



XVII Encontro de Extensão Universitária da Universidade Federal de Campina Grande.  
*Extensão Universitária, Arte e Cultura: desafios e caminhos possíveis para indissociabilidade entre Ensino, Pesquisa e Extensão.* De 11 a 19 de março de 2024.  
Campina Grande, Patos, Sousa, Pombal, Cuité, Sumé e Cajazeiras, PB – Brasil.

## MUSEU DIGITAL DAS MALVINAS

Jacilene Nascimento de <sup>1</sup>, Fernanda Carla Ferreira De Araújo<sup>2</sup>, José Thomás Da Silva Feléx,<sup>3</sup>  
Keila Queiroz e Silva <sup>4</sup>,  
[keila.queiroz@professor.ufcg.edu.br](mailto:keila.queiroz@professor.ufcg.edu.br)

**Resumo:** O museu digital foi criado para registrar a história do bairro das Malvinas que está localizado em Campina Grande–PB, com ênfase no patrimônio cultural habitacional, de modo a preservar as memórias da comunidade, bem como promover a acessibilidade para a população conhecer melhor a história local. Neste sentido, o museu digital por meio de seu acervo dá visibilidade a diversidade do patrimônio cultural malvinense, com o propósito de fortalecer a identidade cultural dos moradores, destacando as narrativas de líderes e artistas da comunidade. A continuidade desse projeto foi necessária para avançar no processo de sua edição. Acreditamos que essa ação contribuirá para o fortalecimento do senso de pertencimento, elevação da autoestima e superação de preconceitos com relação ao bairro das Malvinas.

**Palavras-chaves:** *Museu digital, Malvinas, acessibilidade e patrimônio cultural.*

### 1. Introdução

Ao se pensar em museus, logo nos vem à memória um espaço físico com diversos objetos que remetem a diversas passagens históricas do passado da humanidade. De acordo com o Conselho Internacional de Museus (2012), fica-se entendido que o termo museu é visto como sendo: “uma instituição permanente, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento, aberta ao público, que adquire, conserva, pesquisa, divulga e expõe, para fins de estudo, educação e lazer, testemunhos materiais e imateriais dos povos e seu ambiente.” Com a modernização dos grandes centros, os museus ganharam uma nova roupagem, além de estarem presentes em locais físicos, ganharam o mundo virtual. Na perspectiva de Andrews (1998, p.19 apud Teixeira, 2014, p. 233) o termo ‘museu virtual’ foi definido como “...uma coleção logicamente relacionada de objetos digitais compostos de variados suportes que, em função de sua capacidade de proporcionar conectividade e vários pontos de acesso, possibilita lhe transcender métodos tradicionais de comunicar e interagir com visitantes...; não há lugar ou espaço físico, seus objetos e as informações relacionadas podem ser disseminados em todo o mundo.”

Ampliando ainda mais o alcance da cultura para as pessoas que por algum motivo não têm acesso aos museus. Com o passar do tempo e a ampliação das mídias

digitais, ter contato com a cultura foi tornando-se cada vez mais simples, e de forma gratuita. Apesar de termos um mundo em nossas mãos com muita facilidade, é no ambiente acadêmico que conhecemos com profundidade o significado de cada lugar. A partir da experiência do PET-EDUCAÇÃO(SILVA:2010), o trabalho com a história dos bairros populares e o mapeamento do seu patrimônio cultural popular tem contribuído para a superação de um olhar elitista sobre a cidade que estigmatiza os lugares e as experiências cidadinas dos populares. Essa experiência extensionista da UFCG tem rompido também o abismo entre a universidade e as comunidades populares urbanas.

Conforme afirma Sandra Pesavento(2007), a cidade é plural, neste sentido, o acervo do Museu Digital através de uma diversidade de fontes documentais, como fotografias, atas de reunião da associação comunitária, jornais e depoimentos dos moradores apresenta um olhar multifacetado sobre o bairro das Malvinas e realiza assim uma educação histórica pública, para além dos muros escolares. Sendo assim, vemos que trazer as lembranças de um lugar para o virtual, faz com que as pessoas possam resgatar as histórias do passado e expandir para moradores de outros lugares também possam conhecer ainda mais a história local da cidade. Sobre o museu digital e os materiais que são levados para esse meio, Teixeira (2014, p. 227), vem dizer que “O museu virtual não existe no mundo real/físico, mas existe a coleção de documentos diversificados e para a Museologia esses documentos são considerados objetos musealizados, por isso fez-se uma pesquisa para coletá-los e denominá-los objetos museológicos.”

No que se refere ao museu virtual, este novo modelo se insere no âmbito do Patrimônio Digital comportando a seguinte definição proposta pela UNESCO (2004, p.5 apud Teixeira, 2014, p. 234): “...recursos de conhecimento ou expressão humana, seja cultural, educacional, científico e administrativo, ou abrangendo a informação técnica, legal, médica e outros tipos de informação, [que] são cada vez mais criados digitalmente, ou convertidos de sua forma analógica original à forma digital. ... Matérias digitais incluem textos, bases de dados, imagens estáticas e com movimento, áudios, gráficos, software, e páginas WEB, entre uma ampla e crescente variedade de formatos. Muitos desses materiais são de valor e significância duradouros, e por isso constituem um patrimônio que

<sup>123</sup> Estudantes de Graduação, UFCG, Campus Campina Grande, PB. Brasil.

<sup>4</sup> Orientador/a, Professora Dra. e pesquisadora com atuação nos Cursos Superiores e nos Programas de Pós Graduação da UFCG, Campus Campina Grande, PB. Brasil.

deve ser protegido e preservado para a geração atual e futura. Esse patrimônio existe em qualquer língua, parte do mundo, e em qualquer área do conhecimento e expressões humanas.”

A presença do museu no ciberespaço se torna uma extensão física, que permite entender o público-alvo. Nesta conjuntura, o museu virtual passa a investir em plataformas para o acervo, sendo assim exposições visuais, em questão de acessibilidade nas ferramentas por meio de um formato educacional aos visitantes, trazendo uma experiência imersiva. Ou seja, a criação no ciberespaço possibilita a democratização do acesso à cultura e ao conhecimento. Neste sentido, a sociedade da informação e da cultura, gera novas formas de interação e conexão com a comunidade. O conceito de museu na sociedade da informação é a necessidade de adaptação e inovação no meio do ambiente digital que está em constante transição. (OLIVEIRA, 2007, p. 2).

A comunicação é um papel fundamental, ao desempenhar uma rede complexa de informações e consumos. Neste sentido, a comunicação prioriza os sentidos patrimoniais e enfatiza os seus usos e suas funções. Ou seja, esse meio no ciberespaço é dinâmico, no qual faz com que os sujeitos possam participar da ressignificação da cultura patrimonial. Esse processo contribui para a construção de uma sociedade mais inclusiva, em que a diversidade educativa é valorizada e respeitada (CURY, 2007, p.75).

## 2. Ilustrações

Escola integralizar a educação digital para que os estudantes se familiarizem com a ferramenta e possam atrelar ao ensino/aprendizagem

Isso significa que este ciberespaço visa preservar e compartilhar as memórias e experiências da localidade. Este espaço virtual armazena as histórias do bairro, entretanto a plataforma oferece que os moradores tenham a acessibilidade à narrativa dos indivíduos que estão à frente, desde o início daquele habitar e na atualidade. É importante destacar que o museu virtual tem a intenção de possibilitar que os moradores compartilhem suas histórias, fotografias, vídeos e outros materiais relacionados às memórias patrimoniais de seu bairro. Vale salientar que todo projeto comunitário, geralmente, é dirigido por membros da comunidade, assim, contribuindo para o enriquecimento dos materiais que são coletados, é a sua participação que se torna fundamental, ou seja, de forma ativa na participação nas realizações das atividades.



Figura 2 – Docentes com as líderes comunitárias, em comemoração do dia internacional da mulher na Escola Estadual Virgínius da Gama e Melo – Acervo da UATI



Figura 3 – Professora e alunas na comemoração do dia internacional da mulher – Acervo da UATI



Figura 4 – Alunos(a) em comemoração do dia internacional da mulher – Acervo da UATI



Figura 9 – Líder comunitário registro da entrevista - Acervo da UATI



Figura 6 – Integrantes da Igreja Jesus Libertador em comemoração dos 40 anos das Malvinas



Figura 10 – Loiola Canuto fotógrafo mais conhecido das Malvinas, registro da entrevista - Acervo da UATI



Figura 10 – Pastor da Igreja Evangélica registro da entrevista - Acervo da UATI



Figura 8 – Terreiro da Umbanda, registro da entrevista - Acervo da UATI



Figura 5 – Mural dos 40 anos das Malvinas nomeado como: Memórias de um povo resistente e de fé que se uniu e venceu a luta – Acervo da UATI



Figura 1 - Líderes comunitárias das Malvinas em comemoração do dia internacional da mulher na Escola Estadual Virgínius da Gama e Melo – Acervo da UATI

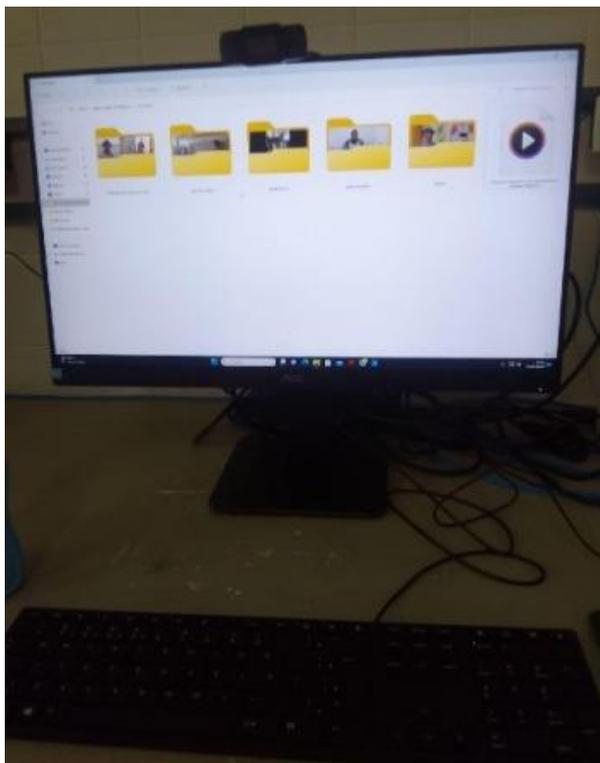


Figura 7 – Acesso aos materiais coletados para o desenvolvimento do museu - Acervo da UATI

### 3. Resultados e Discussões

O museu digital das Malvinas é uma parceria com a Universidade Aberta à Terceira Idade (UATI), em colaboração com a professora Iêda Maracajá, assim como os demais professores que são vinculados(as) na Escola Estadual Virgínius da Gama e Melo, e coordenado também pela Profa. Dra. Keila Queiroz e Silva, projeto esse de extensão voltado ao ato comunitário solidário, que visa preservar a história local do bairro, onde o objetivo é criar um acervo digital acessível para todos, onde os demais possam aprender mais sobre a história e vivência dos envolvidos que contribuíram para as Malvinas. Ressalta-se que o museu é um local de encontro com o passado histórico, onde se encontram narrativas culturais que engrandecem o espaço local. Assim, também como um ponto de inclusão social e digital, tendo em vista compartilhamentos de experiências e conexão com os outros. Quando falamos de museu digital, é uma forma inovadora de manter vivas as memórias da comunidade, que, por sua vez, ao se compartilhar com o público, se exemplifica o meio tecnológico, assim, promovendo a memória afetiva de um determinado local. Para as realizações dos materiais midiáticos, tivemos reuniões para a elaboração de um plano para efetivar as gravações com os entrevistados e registros fotográficos coletados manualmente e outros efetuados simultaneamente. Foram feitas visitas nos locais, e na Escola Estadual Virgínius da Gama, onde os estudantes se conectam ainda mais com os relatos do

bairro e participam mais da valorização do seu patrimônio malvinense.

Seguindo com a elaboração do plano que foi construído para as atividades do acervo do museu digital comunitário, sempre buscando aprimorar os relatos dos acontecimentos locais, e preservando com muito cuidado cada material coletado.

Editar vídeos para o projeto do museu digital do bairro das Malvinas foi uma experiência incrível e desafiadora. A riqueza dos relatos e das histórias contadas pelos moradores sobre a trajetória de lutas, conquistas e superações desde a criação do bairro foi emocionante. Cada história era não apenas divertida e educativa, mas também transmitia uma carga emocional única.

No entanto, a maior dificuldade durante o processo de edição foi encontrar o equilíbrio certo entre manter a qualidade e coerência dos relatos e evitar que os vídeos ficassem cansativos e extensos demais. Foi necessário realizar cortes precisos para manter o interesse do espectador sem perder a essência das histórias.

Além disso, houve o desafio de lidar com ruídos em alguns vídeos gravados em locais não apropriados, o que exigiu técnicas de edição para minimizar esses problemas e garantir a clareza do áudio. No final, o resultado foi gratificante, pois conseguimos criar um material que não apenas preserva a memória do bairro das Malvinas, mas também emociona e inspira quem o assiste.

Vale salientar, que o museu oferece programas educacionais, ou seja, levar na prática o funcionamento de um museu digital, faz com que o ensino/aprendizagem se intensifique, trazer o espaço midiático no ambiente educacional é necessário, por ter um papel importante na promoção da inclusão digital, diversidade e educação patrimonial nas comunidades.

### 4. Conclusões

Ao longo deste projeto de produção audiovisual, mergulhamos nas memórias afetivas de indivíduos que compartilham suas experiências e contos sobre um lugar especial em Campina Grande - PB. Cada relato transportou-nos para um universo de emoções e lembranças que destacaram o valor das localidades urbanas em suas comunidades, evidenciando como esses espaços são fundamentais na construção da identidade e no fortalecimento dos laços sociais.

Através das histórias compartilhadas, pudemos perceber como a relação entre as pessoas e os lugares transcende o físico, alcançando uma dimensão emocional, profunda. As memórias afetivas revelam a importância desses locais como cenários de aprendizado, de encontros e de afetos, proporcionando um sentimento de pertencimento e de continuidade que nos conecta ao passado e ao presente.

Neste contexto, fica evidente que a qualidade de vida e o combate à exclusão social estão diretamente relacionados à valorização e à preservação das localidades urbanas. É fundamental que as políticas públicas e as ações da sociedade estejam alinhadas neste sentido, buscando promover a integração e o desenvolvimento sustentável das comunidades.

Assim, encerramos este projeto com a convicção de que as histórias contadas aqui não são apenas lembranças do passado, mas reflexos de um presente vivo e pulsante, que nos convida a cuidar e valorizar cada vez mais os espaços que nos acolhem e nos definem como indivíduos e como comunidade.

### **5. Referências**

ANDREWS, J., SCHWEIBENZ, W.: The Kress study collection virtual museum project, a new medium for old masters. *Art Documentation*, v. 17, n. 1, Spring Issue 1998, p. 19-27.

CURY, Marília Xavier. Comunicação museológica em museu universitário: pesquisa e aplicação no Museu de Arqueologia e Etnologia-USP. *Revista CPC*. São Paulo, n.3, p. 69-90, nov. 2006/abr. 2007. Disponível em: [https://publicacoes.unifal-mg.edu.br/revistas/index.php/cultura\\_historica\\_patrimonio/article/view/01\\_art\\_v1n2](https://publicacoes.unifal-mg.edu.br/revistas/index.php/cultura_historica_patrimonio/article/view/01_art_v1n2). Acesso em: 19 fev. 2024

TEIXEIRA, Robson da Silva. Museu virtual: um novo olhar para a informação e comunicação na museologia. *Perspectivas em Ciência da Informação*, v.19, n.4, p.226-238, out./dez. 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1981-5344/1908>. Acesso em: 18 fev. 2024

OLIVEIRA, José Cláudio Alves de. O Museu na Era do ciberespaço. *Ciberlegenda*. Outubro, 2007. Disponível em: [https://publicacoes.unifal-mg.edu.br/revistas/index.php/cultura\\_historica\\_patrimonio/article/view/01\\_art\\_v1n2](https://publicacoes.unifal-mg.edu.br/revistas/index.php/cultura_historica_patrimonio/article/view/01_art_v1n2). Acesso em: 19 fev. 2024

PESAVENTO, Sandra Jatahy. Cidades visíveis, sensíveis, cidades imaginárias. *Revista Brasileira de História*. 27(56). 2007.

SILVA, Keila Queiroz e. Os bairros dizem a cidade. In: *Ensino de História, Memória e Cidades*. Revista Mnemosine. Vo. 8. N. 4. PPGH, Campina Grande, 2017.

UNESCO – United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization. Charter on the Preservation of Digital Heritage. Paris, 2003. Disponível em: <https://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/resources/official-documents/>. Acesso em: 19 fev. 2024

### **Agradecimentos**

À Universidade Aberta à Terceira Idade (UATI), pela contribuição nas atividades comunitárias no Bairro das Malvinas.

Aos líderes comunitários Ieda Maracajá, Sra. Rivonise, Sra. Angelita, Sr. Clóvis Barbosa, por serem essenciais nas demais atividades que foram realizadas, contribuindo com os seus conhecimentos, o que fez enriquecer ainda mais o patrimônio cultural das Malvinas.

À coordenadora da Universidade Aberta à Terceira Idade (UATI), Keila Queiroz e Silva, por nos direcionar em cada etapa do projeto do museu digital das Malvinas.

Aos estagiários e extensionistas pelo suporte nas atividades, desde realizações de entrevistas, coletagens fotográficas e edições de vídeos.

À Escola Estadual Virgínius da Gama e Melo, pela parceria e colaboração no desenvolvimento das atividades e por proporcionar que os estudantes tenham consciência da importância do bairro enquanto local histórico.

Aos Docentes da Escola Estadual Virgínius da Gama e Melo, por terem nos auxiliado em cada etapa do projeto. Aos entrevistados por aceitarem contribuir para engrandecer ricamente com a história das Malvinas.

À toda comunidade, entre ela todas as religiões, por nos acolher quando formos realizar as atividades, entre elas as entrevistas, e ouvir os seus relatos, foi maravilhoso ouvir cada presencial e pelo meio midiático que se encontram nas gravações em audiovisual.