



## ENCONTRO DE EDUCAÇÃO PATRIMONIAL EM REALIDADE VIRTUAL

Apresentador: Prof. Ivan David



Autores:

Prof. Ms. Ivan Soares David – Casa da Memória de Guaranésia, MG  
Coletivo Cultural Guaranésia Memórias

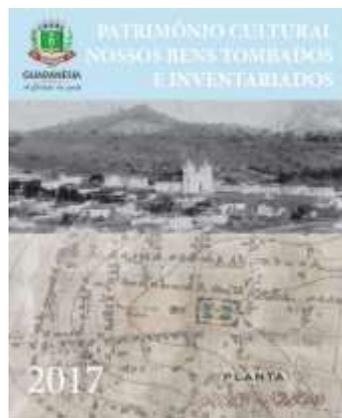
Rodolfo Bonifácio e Maurício Moreira - Coletivo Cultural Guaranésia  
Memórias

## INTRODUÇÃO

A experiência com realidade virtual em Guaranésia Minas Gerais é um trabalho bem inovador desenvolvido numa cidade com 18 mil habitantes, onde nós temos realizado vários projetos ao longo dos anos, entre eles a criação da Hemeroteca Digital da Imprensa e o Guia dos Bens Tombados.

O [Projeto Territórios da Memória](#) foi desenvolvido com o apoio da Lei Aldir Blanc de Minas Gerais através do edital 20/2020 sobre BOAS PRÁTICAS EM MUSEUS E BIBLIOTECAS e utilizou de ferramentas para a prática da educação patrimonial sobre os BENS TOMBADOS DE GUARANÉSIA, MG, os estudos envolvendo plataformas em 360º e realidade virtual, aliados a uma intenção comum e colaborativa.

O Projeto envolveu também uma pesquisa da poética nas narrativas dos cidadãos de Guaranésia e região sobre Bens Tombados e foram a superfície experimental vivenciada pelo **Coletivo Guaranésia Memórias** no segundo semestre de 2020 e início de 21, na execução do projeto Territórios da Memória.



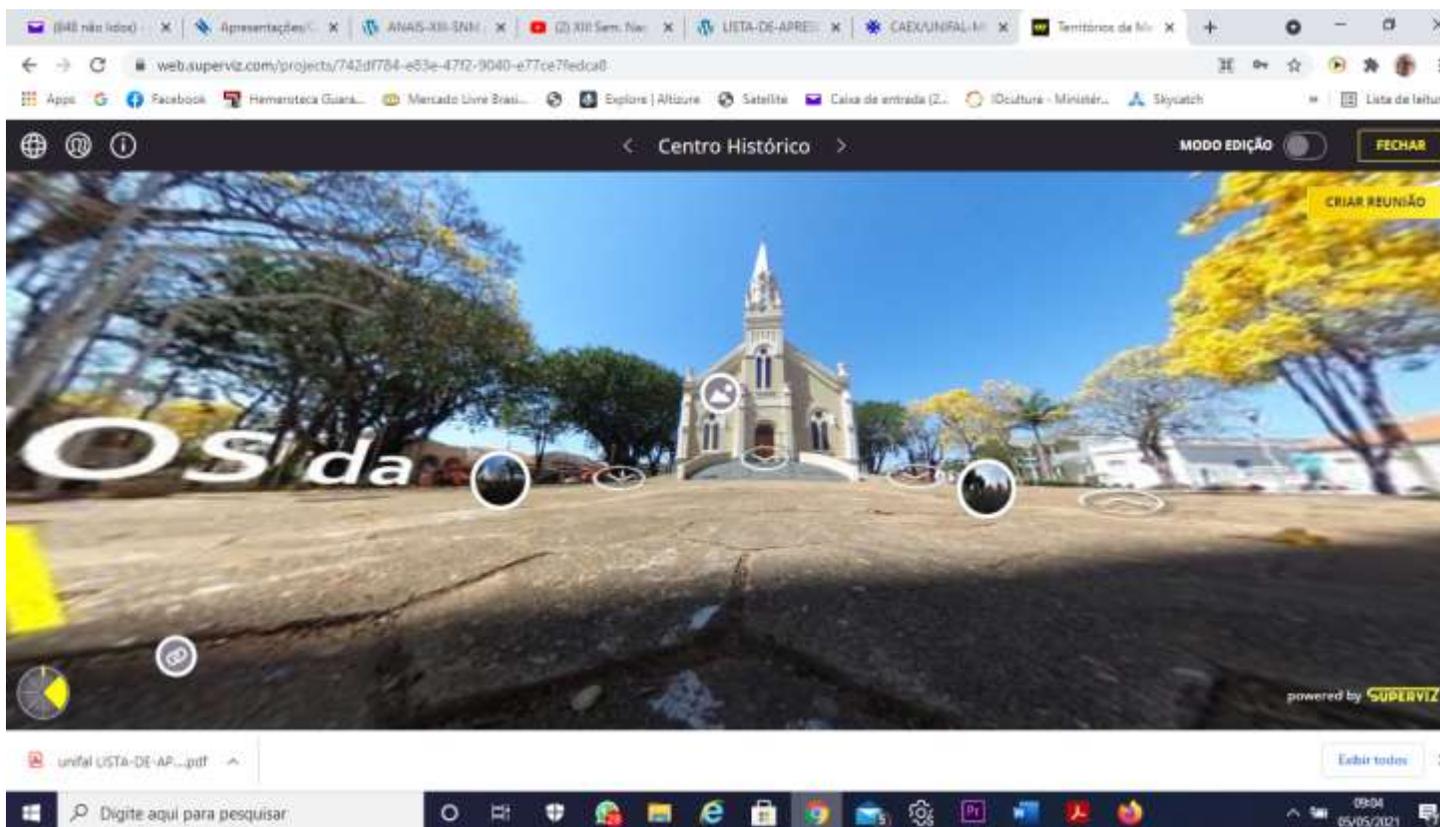
## OBJETIVO

Diante da Pandemia COVID-19 e das impossibilidades de restrições do ir e vir das pessoas aos museus, buscamos utilizar uma ferramenta colaborativa de apresentação de lugares, histórias e ideias.

Para levar a população às discussões culturais, ao audiovisual e à educação patrimonial, o Coletivo **Guaranésia Memória**, criou uma plataforma virtual em 360 graus para o [projeto Territórios da Memória](#).

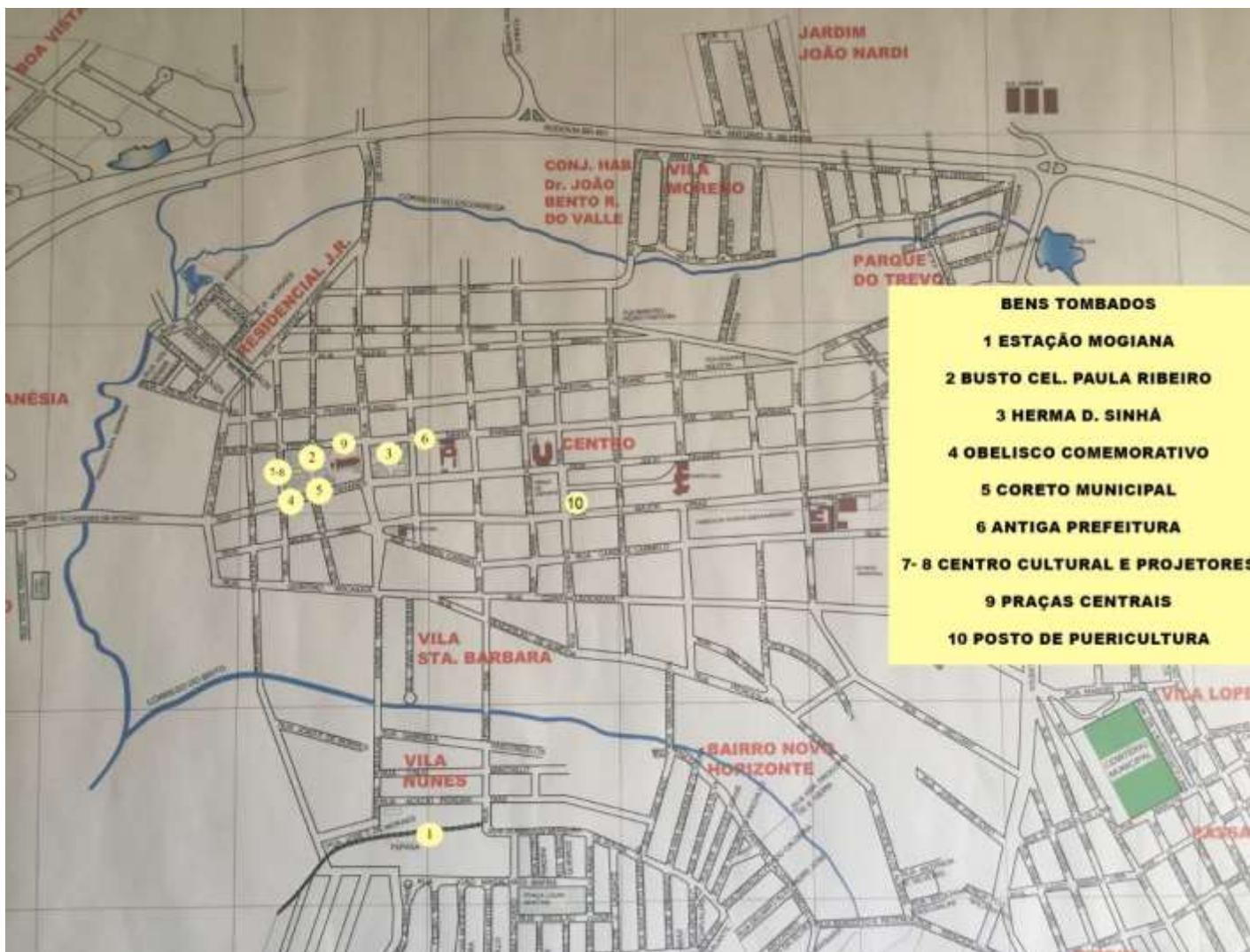
Utilizamos nessa experiência, além da câmera de captura de imagens em 360 graus, softwares de realidade virtual como o roundme e superviz, este por excelência permite realizar videoconferências on-line/Live com os participantes.

Pode ser acessado aqui superviz: <https://go.superviz.com/1b8e8b29cc>



## DESENVOLVIMENTO

Mapeamos os pontos onde estão localizados os Bens Históricos Tombados de Guaraniésia e através do tour virtual ON-LINE com convidados, promovemos Educação Patrimonial em Realidade Virtual. Uma experiência pioneira em Minas Gerais.



Podemos estudar e analisar algumas de suas características gerais do projeto, como conhecimentos sobre o patrimônio histórico, comportamentos aprendizagem entre outros.

No nosso caso, trabalhamos com a educação patrimonial sobre os nossos bens tombados.

Tais técnicas de visualização, manipulação e interação em um ambiente tridimensional gerado por computador permite uma melhor compreensão desse fenômeno.

A plataforma em 360 graus é uma ferramenta colaborativa de realidade virtual e aumentada para a apresentação de lugares, histórias e ideias do projeto Territórios da Memória. Criamos galerias a partir de panoramas, fotos e vídeos 360°, e convidamos outras pessoas para entrarem juntos e participar de duas Lives em Realidade Virtual.

Dentro do Superviz, por exemplo, eles encontraram laser pointers, desenho, conferência de voz e vídeo, hotspots de áudio, foto e vídeo e editor de texto que tornaram as lives interativas e produtivas.

É uma multiplataforma e pode ser usado em smartphones, mobile VR headsets e computadores.

Como reunir, em um só lugar, todos os bens tombados de uma cidade, oferecendo ferramentas interativas e que fortaleça, principalmente, o acesso dos jovens?

A partir de uma plataforma digital foi possível informar muito mais sobre o espaço físico. É o que demonstra a experiência pioneira do projeto Territórios da Memória.

Entendemos que esse projeto oferece à população, ferramentas que ampliam o conhecimento sobre as referências culturais para a identidade e a memória dos diferentes grupos formadores da sociedade Guaranésiana. Novos entendimentos são permitidos quanto à distribuição espacial dos bens e os “vazios patrimoniais” – áreas com ausência de representação oficial dos bens culturais.

Isso permite ao usuário refletir sobre a própria identidade e visa fomentar o engajamento social na identificação, no registro e na salvaguarda do patrimônio ainda não protegido.

A plataforma foi elaborada com foco na experiência do usuário e oferece linguagem simples, ideal para a pesquisa e o conhecimento e por que não utiliza-la de maneira recreativa.

O modelo de gestão de conteúdo da plataforma foi participativo.

Na medida em que os agentes da sociedade criaram suas narrativas audiovisuais elas passaram a compor a plataforma, dando vida, motivando a população e criando ferramentas práticas para a educação patrimonial.

É importante ressaltar que o projeto Territórios da Memória nasceu da ideia de valorizar o patrimônio histórico de Guaranésia, MG através de seus bens tombados.

Com o incentivo da Lei Emergencial, criamos uma experiência utilizando uma plataforma de realidade virtual em 360°.

Nessa plataforma on-line o visitante consegue passear pela cidade conhecendo um pouco da história de Guaranésia através de seus bens tombados.

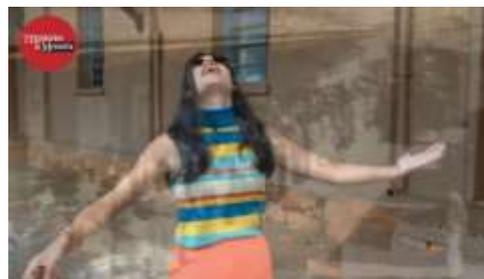
## MAS COMO ENVOLVER A POPULAÇÃO E TRABALHAR COM A EDUCAÇÃO PATRIMONIAL?

Neste estudo de caso, promovemos um concurso e oferecemos três prêmios em dinheiro para o melhor vídeo de 1 minuto sobre um dos 10 bens tombados em Guaranésia. Significando para a população a proposta como um projeto que premia e valoriza o patrimônio histórico do município.

Para participar e concorrer o cidadão deveria enviar um vídeo de 1 min falando da sua relação com um bem tombado na cidade de Guaranésia. O vídeo mais criativo seria o ganhador.

Durante o período de inscrição, trabalhamos muito com o conceito de bem tombado, e de maneira descontraída alertávamos que um bem tombado não é algo que caiu no chão, ou um prédio que está sendo demolido, mas um lugar de valor histórico, cultural, arquitetônico, ambiental e também de valor afetivo para a população e reconhecido pela administração pública.

Em nosso site o participante era convidado a consultar o Guia dos Bens Tombados de Guaranésia, projeto criado pelo Gestor do Coletivo Guaranésia Memórias, Ivan David, com o apoio da Prefeitura Municipal.



## **PARCERIAS INSTITUCIONAIS**

Com a execução do projeto alguns veículos de comunicação, conscientizados da importância do Territórios da Memória, contribuíram para fomentar o concurso e a plataforma em realidade virtual.

Entrevistas e divulgação em horário comercial do concurso foram ações desenvolvidas durante todo o projeto com o apoio das rádios Pássaro da Ilha FM em Guaranésia e da Rádio Clube de Guaxupé, cidade vizinha.

## **A PARTICIPAÇÃO DA POPULAÇÃO**

Alguns estudo realizados pela Universidade Federal do Rio de Janeiro apontam que a utilização da RV conformará um novo paradigma de aprendizagem das novas gerações, migrando para o conceito de aprender-conhecer-sentir-comunicar, em vez de, simplesmente, aprender-conhecer-comunicar, entendendo o termo "sentir" como utilizar os sentidos.

Conseguimos perceber que todas as pessoas que entraram em contato pela primeira vez com a plataforma demonstraram muita curiosidade o que fortalece mais uma vez a ideia de que é uma tecnologia passível de ser utilizada como instrumento pedagógico para colaborar com processos de formação profissional à distância que exijam desenvolvimento de habilidades motoras, dentro das salas de aula e de diversas outras maneiras.

Os Índices de acesso demonstraram a importância do incentivo em projetos culturais dessa natureza.

449

Total de sessões do site ⓘ

∅

267

Visitantes únicos

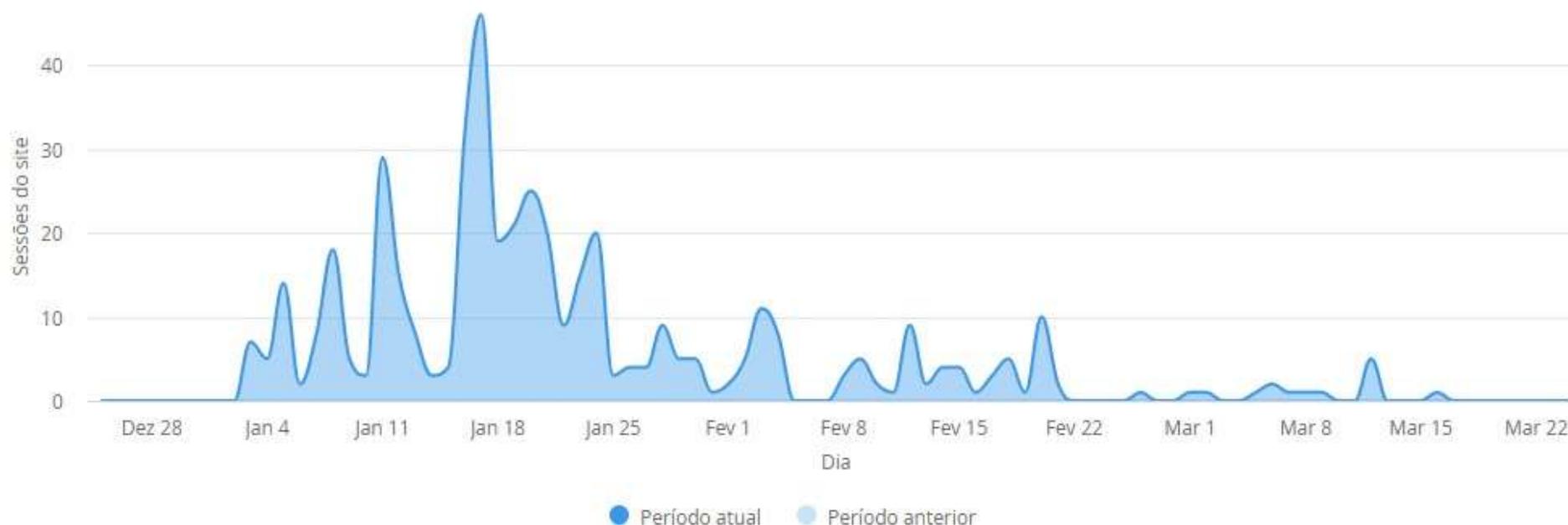
∅

24m 00s

Duração média da sessão

∅

Tráfego ao longo do tempo ⓘ



Os gráficos mostram o número total de acessos no site durante o impulsionamento do projeto. O que representa um percentual extremamente significativo de visitantes, levando em consideração uma cidade com 18 mil habitantes. (FONTE: wix site <https://linktr.ee/territoriosdamemoria>).

## **IMPACTO SOCIAL DA PROPOSTA**

É importante salientar que o projeto levou em consideração o atual cenário sanitário mundial e todas os estudos necessário para a sua realização foram feitos a fim de garantir que sua execução ocorresse respeitando as medidas sanitárias e o enfrentamento contra o CORONAVIRUS - COVID19 e suas variantes.

Estamos atualmente executando o relatório para a prestação de contas para SECULT/MG e temos:

Estimativa do número de pessoas beneficiadas:

Tivemos a inscrição de 27 produções audiovisuais no concurso Territórios da Memória.

17 Participantes aptos a concorrer. Indivíduos que, em sua grande parte não tem acesso as tecnologias utilizadas no projeto (RV, plataformas em 360º, etc,);

05 pesquisadores, artistas e produtores que compõem a equipe do projeto;

7 professores de educação pública e privada;

Mínimo de 7300 usuários (redes sociais, veículos de comunicação, web), público que teve acesso ao material produzido e as informações sobre realidade virtual, patrimônio histórico e educação patrimonial;

## **PROFUNDIDADE DAS AÇÕES DE:**

**Sensibilização:** Contribuiu para a sensibilização da população no que tange a arte, a preservação do patrimônio histórico, a utilização de novas tecnologias emergentes, temáticas relacionadas a educação. Sensibilização para a importância/potencial desses indivíduos e espaços. Sensibilização da equipe do projeto nas trocas e reflexões através destas vivências.

Sensibilização do público indireto na aproximação de uma temática que lhe é, na maioria das vezes, invisível.

**Formação:** Autonomia na criação pessoal, a partir da vivência em audiovisual, história e interações do corpo - som - consciência - imagem; contribuição para as atividades formativas em artes em equipe.

Conseguimos levar a informação sobre educação patrimonial para mais de 127 municípios através das rádios Clube FM e Pássaro da Ilha FM.

O registro audiovisual de outros dois novos patrimônios, em processo de tombamento, foram inseridos na plataforma em 360º

É importante ressaltar que propomos, através da Arte, a criatividade, a fluidez, a valorização do patrimônio histórico e cultural e a criação de composições a partir de temas relacionados com a autobiografia e emoções, para pretensamente promover instantes de liberdade, de cidadania e de resgate da identidade, através do autoconhecimento, da consciência da história de uma cidade que também é fruto da experimentação artística.

Acreditamos que a manifestação dos resultados será espontânea e natural e permitirá a colheita de informações que possam dimensionar o impacto do projeto junto ao público de participantes, não alheios do desafio de auferir resultados, pois trabalhamos com processos extremamente subjetivos, e como bem apresentado por esse coletivo, em um de nossos encontros dizendo:

-“É difícil mensurar, imaginar e prever a potencialidade das artes nas pessoas, menos ainda sofrendo as penas de uma pandemia”.

Ressaltamos que esses processos trouxeram e continuaram trazendo para nós muito aprendizado, pois certamente estivemos diante de indivíduos que nunca tiveram oportunidade de ter acesso a bens culturais.

Esse grupo de pesquisadores considera importante e oportuno destacar nesse projeto que buscamos, nunca esquecer que esta proposta foi destinada a todos os cidadãos de Guaranésia e região.

Portanto, nossa preocupação constante é criar situações e materiais que favoreçam a generalização das situações aprendidas em um local, para o maior número de pessoas possível.

Imagens e mais informações sobre o projeto podem ser adquiridas em nossa plataforma.

## **LINKS**

Link acesso plataforma 1 [projeto Territórios da Memória](#)

Link acesso plataforma 2 Lives Realidade Virtual Superviz: <https://go.superviz.com/1b8e8b29cc>

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Territórios da Memória então, e está sendo experiência muito boa porque a cidade já está, de certa forma familiarizada com esse ambiente virtual, pois criamos a hemeroteca digital da imprensa de Guaranésia na qual as escolas e o público em geral vem se familiarizando com o acesso às informações históricas através dos meios virtuais.

O surgimento de novas tecnologias, particularmente em computação gráfica, realidade virtual e realidade expandida vem nos auxiliando como meios midiáticos adequados para simulações e experimentos.

Muito obrigado,

Prof. Ms. Ivan Soares David

## **CONTATOS**

Prof. Ivan David (11) 987449633 e-mail: [profivan@yahoo.com.br](mailto:profivan@yahoo.com.br)

Coletivo Cultural Guaranésia Memórias - projetos: <https://www.guaranesialives.com.br/>