



PATRIMÓNIO CULTURAL, MUSEUS E ENSINO E APRENDIZAGEM DAS CIÊNCIAS

¹Ferrara, V.; ²Vaz-Rebelo, P.; ³Koufu, A.; ⁴Doran, R.; ⁵Ferrão, C.; ⁶Gotsopoulou, M.; ⁵Santos, P.; ⁷Sapia, S.; ⁸Berni, M. & ⁹Giannaros, A.
¹Universidade la Sapienza, Roma, Itália; ²Universidade de Coimbra, Portugal; ³Direção do Ensino Primário de Achaia, Patras, Grécia; ⁴Núclio, Portugal; ⁵AECC, Coimbra, Portugal; ⁶46 Dimotiko Sxoleio Patron, Grécia; ⁷Escola Via Maggia, Roma, Itália; ⁸Museu Galileu, Florença, Itália, ⁹Universidade de Patras, Grécia

Contextualização

Tem-se vindo a enfatizar o interesse e as potencialidades de utilização, para fins educativos, de **recursos do património cultural**, nomeadamente **recursos digitais presentes em museus** (Comissão Europeia, 2011).

Tem-se também vindo a evidenciar o facto de as Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) permitirem inúmeras possibilidades de ligação e articulação entre esses recursos e a escola, que importa então explorar (Comissão Europeia, 2011, Ferrara, Sapia, Macchia, Lella, 2016).

De entre os benefícios de utilização do património cultural incluído em museus, em formato digital, podem referir-se:

- o **seu carácter contextualizado e multidisciplinar**, potenciador de aprendizagens significativas;
- a sua **acessibilidade**;
- a possibilidade da sua **reutilização**.

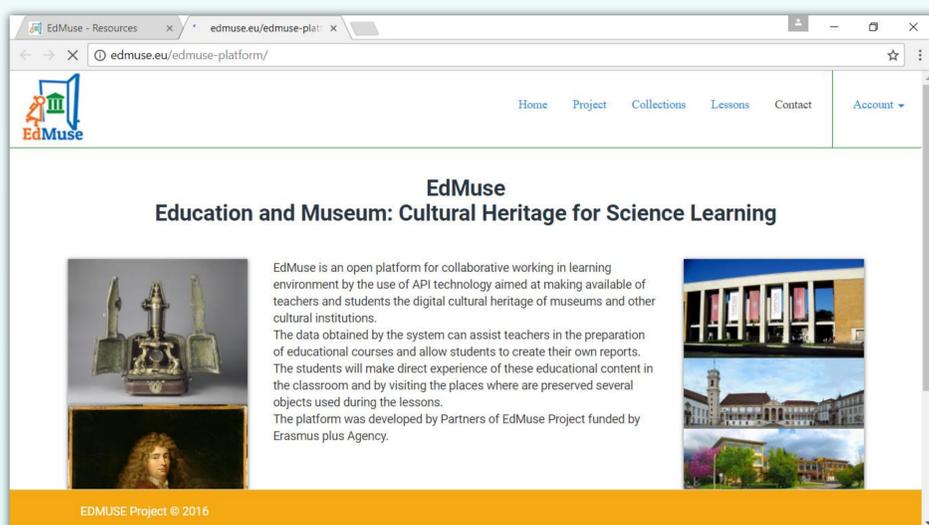
No entanto, estudos anteriores têm chamado a atenção para o facto de os referidos recursos não serem usados de forma sistemática em contexto de aula e de as visitas a museus nem sempre produzirem os resultados pretendidos em termos de aprendizagem dos estudantes (Ferrara, Sapia, Macchia, Lella, 2016).

O projeto Erasmus+ Education and Museum: Cultural Heritage for learning science visa **desenvolver métodos de ensino e aprendizagem das ciências inovadores através da reutilização de objetos de aprendizagem digitais pertencentes a museus**. Este trabalho visa apresentar os objetivos do projeto EdMuse, as principais características da plataforma desenvolvida e exemplos de aulas já planificadas e implementadas com recurso à plataforma, assim como resultados da sua avaliação.

Metodologia de utilização da plataforma

A plataforma EdMuse pretende promover a ligação de professores e estudantes a repositórios digitais sobre património cultural, por exemplo, a Europeia.

Propõe-se assim ao professor que elabore **planificações de aulas que englobem os referidos recursos** e uma **metodologia construtivista em que esteja prevista a pesquisa e utilização dos mesmos pelos estudantes**.



Pesquisar em bases com recursos digitais sobre património cultural, por exemplo, na Europeia

Analisar, selecionar e gerir recursos para a planificação de aulas.

Ter em conta Condições de utilização dos recursos

Orientação

Análise das conceções prévias dos estudantes

Reconstrução das conceções dos estudantes a partir da sua própria investigação

Implementação dos conceitos aprendidos em outras situações

Análise das conceções iniciais e das desenvolvidas ao longo do processo de aprendizagem.

Pré teste

Turma com aula EdMuse
Turma com aula "tradicional"

Pós teste

Referências

- Comissão Europeia (2011). Recomendação da Comissão de 27 de Outubro de 2011 sobre a digitalização e a acessibilidade em linha de material cultural e a preservação digital. *Jornal Oficial da União Europeia* (2011/711/UE).
- Ferrara, V.; Sapia, S.; Macchia, A.; Lella, F. (2016). Cultural heritage open data for developing an educational platform. *International Journal of Computational Intelligence Studies* 5(1):19
DOI: 10.1504/IJCISTUDIES.2016.075979