

# A UTILIZAÇÃO DO MUSEU VIRTUAL NO ENSINO DA DISCIPLINA DE HISTÓRIA

**Olga C. Silva Cardozo, Érico Hoff do Amaral**

Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)  
Av. Roraima – Bairro Camobi - Caixa Postal 5021 – 97.1110-970 - Santa Maria – RS –  
Brasil

crislucas81@hotmail.com, ericohoffamaral@gmail.com

***Abstract.** This study highlights the fact the brazilian public institutions need to reassess and reformulate theories, methods and strategies in the teaching of history, that does not continue his teaching of this disconnected and unattractive. The goal is to propose new ways of teaching history, using as tool for learning the internet. Therefore, this paper presents an educational experience in which he set out to visit a museum online, as a teaching tool. The study was conducted with students from 8 th grade student of a public school education. The results demonstrate the importance of inclusion of media in the construction of knowledge in a dynamic and interactive.*

***Resumo.** O presente trabalho coloca em evidência o fato de que as instituições públicas de ensino brasileiras precisam reavaliar e reformular teorias, métodos e estratégias no ensino da disciplina de História, para que seu ensino não continue desconectado do presente e sem atrativos. O objetivo é propor novas formas de ensinar História, utilizando como instrumento de aprendizagem a Internet. Sendo assim, o presente artigo expõe uma experiência pedagógica na qual se propôs a visita a um museu on- line, como uma ferramenta de ensino. O trabalho foi realizado com alunos da 8º série do Ensino Fundamental de uma escola da rede pública de ensino. Os resultados obtidos comprovam a relevância da inclusão das mídias na construção do conhecimento de forma dinâmica e interativa.*

**Palavras-Chave:** Ensino de História 1; Mídias na Educação 2; Museu Virtual 3.

## 1. Introdução

Conceituar História parece uma tarefa fácil. Para muitos significa apenas dizer: “História é estudar o que aconteceu há muito tempo atrás”. Essa visão limitada é o resultado do seu ensino durante muitos anos. Nosso país possui uma trajetória histórica relativamente “jovem” se comparado com os países europeus, por exemplo. Pois sua breve história parece que não foi suficiente para se criar nos cidadãos uma consciência do passado. Isso agregado a um ensino fragmentado e antiquado resulta num desinteresse pela História do país. (BORGES, 1980, p. 7)

Ao longo dos anos, percebe-se que o ensino da disciplina de História nas instituições escolares, não está sendo ligado à questão de que nós fazemos a História e

que ela ajuda a conscientizar-nos acerca de quem somos e qual o nosso papel político e social perante a sociedade. O ensino resume-se a leituras e cópias de fatos históricos, alinhando-os de forma cronológica, sem buscar a sua devida contextualização com o presente, sem realizar analogias e sem verificar a contemporaneidade do homem numa determinada época. É um estudo desmotivador, que não abre espaço para a reflexão e para a crítica. Tal situação tem permeado a prática pedagógica de muitos professores de História que hoje necessitam criar maneiras de desmistificar a ideia pré-concebida de que a História só vive do passado. Essa é uma tarefa gigantesca, considerando que os alicerces deste ensino precisam ser reestruturados de tal forma que se resgate o interesse dos alunos em aprender sobre ela.

Com base nos pressupostos acima, este trabalho busca discutir e propor novas metodologias para o ensino da disciplina de História a fim de apontar as possibilidades e as vantagens da inclusão das mídias digitais na prática pedagógica.

Hoje, devido ao alcance dos meios de comunicação em massa, a informação e o conhecimento estão em todos os lugares e não somente na escola. Cabe a escola o papel de orientar o aluno a administrar essas novas informações para que possa aplicá-las no seu dia-a-dia e interagir com este mundo globalizado.

O professor que se propõe a fazer o uso das mídias precisa conhecer as potencialidades pedagógicas de cada tecnologia a fim de incluí-las no processo de ensino/aprendizagem.

A partir da incorporação das tecnologias de informação e conhecimento na escola a prática pedagógica será grandemente enriquecida, os alunos terão a oportunidade de conhecerem outras realidades diferentes das suas, contextualizarem melhor aquilo que estão aprendendo, serão instigados a obterem mais informações sobre o tema abordado. Seu uso irá favorecer o desenvolvimento da criatividade e do senso crítico. Contudo, é vital que o professor domine a tecnologia, para que possa direcionar o trabalho a fim conseguir resultados positivos na aprendizagem do aluno.

Baseado neste panorama foi proposto aos alunos da 8ª série do Ensino Fundamental de uma escola da rede pública de ensino, um projeto pedagógico fazendo uso de algumas mídias, com destaque para utilização do Museu Virtual.

Segundo o Conselho Internacional de Museus, o ICOM, a definição de Museu é uma “instituição permanente, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público e que adquire, conserva, investiga, difunde e expõe os testemunhos materiais do homem e de seu entorno, para educação e deleite da sociedade” (IBRAM, 2009). Podemos assim inferir que o museu é um instrumento de inclusão cultural e social para a população em geral.

Com a propagação dos recursos tecnológicos, surgiram os museus virtuais que difundem os testemunhos materiais utilizando os recursos interativos. Estes recursos apresentam uma excelente oportunidade de aprendizagem informal e educativa em ambientes virtuais.

Este artigo apresenta a seguinte estrutura: a seção dois descreve o referencial teórico que embasou a pesquisa, a seção três descreve a metodologia usada no trabalho, a seção quatro mostra a implementação da atividade de pesquisa e a coleta de resultados; a seção cinco expõe os resultados da aplicação do trabalho e a discussão dos mesmos; finalmente na seção seis, são apresentadas as considerações finais da pesquisa.

## **2. Referencial Teórico**

A fundamentação teórica deste trabalho expõe a trajetória do ensino da disciplina de História nas escolas brasileiras, aborda os usos e facilidades das mídias aplicadas à Educação e por fim, aborda a utilização dos Museus Virtuais no ensino.

### **2.1 Panorama atual do ensino de História no Brasil**

Quando lançamos um olhar crítico sobre a trajetória do ensino de História no Brasil, constatamos que ao longo dos anos seu estudo têm sido factual e cronológico, enfatizando somente a memorização. O saber histórico é apresentado “pronto” para o aluno.

Contudo quando refletimos sobre esta questão, percebemos que a História desempenha um importante papel na sociedade: ajudar a formar cidadãos críticos e atuantes e não apenas meros reprodutores da realidade vigente. O seu ensino é fundamental na medida que “a história, ajudando a explicar a realidade, pode ajudar ao mesmo tempo a transformá-la”. (BORGES, 1980, p.8)

Segundo Vavy Pacheco Borges, “[...] a história está sempre se constituindo: o conhecimento que ela produz nunca é perfeito ou acabado” (1980, p. 9). A autora defende a ideia de que a história não se limita apenas ao passado e que ela é um agente de transformação da realidade. Veja:

[...] Mas a história, hoje em dia, não visa explicar esse passado, distante e morto. E é a contribuição que ela pode trazer para a explicação da realidade em que vivemos que nos leva a ver como fundamental é a sua divulgação também fora das universidades e escolas onde ela está prisioneira há longos anos. Essa divulgação se torna importante na medida em que se acredita que a história, ajudando a explicar a realidade, pode ajudar ao mesmo tempo a transformá-la. (BORGES, 1980, p. 8)

A referida autora também afirma que a História é a história do homem, vivendo em sociedade. É que ela procura ver especificamente as transformações pelas quais passaram as sociedades. Todos nós somos sujeitos integrantes do processo histórico, portanto, temos uma ação concreta a desempenhar nele. O homem está constantemente mudando e por consequência a sociedade que o cerca também. (1980, p. 48)

O conhecimento produzido pela História ajuda-nos a entender acerca de nossa realidade, tendo em vista a nossa própria atuação na História.

Cristiane Nova declara que o ensino de História no Brasil apresenta o estudo de um passado distante da realidade atual. Vejamos sua afirmação:

O ensino de História no Brasil ainda se realiza como algo distante da vida cotidiana, desconectado do presente. É preciso se buscar uma renovação dessa prática, procurando a ideia de que se a história é um processo vivo, assim também deve ser o seu ensino. A história não é só levantamento de dados ou fatos; ela os relaciona entre si, procurando descobrir e sistematizar as relações existentes entre eles. A História como toda forma de conhecimento, procura desvendar, revelar, sistematizar relações desconhecidas. (NOVA, 2001)

O enfoque do ensino não deve estar nos fatos históricos, em nomes ilustres ou datas, mas sim na percepção de que a História explica a realidade e ao mesmo tempo ajuda a transformá-la, por isso, é tão importante o papel social que ela desempenha.

De acordo com os Parâmetros Nacionais Curriculares, o ensino de História contribui para a formação da identidade, ao incorporar a reflexão sobre a atuação do indivíduo nas suas relações pessoais com o grupo de convívio. (PCN Ciências Humanas e suas Tecnologias, p.46 1999)

Fica também evidente o caráter político que a disciplina de História desempenha ao propor a reflexão e posicionamento frente aos fatos históricos. Circe Bittencourt atesta que:

A relação entre História escolar e cidadania nos remete evidentemente às finalidades políticas da disciplina. A relevância de uma formação política que a história tende a desempenhar no processo de escolarização tem sido inerente à sua própria existência e permanência nos currículos. O papel da história como disciplina encarregada da formação do político não é velado ou implícito, como ocorre com as demais disciplinas curriculares (BITENCOURT, 2005 p. 20).

Diante dos novos paradigmas da Educação para o século XXI percebemos que uma mudança no ensino desta disciplina se faz necessário. Os aspectos conceituais devem preponderar aos factuais, favorecendo a criticidade, a abstração, a compreensão do processo histórico e das relações entre os fatos. A metodologia de seu ensino deve buscar propiciar aos alunos a compreensão do próprio processo de produção do conhecimento histórico.

As instituições de ensino brasileiras necessitam reavaliar e reformular métodos e estratégias no ensino de História, tornando essa disciplina contextualizada, levando os alunos a terem uma visão crítica sobre o processo histórico. O foco da escola deve estar em despertar o interesse dos alunos em aprender, estimulá-los a serem críticos e a proporem soluções para problemas enfrentados, desenvolvendo seu raciocínio.

Segundo Conceição Cabrini “o professor de história precisa ser alguém que entenda de história, não no sentido de que saiba tudo o que aconteceu com a humanidade, mas que saiba como a história é produzida e que consiga ter uma visão crítica do trabalho histórico existente” (CABRINI, 1994 p. 23). Sendo assim, o professor de História deve desafiar o aluno a questionar, a refletir e a elaborar seus próprios conceitos sobre determinado tema.

## **2.2 Uso e facilidades das Mídias na Educação**

A fim de colaborar no resgate do verdadeiro papel da História na sociedade, apontamos o uso das mídias na prática pedagógica. As TIC's trazem o mundo para o ambiente educativo, de forma interativa. Professores e alunos são agentes a interagir com estes recursos, despertando o interesse e a vontade de aprender. (FERREIRA, 2007)

As tecnologias fazem parte do cotidiano de todos nós. Nossas crianças e jovens estão cada vez mais, manuseando e usufruindo dessas tecnologias. As instituições de ensino, portanto, não podem ignorar a influência que as mídias têm na sociedade atual. Este é o momento de se conhecer e de aplicar novas formas de ensinar, de aprender, de se relacionar com o conhecimento e com o mundo.

Para Valente (2002 p. 50) o avanço tecnológico atual e a Internet são um impulso para o uso da tecnologia de computadores para um entendimento mais amplo de Educação e da consciência de sermos cidadãos do mundo.

No contexto deste mundo tecnológico e globalizado, a escola precisa rever os seus conceitos, quebrar paradigmas e mudar a maneira de abordar e de produzir conhecimento. As tecnologias de informação e conhecimento podem efetivamente ser incorporadas no âmbito escolar propiciando aos alunos uma nova forma de aprender, contribuindo na formação de cidadãos críticos que consigam resolver os problemas de seu contexto. Diante desta nova concepção de ensino que se consolida, o professor não mais exerce o papel de um transmissor e detentor de conhecimento, mas sim atua como um mediador e facilitador da aprendizagem, buscando priorizar a comunicação, o diálogo, a interação, a construção do conhecimento e a humanização das tecnologias. Para tanto, ele necessita conhecer as especificidades de cada mídia, a fim de explorar as suas potencialidades pedagógicas em relação à aprendizagem, orientando o uso das mídias de forma significativa e adequada ao contexto da sala de aula e à realidade da escola.

Se tratando do uso da informática aplicada à educação, Marques, Matos e La Taille (2001, p. 34) ressaltam que o uso do computador como instrumento de ensino possibilita a introdução de praticamente qualquer área do currículo em todos os momentos do processo de ensino e aprendizagem.

Freire e Valente (2001 p. 31) atestam que o professor deve ter conhecimento dos potenciais educacionais do computador e que deve ser capaz de alternar atividades não informatizadas de ensino-aprendizagem com atividades que usam o computador. Essas atividades podem ser usadas apenas para transmitir informações para o aluno como também para criar condições para o aluno construir seu conhecimento em ambientes de aprendizagem que utilizem a informática.

Através do uso da Internet, o aluno pode conectar-se com o mundo, criando a consciência de que não há fronteiras para o conhecimento, pois ela apresenta uma gama de possibilidades que permite ao internauta "tecer" suas próprias relações, percorrer seu próprio caminho, interagir, praticar a autoria etc. “A riqueza de recursos na Internet ajuda os alunos a adquirirem habilidades na avaliação e organização de informações.” (HEIDE e STILBORNE, 2000 p. 120)

A Internet é mais uma ferramenta de ensino atual que está revolucionando a maneira de adquirir e produzir conhecimento em ambientes educativos.

### **2.3 Museus Virtuais e Interatividade**

Com a disseminação das mídias, é crescente o uso de tecnologias digitais dentro do contexto escolar. Os ambientes virtuais de aprendizagem, entre eles os museus virtuais oferecem aos professores a oportunidade de possibilitar aos alunos o aprendizado por experimentação, pois o aluno poderá movimentar-se, ouvir, ver e manipular objetos, como se estivesse no mundo real. (MARÇAL et al, 2005) Ao integrá-los na prática pedagógica busca-se aprendizagem global, crítica e contextualizada. A experiência com museus virtuais leva o aluno há transcender o tempo e o espaço, aproximando-o de realidades desconhecidas e distantes.

Hawkey, (2006 apud MARINS 2008) afirma que os objetivos educacionais dos museus podem ser facilitados e/ou acelerados pelas tecnologias digitais, pois estas permitem que atividades interativas sejam realizadas a partir dos objetos expostos.

Fazendo uso da realidade virtual dentro do contexto dos museus virtuais de História, é possível fazer simulações e interações com as obras, visitas pelas galerias, entre outras atividades, que de outra forma seriam inacessíveis. Esta viagem virtual permite ao internauta conhecer objetos, obras, esculturas, cenários, percebendo detalhes e interagindo com os mesmos.

Podemos assim perceber que os Museus Virtuais quando direcionados para a educação contribuem de forma concreta na construção significativa do conhecimento.

### **3. Metodologia**

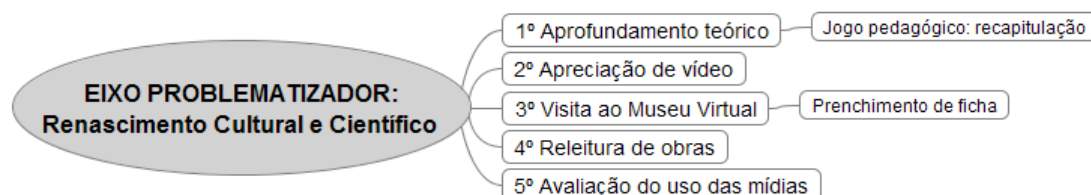
A aplicação do trabalho envolveu um estudo investigativo e interativo, cuja metodologia fez uso dos métodos da pesquisa qualiquantitativa. Neste estudo buscou-se realizar uma

pesquisa que combinasse a compreensão dos significados dos fatos com as informações estatísticas.

A metodologia foi aplicada numa turma de 8ª série do Ensino Fundamental de uma escola rural da rede municipal de ensino. O estudo explorou um tema específico de História, fazendo uso dos recursos midiáticos, como parte integrante do processo de ensino-aprendizagem, favorecendo a construção do conhecimento.

O eixo problematizador foi o Renascimento Cultural e Científico na Europa. A aplicação do trabalho foi desenvolvida através de cinco etapas de trabalho, com a realização de atividades específicas. A seguir, a descrição das etapas, que estão representadas no Mapa Conceitual da Figura 1:

- (1) *Pesquisa em material impresso, aprofundamento teórico; realização de jogo pedagógico com questões objetivas;*
- (2) *Apreciação de vídeo*
- (3) *Visita ao Museu Virtual do Louvre; preenchimento de ficha de trabalho;*
- (4) *Releitura de obras renascentistas;*
- (5) *Avaliação do projeto*



**Figura 1 – Mapa Conceitual**

#### **4. Implementação da atividade de pesquisa e coleta de resultados**

O trabalho foi idealizado com a 8ª série do Ensino Fundamental, turma composta por apenas seis alunos. Planejava-se estender o referido projeto para mais uma turma da escola, mas não foi possível devido à incompatibilidade de horários com os demais professores.

A realidade escolar é bem limitada no que se refere à oferta de recursos tecnológicos para a prática pedagógica. Neste educandário não dispomos de um



laboratório de informática. Contudo, isso não serviu de empecilho para a execução desta proposta, que foi concretizada numa *lan house*, na zona urbana da cidade.

A turma escolhida apresenta características bem peculiares, pois seus integrantes, de forma geral, não demonstram interesse pelas atividades escolares que são propostas pelo corpo docente da escola. O diagnóstico da clientela em questão motivou a realização de um trabalho diferenciado, dinâmico e interativo.

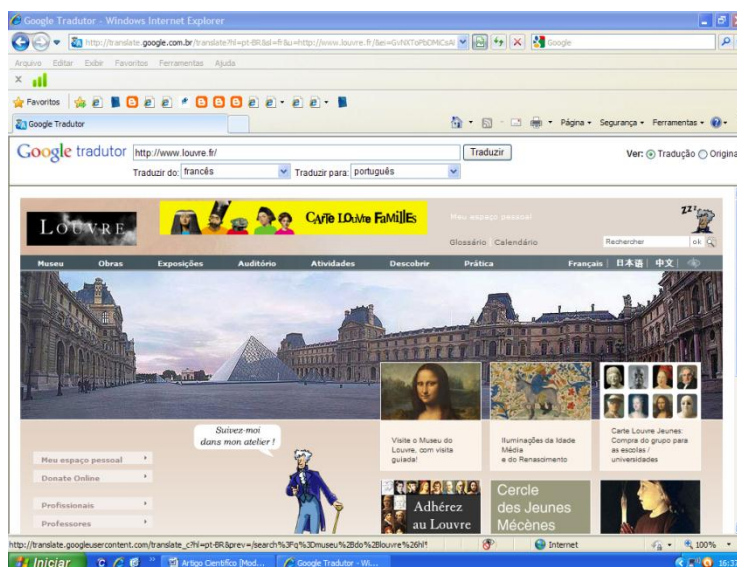
O tema escolhido de acordo com os conteúdos programáticos para tal série foi o Renascimento Cultural e Científico na Europa.

Inicialmente trabalhou-se com uma exposição oral do conteúdo, propiciando um ambiente de questionamento e contextualização do tema com o presente. Neste primeiro momento, o uso de material impresso foi amplamente utilizado e discutido, apontando informações relevantes na visão de alguns autores. Em seguida, foi aplicado um jogo de perguntas, com múltiplas respostas sobre as principais informações abordadas. O aproveitamento foi muito bom, demonstrando que a temática chamou a atenção dos alunos, pois promoveu a participação e despertou o interesse sobre o objeto de estudo.

Na segunda etapa do trabalho começamos com a apreciação do Vídeo “Tempos Modernos e o Renascimento”, do Novo Telecurso. Através desta vídeo-aula, os alunos puderam ter uma visão mais contextualizada da realidade política, social e econômica no período da Renascença e qual foi sua influência, abrangência e legado para a humanidade. Mais uma vez, foi proposta uma discussão sobre os principais tópicos abordados. As explicações contidas no vídeo confirmaram os conhecimentos já adquiridos na aula anterior.

Na sequência chegamos ao ponto mais alto do trabalho, onde os alunos visitaram uma *lan house*, a fim de navegarem no Museu Virtual do Louvre, tendo a oportunidade de conhecer algumas das obras mais famosas do mundo contemporâneo. Primeiramente, propomos aos alunos o uso do Google Tradutor a fim de realizarem uma melhor navegação no site, que se encontra em inglês. Depois propomos alguns caminhos dentro do site para marcar o início da visita e posteriormente deixamos o trabalho fluir, para que cada aluno pudesse “tecer” o seu próprio caminho. Estes foram orientados a buscar as pinturas e as esculturas que se encaixavam dentro do período da Renascença, lançando um olhar especial aos nomes de destaque, estudados anteriormente em sala de aula.

Observou-se certa dificuldade na navegação do site, pois o mesmo apresenta caminhos complexos e também, constatou-se que as obras não estão agrupadas por períodos de tempo. Esse fato exigiu uma busca mais acentuada e minuciosa.



**Figura 2 – Layout do site do Museu do Louvre.**  
**Fonte: [www.louvre.fr/](http://www.louvre.fr/)**

Na figura 2 é apresentada a página inicial do site do Museu do Louvre, ponto de partida para o tour virtual.

Concomitante a navegação do museu virtual, os alunos preencherem uma ficha de trabalho, que tinha como objetivo destacar informações importantes e avaliar o nível de satisfação proposto pela atividade. Esta ficha foi desenvolvida tendo por base o livro Guia do Professor para a Internet (HEIDE e STILBORNE, 2000 p. 144). Os questionamentos foram os seguintes:

1. Qual é o nome do museu virtual visitado?
2. Qual é o endereço eletrônico?
3. Qual é o foco deste museu?
4. Descreva uma exposição especial ou recurso nesse museu que seus colegas podem achar interessante:
5. Do que mais gostou no site?
6. No geral, como você avaliaria esse site:

( ) Muito bom ( ) Bom ( ) Poderia ser melhor ( ) Poderia ser muito melhor

Através do preenchimento desta ficha de trabalho pudemos constatar que as três primeiras questões solicitavam dados relativos ao site visitado. Não houve dificuldade na produção das respostas. Em relação à descrição de um recurso apresentado na *home Page*, eles ficaram inseguros quanto à resposta e a maioria dos alunos não escreveu nenhuma informação. Quanto ao que mais chamou a atenção no site, foi unânime a contemplação da pintura da Monalisa, de Leonardo da Vinci. Talvez a obra mais conhecida deles.

Na 4ª etapa do trabalho os alunos foram convidados a escolher uma obra da Renascença a fim de fazerem uma releitura. Levando em consideração que a classe apresenta um considerável interesse pela arte de desenhar, isso fez com que a atividade fosse bem acolhida. Através dela puderam demonstrar sua sensibilidade, criatividade e sua visão crítica.



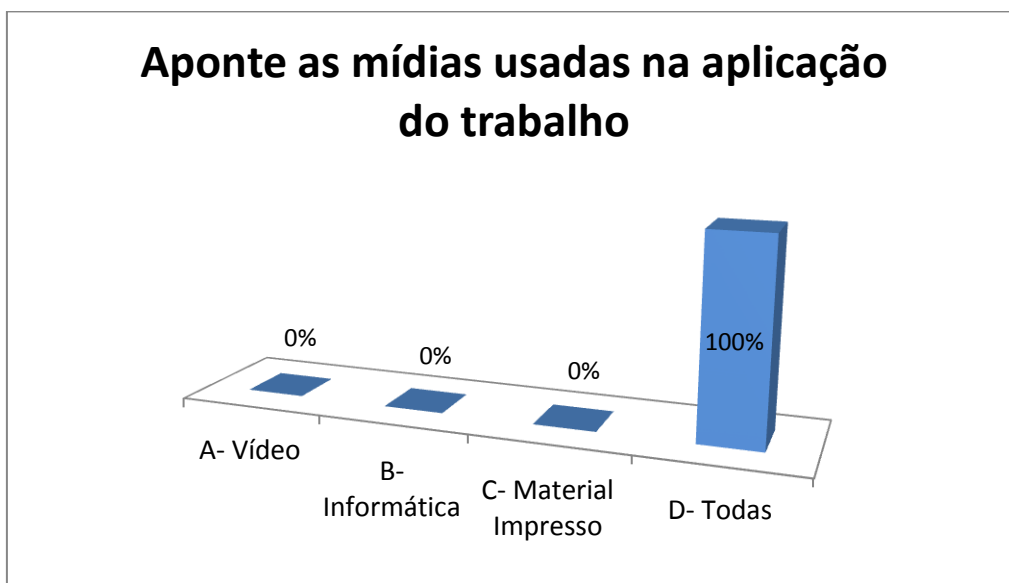
**Figura 3 – Releitura da obra O casamento de Giovanni Arnolfini e Giovanna Cenami – 1434 de Jan van Eyck**

Na figura 3 temos a releitura de uma obra renascentista, realizada pelo aluno Cristiano de Oliveira César. A obra de Jan van Eyck descreve uma união matrimonial típica da época.

## **5. Discussão de resultados**

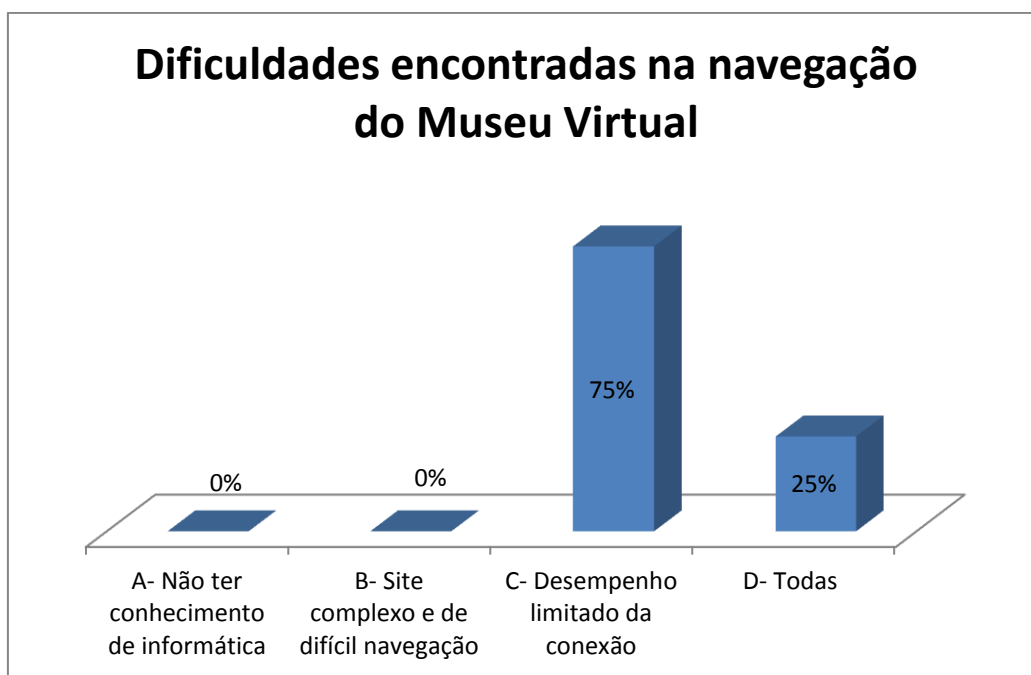
Para finalizar, foi aplicado um questionário individual sobre o uso das mídias, com o objetivo de verificar qual foi a percepção dos alunos em relação ao trabalho proposto. Na sequência, os resultados obtidos são exibidos através de gráficos.

**Gráfico 1 – Percepção de quais Mídias foram utilizadas no trabalho**



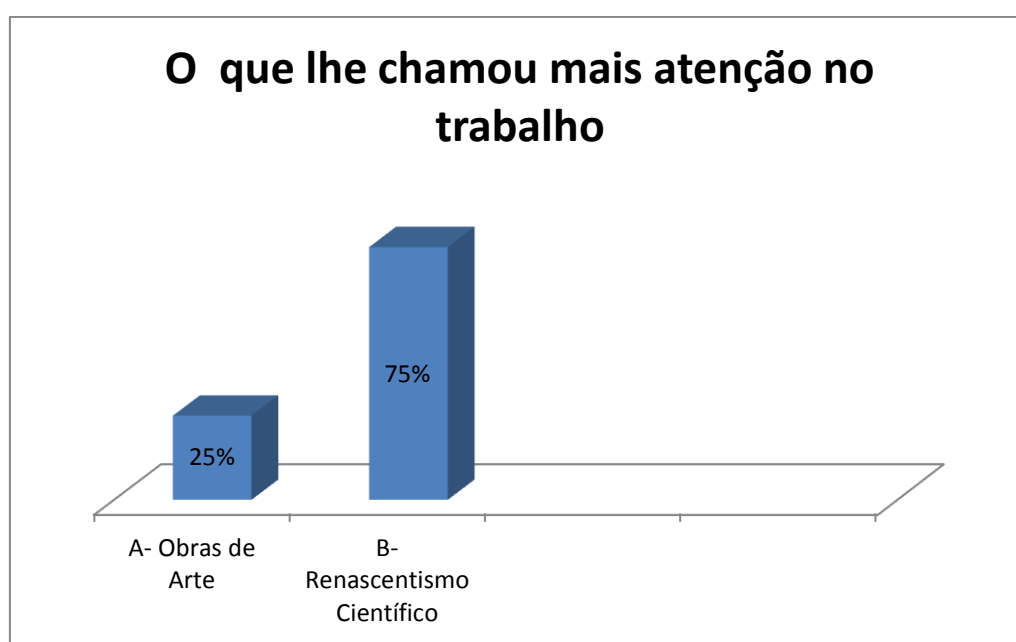
Na análise do gráfico 1 percebe-se que os alunos facilmente identificaram quais mídias foram utilizadas durante a execução do projeto. Neste caso, fizemos uso do material impresso quando iniciamos o projeto, ao confrontar a visão de diversos autores sobre a Renascença e também ao observar as obras mais conhecidas deste período. Usamos o vídeo educativo com o intuito de contextualizar o tema em questão e usamos a informática e a internet com a finalidade de visitar o Museu Virtual.

**Gráfico 2 – Dificuldades encontradas na navegação do Museu Virtual**



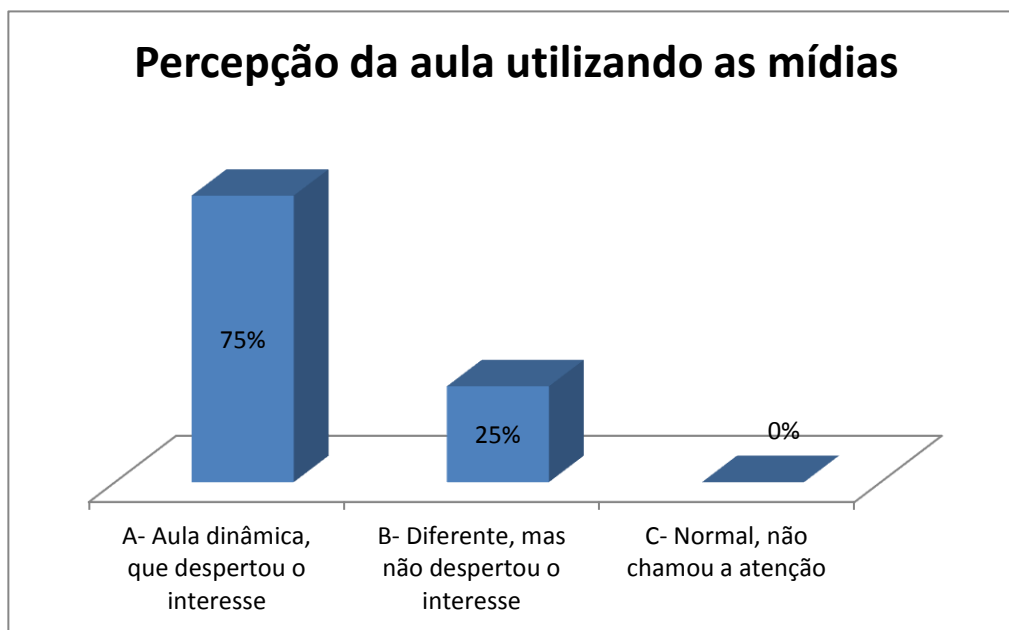
No gráfico 2, foi pedido aos alunos que apontassem quais foram na sua opinião, as maiores dificuldades encontradas na navegação do Museu Virtual. Percebe-se então, que para 75% dos alunos entrevistados, a falha intermitente na conexão da internet no momento da execução do projeto na *lan house* trouxe descontentamento e limitou o pleno aproveitamento da aula. Para 25% dos alunos, a combinação dos fatores: desempenho limitado da conexão, não ter conhecimento de informática e do site ser complexo foram apontadas como as maiores dificuldades encontradas na navegação.

**Gráfico 3 – Assunto mais atrativo**



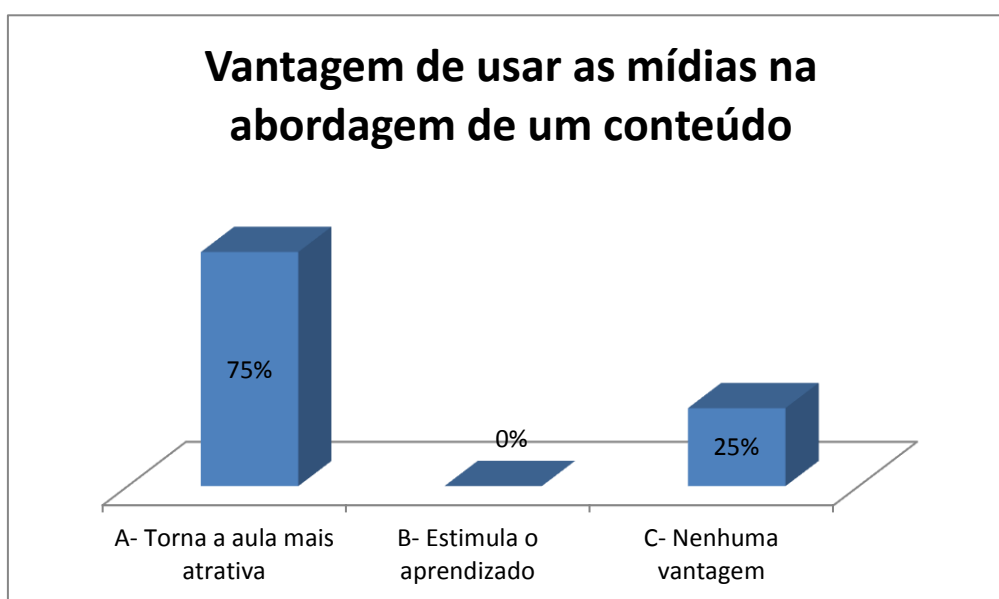
No gráfico 3, questionou-se quais partes do conteúdo explorado foram mais atrativas. Para 75% dos alunos, o Renascimento Científico foi o mais atraente. Eles se interessaram bastante pelas descobertas científicas ocorridas neste período, como por exemplo, Leonardo da Vinci e suas projeções de novos inventos, Nicolau Copérnico e Galileu Galileu e as descobertas no campo da astronomia. Para 25% da classe o mais interessante neste estudo foi conhecer as obras de arte da Renascença, que combinavam profundidade, expressão e humanismo.

**Gráfico 4 – Percepção da aula utilizando as Mídias**



O gráfico 4 mensura a percepção que os alunos tiveram do projeto ao incluir as mídias na prática pedagógica. Para 75% dos alunos, o desenvolvimento das aulas utilizando as mídias foi dinâmico e despertou a curiosidade e o interesse deles. E para 25% dos alunos, até reconhecem que a aula foi diferente daquelas que estão acostumados a assistir, mas não despertou o interesse nos mesmos.

**Gráfico 5 – Vantagem de fazer uso das mídias**



O gráfico 5 representa o questionamento acerca da percepção do uso das mídias na aprendizagem e suas vantagens no ensino. Notou-se que para 75% dos alunos a



inclusão das mídias torna a aula mais atrativa, interessante e dinâmica. Para 25% da classe, seu uso não traz nenhuma vantagem para a aprendizagem.

Com os resultados obtidos no questionário de avaliação do projeto pode-se inferir que para a classe em destaque, a inclusão das mídias na prática pedagógica foi determinante na demonstração de interesse e conseqüentemente na construção do saber histórico.

## **6. Considerações finais**

Com base no produto final deste trabalho, concluímos que é possível implementar uma prática pedagógica incluindo as mídias no processo ensino-aprendizagem a fim de produzir aulas dinâmicas, atrativas, desafiadoras e interativas.

Constatamos que a utilização do museu virtual como ferramenta de ensino poderá oferecer inúmeras oportunidades em prol do conhecimento e que através do seu uso, o educando pode ser o protagonista de sua própria aprendizagem.

Finalmente, entendemos que o resultado apresentado pelo grupo de alunos em questão foi satisfatório, pois foi uma amostra de que o uso das mídias na educação torna a aprendizagem significativa e efetiva.

## **Referências Bibliográficas**

- Bitencourt, Circe Maria Fernandes. Ensino de História: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2005.
- Borges, Vavy Pacheco. O que é História. 2ª Ed. Revisada. São Paulo: Brasiliense, 1993
- Cabrini, Conceição. O ensino de história: revisão urgente. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- Heide, Ann e Stilborne, Linda. Tradução: Edson Furmankiewz Guia do professor para a Internet: completo e fácil. 2ª Edição. POA: Artes Médicas Sul, 2000.
- Ferreira, Carlos Augusto Lima. Ensino de História e a incorporação das novas Tecnologias da Informação e Comunicação: uma reflexão. 1999. Disponível em: <<http://www.revistas2.uepg.br/index.php/rhr/article/view/2087/1569>> Acesso em 01 de dezembro de 2011.
- Freire, Fernanda Maria Pereira. Valente, José Armando (orgs). Aprendendo para a vida: os computadores na sala de aula. São Paulo: Cortez, 2001.
- IBRAM, Instituto Nacional de Museus. Definição de Museu. Disponível em: <<http://www.museus.gov.br/museu/>> Acesso em 30 de agosto de 2011.



- Marins, Vânia et al. Aprendizagem em Museus com Uso de Tecnologias Digitais e Realidade Virtual, maio de 2008. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2008/tc/511200874205PM.pdf>> Acesso em 30 de agosto de 2011.
- Nova, Cristiane. Nas fronteiras entre o cinema e a História. Disponível em: <<http://www.comciencia.br/especial/cinema/cine03.htm>> Acesso em 15 de agosto de 2011.
- Marçal, Edgar et al. museumM: Uma aplicação de m-Learning com Realidade Virtual. Disponível em: <[http://www.unisinos.br/\\_diversos/congresso/sbc2005/\\_dados/anais/pdf/arq0119.pdf](http://www.unisinos.br/_diversos/congresso/sbc2005/_dados/anais/pdf/arq0119.pdf)> Acesso em 01 de dezembro de 2011.
- Marques, C.; Matos, I.; La Taille, I. Computador e Ensino. Uma aplicação à língua portuguesa. 2ª Edição. São Paulo: Editora Ática, 2001.
- Parâmetros Curriculares Nacionais, Ensino Médio, Ciências Humanas e suas Tecnologias/Ministério da Educação. Brasília: Ministério da Educação/Secretaria de Educação Média e Tecnológica, 1999.
- Valente, José Armando (orgs). O computador na sociedade do conhecimento. Universidade Estadual de Campinas. Núcleo de Informática Aplicada à Educação. 2002.