

# EDUCAÇÃO, CULTURA E PRÁTICAS COTIDIANAS: A UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO PROJETO REDE DE PONTOS DE CULTURA DO MUNICÍPIO DE PELOTAS

Fabiane Villela Marroni\*  
Daniel Moraes Botelho\*

**Resumo:** Este estudo procura destacar os processos educativos, culturais e tecnológicos desenvolvidos no projeto Rede de Pontos de Cultura no município de Pelotas. Vinculado ao Ministério da Cultura, foi desenvolvido em parceria com o Laboratório de Acervo Digital da Universidade Católica de Pelotas. A partir de uma perspectiva educativa não formal e, a sua perspectiva mediadora para ressignificação do ser patrimônio material e imaterial a partir dos acervos histórico-culturais e das memórias das comunidades envolvidas no projeto. Este artigo tem por finalidade resgatar, ao leitor, o processo de pertencimento e protagonismo das comunidades visíveis / invisíveis, por meio da utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação para reconstrução da memória cultural.

**Palavras-chave:** Tecnologias. Cultura. Educação. Pelotas.

## 1 Introdução

De um lado, as leituras da chamada hipermodernidade (LIPOVESTKY E SEBÁSTIEN, 2007), ícone da sedução e renovação permanente, apontam para uma sociedade superficial e frívola, que impõe a espetacularidade. Uma espécie de caminho tendencioso à homogeneização dos modos de vida através dos mecanismos de comunicação globalizados. Por outro, percebe-se renascer um processo ambíguo e contraditório de fortalecimento das identidades, reflexo dos diversos coletivos culturais que (re)configuram as sociedades.

Assim, nesta perspectiva, no ano de 2006, foram solidificados os propósitos para o desenvolvimento deste projeto, que envolve ensino, pesquisa e extensão, de forma multidisciplinar, a fim de coadunar cultura, educação e as tecnologias de informação e comunicação para ressignificar o espaço social e contribuir para a construção identitária sociocultural das comunidades envolvidas através de práticas educativas formais e não formais.

---

\*Professora do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Católica de Pelotas. E-mail: fabiane.marroni@ucpel.edu.br.

\*Professor do Curso de Pedagogia da Universidade Católica de Pelotas. E-mail: daniel.botelho@ucpel.edu.br.

O projeto Rede de Pontos de Cultura, na sua perspectiva educativa ancora-se nos pressupostos teóricos de Libâneo (1998) que apontam a necessária ampliação do conceito de educação na contemporaneidade, ao assumir o princípio da diversificação da ação pedagógica na sociedade, nas diferentes esferas da prática social, por meio de propostas de educação não formais e formais, com a intencionalidade de disseminar saberes e modos de ação (conhecimentos, conceitos, habilidades, hábitos, procedimentos, crenças, atitudes).

A concepção de cultura está atrelada aos testemunhos da história e, por isso, estão carregadas de valores estéticos que transcendem qualquer conceito de beleza estética e se traduz nas memórias, referentes ao conhecimento a respeito das coisas, algo íntimo e coletivo que, simultaneamente, traz a presença do agir e pensar o presente e passado, uma espécie de palimpsesto do visto – não visto, sentido – por uma comunidade.

A partir destes pressupostos, o presente artigo aponta como objetivos a) caracterizar o projeto “Rede de Pontos de Cultura no Município de Pelotas”; b) destacar a metodologia educativa mediacional com as comunidades no processo de ressignificação dos acervos histórico culturais; c) apontar os estudos das Tecnologias de Informação e Comunicação para constituição do repositório de acervos e alimento a memória sociocultural.

## **2 O projeto “Rede de Pontos de Cultura do Município de Pelotas”**

O projeto Rede de Pontos de Cultura do Município de Pelotas foi desenvolvido junto ao Laboratório de Acervo Digital (LAD) do Centro de Ciências Sociais e Tecnológicas da Universidade Católica de Pelotas. De caráter multidisciplinar, teve como objetivo principal a aplicação das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) a serviço da preservação do Patrimônio Histórico e Cultural.

Sabe-se que nas últimas décadas do século XX houve o ressurgimento de esforços para o resgate da história, tanto nacional como mundial. De acordo com Freire e Pereira, esta “demanda social de história, tem o caráter de novidade em pelo menos dois aspectos: ultrapassou em muito as fronteiras do meio acadêmico e, também e principalmente, assumiu novas e poderosas formas de expressão” (2002, p.121). Essa mudança, ainda de acordo com os mesmos autores, trouxe o sentimento de perda do sentido do passado, do desenraizamento e do esquecimento fácil, originando a necessidade de indivíduos e coletividades retomarem sua história, na busca de elementos que permitam uma recomposição de sua identidade.

Nesta perspectiva, o projeto Rede de Pontos de Cultura do Município de Pelotas identificou três comunidades parceiras, a fim de estimular a recuperação das suas identidades, através do uso da Tecnologia de Informação e Comunicação (TIC). Atualmente, em quase todos os setores da sociedade, a palavra mais pronunciada é “mundo virtual” e a tecnologia avança em passos largos. Estarão as pessoas preparadas para acompanhar tal desenvolvimento? Sentir-se-ão aptas para enfrentar o mercado de trabalho, com tais exigências? Quem poderá prestar assistência ao público, neste sentido? Em função destes questionamentos, uniu-se o útil ao necessário, fazendo uso das TIC para popularizar acervos históricos. Assim, estenderam-se diferentes oficinas aos integrantes das comunidades envolvidas no projeto, facilitando-lhes a “inclusão digital”. As comunidades envolvidas nesta proposta foram: o Clube Cultural Fica Ahí, a Banda Democrata e a Colônia dos Pescadores Z3, grupos representativos do processo identitário da história econômica, social e cultural do município de Pelotas.

O Clube Fica Ahí, como ficou conhecido popularmente, foi fundado em 1921, por iniciativa de integrantes de um cordão carnavalesco de mesmo nome, com o objetivo de criar um espaço para o encontro da sociedade de negros pelotenses, naquela época alijada dos clubes sociais, através de bailes, quermesses, chás, festivais e jogos diversos. Com uma adesão cada vez maior de sócios, o clube passou a almejar a construção de uma sede própria e, a criação de uma escola. Com os propósitos concretizados, em meados de 1954 o clube carnavalesco adotou o pré-nome de Cultural, a fim de oportunizar aos sócios, além de lazer, a pertença e o aprimoramento de sua cultura.

As iniciativas em criar espaços para indivíduos excluídos (negros, mestiços e brancos de origem humilde) têm sua origem, em Pelotas, no século XIX. Neste período destacava-se a iniciativa de constituição da Sociedade Musical União Democrata (1896)

que, ao longo da sua trajetória, procurou incluir, por meio da música, sujeitos sociais no processo de produção histórica e cultural. A conhecida Banda Democrata, ainda mantém suas atividades e se revela como um exemplo para se pensar a inserção de excluídos dos espaços sociais e culturais da cidade.

Além dos espaços inseridos no perímetro central da urbe, como componentes relevantes no processo identitário da comunidade, destacou-se as comunidades rurais, dentre essas, o projeto procurou incorporar à rede, a comunidade pesqueira da Colônia de Pescadores São Pedro, fundada em 1921, situada as margens da Lagoa dos Patos, sob a denominação de Z-3. Assim, evidenciou-se a necessidade de buscar as memórias escondidas, originárias dos saberes e fazeres da comunidade, como meio de promover a relevância das práticas tradicionais e, estabelecer a relação com o contexto da produção histórica e cultural do município de Pelotas.

A partir das oficinas instaladas nessas comunidades, foi possível trabalhar oficinas de software livre, edição de imagem digital, fotografia digital, educação patrimonial e acervos. Os participantes aprenderam não só a utilizar o computador como, também, reconhecer a história contida no patrimônio cultural. Além disso, dependendo das características dos Pontos, foram ministradas palestras para a comunidade. Tal aprendizado não ficou limitado à pessoa que aprendeu, mas, fez dela, uma multiplicadora. Além disso, cada comunidade envolvida com o projeto ficou responsável por constituir seus próprios acervos, segundo seus interesses e necessidades. Por exemplo, o Clube Cultural Fica Ahí recuperou seus troféus carnavalescos, antes esquecidos (estavam em um porão) e, com o auxílio do projeto e participantes das oficinas, foi possível a sua limpeza, catalogação e exposição na sala do Ponto, ficando assim, disponível à comunidade. Também, no mesmo Clube, uma bolsista, pertencente à comunidade do Fica Ahí, digitalizou e organizou a documentação do Clube com apoio dos profissionais do LAD, “Ponto Administrativo” do projeto. Foram mais de 800 imagens digitalizadas neste local. Nesse sentido, a educação patrimonial surgiu no projeto como uma das ações necessárias para a implementação do projeto, buscando a interação da comunidade com o seu patrimônio.

Essas ações adotaram como premissa o entendimento de que a educação patrimonial compreende as ações educativas, que objetivam a construção coletiva de propostas para a preservação do patrimônio ambiental, tanto natural quanto cultural, incluindo-se, neste último, os bens intangíveis. Para Horta, Grunberg e Monteiro (1999) o patrimônio cultural é considerado, tanto um objeto ou um conjunto de bens, isso é,

evidências de um sítio histórico ou arqueológico, uma paisagem natural, uma área de proteção ambiental, os saberes e manifestações populares, um processo de produção, tanto industrial quanto artesanal e, diferentes expressões decorrentes das relações entre indivíduos e seu ambiente, sejam elas no espaço urbano ou rural.

### **3 Oficinas e ações educativas: primeiros passos para a constituição de acervos**

As diferentes oficinas e ações educativas visaram estimular nas comunidades envolvidas pelo projeto, o reconhecimento e significado, para o indivíduo e/ou comunidade, dos diferentes símbolos tangíveis e intangíveis, os quais reverberam na construção dos laços afetivos, de pertença ao seu ambiente imediato, bem como, o seu sentido no processo identitário da comunidade e suas relações com as demais comunidades e espaços da cidade.

Diante disso, as propostas de intervenção educativa proporcionaram o (re)conhecimento dos bens patrimoniais, bem como a possível digitalização dos mesmos, a fim de salvaguardar a memória coletiva e, assim, alimentar a construção de uma rede histórico cultural, tanto nos ambientes virtuais quanto nos eventos para a democratização dos saberes das comunidades envolvidas.

No campo da educação patrimonial as ações educativas foram divididas em duas etapas. Na primeira foram conceituados os seguintes termos: educação patrimonial; patrimônio; bem; cultura; patrimônio natural; patrimônio cultural; patrimônio material e imaterial; preservação; tombamento. Após, foram listados e comentados os bens que são tombados no município de Pelotas. Na segunda etapa foram realizadas visitas em alguns dos bens comentados a fim de sensibilizar a comunidade a respeito de seu patrimônio cultural.

Ainda, sobre esta temática, foram desenvolvidas oficinas sobre Memória, Patrimônio e Acervos com o objetivo despertar nas comunidades o interesse por sua história e pela história da instituição a que estão vinculadas. A metodologia educativa abordou temas relacionados aos cuidados específicos com os acervos, o processo de higienização e os procedimentos básicos para montagem de exposição. Na sequência da oficina os participantes foram divididos em grupos, para seleção de objetos (significativos na história pessoal), elaboração de relatos com vistas à montagem de exposições; e os diferentes suportes de memória.

Visando incentivar o uso e prover treinamento para a utilização de software livre, foram oferecidas oficinas sobre conceitos e alternativas livres de software. As

oficinas, inicialmente, tiveram como público alvo grupos de indivíduos apontados pelas comunidades dos Pontos de Cultura. Estas oficinas foram desenvolvidas através da apresentação do ambiente operacional, evidenciando a história do Software Livre; características de um software livre; explicação de um Código fonte livre e um proprietário; o software livre hoje; definições (software livre, freeware e proprietário); exemplos de software livre e proprietário; imagens (interface) desses softwares. Aulas práticas com *GNU/Linux* com a apresentação do sistema, permissões e acesso aos diretórios, o sistema de arquivos (diretório raiz, diretório do usuário e etc), localização de programas e utilização dos softwares, *Mozilla-Firefox*.

A continuidade das oficinas de software livre apresentaram as funcionalidades e utilização do *Open Office Impress*, um programa de apresentação de slides ou transparências similar em capacidades ao *Power Point*, assim como o *Writer*, um processador de texto com capacidade e visual similares ao *Microsoft Word* e a edição de documentos [html](#). Por fim, o *Open Office Calc*, uma folha de cálculo similar ao *Microsoft Excel*, incluindo um sistema de definição de séries para gráficos baseada na disposição dos dados na planilha.

Diante da intenção do projeto, em constituir acervos digitais, utilizou-se a oficina de edição de imagem, a partir do editor *GIMP*. A proposta procurou aproximar os participantes as noções básicas e recursos do programas e as dos tipos de arquivo (gif, tiff e jpeg), bem como o processo de escaneamento de imagens e seu tratamento final (corte, giro e cor). Já na oficina de fotografia digital foram ministrados alguns fundamentos para a iniciação e desenvolvimento em fotografia, além do estudo de diferentes técnicas em relação a percepção espacial, objetivando, assim, uma melhor obtenção de imagens; iniciação ao desenvolvimento da autoria em fotografia com a elaboração de ensaio fotográfico individual e em grupo.

Outro aspecto interessante foi a participação da comunidade de Pelotas. Ciente do projeto pelos meios de comunicação e/ou pelo trabalho produzido nos Pontos, muitas pessoas fizeram doações de material sobre a história da cidade. Diante disso, evidenciou-se o objetivo maior desta ação, promover a democratização do acesso a essas informações, antes guardadas e restritas a um número pequeno de interessados. Um exemplo foi a doação de mais de 50 documentos, entre livros e fotografias sobre a história de Pelotas e do Rio Grande do Sul (datados de 1906 a 1950) e dos Almanques Hachette (franceses), do final do século XIX.

A partir desta, outras pessoas entraram em contato com o Ponto Administrativo (LAD-UCPel) e disponibilizaram seus acervos para digitalização. Desta forma, fica evidente um movimento de resgate da história com a participação da comunidade. Todo o material produzido encontra-se disponível à comunidade dos Pontos, professores e estudantes da rede pública, estudiosos da história local, visitantes e público interessado.

Buscando valorizar essa participação coletiva, os Pontos de Cultura incluíram como um de seus objetivos criar um ambiente onde a comunidade pudesse elaborar suas próprias reflexões e ações práticas em torno do seu patrimônio cultural vernacular. Nessa perspectiva, os Pontos constituíram-se como locais para o exercício pleno da cidadania.

#### **4 Digitalização e organização de acervos**

No contexto da democratização do patrimônio das comunidades, o projeto apostou na iniciativa de fortalecer a autonomia das mesmas no processo de constituição dos seus acervos, bem como, a criação de um ambiente virtual, gerenciado pelo LAD – UCPel. O processo de desenvolvimento deste espaço online ocorre, inicialmente, através da digitalização de documentos de características bastante variadas em relação a sua procedência, e também no que diz respeito a sua antiguidade, nacionalidade, função, conservação e tamanho.

Para atingir este propósito, toda a digitalização foi realizada com o software *GIMP*, com formato de arquivo de imagem TIFF e definição de 300 dpi. O *GIMP* (*GNU Image Manipulation Program*) é um editor de imagens bitmap para criação e edição de imagens. Também tem suporte a formatos à imagem vetorial. A descrição dos campos já está realizada e o sistema em que serão arquivadas as descrições encontra-se em fase de desenvolvimento pela equipe.

Neste sistema, em desenvolvimento, chamado de Sistema de Gerenciamento de Acervos (SGA), foram aplicados princípios e metas de usabilidade relacionadas diretamente com a facilidade de uso, eficiência, segurança, eficácia, utilidade que o sistema proporcionará ao usuário. Ele objetiva a organização de acervos referentes ao patrimônio histórico e cultural, principalmente da cidade de Pelotas. As informações serão organizadas em uma base de dados e disponibilizadas para pesquisa via acesso remoto ou localmente. A base de dados foi modelada para armazenar informações diversas, como imagens, áudio, vídeos e textos (multimídia).

A modelagem do SGA é baseada em um estudo dos dados pesquisados em sites de museus e bibliotecas internacionais. Em um primeiro momento, foi feita uma análise comparativa dos dados existentes em relação às imagens, vídeos, textos e áudios, disponibilizadas ao usuário final nos sites pesquisados e acervos digitalizados pelo LAD. Das pesquisas, foram retiradas as informações necessárias para a modelagens do banco de dados, envolvendo modelos como *Dublin Core*, consultas com historiadores e estudo dos padrões W3C. A descrição das tabelas e dos metadados são relacionados a seguir.

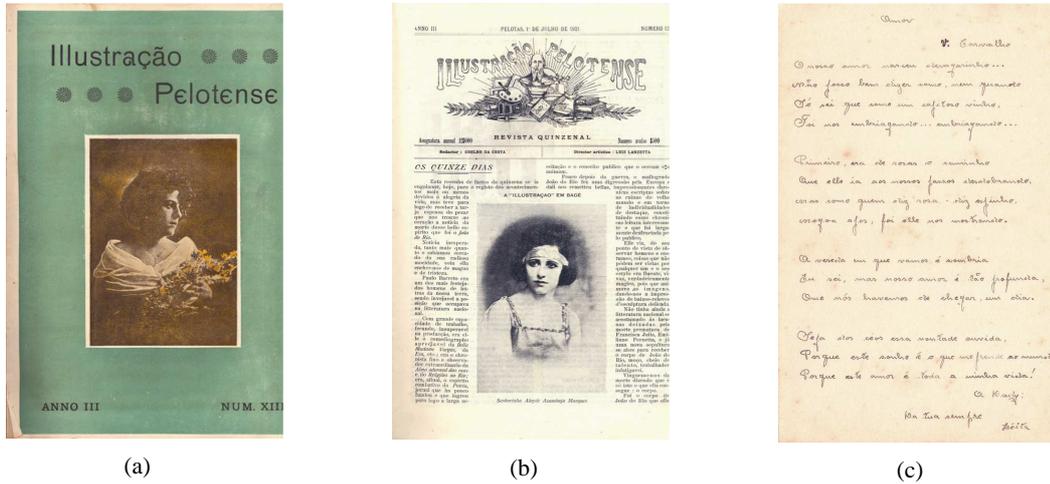
**Tabela 1: Tabela geral – Metadados comum a todas as mídias**

<b>TABELA GERAL (COMUM A TODAS)</b>	
<b>1.</b>	<b>IDENTIFICADOR/Código</b>
<b>2.</b>	<b>TÍTULO/Legenda</b>
<b>3.</b>	<b>ASSUNTO/Keyword</b>
<b>4.</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>
<b>5.</b>	<b>RELACIONAMENTOS (palavras chaves)</b>
<b>6.</b>	<b>DATA HISTÓRICA</b>
<b>7.</b>	<b>DATA DIGITALIZAÇÃO</b>
<b>8.</b>	<b>AUTOR</b>
<b>9.</b>	<b>DIVULGADOR ORIGINAL</b>
<b>10.</b>	<b>DIVULGADOR DIGITAL</b>
<b>11.</b>	<b>COLABORADOR</b>
<b>12.</b>	<b>TIPO</b>
<b>13.</b>	<b>FONTE DE ORIGEM</b>
<b>14.</b>	<b>TAMANHO DO ARQUIVO ORIGINAL</b>
<b>15.</b>	<b>SOFTWARE UTILIZADO PARA DIGITALIZAÇÃO</b>
<b>16.</b>	<b>COMPRESSÃO UTILIZADA PRA DISPONIBILIZAÇÃO NA WEB</b>
<b>17.</b>	<b>URL DO ARQUIVO DIGITALIZADO</b>
<b>18.</b>	<b>IDIOMA</b>
<b>19.</b>	<b>DIREITOS AUTORAIS</b>
<b>20.</b>	<b>OBSERVAÇÕES</b>

O desenvolvimento do SGA encontra-se em processo de implantação,. Quanto ao processo de digitalização, embora pareça simples, é um dos mais complexos de todo o processo de estruturação de uma rede online, dos acervos digitais.

Foram digitalizados documentos do acervo do Laboratório de Acervo Digital, que compreendem fotografias, cartões postais, almanaques, revistas e mini

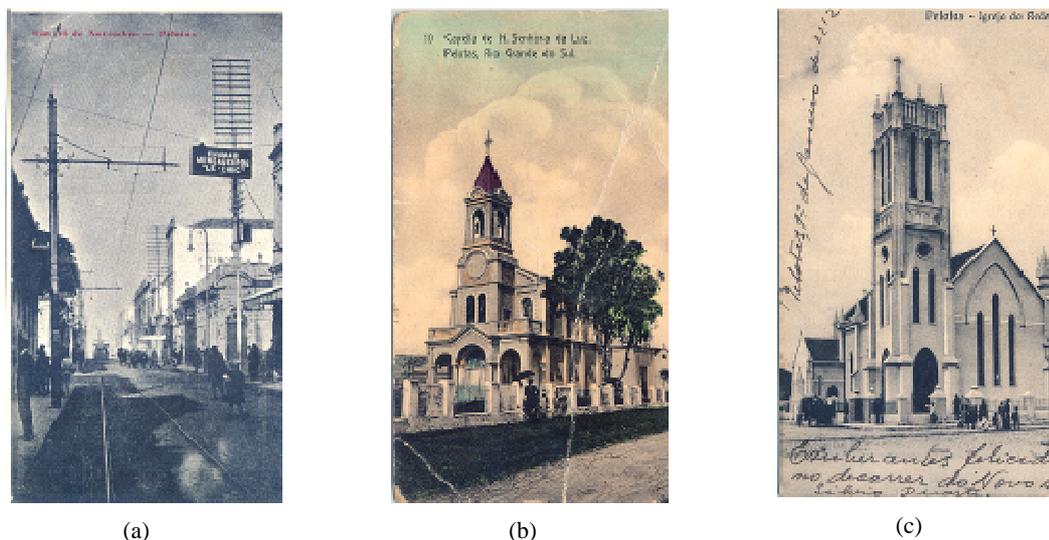
documentários, estes últimos produzidos em parceria do projeto com a TV Universitária da UCPel. Todos os documentos digitalizados encontram-se categorizados em grandes áreas temáticas (assunto), como maneira de dinamizar a sua inserção ao SGA. Dentre eles destaca-se os documentos colocados a seguir.



**Figura 1:** (a) Capa Ilustração Pelotense, (b) Ilustração Pelotense (parte interna); (c) Poesias – Diário de Dona Felicidade Echenique



**Figura 2:** (a) Capa Almanach de Pelotas 1925, (b) Capa Almanach de Pelotas 1926; (c) Capa Almanach de Pelotas 1927.



**Figura 3:** (a) Postal Rua XV de Novembro (Edição Livraria do Globo – 1921); (b) Postal Igreja da Luz (Edição Miscellanea – 1914); (c) Postal Igreja do Redentor (Edição Meira – 1912).

## 5 Considerações finais

No contexto destas memórias – visíveis/invisíveis – o projeto Rede de Pontos de Cultura do município de Pelotas, ao longo destes anos, foi capaz promover nas comunidades atendidas o reconhecimento dos fios que geram a sua identidade sociocultural. Compreende-se, este, de natureza dinâmica, orgânica, um processo educativo que precisa renovar-se na medida em que novos sujeitos passam a se inserir na comunidade.

Portanto, os fragmentos digitais inspiram a noção de sementes capazes de gerar cidades que se inserem em si. As formas percebidas como objetos de outros tempos provocam uma espécie de diálogo na relação espaço-tempo do presente e passado. Essa relação conta algo: nossa própria história atravessada pelo mundo. Neste sentido, o desenvolvimento de metodologias educativas mediacionais, provoca a construção dessas nuances simbólicas, afetivas e significativas dos mundos imediatos, e da nossa condição humana.

Acredita-se, também, ao concluir o Sistema de Gerenciamento de Acervos (SGA) será possível manter a vivacidade dos fios que alimentam a memória social, não só por meio de imagens (acervos histórico-culturais), mas através de objetos de aprendizagem desenvolvidos com base nos acervos e nas memórias reconstituídas no processo de desenvolvimento deste projeto. Desta maneira, estaremos provocando a construção colaborativa dos sujeitos mediada pelas memórias percebidas/despercebidas.

## 6 Referências

FREIRE, Doía; PEREIRA, Lígia Leite. *História oral, memória e Turismo Cultural*. In: ALBANO, Celina; MURTA, Stela Maris (orgs). Interpretar o patrimônio: um exercício do olhar. Belo Horizonte: UFMG, 2002.

HORTA, Maria de Lourdes Parreiras; GRUNBERH, Evelina; MONREIRO, Ariane Queiroz. *Guia básico de Educação Patrimonial*. Brasília: IPHAN, Museu Imperial, 1999.

LIBÂNEO, José Carlos. *Pedagogia e pedagogos, para quê?* São Paulo: Cortez, 1998.

LIPOVESTKY, Gilles; SÉBASTIEN, Charles. *Os Tempos Hipermodernos*. Trad. Vilela, M. 3ª Reimpressão. São Paulo: Barcarolla, 2007.