

**0181 - O PAPEL CULTURAL DO CEMAARQ:DESAFIOS E TRANSFORMAÇÕES CONCEITUAIS, VALORIZANDO A EDUCAÇÃO E ATRAINDO MAIS PÚBLICO**

- Ailson Barbosa de Oliveira (Faculdade de Ciência e Tecnologia, UNESP, Presidente Prudente), Leonice Bigoni (Faculdade de Ciência e Tecnologia, UNESP, Presidente Prudente), Ruth Künzli (Faculdade de Ciência e Tecnologia, UNESP, Presidente Prudente) - alibarol@hotmail.com.

**Introdução:** Os museus deixaram de ser “gabinetes de curiosidades” ou depósitos de objetos de interesse científico. Atualmente são conhecidos por sua missão cultural, que é a soma de fatos e ações humanas e investigação de manifestações de valores, crenças e explicações folclóricas. O papel do museu, além das funções de preservar, conservar, pesquisar e expor, apresenta-se também como campo fértil para as práticas educativas. **Objetivos:** O Centro de Museologia, Antropologia e Arqueologia/CEMAARQ da FCT/UNESP de Presidente Prudente tem o compromisso de colocar-se a serviço de uma sociedade em constante transformação, orientando os trabalhos desenvolvidos a fim de sensibilizar os visitantes sobre o seu patrimônio cultural, empreendendo um diálogo constante com os diferentes públicos que o freqüentam. Encantamento, curiosidade, descoberta, diversão, prazer, passeio, sociabilidade, debate, pesquisa, trabalho de campo e aprendizagem são os objetivos do CEMAARQ, no qual são desenvolvidas pesquisas nas áreas de Arqueologia Pré-histórica e Antropologia e divulgadas através dos quatro seguintes projetos: “Projeto Museu-escola”, “Projeto Circuito Científico Cultural”, “Projeto Ciência na Unesp” e “Lugares de Aprender”, bem como através de apresentações em Congressos, Semanas e publicações em geral. **Métodos:** Esses projetos contam com um total de 11 bolsistas, cinco voluntários e oito docentes dos vários departamentos da Unidade. A equipe de monitores está capacitada para atender os diferentes públicos, tanto em função de várias idades, bem como com formações diversas, adequando os conteúdos e as atividades de acordo com os objetivos e nível de compreensão e interesse de cada um (faixa etária, grau de escolaridade, objetivo da visita e portadores de deficiências), fazendo com que as visitas sejam recebidas como atividades interativas, para que os visitantes aprendam e se interessem pelas exposições. Para tanto, são desenvolvidas atividades como “Hora da Lenda/Teatro de Fantoques, Hora da Música, Sensibilidade Tátil, Mapa da Mina e Simulação de Escavação de um Sítio Arqueológico, além de várias brincadeiras características do folclore. **Resultados:** Os trabalhos, de caráter educativo e interativo têm feito crescer o público no museu e nos demais setores que se incluem no Projeto chamado Circuito Científico Cultural, o mesmo ocorrendo também nas semanas comemorativas que são realizadas durante o ano, tais como “Semana do Índio”, “Semana Nacional de Museus”, “Semana do Folclore”, Semana do Meio Ambiente, “Primavera dos Museus, atividades realizadas dentro e fora do Campus. Hoje, o público anual do Museu ultrapassa os 14.000 visitantes e com um resultado muito satisfatório, o que pode ser constatado através das avaliações aplicadas ao final das visitas.