



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS

Cristiane Alves de Oliveira

Educação no contexto virtual: desafios e oportunidades que potencializam o arte educador em ambientes não-formais.

Brasília DF

2023



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS

Cristiane Alves de Oliveira

Educação no contexto virtual: desafios e oportunidades que potencializam o arte educador em ambientes não-formais.

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado à Universidade de Brasília como parte das exigências para a obtenção do título de Habilitação de Licenciatura em Artes Visuais do Instituto de Artes da UnB. Orientador: Prof. Dr. Luís Müller Posca.

Brasília DF

2023



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS

Cristiane Alves de Oliveira

Educação no contexto virtual: desafios e oportunidades que potencializam o arte educador em ambientes não-formais.

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado à Universidade de Brasília como parte das exigências para a obtenção do título de Habilitação de Licenciatura em Artes Visuais do Instituto de Artes da UnB. Orientador: Prof. Dr. Luís Müller Posca.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dr./Me.: Preencher
Universidade de Brasília. IdA.

Prof^a. Dr^a.Me.: Preencher
Universidade de Brasília. IdA.

Brasília, _____ de _____ de 2023

*“Liberdade de voar num horizonte qualquer,
liberdade de pousar
onde o coração quiser”
Cecília Meireles*

Dedico esse TCC para todos aqueles que me acompanharam durante esses 4 anos de estudos. Professores dedicados e colegas presentes apesar da distância de um curso em (EAD), proporcionando um vínculo especial, através da troca de informações e vivências de cada um, resultando em novos conhecimentos. Um aprendizado que fortaleceu a minha vontade de querer seguir em frente. Obrigado por tudo.

Resumo

OLIVEIRA, Cristiane Alves de. Educação Patrimonial no contexto virtual: desafios e oportunidades no processo formativo de arte educadores. Trabalho de conclusão de curso. Universidade de Brasília, 2023.

Nessa pesquisa apresenta-se uma abordagem didática (interativo digital) através da Educação Museal e Patrimonial, aplicada em colaboração aos arte educadores em meios culturais dentro do contexto virtual. Destacando as possíveis oportunidades e relatando dificuldades apresentadas no âmbito do processo de aula. Esse assunto é amplo e envolve todos que estão conectados ao mundo interativo digital, é relevante pois abre caminhos e facilidades através da tecnologia inovadora, para educação que alcança a todos, otimizando tempo e oferecendo conteúdos colaborativos para que o público participante consiga alcançar sua independência e autocontrole, construindo novos conceitos e perspectivas. Aplicado a metodologia de análise de conteúdo nosso propósito descritivo foi apresentar uma revisão de literatura que demonstrasse a viabilidade e qualidade de trabalhar tecnologias em elaboração com propostas pedagógicas para uma prática educativa integrada em conjunto com o público e a arte, para isso a pesquisa pretende exemplificar essa atuação, apresentando três espaços museais que mantêm seu setor educativo atuando com facilitadores tecnológicos, mediada por um profissional arte educador qualificado e atualizado nas novas tecnologias, pois vivemos em um mundo tecnológico, com meios de comunicação e interação digital.

Palavras-chave: Educação Patrimonial. Educação Digital. Tecnologia. Arte. Aprendizagem.

Lista de imagens

Figura 1. Ações do Museu do Seridó - Jogo Quebra-cabeça na plataforma Wordwall.....	23
Figura 2. Exposição Virtual Museu do Seridó - Devoção à Sant'Ana imagens e vídeo na plataforma youtube	23
Figura 3. Projeto Educativo Museu do Seridó - Desvendando o Seridó no aplicativo Instagram	24
Figura 4. Projeto Educativo Museu do Seridó - Artistas do Seridó no aplicativo Instagram	24
Figura 5. Projeto Educativo Museu do Seridó - Bate Papo Cultural no aplicativo Instagram	25
Figura 6. Exposição Virtual - livreto de acesso online Flipbook	26
Figura 7. Exposição Virtual Museu da Pessoa - livreto animado no youtube	26
Figura 8. Cursos Museu da Pessoa – interagindo nas plataformas AVA e youtube	27
Figura 9. Programa Formativo Casa Mário de Andrade - Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA)	30

SUMÁRIO

Introdução	9
Capítulo I - Ressaltando qualificações do arte educador em suas competências de práticas em arte.	13
1.1. Presença em instituições culturais	14
1.2. Possibilidades pedagógicas	17
Capítulo II – O uso de ferramentas digitais: acesso facilitador em diálogo com os métodos pedagógicos.	19
2.1. Facilitadores virtuais de interação com o público	20
<i>2.1.1. Museu do Seridó</i>	22
<i>2.1.2. Museu da Pessoa</i>	25
<i>2.1.3. Museu Casa Mário de Andrade</i>	28
Considerações Finais	31
Referências	33

Introdução

Entre novas e constantes atualizações tecnológicas, que trazem cada vez mais pessoas conectadas, interagindo em ambientes culturais e educacionais, que crescente meios facilitadores para o ensino, surge a questão de pensarmos em uma abordagem interativo digital, através da Educação Patrimonial¹ agregada a formação de arte educadores nos meios culturais.

Utilizamos a nomenclatura arte educador, nesse contexto, para designar o profissional habilitado em educação formal que ministra conteúdos de artes devido sua qualificação profissional e vivências entre os campos da arte e da educação, direcionado ao ambiente cultural de ensino, disseminando seu conhecimento.

Em composição a esses termos arte/educação em vias de ação e reflexão como um processo de formação humana, que dão sentido ao sentir e perceber, que se utiliza das emoções e referências de cultura, criatividade e memória de um indivíduo, no qual resulte em um aprendizado. Pimentel (2010, p. 159) reforça, “a importância do ensino de arte para a construção da identidade individual e coletiva para a formação integral e para um pensamento contemporâneo e multicultural”.

A importância de expressar e mediar a arte e cultura com maior clareza por um profissional qualificado, que compartilhe o conhecimento cultural e inclua um público participativo, vem a valorizar o sujeito ativo nesse processo.

No geral o arte educador é considerado o profissional que possui conhecimento em assuntos relacionados à arte, com isso agregando em prática a habilidade de ensinar, se adaptando a qualquer modalidade oferecida, seja ela presencial ou mesmo no virtual.

Sad Filho (2013, p.53) ressalta que,

É importante o preparo do arte educador para essa atividade, pois necessita de uma formação continuada na busca de meios e referências que embasem a sua atuação, experienciando a arte e mantendo-se em constante processo de construção do próprio conhecimento.

A arte possibilita que através da criatividade seja possível utilizar diversas linguagens em sua execução, a realidade de vivermos em um mundo tecnológico

¹ Educação Patrimonial: é um instrumento de “alfabetização cultural” que possibilita ao indivíduo fazer a leitura do mundo que o rodeia, levando-o à compreensão do universo sociocultural e da trajetória histórico-temporal em que está inserido. (IPHAN)

que avança por meios de facilitar a interação e conexão das pessoas, possibilita ao profissional agregar ferramentas digitais no seu uso em meio virtual, possibilitando uma educação colaborativa através de uma instituição cultural.

O intuito é mediar a relação do público em um processo de fala e escuta, considerando a importância da ação educativa participativa e adequando o uso de tecnologias viáveis com a educação patrimonial, de forma que cumpra o papel do presencial no educativo, direcionada por meio virtual em interagir com o público.

Para isso se faz necessário a preparação de profissionais arte educadores no preparo e competências de prática em ensino-aprendizagem, tornando-se assim mais próximo da realidade do público envolvido.

O uso da tecnologia tem facilitado as dinâmicas e práticas educativas, e a contribuição de uma metodologia cognitiva direcionada nesse ambiente que reforça a importância de profissionais habilitados em arte. A partir desse pensamento, é que foram traçadas as questões norteadoras desta pesquisa: *Pensar como esses profissionais podem mobilizar e motivar o público sobre as questões artísticas ou culturais acerca de uma interação por meio virtual? Como associar uma ação pedagógica agregada ao uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs), para uma mediação virtual?* Neste sentido, tem-se a intenção de desenvolver um diálogo sobre a formação e competências dos arte educadores no auxílio para aprimorar as técnicas já utilizadas e agora agregadas ao uso das TDICs que podem fornecer suportes opcionais para um meio de educação aliado as TDICs.

A pesquisa tem como objetivo geral compreender a qualificação do arte educador como profissional atuante nos meios culturais pelo viés da educação patrimonial em sua formação em artes, especificamente no que tange as abordagens interativas e digitais que possam proporcionar ao seu público alvo, significado e aprendizado por meio da mediação cultural, e como objetivos específicos: evidenciar a atuação desses profissionais qualificados, atualizados e habilitados nas novas tecnologias para mediar esse conteúdo virtual; colaborar para a democratização da cultura, ampliando o acesso com o patrimônio artístico-cultural por meio de facilitadores interativos digitais, além de possibilitar várias formas de construção coletiva do conhecimento e de organização da sociedade em rede.

Os espaços culturais em suas adaptações mantêm ações educativas e mediações com o intuito de aproximar a arte e cultura do público presencial e/ou virtual.

O profissional em artes e tecnologias é um ser multiplicador, responsável por estimular e desenvolver habilidades, além de fazer reflexão crítica e criativa nesse meio. Suas ações têm foco no desenvolvimento artístico através do processo educativo elaborado e integrado a Educação Patrimonial, que envolve técnicas e experiências direcionadas que auxiliem no desenvolvimento de uma mediação cultural participativa, estimulando o entendimento através da descoberta e da pesquisa em arte por meio virtual, destacando uma melhor qualidade no processo de interação com o público.

A metodologia se desenvolve por um propósito que descreve a mediação cultural, como uma atividade educativa indicada na construção do conhecimento.

Oliveira e Soares (2009, p.2) acrescentam que,

Educação Patrimonial é uma proposta educacional centrada no patrimônio cultural como fonte primária de conhecimento, que pretende levar o indivíduo a uma alfabetização cultural, para um maior entendimento da cultura a qual está inserido, podendo ser aplicada a qualquer tipo de evidência material, ou bem cultural, ou seja, qualquer expressão que resulte da relação entre as comunidades e seu meio ambiente.

Por esse viés de orientações qualificadas e estruturadas mediadas por um profissional arte educador no ensino da arte no âmbito cultural somada a modalidade virtual, que se utiliza de práticas já aplicadas nesse meio acrescidas das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação.

Para nortear e enriquecer, realizou-se uma pesquisa em bases de dados bibliográficos, para auxiliar nesse processo de construção e revisão de literatura, seguido de procedimentos que embasam a importância desse conteúdo sendo mediada por alguém qualificado e especializado nas linguagens da arte.

A pesquisa será dividida em dois capítulos, sendo o primeiro **Ressaltando qualificações do arte educador em suas competências de práticas em arte**, no qual iremos abordar a qualificação e atuação do profissional arte educador no preparo e competências de prática para o ensino-aprendizagem, tornando-se assim mais próximo da realidade do público envolvido. No segundo capítulo **O uso de ferramentas digitais: acesso facilitador em diálogo com os métodos pedagógicos**, seguiremos abordando sobre o aparecimento das chamadas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação, em diálogo aos métodos

pedagógicos já incorporados à rotina de ensino, onde apresentaremos alguns espaços museais atuando com esses facilitadores tecnológicos ligados ao setor educativo. Evidenciando assim o arte educador em suas praticabilidades de trabalhar as tecnologias junto a execução de uma prática educativa integrada em conjunto com os meios culturais, visando um suporte opcional para mediação atualizada nas novas tecnologias.

Capítulo I - Ressaltando qualificações do arte educador em suas competências de práticas em arte.

No âmbito de espaços expositivos que exigem uma melhor compreensão da imagem apresentada como um objeto de estudo interdisciplinar e transdisciplinar, ou melhor dizendo espaços não formais de ensino da arte, podemos recorrer a um pensamento de Piaget (1896-1980) acerca da potência desta possibilidade de “que o ensino transdisciplinar é considerado como um grau mais elevado de interdisciplinaridade”. Nesse entendimento, na história haveria um momento do pensamento humano em que a interdisciplinaridade fortaleceria uma conexão intensa, pela qual as disciplinas, para além do diálogo, poderiam chegar a um nível superior de interação. Permitindo que, através de uma análise, o público obtivesse respostas tanto objetivas como subjetivas fruto dos diálogos com a Arte e que extrapolam os limites desta disciplina, ou seja, diálogos inter e transdisciplinares.

O papel do arte educador justifica como profissional habilitado em ensino e aprendizagem na prática de conteúdos de artes, com qualificação profissional e vivências entre os campos da arte e da educação, conectando e integrando conceitos dessas duas áreas, resgatando suas relações mais significativas, e reforçando a continuidade entre os fundamentos em busca de aperfeiçoamento por um processo de formação contínua, pelo qual vem a contribuir em uma transformação de ideias e sentimentos.

O conhecimento em Arte a ser desenvolvido é amplo e o arte educador ao ser direcionado ao ambiente cultural de ensino é capaz de desenvolver uma melhor mediação de todo seu conhecimento, pois ao se especializar torna-se apto a transitar pelas formas, expressões, movimentos e linguagens que a arte representa, estruturando um ensino significativo. Contudo, a formação em Artes agrega formas complexas de lidar com questões de produção, de apreciação e de reflexão do sujeito, além da troca de experiências obtidas com a Arte dentro de sala de aula (BARBOSA, 2007).

Nesse panorama podemos estender para o espaço cultural, entendendo o quanto é desafiador o papel do arte educador, na elaboração de uma mediação que busque a atenção e desenvoltura do público, com a finalidade de investigar modos construtivos do aprender e do estimular o conteúdo cultural a ser compartilhado.

Uma das direções possíveis seria inserir o público em atividades artísticas ampliando suas próprias experiências e vivências. Na educação, há possibilidades de criação de sentidos e valores que fundamentam a ação dentro desse ambiente, pois leva a contribuir com ampliação da consciência crítica e reflexiva do indivíduo, de forma harmoniosa no seu modo de sentir, pensar e agir, contribuindo com sua atuação.

O arte educador, portanto, tem o papel de estimular, organizar e acolher, ao mesmo tempo que educar.

Sendo assim, Silva (2016, p.47) completa que, “conceber a aprendizagem sem um fundamento histórico é inviável, porque se precisa das formas, lugares e tempos que evidenciam a realidade buscada através da cognição da Arte”.

Nesse sentido entende-se que para uma aprendizagem significativa é necessário um contexto, visto que, através da arte, o indivíduo reconhece e se identifica, adquirindo um novo conhecimento.

A aprendizagem significativa do conhecimento traz elementos culturais, artísticos e visuais em Artes, conduzindo o arte educador a manter uma relação em diálogo com o público, envolvendo uma linguagem que relaciona o educar ao cotidiano desse público, aguçando o olhar crítico sobre o que foi produzido e o reconhecimento de objetos artísticos que estão a sua volta.

Pimentel (2003, p.114) afirma que,

Não podemos nos esquecer que, para que possamos pensar artisticamente, é necessário que tenhamos pensamento crítico, isto é, que saibamos analisar o que nos é apresentado e nos posicionar frente a isso.

O Arte educador é responsável por intermediar o processo de aprendizagem, orientando o público e refletindo suas implicações pedagógicas com as novas informações que integra seus conhecimentos e qualificações.

1.1. Presença em instituições culturais

Por muito tempo, o acesso à arte dentro de museus, galerias ou qualquer outra instituição cultural era restrito, apenas disponível para uma elite de conhecimentos específicos. Em contrapartida, a educação artística, por longo período, se restringiu ao ambiente escolar, onde a sua produção em sala de aula não era considerada arte e por diversos períodos na história do ensino da Arte

esteve muito afastada das questões artísticas em detrimento de um ensino tecnicista.

A necessidade de um acesso livre a esse universo cultural da arte em junção à realidade tecnológica que vivemos, transformou as instituições culturais em um espaço de educação e interação conectada, que apresenta uma postura diferenciada de acessibilidade de arte para todos. Uma percepção relativamente recente na história dessas instituições que passaram a ser vistas como instituição de acesso e domínio público, configurando a arte mais informativa e didática, indo além de apenas permitir a entrada do público nesses espaços.

Para Carvalho e Gewerc (2021, p.560), “é importante lembrar que museus podem se constituir em espaços de questionamento, crítica e diálogo com a sociedade, bem como em espaço de confirmação de um ideário elitista, eurocêntrico e excludente”. Sendo que na visão de Florêncio (2012, p. 23), “ao se discutir sobre o mundo da cultura e seus elementos, os indivíduos vão desnudando sua realidade e se descobrindo nela”.

Diante desses argumentos, cada vez mais surge a necessidade de se ter esse tipo de instituição aberta a todos interagindo com o seu meio, consciente da relação orgânica com seu próprio contexto social (MOUTINHO, 1993). As mudanças de perspectivas revelam uma nova museologia, que conecta a relação entre território, patrimônio e comunidade local. A Museologia social interage com as novas práticas de educação para o patrimônio. No qual seu sentido não refere-se apenas por existir em sociedade e sim por assumir os compromissos aos quais se vincula (CHAGAS; GOUVEIA, 2014).

De uma mesma forma na perspectiva de educação emancipadora, traz em seu desenvolvimento a autonomia e criticidade através das ações educativas, tornando-se transformadora, no papel do arte educador em ação.

Temos como exemplo a atuação do arte educador em museus, espaço não-formal que ao longo do tempo vem modificando seu conceito, construído através do campo da educação museal². Costa *et.al.* (2018, p.74), explica que a “Educação Museal atua para uma formação crítica e integral dos indivíduos, sua emancipação e atuação consciente na sociedade com o fim de transformá-la”. Com isso, o museu vem assumindo o trabalho de mediador e referência para sociedade.

² Educação Museal: é um processo de múltiplas dimensões de ordem teórica, prática e de planejamento, em permanente diálogo com o museu e a sociedade. (IBRAM/PNEM, 2014)

No entanto, por meio da mediação é que se estabiliza as relações entre repertórios individuais do público com a arte, em colaboração o arte educador promove ações educativas focadas na interação desse público com o conhecimento nesse ambiente. Por intermédio dessa prática que permite ao público uma ligação direta com a arte, favorecendo uma diversidade de olhares e interpretações que estimula a troca de conhecimento em um processo interativo de ensino e aprendizagem, na qual a metodologia se constrói pela cultura desses indivíduos.

Portanto é necessário que o arte educador consiga romper com os níveis de conhecimento pré-estabelecidos, possibilitando encontrar os pontos entre as referências pessoais e sociais, envolvendo o público no ver, ouvir e sentir, nessa situação o arte educador pode-se utilizar dos recursos multissensoriais que são ferramentas para estabelecer relações entre o público e a obra.

Os espaços culturais abrem possibilidades de experimentação, pois são espaços de enfrentamento das concepções de arte, cultura e educação que transpõem o campo da ação. Na modalidade de uma educação não-formal, Gohn (2010), ressalta a intencionalidade através do aprendizado espontâneo e da instrumentalidade que são presentes na figura do educador social, devido a uma identificação de interesses comuns. O ato de participar, aprender, difundir e trocar conhecimento parte do arte educador que se utiliza do aprendizado quanto às diferenças e colabora na construção da identidade de grupos de diferentes culturas.

Em um processo que manifesta o sentido a partir das experiências reais do indivíduo, nesse momento podemos aplicar a educação patrimonial que disponibiliza práticas educativas a partir de um processo educacional, devido a capacidade de desenvolver no indivíduo a sensibilidade e consciência de preservação com seu meio. Intencionalmente a Educação Patrimonial envolve a comunidade na gestão do patrimônio, que assume os bens culturais como parte de sua própria história. Explicada por Florêncio (2014), a Educação Patrimonial possui processos educativos com foco no Patrimônio Cultural e facilita a compreensão das referências culturais em todas as suas manifestações, assim contribui no seu reconhecimento, valorização e preservação, ampliando espaços para atuação desse profissional.

1.2. Possibilidades pedagógicas

A aproximação ao público por meio virtual, intencionando a interagir com o espaço cultural, requer estratégias na reelaboração de métodos de ensino em relação à arte e suas diversas expressões. Ao identificar elementos culturais característicos, que façam sentido e leve o público a um reconhecimento, proporciona experiência e vivência a cada indivíduo, influenciando práticas repletas de significados.

Propostas elaboradas por um arte educador em espaços não formais aguçam a criatividade e habilidades em interagir com o público, impulsionando a troca de experiência com a arte através do ensino-aprendizagem. Segundo Pereira (2022, p.22), “a imersão em determinados ambientes, diz muito sobre perspectivas e vivências diárias para vários sujeitos no âmbito dos processos de ensino”.

E é nesse momento que se pode entender o quanto a representação de ambientes significativos reflete em alguns aspectos da diversidade cultural, pois se apresentam com diferentes formas de interação. O indivíduo desenvolve esse entendimento por meio de procedimentos praticados na educação patrimonial, que trará um novo olhar resgatando os valores culturais por meio de atividades pedagógicas que fortalecerá identidades múltiplas da realidade desse público.

De acordo com Pereira (2022, p.22),

[...] aspectos culturais situam os sujeitos permitindo possibilidades de apropriação, produção ou construção de conhecimentos e práticas artísticas. Assim, a arte permite a ampliação dos lugares dos sujeitos no mundo.

Com isso, leva o indivíduo a reconhecer o seu espaço, utilizando suas referências significativas no processo de criação e aprendizado. Na indagação do autor, cada indivíduo tem participação ativa na construção do próprio conhecimento.

O processo educativo constrói uma base coletiva e democrática do conhecimento, através de ações educativas e diálogo permanente entre os educadores culturais e sociais, com a participação efetiva da comunidade e suas referências culturais.

As práticas educativas configuradas na pedagogia, possibilitam ao arte educador aplicar e construir conhecimentos pedagógicos nos diversos contextos e cenários da educação não-formal.

Segundo Severo (2015, p. 572),

As práticas educativas se tornam pedagógicas quando passam a ser objeto de ação e reflexão no âmbito da pedagogia. Em termos homônimos, a ação e a reflexão pedagógica concretizam os objetivos educacionais mediante práticas organizadas sistematicamente desde sua concepção até seu estágio avaliativo.

Configurando que a partir da ação pedagógica as práticas educativas se relacionam através da mediação entre os indivíduos, aos contextos praticados e os conhecimentos adquiridos.

Capítulo II – O uso de ferramentas digitais: acesso facilitador em diálogo com os métodos pedagógicos.

As tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs), sempre estiveram presentes em diversos setores da sociedade brasileira. Na verdade, se observarmos bem, não haveria Educação à Distância (EaD) nem muito menos conteúdos remotos (síncronos e assíncronos), se não fossem auxiliados por estas tecnologias. Os educadores em geral e em específico os arte educadores, enquanto docentes, precisam primeiramente superar o desafio por muitas vezes, não saberem utilizar tais ferramentas com destreza.

Segundo Barbosa; Viegas e Batista (2020, p. 277):

[...] é preciso considerar, que nesse processo ensino/aprendizado, o profissional de educação pode ser acometido por uma outra problemática, talvez desconhecida, que seja, a frustração do não conhecimento e domínio pleno da ferramenta, ampliando sua carga-horária de trabalho em busca dessa competência.

É possível que dadas as necessidades, crises e avanços do mundo contemporâneo, cada dia mais aumenta a procura e o uso destas “auxiliadoras” no processo de ensino-aprendizagem. Vencida esta etapa, com orientação de um mediador e disciplina, é preciso querer usar e avaliar os resultados efetivos. Pois, o uso simplesmente de forma indiscriminada não garante a aprendizagem. Carece sempre de um especialista em educação digital, por exemplo.

Segundo Silveira *et.al.* (2021, p. 203):

[...] diferenciando ensino remoto de EaD, o primeiro, devido a situação do covid-19, está sendo aplicado como forma emergencial, para dar conta de uma situação até então inesperada, ou seja, os Projetos Pedagógicos das Instituições de Ensino e de seus respectivos cursos não foram construídos para dar conta da modalidade de EaD, a fim de estruturar o currículo e os processos de ensino e de aprendizagem nesta modalidade diferenciada.

Tal cenário representa um conjunto de novos desafios para aqueles que atuam em torno do ensino presencial, pois é percebido mudanças de comportamento dos jovens dessa nova geração tecnológica, fazendo com as instituições de ensino repensem seus modelos, devido a influência das novas tecnologias na educação.

As facilidades dessas novas tecnologias na educação, disponibiliza recursos digitais, tornando o conteúdo mais interessante. Por auxílio das Plataformas educacionais ou como são conhecidas “Learning Management

System (LMS), apresentam ambientes de aprendizagem online, que agregam ferramentas estratégicas que facilitam o ensino. Entre salas virtuais, bibliotecas digitais, multimídias, trilhas de aprendizagem, canais de interação e comunicação, entre outros, favorecem um ensino dinâmico e atrativo.

Nos ambientes culturais essas facilidades têm sido adaptadas ao conteúdo oferecido por cada instituição. Estabelecendo uma divulgação subliminar que atrai o público para esses locais culturais transformando essas tecnologias em aliadas. Ao desenvolver cursos, promover palestras, debates, seminários e práticas culturais online, o arte educador parte para um processo natural de evolução dos métodos de ensino.

Plataformas digitais direcionadas ao ensino acabam por transformar-se em novos intermediários que intensificam as práticas culturais *online*, com isso ampliam e disponibilizam conteúdos interativos, disseminando os recursos visuais e audiovisuais, ampliando as possibilidades de criação e dando abertura à lógica da colaboração e da experimentação (LIMA, 2019).

No âmbito dos museus, passaram a aplicar o uso da acessibilidade comunicacional visando ampliar a experiência educacional, abrangendo um maior grupo de indivíduos que se beneficiam por uma participação ativa e tendo acesso a uma variedade de meios de compartilhamento de informações, tornando sua experiência mais significativa e contextualizada (MARTI; SANTOS, 2019).

Mesmo nesse parâmetro digital, atualmente esses locais consideram a prática educativa museal presencial e/ou a distância *o pensar e fazer* ações educativas dialógicas e colaborativas utilizando de ferramentas tecnológicas, como exemplo, a realidade virtual por meio de tecnologias 3D e a inteligência artificial. Tecnologias que criam ambientes interativos com propostas inovadoras de atividades educacionais.

O arte educador poderá atuar na elaboração e adaptação de atividades utilizando as TIDCs, compartilhando informações e colaborando com a construção de formas coletivas do conhecimento. O relacionamento do público com a presença de facilitadores através das TDICs, possibilita a criação de espaços com circulação de informações e interações.

2.1. Facilitadores virtuais de interação com o público

No que tange a educação em museus, podemos considerar que o intuito

não é ser um espaço que pretende substituir as escolas, mas que contempla a legitimidade de gerar possibilidades de aprendizado, se utilizando de seu acervo de artes (imagens, objetos, artefatos, entre outros). Além da pesquisa e do diálogo com setores de comunicação, os museus possuem uma relação íntima com a expografia.

Por isso, em sua grande maioria reforçam a importância de manterem um núcleo educativo interagindo com meios de apresentar e divulgar a pré-produção, a produção e a pós-produção das exposições mantidas nesses espaços museais. Para Chagas e Nascimento Junior (2009, p.21), “do ponto de vista museológico, é fundamental aproveitar todas as oportunidades para o desenvolvimento da dimensão educativa e social dos museus”.

Nesse contexto, que envolve sociedades formadas por diversas classes sociais e culturais, o intuito da mediação é que ela diversa de acordo com público. A ativação de programas e projetos educativos, conhecidos por *alfabetização visual*, possibilita a experiência e apropriação cultural na educação. Em ação contamos com as *práticas educativas* que surgem através das mobilizações sociais, filosóficas, pedagógicas e até mesmo artística e estética direcionadas pela arte educação, tendo em vista suas variações de quem cria, a quem se destina, sua finalidade e de que produção elas se originam (BACARIN; NOMA, 2005).

Em conformidade que a mediação cultural é social. Barbosa e Coutinho (2009, p. 21) descrevem que, “o esforço que se emprega para ampliar o contato, o discernimento, o prazer da população com a cultura que a cerca, resulta em benefícios sociais como qualidade das relações humanas de compreensão de si e do outro.”

Com isso partimos do conhecimento prévio que essa pesquisa vêm a explorar essa conexão do indivíduo com o ambiente que venha a interagir, nesse cenário a escolha segue pelas instituições culturais que mantêm seu setor educativo através de facilitadores tecnológicos interagindo com o público, assunto que nos propomos a discutir neste trabalho. Foram selecionadas três instituições culturais, na qual a escolha se deu por aspectos que ressalte a função social do mediador para além da cultura, pois o mesmo media culturas em uma sociedade onde projetos sociais de educação vêm associar o público com o despertar da consciência e da identidade por meio arte.

As instituições culturais abaixo exemplificadas, interagem trabalhando os

artefatos pedagógicos por meio do desenvolvimento participativo de tecnologias digitais, nesse universo que oferece arte e cultura. O arte educador em sua mediação torna possível exercitar a percepção e a imaginação do público dentro da realidade do ambiente que o envolve, revelando a capacidade crítica, que permite analisar e desenvolver a criatividade de uma maneira a mudar a realidade que foi analisada (Barbosa e Coutinho, 2009).

2.1.1. Museu do Seridó

Museu Universitário de Região que faz parte da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, essa unidade suplementar tem como objetivo desenvolver atividades de apoio ao ensino, pesquisa e extensão e em seus valores segue respeitando à diversidade e à interculturalidade, atendendo às diferenças. Em seus 42 anos de existência administrados pelo Centro Regional de Ensino Superior do Seridó (CERES) passa por reformas e adaptações para receber o público presencial, atualmente está funcionando apenas em um espaço virtual. Sua área educativa contribui para a formação cidadã promovendo a transformação do meio social para o bem comum, sendo uma das atribuições essenciais, tendo em vista que o Museu é também um meio educativo (MUSEU DO SERIDÓ, [s.d.]). Segue dividido em três segmentos:

Ações com educativo disponibiliza jogos e exposições virtuais, partindo da temática da *expo virtual* (Figura 01), os jogos e os quizzes foram criados através da plataforma *Wordwall*, uma plataforma de jogos interativos digitais, que possui recursos gratuitos e dá liberdade de criação por parte do educador, possibilitando a avaliação da aprendizagem de maneira dinamizada, no planejamento e no desenvolvimento de atividades de ensino (GULA, *et.al.*, 2021).

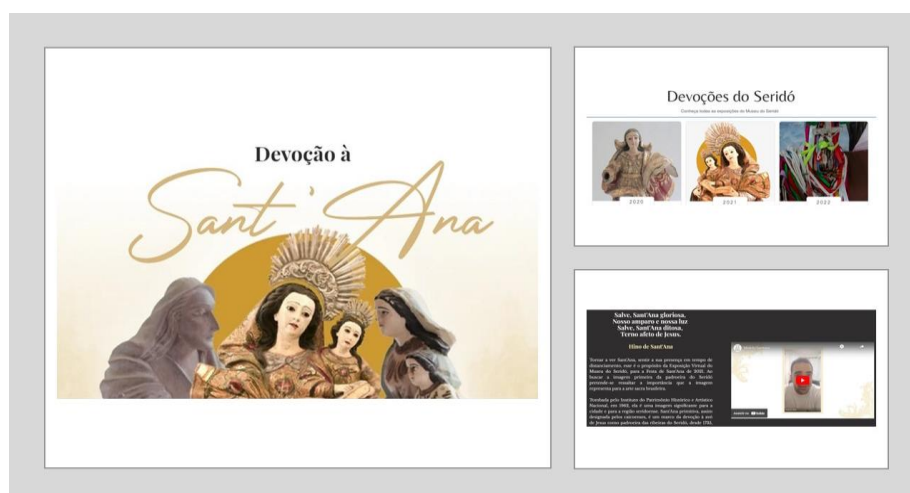
Figura 1. Ações do Museu do Seridó - Jogo Quebra-cabeça na plataforma Wordwall



Fonte: Museu do Seridó (site: <https://www.museudoserido.ufrn.br>). Acesso em: 15 de out. 2023.

As exposições virtuais estão disponíveis no site contendo textos explicativos e interação virtual através das imagens que direcionam a vídeos no *youtube* expondo a história por dentro da exposição, debates e depoimentos de pessoas da região, além de catálogos de exposição para download (Figura 02). O site também disponibiliza para download uma cartilha de suporte para uso dos pais e docentes, onde apresenta a ideia da ação, explicando quem são e disponibilizando dicas de atividades para serem realizadas com os discentes.

Figura 2. Exposição Virtual Museu do Seridó - Devoção à Sant'Ana imagens e vídeo na plataforma youtube



Fonte: Museu do Seridó (site: <https://www.museudoserido.ufrn.br>). Acesso em: 15 de out. 2023.

Projetos em junção às redes sociais são criadas as *ações educativas nas redes*, ações que perpassam as artes, a comunicação e a escrita com o intuito de serem reconhecidas em qualquer lugar. *Projeto Descrevendo o Seridó* convida o

público a interagir escrevendo de maneira íntegra sobre a região e suas particularidades, em eixos temáticos diferenciados (Figura 03); *Projeto Artistas do Seridó* busca divulgar ao público alguns artistas da nossa região, dos mais diversos campos, que em suas obras retratam parte do cotidiano e da história seridoense (Figura 04) e o *Projeto Bate Papo Cultural* visa apresentar debate sobre as mais variadas temáticas, pensando os contextos sociais, econômicos e políticos da região Seridó com apresentações no *youtube* (Figura 05). Todos esses projetos são direcionados para o aplicativo Instagram (MUSEU DO SERIDÓ, [s.d.]).

Figura 3. Projeto Educativo Museu do Seridó - Desvendando o Seridó no aplicativo Instagram



Fonte: Museu do Seridó (site: <https://www.museudoserido.ufrn.br>). Acesso em: 15 de out. 2023.

Figura 4. Projeto Educativo Museu do Seridó - Artistas do Seridó no aplicativo Instagram



Fonte: Museu do Seridó (site: <https://www.museudoserido.ufrn.br>). Acesso em: 15 de out. 2023.

Figura 5. Projeto Educativo Museu do Seridó - Bate Papo Cultural no aplicativo Instagram



Fonte: Museu do Seridó (site: <https://www.museudoserido.ufrn.br>). Acesso em: 15 de out. 2023.

Agendamento de visitas virtuais, direcionadas a instituições de ensino que têm interesse em agendar uma visita guiada às exposições, com auxílio do educativo do Museu.

2.1.2. Museu da Pessoa

Museu virtual e colaborativo de histórias de vida aberto à participação de todo público. Fundado em 1991, o museu resultou de escolhas e percepções de pessoas, grupos ou sociedades de que um certo objeto, um fato, um dado instantâneo na História, constituem traços de nossas experiências sobre a Terra. Experiências que são narradas, criadas e recriadas. Experiências que revelam nossas múltiplas humanidades (MUSEU DA PESSOA, [s.d.]).

O Educativo orienta, apoia, media, propõe, ensina, provoca a reflexão e instiga a construção de novas percepções da história e do conhecimento. Seu núcleo se divide em alguns conteúdos direcionados:

Exposições virtuais estão disponíveis no site contendo textos explicativos e interação virtual através das imagens que direcionam a um livreto de acesso *online* com efeito *FLIPbook*, um aplicativo que permite converter PDF em *ebook* de viragem de páginas (Figura 06).

Figura 6. Exposição Virtual - livreto de acesso online Flipbook



Fonte: Museu da Pessoa (site:<https://museudapessoa.org>) Acesso em: 15 de out. 2023.

Outra opção é o libreto de acesso animado, direcionado a um vídeo no youtube expondo a história por dentro da exposição, e disponibiliza o encarte para download (Figura 07).

Figura 7. Exposição Virtual Museu da Pessoa - livreto animado no youtube



Fonte: Museu da Pessoa (site:<https://museudapessoa.org>) Acesso em: 15 de out. 2023.

Para educadores, a plataforma disponibiliza para download materiais gratuitos voltados para auxiliar professores a conhecer e refletir sobre as histórias de vida de brasileiros e brasileiras, colaborando para o uso dos conteúdos em atividades de formação em sala de aula. Os arquivos em versão digital podem ser baixados em PDF.

Publicações sobre Metodologia disponibiliza para download publicações que trazem diferentes conteúdos sobre a metodologia desenvolvida e utilizada pelo Museu da Pessoa em parceria com outras instituições como Senac, Fundação Banco do Brasil e IberCultura Viva. Destacando a temática tecnologia social de memória. Os arquivos em versão digital podem ser baixados em PDF.

Cursos disponíveis em um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) essa plataforma online com conteúdo interativo em áudios, textos, imagens e vídeos, criados por especialistas em diversas áreas. Os cursos têm como objetivo compartilhar as metodologias do museu e contribuir para o compartilhamento de conhecimentos relacionados à transformação de histórias de vida em patrimônio da humanidade (MUSEU DA PESSOA, [s.d.]).

Figura 8. Cursos Museu da Pessoa – interagindo nas plataformas AVA e youtube

Museu da Pessoa em Escolas Médias
 para fomentar a registro, organização ária e de histórias de esperamos que cada como um museu, um feito por pessoas. Por ada escola construa PESSOA

Formação de formadores no i Tecnologia Social da Memória
 Desde 2001, o Museu da Pessoa of cursos e projetos de formação pr distância para difundir sua metr organizações sociais, escolas r comunitários interessados em produtores, guardiões e diss histórias. Este é um curso p em se tornar formadores Social da Memória para memória com um grup

Museu da Pessoa
 Lucas Lara
 Historiador

MUSEU DA PESSOA
 Núcleo Museu da Pessoa em Escolas Públicas de Ensino Médio
 MUSEU DA PESSOA

Acessar o curso [HOME](#) FORUM

Candidate-se ao curso
 CURSO ABERTO APENAS PARA OS NÚCLEOS MUSEU DA PESSOA

Fonte: Museu da Pessoa (site: <https://museudapessoa.org>) Acesso em: 15 de out. 2023.

Seja um Núcleo do Museu da Pessoa - Projeto que oferece a oportunidade de criar núcleos entre as comunidades como iniciativas autônomas, promovendo ações locais de captação, preservação e compartilhamento de histórias de vidas, estimulando a capacidade de ouvir e aprender com o outro.

Ao se tornar um Núcleo Museu da Pessoa, sua organização será capaz de criar produtos culturais através de histórias de vida com a utilização da Tecnologia Social da Memória, uma metodologia criada e desenvolvida pelo Museu da Pessoa. Nesse espaço os interessados incluem seus dados, participam de um curso EAD como mentoria (direcionado a plataforma AVA³), enviam seu plano de trabalho e recebem todas as orientações. No site do Núcleo Museu da Pessoa são compartilhados alguns projetos ativos, que remetem a documentários no *youtube*, depoimentos em podcast, exposições em redes sociais, além de conteúdos no site de domínio do próprio Museu da Pessoa.

2.1.3. Museu Casa Mário de Andrade

O museu integra a Rede de Museus-Casas Literários de São Paulo da Secretaria da Cultura do Estado e é administrado pela organização social de cultura Poiesis, responsável também pelo plano museológico. A antiga residência do escritor Mário de Andrade torna-se formalmente este museu em decorrência do processo de musealização que se encontra em desenvolvimento, tem por objetivo de aprofundar a pesquisa acerca do modernista e de fomentar a criação cultural com base em sua vida e sua obra, além de promover debates acerca da gestão e política cultural, áreas que Mário atuou de forma pioneira. As exposições fixas no local contemplam a formação e difusão cultural dos focos de sua atuação como: Biblioteca do Mário: sobre literatura e poesia; Discoteca do Mário: relacionadas a música e sua história, objetos de pesquisa do também pianista e compositor; Pinacoteca do Mário: focada na relação da Mário com as artes plásticas brasileiras; Cinemateca do Mário: voltada à atuação do escritor como crítico de cinema e Teatro do Mário: ligada à produção teatral, particularmente de adaptações dramáticas de obras de Mário de Andrade.

³ Plataforma AVA: é um ambiente de aprendizagem online (fins educacionais), composto por um conjunto de ferramentas destinadas a aprimorar a experiência de ensino. O AVA existe para simular uma sala de aula real no meio digital. (MORAES, 2021).

O acervo é disposto pela análise de suas coleções guiadas por três diretrizes: Casas de interesse biográfico, social e histórico local. (MUSEU CASA MÁRIO DE ANDRADE, [s.d.]).

O Núcleo de Ação Educativa da Casa Mário de Andrade tem como objetivo potencializar os momentos de aprendizagem e fruição do público no espaço museológico por meio de visitas dialogadas à Casa, agendadas e não agendadas, que se destinam a estudantes, professores e todo o público interessado, além de outros conteúdos.

Visita dialogada onde os visitantes são considerados como sujeitos protagonistas do passeio, dessa forma, o público não se converte em mero observador do Museu, mas participa ativamente do conhecimento do acervo, recriando a história do bairro e da Casa, assim como do escritor que nela residiu e de sua obra. Para tanto, poderá valer-se, a partir de seu próprio repertório, das leituras e interpretações que fizer das exposições realizadas no espaço museológico. Agendamento através de e-mail, juntamente com a visita, os educadores realizam atividades práticas como oficinas artísticas literárias associadas às temáticas desenvolvidas durante a visita (MUSEU CASA MÁRIO DE ANDRADE, [s.d.]).

Programa Formativo “Patrimônio, Memória e Gestão Cultural”, um conjunto de cursos e atividades relacionados à preservação e gestão do patrimônio cultural brasileiro, que visa a colaborar para a preparação de profissionais da área. A grade curricular é composta por oficinas e cursos obrigatórios e por atividades complementares, oferecidas regularmente na programação do museu Casa Mário de Andrade. Disponibilizado em um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) essa plataforma online com conteúdo interativo, com atividades e visitas presenciais.

Figura 9. Programa Formativo Casa Mário de Andrade - Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA)



Fonte: Museu Casa Mário de Andrade (site: <https://www.casamariodeandrade.org.br/home>) Acesso em: 15 de out. 2023.

Oficinas, palestras, rodas de conversa e grupos de estudo oferecidos no modo presencial realizadas no Museu Casa Guilherme de Almeida ou Casa das Rosas e/ou online, atividades realizadas na plataforma Zoom⁴ (MUSEU CASA MÁRIO DE ANDRADE, [s.d.]).

A partir dessa demonstração de conteúdos educativos oferecidos por esses três museus, pode-se entender o quanto as práticas educativas museal potencializaram ao se utilizar das ferramentas digitais como facilitadoras virtuais no intuito da divulgação de conteúdo e aprendizagem interativa digital/virtual com o público. Nesse espaço o arte educador consegue interagir e desenvolver ações educativas dialógicas e colaborativas para um melhor ensino-aprendizagem.

⁴ Plataforma Zoom: é uma plataforma de videoconferências robusta que possui diversas funcionalidades, como compartilhamento de tela, gravação de webinars, acesso via telefone e upload de reuniões na nuvem. (GREGOLON, 2022).

Considerações Finais

Através de um panorama geral, essa pesquisa apresentou algumas particularidades referente às possibilidades de atuação do arte educador no contexto de expressar e mediar a arte e a cultura, compartilhando o conhecimento cultural incluindo um público participativo. Além de adentrar as possibilidades do uso das tecnologias disponíveis que vieram para facilitar e auxiliar no caminho de interação e acesso aos espaços culturais.

As semelhanças exaltadas no ensino à distância, remoto e até mesmo presencial, exaltam um funcionamento ativo na aplicação de propostas pedagógicas que auxiliem o desenvolvimento do ensino através da arte e cultura em junção às TDICs.

A partir desse pensamento, é que foram traçadas as questões norteadoras desta pesquisa, adentrando por perspectivas plurais entre o ensino tradicional presencial e o cultural virtual, com aprendizagens mediadas por visualidades em conexão às novas tecnologias. Na qual repensei as referências culturais como práticas artísticas em interatividade, que motivasse uma visão crítica do público participante, e que tal investigação desenvolvesse uma aprendizagem objetiva, considerando a identidade do indivíduo e seu ambiente com a aprendizagem. Assim por intermédio do arte educador que visualizo em acordo com Hernández (1998), quanto às práticas pedagógicas dos Projetos de Trabalho, onde ele ressalta a postura de mediação do educador, a autonomia, dedicação e interesse desenvolvido pelo educando induzindo à pesquisa e à criação.

No espaço cultural o papel de um arte educador está em conectar o público na ação educativa, trazendo à tona o desenvolvimento da autonomia e proatividade desse indivíduo, que absorve o ensino pautado em resultados de amplitude no conhecimento a se adquirir, incentivar a busca de soluções para seus questionamentos, vindo a contribuir com a ampliação de uma consciência crítica e reflexiva.

Com a adequação do uso de tecnologias viáveis para interagir com o público, realizamos através dessa pesquisa a apresentação das TDICs, e evidenciamos a importância de atribuímos o seu uso interagindo com os métodos de ensino aplicados a espaços não-formais, evidenciando as praticabilidades de se trabalhar as tecnologias junto a execução de uma prática educativa integrada

ao ambiente cultural e a arte, além de ressaltar a importância em se ter uma estrutura direcionada ao ensino virtual.

Com a exemplificação das três instituições culturais aqui apresentadas, pudemos conhecer as possibilidades que visualizam nesse contexto um arte educador em ação, pois o mesmo tem o preparo e competências de prática em ensino-aprendizagem, que agregado ao uso de tecnologia, contribuirá positivamente em parceria com a arte e a cultura, com o intuito de alcançar um ensino significativo, tornando-se assim mais próximo da realidade do público. Explica Vygotsky (2000) que através de uma interação com esse meio, o indivíduo aprende e evolui continuamente, construindo novos conceitos, perspectivas e possibilidades. Nessa compilação entre teorias e práticas, podemos inferir um resultado positivo atribuído a inserção da Educação Digital nas propostas pedagógicas voltadas às práticas educativas, contribuindo assim para melhor qualidade no processo ensino-aprendizagem.

Referências

AMARAL, M. P.do. Do olhar ao ver: diálogos entre a mediação docente e a educação do olhar no ensino de artes visuais. In: **X ANPED SUL**, nº 10, 2014, Florianópolis.

BACARIN, L. M. B. P.; NOMA, A. K. História do movimento de arte-educação no Brasil. In: **SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA**, 23., 2005, Londrina. Anais do XXIII Simpósio Nacional de História – História: guerra e paz. Londrina: ANPUH, 2005. CD-ROM.

BARBOSA, A. M. **Inquietações e mudanças no Ensino da Arte**. 3ª. Ed. São Paulo: Cortez. 2007

BARBOSA, A. M.; COUTINHO, R. G. (orgs.). Mediação Cultural é Social. In: **Arte/educação como mediação cultural e social**. São Paulo: UNESP, 2009, p.13-22

BARBOSA, A. M.; VIEGAS, M. A. S.; BATISTA, R. L. N. F. F. Aulas presenciais em tempos de pandemia: relatos de experiências de professores do nível superior sobre as aulas remotas. **Revista Augustus**, v. 25, n. 51, p. 255- 280, 2020.

CARVALHO, C.; GEWERC, M. A potencialidade dos museus de artes na formação de professores. **Revista Diálogo Educacional**, [S. l.], v. 21, n. 69, 2021. DOI: 10.7213/1981-416X.21.069.DS02. Disponível em: <https://periodicos.pucpr.br/dialogoeducacional/article/view/27948>. Acesso em: 20 out. 2023.

CHAGAS, M.; GOUVEIA, I. Museologia social: reflexões e práticas. In Museologia Social. **Cadernos do Ceom**. Ano 27, nº 41. Chapecó: Unochapecó, 2014, pp 9-22.

CHAGAS, M.de S.; NASCIMENTO JUNIOR, J.do (Org.). **Subsídios para a criação de Museus Municipais**. Rio de Janeiro: Ministério da Cultura/ Instituto Brasileiro de Museus e Centros Culturais/Departamento de Processos Museais, 2003.

COSTA, A.; CASTRO, F.; CHIOVATTO, M.; SOARES, O. Educação museal In: Instituto Brasileiro de Museus. **Caderno da Política Nacional de Educação Museal**. Brasília, DF: IBRAM, 2018.

1º Encontro Nacional do Programa Nacional de Educação Museal: Princípios. **PNEM/IBRAM**, 2014. Disponível em: <https://pnem.museus.gov.br/principios>. Acesso em: 16 de nov. De 2023.

FLORÊNCIO, S. R. R. et.al. **Educação Patrimonial: histórico, conceitos e processos**. Brasília: Iphan, 2014.

_____. Educação Patrimonial: um processo de mediação. **Caderno Temático IPHAN**, n.2, p. 22-29, 2012.

FUHRMANN, N. A.; SANTOS PAULO, F.dos. A formação de educadores na educação não formal pública. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 35, n. 127, p. 551–566, 2014. Disponível em: <https://cedes.unicamp.br>. Acesso em: 5 maio 2023.

GOHN, M. da G. **Educação não formal e o educador social: atuação no desenvolvimento de projetos sociais**. São Paulo: Cortez, 2010. – (Coleções questões da nossa época); v. 1.

GREGOLON, T. P. B. Zoom: como sua agência pode aproveitar a plataforma!. **RD Station: Agências de Resultados**, 2022. Disponível em: <https://resultadosdigitais.com.br/agencias/tutorial-zoom/#:~:text=O%20Zoom%20Meetings%20%C3%A9%20uma,tutorial%20para%20usar%20a%20ferramenta>. Acesso em: 16 de nov. De 2023.

GULA, J. S.; CHAVES, G. S.; DEUS, K. A. de. As Pontencialidades da Plataforma Worfwall na elaboração de atividades para as aulas remotas de matemática. In: **Anais do Encontro Mineiro de Educação Matemática: desafios e possibilidades da Educação Matemática durante e pós-pandemia**. Pouso Alegre (MG) IFSULDEMINAS, 2021. Disponível em: <https://www.even3.com.br/anais/emem2021/391286-As-Potencialidades-da-Plataforma-Wordwall-na-elaboracao-de-atividades-para-as-aulas-remotas-de-matematica>. Acesso em: 30 de nov. de 2023.

HERNÁNDEZ, F. **Transgressão e mudança na educação**. Porto Alegre: artmed, 1998.

LIMA, L. P. B. Práticas culturais on-line e plataformas digitais: desafios para diversidade cultural na internet. In: **XV ENECULT**, nº 15, 2019, Salvador/BA.

LOPONTE, L. G. Arte/educação/arte: afinal, quais são as nossas inquietações? In: FRADE, I. C. A.da S.(Org.). **Convergências e tensões no campo da formação e do trabalho docente**. Belo Horizonte: Autêntica, 2010, p. 226-244.

MARTI, F. M.; SANTOS, E. O. dos. Educação Museal online: a educação Museal na/com a Cibercultura. **Revista Docência e Cibercultura**, [S. l.], v. 3, n. 2, p. 41–66, 2019. DOI: 10.12957/redoc.2019.44589. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/re-doc/article/view/44589>. Acesso em: 6 nov. 2023.

MARTINS, M. C. Expedições instigantes. In: MARTINS, M. C; PICOSQUE, G.(Org.). **Mediação cultural para professores andarilhos na cultura**. São Paulo: Intermeios, 2012, p. 9-22.

MORAES, L. B. O que é o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA)? **ABMES (blog)**, 2021. Disponível em: <https://abmes.org.br/blog/detalhe/18219/o-que-e-o-ambiente-virtual-de-aprendizagem-ava->

SEVERO, J. Educação não escolar como campo de práticas pedagógicas. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**. 96. 561-576, 2015.
DOI:10.1590/S2176-6681/345513545.

SILVA, J. C. **A valorização da arte e do arte - educador: uma busca permanente**. 2016. 78 f, Monografia (Especialização em Ensino de Artes Visuais) – Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, Minas Gerais, Belo Horizonte, 2016.

SILVEIRA, S. R. et.al. Impactos do ensino remoto na disciplina de paradigmas de programação durante o isolamento social devido à pandemia da COVID-19. **Revista Gestão e Desenvolvimento**, v. 18, n. 2, p. 201-213, 2021.

SOARES, A. L. R. (Org.). **Educação patrimonial: relatos e experiências**. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2003.

SOUZA, P. G. A. de. **Arte e Tecnologia: como as tecnologias digitais podem auxiliar o arte educador**. 2018. 40 f, Dissertação (Mestrado em Artes) – Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.

URIARTE, M. Z. **Escola, música e mediação cultural**. Curitiba: Appris, 2017.

URIARTE, M. Z.; ZDRADEK, A. C. S. Mediação Cultural: construção de sentidos ético e estéticos na educação não-formal. **ETD - Educ. Temat. Digit.**, Campinas, v. 23, n. 1, p. 117-134, jan. 2021. Disponível em:
http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1676-25922021000100117&lng=pt&nrm=iso . acessos em 06 abr. 2023. Epub 24-Jun-2022. <https://doi.org/10.20396/etd.v23i1.8655678>.

VALENTINI, C. B.; SOARES, E. M. do S. **Aprendizagem em Ambientes Virtuais: compartilhando ideias e construindo cenários**. 2a Ed. Caxias do Sul, RS. Educs, 2005. 331p.

VYGOTSKY, L. S. Vygotsky: manuscrito de 1929. **Revista Educação e Sociedade**, v.21,n.71, p. 24-40, 2000.