



Parque  
Arqueológico e Ambiental  
de São João Marcos

# RELATÓRIO DE ATIVIDADES

# São João Marcos

2024



Gestão



Patrocínio



Secretaria de  
Cultura e Economia  
Criativa



GOVERNO DO ESTADO  
RIO DE JANEIRO

• RELATÓRIO DE ATIVIDADES •  
*São João Marcos*  
.....  
2024

**1. Apresentação**

**2. Área-fim Operacional**

- 2.1. Funcionamento do Parque
- 2.2. Melhorias na infraestrutura
- 2.3. Número de visitantes
- 2.4. Lançamento do projeto educativo-cultural para 2024

**3. Área-fim Educativo**

- 3.1. Ações Educativas
- 3.2. Números
- 3.3. Parcerias

**4. Área-fim Cultural**

- 4.1. Produtos Digitais
- 4.2. Eventos Culturais

**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

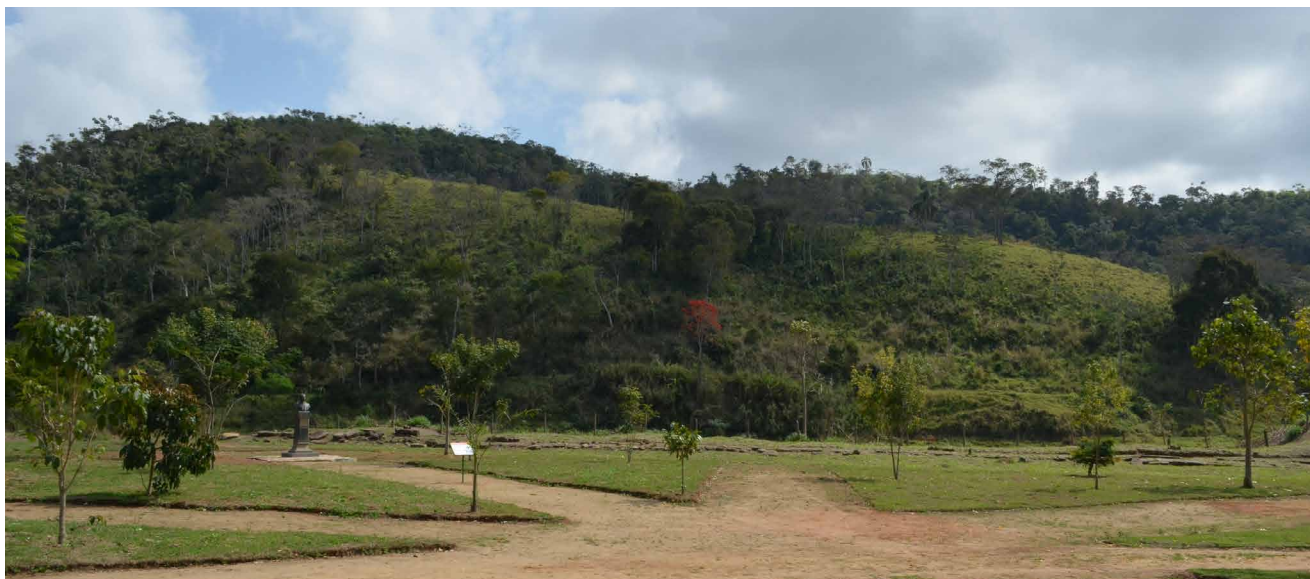
Gerir um projeto de continuidade ao longo de 14 anos é um grande desafio. Definir metas e objetivos, com o exercício constante de alinhar expectativas e interesses, exige capacidade de planejamento e negociação. Este relatório apresenta os principais resultados desse esforço, do trabalho realizado pelo Instituto Cultural Cidade Viva (ICCV) em parceria com diversas instituições privadas e públicas atuantes na região e, acima de tudo, com o efetivo engajamento da sociedade civil nas atividades desenvolvidas durante o ano de 2024.

2.

# ÁREA-FIM OPERACIONAL



Pelo décimo quarto ano consecutivo, o Parque Arqueológico e Ambiental de São João Marcos, equipamento multicultural localizado no Médio Paraíba, no município de Rio Claro (RJ), deu continuidade às suas atividades. Graças ao projeto Educativo Cultural São João Marcos 2024, os visitantes puderam por mais um ano desfrutar com conforto e segurança de uma verdadeira experiência multissensorial.



## 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 período, o projeto não só ofereceu atividades de educação patrimonial e de valorização do patrimônio cultural material e imaterial, mas também ocupou-se da manutenção permanente de todo o seu perímetro de visitação, desde o sítio arqueológico até a sua sede.

Estiveram à disposição do visitante Centro de Memória (com maquete, painéis expositivos e totens), anfiteatro, Quiosque São João Marcos, sala Cinegaleria, Corredor Galeria com exposições, Sala de Estudo e Memória, com acervo digital para consulta pública, Cantinho do Sossego, Jardim Sensorial, Observatório de Pássaros e todo o circuito arqueológico.

- Centro de Memória



- Quiosque São João Marcos



- Jardim sensorial Iara Faccini



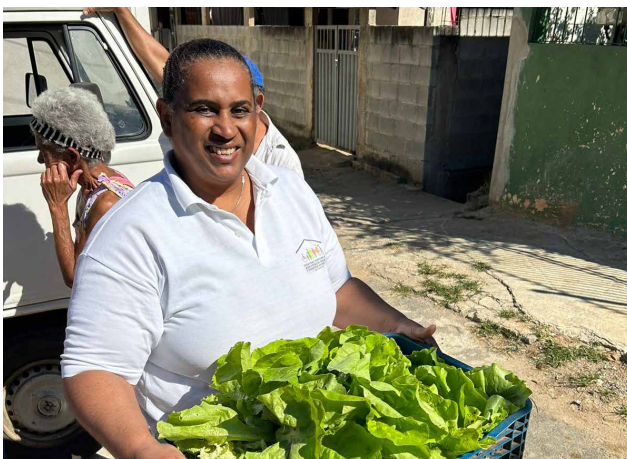
- Mirante São João Marcos



- Campo de Futebol



Além da infraestrutura acima destacada, o Parque também possui um campo de futebol que homenageia os craques do Marcossense Futebol Clube, time considerado imbatível na lembrança dos antigos torcedores e uma horta orgânica onde cultivamos e colhemos alimentos livres de agrotóxicos e toda colheita é distribuída para instituições carentes da região.



O Parque Arqueológico e Ambiental de São João Marcos também oferece aos seus visitantes estacionamento, bebedouro e banheiro com acessibilidade.

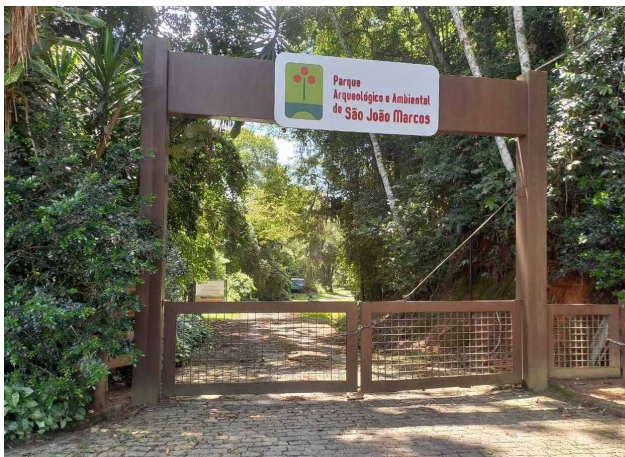
## 2.2. MELHORIAS NA INFRAESTRUTURA

O projeto honrou com o 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 2024:

### PÓRTICO

- Realizamos a manutenção do portal de acesso e parte elétrica do local.



### ESTRADA IMPERIAL

- Realizamos a manutenção das placas de estruturas e lonas de sinalização.





**SEDE**

- Realizamos a manutenção dos prédios da reserva técnica (pintura), a conservação do mobiliário (totens, bancos, mesas etc.) e dos equipamentos (bebedouro, ar condicionado etc.) e do sistema elétrico. Realizamos também a limpeza e conservação da maquete do Centro de Memória e do acervo existente.



Manutenção ar condicionado



Manutenção ar condicionado



Manutenção ar condicionado



Manutenção bebedouro



Manutenção revestimento em madeira



Manutenção da maquete



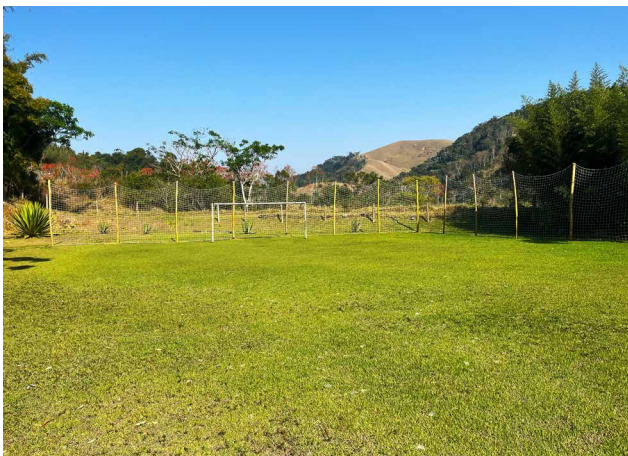
## CIRCUITO DAS RUÍNAS

- Realizamos o controle da vegetação e do traçado das praças, cuidamos da conservação dos monumentos e dos paisagismos da área de visitação. Realizamos também a manutenção dos painéis e das placas de sinalização.



Destacamos em 2024 as seguintes ações de melhorias em infraestrutura:

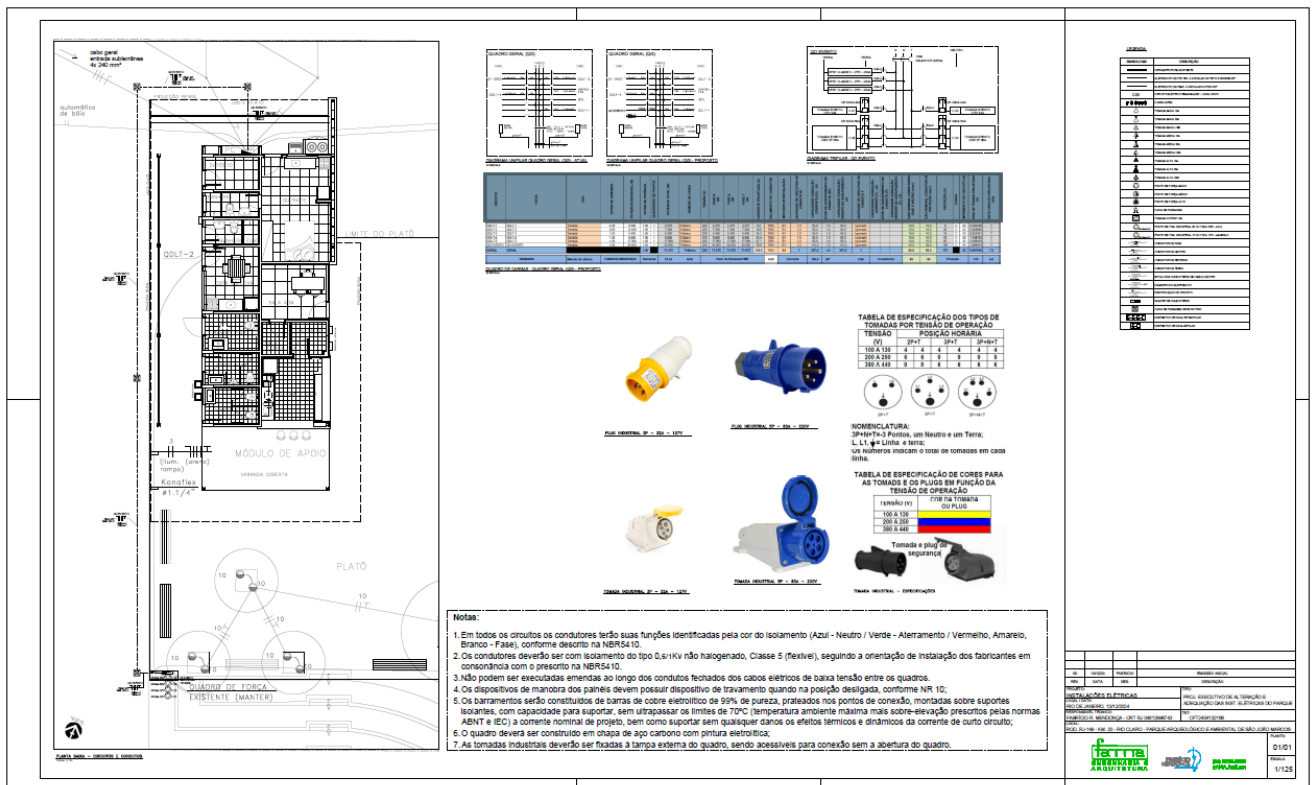
**Manutenção do campo de futebol** - Além do reparo de todo o gramado que estava bem prejudicado após as fortes chuvas dos últimos anos, recuperamos as balizas, as redes e trocamos toda a cerca que circunda o campo de futebol para que ele volte a ter condições de promover novos jogos e campeonatos.



**Aquisição de equipamentos para a sala Cinegaleria** - A sala Cinegaleria ganhou equipamentos novos para que, além das palestras e seminários já realizados no espaço, possamos também fazer gravações de áudio e vídeo no local. E o corredor que dá acesso a sala Cinegaleria virou uma minigaleria com mostras de exposições que dialogam com os eventos promovidos no Parque, carinhosamente agora chamado de Corredor Galeria.



**Melhorias na infraestrutura elétrica do Parque** - Para receber bandas e artistas que demandam estruturas maiores para acomodação dos instrumentos e equipamentos de som, realizamos uma intervenção na parte elétrica em parceria com a Fama Engenharia e Arquitetura, empresa responsável pelo projeto de elétrica do Parque. Redimensionamos o Quadro Geral (PC) para inclusão de novo QDL (denominado QD EVENTO) para atender à demanda elétrica no espaço onde são realizadas as apresentações musicais. Além disso, fizemos a instalação de novo cabeamento para o novo QD EVENTO.



### 2.3. NÚMERO DE VISITANTES

Em 2024, o Parque registrou o total de 11.041 visitantes, acumulando ao longo desses 14 anos de operação o total de 128.086 visitantes registrados.

### 2.4. LANÇAMENTO DO PROJETO EDUCATIVO-CULTURAL PARA 2024

A gestão executiva do Parque divulgou no dia 1º de março o planejamento para 2024: 'Um projeto em sinergia com seu tempo e espaço'. Na ocasião, foi divulgado o calendário de eventos culturais com suas temáticas, os produtos digitais planejados para o ano, a marca 'Construção de Conhecimento', inaugurada a exposição 'Cenas da Memória', anunciadas as Oficinas de Arte e Memória e o Espaço Oficina São João Marcos. Em favor da educação, foi celebrado um novo acordo entre o ICCV e a Secretaria Municipal de Educação de Rio Claro.



3.

# ÁREA-FIM EDUCATIVO





O Projeto Educativo Cultural São João Marcos 2024 promoveu a educação patrimonial por meio do reconhecimento do seu patrimônio cultural material e imaterial de forma a contribuir para sua preservação, valorização e continuidade ao despertar um sentimento de identidade e pertencimento aos participantes.

O Programa Educativo teve seu processo ancorado na modalidade não formal da educação e priorizou a mediação dialógica, significativa para autonomia do indivíduo na construção do conhecimento e suas relações sociais com o mundo.

Inspirados na obra 'Pedagogia da Autonomia', do educador Paulo Freire, buscamos potencializar o papel dos educandos no processo, estimulando a participação de todos na condução das atividades propostas.

### 3.1. AÇÕES EDUCATIVAS

As ações do Programa Educativo abordaram temáticas de preservação da memória, valorização da cultura e diversidade, arqueologia, sustentabilidade, meio ambiente e cidadania.



#### A) PARQUE ESCOLA

O Parque Escola é uma ação educativa formada por um conjunto de atividades construtivistas, intituladas Dinâmicas de Construção de Conhecimento (DCC).

Em 2024, propusemos o contato com aspectos da história e memória de São João Marcos a partir da proposição de quatro dinâmicas (imersão, reflexão, expressão e interação), com as quais estimulamos os estudantes a desenvolverem uma participação ativa no decorrer do processo metodológico.

O trabalho contou com abordagens diferentes para as séries do 1º ao 3º ano, onde as DCC foram desenvolvidas no ambiente escolar pela Equipe Educativa do Parque em um único encontro. Já as séries do 4º ao 9º ano tiveram as DCC desenvolvidas entre o ambiente escolar e em visita ao Parque.

## 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental

### Dinâmicas de Construção de Conhecimento (DCC)

- *Dinâmica 1* – IMERSÃO: CONHECER os aspectos histórico-culturais e memorialísticos do Parque Arqueológico e Ambiental de São João Marcos a partir da apresentação, em sala de aula, do Tour Educativo Virtual e representações em realidade aumentada (3D) de patrimônios materiais do Parque.
- *Dinâmica 2* – REFLEXÃO: PENSAR de forma imersiva os elementos construtivos do Parque partindo da (re)criação e representação de seus aspectos histórico-culturais por meio de uma apresentação lúdica de contação de histórias e jogos educativos proporcionando os estudantes diferentes meios para compreensão.
- *Dinâmica 3* – EXPRESSÃO: CRIAR memórias visuais que registrem as diferentes experiências sentidas a partir da contação de histórias vindo a estimular a criatividade e expressão artística através do desenho e pintura. O encontro resulta na criação de diferentes narrativas visuais.



## 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental

### Dinâmicas de Construção de Conhecimento (DCC)

- *Dinâmica 1* – IMERSÃO: CONHECER os aspectos histórico-culturais e memorialísticos do Parque Arqueológico e Ambiental de São João Marcos a partir da apresentação, em sala de aula, do Tour Educativo Virtual e as Pílulas de Conhecimento. O estudante desenvolve um mapa mental sobre seus apontamentos e atravessamentos do conteúdo abordado e suas experiências pessoais.
- *Dinâmica 2* – REFLEXÃO: PENSAR o Parque Arqueológico e Ambiental de São João Marcos, em vivência de uma visita mediada ao Parque, partindo dos seus aspectos histórico-culturais em diálogo com competências e habilidades específicas propostas pela BNCC e o dever social de salvaguarda da memória em seus diferentes contextos e realidades. A visita resulta no desenvolvimento de um jogo educativo que visa a ressignificação e criação de memórias do território.
- *Dinâmica 3* – EXPRESSÃO: CRIAR, em sala de aula, movimento por meio das artes, nutrindo os territórios (Aluno-Escola-Parque) com valores capazes de promover o autoconhecimento, a capacidade criativa e as leituras de mundo.
- *Dinâmica 4* – INTERAÇÃO: DIALOGAR com a comunidade escolar, promovendo o compartilhamento do processo vivenciado na ação Parque Escola de forma a estimular o estudante ao protagonismo e ao desenvolvimento das relações sociais.



## B) PASSEIO EDUCATIVO

O Passeio Educativo é uma ação desenvolvida a partir da mediação educativa de escolas, previamente agendadas, dos municípios vizinhos em parceria com o Parque. O Passeio Educativo atuou em duas vias: com agendamento realizado pelo Parque, a partir do mapeamento de escolas da região, e o agendamento realizado pela escola como recurso pedagógico complementar às temáticas da disciplina trabalhada

### Roteiro Passeio Educativo

- Caminhada ecológica com mediação pela Estrada Imperial
- Lanche: recepção de boas vindas
- Mediação do Centro de Memória e Arqueologia Digital
- Mediação na Cinegaleria
- Mediação pelo circuito arqueológico
- Almoço
- Realização de jogos educativos



## C) PASSEIO CULTURAL PARQUE ESCOLA

Encerrando a ação Parque Escola 2024, em parceria com a Secretaria Municipal de Educação de Rio Claro, foi realizado no dia 9 de outubro um Passeio Cultural ao Rio de Janeiro. Um grupo de 14 alunos, representando as turmas do 4º ano da rede municipal participantes da iniciativa, visitaram o Centro Cultural Light e o Theatro Municipal, no Centro da cidade, guiados pelo monitor do Parque, Wagner Zacharias.



## D) INFOPRODUTOS

Em 2024, os produtos digitais de cunho educativo-cultural desenvolvidos pelo Parque foram utilizados como recursos lúdico-educativos para as ações do Parque Escola e Passeio Educativo, funcionando também para visualização espontânea nos canais de acesso do Parque. São eles:

## COLEÇÃO PRODUTO ESCOLA

Produtos digitais desenvolvidos especificamente para uso educativo nas ações Parque Escola e Passeio Educativo. Formado por:

1. *Tour Educativo Virtual*: organizado em oito capítulos, explora conteúdos sobre o patrimônio cultural e natural da antiga cidade de São João Marcos e região;
2. *Pílulas de Conhecimento*: série de oito vídeos disparadores para reflexão dos processos de construção de identidade, memória e patrimônio.



## EDUCATIVOS / CULTURAIS

Produtos digitais variados que possibilitam a interseção entre arte, educação, patrimônio e tecnologia. Formados por:

1. *Tour 360°*: recurso que disponibiliza a visualização de imagens panorâmicas 360 graus que oferece uma representação virtual do Centro de Memória e as ruínas da antiga cidade;
2. *Artistas do Parque*: série de vídeo-performances que apresenta artistas de diversas linguagens para criação artística inspirada no Parque;
3. *Clube da Resenha*: série de vídeos que apresenta levantamentos críticos ou comentários acerca de determinada obra;
4. *Arqueologia Digital*: conjuntos de artefatos arqueológicos da cidade de São João Marcos digitalizados em realidade aumentada.





## OFICINAS DE ARTE E MEMÓRIA

O Espaço Oficina São João Marcos, localizado no Centro da cidade de Rio Claro, foi criado para ser uma extensão do Parque Arqueológico e Ambiental de São João Marcos com o objetivo de difundir conhecimento e promover a preservação da memória de São João Marcos por meio de diversas linguagens artísticas.

O projeto realizou quatro oficinas de teatro e estêncil inteiramente gratuitas para os alunos interessados. As oficinas tiveram como finalidade estimular o criar artístico a partir da memória da antiga cidade. Os contemplados com as oficinas foram moradores de Rio Claro. O projeto arcou com os custos de lanche e material para a confecção dos trabalhos de conclusão. Em 2024, as oficinas culminaram com uma mostra pedagógica.

1. *Oficina de Teatro:* A oficina de teatro teve como objetivo treinar alguns aspectos dessa arte, realizar exercícios de atuação com os alunos e desenvolver uma peça curta com os alunos participantes. A finalização da oficina de teatro teve a apresentação de duas peças contando fatos históricos da cidade.



2. *Oficina de Estêncil:* Nas aulas de estêncil, realizamos a produção de dois murais retratando elementos visuais presentes no Parque, como as ruínas. As oficinas proporcionaram aos alunos um domínio básico do processo e das técnicas de estêncil.



### 3.2. NÚMEROS

Em 2024, o Parque Escola atendeu 1.677 alunos e 25 unidades de ensino.

O Passeio Educativo recebeu 1.895 alunos e 38 escolas. Tratam-se de visitas com escolas previamente agendadas.

Durante o ano, os produtos digitais de cunho educativo-culturais desenvolvidos pelo Parque tiveram 5.503 acessos ao todo.

No Espaço Oficina, foram realizadas quatro oficinas que atenderam 30 alunos em 2024.

### 3.4. PARCERIAS

O Parque vem fortalecendo parcerias com instituições que compartilham sua missão e valores, estabelecendo uma colaboração significativa com a Secretaria Municipal de Educação de Rio Claro para a implementação do programa do Projeto Educativo Cultural São João Marcos 2024.

Além da SME de Rio Claro, outras secretarias municipais de educação e cultura da região são fundamentais para a realização das ações educativas em escolas de outros municípios.

Conquistamos uma parceria de grande relevância para o projeto com a SME de Volta Redonda. Atendemos 745 alunos de 12 escolas da região com as ações do Parque Escola. Outra parceria importante para o projeto durante o ano foi a parceria com o Sesi Firjan, na qual atendemos 180 estudantes do ensino médio.

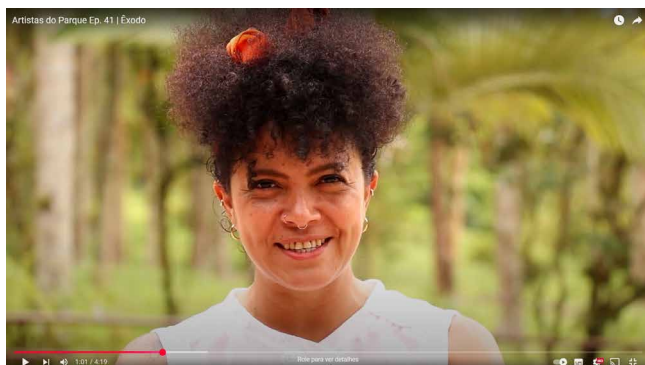
4.

# ÁREA-FIM CULTURAL



Em 2024, o Parque Arqueológico e Ambiental de São João Marcos produziu 10 produtos digitais e nove eventos culturais gratuitos. Entre os produtos culturais estão: 9 vídeos para a série 'Artistas do Parque' e a primeira temporada da série documental 'O Parque'.

## 4.1. PRODUTOS DIGITAIS



### *Artista do Parque Ep. 41* *'Êxodo'*

Os artistas Thays Santos, Antonio Saraiva e Yuri Maia se encontram para dar vida às memórias de ex-moradores de São João Marcos com música e poesia.



### *Artista do Parque Ep. 42* *'Cada Movimento Tem Uma História'*

Ressignificar o conceito de movimento para interpretar as narrativas que compõem a história e as versões contadas sobre São João Marcos. Com as colaborações da bailarina Valentina Fittipaldi, da atriz Thays Santos e do músico Antonio Saraiva.



### *Artista do Parque Ep. 43* *'Memórias dos Meus Tempos'*

Apesar de as memórias poderem ser compartilhadas, não significa que um mesmo fato será lembrado da mesma maneira por todos. Com as colaborações da maquiadora Mariane Porte na caracterização, da atriz Thays Santos e do músico Antonio Saraiva.



### *Artista do Parque Ep. 44* *'Anamnese'*

Beleza pura: poesia de Saulo Soares, interpretação de Thays Santos, música de Antonio Saraiva e paisagem do Parque.



### *Artista do Parque Ep. 45* *'Vitalização'*

A natureza como fonte inesgotável de inspiração! O episódio foi produzido com as colaborações do pintor paisagista Orlando Freitas, da atriz Thays Santos e do músico Antonio Saraiva.



### *Artista do Parque Ep. 46* *'Quem conta um conto'*

...aumenta um ponto! Episódio com as colaborações do ator Marcelo Soares, da atriz Thays Santos e do músico Antonio Saraiva.



### *Artista do Parque Ep. 47*

*'O movimento dos ventos, das águas e memória'*  
Dança entre os mulungus em flor. O episódio foi produzido com as colaborações da bailarina Pâmela Sobral, da atriz Thays Santos e do músico Antonio Saraiva.



### *Artista do Parque Ep. 48* *'Ivan e seus personagens'*

Uma história para contar. O episódio celebra o ator Ivan Portugal, morador de Rio Claro. Com as colaborações da atriz Thays Santos e do músico Antonio Saraiva.



### *Artista do Parque Ep. 49* *'Cores, texturas e formas'*

Entre linhas e tintas. O último episódio de 2024 tem a colaboração da artista visual Mariane Alves, da bordadeira Laryssa Rocha e do músico Antonio Saraiva.

## Filme: 'O Parque'

Este ano, produzimos a primeira temporada da série audiovisual sobre o processo de criação e construção do Parque Arqueológico e Ambiental de São João Marcos, com quatro episódios.

O objetivo da série é, além de valorizar a criação do Parque Arqueológico e Ambiental de São João Marcos, registrar e mostrar a evolução e a importância do projeto.



*Ep. 1 - A memória enterrada viva*



*Ep. 2 - O nascer do sonho*



*Ep. 3 - Do sonho à realidade*



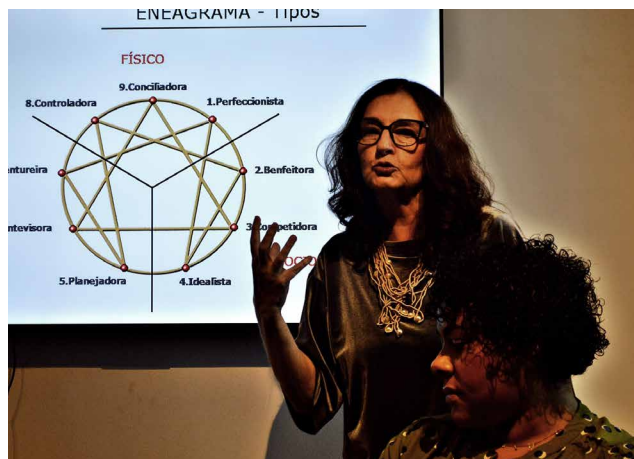
*Ep. 4 - Mãos à obra*

## 4.2. EVENTOS CULTURAIS

O Parque realizou 10 eventos culturais gratuitos, que envolveram a contratação de artistas e agentes culturais da região, oferecendo ao público apresentações artísticas, oficinas, exposições, debates e mostras de filmes.

**Exposição Mulheres de São João Marcos**  
30 de março

O evento teve como objetivo estimular mulheres empreendedoras de Rio Claro para a discussão de desafios enfrentados, promovendo reflexão sobre o tema com profissionais da área, com intuito de despertar consciência sobre essa questão e inspirar no intuito de soluções realistas e concretas.



**EXPOSIÇÃO MULHERES DE SÃO JOÃO MARCOS**  
EMPODERAMENTO FEMININO  
30 de março, das 10h às 14h

Gestão: CIDADE VIVA INSTITUTO  
Patrocínio: ANEEL, Light, GOVERNO DO ESTADO RIO DE JANEIRO

**EXPOSIÇÃO MULHERES DE SÃO JOÃO MARCOS**  
EMPODERAMENTO FEMININO  
30 de março, das 10h às 14h

Gestão: CIDADE VIVA INSTITUTO  
Patrocínio: ANEEL, Light, GOVERNO DO ESTADO RIO DE JANEIRO

**Gincana Cultural TEA**  
13 de abril

Teve como tema central a inclusão cultural para crianças com transtorno do espectro autista (TEA) e com o objetivo de ressaltar a necessidade de capacitar agentes culturais e público para o acolhimento e desenvolvimento de atividades culturais para crianças com TEA. O educador musical e musicoterapeuta Thiago Procópio mostrou um pouco do seu método de abordagem Música Pra Todo Lado (MPTL) em uma dinâmica em que as crianças e os responsáveis se expressaram com a voz, instrumentos musicais e movimentos corporais.



**GINCANA CULTURAL TEA**  
Inclusão cultural para pessoas com transtorno do espectro autista  
13 de abril, das 9h às 14h

Gestão: CIDADE VIVA INSTITUTO  
Patrocínio: ANEEL, Light, GOVERNO DO ESTADO RIO DE JANEIRO

**GINCANA CULTURAL TEA**  
Inclusão cultural para pessoas com transtorno do espectro autista  
13 de abril, das 9h às 14h

Gestão: CIDADE VIVA INSTITUTO  
Patrocínio: ANEEL, Light, GOVERNO DO ESTADO RIO DE JANEIRO

## IV Jornada da Museologia Social 25 de maio

A IV 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 'Memória e cidadania: presente, a memória do futuro', com foco nos vários aspectos ligados ao tema memória e sua relação com o pleno exercício da cidadania. Durante o evento, foi realizada uma roda de ideias para refletir sobre o exercício efetivo de deveres e direitos da cidadania cotidianamente para a construção da memória futura.



## Forró da Sustentabilidade 15 de junho

Com o tema 'Sustentabilidade: um compromisso de todos', o evento vespertino/noturno ocorreu em comemoração ao mês de aniversário do Parque. Contou com brincadeiras sobre os ODS, correio elegante, quadrilha junina e a apresentação do Forro DuBrão.





## Cine Rock São João Marcos

27 de julho

O evento noturno contou com um supershow da Pepperband, banda em tributo aos Beatles, cantando grandes sucessos dos quatro fabulosos de Liverpool. Na programação, teve visita guiada pelas ruínas, exposição 'Cenas da Memória' e foi servido ao público um delicioso cachorro-quente para comemorar a noite do Rock.



Parque Arqueológico e Ambiental de São João Marcos

# Rock in São João Marcos

com Pepperband Beatles Cover

27 de julho, das 16h às 20h

Gestão: CIDADE VIVA

Patrocínio: ANEEL, Light, GOVERNO DO ESTADO RIO DE JANEIRO

Parque Arqueológico e Ambiental de São João Marcos

# Rock in São João Marcos

com Pepperband Beatles Cover

27 de julho, das 16h às 20h

Gestão: CIDADE VIVA

Patrocínio: ANEEL, Light, GOVERNO DO ESTADO RIO DE JANEIRO

## Pelas Ruas de São João Marcos

10 de agosto

O tema foi: 'Um olhar sobre a população em situação de rua, promovendo inclusão e dignidade através de atividades educativas e culturais'. O evento teve a presença de frequentadores do Centro de Referência Especializado para População em Situação de Rua, Centro Pop de Volta Redonda. Eles foram recepcionados com café da manhã e uma performance artística. Os convidados conheceram o Centro de Memória e participaram da intervenção fotográfica 'Criando Memórias', levando para casa fotos impressas no dia.



Parque Arqueológico e Ambiental de São João Marcos

# Pelas Ruas de São João Marcos

10 de agosto, das 10h às 15h

Gestão: CIDADE VIVA

Patrocínio: ANEEL, Light, GOVERNO DO ESTADO RIO DE JANEIRO

Parque Arqueológico e Ambiental de São João Marcos

# Pelas Ruas de São João Marcos

10 de agosto, das 10h às 15h

Gestão: CIDADE VIVA

Patrocínio: ANEEL, Light, GOVERNO DO ESTADO RIO DE JANEIRO

**Festa do Padroeiro**  
28 de setembro

O evento teve como objetivo envolver os convidados na valorização da memória local, festejando o padroeiro da cidade São João Marcos, resgatando e fortalecendo os laços entre o patrimônio histórico e a identidade cultural da antiga cidade. A programação contou um cortejo pelas ruínas conduzido pela Folia de Reis João Alves e Filhos, de Lídice, com a inauguração da exposição 'Cenas das Memórias II', da artista-residente Mariane Alves, e participação dos integrantes da Associação de Mulheres Mariana Crioula, de Volta Redonda.



Gestão: CIDADE VIVA

Patrocínio: ANEEL, Light, GOVERNO DO ESTADO RIO DE JANEIRO

Gestão: CIDADE VIVA

Patrocínio: ANEEL, Light, GOVERNO DO ESTADO RIO DE JANEIRO

**Festinfantil São João Marcos**  
26 de outubro

O evento teve como objetivo incentivar o desenvolvimento artístico e a ludicidade de jovens e crianças, com a participação de integrantes do Instituto Dagaz, de Volta Redonda. Eles puderam participar de oficinas gratuitas de cadernos artesanais e estêncil. Os adolescentes também participaram de uma vivência artística com jogos teatrais e rítmicos conduzidos por integrantes do Coletivo Sala Preta, de Barra Mansa. Para finalizar o evento, os convidados recitaram poemas, formando um bonito sarau.



Gestão: CIDADE VIVA

Patrocínio: ANEEL, Light, GOVERNO DO ESTADO RIO DE JANEIRO

Gestão: CIDADE VIVA

Patrocínio: ANEEL, Light, GOVERNO DO ESTADO RIO DE JANEIRO

## Festival Cultura e Ciência de São João Marcos 16 de novembro

O evento fez alusão ao Dia Nacional da Cultura e da Ciência, celebrado no dia 5 de novembro. Os visitantes puderam aprender um pouco sobre etnomusicologia, ciência que estuda a música em seu contexto cultural, com o pesquisador Paulo Henrique Sevidanes, que conduziu o Workshop 'Trilha sonora do cotidiano'.



Gestão  
CIDADE VIVA  
INSTITUTO

Patrocínio  
ANEEL  
Secretaria de Cultura e Economia Criativa  
GOVERNO DO ESTADO  
RIO DE JANEIRO

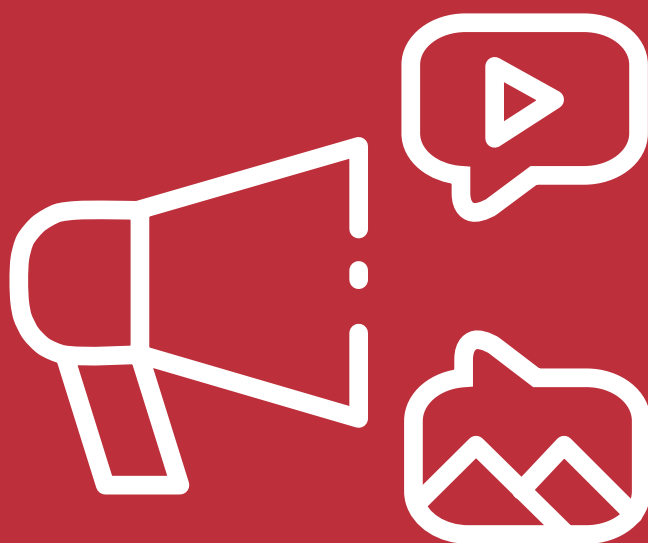


Gestão  
CIDADE VIVA  
INSTITUTO

Patrocínio  
ANEEL  
Secretaria de Cultura e Economia Criativa  
GOVERNO DO ESTADO  
RIO DE JANEIRO

# 5.

# COMUNICAÇÃO



A comunicação do Parque com as mídias e públicos de interesse abrange diversas estratégias e frentes de atuação, como assessoria de imprensa, criação de conteúdo para redes sociais, atualizações dos canais de comunicação próprios, além de ações de marketing digital e Relações Públicas (RP).

## 5.1. MARCA COMEMORATIVA, BRINDES PROMOCIONAIS E RP

A marca criada para representar o ano, inspirada no educador Paulo Freire, desenvolveu o conceito de 'Construção de Conhecimento'. O selo comemorativo, acompanhado pela vinheta animada, marcou presença em diversas comunicações ao longo do ano.

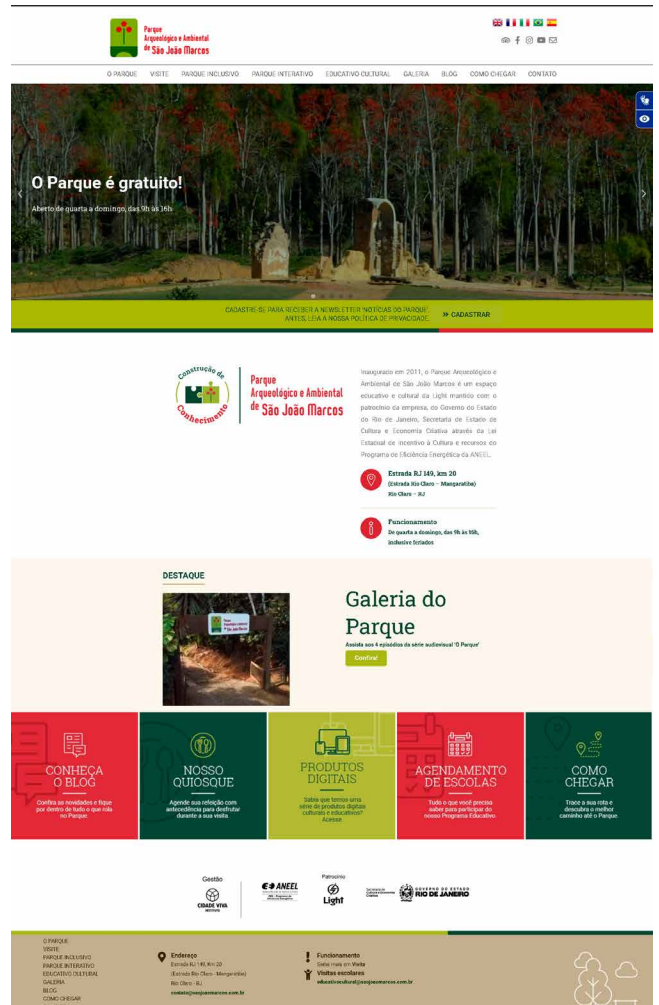
Produzimos 200 unidades de calendários de bolso, 200 unidades de canetas e 200 unidades de marca-páginas. Os brindes foram distribuídos para parceiros estratégicos, participantes de eventos e equipe. Em junho, o case do Parque foi apresentado no painel 'Soft power: o patrimônio cultural como vetor de promoção e de desenvolvimento' no Rio2C, maior evento de criatividade da América Latina.



## 5.2. SITE E MÍDIAS SOCIAIS

### WEBSITE

O site [saojoaomarcos.com.br](http://saojoaomarcos.com.br) teve 59.547 visualizações de páginas e registrou 14.068 novos usuários. A página foi atualizada com os novos episódios da série 'Artistas do Parque', a primeira temporada do documentário 'O Parque', além das galerias de fotos e vídeos dos eventos e postagens no Blog do Parque. A home e as áreas 'Galeria' e 'História da cidade' foram as TOP 3 de acesso.



As redes sociais continuam sendo um pilar essencial na estratégia de comunicação do projeto. A seguir, apresentamos os resultados obtidos nas plataformas: Facebook, Instagram, Google Meu Negócio, YouTube e Threads.

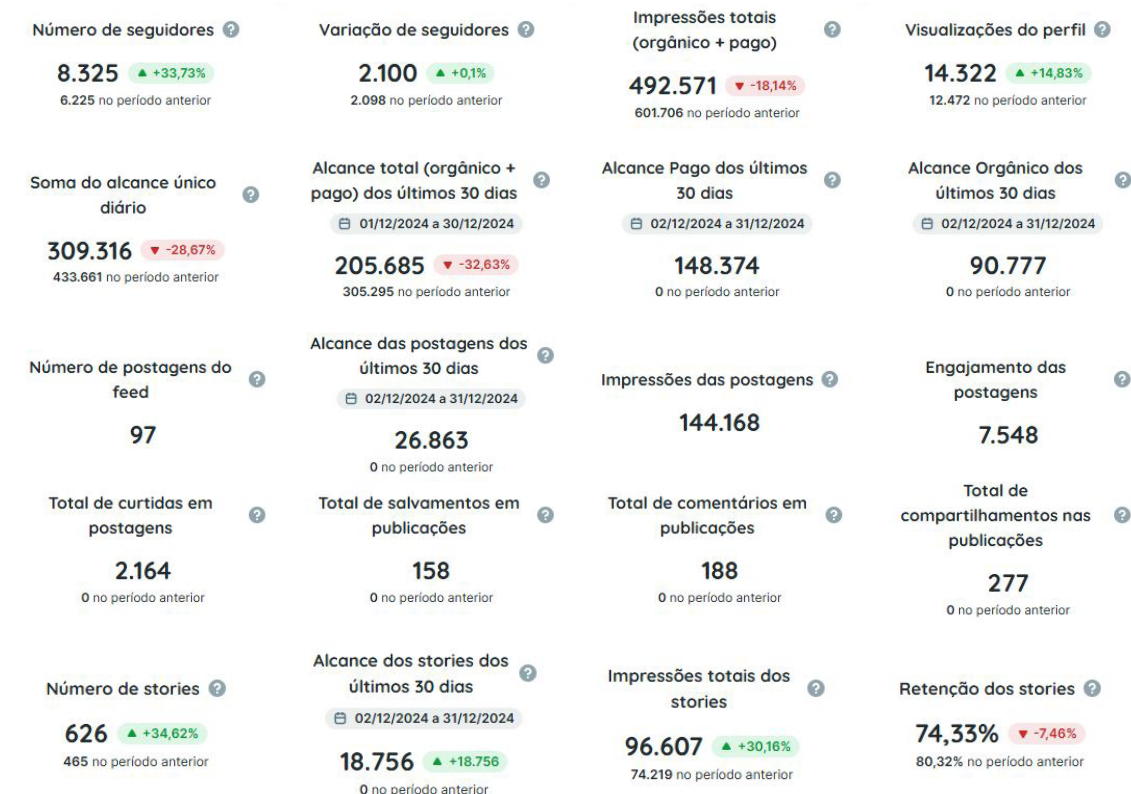
## FACEBOOK

Fechamos o ano com 13.848 seguidores no Facebook. Publicamos 95 postagens, que geraram 73.077 de engajamento total.



## INSTAGRAM

No Instagram, encerramos 2024 com 8.325 seguidores. Foram 97 posts publicados, que geraram 7.548 de engajamentos nas postagens; 626 stories, que geraram 96.607 interações e 41 reels, que geraram 46.845 reproduções.



## YOUTUBE

Em 2024, conquistamos 390 novos inscritos no canal, atingindo um total de 2.179 seguidores. Os 25 vídeos publicados, incluindo produtos digitais, culturais e outras produções audiovisuais, geraram os seguintes resultados:

- 43.861 visualizações
- 2.151 horas de exibição
- 391 mil impressões



### Produtos digitais culturais ▶ Reproduzir tudo



## THREADS

Segundo ano da conta do Parque na mais recente rede social da Meta. Ainda estamos avaliando a sua relevância para o projeto. Terminamos em 2024 com 1.599 seguidores.

### Seguidores/Inscritos

	Facebook	Instagram	YouTube	Threads
2024	13.848	8.325	2.171	1.599
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 realizadas 22 postagens que geraram 15.414 visualizações e 3.372 interações no 'Total de ações' registrado na ficha de informações. Este último é um indicador que reflete o número de cliques no site, visualizações de fotos, pesquisas de rotas e chamadas telefônicas, contribuindo para aumentar as interações com visitantes e fortalecer a presença online no Google.

### 5.3. MARKETING DIGITAL

Mantivemos nossa estratégia de marketing digital com anúncios pagos, abrangendo lançamentos de produtos, ações para impulsionar a fruição e fortalecer o relacionamento com o público. Esses conteúdos são veiculados simultaneamente no Facebook e no Instagram, ampliando o alcance e engajamento nas duas plataformas.

Os 23 anúncios geraram nas duas redes:

- 729.204 engajamentos
- 1.981.430 impressões
- 1.018.442 alcance



### 5.4. NA MÍDIA

Ao longo de 2024, graças ao trabalho de assessoria de imprensa, o Parque conquistou destaque em 6 matérias publicadas em jornais impressos, 2 inserções em emissoras de TV e rádio, além de 45 menções na internet. A conversão publicitária foi de R\$449.332,00 se fizermos um comparativo monetário entre exposição na mídia espontânea e mídia paga.



### 5.5. CANAIS DE COMUNICAÇÃO

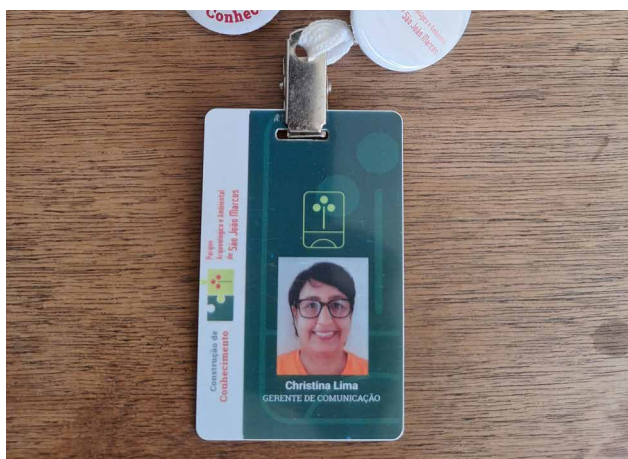
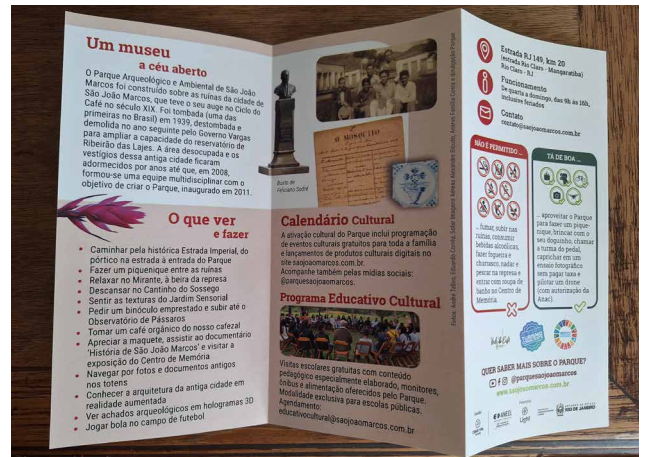
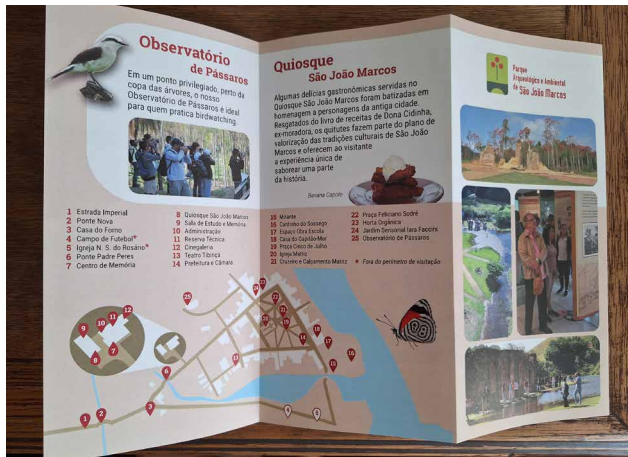
Mantivemos a regularidade na emissão das mensagens em nossos canais de comunicação:

- Newsletters 'Notícias do Parque' teve 13 edições e 'Celebre Conosco' 24 edições para mailing de 2.774 contatos
- Atualização do Blog do Parque: 24 postagens
- Releases para imprensa: 11



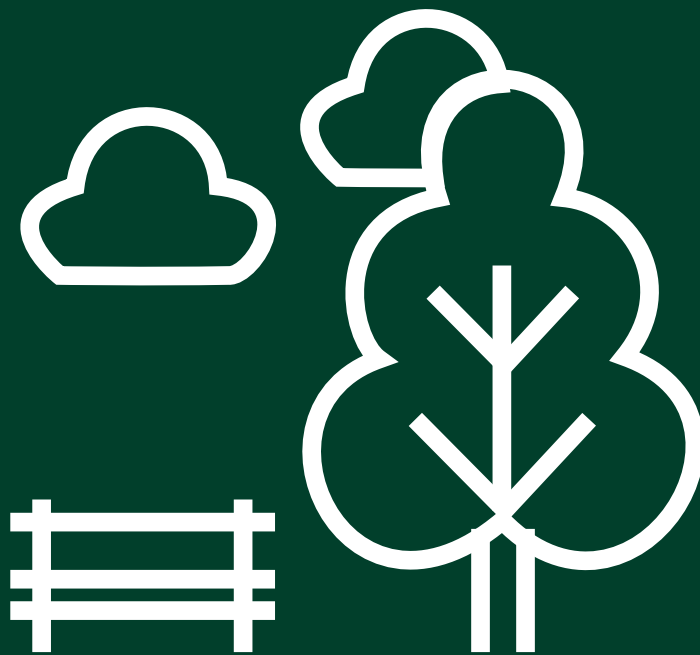
## 5.6. MATERIAL IMPRESSO

Foi desenvolvido um novo folder explicativo e impressos banners com a agenda dos eventos culturais e uso para eventos externos.



# 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 dois grupos de WhatsApp, com adesão voluntária
- Envio da newsletter 'Celebre Conosco', divulgando quinzenalmente produtos digitais de acordo com efemérides associadas aos temas centrais de cada um dos itens indicados

Em 2024, 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 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU (ODS).

Observamos que nas datas de estímulo, os produtos digitais das efemérides divulgadas alcançam maior visualização.

### AÇÃO VIA WHATSAPP EM MARÇO

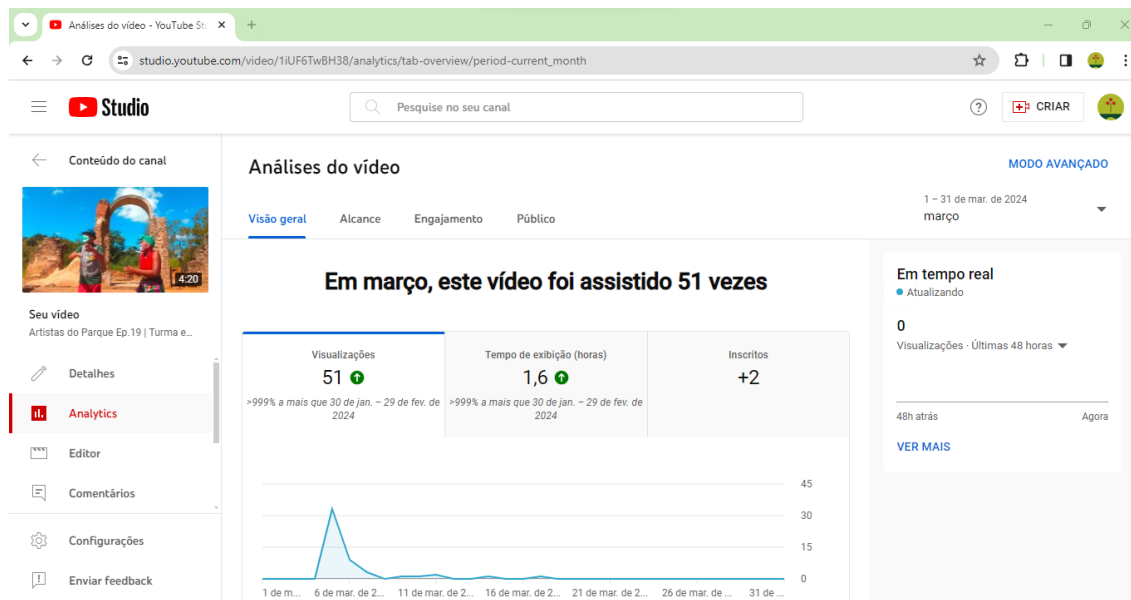


### ARTISTAS DO PARQUE

No Dia Mundial da Eficiência Energética, celebrado em 5 de março, a 'Turma em Cena' conta de maneira divertida como a chegada da energia elétrica mudou a vida da cidade de São João Marcos. [Assista!](#)

#ODS7 #energiaacessivel #eficienciaenergetica

## ACESSOS OBSERVADOS NA DATA DA AÇÃO VIA WHATSAPP



## RELAÇÃO DAS AÇÕES DE FRUIÇÃO NA DIVULGAÇÃO DO CELEBRE CONOSCO

Nas datas de envio dos newsletters 'Celebre Conosco', podemos observar que os produtos digitais das efemérides divulgadas alcançam maior visualização, como no Celebre de setembro com o episódio Mulungu & Dança do Catálogo São João Marcos Arte e Natureza:



### CATÁLOGO ARTE E NATUREZA

Nossos mulungus, árvores-símbolo do Parque, nos enchem de orgulho! [Assista](#) ao episódio Mulungu & Dança, no Catálogo São João Marcos Arte e Natureza, com a bailarina Pamela Sobral.

#ODS15 #proteger #ecosistemasterrestres #biodiversidade

## NA DATA DO ENVIO DO CELEBRE CONOSCO EM 19 DE SETEMBRO O PRODUTO FOI ACESSADO 23 VEZES



### 6.3. RESUMO DOS RESULTADOS

Resumo dos acessos aos Produtos Digitais Educativos-Culturais em 2024.

<b>ANO</b>	2024
<b>ACESSOS TOTAIS</b>	43.293
<b>MÉDIA DE ACESSOS POR PRODUTO</b>	247

- Lives e Artistas do Parque – 4.521 acessos
- Tours Virtuais e Documentários – 5.326 acessos
- Oficina e Jogos online – 2.317 acessos
- Videoaula e Arqueologia Digital – 30.251 acessos
- Outros Produtos Digitais Educativos Culturais – 878 acessos

7.

# DEPOIMENTOS



## 7.1. NAS REDES SOCIAIS

*Mais uma vez o Parque Arqueológico e Ambiental de São João Marcos promovendo cultura. Parabéns a todos os envolvidos. Salve o nosso querido Parque Arqueológico e Ambiental de São João Marcos. Saúde e paz a todos.*

**DavidSilva**

*Que lindo!!!! Uma honra poder participar dessa série com vocês!!! 🌻❤️*

**cafeartebr**

*Eu indico muuuuuuuuu!!! É um passeio maravilhoso!!!! 😊*

**angelamendes\_direito**

*Muito obrigado pela oportunidade de compartilhar minhas pesquisas, foi um prazer enorme estar com vocês!*

**paulohenriquesev**

*Foi um dia inesquecível para nossas crianças. Gratidão! ❤️❤️❤️*

**institutodagaz**

*Um dia incrível! Essa é a educação que acreditamos 😊❤️*

**mariisouza.psi**

*Parabéns à todos os envolvidos.*

**comendador\_jorge\_nathureza**

*São João Marcos no meu coração e na minha pesquisa. ❤️*

**eumarerosa**

*Espetacular!!!!*

**fama\_engenharia**

*Lugar incrível. 😊*

**jayrojcsphotography**

*Show maravilhoso! Adorei. 🙌🙌🙌🙌*

**marceli.elias**

*Muito bom está com essa galera top do parque 🌊❤️👏👏👏😊*

**dourado\_daniele**

*Eu já fui algumas vezes e gostei muito.*

**ze.renato.300**

*Sempre uma grande alegria ❤️*

**sistemademuseusrj**

*🤩🤩🤩🤩 Esplêndido! 🙌🙌🙌*

**barbosa.lar**

## 7.2. NA ÁREA-FIM EDUCATIVO

*Estou enviando essa mensagem para agradecer o apoio e dedicação de toda equipe do parque, na realização do projeto Parque Escola. Ontem finalizamos com o passeio, que com certeza ficará registrado na memória de cada aluno. Os pais, os alunos, os professores ficaram encantados com o cuidado e atenção nesse projeto que resgata a importância da nossa história. Mais uma vez, muito obrigada! 🙏🙏🙏  
Um abraço carinhoso em todos vocês! Acreditamos em uma educação pública de qualidade, obrigada por fazer parte disso. 💖*

**Mariane Souza, coordenadora geral do Núcleo do Ensino Fundamental I da Secretaria Municipal de Rio Claro**

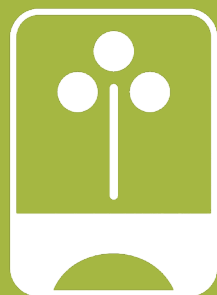
*Visitar São João Marcos é mergulhar um pouco na nossa história. Tenho visitado o Parque há um bom tempo e todas as vezes esse passeio revela novas descobertas e saberes. Desde a entrada do portal com apoio dos seus guias, a educação ambiental, os caminhos da nossa história, os monumentos, as ruínas guardam significados e belezas especiais. O Passeio Educativo, sem dúvidas, é um presente especial, uma viagem ao passado que beneficia a todos com novos conhecimentos.*

**Professor Fábio, do CIEP 310 em Barra do Pirai**

*Passando para agradecer o tratamento e a possibilidade da experiência. Os alunos amaram. Muito obrigado em nome de todos da Escola Maria do Carmo.*

**Professor Sergio Pizzotti, Escola Maria do Carmo**





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