

16º Congresso de Inovação, Ciência e Tecnologia do IFSP - 2025

A CONSTRUÇÃO DE MUSEU DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO E TECNOLOGIA

GABRIELLY VITORIA CAMARGO DO PRADO¹ e FLÁVIA BEATRIZ RODRIGUES PRISCO DA CUNHA²

¹ Graduanda em Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Bolsista de Extensão, IFSP, *campus* Jacareí, gabrielly.prado@aluno.ifsp.edu.br

² Doutora em Computação Aplicada, Professora EBTT, IFSP, *campus* Jacareí, flavia.beatriz@ifsp.edu.br
Área de conhecimento (Tabela CNPq): 1.03.00.00-7 Ciência da Computação

RESUMO: Ao longo da formação dos estudantes da área de tecnologia, diversos projetos são desenvolvidos, desde sistemas digitais até protótipos físicos, como robôs. Muitos desses trabalhos buscam solucionar problemas reais da sociedade, porém, após sua conclusão, acabam sendo armazenados de forma inadequada, o que leva à sua deterioração ou esquecimento. Além disso, dada a rápida evolução tecnológica, muitos objetos da área de computação acabam sendo desconhecidos ou perdidos, sem que haja uma adequada preservação histórica da evolução da área de Ciência da Computação. Assim, com o intuito de preservar essas produções, valorizar o esforço dos discentes e docentes do curso de Computação e Informática do IFSP e de resgatar os materiais e a história da Ciência da Computação, este artigo aborda a construção de um museu de Ciência da Computação e Tecnologia. Este espaço museológico tem como objetivo expor projetos acadêmicos já concluídos, promovendo sua visibilidade e utilidade contínua, além de contar com um acervo composto por diversos produtos tecnológicos, de diferentes épocas, funcionando como um ambiente interativo para visitação e aprendizado.

PALAVRAS-CHAVE: tecnologia; ciência da computação; museu; preservação; aprendizagem.

THE CONSTRUCTION OF A COMPUTER SCIENCE AND TECHNOLOGY MUSEUM

ABSTRACT: Throughout the education of technology students, a variety of projects are developed, from digital systems to physical prototypes, such as robots. Many of these projects seek to solve real-world societal problems, but upon completion, they are stored inadequately, leading to deterioration or oblivion. Furthermore, given rapid technological evolution, many computing objects end up unknown or lost, lacking adequate historical preservation of the evolution of Computer Science. Therefore, to preserve these works, recognize the efforts of students and faculty in the IFSP Computing and Information Technology program, and recover the materials and history of Computer Science, this article addresses the construction of a Computer Science and Technology Museum. This museum aims to showcase completed academic projects, promoting their visibility and continued usefulness. It also features a collection of diverse technological products from different eras, serving as an interactive environment for visitors and learning.

KEYWORDS: technology; computer science; museum; preservation; learning.

INTRODUÇÃO

Durante o período de graduação de um estudante, ele passa por diversas disciplinas que pedem trabalhos acadêmicos, que podem ser teóricos ou práticos. Na área de tecnologia muitas vezes os alunos desenvolvem projetos práticos como robôs e, muitas vezes, após a entrega do projeto e das notas, o trabalho árduo que este aluno teve que desenvolver, sob a supervisão docente, é descartado ou armazenado de forma irregular o que danifica tanto a vida útil do projeto como a sua divulgação. Além disso, muitos estudantes, especialmente os mais jovens, que ingressam nos cursos de computação, desconhecem importantes artefatos tecnológicos que precederam e deram origem à computação que temos hoje.

Segundo Rodrigo Nassif, da Universidade Federal de Ouro preto, “[...]os museus guardam a história e contribuem para a formação de toda a sociedade. A documentação dos inúmeros itens culturais e históricos dos museus é fundamental para que a população possa ter conhecimento sobre outros povos, etnias e religiões. Os museus representam muito mais do que acervos e documentos, eles podem significar uma transformação para a sociedade.[...]” (Nassif, 2022).

Seguindo esta mesma ideia, no contexto do Museu de Ciência da Computação e Tecnologia do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo, este espaço consolida-se como um ambiente de preservação da história da Computação e dos trabalhos acadêmicos dos alunos das áreas de Computação e Informática. O museu, além de contar com um acervo composto por doações de peças de terceiros, traz itens obtidos a partir do desenvolvimento de projetos conduzidos pelos docentes da área. Com isso, além de trazer a história da computação e da tecnologia para os alunos, consiste em um ambiente de preservação dos trabalhos desenvolvidos. O espaço proporciona aos visitantes um ambiente interativo, capaz de auxiliar na compreensão da evolução da computação e da tecnologia, servindo como recurso pedagógico para atividades práticas e o aprendizado.

MATERIAL E MÉTODO

A integração dos visitantes com o Museu de Ciência da Computação e Tecnologia é promovida por meio de exposições organizadas tanto para o público interno do *campus* quanto para a comunidade externa. Nestas ocasiões, além do contato com as peças do acervo, que ilustram a trajetória da evolução tecnológica, são apresentados os projetos de *hardware* e *software* desenvolvidos por estudantes com a supervisão docente, o que valoriza e favorece a divulgação da produção acadêmica local.

Atualmente, está em desenvolvimento um sistema *web* para o museu, que permitirá o agendamento de visitas e fornecerá informações sobre os objetos do acervo, locais e datas das exposições, histórico do projeto e uma linha do tempo visual, facilitando a compreensão da história da computação. A realização das exposições visa não apenas promover a visibilidade do acervo, mas também estimular o interesse e a participação ativa dos visitantes em projetos da área de informática e nas atividades do *campus*.

As figuras 1, 2 e 3, a seguir, mostram o site em desenvolvimento, originalmente criado pelo bolsista anterior do projeto. O foco atual é concluir a implementação dos objetos restantes do acervo no sistema e disponibilizar o site para toda a comunidade. A Figura 1 ilustra a página inicial do site do museu, com informações gerais sobre o projeto, objetivos e público-alvo. A Figura 2 consiste na tela dedicada à exibição das principais peças do acervo, funcionando como um material informativo aos visitantes online. A Figura 3 representa a página de agendamento de visitas, cujo foco principal está na recepção de escolas da comunidade local, a fim de que seja promovido o acesso à cultura tecnológica.

FIGURA 1. Tela inicial do site



FIGURA 2. Tela do museu virtual contendo as informações mais importantes do acervo



FIGURA 3. Tela do formulário de visitação

Formulário de agendamento de Visitação Externa

Preencha este formulário para que possamos ser notificados do seu interesse em fazer a visitação. O email que você inserir será usado por nós para confirmar a visitação com você e outras trocas de informações importantes para que a visitação seja agendada corretamente. As informações sobre quantidade de pessoas e, em caso de vínculo com alguma instituição, a série que estará na visitação, são usadas para que possamos nos preparar para recebê-los da melhor forma possível.

Nome do responsável	Se a visita não for vinculada a nenhuma instituição, deixe em branco
Email do responsável	Nome da instituição
Data desejada da visitação	Selecione a série que estará na visitação
dd / mm / aaaa	Selecione a série
Horário desejado da visitação	
Quantidade de pessoas da visitação	
Quantidade de pessoas	

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nas universidades é comum a organização de eventos culturais e científicos que promovam a integração do tripé Ensino, Pesquisa e Extensão. Estes eventos integram alunos e divulgam trabalhos, promovendo a valorização acadêmica e científica. No *campus* que abriga este projeto, são separadas duas semanas do ano para essas atividades, sendo a primeira, a Semana Cultural, que acontece no primeiro semestre e, a segunda, a Semana Nacional de Ciência e Tecnologia, que ocorre no segundo semestre. Na última edição da Semana Cultura, que ocorreu no primeiro semestre de 2025, o museu foi exposto para todos os discentes, docentes e visitantes do *campus*, com resultados muito positivos. A Figura 4 mostra um pouco sobre como foi o evento realizado no *campus*.

FIGURA 4. Visitação ao museu



O projeto está em andamento e o próximo passo é terminar as implementações necessárias para o site e colocá-lo em funcionamento, a fim de que se torne um instrumento para a divulgação do projeto e um facilitador para o agendamento de futuras visitas. As expectativas são boas e é esperado que, em breve, o museu passe a abrir suas portas para a comunidade local e para além das fronteiras. Em relação a isso, é importante ressaltar que a última exposição do museu mostrou-se não apenas uma ação acadêmica, mas também uma oportunidade de promoção da reflexão e do resgate histórico. Como destaca Thomé, os museus são espaços capazes de “despertar a curiosidade, estimular a reflexão e o debate, promovendo a cidadania e colaborando com as transformações culturais.” (Thomé, s.d.) e este projeto caminha, exatamente, nesta direção, o que reforça o potencial do projeto como ferramenta de extensão universitária e formação cultural.

CONCLUSÃO

Museus são espaços com grande potencial para a cultura e o aprendizado. O museu de Ciência da Computação e Tecnologia, em formação no *campus* Jacareí, mostrou-se com alto valor para promover a divulgação científica e tecnológica, o contato com a comunidade externa, a educação, a pesquisa, a extensão e a cultura. Associado a isso, a ideia do museu em resgatar e divulgar a produção acadêmica e científica se mostrou de grande valia, na medida em que agrega valor aos trabalhos desenvolvidos, reforça o sentimento de saber e ser capaz no aluno e oferece meios à divulgação, à preservação e ao registro dos trabalhos desenvolvidos.

No que tange às visitas, o projeto obteve grande sucesso na exposição realizada durante a Semana Cultural, tendo colhido muitos elogios. Em relação ao sistema *web* em desenvolvimento, com a finalização do site será possível, aos visitantes, a interação virtual com o projeto, o contato com a coordenadora do projeto e o agendamento de visitas.

CONTRIBUIÇÕES DOS AUTORES

G.V.C.D.P é a aluna bolsista atual do projeto. Ela contribui com o desenvolvimento do presente artigo, do site que ainda está em desenvolvimento e com a elaboração de um documento de descrição das peças do museu que são de suma importância para a compreensão das peças durante as exposições. Ela também contribuiu na primeira exposição do museu, que ocorreu nos dias 12 e 13 de maio de 2025.

F.B.R.P.D.C é a coordenadora do projeto de extensão que contribui durante a primeira exposição do museu ajudando na organização do espaço e distribuição das peças. Ela ajudou também na elaboração e revisão do presente artigo e no desenvolvimento do documento de descrição das peças.

O bolsista anterior do projeto desenvolveu grande parte do site do museu, o que ajudou muito na elaboração do documento do acervo.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à coordenadora do projeto pela oportunidade de trabalho e aprendizado, à atual coordenadoria de Extensão, à coordenadoria de extensão anterior e ao *campus* Jacareí.

REFERÊNCIAS

DESCONHECIDO. RECOMENDAÇÃO REFERENTE À PROTEÇÃO E PROMOÇÃO DOS MUSEUS E COLEÇÕES, SUA DIVERSIDADE E SEU PAPEL NA SOCIEDADE. 2015. Disponível em: <https://www.iber museos.org/wp-content/uploads/2020/05/unesco-recomendacao-final-por.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2025.

MURTA, Stela Maris; FREIRE, Máira; IBRAM. **Museu e Turismo**. Brasília: Instituto Brasileiro de Museus, 2013. Disponível em: <https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/plano-nacional-de-cultura/imagem/arquivos-pdf-documentos/MuseuseTurismo.pdf>. Acesso em: 08 ago. 2025.

NASSIF, Rodrigo. **Os desafios e as perspectivas na preservação dos museus**. 2022. Disponível em: <https://ufop.br/noticias/em-discussao/os-desafios-e-perspectivas-na-preservacao-dos-museus>. Acesso em: 07 ago. 2025.

PAULO, Sisem-Sp - Sistema Estadual de Museus de São. **MUSEUS: O QUE SÃO, PARA QUE SERVEM?** São Paulo: Brodowski,, 2011. Disponível em: https://www.sisemsp.org.br/wp-content/uploads/2013/12/Museus_o_que_sao_para_que_servem.pdf. Acesso em: 09 ago. 2025.

SCHOENARDIE, Fernanda Wisniewski. Memória em ação: a importância do Museu, da preservação e utilização da memória no espaço escolar *. **HISTÓRIA UNICAP**, Recife, PE, Brasil, v. 3, n. 6, p. 416–426, 2016. DOI: [10.25247/hu.2016.v3n6.p416-426](https://doi.org/10.25247/hu.2016.v3n6.p416-426). Disponível em: <https://www1.unicap.br/ojs/index.php/historia/article/view/897..> Acesso em: 08 ago. 2025.

THOMÉ, Ezequias Souza. **Museu: retrato de uma sociedade**. Disponível em: <https://meuartigo.brasescola.uol.com.br/educacao/museu-retrato-uma-sociedade.htm>. Acesso em: 10 ago. 2025.

VIANNA, Luan de Souza. **OS MUSEUS DE HISTÓRIA NATURAL NO BRASIL E A IMPORTÂNCIA COMO MEIO DE DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA**. 2023. 17 f. TCC (Graduação) - Curso de Ciências Biológicas, Centro Universitário Academia, Juiz de Fora, 2023. Disponível em: <https://seer.uniacademia.edu.br/index.php/biologica/article/download/3720/2697>. Acesso em: 11 ago. 2025.