

QR Codes em exposições à céu aberto: uma outra História de Sergipe

*Valéria Oliveira Barbosa*¹

RESUMO: A concepção e montagem de uma exposição cada vez mais requer o uso de tecnologias de apoio capazes de dinamizar a mensagem que se deseja comunicar. Sob esse aspecto, o artigo trata do processo de musealização realizado a partir da pesquisa sobre as eleições em Sergipe entre 1940 e 1980. Recurso pedagógico de informação ampliada uma outra história de Sergipe foi contada à céu aberto em Aracaju com uso de *QR Codes* que direcionaram ao *site* “Guia de Eleições em Sergipe”.

PALAVRAS-CHAVE: Exposição; QR Codes; Pesquisa Histórica

QR Codes in exhibitions at public spaces: another history of Sergipe

ABSTRACT: The design and assembly of an exhibition increasingly requires the use of assistive technologies able to streamline the message you want to communicate. In that respect, the article treats the musealization process carried out from the research on elections in Sergipe between 1940 and 1980. Pedagogical resource of information expanded another history of Sergipe was told to open in Aracaju with use of QR Codes that directed to the site “election Guide in Sergipe”.

KEYWORDS: Exhibition; QR Codes; Historical Research.

Artigo recebido em 10/08/2015 e aceito em 26/08/2015.

QR CODES EM EXPOSIÇÕES À CÉU ABERTO: UMA OUTRA HISTÓRIA DE SERGIPE

VALÉRIA OLIVEIRA BARBOSA

Introdução

O texto aqui exposto tratará de formas alternativas de comunicação museológica sobre uma pesquisa histórica. Não se trata especificamente de relatar o passo a passo de uma pesquisa histórica com todos os seus resultados, mas sim trazer possibilidades de disseminação eficaz do conteúdo de pesquisas históricas após seu término. Isso porque cada vez mais a contemporaneidade com seus avanços tecnológicos em permanente atualização (*celulares, tablets, netbooks, etc.*) têm provocado pesquisadores e professores de todas as áreas do conhecimento à busca de novas maneiras de divulgar e criar modos de interatividade do público alvo com o conhecimento produzido. Por isso, para Marília Xavier Cury:

A museologia e, em especial, a comunicação museológica pode valer-se dos avanços contemporâneos do campo da comunicação, visando a sua participação no processo de comunicação cultural - aquela em que a dimensão e a dinâmica comunicativa da cultura está em primeiro plano.ⁱⁱ

Assim, a responsabilidade investida no processo de musealização de um contexto, paisagem ou objeto envolve o ato de transmitir a informação de forma compreensível, capaz de impulsionar a reflexão, inscrevendo aqueles dados na memória objetiva e subjetiva do receptor. Essa perspectiva contribui para que a pesquisa realizada em arquivos, bibliotecas, *internet*, oralidade ou imagética não termine se tornando um monólogo acadêmico esquecido numa prateleira. Parte-se da questão problema: O ato de pesquisa, gerador “produtos” acadêmicos, deve ser socializado com o mundo extra-muros universitário para além de artigos em revistas e eventos? Como?

Por isso, esse trabalho objetiva apresentar o processo de musealização realizado a partir da pesquisa sobre as eleições em Sergipe entre 1940 e 1980, examinando o uso de *QR Codes* que direcionaram ao *site* “Guia de Eleições em Sergipe” na exposição à céu aberto realizada em julho de 2015 na praça ao entorno da Catedral, em Aracaju, enquanto um recurso pedagógico de informação ampliada para contar uma outra história de Sergipe para os transeuntes.

Num ano de situação política brasileira delicada, falando-se em *impeachment* presidencial, com passeatas nas capitais do país, reforma política no Congresso, o produto desse projeto ao ressignificar a história política sergipana, num espaço público, torna-se um *locus* de referência para o aprendizado da cidadania.

A metodologia usada para a obtenção dos resultados do projeto envolveu a pesquisa histórica nos periódicos acondicionados no Arquivo Público Estadual de Sergipe (APES), na Biblioteca Epifânio Dória e no Instituto Histórico e Geográfico Sergipano (IHGSE). Os mesmos foram fotografados por máquina digital para comporem o banco de dados imagético do *site* criado. A partir da análise dos dados nos periódicos sergipanos consultados foram elaboradas tabelas com o levantamento das eleições no estado entre 1940 e 1980, textos curtos sobre a pesquisa histórica nessas bases, foram reportadas anedotas dos períodos eleitorais estudados, além da elaboração de uma exposição virtual. Finalizada a pesquisa histórica e tendo o *site* alimentado com os dados necessários, partiu-se para a concepção, planejamento e montagem da exposição norteando-se nos princípios museológicos.

QR CODES EM EXPOSIÇÕES À CÉU ABERTO: UMA OUTRA HISTÓRIA DE SERGIPE

VALÉRIA OLIVEIRA BARBOSA

Salienta-se ainda que o trabalho foi resultado de uma parceria com o Memorial do Poder Judiciário do Estado de Sergipe e o Centro de Memória Eleitoral Desembargador José Antônio de Andrade Goes (CEMEL) do Tribunal Regional Eleitoral de Sergipe (TRE-SE), ambos responsáveis tanto pelo fornecimento de dados quantitativos eleitorais, quanto ponto de análise das propostas expográficas desses dois espaços museais.

Pesquisa histórica e musealização

A pesquisa histórica surge da vontade de entender melhor e com maior profundidade uma dada realidade do passado, principalmente quando aquela apresenta lacunas e questionamentos que permaneceram em suspenso até os dias atuais. Motivada por essa premissa, estreitou-se a parceria com duas instituições museais, que já faziam parte do circuito de trânsito de alunos e professores da área da Museologia, a saber: o Memorial do Poder Judiciário do Estado de Sergipe e o Centro de Memória Eleitoral Desembargador José Antônio de Andrade Goes (CEMEL) do Tribunal Regional Eleitoral de Sergipe (TRE-SE).

O Memorial do Poder Judiciário do Estado de Sergipe é atualmente denominado Palácio Sílvio Romero, uma homenagem ao jurista sergipano. Situado na esquina da Praça Olímpio Campos com a Rua Itaporanga, no centro histórico da capital sergipana, sua construção iniciou-se em meados de 1892, na gestão do Presidente do Estado José Calazans. Foi inaugurado em 1895 pelo Presidente do Estado Oliveira Valadão, para servir de sede do Tribunal de Relação até 1930. Em 02 de Dezembro de 2004, após reforma e restauração pelo arquiteto baiano Itamar Baptista, o Palácio Sílvio Romero foi reinaugurado e nele instalado o Memorial do Poder Judiciário De Sergipe, na gestão do Presidente do Tribunal de Justiça de Sergipe, Des. Manuel Pascoal Nabuco d'Ávila.

O Centro de Memória Eleitoral Desembargador José Antônio de Andrade Goes (CEMEL) foi instalado no edifício sede do Tribunal Regional Eleitoral de Sergipe (TRE-SE) tendo como objetivo recuperar, preservar e divulgar seu acervo histórico-cultural, registrando a evolução do processo eleitoral no Brasil e em Sergipe. Busca conferir acesso pela sociedade ao papel desempenhado pela Justiça Eleitoral, não somente na ocasião das eleições mas na consolidação do regime democrático.

Os intercursos nesses dois centros de memória revelaram a carência de informações quantitativas e qualitativas sobre as eleições e o exercício da cidadania em Sergipe entre 1940 e 1980. Mesmo integrando as Ciências Sociais Aplicadas, a Museologia carece da pesquisa em arquivos, bibliotecas e mesmo na *internet* para a execução de suas propostas expositivas. Não se furtando, muitas vezes, à ida ao campo para realizar entrevistas, filmagens, estudos arquitetônicos e arqueológicos *in loco*, dentre outros processos de observação participativa e coleta de dados. Por isso, campos do saber como História, Sociologia, Antropologia, Letras, dentre outros, dialogam intensamente com os processos de musealização.

As contribuições para ou participações de outras áreas na museologia acontecem na multidisciplinaridade ou na interdisciplinaridade. Como a museologia é uma transdisciplina em formação, à semelhança da área de comunicação, a aproximação e reciprocidade com outras áreas é essencial

QR CODES EM EXPOSIÇÕES À CÉU ABERTO: UMA OUTRA HISTÓRIA DE SERGIPE

VALÉRIA OLIVEIRA BARBOSA

para a construção da transversalidade, da estrutura epistemológica transdisciplinar e do quadro teórico-conceitual.^{III}

No trato com a história política, as eleições para os cargos de decisão são apreendidas como um instrumento essencial para a participação do povo nos destinos de sua vida (Educação, Saúde, Segurança, Economia). Por isso, na democracia o ato de votar é compreendido como um exercício da cidadania (direitos e deveres). Na ditadura a imposição de um governante, sem votação, significa a perda da cidadania e tendo o Brasil vivenciado essa experiência por 20 anos.

A pesquisa histórica realizada nos periódicos do Arquivo Público Estadual de Sergipe (APES), na Biblioteca Epifânio Dória e no Instituto Histórico e Geográfico Sergipano (IHGSE) permitiu uma seleção necessária nos dados para que pudessem ser compostos textos curtos e adaptados ao entendimento geral (tanto de adolescentes quanto adultos), desse modo, em pequenos *flashes* de cada década foram reportados alguns acontecimentos eleitorais significativos para Sergipe.

Ao final da década de 1940, o *Correio de Aracaju*^{IV} publicou a apuração inicial das eleições, realizadas excepcionalmente em 19 de janeiro de 1947, para os cargos de governador, senador, deputados estaduais e federais. Também as eleições municipais foram processadas 9 meses depois, em 19 de outubro de 1947.

O candidato Augusto Maynard Gomes, membro do PDS/PR, foi eleito com 38.825 votos. Já o candidato Mauricio Graccho Cardoso, filiado a UDN, obteve aproximadamente 26.466.

O jornal *Diário de Sergipe*^V publicou, em outubro de 1950, o resultado parcial das eleições, computando a larga diferença de votos do PSD em relação as demais agremiações partidárias e enaltecendo os municípios sergipanos que alavancaram a vitória dos “pessedistas”.

A *Gazeta de Sergipe*, de 1964, anunciou que a partir daquele momento a população brasileira passou a votar apenas nos cargos dos representantes da Assembléia Legislativa (Deputados Estaduais), Câmara Federal e Senado (Federal e Senador) e Executivo e Câmara Municipal (Prefeito, vice-prefeito e vereadores). Presidentes, Governadores e seus vices, seriam escolhidos em eleições indiretas.

Sob o poder dos militares, o país possuía Atos Institucionais severos na esfera civil, mas no que diz respeito às eleições manteve-se o pleito com dois partidos – ARENA (Aliança Renovadora Nacional) e MDB (Movimento Democrata Brasileiro) –, com medidas para diminuir o número de civis contrários ao regime político, como reportou o *Diário da Justiça Eleitoral do Estado de Sergipe*.

A ditadura brasileira durante toda a maioria de sua vigência tentava travestir-se de uma “falsa democracia”. Porque as eleições nunca pararam de acontecer. Sendo que o único cargo em que só houve eleições após o período ditatorial foi o de Presidente da República.

Na década de 1980, as eleições estaduais de 1988 aconteceram em 4 de outubro, sendo eleitos o governador Albano Franco, o vice-governador Benedito de Figueiredo, a senadora Maria do Carmo Alves, oito deputados federais e vinte e quatro estaduais.

Relacionadas as informações, era necessário conceber e planejar a exposição. Para isso o primeiro movimento da equipe envolvida foi a escolha do lugar onde deveria ser montada a exposição, uma vez que diante desse dado é possível estabelecer o melhor

QR CODES EM EXPOSIÇÕES À CÉU ABERTO: UMA OUTRA HISTÓRIA DE SERGIPE

VALÉRIA OLIVEIRA BARBOSA

material e percurso expográfico. A opção por uma praça ao invés de um espaço fechado guiou-se pela compreensão de que no fazer museológico

o museu é entendido como um espaço composto por um espólio fundamentalmente intangível, marcado pela presença do homem e pela sua ligação com o meio circundante, contextualizado por um determinado espaço e tempo bem definidos, embora distinguindo-se pelo seu carácter mais espontâneo^{VI}.

Desse modo, ao extrapolar as paredes físicas de um museu e constituir uma exposição ao céu aberto reforça-se a ligação do homem com o meio que o circunda, principalmente sendo um espaço de patrimônios tangíveis (a Catedral, o prédio da antiga Escola Normal, hoje Centro de Turismo e Artesanato, a feira de artesanato, o Palácio Silvio Romero conhecido por Memorial do Poder Judiciário do Estado de Sergipe e a própria praça Olímpio Campos, remontando uma personalidade política significativa para o estado) e intangíveis (na percepção do saber fazer do artesanato que é feito ali mesmo em algumas barracas ou na religiosidade cristã-católica que marca parte da historicidade de Aracaju). Tais elementos articulados ao transito de diversas pessoas, de diversas formações, origens, que no passo corrido de seu cotidiano se deparam com informações sobre uma história política que sempre foi tratada na ordem do espaço público.

O uso de *banners* de lona se deu por ser um material mais econômico, capaz de acondicionar os textos, reproduções dos jornais pesquisados, tabelas e imagens do CEMEL e charges, além de ser resistente ao período das chuvas e ventanias de inverno e não atrapalhar a circulação.

O tempo histórico social da narrativa expográfica foi demarcado segundo “acontecimentos, datas ou citações que nos permitem localizar a época histórica”^{VII}. Por isso foram dispostos em uma ordem cronológica que perfez o caminho de passagem da rua até a Catedral, sendo os *banners* afixados com barbante nas árvores, e estando a equipe disponível para explicar e elucidar dúvidas daqueles que paravam para saber mais (como pode ser visto na imagem 1).

Imagem 1: Exposição “Nas urnas do TRE: Eleições & Cidadania”, Aracaju/SE

QR CODES EM EXPOSIÇÕES À CÉU ABERTO: UMA OUTRA HISTÓRIA DE SERGIPE

VALÉRIA OLIVEIRA BARBOSA



Fonte: Fotografia JM (2015).

Ao longo do trajeto foram dispostos *QR Codes* em árvores e postes de iluminação para a leitura por telefonia móvel, *tablets* e *notebooks* que direcionavam ao *site* “Guia das Eleições em Sergipe”.

Museologia digital: *QR Codes* como recurso pedagógico

O processo de elaboração dos *QR Codes* e do *site* direcional para acesso de informações por aplicativos móveis partem do conceito de tecnologia como:

todo meio ou instrumento cognitivo que, de maneira direta ou indireta, contribui para que corram mudanças de ordem material e, também, é ela própria sempre conhecimento, é resultado do pensamento, o qual retroage sobre si, provocando mudanças em si, através da manipulação dos próprios artefatos tecnológicos produzidos.^{VIII}

Esta pesquisa se fez importante, pois buscou oferecer um contexto digital tecnológico para duas instituições tradicionais: o Memorial do Poder Judiciário do Estado de Sergipe e o Centro de Memória do TRE, elaborando de *QR Codes* e um *site* que serve de conexão cidadã entre as instituições e a sociedade sergipana.

Segundo Castells (1999) a revolução tecnológica da atualidade não é caracterizada pela centralidade de conhecimentos e informação, mas, sobretudo pela aplicação desses conhecimentos em uma dinâmica constante entre a inovação e seu uso.^{IX}

Assim, buscou-se a criação de *Quick Response (QR-Code)*, gerando-os através de programas gratuitos, para o acondicionamento dos dados das instituições alvos. Estes foram acondicionados em *site* específico (<http://museusdesergipe.wix.com/guiaeleicoessergipe>) com digitalizações das exposições e informações documentais de caráter museológico e histórico relacionadas às instituições selecionadas. Buscou-se ainda incentivar e difundir a acessibilidade tecnológica à comunidade através de aplicativos para leitura por celulares e *tablets*, realizando experimentações em praça pública.

A equipe do projeto esteve munida de equipamentos (celulares e *tablets* com os programas leitores de *QR Codes* já instalados) para ofertar a experiência-teste aos transeuntes da praça que se interessavam pelos códigos relacionados à exposição ao ar

QR CODES EM EXPOSIÇÕES À CÉU ABERTO: UMA OUTRA HISTÓRIA DE SERGIPE

VALÉRIA OLIVEIRA BARBOSA

livre dispostos sob a legenda “Para saber mais” (como pode ser observado nas imagens 2 e 3).

Imagens 2 e 3: Experimento feito na praça da Catedral.



Fonte: Fotografia da autora (2015).

O plano de trabalho foi desenvolvido da seguinte forma: 1. foram realizadas reuniões com a coordenação do projeto para definição teórico-metodológica com visitas ao Memorial do Poder Judiciário do Estado de Sergipe e ao Centro de Memória do TRE; 2. reuniram-se todas as informações coletadas em visitas (materiais audiovisuais, dados expográficos, documentação primária sobre eleições em Sergipe) para gerar *QR Codes* para serem lidos digitalmente; 3. Alimentou-se o Sistema Geral de Banco de Dados (SGBD) das instituições selecionadas e produziu-se um *site* específico (<http://museusdesergipe.wix.com/guiaeleicoessergipe>) para atender as instituições.

O *QR Code* tem um amplo espectro de utilização [...] como em [...] *link* direto para *sites*, livros ou redes sociais, além disso, pode ser utilizado para mostrar informações sobre museus de artes, monumentos históricos.^X

Imagem 4: Geração de QR Code à partir de programa gratuito



Fonte: <https://www.the-qrcode-generator.com> (Acesso em: 14/11/2014)

QR CODES EM EXPOSIÇÕES À CÉU ABERTO: UMA OUTRA HISTÓRIA DE SERGIPE

VALÉRIA OLIVEIRA BARBOSA

O *QR Code* é um código de barras no formato 2D escaneado pela maioria dos aparelhos celulares com câmera fotográfica. Esse código, após a decodificação, revela um trecho de texto, um *link* e/ou um *link* que irá redirecionar o acesso ao conteúdo publicado em algum *site*. Nesse trabalho utilizou-se o “*QR-Code Generator*” para a elaboração dos *QR Codes* culturais (imagem 4).

Para a realização da leitura dos dados codificados há vários programas gratuitos que podem ser instalados em *smartphones* à partir do *site* <http://reader.kaywa.com>, em língua portuguesa, um dos melhores para *download* de leitores de *QR Code*. Também há o **i-nigma**, um aplicativo grátis para celulares Java, que consegue interpretar as informações de Datamatrix e códigos *QR*. Deve-se abrir o **i-nigma**, enquadrar com a câmera do celular a imagem *QR* e tirar uma foto. Após a leitura do código, o programa executa a ordem contida e abre o *link* relacionado na *internet*. É possível capturar e compartilhar códigos com outras pessoas **através de SMS, WhatsApp ou Viber**. O **i-nigma** também guarda um histórico com todos os *QR* lidos.

Foram realizadas visitas ao Memorial do Poder Judiciário do Estado de Sergipe e ao Centro de Memória do TRE, reuniões com a equipe e coodenação, coletando-se várias informações. A equipe do projeto aliou as informações coletadas nas visitas e o aprendizado tecnológico para elaborar códigos específicos do ambiente escolhido.

Foram realizadas pesquisas de anterioridade do produto tecnológico para a finalidade descrita nesse projeto junto ao Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI – www.inpi.gov.br), no *Dialog* (www.dialog.com) possibilitando o acesso à 600 bases de dados de diversas áreas de conhecimento humano, no Escritório norte-americano de patentes (EUA/USPTO – www.uspto.gov), no European Patente Office (EPO – <http://ep.espacenet.com>) e no Escritório Japonês de Patentes (www.jpo.gov).

Para as categorias *QR Code* e Museu pesquisadas no *site* do INPI refere-se ao depósito da solicitação de patente para o “processo para transmissão de informação entre dispositivos com aplicações de tv digital, e, uso de *qr code* em aplicações de tv digital” (05/09/2012) não direcionado à museus ou memoriais. Sobre museu foi encontrado apenas o depósito de solicitação de patente de modelo de utilidade do “museu dinâmico interativo para objetos da história da mulher” publicado em 26/04/1996, mas que segue uma linha performática com reprodução digital de paisagens e atores e em nada se aproxima desse projeto.

A primeira parte do trabalho desenvolveu-se com maior aprofundamento no CEMEL-TRE e trabalhou-se com os dados referentes ao resultado das eleições municipais do TRE/SE, de 1947 a 1996 e sua disposição na expografia da instituição. Para tanto houve o deslocamento da equipe de pesquisa para o IHGSE e o Arquivo Público do Judiciário onde foram pesquisados periódicos como: *Gazeta de Sergipe* (1964-1979), *A Voz de Lagarto*, *A Cruzada* (1965-1970), *Defesa de Propriá* (1963-1980), *Alavanca* (1071-1974), *Jornal da Cidade* (1972 - Setembro a novembro) e *Folha de Sergipe* (1907- Julho a Setembro). Tais periódicos foram digitalizados pela equipe do projeto e acondicionados em *site* específico (<http://museusdesergipe.wix.com/guiaeleicoessergipe>) criado para acesso via *QR-Code* (imagem 5).

Imagem 5: *Site* Guia de Eleições em Sergipe

QR CODES EM EXPOSIÇÕES À CÉU ABERTO: UMA OUTRA HISTÓRIA DE SERGIPE

VALÉRIA OLIVEIRA BARBOSA



Fonte: <http://museusdesergipe.wix.com/guiaeleicoessergipe>. Acesso em: 20/08/2015.

Encontraram-se dados destoantes entre as informações dos periódicos e das publicações do CEMEL, assim em 08 de novembro, o *Gazeta de Sergipe* trazia nos números e divisões por zonas dos eleitores: um total de 215 mil, segundo a edição. Por outro lado, o livro *100 anos de Eleições em Sergipe*^{XI} informa o quantitativo de 218.194, tendo 148.617 votado no pleito. Por isso a pesquisa favorece, via tecnologia, a atualização e correção do material impresso, pois a “aprendizagem significativa é um processo por meio do qual uma nova informação relaciona-se com um aspecto especificamente relevante da estrutura de conhecimento do indivíduo”.^{XII}

Desse modo, os *QR Codes* culturais emergem como uma motivação somando os processos subjetivos e cognitivos para que os indivíduos, em sua paixão tecnológica, busquem diversificar e aprofundar seus conhecimentos. A dita “história chata e de museu”, do senso comum, aqui encontra na museologia digital uma nova vertente acompanhando as demandas do tempo presente.

Considerações Finais

Considera-se o código *QR Code* uma ferramenta viável na divulgação da história das eleições e do poder judiciário em Sergipe, aliando-se tecnologia e instituições voltadas para a promoção da cidadania dos povos. Ao registrar várias informações permite o acesso a bancos de dados mais complexos, possibilitando a catalogação e o armazenamento dos artefatos e expografia de memoriais e museus de Sergipe.

Num ano de situação política brasileira delicada como a primeira metade de 2015, falando-se em *impeachment* presidencial, com passeatas nas capitais do país e reforma política no Congresso, o produto desse projeto torna-se um *locus* de referência para o aprendizado da cidadania.

NOTAS

^I Graduanda em Museologia pela UFS. O texto apresenta os resultados finais do plano de trabalho desenvolvido com Bolsa de Iniciação Tecnológica e Inovação (PIBITI/CINTTEC, 2014-2015). Orientadora: Profa. Dra. Janaina Cardoso de Mello.

^{II} CURY, Marília Xavier. Comunicação Museológica – Uma Perspectiva Teórico-Methodológica de Recepção. Disponível em:

QR CODES EM EXPOSIÇÕES À CÉU ABERTO: UMA OUTRA HISTÓRIA DE SERGIPE

VALÉRIA OLIVEIRA BARBOSA

<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/163205860055902573219461744573043611838.pdf>, Acesso em: 22/07/2015, p.5.

^{III} CURY, Marília Xavier. Novas perspectivas para a comunicação museológica e os desafios da pesquisa de recepção em museus. Actas do I Seminário de Investigação em Museologia dos Países de Língua Portuguesa e Espanhola, Volume 1, pp. 269-279. Disponível em: <http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/8132.pdf>, Acesso em: 24/07/2015. p.272.

^{IV} *Correio de Aracaju*, 22/01/1947.

^V *Diário de Sergipe*, 26/10/1950.

^{VI} CASALEIRO, Óscar Enrech. Projecto Teórico para a musealização de um cine-Teatro. Dissertação de Mestrado em Museologia. Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias/Departamento de Ciências Sociais e Humanas, 2002, p.34.

^{VII} ENNES, Elisa Guimarães. A narrativa na exposição museológica. Rio de Janeiro: Departamento de Artes e Design/ Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro PUC-Rio, 2003, p.5.

^{VIII} Maldonado *apud* FRANCISCO, D. J. Novas Tecnologias na Informática: como podemos utilizar tais recursos na formação acadêmica [slides]. Disponível em: <http://www.cintec-ufs.net/simtec-opi/2010/page.php?idpage=6>, Acesso em: 28/10/2011, p.02.

^{IX} CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede: a era da informação: economia, sociedade e cultura. 8. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

^X OKADA, S. I.; SOUZA, E. M. S. de. Estratégias de Marketing Digital na era da busca. Revista Brasileira de Marketing. v. 10, n. 1, p 46-72. jan./abr. 2011, p.16.

^{XI} SERGIPE, TRIBUNAL REGIONAL ELEITORAL. 100 Anos de Eleições em Sergipe. Aracaju: TRE/SE, 2002. 231 p.

^{XII} MOREIRA, M. A. Teorias de aprendizagem. Sao Paulo, SP: EPU, 1999, p.151.

Referências Bibliográficas

CASALEIRO, Óscar Enrech. **Projecto Teórico para a musealização de um cine-Teatro**. Dissertação de Mestrado em Museologia. Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias/Departamento de Ciências Sociais e Humanas, 2002.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**: a era da informação: economia, sociedade e cultura. 8. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CURY, Marília Xavier. **Comunicação Museológica – Uma Perspectiva Teórico- Metodológica de Recepção**. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/163205860055902573219461744573043611838.pdf>, Acesso em: 22/07/2015.

CURY, Marília Xavier. Novas perspectivas para a comunicação museológica e os desafios da pesquisa de recepção em museus. **Actas do I Seminário de Investigação em Museologia dos Países de Língua Portuguesa e Espanhola**, Volume 1, pp. 269-279. Disponível em: <http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/8132.pdf>, Acesso em: 24/07/2015.

ENNES, Elisa Guimarães. **A narrativa na exposição museológica**. Rio de Janeiro: Departamento de Artes e Design/ Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro PUC-Rio, 2003.

QR CODES EM EXPOSIÇÕES À CÉU ABERTO: UMA OUTRA HISTÓRIA DE SERGIPE

VALÉRIA OLIVEIRA BARBOSA

FRANCISCO, D. J. **Novas Tecnologias na Informática**: como podemos utilizar tais recursos na formação acadêmica [slides]. Disponível em: <http://www.cintec.ufs.net/simtec-opi/2010/page.php?idpage=6>, Acesso em: 28/10/2011.

MOREIRA, M. A. **Teorias de aprendizagem**. São Paulo, SP: EPU, 1999.

OKADA, S. I.; SOUZA, E. M. S. de. Estratégias de Marketing Digital na era da busca. **Revista Brasileira de Marketing**. v. 10, n. 1, p 46-72. jan./abr. 2011.

SERGIPE, TRIBUNAL REGIONAL ELEITORAL. **100 Anos de Eleições em Sergipe**. Aracaju: TRE/SE, 2002. 231p.