

LOOK, THINK AND MAKER: ENSINO REMOTO DIGITAL NAS HUMANIDADES NOS TEMPOS DE PANDEMIA DA COVID-19

Janaina Cardoso de Mello ¹ e *Priscila Maria de Jesus* ²

Resumo

O texto contém a experiência de ensino *online* durante a pandemia de Covid-19. Ao longo de um mês ministrou-se a disciplina optativa "Museologia e Tecnologias da Informação e Comunicação" nas graduações em Museologia, História, Turismo, Biblioteconomia e Direito, referente ao semestre especial 2019.4, na Universidade Federal de Sergipe. Como objetivo geral busca-se apresentar uma metodologia ativa, criada no contexto do ensino remoto emergencial (ERE), como vetor interdisciplinar de aplicação tecnológica digital na interface colaborativa entre Museologia, História e Patrimônio Cultural. A metodologia qualitativa adotada constitui uma narrativa descritiva, delineando de forma sistêmica as referências, métodos e etapas do processo de construção e análise da disciplina. A partir do uso de ferramentas interativas e integradoras, os conteúdos foram compartilhados de forma dialógica, criativa, autônoma e dinâmica com uma metodologia elaborada especificamente para as aulas, denominada "Look, Think and Maker" (LTM). O arcabouço teórico compreendeu os trabalhos de Ee Hui Li and Soon Hin Hew (2017), David McConnell (2017), John Demuyakor (2020), Mohammed Abdullatif Almulla (2020), Nathália Savione Machado e João Mattar (2020) dentre outros. O registro das estratégias pedagógicas de superação das adversidades no período de distanciamento social na emergência sanitária, permite historicizar não apenas um tempo histórico recente, mas as soluções alternativas para manutenção da saúde mental e o desenvolvimento do ensino-aprendizagem de modo participativo, humanizado e colaborativo. Além de preparar os discentes para os futuros semestres que ocorreram online, também foram fornecidos subsídios para a formação profissional destinada a um mundo cada vez mais digital.

Palavras-chave: Metodologias Ativas; Museologia; Patrimônio Cultural; Pandemia; Tecnologias Digitais.

LOOK, THINK AND MAKER: DIGITAL REMOTE TEACHING IN THE HUMANITIES IN TIMES OF THE COVID-19 PANDEMIC

¹Doutora em História Social (Universidade Federal do Rio de Janeiro), Mestre em Memória Social (Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro), Graduada em História (Universidade do Estado do Rio de Janeiro), Docente do Departamento de História da Universidade Federal de Sergipe, do Programa de Pós-Graduação Profissional em Ensino de História (ProfHistória/UFS), do Programa de Pós-Graduação em História (PROHIS/UFS) e do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGED/UFS). Bolsista Produtividade CNPq/ DT-2.

²Doutoranda em Ciência da Informação (Universidade Federal de Pernambuco), Mestre em Crítica Cultural (Universidade do Estado da Bahia), Graduada em Museologia (Universidade Federal da Bahia), Docente do Departamento de Museologia da Universidade Federal de Sergipe.



Abstract

The text describes the experience of online teaching during the Covid-19 pandemic. Over the course of a month, the elective course "Museum Studies and Information and Communication Technologies" was taught to undergraduate students in Museology, History, Tourism, Library Science, and Law, for the special semester 2019.4 at the Federal University of Sergipe. The general objective is to present an active methodology, developed in the context of emergency remote teaching (ERT), as an interdisciplinary vector for digital technological application in the collaborative interface between Museology, History, and Cultural Heritage. The qualitative methodology adopted constitutes a descriptive narrative, systematically outlining the references, methods, and stages of the course's construction and analysis process. Using interactive and integrative tools, the content was shared dialogically, creatively, autonomously, and dynamically with a methodology specifically designed for the classes, called "Look, Think and Maker" (LTM). The theoretical framework included the works of Ee Hui Li and Soon Hin Hew (2017), David McConnell (2017), John Demuyakor (2020), Mohammed Abdullatif Almulla (2020), Nathália Savione Machado and João Mattar (2020), among others. Recording pedagogical strategies to overcome adversities during the period of social distancing in the health emergency allows for the historicization not only of a recent historical time but also of alternative solutions for maintaining mental health and fostering participatory, humanized, and collaborative teaching and learning. In addition to preparing students for future online semesters, subsidies were also provided for professional training geared towards an increasingly digital world.

Keywords: Active Methodologies; Museology; Cultural Heritage; Pandemic; Digital Technologies.

1. Introdução

Ao final de 2019, casos de pneumonia foram reportados em Wuhan, na República Popular da China. As pesquisas comprovaram um novo tipo de coronavírus ainda não identificado em seres humanos. A doença causada pelo Sars-Covid-2 precipitou sintomas de tosse, febre, dificuldade para respirar e dores na garganta evoluindo para quadros respiratórios graves que necessitavam de internação hospitalar e respiradores artificiais. De disseminação rápida e desenfreada no mundo, a pandemia, decretada no início de março de 2020 pela OMS, foi responsável por uma reação em cadeia que envolveu a prática de distanciamento social, colocando a maioria das pessoas em uma quarentena prolongada, com o fechamento de serviços não essenciais para evitar a propagação maior do vírus transmitido pelo ar, com contágio acelerado e sobrecargas nas Unidades Intensivas de Tratamento médico (UTI). No Brasil, após seis meses, o número de mortos ultrapassou 711 mil habitantes e infectou mais de 38 milhões de pessoas (Brasil, c2024).



Dado o contexto de emergência sanitária e o encerramento imediato das atividades educacionais presenciais em escolas e universidades em todo o país, o Ministério da Educação (MEC) promulgou a Portaria nº 544 de 16 de junho de 2020, cujo o artigo 1º autorizou, em caráter excepcional, a substituição de disciplinas presenciais, em cursos regularmente autorizados, por atividades letivas com uso de recursos educacionais digitais, tecnologias de informação e comunicação ou outros meios convencionais, em instituição de educação superior integrante do sistema federal de ensino, de que trata o art. 2º do Decreto nº 9.235, de 15 de dezembro de 2017. A autorização para a suspensão das aulas presenciais e oferta do ensino remoto emergencial (ERE), pela referida portaria, estendeu-se até 31 de dezembro de 2020 (Brasil, 2020).

Em resposta às necessidades da comunidade universitária e à legislação em vigor, nesse momento de crise de saúde, a Pró-Reitoria de Graduação da Universidade Federal de Sergipe (PROGRAD/UFS) lançou o Edital nº 12/2020 com a Chamada Pública para a Oferta Excepcional de Componentes Curriculares dos Cursos de Graduação da UFS, por meio remoto, durante período letivo especial (UFS, 2020). O Edital permitiu que docentes que assim o desejassem, em conformidade com seus departamentos, ofertassem disciplinas optativas.

Ensejando a parceria entre o Departamento de Museologia (DMS) e o Departamento de História (DHI), foi ofertada pela primeira vez a disciplina optativa "Museologia e Tecnologias da Informação e Comunicação" nas graduações de Museologia, História, Turismo, Biblioteconomia e Direito, no semestre especial 2019.4 (60h), recebendo um total de 27 matriculados.

A oferta tinha como objetivo a experimentação de Tecnologias Digitais em Informação e Comunicação, no contexto de uma disciplina totalmente *online*, abordando aspectos de inovação e ambiente web, de forma piloto. Cabe ressaltar, que a oferta da disciplina em questão, durante o período 2019.4, era optativa, ou seja, os professores poderiam ofertar ou não componentes no período.

Desse modo, o texto aqui apresentado tem como objetivo geral apresentar uma nova metodologia ativa, criada no contexto do ensino remoto emergencial (ERE), como vetor interdisciplinar de aplicação tecnológica digital na interface colaborativa entre Museologia, História e Patrimônio Cultural.

Como objetivos específicos: 1. compreender os aspectos teóricos e legais que permitiram o estabelecimento do Ensino Remoto Emergencial na Universidade Federal de Sergipe durante os anos de 2020 e 2021; 2. diagnosticar o perfil de acesso ao ambiente das aulas por parte dos discentes durante o período de oferta do componente curricular; 3. propor metodologias embasadas em Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) para a realização de aulas remotas interativas e dinâmicas.

A metodologia qualitativa adotada no texto constitui uma narrativa descritiva, na qual apresenta de forma sistêmica as referências, métodos e etapas utilizadas no processo de construção e análise da disciplina "Museologia e Tecnologias da Informação e Comunicação". Utilizou-se a pesquisa bibliográfica como forma de compreender termos e metodologias, a partir do



levantamento de periódicos no *Google Scholar* pautado em indexadores como “TDIC” AND “Educação” e “E-learning” AND “Educação”. Para uma maior compreensão do tema, buscou-se ainda livros, dissertações e teses a respeito do tema de tecnologias digitais no ambiente educacional. Para complementar, fez-se um apanhado de leis federais e no âmbito da instituição em foco, que versassem sobre ensino em ambiente digital, refletindo sobre o ensino EAD e o ERE, para ressaltar suas diferenças e aplicações.

Desta forma, o texto busca apresentar de forma objetiva os passos que envolveram para o desenvolvimento da metodologia criada especificamente para a oferta do componente “Museologia e Tecnologias da Informação e Comunicação” pelas autoras, intitulada “Look, Think and Maker” (LTM), que, a partir do uso de ferramentas interativas e integradoras, buscou-se apresentar os conteúdos de forma dialógica, criativa, autônoma e dinâmica.

2. O Ensino Remoto Emergencial no contexto pandêmico

O estabelecimento temporário do Ensino Remoto Emergencial (ERE) ocorre de modo distinto da oferta convencional da Educação a Distância (EaD) proporcionada pelo Centro de Educação a Distância da UFS (CESAD), cuja infraestrutura possibilita a gravação de aulas em estúdio, com uma equipe técnica que se responsabiliza pelos recursos audiovisuais, iluminação e edição de imagem, além, da composição de materiais didáticos e metodologias específicas para a modalidade, regulamentada no Brasil pelo Decreto nº 5.622, de 2005, promulgado pelo MEC (Brasil, 2005), que oportunizou a formação teórica e prática de professores para esse viés formativo, fruto da escolha de docentes e discentes, conforme processos seletivos que os assistem e de caráter contínuo.

Destarte, a

[...] concepção de educação a distância como uma modalidade que usa as tecnologias de informação e comunicação para estabelecer a interação entre professor e estudante ou estudante e estudante, a fim de que a aprendizagem ocorra de forma colaborativa e significativa. Essa interação pode ser feita por diversos meios, como: chat, telefone, fórum, entre outros, que fazem com que a distância seja minimizada ou até mesmo suprimida nessa modalidade de ensino (Costa, 2017, p. 64-65).

Prevista em lei, planejada, com formação prévia de professores, currículo e recursos de comunicação variados, a EaD no Brasil, quer pública ou privada, tem alcançado espaços onde outrora não existiam possibilidades de um ensino presencial. Assim foi com os Tele cursos de Ensino Médio, utilizando rádio e TV, e os inúmeros cursos livres conduzidos pelo Instituto Universal Brasileiro (IUB) via correio postal. Municípios rurais dos interiores das regiões Norte, Nordeste e



Centro-Oeste foram beneficiados com essa alternativa, mas também nas regiões Sudeste e Sul, a classe operária, sem horários para o estudo formal presencial, conseguiu conciliar períodos de folga para a aquisição de uma formação e obtenção de diplomas que lhes permitia alguma ascensão socioeconômica em empregos que lhes exigiam uma certificação de conclusão de estudos. Em uma sociedade de grande desigualdade social como a brasileira, a EaD tem um importante papel histórico para que um percentual da população consiga sair da exclusão, alcançando emprego e renda que lhes garanta a subsistência.

O ERE se tratando de uma ação de ensino emergencial, em razão da pandemia que incidiu como uma surpresa nos meios educacionais presenciais, surgindo como a tentativa de não deixar a comunidade de alunos completamente paralisada e à margem do ensino-aprendizagem. Em sua maioria, docentes que nunca trabalharam com a EaD buscaram de forma imediata e autodidata conhecimentos sobre as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC)¹, em cursos *online*, leituras e aperfeiçoamento da prática como usuários da tecnologia antes manuseada como um instrumento coadjuvante nas aulas. Construindo seu material didático em *homeoffice*, de computadores e conexões com *internet* pessoais, com intervenções de familiares e animais domésticos no ambiente da aula, de vizinhos ou ruídos da rua, os resultados da mobilização didática foram bem diferenciados tanto da EaD, quanto do ensino presencial. Sendo, portanto, muito necessário manter a coerência ao não utilizar ERE e EaD como sinônimos porque não o são. Conforme Patricia Alejandra Behar (2020):

O ensino é considerado remoto porque os professores e alunos estão impedidos por decreto de frequentarem instituições educacionais para evitar a disseminação do vírus. É emergencial porque do dia para noite o planejamento pedagógico para o ano letivo de 2020 teve que ser engavetado.

Nesse aspecto, a disciplina ofertada no semestre 2019.4, em suas premissas teóricas adotou os setes temas emergentes de David McConnell (2017) compilados como: 1. 'centralidade da aula', 2. 'aprendizagem cooperativa online', 3. 'aprendizagem em rede', 4. 'aprendizagem do aluno', 5. 'aula mais trabalho online', 6. 'infraestrutura e acesso' e 7. 'desenvolvimento profissional'. Seu estudo apresentou uma amostragem da percepção do *e-learning* pelos professores universitários na China, antes da pandemia. As aulas expositivas e os métodos tradicionais que investem na informação de conteúdos e teorias com pouca ou nenhuma atividade dinâmica e interativa por parte dos discentes estavam na ordem das preferências docentes nas aulas presenciais.

O *e-learning*, para muitos era considerado um instrumento auxiliar, todavia, um grupo de professores entrevistados considerava o potencial da aprendizagem cooperativa *online* algo a ser visto com bons olhos para superar

¹ Compreendendo TDIC como tecnologias digitais produzidas no século XXI que abrangem a disrupção de wifi, plano de dados, smartphones, armazenamento em nuvens, drives online, softwares sofisticados, internet das coisas (IoT), Big Data etc. (ARMSTRONG, 2019).



um ensino “doloroso” e “enfadonho” associado às aulas formais por grande parte dos alunos. Se por um lado a experiência social de maior integração e participação dos alunos na construção mais autônoma de sua aprendizagem era vista como um ponto positivo, a necessidade de um maior comprometimento dos discentes e dos docentes com as “metodologias inovadoras” através do desenvolvimento de projetos coletivos era um desafio (Mcconnell, 2017).

Hui Li e Soon Hin Hew (2017) ao trabalharem com o uso de “Storyboard”¹ no ensino superior via *e-learning* da Malásia, confirmaram como a narração de histórias atua como uma ferramenta de interação social humana e é comumente usada na educação para aprender, explicar e divertir. Optaram pelas teorias cognitivas de aprendizagem multimídia, incluindo: 1) princípio de multimídia, 2) princípio de redundância, 3) princípio de modalidade, 4) princípio de contiguidade temporal, 5) princípio de coerência, 6) princípio de personalização, 7) princípio de sinalização e 6) princípio de voz nas aplicações didáticas realizadas junto aos estudantes de um grupo experimental. Os sucessos na aprendizagem foram evidenciados em relação ao menor tempo para a compreensão dos conteúdos e à maior participação e engajamento dos alunos.

Mohammed Abdullatif Almulla (2020) trouxe um olhar sobre prevalência da aprendizagem baseada em projetos (*Problem Based Learning* – PBL) dado seu aumento significativo nas adesões por docentes e instituições educacionais, contribuindo para discussões sérias sobre seu advento. A partir da aplicação de um questionário com 124 professores que utilizavam o PBL, tendo o resultado desta pesquisa revelado que a técnica PBL melhorava o envolvimento do aluno, permitindo o compartilhamento e discussão de conhecimento e informações.

John Demuyakor (2020) publicou seu artigo na emergência da pandemia e por isso atestou como a Covid-19 mudou a realidade e filosofia educacional no mundo. As partes interessadas e a gestão das instituições de ensino superior não tiveram outra opção a não ser fazer uso da tecnologia da *internet*, portanto, do aprendizado *online* para a continuidade das atividades acadêmicas. Trouxe o exemplo dos alunos de Gana que estudavam em Pequim, China, demonstrando o apoio dos alunos à implementação do ensino *online*, mesmo que estes tenham reclamado do custo dos planos de dados para acesso ou da lentidão da conexão nos dormitórios universitários. Sobre a aprendizagem fizeram referência ao uso de textos, *softwares* e vídeos junto aos outros materiais recomendados pelo professor para ajudar o aluno a atender às expectativas de aprendizagem.

No decorrer do estudo, foi identificado como um grande desafio do aprendizado online a transmissão de um sentimento de união em uma comunidade no ambiente online. A questão da sociabilidade das trocas físicas, do “olho no olho”, das redes de solidariedade presenciais e afetos são pontos importantes para a humanização e sensibilização do convívio. Para o autor as evidências fornecidas demonstram que tecnologias como a *World Wide Web* (WWW) e *e-mails* têm desempenhado um papel significativo no desenvolvimento rápido do *e-learning*. Considerando, no entanto, que a padronização, assim como a inflexibilidade dos produtos online, pode dificultar o processo de

¹ Roteiro que contém desenhos em sequência cronológica.



aprendizagem individualizado. O *e-learning* bem-sucedido e eficaz depende principalmente de como os conteúdos do curso são elaborados, os conteúdos do plano de curso, a interação entre o aluno e o professor, bem como a disponibilidade de materiais de aprendizagem (Demuyakor, 2020).

Com base na análise realizada por Demuyakor (2020) o estudo constatou a importância dos professores na implantação do aprendizado online. Uma vez que, os professores facilitam as discussões em nível individual e coletivo. Eles respondem às perguntas feitas pelos alunos, elaboram atribuições e examinam a aprendizagem dos alunos. Para o autor, é fundamental observar que a tecnologia pode não ser capaz de substituir o trabalho de um professor. Ressalta, por fim, que eles ensinam muitos alunos, mas não recebem de forma satisfatória o alívio da carga de trabalho e nem o apoio necessário de que precisam.

Nathália Savione Machado e João Mattar (2020) trataram do *Blended Learning* no ensino superior para analisar a participação e a interação dos estudantes no Brasil no entrecruzamento das modalidades presencial e a distância. A partir da realização de entrevistas com estudantes de uma instituição pública e outra de ensino privado, os autores demonstram que o ambiente virtual de aprendizado (AVA) foi pouco explorado para garantir maior interação entre os alunos e docentes, ressaltando-se o distanciamento entre os estudantes cuja integração é mais favorecida na modalidade presencial, prejudicando a intersubjetividade.

Na modalidade presencial, nos trabalhos em grupo e quando podem exercer a co-aprendizagem, com os alunos sendo parceiros do professor na produção do conhecimento, desenvolvendo habilidades como autonomia, liderança e espírito de equipe ofertam maior enriquecimento no contexto de ensino. Foram relatados como pontos negativos o pouco uso dos dispositivos móveis, o excesso de material que termina exaurindo ou desinteressando os alunos e como pontos positivos a possibilidade de exploração de jogos e atividades gamificadas. Destaca-se que para os alunos o docente que tem como características o diálogo, a afetividade, a empatia, a dinamicidade, o respeito às características dos estudantes, o uso de diferentes estratégias de ensino e aprendizagem fortalece o engajamento e a motivação discente (Machado; Mattar, 2020, p.20).

Tendo como norte as leituras realizadas e o potencial aplicação de vários de seus conceitos nas aulas virtuais da disciplina ofertada no semestre 2019.4, foi elaborada a metodologia "*Look, Think and Maker*". *Look*, envolve um olhar sensível e contínuo sobre o caminhar dos alunos e o estímulo para que estes tenham a percepção de que não estão sozinhos, de que o processo de aprendizagem é colaborativo, respeitando as individualidades. *Think*, tem como ponto de partida a reflexão do compromisso que docentes e discentes têm com o processo de aprendizagem, do engajamento de ambos e da cooperação mútua para a construção de um conhecimento significativo, levando em consideração vários vetores digitais criativos e diversificados. *Maker*, compreende a "mão na massa", ou seja, as atividades de projetos colaborativos e aplicação do conteúdo

estudado para uma experiência de aprendizado concreta, participativa e integradora com a realidade do século XXI.

A criação de uma metodologia ativa para o ensino na disciplina de Museologia levou em consideração as leituras prévias, o planejamento de sua condução no período de um mês, bem como, a experiência que as docentes já possuíam com outras metodologias ativas como: *design think* (Melo; Abelheira, 2015; Brown, 2017), *sprint* (Knapp *et al.*, 2017), *toolkit* (Mello, 2019, Echos, 2019), etc. Uma metodologia ativa não precisa estar em uso somente no presencial, sendo possível ser aplicada a qualquer disciplina e conteúdo na modalidade ERE.

3. A Museologia no Ensino Superior Brasileiro

A Museologia, por seu caráter multidisciplinar, permite que profissionais de distintas áreas possam dialogar com temas abordados e discutidos por e para ela, assim, ao se ofertar a disciplina e solicitar que os pré-requisitos fossem retirados para discentes de outros cursos da Universidade, possibilitou o que se compreende como uma das habilidades do profissional do século XXI, que consiste no trabalho colaborativo com profissionais de diferentes áreas. Para Desvallées e Mairesse (2013) a Museologia consiste no "conjunto de tentativas de teorização ou de reflexão crítica ligadas ao campo museal." (2013, p. 63). Essas reflexões passam não apenas pelo campo prático das ações dentro do espaço do museu como a documentação, conservação, comunicação e educação, mas nas relações que estes podem apresentar com todo trabalho museal.

Ao se analisar as práticas voltadas para a educação que perpassam a área, estas se inserem em duas vertentes: as dentro do espaço museu e as relacionadas com a formação de profissionais, por meio das instituições de ensino superior. No Brasil, o ensino em Museologia começa no ano de 1932, a partir do Curso de Museus, que buscava uma formação técnica dos profissionais de museus dentro do Museu Histórico Nacional, a ideia acompanha as discussões realizadas dentro do então Office International des Musées, criado no ano de 1926 e que tinha por objetivo criar um canal de diálogo e, de um certo modo, capacitação à distância com o intuito de melhorar as práticas profissionais de trabalhadores de museus ao redor do mundo (Costa, 2020).

Com a utilização de publicações impressas e encontros presenciais, circulava-se dentro da comunidade internacional não apenas as ações realizadas pelos profissionais, mas também um canal de respostas às dúvidas destes. As publicações consistiam na revista *Museum* e na série monográfica *Museographie*, já os encontros presenciais ocorriam nas conferências internacionais. No Brasil, o ensino de Museologia ganha força com a criação da Política Nacional de Museus (PNM), em 2004, que entre seus eixos norteadores previa uma ampla capacitação dos profissionais da área (Costa, 2020).

Com a criação do Programa de Apoio a Planos de Reestruturação e Expansão das Universidades Federais (Reuni), a partir do ano de 2003, que



“adotou uma série de medidas para retomar o crescimento do ensino superior público, criando condições para que as universidades federais promovam a expansão física, acadêmica e pedagógica da rede federal de educação superior” (Brasil, 2020). A expansão das universidades federais permitiu a ampliação das ofertas de cursos de Museologia em território nacional, passando de três cursos - após uma série de transferências, iniciando em 1951 quando o curso de Museus passou para o nível superior, finalizado em 1979 quando foi transferido em definitivo para a Universidade do Estado do Rio de Janeiro (1932), Universidade Federal da Bahia (1969) e Centro Universitário Barriga Verde (2004) - à 15 cursos de graduação em 2020 (quadro 1).

Quadro 1 - Relação dos cursos de Graduação em Museologia.

Cursos de Graduação	Ano de criação
UFBA – Universidade Federal da Bahia	1969
UFRB – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia	2006
UNB – Universidade Federal de Brasília	2007
UFG – Universidade Federal de Goiás	2007
UFMG – Universidade Federal de Minas Gerais	2007
UFOP – Universidade Federal de Ouro Preto	2007
UFPA – Universidade Federal do Pará	2007
UNESPAR – Universidade Estadual do Paraná	2018
UFPE – Universidade Federal de Pernambuco	2007
UNIRIO – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro	1932
UFPEL – Universidade Federal de Pelotas	2006
UFRGS – Universidade Federal do Rio Grande do Sul	2007
UFSC – Universidade Federal de Santa Catarina	2007
UFS – Universidade Federal de Sergipe	2007

Fonte: COFEM, 2020.

Ressalta-se que desde 2018, três cursos de Bacharelado em Museologia na modalidade EaD, solicitaram autorização de funcionamento ao MEC, vinculados às instituições: CLARETIANO - Centro Universitário, Centro Universitário Leonardo Da Vinci (UNIASSELVI) e Centro Universitário Barriga Verde. Foram iniciados somente os cursos do Claretiano e da Uniasselvi. O Conselho Federal de Museologia – COFEM, emitiu uma “Nota de Esclarecimento” (2020) informando a preocupação com a formação teórica e prática equivalente à formação presencial ofertada nestas plataformas *online* e que os cursos ainda não possuíam o reconhecimento do diploma (requer a aprovação avaliativa do MEC após a conclusão da primeira turma). Ainda sobre esse tema, em 2023, o COFEM emitiu uma resolução determinando em seu Art. 1º que “os Conselhos Regionais de Museologia efetuem, por força de decisão judicial, o Registro Provisório de Pessoas Físicas, na forma da decisão” (COFEM, 2023, p. 1).

A partir da análise dos dados, é possível perceber que houve um boom na criação de cursos no ano de 2007, fruto dessa política expansionista das universidades federais, que permitiu que se criasse em todas as cinco regiões brasileiras. É nesse cenário que é criado o curso de Museologia da Universidade Federal de Sergipe, surgindo dentro do chamado campus das artes, que reunia os cursos de Arquitetura, Arqueologia, Dança, Museologia e Teatro, na cidade de Laranjeiras. A escolha dos cursos e da cidade apresentam uma relação dialógica, uma vez que a cidade de Laranjeiras é reconhecida pela sua forte tradição cultural, sendo seu tombada no ano de 1995, pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), o seu conjunto arquitetônico e paisagístico, no qual está incluso o complexo de prédios da Universidade no antigo Quarteirão dos Trapiches. No entanto, desde o seu início de ação, a realização das atividades no campus foi marcada por dificuldades, inicialmente com a demora na entrega dos prédios em que seria então consolidado o campus, tendo que professores e discentes tendo que realizar suas ações entre os anos de 2007 e 2009 no Centro de Atenção Integral à Criança (Caic), passando para as suas instalações definitivas em 12 de junho de 2009. No ano de 2015 os cursos de Teatro e Dança, que eram noturnos, foram transferidos para o Campus de São Cristóvão e Aracaju, respectivamente, em virtude de questões de mobilidade e, sobretudo, os índices de violência que estavam comprometendo a segurança dos discentes.

O curso de Museologia é um curso presencial, que funciona no período matutino e no ano de 2020, em meio à pandemia, teve sua alteração de grade curricular (atualmente a terceira grade), que estava em discussão desde 2016 com o intuito de aproximar a Museologia nas discussões e ferramentas que abarquem as TDIC, por meio de diálogos multi e transdisciplinares, trazendo para o campo de disciplinas obrigatórias Tecnologia Aplicada a Museus e Museologia e Turismo, e como optativas Empreendedorismo e Inovação Social aplicada a museus, numa busca de complementar a formação dos profissionais, para além dos conhecimentos básicos pertinentes ao profissional de museu, fomentando as competências e habilidades do século XXI.

4. Diagnóstico e Metodologias da disciplina Museologia e Tecnologia da Informação e Comunicação

A disciplina MUSEO0077 - Museologia e Tecnologia da Informação e Comunicação, é uma disciplina optativa do Projeto Pedagógico do Curso de Museologia, implementado no ano de 2012 e em vigor até julho de 2020. Apesar de dialogar com temas relacionados às TDIC, percebe-se que para a sua realização, precisava-se apresentar temas atuais, que não eram contemplados na ementa da disciplina, bem como utilizar uma metodologia dinâmica capaz de desenvolver habilidades e competências específicas no discente. Por habilidades esperou-se que os discentes pudessem aplicar os fundamentos básicos de Novas

Tecnologias de Informação e Comunicação (NTIC)¹ para a solução de problemas de comunicação museal, visando a busca de diferenciais competitivos para o mercado de trabalho, por meio da elaboração de relatórios e trabalhos para publicação associados às NTIC nos museus. Por competências esperou-se que os discentes desenvolvessem a capacidade para identificar e diferenciar as principais características das NTIC aplicadas em museus e suas adequações às linguagens e informações de cada instituição. Afinal, como salientou Viviani do Nascimento (2014, p.26):

A partir das crescentes inovações tecnológicas surgiram novas formas de usar as TICs: agora, interação e comunicação ocorrem em tempo real. Nestas novas tecnologias de informação e comunicação (NTICs) estão incluídas a televisão, as redes digitais e a internet.

No entanto, foram surgindo, ao longo do desenvolvimento da disciplina, questionamentos no que tangia às determinações e, em alguns casos, omissões de questões básicas da prática diária de ensino, que não foram abordadas na Portaria de Ensino Remoto, uma delas referiu-se que ao registro de frequência dos discentes. Como forma de possibilitar ao discente realizar seus estudos no momento que lhe fosse mais conveniente, optou-se pela abertura de questionários diários que tinham por objetivo acompanhar o desenvolvimento da disciplina, bem como identificar a qualidade do acesso por parte do discente. Para atividades síncronas, optou-se pelo uso de chats que eram realizados em dois turnos de uma hora cada, além de aulas via videoconferência. Nessa última, em razão das reclamações por grande parte do corpo discente, quanto à qualidade no acesso em tempo real via *internet* (instabilidade, queda de sinal no horário da aula, imagem e áudio travando por causa da baixa velocidade dos dados), foram reduzidas e ampliadas as orientações via chat. Faz-se necessário pontuar que grande parte dos discentes matriculados no curso de graduação em Museologia (contabilizavam 96 discentes em 2019.2) se declaram em situação de vulnerabilidade, ou seja, com renda per capita inferior a 1,5 salário-mínimo.

Em termos quantitativos, do total de 27 matriculados, os cursos de origem dos discentes foram representados a partir da seguinte distribuição: Museologia (16); História (05), Biblioteconomia (04), Turismo (01) e Direito (01). Cabe ressaltar que apenas 02 (dois) discentes não concluíram a disciplina, sendo ambos do curso de Museologia, configurando um aluno que havia iniciado um novo trabalho e por isso não conseguiu dispor de tempo para a realização das atividades, já o segundo não informou o motivo.

Na busca por valorizar tanto os aspectos síncronos quanto assíncronos do ensino e aprendizagem, e seguindo o primeiro princípio da metodologia

¹ As chamadas Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTIC) são compreendidas como as tecnologias e métodos resultantes do processo evolutivo decorrente da segunda metade da década de 1970, com um potencial avanço principalmente a partir de 1990, advindos da Revolução Informacional ou Terceira Revolução Industrial (ZACARIAS et alii, 2015, p. 3).



adotada – *Look* –, foram realizadas enquetes quase diárias com indagações que permitiam às docentes da disciplina obter informações sobre os dispositivos tecnológicos de maior acesso (auxiliando na adaptação, atualização e consequente melhoria dos materiais e recursos didáticos disponibilizados), as tipologias de metodologias ativas reconhecidas pelos estudantes e suas preferências em relação à estas, o espaço domiciliar utilizado para a realização dos estudos e por fim, como estava sendo o acesso aos materiais disponibilizados no AVA (o que permitiu alterações para atender às necessidades dos alunos e tornar mais efetivo e amigável seu contato com o compartilhamento dos conhecimentos).

No que se refere aos meios de acesso por parte dos discentes para o conteúdo disponibilizado, percebeu-se que grande parte utilizava o celular e notebook em conjunto (09 discentes), seguido pelo uso de apenas o celular (07 discentes), no total, responderam 22 dos 27 discentes matriculados na disciplina, como demonstra a Figura 01:

Figura 1 - Formas de acesso



Fonte: Elaboração própria, 2020.

Quanto ao tipo de metodologia ativa às quais são usadas em sala de aula, percebe-se que a maioria optou por outras não nomeadas (10 discentes), seguido de nenhuma (06 discentes) e (*design thinking* - 05 discentes). Foi interessante o número expressivo nas não nomeadas, percebeu-se mais tarde, por meio de uma das avaliações, que parte deles desconheciam o que concernia em metodologia ativa. Compreende-se por metodologia ativa por “uma concepção de educação crítico-reflexiva com base em estímulo no processo ensino-aprendizagem, resultando em envolvimento por parte do educando na busca pelo conhecimento” (MACEDO et al, 2018, p. 02). No total, responderam 26 alunos, como demonstra a Figura 02.

Figura 2 - Uso de metodologias ativas na graduação

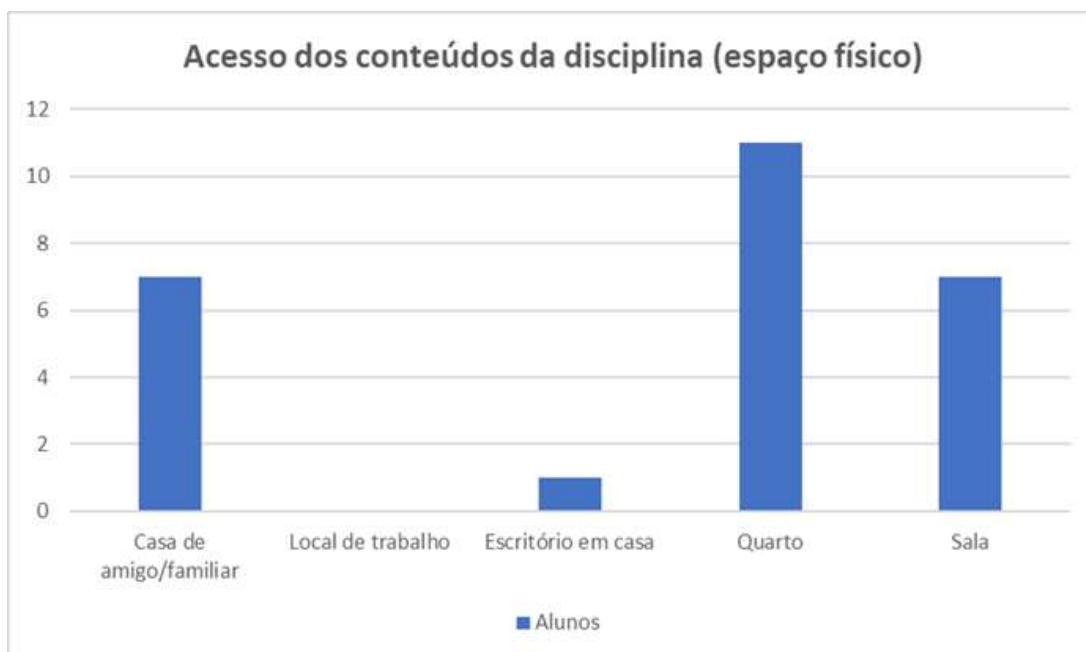


Fonte: Elaboração própria, 2020.

Em relação ao espaço físico utilizado pelos discentes na realização do estudo, dos 26 alunos que responderam, 11 informaram ser o quarto e 7 tanto a sala quanto a casa de amigos e familiares (Figura 03). Remonta-se o argumento dos movimentos estudantis universitários sobre a ausência de um espaço apropriado para os alunos estudarem durante o ERE, o que iria comprometer a qualidade do seu aprendizado e por isso, dentre outras questões, justificando sua oposição à retomada das aulas online no período pandêmico.

Quando questionados, os discentes informaram que o quarto era o local em que havia menos "barulho" para a realização das atividades. Os demais espaços da casa usualmente eram de circulação frequente de irmãos menores ou outros familiares, de uso da televisão ou aparelhos de som que dificultavam a concentração nos estudos. Deve-se ainda ter atenção às outras debilidades desse processo de emergência como a indisponibilidade de um mobiliário ergonômico adequado aos padrões da segurança e do bem-estar, para prevenir desconfortos, lesões e, até mesmo, determinadas patologias crônicas.

Figura 3 - Local de estudo em casa



Fonte: Elaboração própria, 2020.

Por último, se perguntou sobre o acesso à disciplina, já que eram constantes as solicitações de envio do material fora da plataforma adotada: o Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas - SIGAA (para o registro de ensino, pesquisa, extensão utilizado pelos docentes da UFS). Isso aconteceu em razão de: 1. Recorrência do sistema "fora do ar" para manutenções de uso dado o grande acesso à mesma; 2. *Layout* e usabilidade não atrativos, com muitos "travamentos" e dificuldades de encontrar rapidamente os materiais; 3. Ferramentas da plataforma sem disponibilidade de funcionamento.

Assim, optou-se pela disponibilização de *links* dos *slides* confeccionado na plataforma Google apresentação para facilitar o acesso dos discentes. Dos 18 alunos que responderam a enquete, 08 informaram que não estavam tendo problemas com o acesso do material (baixar ou ver); 05 informaram que a baixa qualidade de sua internet dificultava o acesso ao material e 04 relataram falta de tempo para ler e acompanhar as atividades desenvolvidas (Figura 04).

Figura 4 - Acesso ao conteúdo da disciplina



Fonte: Elaboração própria, 2020.

Os temas (quadro 02) que nortearam as leituras dialógicas nas aulas e a aplicação do método *Look, Think, Maker* (LTM) coadunaram os princípios pautados em NTIC da ementa da disciplina do Projeto Político Pedagógico do Bacharelado em Museologia, bem como foram atualizados para atender as demandas das TDIC e interdisciplinaridade com a Licenciatura em História.

Quadro 2 – Temas, competências e habilidades & ferramentas digitais da disciplina.

Tema das aulas	Competências e Habilidades	Ferramentas digitais
Inovação, realidades e desafios dos museus na era digital	Fundamentos básicos de NTIC e TDIC; identificar e diferenciar as principais características das NTIC e TDIC.	Propriedade Intelectual; Linguagem de Programação; SGB; Webmuseus; Digitalização
Design “think, make, break and repeat” para museus	Construção do conhecimento via Metodologias Ativas	Jamboard e Padlet – murais virtuais
Ciberespaço e patrimônio cultural digital	Compreensão da linguagem computacional aplicada ao patrimônio cultural	Sistemas de Comunicação e Informática, sites e aplicativos (App)

Museu digital, realidade ampliada e realidade virtual	Solução de problemas de comunicação museal	Museus digitais ¹ , RA, RV, Óculos de RA e RV, Metaverso
Educação patrimonial no ensino de história via museus virtuais, games e virtualidade	Adequação do ensino aos recursos digitais	Museus virtuais ² (<i>walkthroughs</i>), games digitais; imagens 360°
Revolução industrial 4.0: EaD Ensino de História nos museus	Manuseio e criação de possibilidades de educação museal com uso de tecnologias habilitadoras 4.0	Internet das Coisas (IoT), Robótica; Inteligência Artificial
Cibersegurança digital para museus e patrimônios Culturais <i>online</i>	Identificação dos riscos digitais, meios de prevenção e resposta à ataques	<i>Big Data</i> , armazenamento em nuvens (<i>clouds</i>), Georreferenciamento, Satélite, proteção digital
Novas habilidades profissionais digitais para museólogos e Historiadores no pós-coronavírus	Atualização de conhecimentos, capacidade de ressignificação, desenvolvimento da criatividade e inovação	Programação, Curadoria Digital, Automação, Engenharia Social

Fonte: Elaboração própria, 2020.

A partir dos temas das aulas, o segundo princípio da metodologia – *Think* – foi posto em prática com textos, vídeos, passeios virtuais em instituições museais e espaços de patrimônio cultural. A experiência com uma diversidade de abordagens em distintos suportes de conhecimento proporcionou aos alunos acessar às informações e refletir, realizando operações cognitivas de crítica, comparação e proposição.

No geral, os discentes relataram que a experiência foi boa, bem como os conteúdos apresentados que não tinham tido acesso ou discutido até o momento, contaram como ponto negativo o formato da disciplina que acontecia diariamente³, ou seja, todo dia eram postados materiais - textos, vídeos, slides e/ou enquetes - o que representou para muitos em uma sobrecarga de

¹ O digital se refere a coisas que foram convertidas em formato numérico para poder ser armazenada e transmitida eletronicamente (ABREU, 2023).

² O virtual se refere a coisas que existem principalmente em um ambiente eletrônico ou computacional, e que podem ser acessadas através de dispositivos eletrônicos (ABREU, 2023).

³ Foi ofertada no formato de “disciplina de verão” com um mês corrido com aulas todos os dias, seguindo as Normatização definidas pela Pró-Reitoria de Graduação (PROGRAD/UFS). É pensada como um recurso alternativo executado nas férias, quando alunos atrasados na evolução do curso podem cumprir os créditos de um semestre em trinta dias. Com a pandemia esse mesmo formato foi adotado nas disciplinas especiais de retomada das atividades letivas no ERE.



informação. No total foram realizados 18 encontros, divididos entre aulas, discussões e avaliações.

No quesito avaliação, foram realizadas três avaliações, para garantir o caráter multidisciplinar dos grupos as equipes foram separadas para que apresentassem o maior número de cursos diferentes, sendo a equipe formada na primeira avaliação a mesma durante todas as atividades e semestre. A avaliação 01 consistiu na elaboração de um *podcast*, no qual os discentes precisaram realizar uma pesquisa sobre uma metodologia ativa previamente determinada e criar o *podcast*. Ao final, além de compartilhar entre os colegas, relataram as dificuldades e o processo de manuseio das ferramentas digitais de gravação, efeitos sonoros e acondicionamento em uma plataforma.

A segunda avaliação consistiu na prospecção da base de dados MuseusBr (<https://renim.museus.gov.br/>) que apresenta os dados dos museus cadastrados a nível federal, por ser uma plataforma colaborativa parte dos museus existentes no estado nem sempre constam na plataforma, no entanto, ainda é o meio oficial de levantamento de dados nacionais. A partir das informações coletadas os discentes responderam um questionário previamente enviado pelas docentes (Quadro 3).

Quadro 3 - Instrumento de coleta de dados – Prospecção no site MuseusBr.

Temática do Museu	Virtual	Guia Multimídia	Ciência, Tecnologia, Inovação e Comunicação
Antropologia e Arqueologia	4	4	1
Artes, Arquitetura e Linguística	15	12	3
Ciências Exatas, da terra biológicas e da saúde	3	9	6
Defesa e segurança pública	-	2	-
Educação, esporte e lazer	5	-	-
História	25	29	-
Meios de comunicação e transporte	1	2	-
Produção de bens e serviços	1	-	-

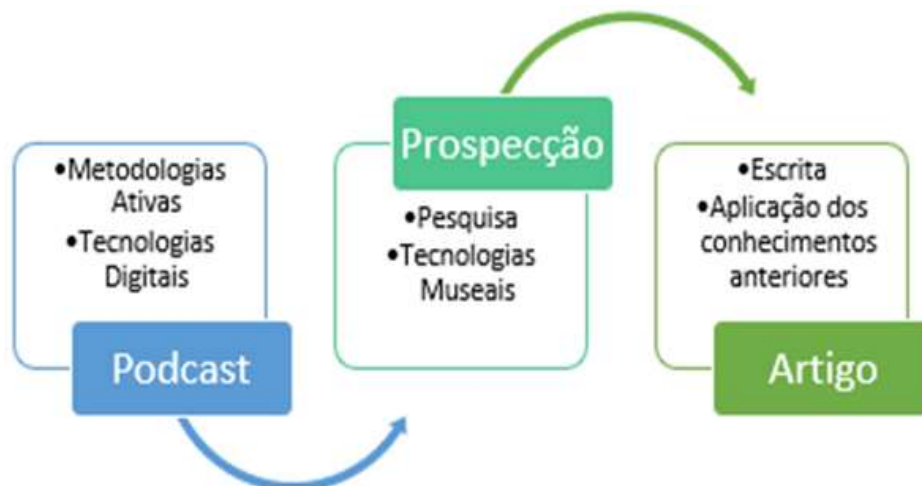
Fonte: Elaboração própria, 2020.

A avaliação 03 consistiu na análise dos dados quantitativos levantados e produção de artigos acadêmicos de natureza qualitativa que tecessem o contexto histórico e geográfico dos museus prospectados, seus acervos, seus recursos tecnológicos, sua inserção na esfera de Ciência,



Tecnologia, Inovação e Comunicação. A perspectiva era identificar as potencialidades, lacunas e contradições das instituições pesquisadas, realizando proposições de valor para a melhoria da adequação/atualização tecnológica.

Figura 5 – Processos que norteiam os princípios “Maker”



Fonte: Elaboração própria, 2020.

As atividades (figura 05) tinham por objetivo estimular o trabalho em grupos multidisciplinares, desenvolver habilidades e o conhecimento dos discentes e por fim, estimular o pensamento crítico e a resolução de problemas.

Os princípios da última parte da metodologia nomeada como “Maker” ao incentivar a colaboração entre formandos de distintos cursos, a interdisciplinaridade e multidisciplinaridade, propõe o aprendizado da aplicação do conhecimento visto em aula, o domínio do conteúdo através do estudo e da pesquisa, o manuseio de tecnologias digitais, a identificação e compreensão destas no desenvolvimento dos trabalhos para o mundo do século XXI.

No processo de elaboração da escrita dos artigos, os alunos utilizaram um modelo de canvas digital, confeccionado pelas professoras, para o aprendizado junto à plataforma digital de mesmo nome (<https://www.canva.com/>) que permite a criação de diversos conteúdos (canvas, infográficos, logomarcas, apresentações, tirinhas de HQ etc.) e suportes (PDF, JPEG, Vídeos) de modo gratuito e interativo, manuseando o design gráfico de forma lúdica com facilidade, podendo compartilhar a edição online com outros colegas.

Através da visualização em palavras-chaves sínteses das partes principais de um artigo, a saber: Introdução, Objetivos, Justificativa, Quadro-Teórico, Conceitos, Autores, Metodologia, Estrutura do Texto e Referências, a composição das ideias se torna mais inteligível, favorecendo a redação do texto no Word. Os *post-it* virtuais coloridos podem ser escritos e deletados como as ideias forem surgindo, sendo adicionados à matriz.

Figura 6 – Modelo do canvas *online* para a produção de artigo.

Modelo Canvas Artigo



Fonte: Elaboração própria, 2020.

A experiência proporcionou o manuseio de várias ferramentas digitais colaborativamente, fazendo com que alunos mais avançados nos processos tecnológicos auxiliassem os outros de modo didático, superando as dificuldades iniciais.

Ao aliar pesquisa/reflexão com aprendizado tecnológico/pensamento computacional e produção textual/escrita criativa a metodologia LTM para os tempos pandêmicos de ERE na universidade propiciou à área de Humanidades, que mormente possui resistência tecnológica, a compreensão, uso e elaboração de recursos de conhecimento ativo, tornando os discentes protagonistas no ensino-aprendizagem.

5. Resultados

A continuidade da vida no “novo normal” permeada pela resistência à tecnologia devido à saturação dos tempos pandêmicos, não pode prescindir dos usos necessários às demandas do século XXI em todas as ambiências da vida humana, principalmente na educacional e laboral. Como ressaltaram Olira Rodrigues *et al.* (2023, p. 7)

No espectro dos tempos atípicos que a sociedade vivencia na segunda década do século XXI, na urgência e emergência do ensino *on-line*, as instituições e os professores experimentam o uso de aplicativos e *softwares* digitais em diferentes plataformas, à disposição em smartphones, computadores e redes digitais, como WhatsApp, Classroom, Google Meet, Zoom,

Youtube, videoaulas, lives, dentre outros, concomitantemente em momentos síncronos e assíncronos das atividades escolares.

Os trabalhos produzidos pelos discentes (quadro 4) durante a emergência sanitária e contexto de distanciamento social resultaram em recursos que propiciaram a prática do conhecimento e manuseio de ferramentas digitais e servem de apoio pedagógico aos discentes vindouros.

Quadro 4: Relação de Recursos produzidos.

Recursos Educacionais	Quantidade	Ferramentas Digitais
Podcast	08	<i>Softwares:</i> Evernote – Roteiro; Trilha Sonora - Free Sound; Gravação – Anchor, Audacity, GarageBand, Zencastr; Acondicionamento - Spotify for Podcasters, Soundcloud, Podbean
Prospecção	10	Site MuseusBr; Doc Word; Excel
Artigo	06	Doc Word; Google Classroom

Fonte: Elaboração própria, 2021.

A maioria dos *softwares* de acesso gratuito, de fácil aprendizado, e com diversos tutoriais *online*, permite a autonomia e o aprendizado continuado. Todavia, é necessário que se insira na prática educacional sua identificação e adequado manuseio, isto posto que a maior parte dos discentes (e docentes) das Ciências Humanas e Sociais não tinham hábitos de uso de recursos de programação e difusão digital de modo recorrente e pedagógico.

As ferramentas digitais para a prospecção de Propriedade Intelectual puderam ser acessadas nos sites do INPI (<http://www.inpi.gov.br/portal/>), do ESP@CENET (<http://www.epo.org/index.html>), do WIPO (<http://www.wipo.int/portal/index.html>), do USPTO/ PATENTS (<http://patft.uspto.gov/>) e do JAPAN PATENT OFFICE (<http://www.jpo.go.jp/>). A originalidade da ausência de proposta similar nos registros das bases de dados patentárias indica as potencialidades do desenvolvimento tecnológico na área em questão.

Outras ferramentas como Jamboard, o quadro branco digital do Google Workspace, ao ser integrado ao espaço de aula do Google Meet, favoreceu desde a apresentação dos participantes em post its coloridos com sínteses de suas biografias (formação em curso, interesses, expectativas, facilidades e dificuldades) quanto o Padlet, uma plataforma onde também é possível criar murais interativos e colaborativos, permitiram escolhas estéticas na conformação visual da comunicação interpares, fazendo com que a participação fosse mais ativa.

Após as experiências com cada recurso digital educativo e suas elaborações autorais nas tarefas propostas, as avaliações do percurso trouxeram alguns dados importantes no que tange às habilidades que consideraram mais



difíceis de serem desenvolvidas: 1. Inteligência Emocional (61%), Liderança (17%), 3. Criatividade (13%) e 4. Iniciativa (9%).

Em relação à experiência com a disciplina, os votos na enquete atestam que: 54% a consideraram acima das expectativas que possuíam, 42% afirmaram que o conteúdo correspondeu ao que esperavam e somente 4% indicou que estava abaixo das expectativas.

A relevância dos conteúdos vistos recebeu 96% de aprovação e somente 4% consideraram medianamente relevante.

Pode-se considerar como limites ainda das aplicações a resistência de alguns poucos alunos no manuseio à tecnologias, dada ser uma realidade nova para alguns, enquanto a maioria, por já estar habituada com celulares e aplicativos, entendeu as possibilidades de uso de seus equipamentos móveis como porta de entrada de novos conhecimentos e ferramentas de produção de trabalho no ramo de serviços e produtos culturais.

6. Considerações finais

O registro das formas encontradas para superar as adversidades educacionais durante o período de distanciamento social vivenciado na pandemia da Covid-19, possibilita historicizar não apenas um tempo histórico recente, mas as soluções alternativas para manter a saúde mental e o desenvolvimento do ensino-aprendizagem de modo participativo, humanizado e colaborativo no difícil exercício do ERE.

Dos problemas de acesso à conectividade e equipamentos, ao quadro de medo e tensão dado a emergência sanitária que ceifou 711.964 vidas no Brasil até início maio de 2024, do despreparo de instituições de ensino superior (infraestrutura e orientações), docentes e discentes (desconhecimento e desaparelhamento) para de um momento para o outro tornar todas as atividades didáticas presenciais em agendas online, a criação da metodologia TLM permitiu que professoras e educandos de distintos cursos das Ciências Humanas e Sociais trabalhassem colaborativamente em torno da temática "Museus, Patrimônios Culturais e Tecnologias" de modo interdisciplinar.

Mais do que pensar ou teorizar sobre as TDIC, o movimento de colocar em prática o manuseio destas, além de preparar os discentes para os futuros semestres que ocorreram online, também forneceu subsídios para a formação profissional destinada a um mundo cada vez mais digital antes mesmo da pandemia.

REFERÊNCIAS

ABREU, Leandro. **Digital ou virtual?** Do que, realmente, estamos falando? 19 nov. 2023. Disponível em: <https://leandroabreu.com.br/digital-virtual/>, acesso em: 10 dez. 2023.

ALMULLA, Mohammed Abdullatif. *The Effectiveness of the Project-Based Learning (PBL) Approach as a Way to Engage Students in Learning*. SAGE Open, 2020.

ARMSTRONG, Paul. **Dominando as Tecnologias Disruptivas**. São Paulo: Autêntica Business, 2019.

BEHAR, Patricia Alexandra. O Ensino Remoto Emergencial e a Educação à Distância. **Jornal da Universidade**, UFRGS, 2020. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/coronavirus/base/artigo-o-ensino-remoto-emergencial-e-a-educacao-a-distancia/> Acesso em: 15 mar. 2021.

BRASIL. **Decreto nº 5.622**, de 19 de dezembro de 2005. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/2005/decreto-5622-19-dezembro-2005-539654-publicacaooriginal-39018-pe.html> Acesso em: 20 dez. 2020.

BRASIL. **O que é o Reuni?** Disponível em: <http://reuni.mec.gov.br/o-que-e-o-reuni> Acesso em: 10 jan. 2021.

BRASIL. **Portaria nº 544**, de 16 de junho de 2020. Disponível em: <https://abmes.org.br/legislacoes/detalhe/3185/portaria-mec-n-544-2020> Acesso em: 10 jan. 2021.

BRASIL. **Covid-19:** painel Coronavírus. c2024. Disponível em: <https://covid.saude.gov.br/> Acesso em: 07 maio. 2024.

BROWN, Tim. **Design Thinking**. Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

CONSELHO FEDERAL DE MUSEOLOGIA (COFEM). **Formação em Museologia**. Disponível em: http://cofem.org.br/legislacao_/formacao/ Acesso em: 20 dez. 2020.

CONSELHO FEDERAL DE MUSEOLOGIA (COFEM). **Nota de Esclarecimento, de 2020**. Disponível em: <http://cofem.org.br/wp-content/uploads/2020/01/COMUNICADO-COFEM-SOBRE-CURSO-EAD.pdf> Acesso em: 15 mar. 2021.

CONSELHO FEDERAL DE MUSEOLOGIA (COFEM). **Resolução COFEM Nº 088 / 2023**, de 26 de agosto de 2023. Disponível em: <https://cofem.org.br/wp->



content/uploads/2023/08/2023_08_26_Res-COFEM-88_2023-Registro-PF-sob-judice_Plenario-62a-AGE.pdf Acesso em: 20 nov. 2023.

COSTA, Adriano Ribeiro da. A Educação a Distância no Brasil: Concepções, histórico e bases legais. **Revista Científica da FASETE**, (1), pp.59-74, 2017.

COSTA, Luciana Ferreira da. Institucionalização e a configuração atual da Formação em Museologia no Brasil. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v.25, n° 3, p. 145-163, set/2020.

DEMUYAKOR, John. Coronavirus (COVID-19) and Online Learning in Higher Institutions of Education: A Survey of the Perceptions of Ghanaian International Students in China. **Journal of Communication and Media Technologies**, 10(3), 2020.

DESVALLÉES, André; MAIRESSE, François. **Conceitos-chave de Museologia**. Tradução Bruno Brulon Soares e Marília Xavier Cury. São Paulo: ICOM, Pinacoteca do Estado de São Paulo, Secretaria de Estado da Cultura, 2013.

ECHOS. **Design Thinking Toolkit**. São Paulo: Escola Echos Design Thinking, 2019.

KNAPP, Jake; ZERATSKY, John; KOWITZ, Braden. **Sprint**: O método usado no Google para testar e aplicar novas ideias em apenas cinco dias. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2017.

LI, Ee Hui; HEW, Soon Hin. Better Learning of Chinese Idioms through Storytelling: Current Trend of Multimedia Storytelling. **Electronic Journal of e-Learning**, 2017, v.15 n°5 p. 455-466.

MACEDO, Kelly Dandara da Silva; ACOSTA, Beatriz Suffer; SILVA, Ethel Bastos da; SOUZA, Neila Santini de; BECK, Carmem Lúcia Colomé; SILVA, Karla Kristiane Dames da. Active learning methodologies: possible paths to innovation in health teaching. **Escola Anna Nery**, 22(3), pp. 01-09, 2018.

MACHADO, Nathália Savione; MATTAR, João. Blended Learning no Ensino Superior: Estudo de Caso Múltiplo. **Interacções**, n°. 53, pp. 6-23, 2020.

MCCONNELL, David. E-learning in Chinese higher education: the view from inside. **Higher Education**, 75(6), pp. 1031-1045, 2017.

MELO, Adriana; ABELHEIRA, Ricardo. **Design Thinking & Thinking Design**. Metodologia, ferramentas e reflexões sobre o tema. São Paulo: Novatec, 2015.

MELLO, Janaina Cardoso de. Educação Empreendedora: uma História para chamar de minha. BAGGIO, Vilmar. (Org.). **Rumos da Educação**. Vol. 3. Veranópolis, RS: Diálogos Freiriano, 2019, pp.295-314.



NASCIMENTO, Viviani do. **As Novas Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação**. 2014. 72 F. (Mestrado em Educação) - Universidade do Sul de Santa Catarina, Tubarão, 2014.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE (OMS). **Notas iniciais - Informação à imprensa sobre o COVID**. 11 mar. 2020. Disponível em: <https://www.who.int/pt/news-room/speeches/item/who-director-general-s-opening-remarks-at-the-media-briefing-on-covid-19---11-march-2020> Acesso em: 18 abr. 2020.

RODRIGUES, Olira Saraiva; ARAÚJO, Cláudia Helena dos Santos; MARCON, Mary Aurora da Costa. Pedagogia em Contexto Histórico e Digital: Interloquções Contemporâneas. **Perspectivas em Diálogo: Revista de Educação e Sociedade**, Naviraí, v. 10n. 25p. 05-18, out/dez. 2023

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE (UFS). **Edital nº 12/2020** – Chamada Pública para a Oferta Excepcional de Componentes Curriculares dos Cursos de Graduação da UFS, por meio remoto, durante período letivo especial. São Cristóvão: Pró-Reitoria de Graduação da (PROGRAD/UFS), 2020.

ZACARIAS, José Wellithon Batista; PEREIRA, Alisson Sousa; FURTADO, Israel; PEREIRA, José Adailson de Albuquerque. A educação aliada as Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTIC). In: **Anais eletrônicos do IV Colóquio Internacional Educação, Cidadania e Exclusão – Didática e Avaliação**. Rio de Janeiro: UERJ, 2015, p. 1-9. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/ceduce/2015/TRABALHO_EV047_M D1_SA6_ID80_29052015134148.pdf Acesso em: 18 abr. 2020.

Recebido em: 18 de dezembro de 2023.

Aceito em: 09 de maio de 2024.

Publicado em: 28 de junho de 2024.

