

Território da
Memória



• RELATÓRIO DE ATIVIDADES •

São João Marcos

2023

RESPEITA
A MINHA
HISTÓRIA



Gestão



Patrocínio



Secretaria de
Cultura e Economia
Criativa



GOVERNO DO ESTADO
RIO DE JANEIRO
SEM TEMPO A PERDER

• RELATÓRIO DE ATIVIDADES •

São João Marcos

2023

1. Apresentação

2. Área-fim Operacional

- 2.1. Funcionamento do Parque
- 2.2. Melhorias na infraestrutura
- 2.3. Organização do acervo digital
- 2.4. Número de visitantes

3. Área-fim Educativo

- 3.1. Ações Educativas
- 3.2. Números
- 3.3. Parcerias
- 3.4. Considerações gerais da área-fim Educativo

4. Área-fim Cultural

- 4.1. Produtos Digitais
- 4.2. Eventos Culturais
- 4.3. Ações de Fomento

5. Comunicação

- 5.1. Marca comemorativa, brindes promocionais e RP
- 5.2. Site e mídias sociais
- 5.3. Marketing digital
- 5.4. Na mídia
- 5.5. Canais de comunicação
- 5.6. Material impresso

6. Fruição

- 6.1. Por que fruir?
- 6.2. Estratégias do Parque
- 6.3. Resumo dos resultados

7. Depoimentos

- 7.1. Nas redes sociais
- 7.2. Na área-fim Educativo

1.

Apresentação

O relatório de atividades do Educativo Cultural São João Marcos 2023 registra os principais resultados e entregas realizadas durante a execução do projeto. Como nos anos anteriores, a referência para a elaboração deste documento é o escopo celebrado com a Secretaria de Estado de Cultura e Economia Criativa do Rio de Janeiro.

Durante o ano, retomamos o ritmo de frequência dos anos anteriores à pandemia do Covid. Pouco mais de 11 mil visitantes nos levaram a igualar o fluxo de visitantes de 2018. Dessa maneira, alcançamos em torno de 117 mil visitantes desde a primeira edição do projeto em 2011.

Outro fato relevante foi a realização da primeira edição do Parque Escola. A ação conseguiu envolver todos os alunos da rede municipal de Rio Claro, município onde estamos inseridos, fato inédito na história do Programa Educativo do Parque.

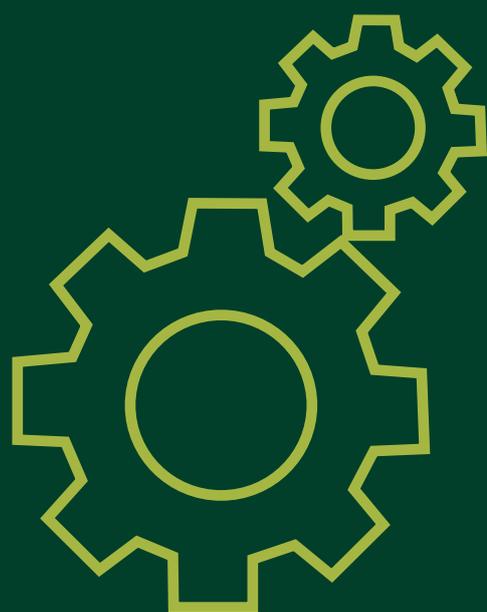
A realização do calendário cultural previsto permitiu ao Parque alcançar a marca de 120 eventos realizados desde 2011, ano oficial de abertura.

Nossos 201 produtos digitais superaram a marca de 30 mil acessos, acumulando mais de 100 mil usuários desde 2020. Tal resultado reflete o esforço de planejamento e gestão de fruição do projeto. Nossas ações de comunicação registram crescimento de todas nossas redes sociais e traz o resultado de conversão publicitária superior a 1 milhão e 700 mil reais em 2024.

As informações subsequentes detalham esses resultados, permitindo avaliação quantitativa e análise qualitativa do desempenho da gestão em 2024.

2.

*Área - Fin
Operacional*



2.1. FUNCIONAMENTO DO PARQUE

O Parque Arqueológico e Ambiental de São João Marcos funcionou de quarta a domingo, das 9h às 16h, com entrada gratuita ao público, conforme previsto no projeto encaminhado e aprovado pela Secretaria de Estado de Cultura e Economia Criativa do Rio de Janeiro.

Durante o ano, o projeto ofereceu atividades de educação patrimonial e de valorização do patrimônio cultural material e imaterial. Além disso, ocupou-se da manutenção permanente de toda a sua infraestrutura, com destaque para o Centro de Memória e o Circuito Arqueológico.

2.2. MELHORIAS NA INFRAESTRUTURA

O projeto honrou com seu objetivo de assegurar a boa manutenção e conservação do espaço e de dar continuidade às ações de conservação do perímetro de visitação organizado do Parque, no qual estão as ruínas remanescentes da cidade de São João Marcos.

Detalhamos abaixo as intervenções e aquisições em infraestrutura para a manutenção realizadas em 2023:

PÓRTICO

- Realizamos a manutenção e conservação do portão e das placas de sinalização

ESTRADA IMPERIAL

- Realizamos a manutenção e conservação das placas de sinalização
- Realizamos a manutenção e conservação do leito da estrada com podas e remoção de árvores
- Realizamos a manutenção e conservação dos acessos às pontes históricas

SEDE

- Realizamos a readequação da Sala de Energia Criativa para uma sala multimídia, que passaremos a chamar de Cinegaleria e organizamos as maquetes da Sala de Energia Criativa em outros espaços do Parque, com mais visibilidade e interatividade
- Realizamos a readequação dos containers, transformando os antigos containers dormitórios em camarins, para atender às novas demandas do calendário de atividades culturais do Parque
- Realizamos a constante limpeza e sanitização de todas as áreas do Parque
- Realizamos a pintura dos prédios da reserva técnica, Cinegaleria e Sala de Estudo e Memória
- Realizamos a manutenção de todas as estruturas de ferro do Centro de Memória, do Quiosque São João Marcos e da área externa
- Realizamos a manutenção da estrutura das pias do banheiro
- Realizamos a manutenção dos aparelhos de ar condicionado
- Realizamos a limpeza da fossa
- Realizamos a manutenção da bomba d'água
- Realizamos a manutenção elétrica do Centro de Memória, Reserva Técnica, Quiosque São João Marcos e da área externa/anfiteatro
- Realizamos a troca dos extintores de incêndio

CIRCUITO DAS RUÍNAS

- Realizamos a manutenção e conservação das placas de sinalização
- Realizamos a manutenção do traçado das praças (roçada)
- Realizamos o controle da vegetação (paisagismo)

OUTROS

- Realizamos a manutenção da Kombi (troca de pneus, balanceamento, alinhamento, troca de óleo etc.)
- Realizamos a compra de novos uniformes para equipe

- Realizamos a compra de novos uniformes para equipe
- Realizamos a compra de descartáveis (pratos, copos etc.)
- Realizamos a renovação dos seguros
- Realizamos a compra de novos utensílios, eletrodomésticos e mobília para atender às necessidades do Parque

DESTAQUES

- Renovação dos uniformes



- Cinegaleria



- Conservação da vegetação



- Manutenção



- Container Camarim



- Cultivo da horta orgânica





2.3. ORGANIZAÇÃO DO ACERVO DIGITAL

O acervo digital do Parque foi um processo de organização, catalogação e agrupamento de conteúdos audiovisuais coletados ao longo de mais de 15 anos. O trabalho contou com a recuperação e digitalização de materiais analógicos, armazenados em fitas Mini DV e VHS, e também com a organização, catalogação e reagrupamento de todo o conteúdo digital, anteriormente organizado de forma descentralizada.

A ferramenta é um marco na preservação e na difusão do conteúdo histórico-cultural da cidade de São João Marcos, impulsionando estudos acadêmicos, pesquisas históricas e o acesso à população em geral. Atualmente, o acervo conta com mais de 18,5 mil arquivos e 3,5 terabytes de dados, sendo alimentado constantemente com novos conteúdos encontrados ou produzidos pelo projeto.

2.4. NÚMERO DE VISITANTES

O Parque atendeu **11.019** visitantes e alunos em 2023.

Nº de Visitantes Espontâneos: **8.547**

Nº de Alunos do Educativo: **2.472**

Nº de Visitas do Educativo: **69**

Nº de Escolas Atendidas pelo Educativo: **38**

Nº de Participantes Adultos: Educação Patrimonial: **X**

Nº de Municípios Atendidos pelo Educativo (municípios distintos por ano): **11**

3.

*Área - Fim
Educativo*



Em 2023, com o aumento das medidas de flexibilização social, o Parque retomou as atividades presenciais, recebendo visitas escolares pelas ações 'Parque Escola' e 'Passeio Educativo'.

3.1. AÇÕES EDUCATIVAS

PARQUE ESCOLA

O Parque Escola foi desenvolvido com base na dimensão didático-pedagógica da abordagem Freireana em perspectiva interdisciplinar, crítica e problematizadora. Com atividades que possibilitaram aos estudantes a investigação sobre suas raízes culturais regionais, incentivando-os a reconhecerem-se como parte integrante da história, seja na construção do conhecimento, no 'espaço-tempo' no mundo e com o mundo.

Essa ação tem metodologia estruturada em Dinâmicas para Construção de Conhecimento (DCC) que atualmente abordam quatro aspectos construtivos: Dinâmica 1 - Imersão: propõe a imersão na história e memórias de São João Marcos a fim de conhecer para preservar; Dinâmica 2 - Reflexão: estimula a reflexão de forma significativa aos estudantes; Dinâmica 3 - Criação: desenvolvimento artístico para criar novas narrativas a partir do passado e; Dinâmica 4 - Interação: estimula a comunidade escolar ao diálogo entre diferentes leituras sobre São João Marcos. A metodologia foi desenvolvida a partir de experiências com mediação educativa em ações de educação patrimonial anteriores e vem sendo construída a cada edição deste projeto.

Dividida em duas propostas educativas, o Parque Escola estrutura-se na mesma metodologia, mas com abordagens diferentes que possibilitaram a atuação nos anos iniciais e anos finais do Ensino Fundamental, são elas:

A) PARQUE ESCOLA: Contação de Histórias

Público de interesse: alunos do Ensino Fundamental (primeiro segmento) das escolas públicas de Rio Claro-RJ e seus distritos.

Objetivo: promover uma vivência lúdica educativa nas escolas, integrando as competências específicas de área da BNCC (Língua Portuguesa, História, Arte e suas linguagens) a uma experiência artística de contação de história abordando os principais aspectos históricos e culturais da memória de São João Marcos.

Formato da ação: a atividade foi desenvolvida de forma presencial, com a equipe Educativa do Parque indo a cada escola participante. A metodologia da atividade seguiu uma abordagem unificada que possibilitou a realização das quatro Dinâmicas para Construção de Conhecimento em um único encontro. A sequência didática desenvolvida seguiu as etapas:

- *Dinâmica 1 - Imersão:* Apresentação do Parque por meio da exibição do produto digital Tour Educativo, possibilitando uma imersão no Parque e suas atividades e uma mediação com os principais aspectos socioculturais de São João Marcos com auxílio de fotografias dos principais espaços do Parque;
- *Dinâmica 2 - Reflexão:* apresentação da contação de história 'Em busca das memórias de São João Marcos', em continuidade ao objetivo da dinâmica anterior, seguida de uma mediação educativa que estimula a uma compressão significativa de São João Marcos com as diferentes realidades dos alunos;
- *Dinâmica 3 - Criação:* desenvolvimento individual de desenhos ou textos que expressem o conhecimento adquirido a partir dos estímulos anteriores;
- *Dinâmica 4 - Interação:* os desenhos desenvolvidos no encontro integraram uma exposição virtual no site do Parque, possibilitando que outras escolas e turmas pudessem ter acesso aos diferentes materiais produzidos.



B) PARQUE ESCOLA: Vivência no Parque | Visita presencial no Parque

Público de interesse: alunos do Ensino Fundamental (segundo segmento) das escolas públicas de Rio Claro-RJ e seus distritos.

Objetivo: estimular os alunos ao desenvolvimento crítico e reflexivo que os levem a uma construção de conhecimento sobre os aspectos históricos e culturais da memória de São João Marcos em consonância com a BNCC.

Formato da ação: a atividade foi desenvolvida de forma presencial com propostas de atividades realizadas na escola, com o professor responsável pela turma durante todo o processo, e no Parque com uma experiência lúdica educativa. Todas as Dinâmicas realizadas pelos professores foram guiadas pela equipe Educativa e por um Guia Pedagógico criado e disponibilizado dentro da ação. Desta forma, segue a sequência didática realizada com cada turma participante:

- *Dinâmica 1* - Imersão: contextualização, em sala de aula sob orientação do professor, sobre aspectos históricos e culturais de São João Marcos utilizando os produtos digitais Tour Educativo e Pílulas de Conhecimento, ambos produzidos e disponibilizados pelo Parque;
- *Dinâmica 2* - Reflexão: vivência no Parque com mediação educativa histórica e realização de jogos educativos que possibilitam o contato com o espaço natural e com as memórias do lugar;
- *Dinâmica 3* - Criação: criar, em sala de aula, trabalhos que contemplem aspectos históricos sobre o Parque e/ou vivenciados por meio das ativações propostas na Dinâmica 2, via diferentes expressões artísticas da escrita, desenho, pintura, colagem, encenação, música, entre outras;
- *Dinâmica 4* - Interação: apresentação dos trabalhos desenvolvidos para a comunidade escolar, possibilitando o compartilhamento do processo de vivência entre as quatro dinâmicas desenvolvidas. Os trabalhos foram expostos virtualmente no site do Parque de forma a oferecer aos alunos a possibilidade de conhecerem os trabalhos desenvolvidos por outras turmas e escolas participantes.



C) PARQUE ESCOLA: Visita Presencial no Parque

Operando em duas vias, nessa ação educativa o Parque organiza visitas para as escolas previamente identificadas em sua área de influência ou, possibilitando que as escolas tenham a oportunidade de agendar visitas como um recurso pedagógico complementar às disciplinas em estudo.

Público: alunos do Ensino Fundamental e Médio de escolas públicas municipais, estaduais e particulares da região.

Objetivo: oferecer uma vivência que possibilite a compreensão teórico-prática de temas que venham a ser trabalhados em sala de aula e que podem ser desenvolvidos em visitas ao Parque como preservação ambiental, patrimônio cultural e a história de São João Marcos.

Formato da ação: a programação inclui caminhada ecológica pela Estrada Imperial, visita ao Centro de Memória, à sala de Arqueologia Digital e ao Circuito Arqueológico e conta ainda com recursos didáticos com maquete da cidade e na Sala de Energia Criativa, sempre acompanhada de uma mediação educativa.



3.2. NÚMEROS

O Programa Educativo recebeu **2.472** estudantes nas ações educativas presenciais no Parque:

AÇÃO	ATENDIMENTO ESTUDANTES
Parque Escola	1.172
Passeio Educativo	1.300
Total de atendimento presencial	2.472

Com a ação Parque na Escola, **577** estudantes foram atendidos com atividades em sala de aula pela Equipe Educativa do Parque:

Parque Escola

577

As ações educativas são planejadas com o objetivo de manter a utilização dos produtos digitais desenvolvidos em edições anteriores do projeto Educativo Cultural como recursos didáticos. Dessa forma, na ação Parque Escola, os produtos 'Pílulas de Conhecimento' e 'Tour Educativo Virtual' são incorporados às suas atividades. Além disso, instituições de ensino, públicas ou privadas, podem solicitar o uso desses produtos mediante assinatura de um Termo de Adesão. Seguem os números:

AÇÃO	PÍLULAS DE CONHECIMENTO	TOUR EDUCATIVO VIRTUAL
Parque Escola	1.172	1.172
C/ Termo de Adesão	279	3.633
Total de atendimento	1.451	4.805

3.3. PARCERIAS

Em 2023, o Parque fortaleceu parcerias com instituições que compartilham sua missão e valores, estabelecendo uma colaboração significativa com a Secretaria Municipal de Educação de Rio Claro-RJ. Essa parceria estratégica foi direcionada para atender 1.749 alunos nas ações Parque Escola e Parque na Escola, distribuídos nas 11 unidades escolares da rede municipal de Ensino Fundamental, abrangendo tanto o primeiro quanto o segundo segmento.

O objetivo da colaboração foi proporcionar aos alunos uma experiência de educação patrimonial alinhada aos princípios do Parque, promovendo a conscientização ambiental e cultural de forma integrada ao currículo escolar. A iniciativa reforça o compromisso do Parque em estender o seu impacto educacional e comunitário, criando oportunidades de aprendizado significativas para as futuras gerações.



3.4. CONSIDERAÇÕES GERAIS DA ÁREA-FIM EDUCATIVO

Em 2023, o Parque atendeu a um número significativo de estudantes, totalizando 2.472 participantes, o que representa um retorno marcante após dois anos de predominância de atividades online. Com a introdução dos produtos digitais nas ações educativas e a procura por outras instituições de ensino pudemos atender 6.256 estudantes de forma virtual. A flexibilidade desses recursos permite que sejam integrados em várias iniciativas de mediação e ações específicas, ampliando seu impacto e alcance pedagógico.

Tanto o Parque Escola quanto o Passeio Educativo foram essenciais para fortalecer os laços entre o Parque e as escolas da região, promovendo novas experiências de aprendizado aos alunos.

No Parque Escola, a prática da pedagogia libertadora proporcionou aos estudantes uma imersão profunda na história e memória de São João Marcos. As dinâmicas estruturadas para a construção de conhecimento permitiram uma compreensão mais ampla e significativa do patrimônio cultural e ambiental da região. Além disso, a diversificação das abordagens entre os anos iniciais e finais do Ensino Fundamental demonstrou uma adaptação eficaz às diferentes faixas etárias e níveis de compreensão dos alunos.

Por outro lado, o Passeio Educativo proporcionou oportunidades valiosas para que as escolas explorassem o potencial pedagógico do Parque como um recurso complementar às disciplinas em estudo. A integração de atividades como caminhadas ecológicas, mediações educativas em diversos espaços do Parque e jogos pedagógicos contribuiu para uma experiência educativa dinâmica.

Em resumo, o ano foi marcado por avanços significativos no âmbito educativo do Parque, fortalecendo sua missão de promover a conscientização e valorização do patrimônio cultural e ambiental de São João Marcos entre as novas gerações.

4.

*Area - Film
Cultural*



Em 2023, o Parque Arqueológico e Ambiental de São João Marcos produziu seis eventos culturais e 13 produtos digitais culturais, a saber:

- 8 vídeos para a série 'Artistas do Parque'
- 3 vídeos para a série 'Catálogo Arte e Natureza'
- 1 game eletrônico
- 1 vídeodocumentário
- 6 eventos culturais

4.1. PRODUTOS DIGITAIS

ARTISTAS DO PARQUE

A série de vídeos 'Artistas do Parque' buscou trazer artistas e temas que se relacionassem com os eventos do Parque e com efemérides de seus meses de lançamento. Ao todo, foram produzidos oito vídeos que contaram com a participação de 17 artistas e agentes culturais.



Grupo Guardiões do Quilombo

O primeiro 'Artistas do Parque' de 2023 foi lançado no mês de maio e convidou o grupo de capoeira Guardiões do Quilombo para uma apresentação em comemoração à data da Abolição da Escravidão, 13 de maio.



Ivan Portugal

Lançado em junho, mês de aniversário do Parque, o episódio convidou o ator e contador de histórias Ivan Portugal para uma apresentação lúdica do conto "Muito esperto", que celebra as ações educativas do Parque Arqueológico e Ambiental de São João Marcos.



Daniel Soares

Em sintonia com nossa programação sobre Memória e Sustentabilidade, que aconteceu durante o mês de julho, a série recebeu o cantor Daniel Soares, que trouxe a canção 'Habitat Natural da Planta', celebrando o modo de vida caiçara e os recursos naturais e culturais de Mangaratiba, município vizinho.



Dauá Puri

Lançado em agosto, mês em que se comemora o Dia Internacional dos Povos Indígenas, o episódio apresentou o cantor, compositor e ativista Dauá Puri, com uma demonstração de instrumentos musicais de tradição indígena. Os puris são o povo originário da região do Parque.



Jonathan Panta

Convidamos o cantor e compositor Jonathan Panta, com sua canção 'Rubi do Império', inspirada na história de São João Marcos, para complementar a programação cultural de setembro, que teve como tema 'Memórias Coletivas nas Artes'.



Mônica Melanie

Em comemoração ao Dia dos Professores, celebrado em outubro, recebemos a poetisa, atriz e professora Mônica Melanie para declamar seus poemas 'Estuda' e 'Ler para ser'.



Karine Priscila

O sétimo episódio do ano foi lançado em novembro, Mês da Consciência Negra, e celebrou a ancestralidade com a aRtivista e estilista da marca Negrita Modas, Karine Priscila. Ela trouxe um 'desfile jongado', unindo moda inspirada em estampas ancestrais e um ponto de jongo de sua autoria.



Yuri Maia

Em comemoração aos 75 anos da Declaração Internacional dos Direitos Humanos, o produtor audiovisual Yuri Maia montou uma retrospectiva dos melhores momentos da programação cultural de 2023 do Parque. Destaque para as diretrizes do direito de fruição à cultura e educação sem distinções de gênero, raça, religião ou de qualquer outra natureza.

CATÁLOGO ARTE E NATUREZA VOL. 2

Volume 2 do Catálogo São João Marcos Arte e Natureza explora o patrimônio ambiental do Parque, reunindo colaborações que combinam variações da música-tema 'Bela Flor', composta especialmente para o projeto, espécies de flores e árvores e a participação de artistas.



Bambu & Dança

com Maria Júlia dos Santos Vieira



Figueira & Grafite

com Anderson Souza



Quaresmeira & Cerâmica

com Denise Maria Braune

DOCUMENTÁRIO

Corrêa Lima: de São João Marcos para o mundo

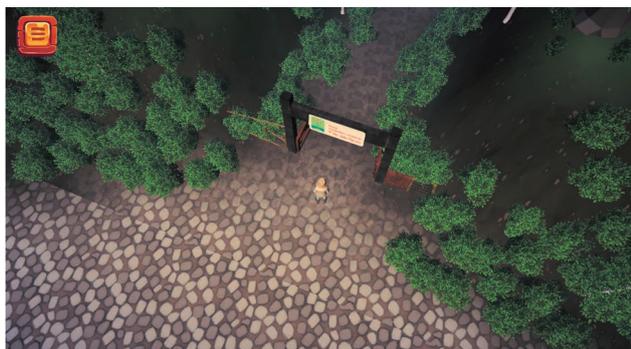
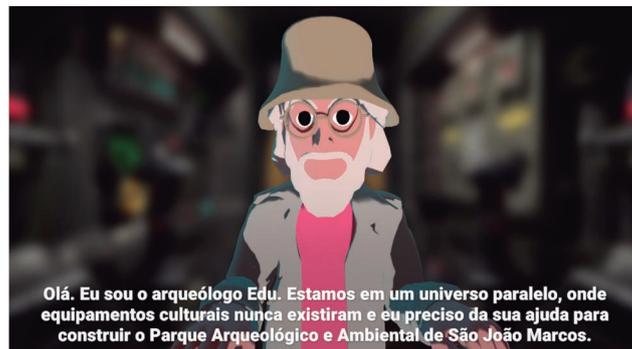


O filme, com pouco mais de 20 minutos, conta a história de um ilustre marcossense: Corrêa Lima, um dos artistas visuais brasileiros mais atuantes na virada do século XIX para o século XX. Apesar de ter ganhado projeção nacional e ter vivido durante algum tempo fora do Brasil, depoimentos constataam que o escultor nunca esqueceu suas raízes marcossenses.

Além de ouvir descendentes, a produção entrevistou os historiadores Paulo Knauss e Mirian Bondim que trouxeram fatos relevantes da trajetória do artista. O documentário também registra algumas das mais importantes obras do artista, hoje parte do acervo do Museu Nacional de Belas Artes, dentre outras importantes instituições.

GAME ELETRÔNICO

Aventuras por São João Marcos



O Parque desenvolveu em 2023 o game eletrônico 'Aventuras por São João Marcos', no qual o jogador aprende sobre a história da construção do Parque por meio da solução de puzzles que representam pontos estratégicos de nosso circuito de visitação. A versão Beta foi lançada em novembro e está disponível no site do Parque.

História

O arqueólogo Edu chega em uma máquina do tempo em frente ao local de entrada do Parque (onde, ainda não existe nenhuma estrutura, apenas a Mata Atlântica). Ele vem do futuro e convida o jogador para construir o Parque Arqueológico e Ambiental de São João Marcos e o guia nessa jornada.

Na primeira fase do jogo eles constroem o pórtico de entrada. O arqueólogo conta o início da construção do Parque. Na segunda etapa, constroem a ponte na Estrada Imperial. Na terceira, constroem a sede do Parque, com os prédios da área de visitantes (Centro de Memória, Reserva Técnica e Quiosque). Na quarta

fase, constroem a anastilose da Igreja Matriz e da Casa do Capitão Mor. Na quinta e última fase, constroem o Mirante.

Ao final dessa construção, a máquina do tempo de Edu já está no Mirante e ele diz que o jogador está pronto para liderar a construção real do Parque no futuro e entrega a ele o item final do jogo: uma grande chave. O jogador então acorda em seu quarto e começa a escrever no laptop: “Projeto de construção do Parque Arqueológico e Ambiental de São João Marcos”.

4.2. EVENTOS CULTURAIS

Em 2023, o Parque realizou seis eventos culturais gratuitos, que envolveram a contratação de 20 artistas / agentes culturais, oferecendo ao público apresentações artísticas, oficinas, exposições, debates e mostras de filmes.



Exposição Mulheres de São João Marcos

18 de março

A Exposição Mulheres de São João Marcos trouxe em sua edição 2023 o tema ‘Transgênero e Preconceito’. Além da exposição de banners e documentário ‘Mulheres de São João Marcos’, convidamos a ativista e idealizadora do Instituto Trans da Maré, Lohana Carla, para a condução de gincanas e debates acerca da causa transgênero. A exposição também contou com uma intervenção artística em bordado para conscientização da violência sofrida sobre pessoas trans no país, bem como a apresentação de teatro interativo com a atriz-residente do Parque, Thays Santos.



III Jornada de Museologia Social

A III Jornada de Museologia Social foi realizada em parceria com a Superintendência de Museus da Secretaria Estadual de Cultura e Economia Criativa do Estado do Rio de Janeiro e trouxe o tema ‘Memórias Afetivas’. Convidamos o Museu Casa da Cultura de Aperibé e o Espaço Cultural Luciano Bastos, em Bom Jesus do Itabapoana, para expor parte de seus acervos e compartilhar suas histórias, experiências e desafios na salvaguarda das memórias de suas respectivas cidades.



Forró São João Marcos

A tradicional festa junina que ocorre em comemoração ao mês de aniversário do Parque contou com barracas de brincadeiras inspiradas nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU (ODS), comidas típicas e quadrilha. O evento também inaugurou a moeda social do Parque: o Marco Real.



Festival de Gastronomia Sustentável

O Festival de Gastronomia Sustentável trouxe ao Parque a chef de cozinha Maristela Sodr , que promoveu uma grande aula aberta acerca da utiliza o sustent vel de alimentos. Durante a oficina, foi preparada uma feijoada vegetariana para o p blico de cerca de 120 pessoas. Para assistir e participar da aula, foram convidadas as merendeiras da rede municipal de ensino de Volta Redonda e alunos do curso de gradua o em Turismo da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro.



S o Jo o Marcos Arte e Mem ria

O evento S o Jo o Marcos Arte e Mem ria marcou o lan amento de mais uma produ o audiovisual do Parque: o document rio 'Corr a Lima – De S o Jo o Marcos para o Mundo'. Ap s a exposi o de lan amento, foi realizada uma roda de bate-papo com o produtor do filme Zeca Barros e o diretor Yuri Maia. Tamb m participou dessa roda a bisneta de Corr a Lima, a muse loga Rachel Corr a Lima. Durante o evento, aconteceram oficinas de dan a de sal o e escrita criativa, bem como exposi es de um teatro de caixa.



Exposi o Afromarcossenses

O  ltimo evento de 2023 foi a tradicional Exposi o Afromarcossenses, que celebra o M s da Consci ncia Negra. Al m dos banners da mostra e do document rio 'Afromarcossenses - Hist ria e Legado', a exposi o exibiu ainda o document rio 'Quilombo: luta e liberdade' que conta a hist ria de luta do Quilombo Santa Justina/Santa Isabel pelo direito   sua terra em Mangaratiba. Ap s a exposi o do doc, ocorreu uma roda de debates com representantes do quilombo e as pessoas que apoiaram sua causa. A saber: historiadora Miriam Bondim, ativista e gri  do Quilombo da Marambaia, V nia Guerra, e a produtora cultural e ativista Dinha Dias.

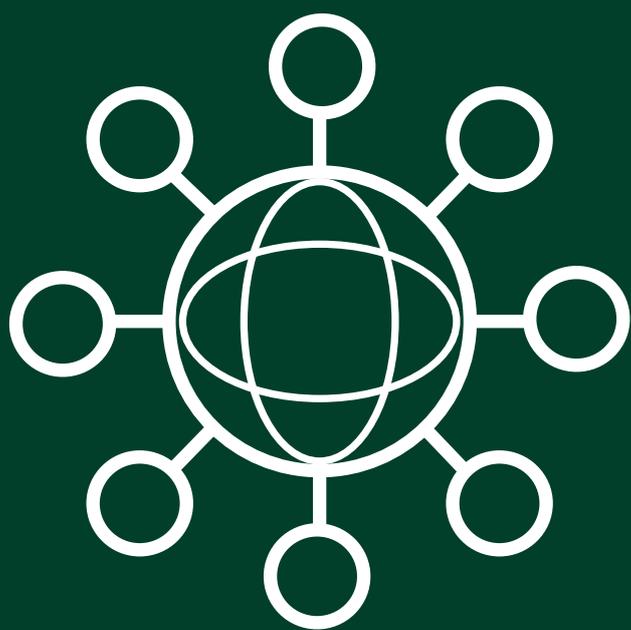
O evento contou com uma feira de alimentos artesanais produzidos no Quilombo Santa Justina/Santa Isabel, uma oficina de bonecas Abayomi e apresenta o do Jongo da Marambaia.

4.3. A OES DE FOMENTO

O Parque precisou cancelar os editais lan ados (concursos culturais) para as a es de fomento em 2023, pois n o houve inscri es suficientes para realizar a sele o de vencedores.

5.

Comunicação



As relações com as mídias incluem comunicar o Parque utilizando várias frentes de trabalho e abordagens: assessoria de imprensa, criação de conteúdo para as mídias sociais, atualizações de canais de comunicação próprios, além de marketing digital e Relações Públicas (RP).

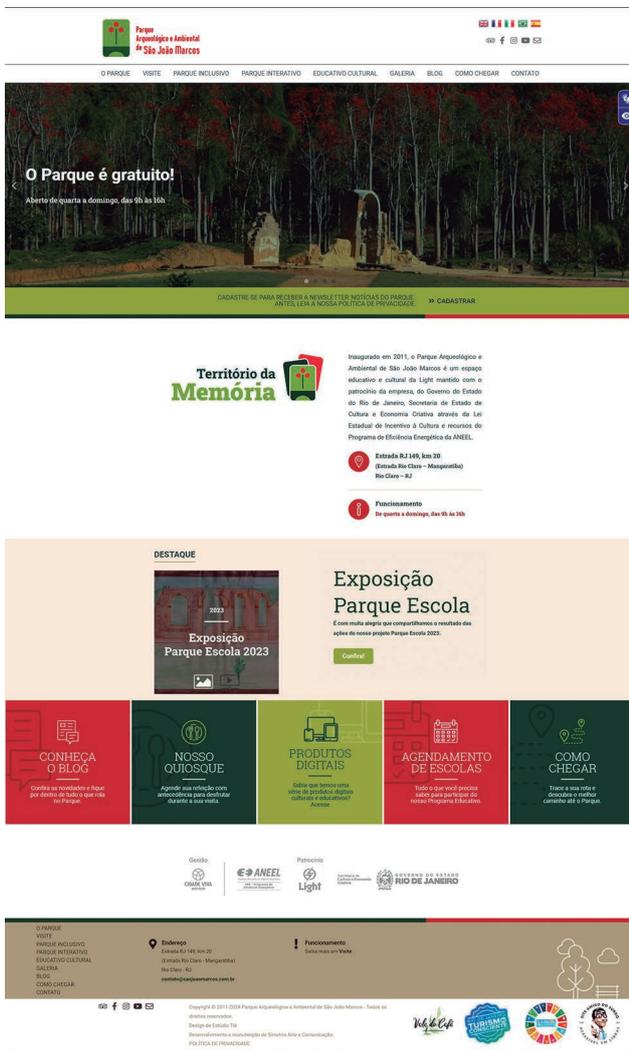
5.1. MARCA COMEMORATIVA, BRINDES PROMOCIONAIS E RP



A marca de 2023 representa o tema 'memória', presente em todos os eventos culturais realizados no Parque e no nome da personagem do Programa Educativo encarnado pela arte-educadora do projeto. O selo comemorativo (e vinheta animada) esteve presente em diversas comunicações ao longo do ano.

Produzimos 200 bottons com a marca do Parque. Os brindes foram distribuídos para parceiros estratégicos, participantes de eventos e equipe.

5.2. SITE E MÍDIAS SOCIAIS



WEBSITE

O site **saoljaomarcos.com.br** teve 60.381 visualizações de páginas e registrou 18.454 novos usuários. A página foi atualizada com os novos episódios de 'Artistas do Parque', 'Catálogo Arte e Natureza', documentário 'Corrêa Lima: de São João Marcos para o mundo', além das galerias de fotos e vídeos dos eventos. A home e as áreas 'História da cidade' e 'Como chegar' foram as TOP 3 de acesso.

As redes sociais seguem fundamentais na estratégia de comunicação do projeto. A seguir, resultados da página no Facebook, conta do Instagram, Google Meu Negócio, canal do YouTube e Threads:

FACEBOOK

Fechamos o ano com 12.693 seguidores no Facebook. Publicamos 90 postagens, que geraram 17.723 de engajamento total.



INSTAGRAM

No Instagram, encerramos 2023 com 6.625 seguidores. Foram 54 posts publicados, que geraram 4.593 de engajamento das postagens; 456 stories, que geraram 72.616 interações e 43 reels, que geraram 71.076 visualizações.



YOUTUBE

Conquistamos 354 novos inscritos no canal em 2023, totalizando 1.790. Os 20 vídeos publicados (entre produtos digitais e culturais e outras produções audiovisuais) geraram:

- 29.200 visualizações
- 1.356 horas de exibição
- 281 impressões



Vídeos ▶ Reproduzir tudo

Título	Visualizações	Tempo
Mensagem de Natal do Parque	34 visualizações	1:27
Artistas do Parque Ep. 40 Yuri Maia	20 visualizações	3:39
Artistas do Parque Ep. 39 Karine Priscila	124 visualizações	4:21
Exposição Afromarcossenses ...	27 visualizações	1:15
Catálogo São João Marcos Arte e Natureza Vol. 2 ...	218 visualizações	3:12
Catálogo São João Marcos Arte e Natureza Vol. 2 ...	40 visualizações	2:51

Produtos digitais culturais ▶ Reproduzir tudo

Título	Visualizações	Tempo
Catálogo São João Marcos Arte e Natureza Congéia &...	102 visualizações	2:56
Catálogo São João Marcos Arte e Natureza Paineira &...	247 visualizações	2:58
Catálogo São João Marcos Arte e Natureza Mulungu &...	210 visualizações	2:36
Catálogo São João Marcos Arte e Natureza Guapuruv...	108 visualizações	2:37
Catálogo São João Marcos Arte e Natureza Abertura	420 visualizações	5:28
Catálogo São João Marcos Arte e Natureza Bougainvil...	386 visualizações	2:46

THREADS

Criamos uma conta para o Parque na nova rede social da Meta. Ainda estamos avaliando a sua relevância para o projeto. Terminamos o ano com 780 seguidores.

Seguidores/Inscritos

	Facebook	Instagram	YouTube	Threads
2023	12.693	6.225	1.790	780
2022	10.428	4.130	1.428	X
2021	9.999	3.062	911	X
2022	9.312	2.303	539	X
2021	9.131	1.354	105	X

GOOGLE MEU NEGÓCIO

Foram 21 postagens que acumularam 3.310 no 'Total de ações' na ficha de informações que ajuda a gerar interações com o visitante e aumentar a presença online no Google. A métrica que se refere ao número de vezes que clicaram no site, número de telefone, visualizaram fotos e pesquisaram rotas, um aumento de 139% comparado ao ano anterior.

* Errata: no relatório passado foi registrado um número equivocado (pois assim foi entregue pela plataforma). O número correto para a métrica 'Total de ações' em 2022 foi 1.384.

5.3. MARKETING DIGITAL

Seguimos com a nossa estratégia de marketing digital de anúncios pagos em vídeo (lançamento de produtos + esforços de incremento da fruição + relacionamento) que são veiculados ao mesmo tempo no Facebook e Instagram.

Os 25 anúncios geraram nas duas redes:

- 916.189 engajamentos
- 2.484.921 impressões
- 1.192.888 alcance



5.4. NA MÍDIA

Durante o ano de 2023, como resultado do trabalho em assessoria de imprensa, o Parque foi citado em 6 matérias em jornais impressos; 4 inserções em TV e rádio e 51 ocorrências na internet. Destaque para Rede Globo, Jornal O Globo, Jornal Extra, InterTV e G1.

Jornal	TV e Rádio	Internet
6	4	51

A conversão publicitária foi de R\$ 1.703.028,00 se fizermos um comparativo monetário entre exposição na mídia espontânea e mídia paga.



5.5. CANAIS DE COMUNICAÇÃO

Mantivemos a regularidade na emissão das mensagens em nossos canais de comunicação:

- Newsletters 'Notícias do Parque' teve 13 edições e 'Celebre Conosco' 24 edições para mailing de 2.747 contatos
- Atualização do Blog do Parque: 19 postagens
- Releases para imprensa: 9

5.6. MATERIAL IMPRESSO

A pedido da Produção, foram impressos banners que serviram de peças de comunicação sobre a agenda



6.

Fruição



Ato de fruir, aproveitar, usufruir. Na cultura, relaciona-se ao acesso e uso de bens, serviços e produtos culturais pelas pessoas.

6.1. POR QUE FRUIR?

Qualquer projeto de natureza cultural, financiado com dinheiro público, deveria ter como principal objetivo a transformação da sociedade. Sem fruição o processo não se completa. Livros não lidos, filmes não vistos, assim como discos não ouvidos não ajudam a transformar cidadãos, a despertar senso crítico, promover conscientização social e salvaguardar importantes valores de cidadania, pressupostos de uma sociedade justa e feliz.

Sem uma estratégia definida de fruição, com metas e mecanismos de monitoramento para seus resultados, torna-se impossível cumprir a principal função social associada a projetos de natureza cultural.

6.2. ESTRATÉGIAS DO PARQUE

- Envio de links de produtos digitais associados a datas importantes para os grupos de WhatsApp, com adesão voluntária
- Envio de newsletter 'Celebre Conosco', divulgando quinzenalmente produtos digitais de acordo com efemérides associadas aos temas centrais de cada um dos itens indicados

Em 2023, foram realizadas 60 ações de estímulo de acesso aos produtos digitais educativo-culturais do Parque nos grupos de WhatsApp Educativo e Cultural. Todos os produtos digitais e suas respectivas efemérides foram alinhadas com os ODS.

6.3. RESUMO DOS RESULTADOS

Observamos que nas datas de estímulo, os produtos digitais das efemérides divulgadas via WhatsApp e 'Celebre Conosco' alcançam maior visualização.

Ação via WhatsApp



OFICINA ONLINE

No Dia Nacional da Educação Infantil, celebrado em 25 de agosto, que tal aprender a fazer um fantoche de Saci Pererê e, de quebra, comemorar também o Dia do Folclore (22.08)? [Assista ao episódio 5](#)

#ODS4 #educacaodequalidade

Acessos observados na sata da ação via WhatsApp, em agosto.



CELEBRE CONOSCO

5 DE NOVEMBRO DE 2023



Na data do envio do 'Celebre Conosco', em 5 de novembro, o produto foi acessado 90 vezes, por exemplo.

ARQUEOLOGIA DIGITAL

A arqueologia é a ciência que estuda as culturas por meio da escavação de fósseis, materiais, pinturas, monumentos e objetos. No Parque, a interação entre cultura e ciência nos permite uma vivência histórica. **Acesse o modelo 3D** de um achado arqueológico da antiga cidade de São João Marcos.

ODS11 #cidades #comunidades #sustentaveis #patrimonio #cultural #ODS9

Google Analytics | Todas as contas > saojoaomarcos | saojoaomarcos.com.br

Tente pesquisar "comparação de usuários entre o mês e ano ..."

Resumo dos relatórios | Páginas e telas: Título da página e classe da tela | Personalizado | 5 de nov. - 8 de nov.

	Título da página e classe da tela	Visualizações	Usuários	Visualizações por usuário	Tempo médio de engajamento
		542 100% do total	233 100% do total	2,33 Média de 0%	1 min 02 s Média de 0%
1	Parque Arqueológico e Ambiental de São João Marcos – O Parque é um espaço educativo e cultural da Light em Rio Claro-RJ que combina história, natureza, cultura, educação e lazer.	113	74	1,53	30s
2	ARQUEOLOGIA DIGITAL – CHAVE – Parque Arqueológico e Ambiental de São João Marcos	90	63	1,43	31s

6.4. PRODUTOS DO PARQUE

Resumo dos acessos aos Produtos Digitais Educativos-Culturais em 2023.

ANO	2023
ACESSOS TOTAIS	35.087
MÉDIA DE ACESSOS POR PRODUTO	175

- Lives e Artistas do Parque = 3.108 acessos
- Tours Virtuais e Documentários = 5.353 acessos
- Oficina e Jogos online = 3050 acessos
- Videoaula e Arqueologia Digital = 16.227 acessos
- Outros Produtos Digitais Educativos Culturais = 7.349 acessos

7.

Depoimentos



7.1. NAS REDES SOCIAIS

Se eu sou o que sou hoje é graças a vocês que me fizeram acreditar no que eu sou como músico. Sou muito grato! A energia do parque vive e ela me revelou quem eu sou. Quando participei do concurso eu trabalhava em ambulância e tinha pouco menos de 100 seguidores. Hoje, ao todo, somando as redes sociais, somos quase um milhão de pessoas. Vocês fazem parte dessa história. Beijos, bom trampo sempre!

Israel Habib El Suffi

Amo este lugar!

Catharina Rodrigues

Estive nesse encanto de lugar. Em breve voltarei!

Débora Dias

Parabéns para todos os envolvidos!

Marilene Santana

Um espaço maravilhoso! Pessoas que nos recebem muito bem! Estão de parabéns! Super recomendo!

Nivea Firmino

Maravilha de Deus este trabalho com as crianças.

Sílvia Silva

Esse lugar é especial!

Polly Croche

Deve ser muito bom, o evento!! Esse lugar é muito lindo!!

Conceição Remigio

Que saudade desse lugar... até hoje, apesar de ter conhecido tantos lugares incríveis no RJ, nenhum me marcou como São João Marcos. Tenho um sentimento estranho toda a vez que lembro da experiência que me proporcionaram.

@umaviajante

Nossa! Esse lugar é incrível! Necessário demais a visita. Recomendo a todos. Rodeado de histórias, natureza e boas lembranças.

@leticiajuliana_

Eu simplesmente adorei fazer esse trabalho com vocês! Lugar incrível que minha família tem história, equipe super profissional e amiga. Muito obrigado.

@danielsoares_ofc

A gente não cansou de assistir esses vídeos sobre essa cidade São João Marcos linda, assim que conheci fiquei apaixonada.

@_reginagomess

Que coisa linda....

@uanaete

Um Quilombo abraço a todos do Parque !!

@barbara5225

Tudo, este lugar é Divino, Maravilhoso...

@reginacelia1575

7.2. NA ÁREA-FIM EDUCATIVO

Agradeço pela gentileza de todos vcs, a recepção com os alunos, o guiamento do Wagner, atendimento da Anne, A moça do lanche, enfim todos.

Rosilda, do CIEP 087 Clementina de Jesus em Duque de Caxias RJ

Nossos alunos retornaram felizes pelo dia tão maravilhoso e pela oportunidade de estar visitando o Parque São João Marcos.

Professor Clayton, do colégio municipal Padre Anchieta em Barra Mansa

A E. M. Getulândia agradece a parceria da escola com o parque. Foi um prazer recebê-los!

Professora Liciano Cunha, de Rio Claro

Muito obrigada pela oportunidade! Foi tudo excelente! Obrigada por nos receber com tanto carinho! Amamos a proposta e tudo que foi desenvolvido! Que trabalho belíssimo. Um grande beijo e até a próxima.

Professora Laura, da Escola Municipal Walmir de Freitas em Santa Cruz



Parque
Arqueológico e Ambiental
de **São João Marcos**