



“É DA GENTE”: UM GUIA DOS MUSEUS E CENTROS DE CIÊNCIA DE SERGIPE NA PALMA DA MÃO

André Luiz Alves¹

Cristiane de Magalhães Porto²

GT5 - Educação, Comunicação e Tecnologias.

RESUMO

O ensaio em tela objetiva publicizar a configuração da Pesquisa de Doutorado, em desenvolvimento, junto ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Tiradentes (PPED/UNIT); que considera os Museus e Centros de Ciência de Sergipe (MCCS) enquanto artefatos científico-culturais potentes de Educação não formal e de Divulgação Científica na cena Ciber-cultural. Além de projetar a feitura de um Aplicativo Guia (ou protótipo) – gratuito para *smartphones* – com o propósito principal de aproximar a Escola dos espaços expográficos dos MCCS e facilitar a busca de informações e o acesso a estas ambiências formativas; pela população em geral. Assim, para responder ao problema e alcançar os objetivos da investigação planejada, primeiramente, será realizada uma pesquisa de base Bibliográfica. Esta terá como escopo, a articulação de conceitos e ideias pertinentes à temática, além de aprofundar teórico-metodologicamente a discussão; ao se apropriar de autores como: Massarani, Reis, Vogt, Porto, Carvalho, Gohn, Lemos, Lévy, Primo e Santaella e demais impulsionadores que surgirem no decorrer do estudo e da necessidade que cada bifurcação demandar. Nesta investigação, utilizaremos a abordagem de pesquisa qualitativa; a partir do “olhar do visitante” (MASSARANI, 2016).

Palavras-chave: Ciber-cultura. Divulgação Científica. Educação. Museus e Centros de Ciência de Sergipe.

ABSTRACT

The essay on screen aims to publicize the configuration of the Doctoral Research, under development, with the Graduate Program in Education at Tiradentes University (PPED/UNIT); which considers the Museums and Science Centers of Sergipe (MCCS) as powerful scientific-cultural artifacts of non-formal Education and Scientific Dissemination in the Cyber-cultural scene. In addition to designing the creation of a Guide Application (or prototype) – free for smartphones – with the main purpose of bringing the School closer to the MCCS exhibition spaces and facilitating the search for information and access to these training environments; by the general population. Thus, to respond to the problem and achieve the objectives of the planned investigation, first, a bibliographic research will be carried out. This will have as its scope, the articulation of concepts and ideas relevant to the theme, in addition to theoretically-methodologically deepening the discussion; by appropriating authors such as: Massarani, Reis, Vogt, Porto, Carvalho, Gohn, Lemos, Lévy, Primo and Santaella and other drivers that arise during the study and the need that each bifurcation requires. In this investigation, we will use the qualitative research approach; from the “visitor's gaze” (MASSARANI, 2016).

Keywords: Cyberculture. Scientific divulgation. Education. Museums and Science Centers of Sergipe.

¹ Doutorando em Educação - Linha Educação e Comunicação – na Universidade Tiradentes (PPED/UNIT – Bolsista FAPITEC/SE). Mestrado em Educação (PPED/UNIT – Bolsista PROCAPS/UNIT). Licenciado em Pedagogia – UNIT. Graduado em Comunicação Social: Publicidade e Propaganda – UNIT. Pesquisador do Grupo de Pesquisa Educação, Tecnologia da Informação e Ciber-cultura (GETIC/UNIT/CNPq). E-mail: andrealves@hotmail.com

² Doutora Multidisciplinar em Cultura e Sociedade – UFBA. Mestrado em Letras e Linguística – UFBA. Pesquisadora do Instituto de Tecnologia e Pesquisa – ITP. Bolsista em Produtividade em Pesquisa do CNPq – Nível 2. Pós-doutorado em Educação – UERJ. Coordenadora do Programa de Estímulo a Mobilidade e ao Aumento da Cooperação Acadêmica da Pós-Graduação (PROMOB-FAPITEC/CAPES – UNIT/UERJ/UFSC). É professora do Curso de Comunicação Social e do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Tiradentes – Unit. Líder do Grupo de Pesquisa Educação, Tecnologia da Informação e Ciber-cultura (GETIC/UNIT/CNPq).



CONTÉM SPOILER

A introdução é o espaço onde se anuncia, se coloca, se promete, se desperta (BOAVENTURA, 2007, p. 11). Introduzir é convidar o leitor para compreender os usos e apropriações museológicas dos Museus e Centros de Ciência de Sergipe – objeto de estudo desta Tese. Considerados potentes artefatos científico-culturais que unem passado, presente e futuro por meio de uma composição tecnológica (ou não) e interativa da identidade sergipana; em tempos de Cibercultura. Bem como, se utilizar dos *spoilers* para apresentar o contexto e justificativa do estudo; a relevância do tema e seu impacto para o Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Tiradentes – PPEP/UNIT, comunidade acadêmico-científica e sociedade em geral; a questão de investigação; a finalidade e objetivos; aportes metodológicos e a estrutura da Tese – revelando os fatos a respeito do conteúdo de cada seção do texto, sem “estraga-prazeres”, mas com o intuito de preparar o leitor para o que está por vir.

Com o desafio de analisar a potência expográfica dos Museus e Centros de Ciência de Sergipe, considerando os saberes científico-culturais produzidos e praticados a partir do “olhar do visitante” na cena Cibercultural. O impulso de pesquisar outras práticas educativas, não contrapostas à educação escolar, dentro do circuito museal do Estado de Sergipe; segue fortemente imbricado com as problemáticas para compreensão da capacidade dos Museus e Centros de Ciência – considerados ambientes não-formais de educação e de Divulgação Científica – de criar condições de ensino e de aprendizagem mediadas pela carga vivencial dos sujeitos em visita. E, também, com o propósito principal de facilitar a busca de informações e o acesso aos espaços científico-culturais de modo rápido por meio do deslizar dos dedos em telas digitais. Estes espaços abrigam e protegem a memória do sergipano e contribuem com a popularização do conhecimento científico.

De acordo com o Instituto Brasileiro de Museus – IBRAM, por meio da Lei nº 11.904, que instituiu o Estatuto de Museus e na contramão do estereótipo de espaços elitizados, enfadonhos, sem novidades e de pouca interlocução com os frequentadores:

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. (IBRAM, *online*).

No transcorrer da Tese, nos apropriaremos do termo "espaços científico-culturais", baseado no Guia da Associação Brasileira de Centros e Museus de Ciência – ABCMC, datado de 2009, que engloba na mesma categoria dos Museus e Centros de Ciência de Sergipe; os zoológicos, jardins botânicos, aquários, planetários, observatórios e outros espaços e associações que atuam na divulgação e popularização da ciência e da tecnologia. (MASSARANI, 2016). É importante frisar que optamos por contemplar os demais espaços não somente por alguns integrarem o mencionado Guia – que anseia atualização; mas também por sua relevância para o cenário museológico sergipano, a Educação, a divulgação e a popularização da ciência a nível de Brasil.

Como disparador de nossa reflexão, ao longo do tempo, a identidade dos museus, assim como seu conceito, se modificaram conforme às alterações culturais e sociais, às evoluções tecnológicas e científicas de cada período da história mais recente da humanidade. Estes espaços científico-culturais consideram a cultura contemporânea mediada pelo digital em rede, a Cibercultura, e as suas possibilidades comunicacionais e educacionais. Logo, são considerados artefatos científico-culturais potentes de Educação não formal e de Divulgação Científica na cena Cibercultural. Na mesma direção, surge o desafio de pesquisar e entender de que forma estes espaços reforçam nossos objetivos, transformam os processos de ensino e de aprendizagem, favorecem novas práticas pedagógicas e educativas e potencializam a divulgação dos saberes científico-culturais produzidos e praticados em tempos de Cibercultura.

A Divulgação Científica, também conhecida como popularização da Ciência, são as ações que procuram difundir os saberes científicos produzidos e praticados, dentro-fora da rede, para públicos não especializados. Tais práticas são essenciais para o desenvolvimento da Ciência, uma vez que ela é responsável pela circulação de ideias e divulgação de resultados de pesquisas para a população em geral. Deste modo potencializando a discussão científica e fascinando novos fruidores para atividades de Ciências. Segundo Porto (2010), cabe à Divulgação Científica o papel de tornar a Ciência um conhecimento acessível a todos os indivíduos.

Para esta autora, é possível construir uma cultura científica de amplo ou pleno acesso social a partir de uma educação para Ciência que deve começar nas escolas, ainda nas



fases iniciais de vida, isto é, na infância. Aliar a divulgação científica formal com a divulgação informal dos meios de comunicação de massa parece excelente receita para alfabetizar cientificamente o indivíduo, produzindo uma cultura científica transformadora no mundo contemporâneo. (PORTO, p. 33, 2010).

A “liberação do polo de emissão” ou “liberação da palavra”, fez com que qualquer internauta multitelas possa não apenas ser consumidor; mas também gerador de conteúdo, ter voz, ter audiência, ou seja, ser emissor – sem pedir autorização. Da liberação da expressão pública em redes telemáticas (abertas e mundiais) surge o princípio de conexão em rede – diretamente associado à comunicação móvel no seu aspecto de ubiquidade e conexão por redes sem fio ou outras formas de comunicação entre pessoas ou máquinas. Na sociedade contemporânea conectada, movente e participativa; as tecnologias têm afetado o modo de conceber a educação e de desenvolver o trabalho docente.

Portanto, fazer uso ou não destas no âmbito educacional já não é mais a questão. Há uma tendência, cada vez mais, pujante de inserção dos dispositivos móveis, aplicativos e *sites* de redes sociais digitais junto aos processos educativos contemporâneos; como um recurso estratégico voltado para uma ação pedagógica personalizada e diferenciada das abordagens tradicionais. Seja por fios, cabos ou sem fio (3G, 4G, *Wi-Fi*, *Bluetooth*, *WiMax*); os artefatos tecnológicos (*notebooks*, *smartphones*, *tablets*, entre outros) interferem e medeiam os processos informacionais e comunicacionais dos indivíduos.

Por isso, propõem reconfigurações aos processos de ensino e de aprendizagem, exigem do Professor realinhar sua conduta e formular novas estratégias pedagógicas e educativas – ao incorporá-las à dinâmica da sala de aula. Assim como, fazem parte dos cotidianos dos alunos de todas as regiões do País e de todas as classes sociais e prometem moldar o nosso futuro. Multitelas, convergentes, portáteis e multimídias, os aparatos tecnológicos dispõem de um conjunto de possibilidades que podem ser incorporadas (e exploradas) as novas formas de ensinar e aprender. A principal delas é aprender em qualquer lugar: dentro-fora dos espaços institucionais.

Nessa perspectiva, iniciativas educacionais inovadoras vêm se apropriando dos dispositivos móveis, dos aplicativos e dos *sites* de redes sociais digitais para ampliar as discussões, os espaços e tempos da sala de aula – para além do horário e dos muros da Escola. Por meio dos dispositivos móveis, à continuidade do tempo se soma a continuidade do espaço: a informação é acessível de qualquer lugar. É para essa direção que aponta a evolução



dos dispositivos móveis, atestada pelos celulares multifuncionais de última geração, a saber: tornar absolutamente ubíquos e pervasivos o acesso à informação, a comunicação e a aquisição de conhecimento. (SANTAELLA, 2010, p. 19).

Podemos destacar nesse contexto, mais especificamente, a utilização dos *smartphones*, devido à sua popularização e ascensão – impulsionados pela internet. Sem o Ciberespaço, um telefone celular seria tão só e apenas um telefone. A convergência tecnológica permitiu integrar sistemas de comunicação, computação e informática; transformando o telefone celular em um “telefone inteligente” (*smartphone*). Assim, o aproveitamento didático deste aparato multifuncional vem sendo reconhecido pelos inúmeros recursos disponíveis, pela mobilidade, pela ubiquidade e conectividade com o Ciberespaço. Potencializada pelos usos dos dispositivos móveis, a mobilidade é uma das principais características da Cibercultura.

Ela permite ao utilizador desenvolver atividades que envolvam o acesso à internet em qualquer lugar e horário – mesmo em movimento – incorporada aos espaços e práticas educativas e aos cotidianos; numa dinâmica que vincula a escola à cultura digital e oferece um conjunto de possibilidades para a aprendizagem. Compartilhar o mesmo espaço físico não significa mais compartilhar da mesma experiência. Onde quer que estejamos, movimentamos conosco possibilidades muito mais interessantes do que o lugar e o momento que vivemos: tudo na palma da mão. É um grande engano pensar que os dispositivos móveis são geradores de “solidão conectada”. Por meio destes, encurtamos distâncias, interagimos com pessoas-lugares-coisas plurais, produzimos conhecimento, filmamos-fotografamos-postamos tudo.

Na Cibercultura, os jovens se organizam e se desenvolvem com aplicativos. Consequentemente, usar *apps* para criar e desenvolver atos de currículo é relevante para o estímulo do estudo, da leitura e da escrita em fluxos interacionais processados, colaborativamente, em rede-grupo-movimento. Dentro-fora do quadrado sala de aula, os *softwares* para dispositivos móveis são considerados boas estratégias pedagógicas e educativas e têm ajudado a potencializar a comunicação-autonomia-criatividade de Professores e alunos totalmente ativos e engajados – que passam de consumidores a produtores de conteúdos e saberes.

Os artefatos tecnológicos da Cibercultura oferecem vantagens que podem ser incorporadas na ação docente e no desenvolvimento de uma formação mais efetiva. Assim, a integração desses artefatos tecnológicos é inevitável, pois eles já fazem parte do cotidiano dos



jovens. Ao ignorá-los, os pares, a saber, Professor-alunos, alunos-Professor e alunos-alunos; perdem a grande oportunidade de utilizá-los em benefício da relação dialógica e dos processos de ensino e de aprendizagem. Nesse bojo, as práticas contemporâneas ligadas às tecnologias da Cibercultura têm configurado novas formas de compartilhar, receber, produzir e armazenar a informação e o conhecimento. Isso por meio de redes de colaboração e de autoria. Em vista disso, na sala de aula atual, os artefatos tecnológicos ciberculturais auxiliam as práticas pedagógicas e educativas; onde, o aluno é protagonista e parte ativa do processo e o Professor seu guia no mundo do conhecimento.

Todavia, nessa era da conectividade e de mutações aceleradas, as tecnologias digitais estão afetando-mudando a forma como se produz, se consome, se relaciona e, até mesmo, exercemos a cidadania. Ao mesmo tempo, têm o potencial de gerar impactos e redefinições no cerne dos processos de ensino e de aprendizagem; uma vez que, a educação caminha para se tornar cada vez mais on-line, híbrida, ubíqua e calcada em modelos colaborativos.

Dito isto, apostamos na força que os Museus e Centros de Ciência de Sergipe possuem para desterritorializar a Educação formal e propiciar novos espaços-tempos de aprendizagem; contemplando o perfil atual e os usos e apropriações tecnológicas do aluno. Logo, propomos e defendemos a Tese de que os Museus e Centros de Ciência de Sergipe por ser considerados espaços de educação não formal, potencializam a divulgação dos saberes científico-culturais produzidos e praticados a partir do “olhar do visitante” na cena Cibercultural – em atos de currículo contemporâneos.

Tendo em vista o escopo desta investigação, procuraremos responder ao seguinte problema de pesquisa: **Como os Museus e Centros de Ciência de Sergipe podem ser considerados artefatos potentes de divulgação dos saberes científico-culturais produzidos e praticados a partir do “olhar do visitante” na cena Cibercultural?** Partimos do pressuposto de que: **Os Museus e Centros de Ciência de Sergipe são considerados artefatos científico-culturais potentes de Educação não formal e de Divulgação Científica na cena Cibercultural.**

Tendo em vista a elucidação da Hipótese Principal, arquitetamos as seguintes suposições secundárias: Os Museus e Centros de Ciência de Sergipe contribuem para desterritorializar a Educação formal e propiciam novos espaços-tempos de aprendizagem; As ações educativas desenvolvidas nos espaços expográficos dos Museus e Centros de Ciência de



Sergipe – entremeio a tecnologia e a interatividade – proporcionam e estimulam um olhar crítico-reflexivo sobre as identidades culturais do Estado e, também, contribuem com a sua consolidação; A potência expográfica dos Museus e Centros de Ciência de Sergipe favorece a divulgação dos saberes científico-culturais produzidos e praticados a partir do “olhar do visitante” na cena Cibercultural.

Deste modo, ao nos lançarmos em busca de respostas para as inquietações que o tema conjuga, a presente pesquisa tem como *Objetivo Geral* **Analisar** a potência expográfica dos Museus e Centros de Ciência de Sergipe, considerando os saberes científico-culturais produzidos e praticados a partir do “olhar do visitante” na cena Cibercultural.

Para tanto, com o intuito de atingir este objetivo geral, estabelecemos os seguintes *Objetivos Específicos*: **Mapear** os espaços científico-culturais e de educação não-formal junto a Secretaria de Estado da Cultura – Secult/Sergipe; **Visitar** os espaços científico-culturais e de educação não-formal mapeados junto a Secretaria de Estado da Cultura – Secult/Sergipe, para compilação de informações fundamentais que irão compor e delinear o campo de pesquisa e a interface do aplicativo; **Discutir** os Museus e Centros de Ciência de Sergipe como artefatos científico-culturais potentes de Educação não formal e de Divulgação Científica na cena Cibercultural; **Avaliar** como os alunos-visitantes se apropriam da potência expográfica dos Museus e Centros de Ciência de Sergipe para a construção de saberes científico-culturais na cena Cibercultural – ultrapassando os muros da escola; **Desenvolver** um aplicativo (ou protótipo) gratuito para *smartphones*, o “**É da Gente**”, com o propósito principal de aproximar a Escola (Instituições de Ensino) dos espaços científico-culturais e de educação não-formal de Sergipe e facilitar a busca de informações e o acesso a estes espaços; pela população em geral.

Destarte, a elaboração de uma pesquisa científica reflete escolhas, caminhos e riscos a serem trilhados pelo pesquisador na relação com o objeto de estudo. Assim, para responder ao problema anteriormente citado e alcançar os objetivos da investigação planejada, primeiramente, será realizada uma pesquisa de base Bibliográfica. Esta terá como propósito, a articulação de conceitos e ideias pertinentes à temática, além de aprofundar teórico-metodologicamente a discussão; ao se apropriar de autores como: Massarani, Reis, Vogt, Porto, Carvalho, Gohn, Lemos, Lévy, Primo e Santaella e demais impulsionadores que surgirem no decorrer do estudo e da necessidade que cada bifurcação demandar. Nesta investigação, utilizaremos a abordagem de pesquisa qualitativa; a partir do “olhar do



visitante” (Massarani, 2016). Portanto, após este ponto de partida, a pesquisa será organizada da seguinte maneira:

Na primeira seção, após a introdução, **Mapa Metodológico: Um Percorso Guiado**, explicaremos as estratégias metodológicas utilizadas e seus desdobramentos, destacando suas adequações ao presente estudo. Uma vez que, os Museus e Centros de Ciência de Sergipe (MCCS) é o campo empírico, *locus* de investigação. Portanto, realizar uma visita guiada pela Metodologia que será utilizada na execução desta Tese é a melhor maneira de conhecer o caminho que os pesquisadores percorreram para alcançar os objetivos. Estes guias, ao longo da visitação, levarão o leitor para entender de forma lógica e com clareza, o tipo de estudo, a abordagem da pesquisa, os participantes, os percursos e técnicas de produção e análises dos dados. E, também, por envolver seres humanos, os princípios éticos que abrangem uma pesquisa na perspectiva do “olhar do visitante” articulado as potencialidades educacionais e de Divulgação Científica dos MCCS; na cena Cibercultural. Em vista disso, esta pesquisa será submetida na Plataforma Brasil para anuência do Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Tiradentes (CEP/UNIT). Após o momento de visita, o leitor deixará esta seção tendo visto como foi estruturada a Metodologia a partir dos diversos procedimentos e dispositivos de pesquisa que mobilizamos para o desenvolvimento deste estudo.

Na seção dois, **Musealizando Na/Com a Cibercultura**, serão discutidas as possibilidades de descortinar e de operar os Museus e Centros de Ciência de Sergipe (MCCS) na/com a Cibercultura: caracterizada pela emergência da mobilidade ubíqua em conectividade com o Ciberespaço e as cidades (SANTOS; SANTOS, 2012). Em seguida, evidenciaremos as contribuições dos MCCS e de sua potência tecnológica para desterritorializar a educação formal, gerar novos espaços-tempos de aprendizagem, facilitar e amplificar a Divulgação Científica e a comunicação com seus usuários/visitantes; com vantagem para a popularização da Ciência.

Na terceira seção do texto, **Divulgação de Ciência: Entre GPS, Memórias e Sol**, traçaremos um panorama conceitual acerca da Divulgação Científica (DC) e sua consolidação na cena Cibercultural. Além disto, evidenciaremos a importância dos Museus e Centros de Ciência de Sergipe (MCCS) enquanto equipamentos científico-culturais de divulgação e educação científica.

Na seção quatro, **A Escola vai ao Museu: Desdobramentos Formativos, Produção e Discussão dos Dados**, será retratada a fase exploratória da investigação por meio



de Infográficos – a partir do que vivenciamos empiricamente e respaldada nos desdobramentos formativos, produção e discussão dos dados obtidos mediante o “olhar do visitante”. Que tomará como base os Questionários aplicados e respondidos em momentos distintos: antes e após a visitação aos Museus e Centros de Ciência de Sergipe (MCCS). Assim como, tabulação, transcrição, apreciação e cruzamento dos rastros deixados pelos estudantes – da rede pública e privada – durante as experiências museais e engajamento nas ações educativas e de Divulgação Científica dos MCCS; potencializando a validade dos resultados da pesquisa.

Na quinta seção, “**É DA GENTE**”: **Baixe grátis o nosso App**, após a etapa da investigação que contribuiu com a compilação de informações fundamentais para compor e delinear o campo de pesquisa e a interface do aplicativo; apresentaremos o “rolezinho museal” mediante visitas realizadas aos espaços científico-culturais e de educação não-formal mapeados junto a Secretaria de Estado da Cultura – Secult/Sergipe. Ademais, todos os passos do processo de criação e cada funcionalidade das abas que integram o *app* “**É da Gente**” – até o desfecho (verificação e validação) do protótipo. Bem como, disponibilizaremos o *link* para *download* do aplicativo para testagem e avaliação do produto final.

Com o fim da visitação, na seção seis, **Fim da Visitação: Considerações acerca das Experiências Museais**, publicaremos os resultados obtidos por intermédio das experiências museais e engajamento nas ações de Divulgação Científica dos Museus e Centros de Ciência de Sergipe (MCCS); além de possíveis respostas ao problema de pesquisa em tela, de modo que afirmará, ou não, as hipóteses formuladas nesta Tese. E, como sugestão para estudos futuros, lançaremos propostas de continuidade ao tema discutido nesta investigação.

Finalmente, na última parte deste documento, **Principal Acervo: Obras-Primas**, será apresentado o acervo permanente de obras-primas articuladas na feitura desta Tese, possibilitando a identificação e localização de um autor utilizado e referenciado, divulgado em diferentes suportes ou formatos e apresentado de forma normatizada; segundo as orientações da Associação Brasileira de Normas Técnicas – ABNT.

2 MUSEUS E CENTROS DE CIÊNCIA DE SERGIPE: UM CAMPO EM CONSTRUÇÃO.

Como delineamento metodológico (Ver Quadro 1) e para o desenvolvimento desta investigação, optamos pela abordagem de pesquisa qualitativa – a partir do “olhar do visitante” (Massarani, 2016).

Quadro 1: Visita guiada pela Metodologia.

Campo Empírico:	Museus e Centros de Ciência de Sergipe (MCCS)
Dispositivo de Pesquisa:	@rolezinho_museal
Tipo de Pesquisa:	Descritiva e Analítica.
Abordagem da Pesquisa:	Qualitativa.
Participantes da Pesquisa:	Alunos-visitantes da rede pública e privada de ensino.
Técnicas e Instrumentos de Produção dos Dados:	<ul style="list-style-type: none"> • Observação Participante; • Questionários junto aos frequentadores e grupos escolares; • Questionários junto aos alunos-visitantes (antes e após a visitação aos MCCS); • Entrevistas Semiestruturadas (Superintendência, Coordenação do Setor Educativo e Mediadores dos MCCS).
Técnicas de Análises dos Dados:	Eixos de análises da produção e discussão dos dados a partir dos Infográficos: 1) Hábito cultural (ou educacional) de visitação aos Museus e Centros de Ciência; dentro-fora do Estado; 2) Potência expográfica dos MCCS; 3) Os saberes científico-culturais produzidos e praticados a partir do “olhar do visitante” na cena Ciber-cultural; 4) MCCS pelas

	lentes da Divulgação Científica.
Princípios Éticos da Pesquisa:	Submissão na Plataforma Brasil para anuência do Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Tiradentes (CEP/UNIT).

Fonte: Desenvolvido por André Alves (2021).

Isto posto, a feitura deste estudo ocorrerá em três etapas. A primeira etapa, será voltada para o Cronograma de Visitação em todas as unidades museais e Centros de Ciência do Estado; para compreender a estrutura, o funcionamento, as estratégias de Divulgação Científica e de acolhimento, ou seja, explorar *in loco* o campo empírico. E, também, utilizar o roteiro de Entrevista Semiestruturada com a Superintendência, Coordenação do Setor Educativo e Mediadores dos Museus e Centros de Ciência de Sergipe (MCCS). O alvo principal desta etapa está na compilação de informações fundamentais que irão compor e delinear o campo de pesquisa e a interface do aplicativo ‘É da Gente’.

Na etapa dois, atuaremos na observação, registro e aplicação de Questionários junto aos frequentadores e grupos escolares – da rede pública e privada – durante as experiências museais e engajamento nas ações pedagógicas e educativas e de Divulgação Científica dos MCCS. Decorrentes do Setor Educativo (ou não), potencializando a validade dos resultados da pesquisa. Cabe destacar que os Questionários desta segunda fase serão aplicados, principalmente, na perspectiva do hábito cultural (ou educacional) de visitar Museus e Centros de Ciência; dentro-fora do Estado.

Finalmente, na terceira e última etapa, selecionaremos duas escolas (pública e particular), de Ensino Médio, para estarmos um estudo piloto para produção de dados com os seguintes passos: Antes da visita, aplicaremos o **Questionário-1**, intitulado “*Status: Vamos de Museu?*”, para identificação de perfis, familiaridade, frequência e formas de acesso e conexão dos alunos-visitantes com os Museus e Centros de Ciência de Sergipe. Após a visita, aplicaremos o **Questionário-2**, denominado “*Museu é lugar de aprender?*”, para avaliação dos atos de currículo mobilizados nos MCCS e dos saberes científico-culturais produzidos e praticados a partir do “olhar do visitante” – como também; dos rastros deixados para a construção colaborativa de sua aprendizagem na cena Ciber-cultural. Ressaltamos que os Questionários (etapas 2 e 3) serão aplicados mediante plataforma para gestão de



questionários *online* – *Google Forms*.

A gênese desta etapa de prospecção tem sua origem na participação enquanto pesquisador do Grupo de Pesquisa Educação, Tecnologia da Informação e Cibercultura (GETIC/UNIT/CNPq) e aluno-bolsista (Fundação de Apoio à Pesquisa e à Inovação Tecnológica do Estado de Sergipe – FAPITEC/SE) do componente curricular Seminários de Pesquisa. Diante deste contexto, este laboratório de garimpagem oportunizou, neste primeiro momento, um mapeamento dos espaços científico-culturais e de educação não-formal junto a Secretaria de Estado da Cultura – Secult/Sergipe; para feitura deste texto.

Como Dispositivo de Pesquisa (Ver Figura 1), nos apropriaremos do *Instagram*, ao passo que, servirá de vitrine das nossas itinerâncias museais. Para narrar nossas rotas, vivências, saberes práticos e teóricos, desafios, dilemas, ações intencionais, criações e cocriações; em cenários plurais de aprendizagem, formação e pesquisa – dentro-fora da rede.

Figura 1: *Print do Dispositivo de Pesquisa criado no Instagram.*



Fonte: Captura de Tela por André Alves (2021).

Vale enfatizar que a Secult/Sergipe só reconhece dezesseis Museus e Centros de Ciência em todo o Estado; conforme unidades sinalizadas em seu catálogo. A partir da Quadro abaixo, no qual listamos 31 unidades museais, nos vimos imersos em vários questionamentos e desconfortos; mediante um quantitativo considerável de Museus e Centros de Ciência do Estado – 19 ativos e 12 faltando contatar – que não foram contemplados no levantamento feito junto a Secretaria de Estado da Cultura – Secult/Sergipe. Logo, defendemos a inserção de todos os espaços científico-



culturais e de educação não-formal de Sergipe, em pleno funcionamento, na feitura desta Tese e no Aplicativo ‘É da Gente’.

Quadro 2: Museus e Centros de Ciência de Sergipe prospectados pelo pesquisador.

MUSEUS E CENTROS DE CIÊNCIA DE SERGIPE (MCCS):	LOCALIZAÇÃO:
Centro de Memória Eleitoral Des. José Antônio de Andrade Goes (CEMEL/TRE)	Aracaju-SE
Centro de Memória Lourival Baptista	Aracaju-SE
Espaço Joel Silveira (UNIT)	Aracaju-SE
Espaço Lineu Lins (UNIT)	Aracaju-SE
Instituto Tobias Barreto de Educação e Cultura (ITBEC/UNIT)	Aracaju-SE
Memorial Carvalho Neto	Aracaju-SE
Memorial Clodomir Silva	Aracaju-SE
Memorial Deputada Quintina Diniz	Aracaju-SE
Memorial D. Luciano Duarte	Aracaju-SE
Memorial da Advocacia Sergipana (OAB)	Aracaju-SE
Memorial da Aviação Civil	Aracaju-SE
Memorial da Bandeira	Aracaju-SE
Memorial de Sergipe	Aracaju-SE
Memorial Epifânio Dória	Aracaju-SE
Memorial Ivone de Menezes Vieira	Aracaju-SE
Memorial Luciano Barreto Júnior	Aracaju-SE
Memorial Marcelo Déda	Aracaju-SE
Museu do Artesanato de Sergipe	Aracaju-SE
Museu Galdino Bicho	Aracaju-SE
Museu Médico de Sergipe “Dr. Augusto Leite”	Aracaju-SE
Oceanário de Aracaju	Aracaju-SE
Museu do Cangaço	Frei Paulo-SE
Memorial de Indiaroba	Indiaroba-SE
Instituto Parque dos Falcões	Itabaiana-SE
Museu Maestro Francisco Manuel Teixeira (Filarmônica N. S. da Conceição)	Itabaiana-SE
Museu do Capunga	Moita Bonita-SE
Museu do Sertão (Véio)	N.S. da Glória-SE
Herbário (ASE) – UFS	São Cristóvão-SE
Museu de Anatomia Humana Dr. Osvaldo Leite – UFS	São Cristóvão-SE
Museu dos Ex-Votos	São Cristóvão-SE
Sala de Memória Irmã Dulce	São Cristóvão-SE

Fonte: Desenvolvido por André Alves (2021).

SOBRE O APP “É DA GENTE”

Aqui, apresentamos um desenho da área de interação com as abas que integrarão o aplicativo “É da Gente”. O detalhamento de cada funcionalidade específica será exposto junto a feitura da próxima seção. A escolha do termo “É da Gente” vem enaltecer o cenário museológico de Sergipe, descortinar espaços e acervos pouco conhecidos da população e salvaguardar os saberes e fazeres da gente sergipana. E, também, por meio dos Museus e Centros de Ciência presentes nos mais diversos cantos de Sergipe, será possível aguçar a curiosidade dos frequentadores (e não-frequentadores) e, principalmente, promover um

encontro do sergipano com ele mesmo; reafirmando o sentimento de pertencimento.

Figura 2: Interfaces do Aplicativo “É da Gente”.



Fonte: Esboço desenvolvido por André Alves (2021).

BREVES REFLEXÕES PARA SEGUIR O FLUXO:



- Museus e Centros de Ciência de Sergipe fechados temporariamente em face da Pandemia de Covid-19;
- Campo estimulante, potente e em efervescência na atualidade;
- Nos faz pensar novas narrativas e redimensionamentos acerca da função social e da percepção pública dos Museus e Centros de Ciência de Sergipe; para além de “lugares de memórias”;
- Enquanto artefatos científico-culturais potentes de Educação não formal e de Divulgação Científica em tempos de Cibercultura.

REFERÊNCIAS

BOAVENTURA, Edivaldo. **Como ordenar as ideias**. 9. ed. São Paulo: Ática, 2007. (Série Princípios).

Instituto Brasileiro de Museus – IBRAM. **O que é museu?** Disponível em: <<http://www.museus.gov.br/os-museus/o-que-e-museu/>> Acesso em: 25 out. 2020.

MASSARANI, Luisa; NEVES, Rosicler; AMORIM, Luís. (Org.). **Divulgação científica e museus de ciências: O olhar do visitante - Memórias do evento**. Rio de Janeiro: Museu da Vida/Casa de Oswaldo Cruz/Fiocruz; RedPop, 2016.

PORTO, Cristiane de Magalhães. **Impacto da internet na Difusão da Cultura Científica Brasileira: As transformações nos veículos e processos de Disseminação e Divulgação Científica**. 198f. 2010. Tese (Doutorado Multidisciplinar em Cultura e Sociedade) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2010.

PORTO, Cristiane; OLIVEIRA, Kaio Eduardo; ROSA, Flávia. (Org.). **Produção e Difusão de Ciência na Cibercultura**. Ilhéus: Editus, 2018.

PORTO, Cristiane; ROSA, Flávia; TONNETTI, Flávio. (Org.). **Fronteiras e interfaces da comunicação científica**. Salvador: Edufba, 2016.

SANTAELLA, Lucia. **A ecologia pluralista da comunicação: conectividade, mobilidade, ubiquidade**. São Paulo: Paulus, 2010.

SANTOS, Rosemary; SANTOS, Edméa. **Cibercultura: redes educativas e práticas cotidianas**. Revista Eletrônica Pesquiseduca, Santos, n. 4, n. 7, p. 159-183, 2012.

VIANA, Sayonara; NUNES, Verônica; CARVALHO, Ana Cristina Barreto de. (Org.). **Lugares de Memória: Guia de museus e memoriais de Sergipe**. Aracaju: Secretaria de Estado da Cultura, 2014.