

Cultura, Memória e Patrimônio Cultura e Ambiental**Profa. Dra. Clarisse Ismério****Programa de Extensão**

Área temática:	Comunicação x Cultura Direitos Humanos e Justiça
Saúde	Meio Ambiente Educação x Saúde
Ocupacional	Trabalho Tecnologia e Produção

Bagé, 03 fevereiro de 2018

1. Caracterização do Problema

O desenvolvimento da região é a grande meta de todos, mas para que isso ocorra é necessário que ocorra “[...] a valorização da Cultura, Memória e do Patrimônio Cultural e Ambiental, promovida por processos educativos que propiciem maior conhecimento da identidade e da memória cultural local” (ISMÉRIO, 2015, p. 25).

Assim, a dimensão sociocultural tornou-se fator de grande importância para que se atinja o desenvolvimento endógeno, pois nela estão contidos os valores, tradições e a mentalidade, elementos que identificam e permitem um conhecimento mais significativo da região e o aprimoramento do capital humano e social (ZAPATA, 2007). E não apenas os pesquisadores, mas a sociedade deve ter a consciência de preservação de sua memória e patrimônio, exercer o papel de “guardião” de seus bens. Diante do que foi exposto propõe-se o presente programa de extensão.

2. Objetivos

2.1 Objetivo Geral: Desenvolver projetos de pesquisa e extensão voltados para a valorização e preservação da cultura, memória e patrimônio cultural e ambiental da região.

2.2 Objetivos específicos

- Mapear e catalogar o patrimônio cultural e ambiental da região;
- Desenvolver tecnologias e metodologias para a preservação e valorização da cultura, memória e patrimônio cultural e ambiental da região;
- Produzir material didático e jogos educativos voltados para a formação de professores, em torno do ensino patrimonial cultural e ambiental a ser implementado nas escolas de educação básica;
- Organizar oficinas de formação de professores seguindo a metodologia da educação patrimonial;
- Capacitar docentes e discentes da região para a atuação na mediação do patrimônio cultural e ambiental;
- Formar recursos humanos em cursos de extensão (presenciais e em EAD – utilizando a plataforma Moodle) e de Pós-graduação;
- Organizar um centro de memória digital com os dados levantados.

3. Justificativa

A preservação da cultura de uma região, bem como de todo o seu patrimônio e memória deve ser meta de toda comunidade. Para que isso ocorra, no entanto, é necessário que haja uma conscientização dos grupos sociais para que reconheçam a memória cultural e ambiental como um bem precioso.

Um projeto de conscientização da sociedade deve ser realizado através da educação,

4. Métodos e Procedimentos

O Programa será desenvolvido pelo Grupo de Pesquisa e Extensão em Patrimônio Cultural e Ambiental que tem como proposta a consolidação e preservação do patrimônio cultural e ambiental, a partir da implementação e difusão de projetos em educação patrimonial, visando desenvolver metodologias e tecnologias voltadas para o ensino e aprendizagem, contemplando as duas linhas de pesquisa do referido grupo.

Os pesquisadores e alunos bolsistas serão divididos em equipes de trabalhos contemplando a temática proposta, conforme os projetos aprovados pelos NDEs dos cursos e pela PROIPPEX.

Uma equipe é coordenada Prof.^a Dra. Lize Cappellari, responsável pela área de Patrimônio Ambiental. E a área de Patrimônio Cultural é coordenada pela professora Prof.^a Dra. Clarisse Ismério, que já desenvolve projetos direcionados ao do Museu D. Diogo de Souza e Cemitério da Santa Casa de Caridade de Bagé.

Quanto à coleta de dados do acervo do Museu D. Diogo de Souza, que é laboratório do Curso de História, os dados estão sendo coletados e digitalizados para compor um programa de gestão de acervo que foi desenvolvido a partir do “Projeto Patrimônio Digital: pesquisa, digitalização e criação de jogos educativos e ambientes virtuais interativos e imersivos (Etapa I Museu D. Diogo de Sousa)”, também coordenado pela professora Dra. Ismério e pelo Prof. Msc. Fábio Paz. A Prof.^a Msc. Carmem Barros, diretora do museu, e o Prof. Msc. André Jobim fazem parte dessa equipe.

O Prof. Msc. Fábio Paz, responsável pelo Centro de Inovação Social e sua equipe são responsáveis pela modelagem dos jogos educativos, criação de ambientes interativos e imersivos, desenvolvimento de programas específicos e pelo banco de dados digital. Nesse grupo será necessário a inclusão de dois bolsistas de iniciação científica, devido ao volume de trabalho. Também participa da equipe o especialista Marcelo David Pereira, responsável pela parte gráfica e estética dos produtos desenvolvidos.

O Centro de Inovação Tecnológica, é um espaço disponível a todos os cursos da URCAMP para desenvolver seus projetos multidisciplinares voltados para as áreas tecnológica, robótica e inovação, o qual se caracteriza como espaço alternativo que conjuga um espaço de trabalho composto por computadores, impressoras (lazer e 3D), estrutura para robótica e sala de reuniões.

Compõe a equipe de produção de audiovisuais (documentários, filmes e programas educativos) o Prof. Msc. Glaube Pereira, a Prof.^a Msc. Elisabeth Drumm e o jornalista Jeferson Vainer.

5. Resultados e/ ou produtos esperados

- Ampliação do conhecimento sobre a cultura, memória e patrimônio cultural e ambiental da região;
- Produção de artigos científicos, capítulo de livro, livros, material didático e jogos educativos;

- Desenvolvimento de metodologias e tecnologias voltadas para a educação e formação de docentes da educação básica e discentes da universidade, na área de patrimônio cultural e ambiental.
- Produção de documentários e audiovisuais para auxiliar no processo de formação da sociedade;
- Os projetos serão voltados para a comunidade acadêmica e sociedade em geral, portando o público irá variar conforme a proposta apresentada;
- As ações e projetos proporcionarão o fortalecimento da extensão e da pesquisa em nossa IES.

6. Projetos de Extensão/pesquisa relacionados ao Programa

Atualmente desenvolve os seguintes os projetos:

- ✓ Patrimônio Digital: pesquisa, digitalização e criação de jogos educativos e ambientes virtuais interativos e imersivos no Museu D. Diogo de Sousa (2015);
- ✓ Projeto Cultural Sarau Noturno (2008);
- ✓ Educação Patrimonial: oficinas educativas, que dá suporte as práticas pedagógicas do Curso de História (2015);
- ✓ A história das mulheres sob a perspectiva dos periódicos locais [1889-1930] (2018).

O Projeto Patrimônio Digital tem como objetivo desenvolver tecnologias e metodologias para digitalização do patrimônio (material e imaterial) da cidade de Bagé. E envolve profissionais e alunos dos cursos de História, Pedagogia, Arquitetura e Sistemas de Informação. Nesse projeto foi desenvolvido o Sistema Gestor de Acervo Museológico, o Sistema Gestor de Acervo Cemiterial e o Totem Digital do Museu Dom Diogo de Souza.

O Projeto Cultural Sarau Noturno é fruto do Projeto História através da Arte Cemiterial (2007), no qual desenvolveu pesquisas nos túmulos, jazigos e mausoléus no Cemitério da Santa Casa de Caridade de Bagé, fundado em 1858. Esse evento cultural foi criado, em 2008, para contar um pouco da história de Bagé e de seu imaginário simbólico, mesclando com passagens e personagens da literatura romântica. Atualmente participam do projetos alunos do Curso de História, Ciências Biológicas, Administração, Sistemas de Informação, Agronomia e Jornalismo. Esse projeto resultou em artigos científicos e num livro publicado pela Editora Chiado, de Lisboa, em 2016.

Já o Projeto Educação Patrimonial: oficinas educativas, que dá suporte às práticas pedagógicas do Curso de História, promove oficinas estruturadas na metodologia da educação patrimonial, propondo ações voltadas para a comunidade, visando o processo de “alfabetização cultural” e o aprimoramento do capital humano e social.

E o projeto de pesquisa “A história das mulheres sob a perspectiva dos periódicos locais [1889-1930] tem como objetivo analisar as múltiplas representações históricas do universo feminino sob a perspectiva dos jornais locais, de Bagé e região, dos anos de 1889 à 1930. Trata-se de uma investigação de cunho histórico, cuja estrutura metodológica está fundamentada na história cultural.

7. Recursos financeiros, humanos e físicos e equipamentos disponíveis

Os projetos serão financiados pelos editais internos (PROIPEX/Urcamp) ou por editais de agências de fomento, tais como CAPES, CNPq ou FAPERGS, conforme a demanda. Cada um terá a descrição específica dos recursos financeiros, humanos e físicos e, os equipamentos necessários para seu desenvolvimento.

8. Referências

ANDRADE, Ana Célia N. **Microfilmagem ou digitalização?** O problema da escolha certa. In. SILVA, Zélia. Lopes da. (Org.) **Arquivos, Patrimônio e Memória. Trajetória e Perspectivas**. 3ª. Reimpressão. São Paulo: UNESP/FAPESP, 1999.

BRAGA, Isis, F. **Realidade Aumentada em Museus: As Batalhas do Museu Nacional de Belas Artes**, RJ. Tese de Doutorado. COPPE/UFRJ. 2007. Disponível em: file:///C:/Users/Ricardo/Downloads/Isis%20Fernandes%20Braga%20_D.pdf Acesso em: 26 dez 2014.

CAMARGO, Célia Reis. **Os Centros de Documentação das Universidades: Tendências e Perspectivas**. In. SILVA, Zélia Lopes da. 3ª. reimpressão, **Arquivos, Patrimônio e Memória: Trajetória e Perspectivas**. São Paulo: UNESP, 1999

CARLAN, Cláudio Umpierre. **OS MUSEUS E O PATRIMÔNIO HISTÓRICO**: uma relação complexa. HISTÓRIA, 82 São Paulo, vol.27, n.2, 2008. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-90742008000200005&lng=en&nrm=iso Acesso em 30 nov 2014.

DRUCKER, Johanna. "**Intro To Digital Humanities**: Introduction". Ucla Center For Digital Humanities. 2013. disponível em: http://dh101.humanities.ucla.edu/?page_id=13 Acesso em 05 jan 2017.

FALKEMBACH, Gisele. **O lúdico e os jogos educacionais**. Disponível em: http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf Acesso em: 26 dez 2014.

FAGUNDES, Elisabeth Macedo de. **Inventário Cultural de Bagé**. Um passeio pela história. 2ª ed., Porto Alegre: Praça da matriz/Evangraf, 2012.

GOMEZ, Guillermo Orozco, (México), ENTREVISTA Revista FAMECOS • Porto Alegre, nº 26, abril 2005 • quadrimestral, Mídia, recepção e educação Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3298>. Acesso em 06 jan 2017.

ISMÉRIO, Clarisse. **Educação patrimonial: promovendo o desenvolvimento regional**. Revista Ágora. Santa Cruz do Sul, v. 17, n. 2, p. 24-31, jul./dez. 2015. Disponível em: <http://online.unisc.br/seer/index.php/agora/index> Acesso 03 fevereiro de 2018.

ISMÉRIO, Clarisse. **Sarau Noturno**. Lisboa: Editora Chiado, 2016.

ISMÉRIO, Clarisse. **Projeto Cultural Sarau Noturno**: desenvolvendo a educação patrimonial através da arte cemiterial. Revista Vox Musei, v. 1, p. 113-127, 2013.

LOPES, Uberdan dos Santos. **Arquivos e a Organização da Gestão Documental**. Rev. ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina, v. 8/9, p. 113 , 2003/2004 Disponível em: <http://revista.acbsc.org.br/racb/article/view/412/524>Acesso em 03 jan 2015.

MASSABKI, Paulo Henrique Bernardeli. Centros e Museus de Ciência e Tecnologia. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Arquitetura, Universidade de São Paulo (USP), 2011. Disponível em: <file:///C:/Users/User/Downloads/CentrosMuseusCienciaMASSABKIPHBDISSERTACAO.pdf> Acesso em 6 jan 2015.

MACHADO, Ruth. **Museus virtuais: A importância da usabilidade na mediação entre e o público e o objecto museológico**. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/muchacho-rute-museus-virtuais-importancia-usabilidade-mediacao.pdf> Acesso em: 03 dez 2014.

MELLO, Janaina Cardoso. **Museus e ciberespaço: novas linguagens da comunicação na era digital**. In. **Cultura histórica & patrimônio**. volume 1, número 2, 2013 Disponível em: http://publicacoes.unifal-mg.edu.br/revistas/index.php/cultura_historica_patrimonio/article/view/01_art_v1n2/89 Acesso em 30 Nov 2014.

ZAPATA, Tânia. **Desenvolvimento Territorial a Distância**. SEaD/UFSC, Florianópolis, 2007.