

3.11 Cartilha digital para professores “Vacinas Salvam Vidas”: Elaboração e desdobramentos

Isadora Costa Oliveira

Graduanda; Universidade Federal de Pelotas;
contatoisadoracosta@outlook.com

Nicóly Ayres da Silva

Graduanda; Universidade Federal de Pelotas;
ayresmuseo@gmail.com

Resumo: O seguinte artigo tem por objetivo apresentar o processo de desenvolvimento da cartilha digital para professores intitulada *Vacinas Salvam Vidas* e sua aplicabilidade e desdobramentos como material sócio-comunicacional-educativo desenvolvida a partir da exposição de curta duração do Museu Diários do Isolamento (MuDI), *A Cultura da Vacinação No Brasil*. O museu atua em frentes multidisciplinares, coloca-se como museu de *virtuais conexões*, no qual navegação é potencializadora de mudanças, promovendo assim iniciativas de divulgação científica e sendo um instrumento de diálogo e conscientização. A relevância do tema presente na exposição traz consigo a necessidade do estabelecimento de vínculos dialógicos amplos com diferentes atores sociais, que neste caso direcionado ao campo educacional para uso dentro e fora de sala de aula. Sendo promovida em meio digital, a comunicação museológica desenvolve ativamente a sua potência entre a reflexão dos conteúdos programados e a divulgação das informações em sua rede. Desta forma a cartilha é uma ferramenta que, além de proporcionar a comunicação do conhecimento científico acerca da vacinação e divulgação da exposição, também serve como instrumento complementar aos conteúdos abordados nas mais diversas disciplinas do ensino.

Palavras-chave: Material Didático; Cartilha Digital; Vacinação; Museu Virtual.

Educação Museal em museus virtuais

O museu como espaço destinado para a educação é algo debatido desde do século XIX. Todavia, a partir da década 70 há um grande salto epistêmico entre as perspectivas de educação em museus. Nesse contexto, os museus de ciência começaram a utilizar através da linguagem museológica, métodos interativos “que pretendem, de uma forma mais ou menos lúdica, familiarizar os visitantes com as conquistas da moderna ciência” (Brandão, 1996, p.58). Por conseguinte, o campo das tecnologias da informação sofreu grandes avanços na popularização das telecomunicações, com a digitalização da informação e a internet, que mudaram as perspectivas culturais, sociais, políticas e econômicas contemporâneas. O advento

dessa interconexão mundial de computadores, abriga diferentes possibilidades comunicacionais, agregando perspectivas infocomunicacionais extras em colaboração às metodologias museológicas.

O museu, como importante meio de comunicação, tem de aproveitar todo este desenvolvimento comunicacional e tecnológico, no sentido de satisfazer as novas correntes da museologia que se debruçam cada vez mais sobre o papel do museu na sociedade actual. Os novos media e em particular a internet são um instrumento precioso no processo de comunicação entre o museu e o seu público (Muchacho, 2005, p. 1541).

A tipologia de museus virtuais aproveita das novas tecnologias, em especial da *internet*, para desenvolver um espaço de diálogo horizontal com o seu público através de ações museológicas. Trazendo uma nova perspectiva ao pensar as atividades aplicadas, possibilitando ir além de um único encontro, e promovendo o contato direto entre o patrimônio e seus interlocutores.

Assim, os museus virtuais são aqueles que trabalham o patrimônio, através de ações museológicas, mas que não necessariamente têm suas portas abertas ao público em seu espaço físico. O Museu da Pessoa, por exemplo, é um museu que nasceu com a concepção de virtualidade antes mesmo do crescimento e proliferação da internet (Henriques, 2018, p. 63).

Em suma um museu virtual possui os mesmos objetivos de um museu físico o que o difere são os modos de atingir a comunidade inserida em seu meio, que no caso é o *ciberespaço* (Lévy, 2010). Desse modo, as discussões a respeito da educação museal se mantêm fundamentais, amparadas obviamente pelas redes de possibilidades do seu contexto. A educação museal serve como ferramenta de questionamento, ela é capaz de colocar em sentidos o que abrange a ciência, a memória e o patrimônio, e em concordância contribui para que os agentes, em relação, produzam novos conhecimentos resultantes das ações programadas.

Como referência de museu virtual, o Museu da Pessoa (1991) possui uma estrutura complexa e é consolidado na área. Seu setor educativo, consegue metodologicamente abranger a esfera da educação museal promovendo diálogos essenciais que estimulam a reflexão e orientam novas perspectivas. Os conteúdos disponíveis para educadores agem como recurso extra pedagógico que conversam entre as exposições e a missão do museu.

Neste contexto, a Educação Museal é uma peça no complexo funcionamento da educação geral dos indivíduos na sociedade. Seu foco não está em objetos ou acervos, mas na formação dos sujeitos em interação com os bens musealizados, com os profissionais dos museus. Mais do que para o “desenvolvimento de visitantes” ou para a “formação de público”, a Educação Museal atua para uma formação crítica e integral dos indivíduos (Costa, Castro, Chiovatto, Soares, 2018, p.74).

A educação museal em museus virtuais promove possibilidades de ações plurais dentro do *ciberespaço*, mas que também podem ser desenvolvidas em dimensão física ou híbrida se for o desejo da instituição. O público ganha autonomia ao tecer seu próprio caminho na virtualidade e consumir o conteúdo que lhe atrai, assim as chances dele ser um agente passivo é menor e as redes de comunicação se tornam mais potentes.

O Museu Diários do Isolamento - MuDI

As mudanças provocadas pela pandemia de Covid-19 no ano de 2020 foram sentidas em todos os âmbitos da vida cotidiana na sociedade brasileira. O isolamento, bem como o cenário que se apresentou ao longo deste período, forçaram adaptações e a busca por outras formas de linguagem e comunicação. O campo dos museus não ficou distante desta realidade, desencadeando nas instituições a urgência por novos meios de continuar cumprindo seus papéis sociais e provocando o repensar do próprio fazer museal, ultrapassando as fronteiras do que era até então concebido como conceito de museu e florescendo uma nova onda de Museus Virtuais em todo o mundo.

Diante deste cenário, o Museu Diários do Isolamento (MuDI) surge em território digital com o objetivo de compreender o presente momento, a partir da construção de virtuais-conexões utilizando como ponte para tal as inúmeras ferramentas dispostas na *cibercultura* (Levy, 2010). Através de sua exposição de longa duração composta por ‘movimentos’, o MuDI realiza diferentes ações com o intuito de possibilitar a abertura de diálogos provocando o pensamento crítico e reflexivo acerca dos papéis sociais da ciência, bem como proporcionar a aproximação afetiva dos diversos atores sociais, uma vez que estando em ambiente virtual a criação de vínculos e o estabelecimento de novas relações se faz favorável, tendo em vista que tais sujeitos se conectam não só pelas redes mas também pelo pertencimento e sensibilidade coletiva.

É importante observar que a prática museológica no MuDI perante ao *ciberespaço* é pensada dentro do aspecto fundamental e complexo das relações constituídas. Ou seja, o museu virtual se estabelece enquanto fenômeno e um espaço próprio para a elaboração do conhecimento a partir da perspectiva freiriana. Sendo assim, é voltado para a construção do conhecimento de forma coletiva e interativa possibilitando que todas as ações museológicas direcionadas à comunicação também sejam ações educativas.

A comunicação, pelo contrário, implica numa reciprocidade que não pode ser rompida. Por isto, não é possível compreender o pensamento fora de sua dupla função: cognoscitiva e comunicativa. Esta função, por sua vez, não é a extensão do conteúdo significativo do significado, objeto do pensar e do conhecer. Comunicar é comunicar-se em torno do significado significativo. Desta forma, na comunicação, não há sujeitos passivos. Os sujeitos co-intencionados ao objeto de seu pensar se *comunicam* seu conteúdo. O que caracteriza a comunicação enquanto este comunicar comunicando-se, é que ela é diálogo, assim como o diálogo é comunicativo (Freire. 2014, p. 67).

Para Freire (2014) os sujeitos modificam e instigam seus contextos sociais a partir destas trocas e experiências proporcionadas pelo diálogo, que lhes tocam de forma significativa e entende-se isto como *educação*. Neste sentido, o Museu Diários do Isolamento compreende suas exposições no campo comunicacional levando em consideração todos os aspectos inerentes ao campo da educação museal, o que não suspende a necessidade de um setor com profissionais dedicados à articulação entre as ações educativas culturais⁴⁰.

Exposição: A Cultura da Vacinação no Brasil

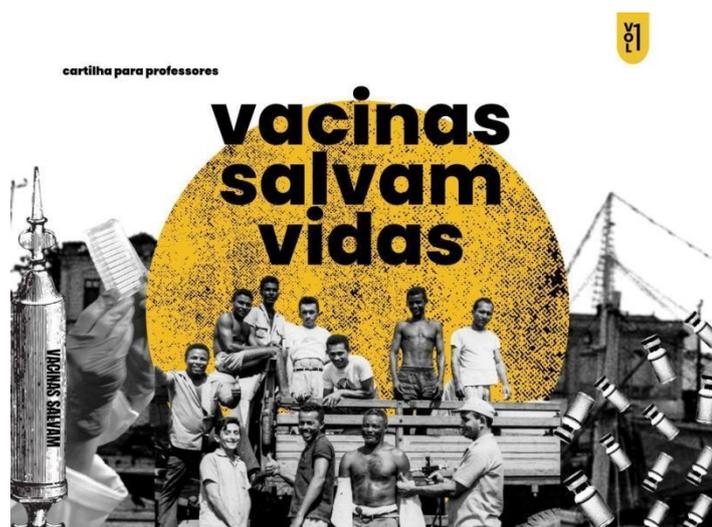
A exposição *A Cultura da Vacinação no Brasil* teve sua abertura no dia dez de novembro de 2022 no site institucional do Museu e é fruto de um trabalho conjunto e em formato híbrido, sendo pioneira neste aspecto, entre o MuDI e a disciplina de Expografia III do curso de Bacharelado em Museologia da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL). Possuindo como objetivo a reflexão acerca da importância da vacinação no Brasil, visando especificamente uma leitura abrangente a respeito das

⁴⁰ Movimentos são os discursos expositivos baseados na perspectiva de mudança. Trata-se de ambientes nos quais a imobilidade não se faz presente, potencializando assim as virtuais conexões que estimulam reflexões críticas em torno dos diversos temas envolvendo a pandemia e seus desdobramentos.

políticas públicas de saúde e sua centralidade na construção de uma ‘cultura de vacinação’, além do debate amplo entre ciência e sociedade, aspecto este fundamental para o Museu Diários do Isolamento, além de um panorama sobre as desigualdades sociais que reverberam no acesso a tais políticas bem como o impacto do negacionismo na produção de imunizantes principalmente no contexto pandêmico.

Cartilha digital para professores ‘Vacinas Salvam Vidas’

(Figura reprodução: Capa da cartilha digital *Vacinas Sa*



Fonte: Acervo MuDI

A variedade dos usos de diferentes linguagens, mídias e formatos característicos da cibercultura possibilitam as inúmeras potencialidades comunicacionais dos materiais produzidos como meio para acessar e mobilizar os diversos atores que se conectam com o museu, vale evidenciar o papel desses instrumentos no que diz respeito a indissociabilidade entre pesquisa, ensino e extensão, servindo como instrumento para a prática destes aspectos como meios pedagógicos. O ensino, diante do uso destes materiais em disciplinas curriculares; a pesquisa no que diz respeito ao levantamento de informações e disponibilização das mesmas para diferentes atores; e a extensão pois torna-se ferramenta fundamental de comunicação e divulgação das ações realizadas pela instituição além de promover a troca de experiências a partir de sua interlocução. Dentre estas ferramentas a cartilha *Vacinas Salvam Vidas* tem como objetivo a construção coletiva do conhecimento referente a exposição, servindo como instrumento complementar aos conteúdos abordados nas mais diversas disciplinas em sala de aula (ou não). É

endereçada aos professores como possibilidade de encaminhamentos baseados no tema proposto, sendo do critério individual de cada educador a utilização da mesma ou o desdobramento de novas propostas que estejam de acordo com o planejamento e objetivos pedagógicos. A cartilha é uma iniciativa do MuDI com apoio do Laboratório de Educação para o Patrimônio (LEP) para fins de orientação na amplificação e direcionamento do material. Foi desenvolvida utilizando recursos gratuitos disponíveis na plataforma *Canva* para a elaboração do *layout* e baseando-se inteiramente nos conteúdos contidos na exposição em questão. A estruturação da mesma foi efetuada seguindo o percurso expográfico, abordando nicho por nicho, a partir de um resumo com sugestões de atividades.

A construção dos conteúdos realizou-se em etapas, buscando fundamentar as atividades propostas como recomendações. Alicerçado no Nicho I da exposição *A História da Vacinação* se propôs a elucidar o que é uma vacina e de como esta age em nossos corpos, utilizando como recurso interativo um jogo de labirinto com o objetivo de guiar o personagem até a imunização.

(Figura reprodução: Trecho referente ao nicho I da cartilha)



Fonte: Acervo MuDI

A partir do Nicho II, *Doenças e Vacinas*, foram pensadas duas propostas interativas para a complementação do conteúdo, a primeira se trata de um breve relato (textual ou desenhado) a partir da discussão da importância da vacinação para cada indivíduo e a segunda proposta é uma cruzadinha com questões relacionadas a toda exposição, tendo em mente a visita dos sujeitos a mesma antes da realização da atividade.

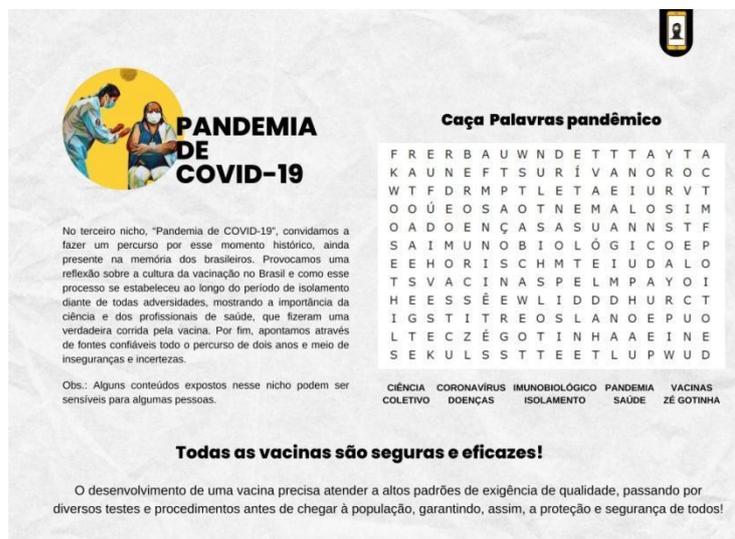
(Figura reprodução: Trecho referente ao nicho II da cartilha - Cruzadinha Imunizante)



Fonte: Acervo MuDI

E por fim o Nicho III, *A pandemia de Covid-19* originou um caça-palavras com temática recorrente ao contexto retratado e algumas observações significativas para se levar em consideração pelos interlocutores acerca dos processos de vacinação bem como a importância de se estar imunizado.

(Figura reprodução: Trecho referente ao nicho III da cartilha)



Fonte: Acervo MuDI

Como atividade complementar e interativa, foi elaborado um jogo de tabuleiro com o intuito de dinamizar a utilização da cartilha trazendo inclusive materialidade a mesma, uma vez que é pensada e constituída majoritariamente em ambiente virtual.

O jogo intitulado *Hora da Vacinação* aborda a jornada da personagem Polly até o posto de saúde para o recebimento da vacina contra poliomielite com outro personagem bastante conhecido no contexto brasileiro, o Zé Gotinha. O tabuleiro conta com marcações numeradas em superfície plana e com coloração diferente em alguns números sinalizando eventos do jogo. Jogam até quatro jogadores e vence quem chegar ao posto de saúde. Esta regra que especifica o ganhador, foi descrita propositalmente sem a identificação de apenas um jogador ser o vencedor justamente com o intuito de elucidar que não importa em que momento o sujeito chegue, o importante é ser vacinado, reforçando a relevância do processo de vacinação. A disponibilização de todos os jogos individualmente, assim como o tabuleiro, peças e dados para jogar são disponibilizados para impressão, ampliação e reprodução por meio de *hyperlinks*⁴¹ dispostos ao longo da cartilha. Vale ressaltar que a escolha de utilização dos *hyperlinks* se deu justamente pela definição preliminar do formato digital do material, facilitando não somente a disponibilização dos materiais impressos como também o direcionamento ao site do Museu e a própria exposição.

Todo o projeto foi idealizado, redigido e confeccionado por Isadora Costa e Nicóly Ayres (membros da equipe do Museu), que também efetuaram a identidade visual e *layout* da mesma. A revisão foi feita por parte da professora Carla Gastaud (coordenadora do LEP). A metodologia aplicada prevê um cronograma de divulgação com lançamento oficial do material durante a Semana Nacional de Museus (SNM) ao longo da programação da Rede de Museus da UFPEL no dia cinco de maio às 18 horas através das redes sociais do MuDI. Visando a ampla disseminação do material e encaminhamento ao público destinado, também será efetuado o encaminhamento do material para a imprensa local e Secretarias de Educação da região de Pelotas.

Desdobramentos imaginados

Após o lançamento da cartilha prevê-se a realização de um monitoramento junto aos atores envolvidos, para a avaliação do material levando em consideração aspectos como linguagem, aplicabilidade e potencialidade de uso do mesmo dentro do escopo escolar e fora dele. Pretende-se com a análise feita posteriormente a esta

⁴¹ *Hyperlink* é uma referência de página de *Web* para outra. Em materiais como a cartilha em formato PDF consegue direcionar o usuário a outras páginas possibilitando a dinamização do material e ampliando as possibilidades de uso. Pode redirecionar para páginas de site ou plataformas de *download* (Google Drive, One Drive, Nuvem e etc).

investigação a construção de orientações para os demais projetos educativos voltados às exposições de curta e longa duração do Museu Diários do Isolamento, enriquecendo assim a diversidade de ações de cunho cultural-educativo em todos os âmbitos institucionais. Percebe-se desde já como desdobramento do processo de elaboração da cartilha a possibilidade de articulação de um setor especificamente voltado para o planejamento e construção de ações educativas culturais no museu, pensando estrategicamente diferentes atividades que somam aos Movimentos e exposições de curta duração, para além do que já se propõe neste sentido.

Outro desdobramento esperado é a continuidade na série que se inicia com esta cartilha, que chamaremos provisoriamente de 'Série: Cartilha para professores' sendo a *Vacinas Salvam Vidas* o primeiro volume da mesma. A possibilidade de novas publicações com este aspecto, pode servir de abertura para o diálogo com um grupo de atores sociais voltados à formação inicial escolar reforçando o relacionamento do Museu com os educadores e alunos além de estar em diálogo com os conceitos basilares da universidade onde se localiza o MuDI: ensino, pesquisa e extensão.

Referências

BRANDÃO, José M. **Acção cultural e educação em museus**. Cadernos de Sociomuseologia, v. 5, n. 5, 1996.

COSTA, Andrea; CASTRO, Fernanda; CHIOVATTO, Mila e SOARES, Ozias. **Educação Museal**. In: Instituto Brasileiro de Museus. Caderno da Política Nacional de Educação Museal. Brasília, DF: IBRAM, 2018

FREIRE, Paulo. **Extensão ou comunicação?** Editora Paz e Terra, 2014.

HENRIQUES, Rosali Maria Nunes. **Os museus virtuais: conceito e configurações**. 2018.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2010.

MUCHACHO, Rute. **Museus virtuais: A importância da usabilidade na mediação entre o público e o objecto museológico**. In: Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação. 2005. p. 154-1547.