

EXPLORANDO A HISTÓRIA: PASSEIOS VIRTUAIS POR MUSEUS – RELATO E EXPERIÊNCIA PIBID

Geovana Moretti Camargo¹; Flavia Cristina Bandeca Biazetto²; Roger Marcelo Martins Gomes³

¹ Graduando em Licenciatura em História pelo Centro Universitário Sagrado Coração – UNISAGRADO.

² Professora orientadora do subprojeto PIBID Letras/ História – UNISAGRADO.

³ Professor orientador do subprojeto PIBID Letras/ História – UNISAGRADO.

RESUMO

O presente trabalho descrito tem como finalidade apresentar o processo criativo de elaboração dos materiais didáticos, atividade desenvolvida com os alunos e os resultados obtidos em uma ação realizada na esfera do PIBID. Alinhado ao conhecimento adquirido durante a disciplina de Inovação e Tecnologias Digitais na Educação oferecida pelo Unisagrado ao curso de Licenciatura em História e utilizando de embasamento teórico e metodologias houve a garantia da boa formulação e execução das atividades, para posteriormente obter um impacto positivo para a docente supervisora, instituição e alunos que se disponibilizaram a colocar em prática essa proposta para auxiliar no processo de formação de conhecimento nas aulas de História.

Palavras-chave: realidade virtual, museu, tecnologia, História, óculos de realidade virtual.

INTRODUÇÃO

O trabalho faz parte do relato de experiência de uma atividade curricular aplicada no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), com foco nos alunos matriculados no 9º ano do ensino fundamental II (entre 26 a 30 alunos) nas aulas da disciplina de História na “Escola Municipal de Ensino Fundamental Nacilda de Campos” da rede de educação pública do município de Bauru – SP.

A motivação para a elaboração dessa atividade surgiu durante as aulas da disciplina de Inovação e Tecnologias Digitais na Educação e o acréscimo de conhecimentos sobre

tecnologias digitais na formação docente, bem como as orientações a respeito da aplicabilidade da mesma no meio escolar e nas diversas disciplinas e de como podem auxiliar os professores no cotidiano do seu ofício; esses fatores agregam para o trabalho de todos os docentes e o acesso a eles permite que dentro das escolas e das salas de aula seja possível criar atividades que despertem o interesse e curiosidade dos alunos que fazem parte de uma geração que estão em contato com a tecnologia desde muito cedo e a todo momento. A tecnologia não deve ser vista como um recurso que irá substituir a pedagogia e o ofício do professor, mas sim como uma aliada positiva e integrada as práticas do ensino de forma a complementar e aprimorar o conhecimento; seu uso inadequado em sala de aula pode levar a distração dos alunos, mas quando usado de forma adequada pode gerar no aluno a vontade de aprender e se inteirar sobre o assunto. A escolha de usar a realidade virtual e o *óculos VR* para visitar museus surgiu com o intuito de apresentar aos alunos outras formas que eles podem utilizar do celular para realizar pesquisas interessantes que vão além de somente perguntar para a inteligência artificial em busca de uma resposta “pronta”.

Para iniciar a elaboração dessa atividade, foi necessário análises e estudos que fundamentassem os objetivos e desempenho, com base nas aulas de Inovação e Tecnologias Digitais na Educação, houveram estudos, diálogos e aprimoramento para se chegar ao tema que seria implementado no ensino público de forma clara e eficaz. Para isso, se iniciou os trabalhos compreendendo as vantagens dos museus de realidade virtual, que teve uma crescente produção e procura desde a pandemia da Covid-19, na atualidade tecnológica e as discussões acerca desse tema.

Segundo Silva:

Embora trate-se de um tema central nas discussões para se pensar os caminhos que os museus deveriam seguir neste século, vemos, com o advento da pandemia de covid-19, que muitas instituições museológicas não estavam adequadas aos processos de mudanças provocadas pelos avanços tecnológicos. As transformações causadas pela pandemia levantaram alguns debates sobre o lugar do museu no mundo digital, debates em que se destacou, inclusive, a necessidade de se pensar novos profissionais na área cuja função permeie o espaço virtual. (SILVA, 2021, p.10)

E com isso, chegar aos estudos de como essa ferramenta poderia ser aplicado principalmente nas escolas públicas para auxiliar durante as aulas das diversas unidades

temáticas presentes no currículo escolar.

A respeito da aplicabilidade dessa ferramenta tecnológica em sala de aula, Barbosa aponta em seus estudos:

Com os resultados da pesquisa, pode-se considerar que este tipo de ferramenta torna o aprendizado mais atraente e estimulante, viabilizando a adaptação de vários conceitos, favorece a motivação, desenvolve o raciocínio lógico, além de auxiliar na construção do conhecimento. (Barbosa, 2017, p.205)

Contudo, acredita-se que a ideia de museus virtuais, embora o assunto ainda gere muitos conflitos por parte dos profissionais e estudiosos, contribua para a formação cultural, ética e social do indivíduo, pois na realidade em que vivemos hoje o acesso a esses recursos presenciais são muito escassos e direcionado somente para uma parcela da sociedade que tem a possibilidade de ter contato com esses espaços.

METODOLOGIA

Após essas pesquisas, iniciou-se o desenvolvimento do recurso digital e a primeira etapa foi entrar em contato com a gestão da escola selecionada e conversar a respeito do que seria realizado na aula de História com os alunos, estando acordado entre todas as partes (aluna, diretora, professora) foi designado o dia em que seria executada a atividade e qual turma seria aplicada (terça-feira, 29 de Abril de 2025 e para uma turma de nono ano, respectivamente). A escola já possui dois óculos de realidade virtual entre seus materiais tecnológicos para auxiliar em sala de aula, portanto a bolsista levou mais uma unidade de óculos pois a turma que iria usá-los era numerosa.

Posteriormente a esses fatores, a bolsista se dispôs a montar os *slides* que serviriam como base na apresentação em sala, eles foram montados no aplicativo *Canva* e todos os *Qr Codes* presentes nele foram gerados no site *QrCode Monkey*. O conteúdo dos *slides*, se baseiam entre compreender o que é realidade virtual e a existência de museus com visitas virtuais e alguns museus selecionados para serem vistos na dinâmica da aula. Ainda foi produzido uma cartilha de jornal no aplicativo *Photoshop* como material didático para ser aplicado ao final da aula como complemento de toda a aula lecionada para a turma de nono ano, optamos por criar um caça- palavras típicos de jornais através do site *Teachy* e anexar na

cartilha para os alunos realizar essa atividade como conclusão de todo o conhecimento adquirido.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A apresentação e execução da atividade foi realizada no dia 29 de Abril de 2025 para os alunos da instituição de ensino, foi explicado passo a passo com a ajuda de *slides* que foram produzidos no aplicativo *Canva* e transmitido no projetor que a sala de aula possui, para que todos os alunos adquirissem o conhecimento e reconhecessem o benefício que a tecnologia pode ter quando usada para finalidades adequadas. Os *slides* possuíam um *QR Code* (gerados no site *QR Code Monkey*), para cada museu virtual apresentado, para que facilitasse que os alunos acessassem e explorassem aquele museu que mais instigou a curiosidade cada um, também foi autorizado o uso dos celulares por parte dos alunos de forma pedagógica. Referente aos óculos de realidade virtual haviam um total de três (dois da escola e um da própria bolsista), a dinâmica foi realizada de forma que todos aqueles alunos que quisessem viver a experiência imersiva e completa de visita dos museus virtuais experimentassem, mesmo que por pouco tempo, os óculos juntamente com o museu que possuía visita em 360°.

Os alunos foram bem receptivos com a aluna bolsista PIBID, todos participaram de alguma forma da atividade proposta e estavam bem animados principalmente para usufruírem dos óculos de realidade virtual, conhecer a Casa de Anne Frank e curiosos em poder visualizar melhor o antigo campo de concentração de Auschwitz, que atualmente é um memorial. Ao final, foi distribuído aos alunos um material didático em forma de cartilha de jornal, produzido no aplicativo *Photoshop*, intitulada “A Voz da História” que possuía um breve texto explicando sobre os motivos de se visitar museus, um caça-palavras do tema (elaborado no site *Teachy*) e um *QR Code* (gerado no site *QR Code Monkey*), que dispõem de uma matéria de jornal que possui todos os museus virtuais existentes separados por países e em ordem alfabética para que os alunos pudessem acessar quando quisessem, após a realização da atividade os alunos colaram a cartilha no caderno da disciplina de História.

Figura 1 – Aplicabilidade da atividade em sala de aula



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluiu-se que a inovação, tecnologias digitais na educação e o projeto de atividade voltada para as temáticas que as cercam são de suma importância não somente para o meio acadêmico ou escolar, mas também para a sociedade brasileira e global como um todo, pois no nosso cotidiano nos deparamos com o avanço da tecnologia, com as discussões a respeito da sua utilização (principalmente no que se trata de inteligência artificial), e como podemos usufruí-la de forma benéfica e sem excesso. Levar esses conhecimentos para os adolescentes, que são os que mais estão em contato diário com a tecnologia, fazer com que eles compreendam que as ferramentas tecnológicas podem ser utilizadas de diversas formas e principalmente para ajudá-los nas questões pedagógicas e fazê-los pensar sobre os “temas sensíveis” como o Holocausto, foi gratificante e é importante para cativá-los a repensar sobre outras formas que eles podem usar do celular para benefício próprio.

Portanto, a atividade agregou em muitos âmbitos para a bolsista que está em formação para se tornar docente, o contato com os alunos, a experiência de lecionar para uma sala de aula cheia sobre um mecanismo importante a ser utilizado em uma prática fomentadora de conhecimentos e informações, o contato com a professora que disponibilizou sua aula e auxiliou durante a execução e principalmente a recepção positiva

por parte da escola desde o primeiro momento de contato.

E principalmente, deixou ainda mais nítido a necessidade da formação continuada de professores de todas as redes para sempre adquirirem conhecimento a respeito de diferentes formas de lecionar suas aulas e transmitir seus conhecimentos, de forma a instigar seus alunos de acordo com o conteúdo que está sendo estudado.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Fabiann Matthauss Dantas et al. Realidade Virtual e Educação: Um estudo sobre o impacto de inserir o dispositivo Cardboard em sala de aula. **Educitec- Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico**, v. 4, n. 09, 2018.

SILVA, André Fabrício. Pandemia, museu e virtualidade: a experiência museológica no “novo normal” e a ressignificação museal no ambiente virtual. **Anais do Museu Paulista: História e Cultura Material**, v. 29, p. e54, 2021.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior pela oportunidade e comprometimento com os futuros docentes do país, às Instituições UNISAGRADO e E.M.E.F Nacilda de Campos por se comprometerem com os projetos desenvolvidos ao longo do ano, a professora supervisora Roseli Martins Zenaro Soares por me auxiliar na aplicabilidade da atividade, pela troca de experiências e conhecimentos e aos professores orientadores Flavia Cristina Bandeca Biazetto e Roger Marcelo Martins Gomes pela disponibilidade, pelas orientações e pelo comprometimento com esse projeto que é tão importante para a sociedade diretamente ou indiretamente.