

## ENTRE A ESCOLA E O MUSEU: RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE O ENSINO DE HISTÓRIA NO ESPAÇO CIÊNCIA

Ana Gabriela Vasconcelos Cavalcante<sup>1</sup>

Vitória Maria Araújo Pessoa<sup>2</sup>

### RESUMO

A História é a ciência que estuda os seres humanos no tempo e que permite a compreensão do passado e o uso estratégico para instrumentalizar o presente e orientar o futuro. Apesar disso e de sua evidente importância, ela é um campo repleto de desafios e, entre eles, está a sua exclusão do patamar das ciências, o que contribui para sua desvalorização e deslegitimação. Todavia, sendo já amplamente aceito entre historiadoras e historiadores o caráter científico da História, surge a necessidade de trabalhar tal consciência na sociedade e a educação é um caminho imprescindível para tal. Partindo dessa instigação, no ano de 2022 foi desenvolvida no Espaço Ciência, Museu interativo localizado em Olinda, em Pernambuco, uma oficina que buscou entrelaçar a educação escolar e a educação museal, veículos da educação formal e não-formal, a fim de ensinar História de forma lúdica, didática e acessível. A ação consistiu em um jogo investigativo que tinha como objetivo proporcionar aos estudantes participantes, a partir de uma simulação, a experiência de trabalharem com documentos históricos para melhor compreenderem o que é História, sua importância e como ela é construída. Cabe salientar que a dinâmica teve como principal referencial teórico-metodológico, a pedagogia freireana e a concepção que ela propõe do educando como sujeito ativo no processo de aprendizagem. Tendo como princípio basilar a compreensão de que a aplicação de uma atividade didática é um campo de pesquisa, os resultados apontam que persiste na sociedade a ideia de que a História não é uma área científica e que parte disso se dá pelo desconhecimento social do modo como trabalham os historiadores e as historiadoras. Desse modo, a conexão entre os museus interativos e o espaço escolar é um caminho para publicizar tais conhecimentos e construir novos olhares para a História, contribuindo para sua valorização.

**Palavras-chave:** Ensino de História, Ciência, Educação Museal.

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em História da Universidade Federal Rural de Pernambuco -UFRPE. Bolsista de Cooperação Técnica no Museu Espaço Ciência - Olinda/PE; anagabriela.cavalcante@ufrpe.br

<sup>2</sup> Licenciada em Ciências Sociais pela Universidade de Pernambuco - UPE. Educadora e Coordenadora do Núcleo de Ciências Sociais e Humanas no Museu Espaço Ciência - Olinda/PE; vmariapessoa@gmail.com

## INTRODUÇÃO

Considerando que as vivências pedagógicas, seja em qual espaço educacional for, são campos férteis para a concepção de pesquisas, de reflexões críticas e de aprimoramento da práxis. Neste sentido, tendo como ponto de partida uma experiência voltada para o Ensino de História, vivenciada no Espaço Ciência (EC)- Museu Interativo de Ciência localizado na cidade de Olinda, em Pernambuco, com estudantes do Ensino Fundamental II, percebeu-se a necessidade de tecer diálogos reflexivos acerca das relações que já são e que podem ser construídas entre a escola e o museu. Os caminhos metodológicos para o desenvolvimento do estudo em questão pautaram-se na análise experiência, atrelada a um aparato teórico, que permitiu a formulação de reflexões críticas.

O Museu em questão, possui alguns pontos em sua caracterização que o diferencia de outros museus pernambucanos. Um destes pontos é a interdisciplinaridade, elemento basilar do EC, que o faz abarcar e construir uma articulação entre as diferentes áreas científicas, tornando-o, portanto, um lugar para se construir também conhecimentos históricos, conforme defende a docente historiadora Zenaide Alves (2020). O espaço possui, ainda, um caráter extremamente lúdico e interativo, ou seja, os visitantes podem tocar, manipular, interagir com o acervo de experimentos que compõem a estrutura expositiva. Ademais, além dos fatores supracitados, o Espaço Ciência é um dos museus que mais visitados por escolas no estado de Pernambuco, e a gratuidade também torna-se um dispositivo importante nesta relação estabelecida com as escolas que o visitam.

Assim como os demais espaços museais, o EC possui mediadores, compondo um grupo com mais de 60 pessoas. Conhecidos também como monitores, nas falas do dia-a-dia, os educadores e as educadoras do Espaço Ciência, ao iniciarem sua atuação, por estarem vinculados à Fundação de Amparo à Ciência e Tecnologia do Estado de Pernambuco (FACEPE), recebem uma Bolsa de Cooperação Técnica (BCT) e devem desenvolver um Plano de Trabalho que pode ser a sugestão de um experimento que será incorporado à estrutura expositiva do Museu, o desenvolvimento de uma pesquisa que se transformará em um artigo ou a idealização e aplicação de alguma atividade pedagógica, conhecida como oficinas.

Ao iniciar a atuação no Museu, no ano de 2022, desenvolve-se uma oficina que fora aplicada no Dia do Historiador, 19 de agosto, com um grupo de estudantes do Ensino Fundamental II. A experiência em questão, consistiu em um jogo didático, dada a importância dos jogos no processo de construção de conhecimento, tanto pela diversão quanto pelo desafio

que proporcionam, estimulando a autonomia do pensamento, como discutem Marcello Giacomoni e Nilton Pereira, na obra *Flertando com o Caos : os Jogos no Ensino de História Contido em Jogos e ensino de História* (2018).

Intitulado como 'Investigando a História', a concepção da ideia do jogo partiu de uma inquietação: a desvalorização da História ante às demais ciências. Apesar do caráter interdisciplinar que o Museu possui, nota-se que áreas do conhecimento mais ligadas às Ciências Exatas e da Natureza, acabam recebendo uma maior valorização, o que acaba sendo um reflexo do olhar social para as Ciências Humanas, e, mais especificamente, para a História que, por vezes, acaba sendo até mesmo excluída do patamar científico.

Tal desvalorização, contudo, além de contrariar a própria definição de ciência, que, independente da especificidade de cada área, possui como princípio o estudo, a investigação, a observação e a produção de algum resultado fidedigno, a partir do que fora observado, norteando-se por princípios teóricos e metodológicos (REIS, 2003), também contraria a própria definição de História, que, de acordo com o célebre historiador Marc Bloch (2001), é a ciência que se debruça sobre o estudo dos seres humanos no tempo. Cabe mencionar as consequências sociais da desvalorização da História, visto que os conhecimentos históricos interferem diretamente na forma como os indivíduos se posicionam enquanto sujeitos históricos e políticos, na forma como vivenciam o processo de cidadania, no modo como constroem suas identidades e senso de pertencimento à uma coletividade (NAPOLITANO, JUNQUEIRA, 2019).

Diante disso, decidiu-se trabalhar, na configuração do jogo, justamente o caráter científico da História, o que ela é, qual a sua importância social para a vida cotidiana, bem como a forma com que ela é construída. E no que diz respeito à dinâmica, foi construído, em placas de madeira, um conjunto de frases, a partir de uma linguagem formada por símbolos, juntamente com um alfabeto simbólico; ambos representaram vestígios do passado de uma sociedade construída ficticiamente que estava conectada à estrutura museal do EC, fazendo alusão às fontes históricas. O desafio dos estudantes que participaram seria, em grupos, justamente, investigar e desvendar estas frases, com o auxílio do alfabeto simbólico, buscando compreender quem foi a sociedade que as deixou, como ela se organizava e quais as conexões possíveis de serem estabelecidas entre este passado e o presente.

Deste modo, as crianças engajadas no jogo, poderiam, por um momento, ocupar o lugar de historiadores e historiadoras, compreendendo de forma mais aproximada e didatizada, o porquê a História é uma ciência e a necessidade de valorizá-la. Assim, pode-se afirmar que ter desenvolvido a atividade com um grupo escolar em um Museu de Ciências, favoreceu a

aprendizagem, assim como a percepção acerca das relações que podem ser construídas entre as escolas e os museus, seja qual forem estes.

Perante o exposto, é necessário pensar e repensar tais relações, sendo este o intuito central, bem como a relevância do presente estudo. Neste processo, é importante, a princípio, destacar, que todos os espaços em uma sociedade são atravessados pela educação, de uma forma ou de outra (BRANDÃO, 2007). E, mediante explicitado na Lei Nº 9.394/1996., presente nas Diretrizes e Bases da Educação Nacional:

Art. 1º A educação abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais. (BRASIL, 1996)

Assim sendo, a educação se processa de várias formas, institucionalizadas ou não. Entre estas formas, têm-se a educação formal, que possui uma intencionalidade formativa explícita, a informal, que ocorre espontaneamente no calor das relações cotidianas, e a não formal, que, apesar de ser estruturada pedagogicamente, não tenciona formar os sujeitos no âmbito escolar, técnico ou acadêmico, sendo justamente nesta que os museus se enquadram (ARANHA, 1989). Logo, o museu é um dos espaços legítimos de educação e, institucionalmente, pode ser definido a partir do Estatuto de Museus, cuja Lei Nº 11. 904/2009 destaca:

Art. 1º Consideram-se museus, para os efeitos desta Lei, as instituições sem fins lucrativos que conservam, investigam, comunicam, interpretam e expõem, para fins de preservação, estudo, pesquisa, educação, contemplação e turismo, conjuntos e coleções de valor histórico, artístico, científico, técnico ou de qualquer outra natureza cultural, abertas ao público, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento. (BRASIL, 2009)

A experiência relatada traz como uma das principais perspectivas conceituais norteadoras a concepção do museu enquanto espaço que possui caráter pedagógico, defendida Isla Matos (2014). Haja vista a importância e a legitimidade da educação museal, é necessário destacar que os conhecimentos que buscam ser construídos lá, o são de forma sistematizada e com embasamento teórico e metodológico. Neste sentido, no que tange a relação escola-museu, é necessário romper com a ideia de que, os espaços museais são meros suportes da educação escolar; servindo apenas como espaços ilustrativos dos conhecimentos construídos em sala de aula. Não que esse tipo de relação seja inexistente, mas é fundamental ampliar os olhares. Assim, o estudo presente aponta que o atrelamento da educação museal à educação escolar, é significativo tanto para os educadores que atuam nas escolas, quanto para aqueles que atuam nos museus.

## METODOLOGIA

Partindo da perspectiva de que uma atividade pedagógica pode ser um campo fértil para a pesquisa, os caminhos metodológicos seguidos para o desenvolvimento deste estudo tem se pautado no entrelaçamento da experiência vivenciada no “chão do museu”, visitado por aqueles vindo do “chão da escola”, com uma revisão bibliográfica de teóricas e teóricos que se debruçam sobre o caráter pedagógico dos museus, bem como a relação entre escolas e museus e o uso de recursos didáticos lúdicos e interactivos para favorecer a aprendizagem.

O ponto de partida foi o contexto de concepção do jogo didático, norteado, desde esse momento, por conceitos basilares, como a própria conceituação científica da História. Seguindo a dinâmica, ‘Investigando a História’ foi desenvolvido, no sentido da materialidade e jogado por um grupo de alunas e alunos. Todo esse processamento se deu norteado, principalmente pela perspectiva pedagógica freiriana.

A jogabilidade foi mediatizada pela conversa, pela troca de ideias com as crianças que se engajaram; e, esse diálogo teve como ponto basilar a noção de que cada participante era um sujeito ativo no processo de construção do conhecimento que ocorria. Isto é, cada pessoa envolvida na dinâmica pedagógica trouxe consigo seus conhecimentos sobre o mundo, suas perspectivas com relação ao conceito de História, tema central da atividade, assim como suas experiências gestadas a partir de suas realidades culturais, sociais e econômicas, o que também influi no modo de conceber o mundo e a História. Os participantes foram considerados enquanto sujeitos ativos na educação, tal como agentes da própria História.

Outrossim, a dinâmica tomou como princípio as perguntas que conduziram as conversas tecidas. O educador Paulo Freire, em diálogo com o filósofo Antonio Faundez, defende a importância da pergunta para conduzir uma aprendizagem dialógica pois, segundo ele, a pergunta estimula a curiosidade e “criar um espaço de liberdade para cada um” (FREIRE; FAUNDEZ, 1985, p.6). A chamada Pedagogia da Pergunta, independente do espaço educacional em que é utilizada, quando inserida num cenário de utilização de recursos alternativos para auxiliar a aprendizagem, ajuda a didatizar temas, por vezes, complexos, uma vez que as próprias respostas fornecidas pelos educandos conduzem na construção das ideias (CARNEIRO, 2013).

Isto posto, entrelaçar a análise reflexiva da experiência vivenciada a um aparato teórico, tencionando o desenvolvimento crítico de debate que possa contribuir no campo de estudo das relações entre escola e museus tem sido a metodologia adotada para a realização desta pesquisa.

## REFERENCIAL TEÓRICO

A trajetória teórica seguida ao longo do estudo, esquematiza-se a partir de uma linha de debates fomentados por alguns estudiosos do eixo temático em questão. Partindo da motivação que instigou a idealização do jogo: o caráter científico da História, o historiador francês Marc Bloch (2001) foi a principal referência que suscitou a, já mencionada, inquietação. Pois, em sua memorável obra *Apologia da História ou o Ofício do Historiador*, o autor discute a importância de compreender o *métier* dos historiadores para assim compreender as razões de se fazer História e sua crucialidade no cotidiano social. Por outro lado, Luis Fernando Cerri (2011) ao refletir sobre os objetivos do ensino de História, defende que entre eles, um dos principais é formar o pensamento histórico; isto é, instrumentalizar as pessoas a compreenderem, de forma crítica e reflexiva, sua experiência no tempo e nortear suas ações a partir dos principais conceitos utilizados na historiografia.

Seguindo o fluxo da investigação, costura-se um diálogo com as reflexões feitas pela historiadora Lana Siman (2004) que, ao se debruçar sobre a atuação dos mediadores culturais no processo de construção do conhecimento histórico nos discentes, busca construir uma conexão entre os espaços museais e os escolares, ressaltando a relevância no processo de construção de ensino e aprendizagem. Partindo da importância desta relação entre escola e museu, a dissertação de mestrado de mestrado da historiadora Zenaide Alves (2020), sobre o lugar o Ensino de História no Museu Espaço Ciência também serviu como produção acadêmica basilar, visto que explorou justamente a construção do conhecimento histórico no Museu onde desenvolveu-se a experiência relatada.

A já mencionada autora Isla Matos Matos (2014) também serviu como referência basilar para nortear esta pesquisa, ao defender o caráter pedagógico dos museus e a importâncias das educadoras e educadores que atuam neste espaço, especialmente no que diz respeito a didatização de temáticas que, por vezes, são apresentadas como distantes da realidade do público visitante, mas que estão completamente ligadas ao cotidiano. A historiadora defende, também, a ruptura da lógica que coloca o museu como mero suporte da educação escolar, ressaltando que cada espaço educativo possui sua legitimidade e se caracteriza a partir da intencionalidade que norteia suas práticas.

No que concerne à concepção e aplicação de um jogo didático com turmas escolares, foi necessário tomar como ponto de partida uma discussões centradas na importância da ludicidade, elemento inerente aos jogos. Por conseguinte, Johan Huizinga (1980), historiador e linguista holandês, serviu de referência. Dado que em sua obra *Homo Ludens* o autor

defende que os humanos são seres lúdicos, e que a ludicidade é um componente lhes é inerente, sendo um elemento constituinte da cultura.

Buscando construir uma experiência pedagógica dialógica, questionadora e reflexiva, a obra *Pedagogia da Pergunta*, escrita pelos educadores Paulo Freire e Antonio Faundez (1985), também foi tomada como princípio norteador das reflexões que foram concebidas antes, durante e depois do desenvolvimento da experiência, visando instrumentalizar a análise e a compreensão da mesma.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Diante da potencialidade das experiências tecidas na cotidianidade, neste caso, com uma atividade pedagógica, como espaços profícuos para pesquisas e reflexões críticas, foi possível perceber, através do diálogo construídos com as crianças participantes do jogo e a partir de um ímpeto investigativo, algumas permanências no que diz respeito aos discursos relacionados à concepção de História. Todavia, foi perceptível também a abertura de possibilidades pedagógicas.

No que diz respeito às permanências, percebeu-se, por meio das falas de alguns estudantes, que ainda persiste a ideia de que a História não é uma ciência; notou-se também discursos que desvalorizam a História ante as outras ciências, deslegitimando sua importância para a vida cotidiana, para a prática no dia-a-dia. Esses posicionamentos possuem alguns caminhos explicativos. Serão destacados dois deles.

Uma das explicações para este tipo de posicionamento é o desconhecimento, na sociedade, do modo como a História é construída, no sentido teórico e metodológico, isto é, o desconhecimento quanto ao ofício dos historiadores. Marcos Napolitano e Anne Junqueira (2019), em uma palestra ministrada na Universidade de São Paulo, ao discutirem como os historiadores e professores devem lidar com negacionismos históricos e revisionismos morais, que ameaçam a construção do conhecimento histórico, defenderam a tese de que tornar pública a forma como a História é construída, bem como sua importância e relação com o cotidiano das pessoas, é uma forma de suscitar a valorização social de tal ciência.

Visto que, é a partir da História que os sujeitos estabelecem uma relação crítico-reflexiva com o passado, utilizando-o de modo instrumentalizado para se posicionarem no presente e orientarem suas ações em prol de um projeto de futuro; tal processo tem implicações diretas na vivência cidadã, no modo como as pessoas se posicionam politicamente e se enxergam enquanto sujeitos ativos de direitos e de deveres, dentro de uma

coletividade. E nesta ação incorpora-se um dos objetivos centrais do Ensino de História, nos espaços escolares e museais, que é conduzir os sujeitos a pensarem a partir da historicidade. Dado que: “As ações mediadoras incidem sobre os processos cognitivos de apropriação de novos conceitos de modos de raciocinar em história, quanto a respeito das possibilidades reais e potenciais dos alunos pensarem historicamente” (SIMAN, 2004, p.90).

Outro ponto que influencia na formação de percepções equivocadas acerca da História é a redução da carga horária destinada ao estudo desta área de conhecimento na Educação Básica, ante outras disciplinas. E, o projeto educacional do “Novo Ensino Médio”, vem causando um impacto ainda mais intenso neste sentido, conforme aponta o educador Vítor Oliveira (2021). Pois, diante da lógica de aplicabilidade e praticidade mercadológica do conhecimento, ciências que possuem um caráter mais crítico acabam sendo ameaçadas, cujo diálogo com o cotidiano e aplicabilidade do conhecimento parte mais para um viés de vivência cidadã.

Além da formação de contribuir com a formação do pensamento histórico e, conseqüentemente, com a plena vivência da cidadania, o ensino de História, neste caso que ocorre na relação entre a escola e o museu, interfere na percepção dos sujeitos da educação acerca da memória, especialmente relacionada aos patrimônios, bem como na formação identitária, considerando os museus enquanto espaços de disputas de narrativas. Haja vista a colocação da socióloga Lúcia Oliveira: “Os museus, tanto os de ontem quanto os de hoje são um espaço privilegiado de poder e de memória. Onde há museu, há poder, e onde há poder, há a construção de memória, ou seja, há esquecimento e lembrança- operações que, como se sabe, são complementares” (2008, p.146).

Apesar destes empasses, a experiência vivenciada abriu, na prática educativa museal, caminhos de possibilidade pedagógicas, que ultrapassam o próprio museu, podendo ser estendida ao espaço escolar. O principal deles é o estreitamento e a ressignificação das relações que já existem e que podem existir entre a escola e o museu, sendo esta uma via favorável pedagogicamente para a construção do conhecimento. Neste enlace, pelo deslocamento do ambiente habitual, o espaço museal pode representar para os estudantes uma ruptura com o cotidiano escolar e tornar, no campo simbólico, o processo de aprendizagem mais significativo.

Aliás, a própria dinâmica dialógica de mediação, pautada nos questionamentos, buscando aproximar a estrutura expositiva da vivência individual e coletiva dos visitantes, auxilia na ruptura do que é monótono, apresentando novas perspectivas para ver, ser e estar no mundo. Afinal:

“É preciso deslocar os processos educativos para além da fragmentação, da rotina, da repetição, da monotonia, da massificação. É preciso reinventar uma prática educativa que seja fundamentada na dúvida, ou seja, no questionamento das certezas, dogmas e do mundo que nos circunda.”(ILVA et al 2020, p. 377)

Outra potencialidade pedagógica da relação escola-museu é a caracterização de alguns espaços museais, como o Espaço Ciência, por exemplo. A interatividade, característica do EC, possibilita às pessoas que chegam àquele espaço se integrarem à estrutura do museu. Tocar, manusear e participar da realização dos experimentos instiga o protagonismo no público, que estabelece um vínculo afetivo com o acervo a partir da experiência tátil, o que favorece, inclusão, a forma como as pessoas podem apropriar-se, no sentido da preservação, de patrimônios públicos, sejam quais forem os bens patrimonializados. Mesmo porque, a preservação de espaços patrimoniais está ligada à forma como as pessoas se percebem enquanto pertencentes destes espaços, logo, a interatividade contempla e integra o indivíduo e o patrimônio; e estimular tal percepção em estudantes escolares é um movimento crucial.

O pilar interativo torna também a aprendizagem mais divertida; Madalena Freire (2017) defende que a educadora e o educador, independente do espaço em que atue, que se permite rir e se divertir no processo de construção de conhecimento, torna mais leve a aprendizagem, ajudando a lidar com as tensões inerentes ao processo. O caráter lúdico também é um diferencial na caracterização, uma vez que a ludicidade é um dispositivo que liberta a imaginação e a criatividade, independente da faixa etária do indivíduo (HUIZINGA, 1980).

Entretanto, é fundamental destacar que, muito embora a experiência relatada tenha se limitado à construção, desenvolvimento e aplicação do jogo com uma turma escola, porém, é necessário que a relação entre a escola e o museu seja instrumentalizada por intencionalidades explícitas para tornar mais efetivo o ensino, não apenas de História. É interessante, dentro das realidades possíveis, que haja um conhecimento prévio do acervo que compõe o museu, por parte dos professores e professoras que serão responsáveis por levarem suas turmas à visita. É crucial, também, que haja o desenvolvimento de um planejamento pedagógico que contemple o momento anterior à visita, “arando o campo” por assim dizer, para que os estudantes cheguem ao museu com intencionalidades direcionadas. Além disso, esse plano deve contemplar o momento que se processa durante e depois da visita, buscando articular o que foi visto com os conhecimentos que foram ou que serão trabalhados em sala de aula, a partir de alguma atividade didática realizada com os estudantes em sala de aula, seja ela relatório, debate ou outras formas de ação para que o processo de aprendizagem ocorra de forma plena.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, é fundamental evidenciar as potencialidades do atrelamento da educação escolar com a educação museal, repensando e ressignificando a forma como ela ocorre (SIMAN, 2004). Sendo o museu um espaço legítimo de construção de conhecimento, as experiências que são costuradas no “chão do museu”, entre os diferentes sujeitos que o constitui, denotam a importância desses espaços e o quanto podem ser (e já são) aliados da educação que ocorre no “chão da escola”. Refletir sobre essas conexões possíveis é importante tanto para os educadores que atuam nas escolas, quanto para aqueles que atuam nos museus, tendo em vista que o planejamento pedagógico deve partir de ambas as partes.

É fundamental considerar que a experiência relatada ressalta que este atrelamento, principalmente a depender da configuração do espaço museal, não apenas no campo científico da História, mas em todas as áreas, apresenta-se como um caminho de esperança que favorece a educação, que já é palco de tantos desafios. Apresenta-se, ainda, como um potencializador da divulgação científica e como um processo propício para a constituição de sujeitos sociais mais críticos e conscientes de seus lugares sociais. Cabe pontuar que com relação ao Ensino de História, a atividade pedagógica desenvolvida demonstrou que os espaços museais são favoráveis para a publicização da História, bem como da sua importância cotidiana e do modo como ela é cientificamente construída (ALMEIDA; ROVAI, 2011).

A relação entre escola e museus é um palco que rende muitos debates, especialmente quando consideramos as distintas realidades escolares e museais, quando trazemos recortes socioeconômicos, identitários e territoriais. É certo que cada pessoa que chega a algum museu carrega consigo uma ideia, mesmo que abstrata, sobre o simbolismo daquele espaço, assim como conhecimentos e experiências que constroem em suas vivências cotidianas; isto é, não chegam vazias, como receptáculos de informação. E neste arcabouço ambulante, a diversidade de ideias se espraia. Portanto, este eixo temático da relação escola-museu permanecerá sendo um campo profícuo para novos estudos e reflexões.

Por fim, é pertinente inferir ressaltando a importância de legitimar e valorizar as diferentes formas de educação, explorando as potencialidades de suas relações. Seja em espaços formais, não formais ou informais de educação, a depender da intencionalidade norteadora e da instrumentalização pedagógica, o conhecimento pode ser construído de modo pleno, costurando o tecido da sociabilidade. A realização de uma oficina didática no Museu Espaço Ciência com estudantes do Ensino Fundamental II evidenciou tal apontamento, bem como a importância da dialogicidade no processo educativo.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Juniele Rabêlo. ROVAI Marta Gouveia de Oliveira. (organização) **Introdução à História Pública**. São Paulo: Letra e Voz, 2011. (p. 7 à 15)

ARANHA, Maria Lúcia de Arruda. **Filosofia da Educação**. São Paulo, Moderna, 1989.

ALVES, Zenaide Gregório. **O Espaço Ciência como Lugar de Ensino de História**. Dissertação (Mestrado em História) - Universidade Federal Rural de Pernambuco. Recife, 2020, p. 142, 2020.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O que é Educação**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

BRASIL. **Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei Nº 9.394/1996**. / Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 20 de nov. de 1996. Acesso em 30/julho/2023.

BRASIL. **Estatuto de Museus. Lei Nº 11. 904/2009**. Disponível em: . Brasília DF. 14 de Jan. de 2009. Acesso em 30/julho/2023.

BLOCH, Marc. **Apologia da História ou o Ofício do Historiador**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

CARNEIRO, Maria Mágila Farias. **Para uma Educação Filosófica: a Pedagogia da Pergunta de Paulo Freire e Antonio Faundez**. Revista Eros, Ano 1 n., p. 74-85, 2013.

CERRI, Luis Fernando. **Ensino de História e Consciência Histórica. Implicações didáticas de uma discussão contemporânea**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2011

FREIRE, Madalena. **Educador, educador, educador**. Rio de Janeiro/ São Paulo: Paz e Terra, 2017.

FREIRE, Paulo; FAUNDEZ, Antonio. **Por uma Pedagogia da Pergunta**. Rio de Janeiro, RJ: Paz e Terra, 1985.

GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. **Flertando com o Caos : os Jogos no Ensino de História**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018. P. 9-18

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

ILVA, L. V.; GIACOMONI, M. P.; OLIVEIRA, P. H. P. de; CUNHA, M. C. **A pesquisa sobre jogos como recursos didáticos no campo do Ensino de História no Brasil: um estudo do estado do conhecimento**. *História & Ensino*, [S. l.], v. 26, n. 2, p. 374–399, 2020. DOI: 10.5433/2238-3018.2020v26n2p374. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/histensino/article/view/38781>. Acesso em: 4 mar. 2023.

MATOS, Isla Andrade Pereira de. **Educação museal: o caráter pedagógico do museu na Construção do conhecimento**. *Brazilian Geographical Journal: Geosciences and Humanities research medium*, Ituiutaba, v. 5, n. 1, p. 93-104, jan./jun. 2014 .

NAPOLITANO, Marcos. JUNQUEIRA, Mary Anne. **Como Historiadores e Professores Devem Lidar com Negacionismos e Revisionismos** in: *Negacionismos e Revisionismos: o conhecimento histórico sob ameaça*, 2019, Universidade de São Paulo

OLIVEIRA, Lúcia Lippi. **Museus, exposições e centros culturais**. In: *Cultura é patrimônio: um guia*. Rio de Janeiro: FGV, 2008.

Oliveira, Vítor Lins. **O Ensino de História no Contexto do Novo Ensino Médio**. In: *Congresso Nacional de Educação, VII, 2020*. João Pessoa: Realize, 2021.

REIS, José Carlos. **História e Verdade: posições**. in: *História e teoria: historicismo, modernidade, temporalidade e verdade*. FVG Editora, 2003, Rio de Janeiro.

SIMAN, Lana Mara de Castro. **O papel dos mediadores culturais e da ação mediadora do professor no processo de construção do conhecimento histórico pelos alunos**. In: *ZARTH, Paulo e outros.(orgs) Ensino de História e Educação*. Ijuí: Ed. Unijuí, 2004.