

Museus em tempos de pandemia: um olhar para a infância e iniciativas virtuais

Alunas: Gabriela Campolina, Juliana Pontes e Marcella Schmidt
Orientadora: Cristina Carvalho

Introdução

Com o intuito de refletir sobre as temáticas da infância e da formação cultural infantil em espaços não escolares, o atual trabalho é um recorte da pesquisa institucional “As crianças e os museus da cidade do Rio de Janeiro: conhecendo estratégias educativas e repensando uma pedagogia museal para crianças”, realizada pelo Grupo de Pesquisa em Educação, Museu, Cultura e Infância (GPEMCI). O grupo é formado por professores, pesquisadores e estudantes de graduação e pós-graduação que promovem discussões no campo da educação, cultura e infância, investigando questões relativas aos espaços museais e suas estratégias educativas para o público de zero a seis anos.

Em 2015, o GPEMCI aplicou um questionário aos museus do município do Rio de Janeiro com a finalidade de conhecer as atividades oferecidas ao público, principalmente as crianças de zero a seis anos, e ampliar o debate sobre o tema. No ano de 2019 o questionário foi reformulado e encaminhado novamente às instituições culturais da cidade. Nessa nova etapa da pesquisa, a intenção é atualizar os dados recebidos, compará-los aos dados do questionário de 2015 e realizar novas investigações a respeito da temática.

A pandemia causada pelo novo coronavírus (Sars-Cov-2) teve início na China em dezembro de 2019, rapidamente se espalhando por outros países nos meses iniciais de 2020. Por conta de sua alta taxa de contágio, o vírus colocou o mundo em isolamento social e, com isso, as dinâmicas familiares, comerciais, sociais e educativas se modificaram e continuam se modificando para atender a essa nova demanda de segurança.

Com a maior parte das nações experimentando alguma forma de isolamento social e lockdown, uma pesquisa da UNESCO estima que 90% dos museus mundiais (aproximadamente 60.000 instituições) tiveram que fechar suas portas temporariamente (UNESCO, 2020), o que resulta em perdas financeiras muito altas. O estudo da UNESCO relata que quase 13% destas instituições correm o risco de não reabrir. Museus americanos de renome como o *The Metropolitan Museum of Art* (MET) anunciaram cortes significativos de pessoal (Kenny 2020 apud Tully), e no Brasil a situação não é diferente. O Museu de Arte de São Paulo (MASP), cuja receita depende principalmente de venda de ingressos, consumo no restaurante, na loja e alocação de espaços para eventos, por exemplo, demitiu 13% do quadro de funcionários do museu após quatro meses sem atividades presenciais (Balbi, 2020).

Tully (2020) afirma que diante desse cenário de dificuldade financeira, os museus precisam focar em outras maneiras de gerar renda no futuro, sendo, portanto, necessário pensar no engajamento do público online dos museus durante a Pandemia do Covid-19. Esse engajamento é importante para que, quando a pandemia acabar e os espaços puderem ser

reabertos, é esperado que o público (novo e antigo) procure consolidar suas experiências online de forma presencial.

Para a autora, a demanda sem precedentes de acesso virtual a exposições e coleções durante a crise evidencia também o valor social dos museus, mostrando o papel destes espaços em proporcionar conforto e unir comunidades desconectadas, oferecendo uma sensação de segurança e unidade em tempos difíceis. O engajamento online com estes espaços também estimula a criatividade e a aprendizagem que, graças às ferramentas digitais, podem ocorrer em qualquer lugar com uma conexão à internet.

Em verbete sobre Cultura Digital, apresentado pelo Caderno da Política Nacional de Educação Museal - PNEM, Belgueman (2018) aponta que os museus estavam passando por um processo de digitalização que modificaria a forma de gestão de acervos, e também modifica a forma como o público tem acesso às coleções - a autora cita redes locais, aplicativos relacionados às instituições e redes sociais de atualização diária - e que isso possibilitaria uma fonte rica de diálogo entre museu e público. Belgueman (2018) sinaliza, porém, que a experiência digital não substitui a experiência real. São experiências com especificidades que não podem ser colocadas numa escala, pois se completam. O momento em que estamos vivendo é uma possibilidade viável de interação com estes espaços. O museu sem paredes destacado pela autora é, agora, mais real do que nunca, apesar de todos os desafios impostos.

No que diz respeito à importância da oferta de atividades culturais no contexto de Pandemia e isolamento social forçado, Martins e Silva (2020, p. 58) atentam para o papel da cultura para a saúde social:

A estruturação do modelo de saúde pública vigente perpassa diretamente pelas questões culturais, uma vez que o acesso à cultura faz parte de um conjunto de fatores determinantes para a saúde social (OMS, 2006) e que em tempos de quarentena deve ser reafirmado, ainda que de outras maneiras para que a manutenção da saúde venha a ocorrer, não apenas do ponto de vista biomédico, no combate ao Sars-CoV-2, mas também do ponto de vista social, dado que a saúde compreende à ideia de um “estado de completo bem estar físico, mental e social e não apenas a ausência de doença ou enfermidade” (BRASIL, 1990, artigo 3).

Martins e Costa (2020) destacam que o levantamento promovido pelo Conselho Internacional de Museus (ICOM), com 1600 profissionais de 107 países, indicou um aumento de 15% nas atividades promovidas por museus e centros culturais na internet. Ações digitais foram intensificadas nas redes sociais, principalmente em 48% das instituições. Considerando o contexto brasileiro de exclusão digital como um potencial limitador de atuação de museus e visitas do público na modalidade online, o acesso a estes espaços se torna cada vez mais restrito a uma pequena parcela da população.

A partir dos apontamentos de Carvalho (2013, p. 17) de que “*as crianças pequenas merecem sim um atendimento e um reconhecimento de que são capazes de frequentar esses espaços, de que tem o direito a- enquanto sujeitos e cidadãos-, de que possuem especificidades que precisam ser atendidas e reconhecidas.*”, refletimos que a elaboração de atividades na modalidade a distância para as crianças é um direito delas. Sendo assim, com o intuito de investigar a relação das instituições culturais com a infância, a nossa pesquisa tem como foco principal o público infantil.

É por meio da instituição escolar que as crianças mais frequentam os museus. Os estudos sobre o público infantil nas instituições museais se voltam, de modo geral, para as visitas escolares. Na perspectiva de Carvalho e Lopes (2016), é necessário que os museus permitam as mudanças das ações educativas conforme a realidade, ou seja, analisando tanto os aspectos internos quanto os externos ao ambiente. Desta forma, o atual trabalho dedica-se a investigar se as instituições culturais no contexto da pandemia estão pensando no público infantil em suas atividades online. De que maneira esses espaços têm observado as crianças? Existem propostas de atividades? Se sim, como são? Qual é a qualidade do que é elaborado, e da interação com o público?

Objetivo

A atual pesquisa tem como objetivo investigar quais museus e centros culturais da cidade do Rio de Janeiro oferecem atividades destinadas ao público infantil por meio das plataformas online e redes sociais, considerando o período de pandemia e isolamento social. Busca-se também refletir sobre as especificidades das atividades, principalmente sobre a qualidade, a frequência e a interação com as crianças que participam dessas ações.

Metodologia

As estratégias metodológicas utilizadas na pesquisa foram: (i) análise das respostas do questionário aplicado pelo GEPEMCI em 2019 e 2020; (ii) mapeamento de atividades online destinadas ao público infantil no período de quarentena; (iii) análise das atividades encontradas.

O questionário online do GEPEMCI, aplicado em 2019 e 2020, foi enviado a 110 museus e instituições culturais da cidade do Rio de Janeiro, obtendo 62 respostas. Realizamos um mapeamento de atividades online de todas as instituições que responderam o questionário. O mapeamento se deu por meio da busca em redes sociais como Facebook, Instagram e nos sites oficiais das instituições. Procuramos atividades destinadas ao público adulto e infantil a fim de comparar o número de ações desenvolvidas a ambos os públicos.

Das 62 instituições que responderam o questionário, apenas 23 ofereceram atividades em suas plataformas online e redes sociais, sendo 39 o número de instituições que não oferecem atividades. Das 23 instituições, 9 disponibilizaram atividades apenas para o público adulto, 1 apenas para o público infantil e 14 instituições culturais ofereceram para os dois públicos. Como o objetivo da pesquisa é identificar e analisar as especificidades das atividades museais destinadas ao público infantil, soma-se as 14 instituições museais que ofereceram atividades para o público adulto e infantil com 1 instituição que ofereceu atividades estritamente ao público infantil, totalizando 15 instituições que realizam atividades para o público alvo da pesquisa.

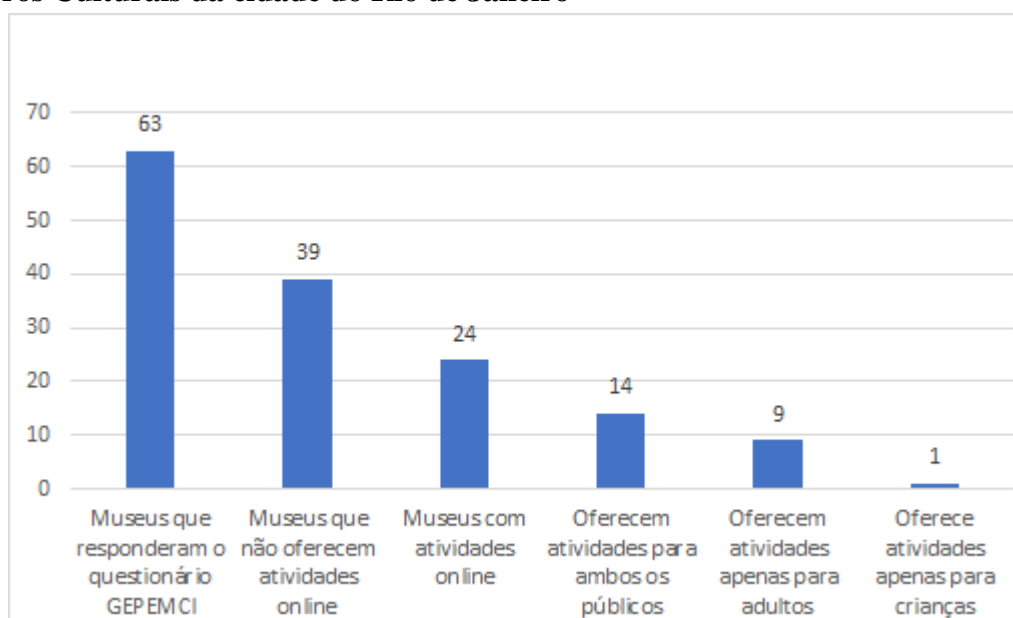
Quadro 1 - Oferta de atividades on-line para o público adulto e infantil

	Museu ou Centro Cultural	Possui atividade para o público adulto?	Possui atividade para o público infantil?
1.	Casa da Ciência da UFRJ	Sim	Sim
2.	Casa Museu Eva Klabin	Sim	Não
3.	Centro Cultura da Bíblia	Não	Não
4.	Centro Cultural Correios do Rio de Janeiro	Sim	Sim
5.	Centro Cultural do Movimento Escoteiro	Sim	Sim
6.	Centro Cultural Light	Sim	Sim
7.	Centro Cultural Parque das Ruínas	Não	Não
8.	Centro Cultural Sítio Roberto Burle Marx	Não	Não
9.	Centro Histórico e Cultural do Corpo de Bombeiros do Estado do Rio de Janeiro	Sim	Sim
10.	Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular	Não	Não
11.	Centro Sebrae de Referência do Artesanato Brasileiro - CRAB	Não	Não
12.	Ecomuseu de Sepetiba	Não	Não
13.	Ecomuseu Kaá-Atlântica - EMKA	Não	Não
14.	Espaço Ciência Viva	Sim	Não
15.	Espaço COPPE Miguel de Simoni	Sim	Não
16.	Fundação Planetário da Cidade do Rio de Janeiro	Não	Não
17.	Grêmio Literário José Mauro de Vasconcelos- Centro Cultural da Região de Bangu - Museu de Bangu	Sim	Sim
18.	Igreja da Santa Cruz dos Militares	Não	Não
19.	Instituto Cultural Cravo Albin	Não	Não
20.	Instituto de Pesquisa e Memória Pretos Novos	Não	Não
21.	Instituto Moreira Salles	Não	Não
22.	Memorial Monteverde	Não	Não
23.	Museu das Comunicações e Humanidades - Musehum	Não	Não
24.	Museu Arquidiocesano de Arte Sacra	Não	Não
25.	Museu Bispo do Rosário Arte Contemporânea	Sim	Não
26.	Museu Carmen Miranda	Sim	Sim
27.	Museu Casa Bumba Meu Boi em Movimento	Não	Não
28.	Museu Casa de Rui Barbosa	Sim	Sim
29.	Museu da Fazenda Federal	Não	Não
30.	Museu da Geodiversidade	Não	Não
31.	Museu da Imagem e do Som do RJ	Sim	Não
32.	Museu da Polícia Civil do Estado do Rio de Janeiro	Não	Não
33.	Museu da Vida	Não	Não
34.	Museu de Arte do Rio - MAR	Não	Não
35.	Museu de Arte Moderna	Sim	Sim
36.	Museu de Astronomia e Ciências Afins	Não	Não
37.	Museu de Astronomia e Ciências Afins - MAST	Não	Não
38.	Museu de Favela	Não	Não
39.	Museu de Imagens do Inconsciente	Não	Não
40.	Museu do Amanhã	Sim	Não
41.	Museu do Arsenal de Guerra do Rio	Não	Não
42.	Museu do Corpo de Fuzileiros Navais	Sim	Não
43.	Museu do Meio Ambiente/ JBRJ	Não	Não

44.	Museu do Meio Ambiente do Instituto de Pesquisas Jardim Botânico do Rio de Janeiro	Sim	Sim
45.	Museu Dom João VI	Não	Não
46.	Museu Histórico da Cidade do Rio de Janeiro	Sim	Sim
47.	Museu Histórico do Exército e Forte de Copacabana	Não	Não
48.	Museu Judaico do Rio de Janeiro	Não	Não
49.	Museu Nacional de Belas Artes	Sim	Não
50.	Museu Naval	Sim	Sim
51.	Museu Penitenciário do Estado do Rio de Janeiro	Sim	Sim
52.	Museu Penitenciário do Estado do Rio de Janeiro	Não	Não
53.	Museu Provedor Mauro Ribeiro Viegas	Não	Não
54.	Museu Sankofa Memória e História da Rocinha	Não	Não
55.	Museus Castro Maya/Ibram/Ministério da Cidadania da Cidadania	Não	Sim
56.	Museu Seleção Brasileira	Não	Não
57.	Museu Villa-Lobos	Não	Não
58.	Museu Virtual de Instrumentos Musicais	Não	Não
59.	Museu Vivo NAMI	Sim	Não
60.	Núcleo de documentação e Memória do Colégio Pedro II - NUDOM	Não	Não
61.	Reserva Biológica Estadual de Guaratiba - RBG	Não	Não
62.	Solar Grandjean de Montigny - Museu Universitário PUC-Rio	Sim	Sim

O quadro acima apresenta a totalidade dos museus que responderam o questionário online enviado pelo GEPEMCI, em 2019, assim como o resultado da busca em sites e redes sociais (Instagram e Facebook). Vale ressaltar que 16 museus pesquisados não possuem site ou redes sociais, ou possuem, mas não são atualizados há mais de dois anos, de modo que a busca foi reduzida apenas aos espaços com informações disponíveis na Internet. Os dados da tabela podem ser resumidos no gráfico abaixo:

Gráfico 1 - Oferta de atividades online durante o período da Pandemia - Museus e Centros Culturais da cidade do Rio de Janeiro



Uma vez que foram identificadas as instituições que produzem atividades para o público infantil, foi realizada a análise do conteúdo disponível. A partir do reconhecimento de atividades similares entre os espaços, foram criadas categorias que englobam o que é oferecido e, com isso, foi possível analisar, mais detalhadamente, o tipo de engajamento entre museu e audiência.

Quadro 2 - atividades divididas por categoria

Categoria de atividade	Museus que a oferecem
Contação de história	<ul style="list-style-type: none"> ● Centro Cultural Light ● Fundação Planetário ● Museu da Vida
Indicação de atividades de outros museus	<ul style="list-style-type: none"> ● Museu da Geodiversidade
Indicação de filme	<ul style="list-style-type: none"> ● Museu da Geodiversidade ● Museu de Arte Moderna
Indicação de livro	<ul style="list-style-type: none"> ● Espaço Ciência Viva ● Museu da Geodiversidade
Live	<ul style="list-style-type: none"> ● Centro Cultural Light ● Espaço Ciência Viva ● Museu Bispo do Rosário Arte Contemporânea ● Museu da Vida ● Museu de Astronomia e Ciências Afins
Jogos e brincadeiras (indicações ou propostas no feed)	<ul style="list-style-type: none"> ● Casa da Ciência da UFRJ ● Centro Cultural Light ● Espaço Ciência Viva ● Museu da Vida ● Museu de Arte do Rio - MAR ● Museu de Arte Moderna ● Museu de Astronomia e Ciências Afins ● Museu do Amanhã ● Museu Histórico da Cidade do Rio de Janeiro
Peças teatrais no Youtube	<ul style="list-style-type: none"> ● Centro Cultural Light ● Museu da Vida
Tour virtual	<ul style="list-style-type: none"> ● Casa da Ciência da UFRJ ● Museu da Vida ● Museu Histórico da Cidade do Rio de Janeiro
Trabalho artístico - confecção de material	<ul style="list-style-type: none"> ● Centro Cultural Light ● Fundação Planetário

	<ul style="list-style-type: none"> ● Museu Bispo do Rosário Arte Contemporânea ● Museu de Arte do Rio ● Museu de Arte Moderna ● Museu de Astronomia e Ciências Afins
Trabalho artístico - pintura/desenho	<ul style="list-style-type: none"> ● Casa Museu Eva Klabin ● Centro Cultural Light ● Museu Bispo do Rosário Arte Contemporânea ● Museu da Geodiversidade ● Museu de Arte Moderna
Vídeo	<ul style="list-style-type: none"> ● Centro Cultural Light ● Museu da Vida
Ebook	<ul style="list-style-type: none"> ● Espaço Ciência Viva ● Museu da Vida

Ao analisar o quadro apresentado, foi possível perceber que as categorias utilizadas pelos museus na hora de propor atividades ao público infantil são diversificadas. No entanto a categoria mais aplicada foi a de jogos e brincadeiras, estando presente em 9 instituições.

Analisando documentos como as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), observa-se que a interação e a brincadeira são eixos fundamentais para estruturar as práticas pedagógicas. O ato de brincar está nos direitos de aprendizagem e desenvolvimento da criança, sendo assim, deve ocorrer *“cotidianamente, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais”* (BNCC, p. 38).

De acordo com os apontamentos de Vygotsky (1998, apud BERNARDELLI e TEIXEIRA, 2015), o que está em jogo quando as crianças brincam é a criação de uma zona de desenvolvimento proximal, a qual possibilita que as ações da criança ultrapassem o desenvolvimento já adquirido. Sendo assim, *“uma prática cultural, fruto das ações humanas transmitidas de modo inter e intrageracional, e como forma de ação cria e transforma significados sobre o mundo. Por meio da brincadeira, as crianças planejam, negociam e discutem”* (BERNARDELLI e TEIXEIRA, 2015, p. 124).

Após o mapeamento das ofertas de atividades destinadas ao público infantil por meio de buscas pelas redes sociais dos museus, 4 instituições culturais se destacam no aspecto de diversidade e de qualidade das propostas - o Museu de Arte Moderna (MAM), a Casa Museu Eva Klabin, o Museu Bispo do Rosário Arte Contemporânea e o Centro Cultural Light.

O Museu de Arte Moderna (MAM) foi a instituição que mais disponibilizou, por meio do Instagram, atividades diferenciadas destinadas às crianças neste período de pandemia comparada às demais, com atividades semanais que se enquadram em diversas das categorias elaboradas. A maior parte das atividades estão direcionadas a algum tipo de produção, seja ela artística (por meio de desenhos e pintura) ou de brinquedos (com materiais como papelão,

cordas etc.), mas o espaço vem também realizando mostras de cinema infantil como parte da celebração de 65 anos da Cinemateca do MAM por meio de sua plataforma de vídeos (Vimeo).

O Centro Cultural Light foi uma das poucas instituições que se manteve, durante todo o período da pesquisa, alimentando suas redes sociais com conteúdos que fossem além das atividades analisadas, com propostas semanais diversas. Um dos diferenciais do museu foi a produção de vídeos, postados nas múltiplas plataformas, com diferentes personagens, incluindo a equipe de educadoras, e temas variados (experiências científicas, contação de histórias, bate-papo, produções artísticas etc.). Além dos vídeos produzidos nesse período, o museu também disponibilizou, por meio do seu canal no Youtube, peças teatrais anteriormente gravadas.

A Casa Museu Eva Klabin, além de oferecer pelo Instagram atividades de produção artística (criação de autorretratos, de livretos de cordel, criação de fantoches etc.), procura sempre articular as propostas do setor educativo às obras do Museu, que estão disponíveis para visita através de seu acervo virtual. A contextualização das atividades demonstra o trabalho de pesquisa e preocupação com não somente dar um conteúdo durante o momento de afastamento, mas que este conteúdo seja de qualidade e que instigue o público a visitar o espaço uma vez que isto for possível.

O Museu Bispo do Rosário Arte Contemporânea disponibiliza, semanalmente, propostas de atividades que envolvem, principalmente, o trabalho artesanal. O que se destaca no Museu é a origem das propostas e a forma como são divulgadas. Assim como a Casa Museu Eva Klabin, o Museu Bispo do Rosário busca articular as propostas à história e às obras do Museu. No entanto, o que o difere dos demais é que grande parte das atividades surgem a partir da história de integrantes do Atelier Gaia¹. As atividades são divulgadas nas redes sociais e no site do museu e são publicadas em conjunto, apresentando a história dos integrantes, fotos e a sugestão de atividade.

A interação social é um fator importante para o desenvolvimento dos indivíduos, possibilitando a aquisição de novos saberes e experiências. Por este motivo, consideramos um ponto chave a ser observado nas atividades virtuais. Sendo assim, no que diz respeito à interação com o público infantil, é possível identificar as dificuldades que as instituições culturais pesquisadas vêm enfrentando para criar uma relação de diálogo com as crianças a distância. Durante a pesquisa foi observado que o diálogo estabelecido entre as instituições e as crianças era pouco ou quase nulo. Não havia, por exemplo, quase nenhum link, nos perfis dos museus, para compartilhamento de atividades realizadas pelas crianças.

Conclusão

A partir dos resultados obtidos foi possível perceber que aproximadamente metade dos museus que responderam o questionário do GPEMCI estão disponibilizando algum tipo de interação com o público adulto e infantil no presente momento de pandemia e isolamento social. Alguns desses espaços oferecem uma diversidade maior de atividades e também com regularidade fixa - uma vez por semana, por exemplo, desde que o isolamento teve início. A maioria das instituições oferecem atividades de forma pontual, mas são todas iniciativas interessantes de diálogo com o público.

¹ O Atelier Gaia é um espaço de artes e criação vinculado ao Museu Bispo do Rosário de Arte Contemporânea. Os integrantes do Atelier são artistas usuários da rede de saúde mental.

É preciso considerar diversos aspectos na análise das atividades, tais como: a dificuldade ao acesso à internet por parte da população brasileira, a maneira como as atividades são (ou não) divulgadas, e também o fato de que há instituições museais que não possuem sites ou redes sociais, o que as torna ainda mais isoladas em momentos como este.

A oferta de atividades diversas e com qualidade funciona como uma estratégia para manter vínculos afetivos entre as instituições culturais e as crianças, garantindo experiências estéticas e divertidas num momento onde as condições psicológicas de tantos estão fragilizadas. É em espaços como museus e centros culturais que esse tipo de apoio pode ser encontrado.

Conclui-se que a experiência digital não substitui a experiência real, uma completando a outra. No presente contexto, porém, a visita aos espaços culturais por meios digitais apresenta-se como única possibilidade de interação com estes lugares, de modo que ela deve ser aproveitada ao máximo tanto pelo público quanto pelas instituições. Ainda que haja uma diferença na qualidade e exista desafios impostos na interação dos espaços com o público infantil, as iniciativas aqui apresentadas mostram que é possível estabelecer um diálogo do museu com o público por meio da internet, e este diálogo pode representar uma nova fase no campo da educação em museus.

Referências

- 1- BALBI, Clara. **MASP demite 21 funcionários em meio à pandemia do novo coronavírus.** Folha de São Paulo, São Paulo, 18 de jul. de 2020. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2020/07/masp-demite-21-funcionarios-em-meio-a-pandemia-do-novo-coronavirus.shtml?>>
- 2- BEIGUELMAN, Gisele. **Cultura Digital.** In: Caderno da Política Nacional de Educação Museal - PNEM. 2018.
- 3- BERNARDELLI, Kellen Cristina Alves; TEIXEIRA, Priscila Gervásio. **A ludicidade nos espaços/tempo escolares.** 2015. Disponível em: <http://www.seer.ufu.br/index.php/olharetuilhas/article/download/28258/19632/>
- 4- BNCC. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf
- 5- CARVALHO, Cristina; LOPES, Thamiris. **O Público Infantil nos Museus.** Educação & Realidade, Porto Alegre, Ahead of print, 2016.
- 6- CARVALHO, Cristina. **Criança menorzinha... ninguém merece! – políticas de infância em espaços culturais.** In: KRAMER, Sonia & ROCHA, Eloísa Candal (orgs.). Educação infantil: enfoques em diálogo. 2. Ed. São Paulo: Papyrus, 2013.
- 7- COSTA, Andréa; MARTI, Frieda. **Revisitando os Museus na Pandemia: sobre Educação Museal e Online e Cibercultura.** ReDoC, 2020. Disponível em: < <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/re-doc/announcement/view/1107> >

8- MARTINS, Gabriel; SILVA, Davi. **Museu, educação e o Covid-19 - uma abordagem teórica dos acervos digitais em meio ao isolamento social.** In: BOLETIM DE CONJUNTURA (BOCA) ano II, vol. 2, n. 4, Boa Vista, 2020.

9- TULLY, Gemma. **Are we living the future? Museums in the time of Covid-19.** Tourism Facing a Pandemic: From Crisis to Recovery. Università Degli Sudi di Bergamo. 2020.

10- UNESCO. **Pandemia fecha 90% dos museus em todo o mundo.** Nações Unidas.Org, 19 de mai. de 2020. Disponível em: <<https://nacoesunidas.org/pandemia-fecha-90-dos-museus-em-todo-o-mundo-diz-unesco/>>