



Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira

Programa de Pós-Graduação de Ensino em Educação Básica

Mônica Miranda Souto Ribeiro

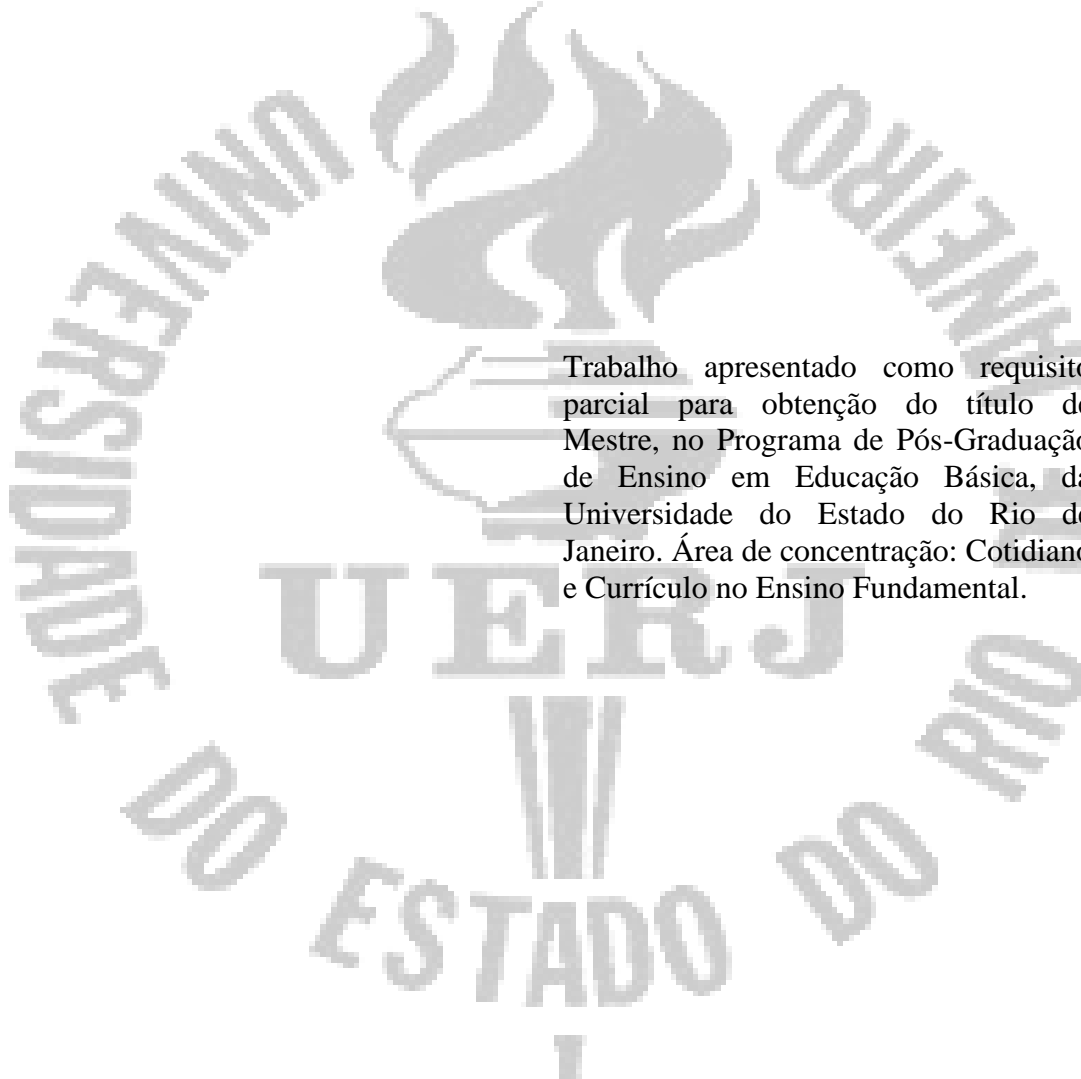
Museu Casa de Rui Barbosa em 360°

Rio de Janeiro

2019

Mônica Miranda Souto Ribeiro

Museu Casa de Rui Barbosa em 360°



Trabalho apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, no Programa de Pós-Graduação de Ensino em Educação Básica, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Cotidiano e Currículo no Ensino Fundamental.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª Helena Maria Marques Araujo

Rio de Janeiro

2019

RESUMO

RIBEIRO, Mônica Miranda Souto. **Museu Casa de Rui Barbosa em 360°**. Brasil. 2019. 26f. Produto da dissertação "Tensões de memórias em disputa no Museu Casa de Rui Barbosa". Dissertação (Mestrado Profissional de Ensino em Educação Básica) – Instituto de aplicação Fernando Rodrigues da Silveira, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

O produto refere-se a um aplicativo de celular construído com algumas salas do Museu Casa de Rui Barbosa, permitindo ao público em geral uma visita virtual e a sua interação com conhecimentos históricos e memórias ali expostas ou subterrâneas.

Palavras-chave: Museu Casa de Rui Barbosa; espaços educativos não formais; memória, poder e identidade.

ABSTRACT

RIBEIRO, Mônica Miranda Souto. **Casa de Rui Barbosa Museum in 360°**. Brazil. 2019. 26f. Product of the dissertation "Tensions of memories in dispute at the Casa de Rui Barbosa Museum". Dissertation (Professional Master's Degree in Basic Education) - Fernando Rodrigues da Silveira Institute of Application, Rio de Janeiro State University, Rio de Janeiro, 2019.

The product refers to a mobile application built with some rooms of the Casa de Rui Barbosa Museum, allowing the general public a virtual tour and its interaction with historical knowledge and memories there or underground.

Keywords: House Museum of Rui Barbosa; non-formal educative spaces; memory, power and identity.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	Menu.	13
Figura 2	Fachada.	14
Figura 3	Sala da Constituição.	15
Figura 4	Sala Questão Religiosa.	15
Figura 5	Cozinha.	16
Figura 6	Sala Queda do Império.	16

MUSEU CASA DE RUI BARBOSA EM 360º

Como proposta de produto, desenvolvemos um aplicativo, que possibilita a realização de um passeio virtual em algumas salas do Museu Casa de Rui Barbosa, onde a partir da interatividade, o usuário possa aprender mais sobre a história de Rui Barbosa e da própria instituição. O aplicativo visa o público em geral, não apenas o escolar, e conta com o apoio do *Laboratório de Tecnologias de Informação e Comunicação (LaTIC/ UERJ)*, que possui em seu histórico de atuação, inclusive, uma premiação no *Concurso Rio Apps – Cidade Olímpica*, promovido pela Prefeitura do Rio em 2016, com o aplicativo *Rio Virtual*.

Sabe-se que o ciberespaço é um campo novo de atuação e desafios, que possibilita o encontro de novos caminhos para a estimulação de visitas, além de permitir uma nova perspectiva de interação com o patrimônio.

De acordo com Pierre Lévy (1999), ciberespaço é "um espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores" (LÉVY, 1999, p. 92). Ademais, conforme a previsão desse autor, o ciberespaço se configura, atualmente, como o canal de maior relevância para a comunicação e suporte da memória existente em todo o mundo (LÉVY, 1999, p. 90 apud JAHN, 2016, p. 28).

Dessa forma, o ciberespaço se encontra ligado à lógica das redes e com o princípio do hipertexto, ou seja, ele permite uma espécie de obra coletiva, permitindo a produção de processos dinâmicos, onde a rede se torna flexível, democrática e aberta em sua forma, ampliando a riqueza dos processos de troca (FORESTE; TEIXEIRA, 2006, p. 4).

De acordo com Foreste e Teixeira (id), a comunicação por meio da tecnologia permite uma nova maneira de aprender e agir, construindo novos alicerces para o processo comunicacional e, conseqüentemente, do conhecimento, potencializado pela possibilidade da inteligência coletiva.

Lévy (id) define inteligência coletiva como "(...) uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma

mobilização efetiva das competências” (Ibidem, p. 28). Logo, ela permite que as pessoas interajam entre si, compartilhando ideias e inúmeras informações, exercendo uma ação em prol da coletividade, e também, da aprendizagem.

Vale ressaltar nesse momento, segundo Bembem e Costa (2013), que o projeto de inteligência coletiva empregado por Lévy (id), não é uma proposta ligada à cognição, mas é um projeto de ordem global que pressupõe “ações práticas que se destinem à mobilização das competências dos indivíduos e que busquem, de fato, a base e o objetivo da inteligência coletiva, que é o reconhecimento e o enriquecimento mútuo daqueles que se envolvem nessa proposta” (BEMBEM; COSTA, ibidem, p. 142).

Dessa maneira, dirá Foreste e Teixeira (id) que a inteligência coletiva, por meio das tecnologias de rede, pode representar uma importante manifestação de aprendizagem interativa, onde há o auxílio mútuo e, portanto, o favorecimento da construção de uma sociedade mais inclusiva e democrática.

Foreste e Teixeira (id) colocam ainda que os ambientes virtuais de aprendizagem se potencializam, também, a partir da autoria colaborativa, que representa uma modalidade de criação coletiva, sendo compreendida pelos autores como elemento essencial para o processo de aprendizagem. Ademais, os autores (id) apontam que a autoria colaborativa favorece o desenvolvimento de uma cultura aberta e flexível, que estimula o trabalho coletivo e compartilhado.

Nesse sentido, compreendendo que o uso das tecnologias favorecem a troca de saberes e a descentralização da informação, podemos, a partir de uma perspectiva freiriana (2011), compreender que as tecnologias podem contribuir na construção de uma educação democrática, que favorece a dialeticidade e a troca de saberes. Logo, acreditamos que a escolha de um produto tecnológico para esta pesquisa possibilita a construção de novas visões a respeito do Museu Casa de Rui Barbosa, a partir de uma perspectiva problematizadora e contra-hegemônica.

Desse modo, a partir dos pensamentos de Baracho, Barbosa e Martins (id) entendemos que num momento onde as TIC's estão cada vez mais dominando a forma com que os indivíduos se relacionam entre si e com o mundo, não é mais possível negar a sua importância e as aplicações em diversas organizações, como nos próprios museus.

Para os autores (id), os museus não podem ser pensados de maneira distanciada das mudanças políticas e sociais dos tempos atuais. Ao contrário, os museus tem cada vez mais se aproximado dos recursos tecnológicos, com o objetivo de se adequar às novas necessidades informacionais decorrentes do mundo globalizado.

Além disso, Magaldi e Scheiner (2011) colocam que através da internet os museus passam não só a aumentar a sua demanda informacional, como também a expandir a sua forma de disseminar a informação. Além disso, as autoras (id) apontam ainda que a internet possibilitou aos museus a ocupação de novos espaços no meio virtual.

Todavia, é importante ressaltar, segundo Henriques (2004), que boa parte dos museus ainda não utilizam as TIC's em todas as suas potencialidades. Muitos museus se limitam há criar *sites* apenas informativos, desenvolvendo uma espécie de folhetos eletrônicos do museu.

A autora (id) relata ainda que mesmo quando os museus se permitem utilizar de forma mais profunda os recursos tecnológicos, muitos acabam construindo no mundo virtual, um simulacro do museu físico, limitando a concepção de museu apenas a um espaço de exposição de determinada coleção.

Sobre esse assunto dirá Gouveia que:

Os websites dos museus brasileiros demonstram que, em sua maior parte, o virtual ainda é entendido como lugar de reprodução e, não por acaso, o museu concreto se reproduz na rede mundial de computadores, exibindo sua estrutura organizacional, as fotos de suas exposições concretas e seus diálogos digitais segundo o mesmo formato de catálogo já bem conhecido (GOUVEIA, 2006, p. 97).

Dessa maneira, pensamos a construção de um aplicativo que possibilite trabalhar o discurso expositivo do museu de maneira lúdica, criando atividades que o museu não possibilita em sua estrutura física. A proposta, portanto, não é a de reproduzir o museu físico no mundo virtual, mas propor uma ferramenta didática complementar ao museu, que traga uma nova perspectiva de interação com os objetos existentes na exposição.

Assim, reforçamos que nesta pesquisa a nossa ideia é desenvolver um produto pensado como um instrumento didático, que possa proporcionar novos mergulhos nas

questões trazidas pelo discurso expositivo do Museu e não como um substituto para este.

Segundo Cunha et al. (2008), uma metodologia de ensino-aprendizagem baseada nas tecnologias digitais é capaz de estimular uma maior autonomia de aprendizagem em seus usuários, na medida em que permitem estabelecer diálogos interativos, corroborando na mudança do paradigma conservador, que reduz os museus a um simples local de contemplação.

Desse modo, dirão os autores (id) anteriormente citados, que as tecnologias digitais podem facilitar e/ou acelerar os objetivos educacionais dos museus, a partir do momento que elas permitem que sejam desenvolvidas atividades interativas através dos objetos em exposição. Logo, as tecnologias digitais podem proporcionar uma nova forma de aprender, uma vez que oferecem ao usuário uma participação mais ativa, sem perder a capacidade de realizar uma análise crítica da exposição.

Nesse sentido, dirá Cunha et al (id) que:

O uso de tecnologias digitais em museus deve estabelecer vinculações entre os objetos e o conhecimento, oferecendo ao visitante oportunidades de aprendizagem relativa a esses objetos em seu contexto original vinculado com questões atuais e tópicos de interesse do visitante (CUNHA et. al., 2008, p. 54).

Dessa forma, a escolha por um produto tecnológico, também, ocorre como meio de explorar todas as possibilidades que o mundo virtual oferece, visando não só atrair novos visitantes, como também complementar as visitas daqueles que já estiveram de forma presencial no museu, desenvolvendo novos debates e aprofundando reflexões.

Assim, desenvolvemos um aplicativo que possibilita ao usuário realizar um passeio virtual por algumas salas do Museu Casa de Rui Barbosa, através de imagens em 360°. O produto foi elaborado de forma que consiga ser acessado tanto por celulares Android, quanto por aparelhos com sistema operacional iOS, sem a necessidade de estar conectado à internet.

Além disso, o produto contém em seu ambiente virtual, imagens, textos, links de vídeos e narração de modo a potencializar o produto em seu caráter pedagógico, tornando-o estimulante e educativo ao mesmo tempo.

Os ambientes escolhidos para a realização do produto foram a “Sala da Constituição”; a “Sala Questão Religiosa”; a “Sala Queda do Império”; a “Cozinha” e o “Banheiro”, além da entrada, onde se encontra o nome “Vila Maria Augusta”, totalizando seis ambientações trabalhadas em realidade virtual.

Neste momento, vale destacar que a escolha por apenas seis salas se deu devido não só a questões de ordem financeira – uma vez que realizar a virtualização de todas as salas acarretaria um alto investimento –, mas também a questões relacionadas ao tempo disponível para a realização da pesquisa, pois a transposição de toda a exposição física para o mundo virtual necessitaria de um tempo maior de elaboração e confecção, que extrapolaria o prazo máximo permitido numa pesquisa de mestrado.

Contudo, é importante esclarecer os motivos que nos levaram à escolha destas salas e não outras pertencentes ao circuito expositivo. Com o interesse de desenvolver uma síntese do discurso expositivo do Museu, contemplando os principais focos estabelecidos pela Instituição sobre a figura de Rui Barbosa, escolhemos as salas em que tais aspectos seriam, em nosso entendimento, mais visíveis e revelados.

Assim, a "Sala da Constituição", local em que se encontra a biblioteca de Rui Barbosa, foi escolhida por explorar, de modo bem marcante, a figura do Rui político, do homem que dedicou toda a sua vida em benefício daquilo que considerava melhor para o progresso do país. Nessa sala, o principal objetivo é conseguir analisar a figura política de Rui Barbosa, buscando salientar traços de sua vida pública que não são tão explorados pelo Museu e que, no nosso entendimento, corroboram para uma melhor compreensão a respeito do homem por trás do mito.

Já a "Sala Questão Religiosa", sala de jantar da família Barbosa, foi escolhida não só por fazer referência aos posicionamentos polêmicos de Rui Barbosa com relação à Igreja, mas também por explorar a sua imagem enquanto pai de família e marido dedicado. Nesta sala, buscaremos problematizar a figura idealizada de Rui Barbosa em sua intimidade, refletindo sobre o que há de humano e o que há de mítico em sua representação neste espaço.

Por outro lado, a "Cozinha" foi escolhida por abordar um aspecto da vida de Rui pouco explorado pela narrativa do museu, a relação de Rui Barbosa com os seus

empregados. Neste ambiente, desejamos identificar e analisar, como nos aponta Pollak (1989), como as memórias subterrâneas na composição do discurso museal ou da pedagogia museal foram silenciadas pelo Museu.

Com relação à "Sala Queda do Império" - sala que faz alusão à morte de Rui - a escolhemos por consagrar a figura do mito Rui Barbosa. Nesta sala, o passado mítico do personagem é evocado, fortalecendo a figura do ícone nacional, que morreu acreditando e lutando pela democracia. O nosso objetivo com esta sala é abordar a utilização dos mitos na construção da história nacional, além de discutir a relação entre o nome da sala com a morte de Rui Barbosa.

Por fim, a escolha de virtualizar a entrada do museu, onde se encontra o nome "Vila Maria Augusta", ocorre por se tratar do início do discurso expositivo do Museu. O local discute questões introdutórias a respeito do contexto de formação do Museu Casa de Rui Barbosa, além de abordar o motivo que levou a casa a receber o nome da esposa de Rui Barbosa. Nosso objetivo aqui é tratar não só dessas questões, como trazer algumas memórias relacionadas ao bairro de Botafogo, local onde se encontra a Instituição, para compor uma reflexão sobre as diferentes habitações da época, além das relações urbanas existentes nesse período.

Desse modo, baseado nos estudos de Hall (2006), compreendemos que o sujeito pode ser composto por múltiplas identidades ligadas a diferentes mundos sociais, em que este sujeito se encontre inserido. Assim, selecionamos essas salas com o objetivo de abordar as diferentes facetas da identidade de Rui Barbosa trabalhadas pelo Museu, ainda que algumas com menos profundidade do que outras, na intenção de problematizar e discutir a figura de Rui Barbosa, desconstruindo e construindo a sua imagem a partir de uma perspectiva voltada para a elaboração do conhecimento Histórico.

Esclarecemos ainda, que por se tratar da história de um homem que existiu durante o período de 1849 a 1923, temos o conteúdo de sua história de vida relacionado aos períodos do Império e início da República no Brasil. Assim, o Museu Casa de Rui

Barbosa acaba se relacionando aos conteúdos curriculares dos anos finais, mais especificamente 8º e 9º ano, do ensino fundamental¹, ou ao 3º ano de Ensino Médio.

Cabe ressaltar, que por se tratar de um Mestrado Profissional, compreendemos que a elaboração deste produto precisa contemplar as necessidades pedagógicas dos jovens inseridos nesses anos finais do ensino fundamental e médio. Porém, não é de nosso interesse limitar a elaboração do produto a alunos e alunas, mas estendê-lo a quem mais queira conhecer.

Dessa maneira, nosso intuito é contribuir com a construção de uma educação de qualidade, que conduza uma aprendizagem que leva à ampliação de uma cidadania crítica. Desejamos com esse recurso pedagógico oferecer uma alternativa para o Museu Casa de Rui Barbosa trabalhar as suas memórias de forma ainda mais interativa, didática e problematizadora.

Portanto, com o desenvolvimento do aplicativo queremos potencializar o caráter pedagógico do Museu, contribuindo para que o espaço expositivo seja ainda mais ampliado como fonte de análise, de interpretação e crítica, por parte não só dos alunos, como também do público em geral.

Para a construção do aplicativo, os ambientes selecionados foram fotografados na modalidade de 360º, em dias claros e com as luzes do museu acesas. As fotos foram realizadas sem a presença do público visitante e o equipamento utilizado contou com um tripé simples e uma câmera 360º, com capacidade de captura de vídeos de alta resolução de 3840 x 1920 px e fotos de 25.9 MP.

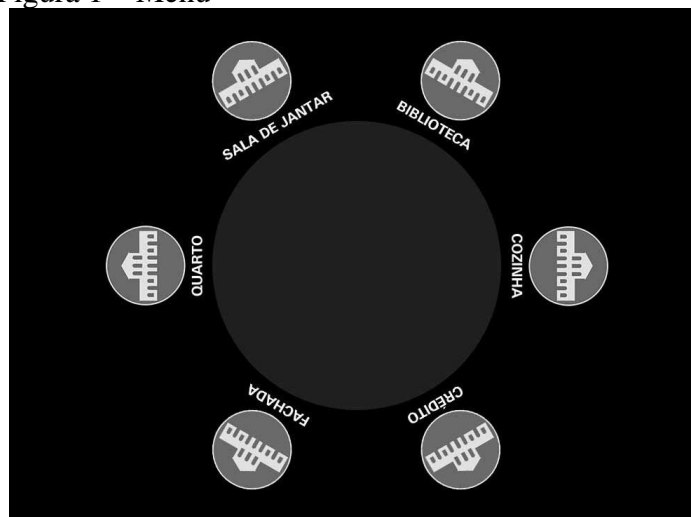
Após a realização das fotos, o trabalho de pós-produção foi iniciado. Tal trabalho consistiu na edição de imagens, vídeos, além da criação de áudios e outras ferramentas necessárias para a construção do aplicativo. Ao finalizar essa etapa, o produto foi para o processo de montagem final, onde os links dos menus no ambiente virtual foram montados.

¹ Tal afirmativa foi ancorada no documento da "Base Nacional Comum Curricular", instituído pelo MEC e disponível para consulta no *site* <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em 30 de março de 2019.

Na interface inicial do aplicativo a imagem em exibição é a fachada do Museu Casa de Rui Barbosa. Nesse início, o usuário terá a sua disposição um breve tutorial de como navegar no espaço virtual arrastando o dedo sobre a tela do celular. Ao clicar em “ENTRAR”, o usuário será levado para à frente da entrada do museu, porém com a possibilidade de girar a tela em 360°, com detalhes de todo o ambiente.

Com relação ao passeio virtual, o usuário poderá escolher livremente quais salas ele desejará ver primeiro. Para essa finalidade haverá um “menu” listando todos os ambientes possíveis de serem vistos, conforme imagem a seguir:

Figura 1 – Menu



Fonte: Laboratório LaTIC, 2019.

Além da navegação por "menu", os espaços elaborados em realidade virtual contam com pontos de acesso, ligando um ambiente virtual a outro, fazendo com que o usuário não precise retornar ao "menu" para acessar outro ambiente. O passeio virtual permitirá, portanto, acesso direto a outras salas, mantendo a fluidez necessária para apreciação do visitante.

Nos ambientes virtuais estão destacados alguns objetos específicos, como quadros, mesa, cadeiras, dentre outros, onde serão associados textos, imagens, áudios, vídeos, etc. O objetivo é criar pontos de reflexão no usuário, estimulando o

desenvolvimento do pensamento crítico sobre as mensagens transmitidas através do discurso expositivo do museu.

Figura 2 – Fachada



Fonte: Laboratório LaTIC, 2019.

Figura 3 - Sala da Constituição



Fonte: Laboratório LaTIC, 2019.

Figura 4 - Sala Questão Religiosa



Fonte: Laboratório LaTIC, 2019.

Figura 5 - Cozinha



Fonte: Laboratório LaTIC, 2019.

Figura 6 - Sala Queda do Império



Fonte: Laboratório LaTIC, 2019.

A ideia principal deste produto, portanto, não é desenvolver um recurso pedagógico que traga respostas prontas para os seus usuários, mas sim, estimular a formação e/ou ampliação do pensamento crítico, através do estranhamento, do questionamento e da indagação sobre as histórias e as memórias narradas no Museu Casa de Rui Barbosa.

Tal escolha se deu a partir também do conceito de educação de Paulo Freire (id), quando este defende que educar não consiste numa simples transmissão de conhecimentos, “mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção” (FREIRE, 2011, p. 24). Assim, para Freire (id) só existe validade para o ensino, quando o educando é capaz de recriar o ensinamento ou criar novo.

Por conseguinte, o objetivo principal é que o aplicativo seja utilizado como uma ferramenta de auxílio para o museu no processo de formação de leitores críticos do mundo e de si mesmos, capazes de pensar de maneira autônoma, contribuindo, pois, com a melhora da qualidade de vida da população.

Por outro lado, vale destacar que essa primeira versão do aplicativo permite um grau de interatividade baixo, pois apenas possibilita que o usuário manipule os elementos, sem participar da construção em si dos conteúdos e nem consiga compartilhar as suas ações com outros usuários.

É bem verdade que o nosso interesse era desenvolver um campo de interação, isto é, disponibilizar um espaço, onde o usuário pudesse deixar suas considerações a respeito da exposição em forma de comentários, podendo ser lido por outros visitantes. Cada comentário iria ser publicado, após avaliação do administrador do sistema, impedindo assim, a possibilidade de insultos e palavras de baixo calão ou inapropriados. Porém, devido a complicações de ordem técnica, não será possível – nesta primeira versão 1.0 – implementar esse espaço. Assim, deixamos registrado que nas próximas versões desenvolvidas desse aplicativo, inclusive para computador e realidade virtual, pretendemos disponibilizar esse espaço de comentários para os usuários do aplicativo.

Ademais, desejamos criar também – nas próximas versões do aplicativo – uma atividade onde o usuário terá a opção, no decorrer do passeio virtual, de conseguir salvar imagens dos objetos que mais lhe chamarem a atenção, criando ao final da visita

a sua própria amostra expositiva. O usuário poderá colocar ao término da visita as imagens dos objetos em uma vitrine, onde haverá um espaço para que ele possa deixar o seu depoimento relatando o motivo de ter escolhido aquelas peças e o que elas representam em sua visão. Todos os usuários poderão visualizar as escolhas uns dos outros, além de deixar comentários com as suas impressões, porém sempre monitorados pelo administrador.

Desejamos também, para as próximas versões, que a movimentação do aplicativo possa ser feita olhando ao redor e para os lados com a cabeça. Isso será possível quando o modo de realidade virtual estiver totalmente implementado e o aplicativo for iniciado em aparelhos celulares que possuem a tecnologia do giroscópio. Para esses casos, indica-se a utilização de óculos de realidade virtual.

Com essas atividades desenvolvidas futuramente, desejamos aumentar os níveis de interatividade do aplicativo, para incentivar a autonomia e a participação dos usuários, onde através dos objetos escolhidos, estes podem expressar as suas próprias lembranças, histórias e experiências pessoais, expondo seus pensamentos e sentimentos para outros visitantes e para a própria instituição.

Por fim, vale destacar que a versão que o programa escolhido permite é a 1.0, já no formato mobile. Além da exportação para o sistema Android e iOS o programa em questão podem exportar o aplicativo do Museu Casa de Rui Barbosa, tornando-o compatível com VIVE, Gear VR, Daydream e os principais navegadores web (Internet Explorer, Google Chrome, Fire Fox, Ópera etc).

Assim sendo, as principais vantagens para a criação de um aplicativo para celular são:

1. Ausência de necessidade de acesso à internet (uma vez baixado o aplicativo no celular, o usuário pode navegar sem estar conectado a uma rede);
2. A facilidade de acesso que o celular proporciona (atualmente o celular está nas mãos de pessoas das mais variadas idades, nos mais variados lugares, tornando-se mais popular e acessível que os PC's);
3. Visita em realidade virtual;

4. Maior imersão do usuário no ambiente virtual.

Todavia, para viabilizar a produção do aplicativo é preciso comprar a licença de um software. Tal valor foi custeado por minha orientadora e eu, sem nenhum encargo financeiro para o Museu. Porém, devido ao alto valor mensal, nos limitaremos a pagar a licença referente a um mês de utilização do aplicativo, para fins de apresentação da pesquisa para a banca avaliadora e para apreciação do Museu.

Compreendemos que essa decisão não impede que o Museu venha a querer utilizar o aplicativo, caso seja de seu interesse, podendo nos convidar para realizar, junto à sua equipe, a materialização desse produto para o público em geral.

Ademais, destacamos que se não tivéssemos feito esse aplicativo poderíamos ter desenvolvido um site, com as mesmas características e objetivos do aplicativo. O site, por exigir apenas o pagamento de uma taxa anual, torna-se mais viável financeiramente, servindo como alternativa palpável, caso a construção do aplicativo fosse inviabilizada, por alguma razão.

Sendo assim, a escolha do produto se justifica quando compreendemos que as tecnologias digitais trazem para a museologia uma nova perspectiva. Além de oferecer aos museus uma oportunidade de extrapolar os limites de seus muros, ampliam as possibilidades de caminhos para o cumprimento de um dos seus maiores compromissos sociais, ou seja, a construção de uma educação voltada para a formação cidadã.

RERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABREU, Roberto da Silva. *“Eu não sabia que podia entrar”*: com a palavra, o visitante do Museu Casa de Rui Barbosa. (Dissertação de Mestrado). CPDOC, Fundação Getúlio Vargas, Rio de Janeiro, 2009.

AFONSO, Micheli Martins; SERRES, Juliane Conceição Primon. Casa-museu, museu-casa ou casa-histórica? Uma controversa tipologia museal. *Contribuciones a las Ciencias Sociales*, 2004.

ARAUJO, Helena Maria Marques. Memória e produção de saberes em espaços educativos não-formais. *Cadernos do CEOM - Chapecó*: Argos, 2007, n. 26, p. 257-266.

_____. *Museu da Maré: entre educação, memórias e identidades*. Tese. (Doutorado em Educação). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012.

BARACHO, Renata Maria Abranches; BARBOSA, Cátia Rodrigues, MARTINS, Cesar Eugenio M. A. Os museus na era da informação: análise do uso de recursos tecnológicos. *IV Colóquio Ibero-Americano Paisagem Cultural, Patrimônio e Projeto*. Belo Horizonte, 2016.

BARBOSA, Rui, 1849-1923 2. Museu Casa de Rui Barbosa (Rio de Janeiro, RJ) – Acervo 3. Museu Casa de Rui Barbosa (Rio de Janeiro – RJ) – História 4. Museu Casa de Rui Barbosa (Rio de Janeiro, RJ) – Iconografia, Banco Safra, 2013.

BEMBEM, Angela Halen Claro; COSTA, Plácida Leopoldina Ventura Amorim. Inteligência coletiva: um olhar sobre a produção de Pierre Lévy. *Perspectiva em Ciência da Informação*, V. 18, n.4, p. 139-151, out/dez. 2013.

BOAS, Franz. *Anthropology and modern life*. Nova York: Dover Publications, Inc., 1986.

BONAFÉ, Luigi. *Como se faz um herói republicano: Joaquim Nabuco e a República*. Tese (Doutorado em História). Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro, 2008.

BORGES, Priscila Lopes d'Avila. *A relevância da experiência em mediação museal na formação de professores de história*. (Dissertação de Mestrado). Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2011.

CABRAL, Magaly. *Educação em Museus Casas Históricas*. In: Site: http://www.casaruibarbosa.gov.br/paracrianças/arquivos/file/arq_textos/Educacao_em_Museus.pdf. Acesso em 15 de março de 2019.

CANDAU, Joël. *Memória e identidade*. São Paulo: Contexto, 2014.

CARVALHAL, Juliana Pinto. Maurice Halbwachs e a questão da Memória. *Revista Espaço Acadêmico*: Edição 56, 2006.

CARVALHO, José Murilo de. *A formação das almas: o imaginário da República no Brasil*. 2ª ed. São Paulo: Xompanhia das Letras, 2017.

CASTRO, Ana Lúcia Siaines de. *Memórias clandestinas e sua museificação*. Rio de Janeiro: Revan, 2007.

CHAGAS, Mário de Souza. *A imaginação museal: museu, memória e poder em Gustavo Barroso, Gilberto Freyre e Darcy Ribeiro*. Rio de Janeiro: IBRAM/Garamond, 2009.

_____. Memória e poder: contribuição para a teoria e a prática nos ecomuseus. In: Site: http://network.icom.museum/fileadmin/user_upload/minisites/icofofom/pdf/00. Acesso em 01 de abril de 2019.

_____. Memória e poder: dois movimentos. *Cadernos de Sociomuseologia*, no 19, v.19, jun. 2002.

_____. *Museu, Educação e Movimentos Sociais: só a antropofagia nos une*. In: *Cadernos de Sociomuseologia*, n.41. p. 5-16. Lisboa: 2011.

_____. Museus: Interseções e Caminhos. In: *Seminários de Estudos Avançados em Museologia*, Lisboa, ULHT, 2011.

COSTA, Carina Martins. *Uma casa e seus segredos: a formação de olhares sobre o Museu Mariano Procópio*. Dissertação (Mestrado em Bens Culturais e Projetos Sociais). Rio de Janeiro: FGV, 2005.

CUNHA, Gerson et al. Aprendizagem em Museus com uso de Tecnologias Digitais e Realidade Virtual. *Revista EducaOnline*, UFRJ, v. 3, n. 3, 2008.

DA MATTA, Roberto. *A casa e a rua: espaços, cidadania, mulher e morte no Brasil*. 5ª ed. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

ELIADE, Mircea. *Mito e realidade*. São Paulo: Perspectiva, 2016.

FAURE, Edgar, HERRERA, Felipe, KADDOURA, Abdul-Razzak, LOPES, Henri, PETROVSKI, Arthur V, RAHNEMA, Majid, WARD, Fredeick C. Aprender a ser. A educação do futuro. Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura. 1972.

FERNÁNDEZ, Luis Alonso. *Introducción a la nueva museología*. Madrid: Alianza Editorial S.A, 1999.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia do oprimido*. Rio de Janeiro. Editora: Terra e Paz, 2011.

FIGURELLI, Gabriela Ramos. Articulações entre educação e museologia e suas contribuições para o desenvolvimento do ser humano. *Revista Museologia e Patrimônio*, v. 4, n. 2, 2011.

FORESTI, Andressa; TEIXEIRA, Adriano Canabarro. As potencialidades de processos de autoria colaborativa na formação escolar dos indivíduos: aprofundando uma faceta do conceito de inclusão digital. *Novas Tecnologias na Educação*. V. 4, n. 2, dezembro, 2006.

GERELUS, Sérgio Henrique. *Rui Barbosa e a educação do corpo na reforma do ensino primário*. Dissertação (Tese de Mestrado). Maringá, 2007.

GHANEM, Elie & TRILLA, Jaume. ARANTES, Valéria Amorim. *Educação formal e não formal: pontos e contrapontos*. São Paulo: Summus, 2008.

GONDAR, Jô. Memória individual, memória coletiva, memória social. *Morpheus – Revista Eletrônica em Ciências Humanas*. Ano 08, nº 13, 2008.

GONH, Maria da Glória. *Educação não-formal, participação da sociedade civil e estruturas colegiadas nas escolas*. Ensaio: Aval. Pol. Públ. Educ., Rio de Janeiro, v. 14, n. 50, jan/mar, 2006.

GONÇALVES, João Felipe. Enterrando Rui Barbosa: um Estudo de Caso da Construção Fúnebre de Heróis Nacionais na Primeira República. *Revista Estudos Históricos*, v. 14, n. 25, 2000.

GOUVEIA, Inês. A concretude do virtual. *Anais do Seminário Internacional Museu, Ciência e Tecnologia*. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 2006.

GUIMARÃES, Manoel Luiz Salgado. História, memória e patrimônio. In: OLIVEIRA, Antonio José Barbosa (org). *Universidade e lugares de memória*. Rio de Janeiro: Universidade federal do Rio de Janeiro, Fórum de Ciência e Cultura, Sistema de Bibliotecas e Informações, p. 17-40, 2008.

HALBWACHS, Maurice. *A memória coletiva*. São Paulo: Vértice, 1990.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Trad. de Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

Henriques, Rosali Maria Nunes. *Memória, museologia e virtualidade: um estudo sobre o Museu da Pessoa*. (Dissertação em Museologia). Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e tecnologia, 2004.

JAHN, Alena Rizi Marmo. *O Museu que nunca fecha: a exposição virtual digital como um programa de ação educativa*. Tese (Doutorado em Comunicações e Artes). Universidade do Estado de São Paulo, São Paulo, 2016.

KERSTEN, Márcia Scholz de Andrade & BONIN, Anamaria Aimoré. Para pensar os museus, ou “Quem deve controlar a representação do significado dos outros?” *MUSAS-Revista Brasileira de Museus e Museologia*, n.3, 2007.

LACOUTURE, Felipe. *La nueva museologia en la comunicación para El desarrollo cultural*. Medellin- Rionegro, 1985.

LE GOFF, Jacques. *História & Memória*. 7ª ed. Revista: Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2013.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: 34, 1999.

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

LOURENÇO FILHO. M. B. *A pedagogia de Rui Barbosa*. 4. ed. Coleção Lourenço Filho. Brasília: INEP, 2001.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E.D.A. *Pesquisa em educação: abordagens qualitativas*. São Paulo: EPU, 1986.

MAGALDI, Monique; SCHEINER, Tereza Cristina. Museus e Museologia: novas sociedades, novas tecnologias., 2011 . In *ENANCIB - Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação*, 2011.

MALTA, MARIZE. Décor e saltiado: a decoração de interiores em fins do século XIX e as orientações dos manuais para o lar. *Anais do III Encontro Luso-Brasileiro de Museus-Casas*. Rio de Janeiro: Fundação Casa de Rui Barbosa, 2014.

MARANDINO, Martha. Transposição ou recontextualização? Sobre a produção de saberes na educação em museus de ciências. In: *Revista Brasileira de Educação*, n. 20. Rio de Janeiro, 2004.

MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. *Futuro do Pretérito: Escrita da História e História do Museu*. Fortaleza. Instituto Frei Tito de Alencar, 2010.

MESQUITA, Cláudia. Algumas reflexões sobre o potencial pedagógico dos museus da cidade do Rio de Janeiro para a construção do conhecimento em história nos ensinos fundamental e médio. Site da Anpuh: *XII Encontro Regional de História, Anais*, 2006.

NORA, Pierre. *Entre memória e história: a problemática dos lugares*. São Paulo: Projeto História, n. 10, dez. 1993.

OLIVEIRA, Antonio José Barbosa de. História, memória e instituições: algumas reflexões teórico-metodológicas para os trabalhos do Projeto Memória – SiBI/UFRJ. In: OLIVEIRA, Antonio José Barbosa de (org). *Universidade e lugares de memória*. Rio de

Janeiro: Universidade federal do Rio de Janeiro, Fórum de Ciência e Cultura, Sistema de Bibliotecas e Informações, p. 41-61, 2008.

POLLAK, Michael. Memória, Esquecimento, Silêncio. In: *Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, v.2, nº 3, p. 3-15, 1989.

_____. Memória e identidade social. In: *Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, v.5, nº 10, p. 200-215, 1992.

PONTE, Antônio Manuel Torres da. *Casas-Museu em Portugal: teorias e práticas*. Dissertação (Mestrado em Museologia) – Departamento de Ciências e Técnicas do Patrimônio, Universidade do Porto, Portugal, 2007.

RANGEL, Aparecida Marina de Souza. *Museu Casa de Rui Barbosa: entre o público e o privado*. Tese (Doutorado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Rio de Janeiro, 2015.

_____. Memória social, museus e patrimônios: novas construções de sentidos e experiências de transdisciplinaridade. Site da Anpocs, - XXXV *Encontro Anual da Anpocs*, Anais, 2011.

RAMOS, Francisco Régis Lopes. *A danação do objeto: o objeto no ensino de História*. Chapecó: Argos, 2004.

ROSSI, Paolo. *O passado, a memória, o esquecimento: Seis ensaios da história das ideias*. São Paulo: Editora UNESP, 2010.

RIBEIRO, Rodrigo Alves. *Moradas da memória: uma história social da casa-museu de Gilberto Freyre*. Rio de Janeiro: MinC, Iphan, Demu, 2008.

SÁ, Celso Pereira de. *Estudos de psicologia social: história, comportamento, representações e memória*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2015.

SAGUES, Valdés, CARMEN, Maria Del. *La difusión cultural en el museo: servicios destinados al gran público*. Gijón: Ediciones TREA, 1999.

SANTOS, Miryan Sepúlveda dos. *Memória coletiva e identidade nacional*. São Paulo: Annablume, 2013.

SILVA, Wilson C. L. Rui Barbosa: memória e esquecimento. *Diálogos (Maringá. Online)*, v. 16, n. 3, p-1111-1135, 2012.

VIEIRA, Antonio Carlos Pinto. Maré: casa e museu, lugar de memória. *MUSAS – Revista Brasileira de Museus e Museologia*, n. 3. Rio de Janeiro: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Departamento de Museus e Centros Culturais, 2007.