

## Museus virtuais na sala de aula: uma janela para a História

Alanis Lopes Bernardes Xavier e Alan de Jesus Pereira  
ODS 4 – Educação de Qualidade

Categoria: Ensino

### Introdução

A democratização do acesso à cultura e a efetiva incorporação de tecnologias digitais representam desafios centrais para a educação pública contemporânea. Este trabalho, vinculado ao PIBID/História, apresenta o projeto "Museus Virtuais na Sala de Aula", desenvolvido em parceria com a Escola Estadual José Lourenço de Freitas. A iniciativa busca romper as barreiras geográficas e econômicas que limitam o contato direto com patrimônios históricos e culturais, utilizando visitas online a museus como uma potente ferramenta pedagógica.

### Resultados e/ou Ações Desenvolvidas

A intervenção obteve resultados qualitativos significativos. Os alunos demonstraram surpresa e entusiasmo durante a exploração autônoma do tour virtual, assim a abordagem prática facilitou a compreensão de conceitos históricos complexos. Além disso, a atividade promoveu simultaneamente competências digitais e históricas, alinhando-se às diretrizes da BNCC. O sucesso da iniciativa reafirmou o papel central da mediação docente no processo de transformar o acesso tecnológico em conhecimento histórico significativo. O projeto ainda aproveita o recém-inaugurado laboratório de informática, incentivando os alunos a utilizá-lo.

### Objetivos

O projeto teve como objetivos principais: integrar tecnologias digitais ao ensino de História, alinhando-se às competências específicas de história previstas na BNCC; desenvolver uma análise histórica crítica, criando perguntas, explicações, defesas e soluções sobre fontes, visões e realidades do passado, utilizando diversos formatos e ferramentas de comunicação; ampliar o repertório cultural dos alunos através da exploração de acervos e patrimônios globais; promover a análise crítica de fontes visuais, relacionando arte, contexto histórico e transformações culturais; e fomentar a inclusão digital por meio de recursos tecnológicos acessíveis e de fácil utilização.

### Conclusões

A experiência demonstrou que os museus virtuais são ferramentas viáveis e eficazes para tornar o ensino de História mais dinâmico, imersivo e acessível, especialmente em contextos de recursos limitados para visitas presenciais, sobretudo em escolas de contextos desafiadores. O projeto evidenciou a importância da mediação do professor para garantir a profundidade da análise histórica, incentivando e instigando o aprofundamento e a pesquisa. Como próximos passos, planeja-se expandir a iniciativa para outras temáticas históricas, incorporando tours virtuais de diferentes museus e dinâmicas de confecções de murais e trabalho em grupo.

### Material e Métodos ou Metodologia

Utilizando o laboratório de informática da escola, o projeto, aplicado ao 7º ano, foi estruturado em três etapas: Contextualização Teórica: foi realizada uma exposição para introduzir os conceitos-chave do Renascimento Italiano; Imersão e Análise Guiada: utilizando o tour virtual da Capela Sistina, disponibilizado pelo Museu do Vaticano, foi conduzida uma exploração coletiva e mediada; e Análise Crítica e Comparativa: os alunos executaram uma atividade elaborada pelos bolsistas PIBID. A tarefa consistiu em contrastar linguagens artísticas renascentistas e medievais, incentivando a identificação de rupturas e permanências.

### Bibliografia

EICHLER, Marcelo Leandro; DEL PINO, José Claudio. Museus virtuais de ciências: uma revisão e indicações técnicas para o projeto de exposições virtuais. **RENOTE: revista novas tecnologias na educação [recurso eletrônico]**. Porto Alegre, RS., 2007.  
DUMBRA, Camila Nataly Pinho; ARRUDA, Eucidio Pimenta. Museus interativos: interfaces entre o virtual e o ensino de História. **OPIS**, v. 13, n. 1, p. 120-136, 2013.  
GOMBRICH, Ernst Hans. A história da arte. Rio de Janeiro: LTC, 1999  
WOORTMANN, Klaas. **Religião e ciência no Renascimento**. Departamento de Antropologia, Universidade de Brasília, 1996.

### Apoio Financeiro