



ISSN: 2175-5493

X COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

28 a 30 de agosto de 2013

## MUSEUS VIRTUAIS E AS PRÁTICAS EDUCATIVAS DIGITAIS: UMA FERRAMENTA DIDÁTICA E PEDAGÓGICA

Karla Colares Vasconcelos\*  
(UESB)

José Rogério Santana\*\*  
(UESB)

### RESUMO

O presente artigo apresenta um breve relato sobre o início da pesquisa de dissertação sobre os museus virtuais e as práticas educativas digitais. O que será relatado neste artigo é discussão em cima dos referências teóricos e dos estudos que estão sendo realizados no campo da educação em museu. A iniciativa de pesquisar os museus virtuais foi de inseri-lo dentro do contexto educacional tendo como base Política Pública Nacional de Museus que é representado pelo IBRAM e tendo como finalidade de criar um Programa Nacional em Educação em Museus. Será discutido, também, a Cibercultura e a sua utilidade na educação e nas Práticas Educativas Digitais.

**PALAVRAS-CHAVE:** Museus Virtuais. Práticas Educativas Digitais. Cibercultura.

### INTRODUÇÃO

Ao decorrer dos séculos, muitas alternativas foram pensadas para o desenvolvimento da sociedade e da educação. As tecnologias sempre estiveram presentes para auxiliar o homem nesse processo. Mas, afinal, o que podemos considerar tecnologias? E de que forma a tecnologia faz parte de nossa inter-

---

\* Mestranda do programa de pós-graduação em Educação Brasileira da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Ceará (FACED-UFC). Integrante do grupo de Pesquisa História e Memória da Educação (NHIME). Bolsista Capes Reuni. E-mail: karlinha@virtual.ufc.br.

\*\* Professor Adjunto do Instituto UFC Virtual da Universidade Federal do Ceará. Professor do Programa de Pós-Graduação em Educação Brasileira da UFC na Linha de Pesquisa História e Memória da Educação (NHIME) pela Faculdade de Educação (FACED/UFC). Professor do Mestrado Profissional do Ensino de Ciências e Matemática da UFC (ENCIMA/UFC). Coordenador do Grupo de Pesquisa e Ensino em Gestão Educacional do Instituto UFC Virtual (Instituto UFC Virtual/GPEGE). Pós-doutorando do Programa de pós-graduação em Educação Brasileira da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). E-mail: rogerio@virtual.ufc.br.



ISSN: 2175-5493

X COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

28 a 30 de agosto de 2013

relação com o mundo? Segundo McLuhan (2007) nos afirma que as tecnologias são extensão do corpo humano, ou seja, tudo e qualquer objeto que facilite a vida do homem, como os óculos que nos ajuda a enxergar melhor, é uma tecnologia.

Com o passar do tempo, muito foi evoluído surgindo novas tecnologias em que a sociedade vem utilizando para estreitar as relações do homem com o mundo. Esse primeiro momento foi pensado num estreitamento das relações humanas através dos meios de comunicação, pensando nisso, foi criado um ambiente que todos tenham acesso à informação de maneira rápida e prática, Vírilio (1999) defende que o real e o virtual estão andando juntos e assim, proporciona ao homem informações e interação com o local e ao mesmo tempo o global, assim ele o define esse ambiente como “glocal”.

Neste contexto, podemos verificar que está havendo uma grande troca cultural entre os diversos povos, vivendo numa grande aldeia inteiramente conectada, que McLuhan (2007) o conceituou como Aldeia Global, o autor citado acima, nos defini como o de um mundo interligado, com estreitas relações econômicas, políticas e sociais, fruto da evolução das Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDIC), particularmente da World Wide Web, diminuidoras das distâncias e das incompreensões entre as pessoas e promotor da emergência de uma consciência global interplanetária, pelo menos em teoria.

Harvey (1993) já nos apresentou os efeitos causados pela quebra de barreiras temporais e espaciais, que geram a sensação de encolhimento em uma aldeia global. Harvey (1993, pp. 219-220) nos fala que:

Por vezes, o mundo parece encolher numa “aldeia global” de telecomunicações (...) que os horizontes temporais se reduzem a um ponto em que só existe no presente, (...) A experiência da compressão do tempo espaço é um desafio, um estímulo, uma tensão, (...) capaz de provocar (...) uma diversidade de reações sociais, culturais e políticas.



ISSN: 2175-5493

X COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

28 a 30 de agosto de 2013

Dessa forma percebemos que o meio promove as ações humanas, seus conteúdos estruturam os tipos de associações e o que produz significação é a interação e a utilização das pessoas com os recursos tecnológicos, ou seja, são as características da mensagem que determinam como deve ser o meio.

A Educação é uma forma de preparar os indivíduos e a sociedade para dominar recursos científicos e tecnológicos que auxiliarão no uso das possibilidades existentes para o bem estar do homem. A Educação pode ser considerada Formal, ou seja, aquela que é aplicada dentro de instituições educacionais conhecidas como padrão; e a Educação Não Formal, que são aquelas aplicadas fora das instituições educacionais. Gadotti (2005) nos apresenta um conceito claro da diferença entre Educação Formal e Não Formal, o autor nos diz que:

A educação formal tem objetivos claros e específicos e é representada principalmente pelas escolas e universidades. Ela depende de uma diretriz educacional centralizada como o currículo, com estruturas hierárquicas e burocráticas, determinadas em nível nacional, com órgãos fiscalizadores dos ministérios da educação. A educação não-formal é mais difusa, menos hierárquica e menos burocrática. Os programas de educação não-formal não precisam necessariamente seguir um sistema sequencial e hierárquico de “progressão”. Podem ter duração variável, e podem, ou não, conceder certificados de aprendizagem. (GADOTTI, 2005, p. 2)

Caminhando por esse pensamento sobre a Educação, nos deparamos com as Práticas Educativas o qual na concepção de Nélisse (1997) a prática educativa é uma ação de “fazer ordenado”, ou seja, deve ser uma ação planejada, em que cada momento contempla o seu ato feito com reflexão e crítica de cada etapa a ser seguida. Já Libâneo (2005) defende que as práticas educativas são manifestações que se realizam em sociedades como processo da formação humana, não se limita a escola e a família, vão muito, além disso, uma prática educativa acontece em diversos contextos e âmbitos humanos sobre várias modalidades. Paulo Freire



ISSN: 2175-5493

X COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

28 a 30 de agosto de 2013

(2006) define práticas educativas mais do que uma mera lição de repetição, ele afirma que aprender significa as ações de construir, reconstruir e constatar para mudar.

Nesta perspectiva encontramos as Práticas Educativas Digitais<sup>1</sup> (PED), Kenski (2004) relata o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) no ambiente escolar, criando assim, as Práticas Educativas Digitais. Segundo Takahashi (2000) considera a educação como o alicerce de uma sociedade, no caso da Prática Educativa Digital, o autor nos revela que com o advento das TDIC a educação deve proporcionar a interação entre o homem e a tecnologia.

Já Santana (2010) escreve sobre as práticas educativas digitais como os espaços educativos dentro da cultura digital que sofrem influência das ferramentas digitais que estão inseridas dentro dos artefatos culturais digitais. Martins (2012, p. 313) complementa essa ideia como “(...) produção de conhecimento em redes orientadas pela cultura digital”. Assim, a supracitada autora define a educação nas práticas educativas digitais como:

A educação dimensionada nas práticas educativas digitais orientadas para uma formação de identidade de projetos nos aparece mais aconselhada para superar os desafios impostos pela sociedade, e para ‘redefinir a posição’ dos indivíduos na tomada consciente de decisão (MARTINS, 2012, p. 314).

As PED estão presentes no novo contexto educacional que são os ambientes virtuais, o qual Pierre Lèvy (2000) denominou como Ciberespaços, o qual é definido por Lévy (2000, p. 17) como: “O ciberespaço é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores.” Neste contexto podemos utilizar os ciberespaços para diversos meios de comunicação e

---

<sup>1</sup> Usaremos a sigla PED para definir as Práticas Educativas Digitais.



ISSN: 2175-5493

X COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

28 a 30 de agosto de 2013

interação cultural. Dessa forma, a sociedade contemporânea vivencia as transformações no comportamento da sociedade de acordo com meios de comunicação e a virtualização das informações que encontramos nos ciberespaços e estão nos proporcionando viver um mundo global, em que as distâncias estão sendo quebradas pela cibercultura. De acordo com Lemos *apud* Lima & Filho (2009, p. 7), “a cibercultura representa a cultura contemporânea sendo consequência direta da evolução da cultura técnica moderna”. Pensando neste novo modelo de convivência é que começamos a pensar sobre o novo conceito de cidadania.

O próprio Lèvy (2009, p. 175) nos define que as “Uma vez que os indivíduos aprendem cada vez mais fora do sistema acadêmico, cabe aos sistemas de educação implantar procedimentos de reconhecimento dos saberes e *savoir-faire* adquiridos na vida social e profissional”. Assim, o autor nos apresenta que as mudanças advindas das tecnologias educacionais demandam novas metodologias de ensino. A cibercultura requer que seja pensado nas novas formações críticas da construção do saber, proporcionado aos seus atores sociais, (educador e educando) a troca mútua diante a diversidade da vida contemporânea, o que nos apresenta um novo cenário educativo, e nos trás a tona uma reflexão sobre as práticas educativas dentro do ambiente virtual, ofertando um leque maior de possibilidades educacionais.

Para compreender o papel do museu para a sociedade contemporânea, é necessário conhecer a sua história e trajetória. A definição da palavra Museu do verbete latim *museum* derivado do grego *mouseion*, de acordo com Xavier (2012, p.243) nos diz que “(...) Museu é uma casa com espaço físico definido, aberto ao público e que guarda objetos adquiridos, construídos ou modificados em certo contexto. Esses objetos ou materiais podem representar memórias infindáveis de uma certa época.” O Comitê Internacional de Museus (ICOM), em 1956 definiu o Museu como sendo: “(...) um estabelecimento de caráter permanente,



ISSN: 2175-5493

X COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

28 a 30 de agosto de 2013

administrativo para interesse geral, com a finalidade de conservar, estudar, valorizar de diversas maneiras e elementos de valor cultural.” Assim, podemos entender as duas missões essenciais do museu: conservar (adquirir, preservar) e transmitir (estudar, expor, publicar, comunicar).

O papel histórico e social do museu é descrita por Bruno (2007, pp. 6-7) como um processo para se tornar publico, o que nos diz que:

De instituições elitistas, colonizadoras, sectárias e excludentes, os museus têm procurado os caminhos da diversidade cultural, da repatriação das referências culturais, da gestão partilhada e do respeito à diferença de forma objetiva e construtiva.(...). De instituições isoladas e esquecidas, os museus têm valorizado a atuação em redes e sistemas, procurando mostrar a sua importância para o desenvolvimento socioeconômico. De instituições devotadas exclusivamente à preservação e comunicação de objetos e coleções, os museus têm assumido a responsabilidade por ideais e problemas sociais.

O museu tem como papel de guardião e educadora da memória, tornado-se o lócus que conserva a memória. De acordo com Le Goff (1990) no diz que define monumento como uma herança do passado e um material da memória. De acordo com ele, atendendo às suas origens filológicas, o monumento é tudo aquilo que pode evocar o passado, perpetuar a recordação, por exemplo, os atos escritos.

Já Nora (1993) nos apresenta o fim da historia memória na sociedade moderna mostrou a necessidade de criação de lugares para a conservação da memória sendo construídos em instituições como os museus, arquivos e monumentos.

No Brasil, a questão museológica começou a ser discutida na década de 1970 segundo Nascimento Júnior e Chagas (2006) que neste período é que foi criado a o objeto de estudo museológico sendo feito e refeito várias vezes, e os museus passaram a ser considerados locais de processos e práticas culturais de relevância nacional. Em 2010, o IBRAM (Instituto Brasileiro de Museus) realizou o



ISSN: 2175-5493

X COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

28 a 30 de agosto de 2013

I Encontro de Educadores do Instituto Brasileiro de Museus, que teve como objetivo traçar diretrizes e estratégias para elaboração de uma Política Educacional para os museus do IBRAM. Como resultado desse encontro foi elaborado um documento que norteará na construção de um Programa Nacional em Educação Museal, o que deixa claro que ainda não existe uma Política Pública que para educação em Museus. De acordo com Política Nacional de Museus lançada em maio de 2003 e a Lei 11.904/2009, que instituiu o Estatuto de Museus no artigo 29 nos afirma que: “Os museus deverão promover ações educativas, fundamentadas no respeito à diversidade cultural e na participação comunitária, contribuindo para ampliar o acesso da sociedade às manifestações culturais e ao patrimônio material e imaterial da Nação.” Tomando como base esse artigo, podemos constatar que as ações educativas devam estar presentes nos museus.

O museu como espaço educacional segundo Reis e Pinheiro (2009) como um dialogo fiel entre os sujeitos e o acervo e que ensina a vida em convivência na apropriação de novos caminhos comunitários e de valores necessários a toda condição humana. Já Compagnoni (2009, p.p 24-25) nos aponta o papel educativo do museu:

(...) a escola pode ir ao museu e desenvolver atividades que orientem "certo olhar questionador" aos objetos. Assim, a criança/aluno poderá ver os objetos não apenas como guardiões da memória, mas como provocadores da história e formadores da consciência histórica.

O citado autor acima ainda complementa que o museu é um local em que ativa a reflexão critica através da observação dos objetos, compreendendo que a educação museológica deve formar um cidadão crítico.

Com o advento tecnológico os museus passaram a disponibilizar nas páginas da *web sites* contendo seus acervos, e assim, foi criada uma nova modalidade de visitação de museus e também didático. Alguns são conhecidos como museus virtuais ou museus não presenciais.



ISSN: 2175-5493

X COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

28 a 30 de agosto de 2013

No meados da década de 1990 se iniciou a discussão sobre os museus virtuais, mas ainda não tem uma classificação bem definida. É bastante comum encontrar sites de museus com seu acervo e que se autodenominam como “museu virtual”, mas, conforme Rodrigues e Crippa (2010, p.23) nos apresentam os museus virtuais como: “(...) os ambientes museais na internet que não possuem referências físicas e que apresentam obras feitas por e para o meio virtual.”

Para Pierre Lèvy (2000, p.202) define museu virtual nada mais é que um catálogo na internet, como o mesmo afirma:

Os ‘museus virtuais’, por exemplo, não são muitas vezes senão maus catálogos na Internet, enquanto que o se ‘conserva’ é a própria noção de museu enquanto ‘valor’ que é posta em causa pelo desenvolvimento de um ciberespaço onde tudo circula com fluidez crescente e onde as distinções entre original e cópia já não têm evidentemente razão de ser.”

Para Arruda (2011) nos apresenta que as visitas virtuais ao museu constroem experiências baseadas na cultura digital e nas possibilidades de transmissão e acesso de seus suportes tecnológicos. A vantagem do museu em ambiente virtual é unir educadores e educandos que não tem acesso a visitar museus presenciais, e assim, possibilitar uma prática educativa digital em ambientes virtuais.

Ainda na concepção de Deleuze *apud* Arruda (2011) apresenta o virtual como algo existente com o potencial do real, admitindo interpretar a experiência do acervo desprovido de materialidade física e disponível nos entremeios dos bits e bytes como elementos que se configuram em potencialidades de experiências reais de ensino e aprendizagens.

Para Lepouras *et al* (2004) dizem que o termo museu virtual poder ser utilizado em relação direta com a ideia de realidade virtual. Já o pensamento de Andrews e Schweibenz (1998, p. 18), que define como, “Uma coleção logicamente



ISSN: 2175-5493

X COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

28 a 30 de agosto de 2013

relacionada de objetos digitais composta de variados suporte (...), não há lugar ou espaço físico, seus objetos e as informações relacionadas podem ser disseminados em todo o mundo.”.

Já para Loureiro chama os museus virtuais como *webmuseus* e afirma que a sua diferença entre os museus não virtuais pelos espaços físicos, como também pela a imaterialidade inerente à imagem digital, podendo assim, ultrapassar os limites da educação e lazer, o qual se podem trazer propostas de participação no processo criativo do sítio.

Schweibenz (2004) *apud* Nascimento (2010, p. 7) nos descreve que a ideia de museu virtual é bem mais além, “sugere que a ideia subjacente à construção de uma expressão digital de museu na Internet é aquela de André Malralux de um ‘museu sem muros’.”. As definições de Schweibenz (2004, p. 7) *apud* Nascimento (2010) sobre museus virtuais encontrados em ciberespaços poderiam ser assim classificados:

a) Museu brochura; que é um sítio na Internet que contém as informações básicas sobre omuseu, os tipos de coleção e as exposições temporárias que podem ser encontradas em uma visitação “presencial” ao museu; b) Museu de conteúdos; que é um sítio na Internet que apresenta as coleções e exposições do museu e convida o visitante virtual a explorar *on-line*. Os conteúdos são apresentados conforme a classificação dos objetos, de maneira, geralmente, idênticos com as coleções exibidas na realidade. Dessa forma, os conteúdos didáticos não são destacados, pois o objetivo desses sítios é prover um retrato adequado do acervo dos museus; c) Museu de aprendizagem; que é um sítio na Internet que oferece aos visitantes virtuais diferentes formas de acesso às coleções, por exemplo, de acordo com sua idade, seu conhecimento prévio ou estilo de aprendizagem. Assim, as informações são apresentadas de uma forma mais orientada pelos contextos do que pelos objetos em si e as possíveis características didáticas das coleções e das exposições são realçadas. O objetivo de um museu de aprendizagem é fazer o visitante virtual voltar a visitá-lo e estabelecer uma relação pessoal com a exibição e a coleção virtual; d) Museu virtual; a próxima etapa de um museu de aprendizagem, que provê não apenas informações sobre as coleções dos museus, mas também, interliga as coleções digitais. Nesse sentido, as exposições



ISSN: 2175-5493

X COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

28 a 30 de agosto de 2013

digitais não possuem correspondentes na realidade, ou seja, em museus existentes no mundo real.

Outro fator interessante que Mill e Pierobon (2012) nos mostra é que segundo dados de pesquisas indicam que as instituições de ensino têm utilizado a internet como um como uma ferramenta de educação formal, oferecendo até curso de nível superior a distância.

## CONCLUSÕES

Partindo do ponto do que foi escrito acima, podemos constatar que a educação em museus que estão dentro dos ambientes virtuais é uma ferramenta que possibilita o ensino e aprendizagem dentro das instituições educacionais seja ela formal ou não formal. Essa pesquisa é a fase inicial de uma dissertação em que apresenta a possibilidade de usar a tecnologia do museu virtual como uma prática educativa digital, como também trazer o discurso das Práticas Educativas Digitais, como uma nova modalidade de ensino dentro dos ciberespaços.

Inserir os museus virtuais dentro do contexto educacional é considera que Almeida (2008, p.15) nos afirma que “competências cognitivas são fundamentais para que os indivíduos contextualizem a informação e a utilizem” não é o espaço real ou virtual que terá maior facilidade em desenvolver a aprendizagem cognitiva, mas a mediação que terá será fundamental para a aquisição do conhecimento.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Marco Antônio de. Mediações da cultura e da informação: perspectivas sociais, políticas e epistemológicas. **Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação**, v. 1, n. 1, 2008.p.1-24.



ISSN: 2175-5493

X COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

28 a 30 de agosto de 2013

ANDREWS, J., SCHWEIBENZ, W.: The Kress study collection virtual museum project, a new medium for old masters. **Art Documentation**, v. 17, n. 1, Spring Issue 1998, p. 19-27.

ARRUDA, E.P. Museu Virtual, Prática Docente e Ensino de História: Apropriações dos Professores e Potencialidades de Elaboração de um Museu Virtual Orientado ao Visitante. In: **Anais Eletrônico do IX Encontro Nacional dos Pesquisadores do Ensino de História** 18, 19 e 20 de abril de 2011– Florianópolis/SC.

BRASIL. Lei nº 11.906, de 20 de janeiro de 2009 (Criação do Instituto Brasileiro de Museus – IBRAM).

BRUNO, Cristina. Museu e Patrimônio Universal. In: **V Encontro do ICOM no Brasil. Fórum dos Museus de Pernambuco**. Recife, maio de 2007.

COMPAGNON, Almir Muncio. **Em Cada Museu Que A Gente For Carrega Um Pedaco Dele**: Compreensão Do Pensamento Histórico De Crianças Em Ambiente De Museu. 2009. 134 páginas dissertação (Mestrado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Linha de Pesquisa: Cultura, Escola e Ensino, Setor de Educação, da Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2009.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 39. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2009.

GADOTTI, Moacir. **A questão da Educação formal/não formal**. Sion Institut International des Droits de l'Enfant, 2005.

HAGUENAUER, C. J.; CUNHA, G. G.; AZEVEDO, S. A. K.; FILHO, F. C.; MONNERAT, M. C.; PASTORINO, L. e LOHMANN, A. Projeto Museu Virtual: Criação de Ambientes Virtuais e Objetos de Aprendizagem com Recursos e Técnicas de Realidade Virtual. In: **Revista MuseuVirtual**. Volume 1 – nº 1- Janeiro/Dezembro de 2010.

HARVEY, David. **A Condição Pós-Moderna**. São Paulo: Loyola, 1993.

HEIN, G. E. **The constructivist museum**. **Jem: Journal of Education in Museums**, Somerset, n. 16, 1995.

KENSKI, V.M. **Educação e Tecnologias**: o novo ritmo da informação. Campinas - SP: Papirus, 2004. (Coleção Papirus Educação).

LE GOFF, Jacques (1984). "Memória". In: ROMANO, Ruggiero (Dir.). **Enciclopédia Einaudi**. Lisboa: Imprensa Nacional; Casa da Moeda, v. 1. p. 11-50.

LEPOURAS, G; KATIFORI, A.; VASSILAKIS, C.; CHARITOS, D. **Real exhibitions in a virtual museum**. *Virtual Reality*, 7, 120-128, 2004.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2000.

LIBÂNIO, José Carlos. **Pedagogia e pedagogos, para quê?** 8. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

LOUREIRO, M. L. N. M. **Webmuseus de arte**: aparatos informacionais no ciberespaço. In: *Ci. Inf.*, Brasília, v. 33, n. 2, p.97-105, maio/ago. 2004.



ISSN: 2175-5493

X COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

28 a 30 de agosto de 2013

- MARTINS, C.A; SANTANA, J.R. Práticas educativas digitais: Contribuições das redes para o exercício da cidadania. In: SANTANA, J.R. VASCONCELOS, J.G (Orgs.). **História da Educação: Real e Virtual em Debate.** Fortaleza: Edições UFC, 2010.
- MCLUHAN, Marshall. **Primeira parte.** In: MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** Tradução de Décio Pignatari. 4º ed. São Paulo: Cultrix, 2007. p. 21-94.
- NORA, Pierre. **Entre memória e história:** a problemática dos lugares. Proj. História, São Paulo, (10), dez. 1993, p.7-28.
- NASCIMENTO, Tereza Cristina Moraes do. Museus Virtuais de Ciências: Historicizando o Conceito de Museu, Popularização da Ciência e Inclusão Digital. In: **Revista MuseuVirtual.** Volume 1 – nº 1- Janeiro/Dezembro de 2010.
- NASCIMENTO JUNIOR, José do; CHAGAS, Mário. **Museu e Política:** apontamentos de uma cartografia. Caderno de Diretrizes Museológica. Brasília: Iphan, 2006.
- NÉLISSE, Claude (dir.) **L'intervention:** les savoirs en action. Sherbrooke, Éditions GGC, 1997. p. 17-24.
- REIS, M. A. S.; PINHEIRO, M.R. Para uma pedagogia do museu: algumas reflexões. In: **Museologia e Patrimônio** - vol.II no 1 - jan/jun de 2009.
- RODRIGUES, B. C; CRIPPA, G. Mediação Cultural, Arte-Educação e *Web 2.0*: um Novo Conceito de Museu de Arte? In: **Revista MuseuVirtual.** Volume 1 – nº 2- Julho/Dezembro de 2010.
- SANTANA, José Rogério. Metodologia da Pesquisa em História da Educação: Sobre a Produção de Fontes Históricas Através de Recursos Digitais. In: SANTANA, J.R. VASCONCELOS, J.G (Orgs.). **Tempo Espaço e Memória da Educação:** Pressupostos Teóricos, Metodológicos e Seus Objetos de Estudo. Fortaleza: Edições UFC, 2010.
- TAKAHASHI, T (Org.). **Sociedade da informação no Brasil:** livro verde. Brasília: Ministério das Ciências e Tecnologia, 2000.
- VIRILIO, Paul. **A Bomba informática.** Tradução de Luciano Vieira Machado. São Paulo: Estação Liberdade, 1999.
- WALCZAK, K.; CELLARY, W.; WHITE, M. **Virtual museum exhibitions.** Computer, 39 (3), 93-95, 2006.
- XAVIER, A.R; SILVA, A.M, XAVIER, L.C.V. Museu: real espaço de educação, cultura, história e Memória. In: SANTANA, J.R. VASCONCELOS, J.G (Orgs.). **História da Educação: Real e Virtual em Debate.** Fortaleza: Edições UFC, 2012.