

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Raquel Cristina Pinto de Souza

Museus Virtuais: A tecnologia aliada à educação

Belo Horizonte

2012

Raquel Cristina Pinto de Souza

Museus Virtuais: A tecnologia aliada à educação

Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Educação Ambiental e Patrimonial, pelo Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Ensino na Educação Básica, da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais.

Orientadora: Cláudia Sapag Ricci

Belo Horizonte

2012

Raquel Cristina Pinto de Souza

Museus Virtuais: A tecnologia aliada à educação

Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Educação Ambiental e Patrimonial, pelo Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Ensino na Educação Básica, da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais.

Orientadora: Cláudia Sapag Ricci

Aprovado em 28 de julho de 2012.

BANCA EXAMINADORA

Cláudia Sapag Ricci – Faculdade de Educação da UFMG

Selma A. Moura Braga – Faculdade de Educação da UFMG

RESUMO

Nos últimos anos as chamadas novas tecnologias estão revolucionando a forma de comunicação entre as pessoas e as instituições. O computador tem sido muito utilizado como ferramenta pedagógica. E, nesse contexto, a Internet tem ampliado o acesso a inúmeras instituições através de seus sites e/ou ambientes virtuais. Um exemplo dessa situação são os museus virtuais.

Este trabalho apresenta a pesquisa realizada sobre o papel dos museus virtuais no trabalho pedagógico, envolvendo alunos e professores. Foi realizada uma pesquisa bibliográfica sobre museus, museus virtuais e as possibilidades de trabalho pedagógico com esse ambiente virtual.

Como produto final, foi criado um site, contendo endereços de vários museus virtuais, tendo como prioridade auxiliar os alunos e os professores nas aulas de História.

Palavras-chave: museu, museu virtual, novas tecnologias, computador

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| 1. Memorial de Percurso | 06 |
| 1.1 Trajetória Escolar | 06 |
| 1.2 Experiências profissionais | 07 |
| 1.3 Reflexões acadêmicas | 07 |
| 1.4 Plano de Ação..... | 08 |
| 2. Projeto de Trabalho..... | 10 |
| 2.1 Apresentação do Tema | 10 |
| 2.2 Problema de Pesquisa | 10 |
| 2.3 Objetivo Geral..... | 10 |
| 2.4 Objetivos Específicos | 10 |
| 2.5 Justificativa..... | 10 |
| 2.6 Descrição do Produto Pedagógico..... | 15 |
| 3. Referências Bibliográficas | 19 |

1 - Memorial de Percurso

1.1 - Trajetória escolar

Uma das atividades da disciplina ACPP – Análise Crítica da Prática Pedagógica – do curso de Pós-Graduação Educação Ambiental e Patrimonial oferecido pela Universidade Federal de Minas Gerais foi a elaboração de um memorial de percurso. Segundo PEREIRA (2010),

Em um Memorial de Percurso estão narrativas arbitradas pelo(s) sujeito(s), que descrevem e qualificam os movimentos, o deslocamento e o roteiro selecionado num determinado processo. Se assim o compreendemos, o Memorial de Percurso não é, então, apenas um relatório do trajeto, mas, diferentemente, envolve um estudo cuidadoso sobre o que narrar, o que ressaltar e o que dar relevo ao processo vivenciado.(PEREIRA, 2010:1)

Busco, então, através deste memorial descrever minha trajetória profissional e minhas experiências com intuito de explicitar o movimento que me levou a esse curso.

Em 2000, aos 17 anos, quando cursava o 3º ano do Ensino Médio, comecei a me interessar por tecnologia. Nessa época a informática começou a se popularizar e vários produtos, na época, “sofisticados” como celulares, *vídeo games* e *notebooks* passaram a ser adquiridos ou desejados pelas pessoas, especialmente, pelos jovens.

Percebi, então, que a área de tecnologia estava em expansão e, provavelmente, geraria muitos empregos. Assim que conclui o ensino médio, prestei vestibular para o curso Sistemas de Informação, pela Universidade Presidente Antônio Carlos (UNIPAC) e, felizmente, fui aprovada.

Não foi fácil. Ao longo do curso, várias vezes pensei em desistir. Às vezes, achava que estava no caminho errado. Lógica de programação, construção de algoritmos, banco de dados... Parecia que eu ia enlouquecer. Mas, com as bênçãos de Deus, muita dedicação e persistência consegui concluir o curso.

Em julho de 2005, me formei em Sistemas de Informação. Esse curso me capacitou a desenvolver programas e aplicativos para computadores e construir sistemas de pequeno e grande porte para empresas.

1.2 - Experiências profissionais

Iniciando o ano de 2005, com 22 anos de idade e, ainda, cursando o último período do curso, consegui meu primeiro trabalho: um estágio em uma escola de informática. Minha principal função foi ministrar cursos básicos e avançados de informática.

Havia alunos de várias faixas etárias e de diversos perfis. Foi uma experiência importante, amadureci bastante. Fiz muitas amizades. Não apenas ensinei, mas aprendi muito com meus alunos. Trabalhei nessa escola por um ano.

Depois trabalhei em mais duas escolas de informática, com a mesma função, sendo que na última escola permaneci durante quatro anos. Deixei esse trabalho porque fui nomeada, em dezembro de 2010, para trabalhar na Escola Municipal “Engenheiro Oscar Weinschenck” da Prefeitura Municipal de Congonhas, onde atuo até esse momento.

Sou Laboratorista de Informática. Dentre as atividades que realizo estão: serviços de manutenção de computadores e auxílio aos professores quando usam o laboratório de informática com seus alunos. Procuo sempre repassar informações para os alunos e professores, sugerindo vários sites educativos para enriquecer a aula.

Assim que iniciei minhas atividades nessa escola fui informada sobre o Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Ensino na Educação Básica oferecido pela Faculdade de Educação da UFMG para funcionários da Secretaria Municipal de Educação de Congonhas/MG. Dentre os vários cursos oferecidos (Língua Portuguesa; Educação Ambiental e Patrimonial; Juventude, Escola e Cultura; Ensino de Matemática; Educação Física Escolar;) optei pelo curso Educação Ambiental e Patrimonial.

1.3 - Reflexões acadêmicas

Foram várias informações preciosas ao longo do Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Ensino na Educação Básica oferecido pela Faculdade de Educação da UFMG. A seguir tentarei registrar algumas delas.

Uma frase significativa, que ficou em minha mente foi a do professor João Valdir em sua disciplina Fundamentos Históricos e Sociológicos da Educação “Ou se forma bem uma criança ou pagaremos caro com uma

geração sem senso político, de direito e de dever”. Acredito que ela é um pressuposto fundamental sobre a educação, especialmente para nós educadores.

Em relação à articulação educação e patrimônio, muito interessante é um texto sugerido pela professora Soraia Dutra. Nele, a autora Maria de Lourdes Parreiras Horta define a função de um educador patrimonial:

O educador patrimonial não é mais que um “facilitador” ou um instigador desse processo de aprendizado, que passa pela observação direta dos objetos para em seguida a sua exploração através de inúmeras perguntas. (Horta, 1991: 13)

Importante também é, no fazer pedagógico, buscarmos sempre relacionar os conteúdos com o cotidiano dos alunos como forma deles perceberem o significado e atribuírem sentido ao que aprendem. Nesse sentido, Carmem Eiterer, professora da disciplina *A Didática no Contexto da Educação Básica*, sempre frisava que o importante é ensinar aos alunos de uma maneira que eles possam aplicar o conteúdo ensinado ao seu dia a dia. Dessa forma, é mais provável que o aluno compreenda melhor e as aulas sejam mais interessantes para ele e para o professor.

Não apenas os professores contribuíram com ótimas informações, mas também os colegas de sala. Mais de 90% da turma são professores. Então, foram várias experiências compartilhadas. A princípio, houve certo estranhamento, por eu ter uma função diferente da docência. Mas, aos poucos, esse estranhamento foi passando e me percebi uma educadora.

Segundo Eduardo de Freitas,

De uma forma sintetizada, todos os que exercem práticas que interferem na vida escolar dos alunos possuem essa nomeação, dessa forma cada um em sua função exerce um percentual de contribuição na construção do processo educativo, além disso, todos devem ter atitudes que sirva de exemplo positivo aos educandos, contribuindo assim para uma melhoria nas condições sócio-educativas dentro do ambiente escolar. (FREITAS, s/d)

A diretora da escola em que trabalho reiterou essa ideia ao afirmar: “Todos que trabalham em uma escola, podem se considerar educadores”.

1.4 - Plano de Ação

Como não sou professora e meu trabalho é mais voltado para o apoio, tive muita dificuldade para escolher o tema do meu plano de ação. A princípio

queria fazer algo associado à informática, por trabalhar nessa área. Minha orientadora Cláudia Ricci me sugeriu o tema *museus virtuais*.

Achei bem interessante, pois está ligado à tecnologia, que é minha área de atuação e também a área do curso. Na escola em que trabalho, os professores têm muito interesse em usar o laboratório de informática. Então, com esse trabalho pretendo produzir algo para ajudá-los e incentivá-los ainda mais.

Minha intenção em desenvolver esse trabalho foi estudar melhor o que os museus virtuais têm a oferecer, contribuindo para as aulas ministradas no laboratório de Informática, especialmente as aulas de História.

Pesquisando sobre o assunto, li um relato que diz respeito ao tema desse trabalho “Se o usuário não vai ao Museu, o Museu vai até o usuário”. (ROZADOS, 2010)

Essa é a ideia da implantação dos museus virtuais, pela rede mundial de computadores: os museus chegam em nossas casas e nas escolas, com o intuito de serem conhecidos por todos aqueles que, talvez nunca teriam condições de conhecê-los pessoalmente.

Segundo HENRIQUES (2004)

Os museus que sabem tirar proveito de todas as possibilidades que a Internet oferece, criando seus próprios museus virtuais, conseguem ir além de suas fronteiras. Além disso, a possibilidade de uma interação maior com o público é a grande vantagem da criação de museus virtuais, sejam eles representações virtuais de museus já existentes ou criados especialmente para a rede mundial de computadores. (Henriques, 2004:15)

Como produto final criei um site com a intenção de disponibilizar endereços de sites de importantes museus virtuais. O objetivo é contribuir com o trabalho do professor. Ao visitar o site alunos e professores terão acesso a vários conteúdos de uma maneira bem rápida. Acredito que o aluno ganhará tempo em sua pesquisa e as aulas ficarão mais atrativas.

2 - Projeto de Trabalho

2.1 - Apresentação do Tema

Este trabalho é um estudo sobre a importância dos Museus Virtuais e o quanto eles podem contribuir para enriquecer as aulas, possibilitando aos alunos um melhor entendimento sobre determinados temas.

2.2 - Problema de Pesquisa

Como o Museu Virtual pode enriquecer o trabalho professor e do aluno?

2.3 - Objetivo Geral

- Mostrar aos professores e alunos o potencial que um museu virtual representa.

2.4 - Objetivos Específicos

- Realizar pesquisa bibliográfica sobre diversos estudos que relatam a importância dos museus virtuais.
- Pesquisar sobre os museus virtuais e mostrar o quanto eles podem enriquecer uma aula e torná-la mais atrativas usando tecnologias.
- Ajudar alunos e professores que não possuem tempo ou até mesmo condições financeiras para frequentarem museus.
- Criar um site que contem vários links para sites de Museus Virtuais.

2.5 - Justificativa

As ferramentas tecnológicas têm provocado uma mudança na educação devido ao seu grande potencial. O campo educacional tem vivenciado várias mudanças com o surgimento de novas tecnologias na nossa sociedade.

O computador é uma ferramenta que permite ao usuário realizar atividades que, sem ele, seriam muito difíceis ou impossíveis. O uso do computador possibilita diferentes formas de comunicação, produzindo ou recebendo informações.

Segundo ALMEIDA(2003)

Com o uso de ambientes virtuais, o professor provoca o aluno a descobrir novos significados para si mesmo, ao incentivar o trabalho com problemáticas que fazem sentido naquele contexto e que possam despertar o prazer da descoberta, da escrita, da leitura do pensamento do outro e do desenvolvimento de projetos colaborativos. (Almeida, 2003:10)

Utilizar recursos tecnológicos não significa utilizar simplesmente técnicas. É fundamental criar um ambiente de aprendizagem em que os alunos possam ter iniciativas, problemas a resolver, possibilidades para corrigir erros e criar soluções pessoais.

Quando o professor utiliza um recurso tecnológico para a atividade de ensino, ele possibilita que os alunos aprendam sobre as práticas sociais que utilizam tecnologia e desenvolvam habilidades e atitudes para se relacionarem com a tecnologia na vida.

Em relação ao uso da tecnologia nos museus MUCHACHO(2005) afirma:

O museu, como importante meio de comunicação, tem de aproveitar todo este desenvolvimento comunicacional e tecnológico, no sentido de satisfazer as novas correntes da museologia que se debruçam cada vez mais sobre o papel do museu na sociedade atual. (Muchacho, 2005: 579)

Dentre as ferramentas de desenvolvimento comunicacional e tecnológico, o museu virtual tem sido a maneira para disponibilizar o acervo. Nesse sentido, pesquisadores e estudiosos têm se debruçado na definição de museu virtual. Alguns ressaltam o acervo, como por exemplo, ALMEIDA(2006)

Um Museu Virtual é uma coleção organizada de artefatos eletrônicos e fontes de informação, na prática tudo quanto possa ser digitalizado. A coleção pode incluir quadros, desenhos, fotografias, diagramas, gráficos, gravações de som, partes de vídeos, artigos de jornais, transcrição de entrevistas, bases de dados e hospedar outros itens que podem estar guardados num ficheiro. (Almeida, 2006: 19)

Outros definem museu virtual pela sua característica eletrônica, como MAGALDI e SCHEINER(2010):

Na Museologia, o virtual é comumente associado a coisas imateriais ou que sejam criadas por computador. Os museus virtuais se apresentam, por exemplo, tanto como páginas eletrônicas de museus existentes em 'meio físico', quanto como museus criados exclusivamente na Internet. (Magaldi e Scheiner, 2010: 101)

O museu virtual pode também ser entendido como ambiente propício para a educação à distância, pois o aluno está aprendendo sem precisar se deslocar até local.

A característica virtual que possibilita ultrapassar fronteiras é destacada por MUCHACHO(2005):

O museu virtual é essencialmente um museu sem fronteiras, capaz de criar um diálogo virtual com o visitante, dando-lhe uma visão dinâmica, multidisciplinar e um contacto interativo com a coleção e com o espaço expositivo. (Muchacho, 2005: 582)

Sabemos que muitas pessoas não possuem tempo para visitar museus. Os museus virtuais podem ser visitados a qualquer hora do dia e de qualquer lugar do mundo, mediante o acesso a internet. Dessa forma, apresentam vantagens em relação não só pela ampliação do acesso, mas pelas inúmeras possibilidades de organização do acervo. Em relação a essa questão, BERNARDES e GALVÃO (2001) afirmam

O museu virtual, como coleção de objetos digitais, nos mostra como as limitações colocadas pelo método normalmente utilizado de organizar e apresentar a informação podem ser superadas em relação às visitas ao museu, proporcionando diversas perspectivas e dimensões da informação contida nesses ambientes. (BERNARDES e GALVÃO, 2011:11)

Os museus virtuais disponibilizam imagens de obras que só poderiam ser vistas se o museu local trouxesse a amostra, e ainda assim, a visita só poderia ser realizada mediante a disponibilidade do visitante.

Outra vantagem relaciona-se à segurança, pois nenhum visitante poderá roubar as peças e nem danificar o espaço de um museu virtual. É claro que outras questões se apresentam, como as relativas à proteção do espaço virtual de invasões de *hackers*.

HENRIQUES (2004) lembra que, apesar dos museus virtuais já existirem há muitos anos, vários museus ainda não disponibilizam suas obras em um site.

Os museus, como qualquer instituição, estão presentes na rede mundial de computadores. A criação de sites de museus proliferou a partir da década de 90, com o avanço da Internet, no entanto muitos museus ainda nem possuem sites institucionais. E muito deles possuem sites cujo único objetivo é apenas disponibilizar informações de contato da instituição. (HENRIQUES, 2004:1)

O Museu Virtual de Ouro Preto é um exemplo de site nacional a ser citado. Além de várias informações sobre o patrimônio histórico, arquitetônico e cultural da

cidade, é possível visitar virtualmente várias igrejas da cidade. Através do Museu Virtual de Ouro Preto, o visitante consegue ver detalhes das igrejas, das imagens e de seus altares, que são imperceptíveis a olho nu. É possível visualizar em 3D uma imagem colocada a metros de distância do visitante. As imagens possuem detalhes em uma impressionante resolução.

Outro exemplo nacional é o **Museu Virtual de Brasília**.

A novidade do Museu Virtual de Brasília em relação a outros sites é, segundo seus criadores, empregar conceitos da museologia e do turismo para contribuir com a educação patrimonial ao mesmo tempo em que promove a cidade, estimulando entre os que não conhecem a capital federal o desejo de visitá-la. (cf <http://info.abril.com.br/noticias/internet/museu-virtual-divulga-historia-de-brasilia-16052011-39.shl>)

Esse site disponibiliza imagens em alta resolução dos principais pontos turísticos da cidade, que podem ser giradas em 360°. Os conteúdos podem ser nas versões português, inglês e espanhol. O projeto é resultado de uma pesquisa de mestrado realizada no Centro de Excelência em Turismo da UnB.

O **Museu Virtual do Iraque** é um site internacional. Disponibiliza informações sobre a história das civilizações que nasceram entre os rios Tigre e o Eufrates e a cultura da Mesopotâmia. Tem versões em italiano, árabe e inglês e permite ver em detalhes peças importantes desde a pré-história até o mundo islâmico, passando pelos assírios, babilônicos e persas. O Museu, localizado em Bagdá, tem o quarto acervo mais importante do mundo, incluindo, os primeiros textos escritos da humanidade. O site exhibe cerca de 30% das suas 25 mil peças.

Outro exemplo é o **Museu Virtual do Louvre**. Nele o visitante se depara com obras raras, arqueologia egípcia e o quadro *Monalisa* de Leonardo Da Vinci. Com uma navegação simples, é possível conhecer o acervo do antigo Egito e ter detalhes do que cada artefato significa e informações técnicas como tipo de material, largura e altura.

A maioria da população não possui condições financeiras e até mesmo tempo para frequentar museus, como já afirmado. A visitação de um museu virtual é gratuita. Sobre essa questão TELMA(2008) afirma:

Atuando de maneira tradicional, o museu atende satisfatoriamente a um número restrito de pessoas, em geral pessoas que residem nas proximidades ou aquelas que dispõem de tempo e condições financeiras para visitá-lo. Além

disso, os horários de visita são restritos, e suas instalações suportam um número limitado de visitantes, exigindo silêncio e em geral não oferecendo nenhum tipo de interação para o público em relação ao que está sendo exposto. (Telma, 2008: 44)

Nos últimos anos, os museus passaram por mudanças e foram alvo de várias discussões sobre a necessidade de deixar o espaço tradicional e limitado, tornando-se acessível à grande parte da população. O potencial das Tecnologias de Informação e Comunicação (TCIs) é ressaltado por FLOR e VANZIM (2009):

Tanto para o campo das artes plásticas, como para outras disciplinas museológicas – história, zoologia, arqueologia, etc. – os museus virtuais poderão atuar como agentes que favorecem o conhecimento por meio das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs). A convergência de mídias, proporcionada pelos ambientes hipermediáticos, torna possível a integração dos sentidos pelos quais o indivíduo capta as informações contidas nas imagens, vídeos, áudio e textos. Os museus virtuais, a exemplo do modelo proposto, beneficiam-se dessas tecnologias e conferem ao usuário a imersão que permite tirar o desejado proveito do acervo disponível no cenário virtual. (FLOR e VANZIM, 2009: 7)

É importante compreender que os museus virtuais inovam e possibilitam a universalização do conhecimento, que até pouco tempo atrás tinha seu acesso muito restrito.

Durante as aulas de História, o professor pode levar a turma ao laboratório de informática e pedir para os alunos acessarem os museus virtuais. Assim, em pouco tempo, o aluno obterá várias informações sobre diversos patrimônios históricos.

Diante do exposto, percebe-se a importância dos museus virtuais na educação. Já existem vários sites, mas eles precisam ser explorados. Para que isso ocorra é necessário que os alunos e principalmente os professores, mudem sua postura diante desta inovação tecnológica. O papel protagonista do visitante na visita virtual é essencial. Sobre essa questão, ARRUDA (2001) ressalta:

Ao se visitar um Museu Virtual, seja por meio da internet ou do CDROM, apreende-se uma nova visão de espaço museológico, na qual as ações, as escolhas e, em certos casos, o layout do espaço “virtualizado” é comandado pela escolha do visitante, de acordo com suas necessidades. (Arruda, 2011:5)

Em relação ao uso consciente dessa ferramenta ZANFERRARI(2009) indica:

O estímulo para o uso da internet com responsabilidade e determinação deve ser praticado por pais, educadores e demais envolvidos no processo. O tempo dispensado à rede, desde que bem organizado, fornece benefícios para os estudantes que complementam a educação trabalhada em sala de aula. E para que isto ocorra, é necessário que ocorra uma autoconscientização por parte dos estudantes. Eles devem ter em mente que a internet é uma ferramenta que pode auxiliá-los a aprimorar seus conhecimentos e facilitar seus métodos de busca por estes. (Zanferrari, 2009: 825)

Geralmente os alunos utilizam a internet apenas para lazer, acessam especialmente, sites de jogos e de relacionamentos. É necessário que professores incentivem e apresentem outras alternativas, como o acesso a conteúdos mais pedagógicos, como visitas aos museus virtuais.

2.6 - Descrição do produto pedagógico

O produto pedagógico é um site, cujo endereço para acessá-lo é www.museusvirtuais.xpg.com.br. Ele contém endereços de sites de museus virtuais com o intuito de facilitar o trabalho do professor. Possui um conteúdo fácil de acessar. É indicado para maiores de quatro anos.

Neste site, o aluno e o professor terão acessos aos sites de vários museus virtuais – tanto nacionais como estrangeiros. A intenção é facilitar o acesso e contribuir para as aulas de História e demais atividades pedagógicas de professores da escola. A seguir, as imagens apresentam detalhes do site.

A Figura 1 mostra a página inicial do site:



Figura 1

Ao clicar no link **HOME**, o visitante encontrará a apresentação da proposta do site, conforme mostra a imagem a seguir (Figura 2).

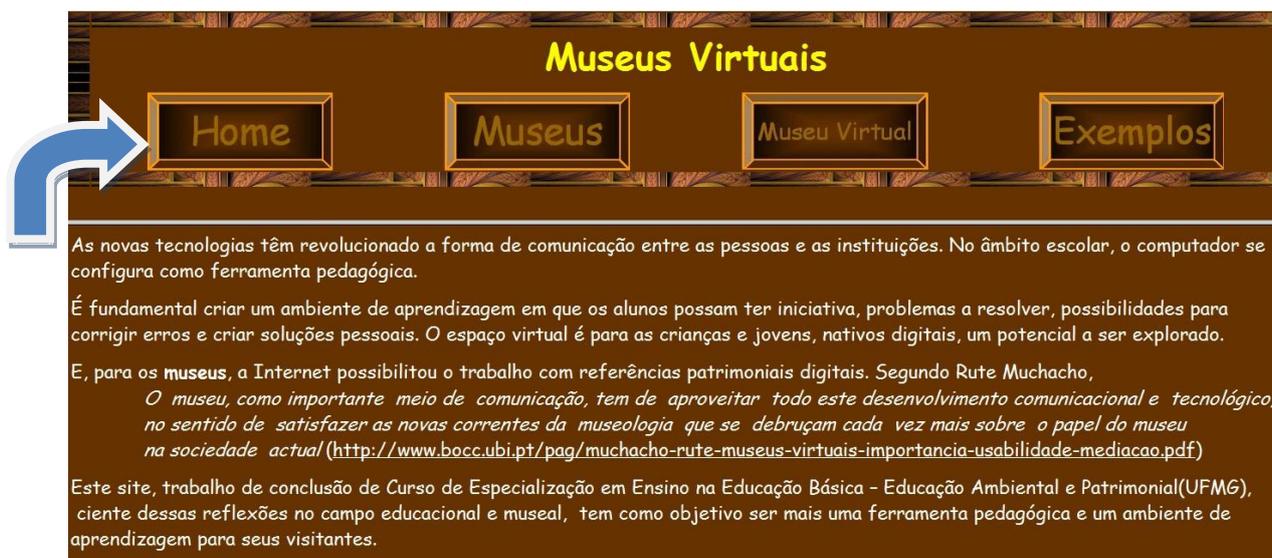


Figura 2

Ao clicar no link **MUSEUS**, o visitante encontrará uma breve descrição sobre Museu, conforme mostra a imagem a seguir (Figura 3).



Figura 3

Ao clicar no link **MUSEUS VIRTUAIS**, o visitante encontrará uma breve descrição sobre Museu Virtual, conforme mostra a imagem a seguir (Figura 4).



Figura 4

Ao clicar no link **EXEMPLOS**, o visitante encontrará vários links para acesso aos sites de Museus Virtuais, nacionais e internacionais, conforme mostram as imagens a seguir (Figuras 5 e 6).



Figura 5



Figura 6

A intenção é que os visitantes – alunos, professores ou interessados em geral – possam navegar pelos diferentes sites usufruindo das novas tecnologias para o conhecimento do patrimônio da humanidade.

3. Referências Bibliográficas

- ALMEIDA, José Maria Fernandes de. Museu Virtual de Informática. Disponível em: <http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/4811/1/MVI.pdf>. Acesso em: 01 de Março de 2012.
- ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. Tecnologia e educação a distância: abordagens e contribuições dos ambientes digitais e interativos de aprendizagem. Disponível em: http://www.pr.senai.br/portaldelibras/uploadAddress/tecnologia_e_educacao%5B51791%5D.pdf. Acesso em: 03 de Abril de 2012.
- ARRUDA, Eucidio Pimenta. Museu Virtual, prática docente e ensino de História: apropriações dos professores e potencialidades de elaboração de um museu virtual orientado ao visitante. Disponível em: <http://abeh.org/trabalhos/GT01/tcompleteucidio.pdf>. Acesso em: 08 de Março de 2012.
- BERNARDES, Denis Antonio de Mendonça ; GALVÃO, Geysa Karla Alves. Organização da Informação no Museu Virtual: a coleção etnográfica Carlos Estevão de Oliveira. Disponível em: <http://confibercom.org/anais2011/pdf/141.pdf>. Acesso em: 05 de Março de 2012.
- FLOR, Carla da Silva; VANZIM, Tarcisio. Modelo de museu virtual de arte contemporânea aplicado à Florianópolis. Disponível em: <http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/modelo-de-museu-virtual-de-arte-contemporanea-aplicado-a-florianapolis/205/>. Acesso em 10 de Março de 2012.
- FREITAS, Eduardo de. Função da equipe de educadores. Disponível em: <http://educador.brasilecola.com/orientacao-escolar/funcao-equipe-educadores.htm>. Acesso em: 02 de Abril de 2012.
- HENRIQUES, Rosali. Museus Virtuais e Cibermuseus: A Internet e os Museus. Disponível em: http://www.museudapessoa.net/oquee/biblioteca/rosali_henriques_museus_virtuais.pdf. Acesso em: 06 de Março de 2012.
- HORTA, Maria de Lourdes Parreiras. Educação Patrimonial. Boletim do Museu Imperial. Petrópolis, RJ, 1996.
- MAGALDI, Monique Batista; SCHEINER, Tereza Cristina. Disponível em: http://www.unirio.br/cch/ppg-pmus/dissertacoes/dissertacao_monique_magaldi.pdf. Acesso em: 04 de Abril de 2012.
- MUCHACHO, Rute. Museus virtuais: A importância da usabilidade na mediação entre o público e o objeto museológico. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/muchacho-rute-museus-virtuais-importancia-usabilidade-mediacao.pdf>. Acesso em: 01 de Março de 2012.

- MUCHACHO, Rute. O Museu Virtual: as novas tecnologias e a reinvenção do espaço museológico. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/muchacho-rute-museu-virtual-novas-tecnologias-reinvencao-espaco-museologico.pdf>. Acesso em: 02 de Março de 2012.
- PEREIRA, Júnia Sales. Apontamentos sobre Memoriais de Percurso. 2010. (mimeo)
- ROZADOS, Helen Beatriz Frota. Museu virtual x Museu físico. Disponível em: <http://canal-da-informacao.blogspot.com.br/2010/11/museus-virtuais.html>. Acesso em: 20 de Março de 2012.
- TELMA, Talita Christine Pacheco. Arquitetura como fator de interação no design de museus virtuais. Disponível em: <http://dspace.c3sl.ufpr.br/dspace/bitstream/handle/1884/16709/talita.PDF?sequence=1>. Acesso em: 05 de Abril de 2012.
- ZANFERRARI, Caroline Barbosa. Internet: conflito entre seu uso para o entretenimento e a Educação virtual. Disponível em: <http://www2.faac.unesp.br/pesquisa/lecotec/eventos/lecotec2009/anais/0813-0826ZANFERRARI.pdf>. Acesso em: 07 de Abril de 2012.