

Elaine Jesus Alves
Gilson Pôrto Jr.
(Orgs.)

Comunicação,
tecnologias
emergentes e
práticas sociais

Discussões e experiências em
diálogo com a sociedade



Comunicação, tecnologias emergentes e práticas sociais

Discussões e experiências em diálogo com a sociedade

Organizadores:

Elaine Jesus Alves

Gilson Pôrto Jr.



Diagramação: Marcelo A. S. Alves

Capa: Carole Kümmecke - <https://www.behance.net/CaroleKummecke>

O padrão ortográfico e o sistema de citações e referências bibliográficas são prerrogativas de cada autor. Da mesma forma, o conteúdo de cada capítulo é de inteira e exclusiva responsabilidade de seu respectivo autor.



Todos os livros publicados pela Editora Fi estão sob os direitos da [Creative Commons 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt_BR) https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt_BR



Série Comunicação, Jornalismo e Educação - 37

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

ALVES, Elaine Jesus; PÔRTO JR., Gilson (Orgs.)

Comunicação, tecnologias emergentes e práticas sociais: discussões e experiências em diálogo com a sociedade [recurso eletrônico] / Elaine Jesus Alves; Gilson Pôrto Jr. (Orgs.) -- Porto Alegre, RS: Editora Fi, 2020.

239 p.

ISBN - 978-85-5696-762-6

Disponível em: <http://www.editorafi.org>

1. Ensaios. 2. Jornalismo. 3. Ética. 4. Comunicação. 5. Cultura. I. Título. II. Série.

CDD: 177

Índices para catálogo sistemático:

1. Ética e sociedade

177

Capítulo 3

Proposições educativas não formais na internet: um levantamento em sites de museus de arte brasileiros

*Dorcas Weber*¹

1 Introdução

As reflexões acerca das influências das tecnologias digitais da informação e comunicação nas práticas culturais não configuram uma novidade há alguns anos. Contudo, é imprescindível lembrar que os aparatos tecnológicos estão em constante e veloz movimento, apresentando, a cada momento, novas ferramentas e configurações. Deste modo, as culturas, conjunto de práticas que constituem e caracterizam as sociedades, cuja natureza de constante alteração, acabam por apresentar muitas influências temporais, em vários âmbitos, das tecnologias da informação e comunicação. Então, mesmo que este cenário, como tema de reflexão, pareça redundante, na medida em que muitos autores têm se debruçado sobre esta temática, a constância e velocidade das mudanças no campo tecnológico e suas influências, quase imediatas, exigem que este assunto esteja entre aqueles que se mantém no topo da lista de discussões.

Sancho (2006), ao discutir as influências das tecnologias no cotidiano das culturas, aponta três mudanças fundamentais: a alteração dos interesses e prioridades; mudança dos símbolos constituidores das culturas, tornando-os mais complexos e universais; e, mudanças na natureza da

¹ Doutorado em Ciências da Educação pela Universidade do Minho. Professora Adjunta da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS. E-mail: dorcasjweber@gmail.com

comunidade, na qual muitos se relacionam basicamente no ciberespaço. Tais mudanças refletem em aspectos gerais das culturas e influenciam, e seguirão a influenciar, significativamente sua constituição, inclusive alcançando instâncias tradicionais em diversas culturas. Ressalto o aspecto que aponta para a constituição das sociedades e os modos como estas têm estabelecido relações entre as pessoas, instituições e os produtos culturais, tais como a informação. Grande parte das situações cotidianas envolvem estas três instâncias e, também vêm apresentando a integração de aparatos tecnológicos para mediar seus contatos, mesmo entre aqueles em que estão envolvidas instâncias tradicionais, como por exemplo aquelas que têm por papel educar as sociedades, como a escola.

Tal instituição, tão conhecida por todos, traz em sua história uma nomenclatura, oriunda do grego e em seus primórdios tinha como significado “espaço do ócio”, conforme nos lembra Santos (2015). Sob essa concepção a escola constituía um local aberto, onde a busca pela aprendizagem era livre. Com o passar dos anos essa a concepção de escola ganhou novas características e, desde os tempos medievais, a escola possui as características que hoje conhecemos, um local onde busca-se preparar as crianças para a vida em sociedade. A escola, no entendimento comum, configura-se por um local do saber onde aqueles que nela circulam ganham diferentes papéis, aos professores é destinada a função de ensinar e, aos alunos aprender o que é ensinado. Essa concepção ficou bastante enraizada desde o período de desenvolvimento industrial, quando a formação profissional foi considerada necessária.

Contudo, tem sido colocada em questionamento e sua superação é colocada em debate, uma vez que os saberes não estão mais apenas nas mãos dos professores e no espaço escolar. O acesso às informações, antes restrita aos espaços de educação formal, hoje está ao alcance de todos que possuem acesso à internet, mesmo que visualizar essa superação nas práticas escolares ainda parece incomum. Esta é uma situação intrigante que facilmente leva ao questionamento sobre porque as práticas pedagógicas escolares se mantêm do mesmo modo que vinham sendo desenvolvidas

há mais de um século, sem considerar esta nova característica sociocultural? Ou ainda, qual o papel da escola neste tempo? De que modo as práticas escolares podem ser desenvolvidas para que atendam as necessidades desta atual sociedade? Esses questionamentos vão ao encontro com os questionamentos que Morin (2012) coloca para pensar a educação atual. As formas de ensinar utilizadas são adequadas, ou justificam ser desenvolvidas hoje? Se é preciso mudar, o que é preciso mudar? Como criar outros modos de promover a educação? Tais questionamentos são difíceis de responder de forma simples e única, visto que estão integrados à diferentes contextos e relacionados à processos ainda em desenvolvimento que dificultam o olhar objetivo. Vivemos em um tempo complexo no qual as respostas descontextualizadas e isoladas não são possíveis.

A problematização trazida por Morin (idem), mobiliza a reflexão sobre a ação de educar, tema sobre o qual o autor alerta estar relacionado à ação de estimular a integração de diferentes dimensões da vida, como a emoção, inteligência e a profissão. Portanto, são necessários processos educativos desenvolvidos em diferentes contextos integrando diferentes saberes a fim de alcançar um desenvolvimento integral. Ainda, para Morin (2012) há uma necessidade em desenvolver práticas educativas que mobilize diferentes dimensões uma vez que, as atuais sociedades, estão se construindo em um emaranhado de fatores que as tornam muito complexas, de modo que não seja possível compreendê-la sem compreender suas distintas dimensões.

Além de Morin, outros autores trazem discussões que nos auxiliam a pensar modos de propor a educação nos tempos atuais. Neste âmbito Bacich, Neto e Trevisan (2015) atentam para a ideia de construção da autonomia do aluno como fundamental nesses tempos em que tem acesso à muita informação. Além disso, sugerem alterações na escola, no seu espaço físico, de modo que diferentes ferramentas estejam a seu alcance. Assim, é preciso desenvolver proposições que considerem o acesso às informações a partir de diferentes mídias. Neste contexto, ao professor cabe desenvolver ações que promovam no aluno autonomia na busca pelas

informações, estimulando-os com diferentes modos de processar as informações de maneira que resulte na construção de conhecimento. O desenvolvimento da autonomia está permeado por diferentes ações que começa com a origem da informação, ou seja, a escolha das fontes da informação, a seguir a compreensão desta de modo que seja impulsionadora na construção de conhecimento e, a partir desta se tornar um agente ativo ao longo da sua vida. Nesta autonomia também está incluída a ideia de que a busca por informação é constante na vida, fator que supera a ideia, do senso comum, da escola como lugar de formação temporal e única para a vida das pessoas.

Os autores Ramírez; Girón & Pérez (2017) concordam que a educação, como processo social, abrange diversas dimensões, sendo que algumas delas são institucionalizadas e outras ocorrem no cotidiano, porém, reafirmam que ambas são parte integrante e imprescindível na formação humana. Os autores supracitados apontam para a importância de outras instâncias, para além daquelas reconhecidas como educativas, tais como as escolares. Além destes, autores como Morin (2004) e (2001), Santomé (1998) e Hernandez (1998) e (2000), também defensores de uma educação integrada, auxiliam nas reflexões sobre as contribuições que o estabelecimento de relações entre os saberes e espaços podem proporcionar à educação. Ao proporcionar ações educativas integradas as dificuldades em integrar conteúdos escolares com a sua usabilidade práticas são diminuídas. E assim, pode ser possível pensar em um ser humano crítico e ativo na sua sociedade.

Moran (2015), que também defende uma educação integrada, afirma que nestes tempos atuais se faz necessário o desenvolvimento de processos educativos híbridos, nos quais são mescladas metodologias, espaços, tecnologias, tempos, modalidades, etc.. O autor entende, assim como Ramírez; Girón & Pérez (2017) e Morin (2004) que a educação é uma ação integrada e complexa que requer a manutenção e estabelecimento de relações. Moran (2015) enfatiza a urgência de estabelecer processos híbridos tendo em conta o desenvolvimento tecnológico no qual as sociedades estão

imersas. Para além disso, os processos educativos têm natureza híbrida, a educação é um processo híbrido, tendo em conta que não ocorre apenas na escola nem unicamente na relação professor / aluno. Educar é um processo no qual as pessoas apreendem, compreendem e passam a usar disto para a construção de sua vida, processos que ocorrem na sua vivência, em suas experiências, pelos distintos locais e relações que estabelece. Larossa (2002) nos propõe a pensar a experiência como algo que nos passa, nos acontece e nos toca. Ou seja, algo que nos acontece e traz modificações para nosso ser, configurando processos educativos. Assim, pensar na educação como um processo que ocorre apenas nas instituições legitimadas como educativas torna-se superficial quando se compreende a infinidade de processos que ocorrem nos processos educativos vivenciados pelo ser humano.

Gostaria de tomar como foco desta discussão os espaços educativos. Em nossa cultura, é evidente que a instituição escola tem ganho um espaço privilegiado quando se pensa em educação. Para ampliar esta concepção, busco em Libâneo (2002), Ramírez.; Girón & Pérez (2017), Homs (2001) e Bruno (2014) estudos sobre os processos e os diferentes locais onde a educação ocorre. Tais autores apontam que as práticas educativas estão organizadas em três modalidades: educação formal, não formal e informal, sendo que cada uma delas possui características e espaços próprios. Por educação formal, reconhecem-se as práticas desenvolvidas em espaços formalizados como a escola e universidades, amplamente conhecidas. Práticas não formais são aquelas que ocorrem de modo menos formalizado e são desenvolvidas em instituições culturais como museus, centros de cultura e ciências, ONG, por exemplo. Já as ações informais são aquelas que acontecem em situações de socialização, na família e/ou com os amigos. Mesmo que pareçam categorizados de modos distintos, é importante lembrar que nas pessoas os processos educativos supracitados ocorrem de maneira complementar, ou seja, no decorrer da vida, as pessoas circulam por diferentes locais permeados de processos educativos de distintas modalidades, de modo que estas se mesclam proporcionando processos

híbridos. O conhecimento quando desenvolvido estabelece as relações entre as diferentes situações e experiências que ocorrem nos diferentes espaços pelos quais as pessoas circulam. Desta forma, é reforçada a ideia de Moran (2015), anteriormente citada, de que é importante pensar na educação como um processo integrado, mesmo naquela formalizada.

Reafirmo a intenção de trazer à luz a reflexão sobre a integração de espaços de nossa cultura para pensar a educação na atualidade. Para isso tomo por objeto investigativo a instituição museu, conhecida por sua atuação na educação não formal, vem atuando de maneira mais aproximada às instituições escolares. Compreende-se que as ações educativas desenvolvidas em museus podem potencializar as proposições escolares por meio das experiências com os artefatos culturais que constituem seu acervo. As experiências em museus podem auxiliar a compreender os conteúdos que, deslocados de seu contexto prático, tornam-se abstratos no contexto escolar.

2 Museu, lugar de coisa velha?

Se não bastasse toda história e tradição, os museus carregam também o peso de serem reconhecidos como espaços de coisas velhas. De fato, há muitos objetos de outros tempos presentes nos acervos dos museus, afinal seus acervos é que constituem como tal. Podemos concordar que os museus têm em seu interior muitos objetos antigos, mas associar a concepção de museu à temporalidade das coisas que dele fazem parte pode ser considerado superficial.

As primeiras instituições museais surgiram no século III a.C. e, desde então têm vivenciado diversas mudanças e ganhando características distintas ao longo dos tempos. Sua capacidade de adaptação às mudanças socioculturais, que ocorreram ao longo dos tempos, proporciona vivacidade a esta instituição que carrega séculos de vida. Museu configura uma instituição que se alimenta das culturas passadas e contemporâneas e, com isso, torna-se atemporal e viva. Um lugar onde pulsam os corações de hoje

e de outros tempos, de outras gerações. Por isso, uma olhada rápida sobre alguns momentos caracterizadores do museu nos auxilia a compreender que sua história está em constante construção, o que faz dele um espaço de muita vivacidade e efervescência.

No século 3 a.C. denominava-se Mouseion um espaço também conhecido por “Casa das Musas”. As musas, filhas de Zeus e Mnemósine, eram entidades capazes de proporcionar inspiração artística e científica. O Mouseion caracterizava-se por um espaço de apreciação artística e lugar de reflexão. Ao reportarmos este espaço para os dias atuais podemos compreendê-lo como algo semelhante ao que denominamos por universidade, uma vez que eram compostos por bibliotecas, jardins, espaços de estudo, onde ficavam objetos utilizados para estudo.

O hábito de coletar e guardar objetos exóticos parece ser algo intrínseco ao ser humano, como nos sugere Suano (1986), visto que não se restringiu aos estudiosos. Na era das navegações, século 16, muitos príncipes começaram a desenvolver suas coleções a partir de objetos trazidos de diferentes locais por onde visitavam ou objetos saqueados de locais invadidos ou colonizados. Essas coleções representavam poder e riqueza entre a nobreza da época. Os objetos e, espaços exóticos traziam singularidade e valor às coleções. Com o tempo os tesouros e as suas riquezas que começaram a ser incluídas às coleções que começaram a ganhar construções específicas, anexadas aos castelos, para seu guarda. As coleções, tanto dos príncipes como as dos gabinetes de curiosidade, eram restritas às pessoas de confiança e convidados de seus proprietários. Tal aspecto reforçou à aura de sacralidade advinda desde os mouseions, assim como, a ideia de museu como espaço restrito, que ainda perdura muitas culturas.

A partir do século 17, os museus já mais semelhantes com as características que conhecemos hoje, também chamados de museus modernos, começam a ser organizados a partir de coleções privadas. Tendo como precursor o Ashmolean Museum, aberto até hoje, sua concepção enquanto instituição pública não significou a abertura ao público em geral. Mesmo sendo uma coleção institucionalizada e não uma coleção particular, seu

foco centrava-se no guardo de sua coleção e seu acesso ainda estava restrito à estudiosos e pessoas influentes da sociedade. Apenas no século 19 que as coleções começam a ter suas coleções pensadas como uma exposição a ser apreciada e, com isso, desponta a preocupação de como fazê-lo pensando no público. Desde então, os museus passaram a ser pensados como um lugar estruturado para o visitante e sua compreensão. Ou seja, começou a perceber a sua atuação como pedagógica, mesmo que ainda não fosse seu foco e não assumissem tal dimensão. Sua compreensão e atuação como instituição educativa, tal como compreendemos e como estão desenvolvidas hoje ganham força apenas na segunda metade do século 20, segundo Hein (1998), algo recente frente ao histórico dessa instituição. Contudo, esta dimensão da sua missão ganhou tamanha relevância nos próprios museus que um grande número de instituições possui um setor específico para o desenvolvimento de ações educativas. Este fato tem aumentado suas relações com a educação formal, contudo nota-se que as idas aos museus são esporádicas e, muitas vezes, desconectadas do andamento dos estudos na escola, caracterizando apenas um momento de lazer, mesmo que seja reconhecido como espaço educativo.

O museu moderno, considerado pelo Conselho Internacional de Museus (ICOM), uma “instituição permanente sem fins lucrativos, ao serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público, que adquire, conserva, investiga, comunica e expõe o patrimônio material e imaterial da humanidade e do seu meio envolvente com fins de educação, estudo e deleite”, vem ganhando, cada vez mais, reconhecimento com contexto educativo, seja sob a forma de investigação, pela sua integração com a educação formal, ou ainda, pelo seu potencial para a educação ao longo da vida.

3 Museus em tempos de internet

A virada para o século 21 veio carregada de mudanças nas sociedades, entre elas, considera-se o advento das tecnologias digitais da informação e

comunicação como um movimento que trouxe mudanças irreversíveis para nossa cultura. Tal como, os modos de comunicação nas sociedades, influenciados por estas mudanças, alteraram significativamente a vida das pessoas. Neste âmbito a internet tornou-se o grande veículo disseminador das informações, um meio de comunicação que possibilitou ampliar a relação entre as pessoas e entre estas com instituições quaisquer. No contexto museal, as instituições passaram a fazer uso da internet, contudo ainda mantém seu reconhecimento por seus espaços físicos. A integração dos museus à internet foi acontecendo aos poucos e, por isso, tem-se desde os anos finais do século 20 vários autores debatendo sobre este tema.

Em 1996, Maria Piacente, apresenta estudo no qual faz um levantamento das páginas de museus disponíveis na internet e, a partir disto, estabelece alguns tipos de páginas, são elas: *Folheto eletrônico* caracteriza-se por ser uma página informativa, onde estão disponibilizados dados sobre endereço, contato, funcionamento, etc.; *Museu no mundo virtual*, página na qual constam informações, sobre dados mais específicos sobre o acervo e até pode incluir visitas virtuais ao acervo ou exposições, sendo assim um espaço físico projetado no contexto virtual; e ainda, *Museus realmente interativos*, são aqueles que se caracterizam por motivar a interação com o expectador e podem ser espaços essencialmente virtuais ou terem uma relação com uma instituição física. O levantamento trazido por Piacente nos elucida na medida em que aponta os modos como as instituições museais buscaram adaptar-se ao contexto virtual que estava despontando.

Na mesma época, Ray Ascot faz também um levantamento dos museus na internet e os sistematiza em três tipos de museus: *primeiro tipo* são aqueles que constituem páginas de museus físicos; *segundo tipo* constituem espaços que apresentam produções criadas sem pigmentos; e, por *terceiro tipo* caracterizam-se aqueles espaços nos quais existem produções criadas para o contexto virtual e que exigem a interação do expectador. Nesta sistematização o autor busca estabelecer relações com o

tipo de acervo, seu modo de produção, para definir categorias de páginas de museus na internet.

Lucia Loureiro, em 2003, segue esta temática, contudo, tendo em vista a passagem de alguns anos o movimento dos museus na internet já somava algum tempo. Assim, a autora toma por foco apenas aqueles espaços que não possuem relação com instituição física e, dentre essas também estabelece dois grupos distintos: um deles apresenta em seu acervo reproduções digitais de obras, e outro com acervo cujas produções são resultantes de processos sintéticos, totalmente digital. Loureiro, aponta em sua discussão a questão do acervo, essencial no contexto museal. A proposta de Loureiro estabelece uma relação com a de Ascot, uma vez que evidencia os modos de produção, em especial aqueles em que os processos digitais estão envolvidos, como fator para sua categorização.

Essas discussões, apresentadas acima, são uma pincelada sobre os debates motivados pela inserção das instituições museais no contexto da internet e auxiliam na compreensão sobre o modo como as instituições estão encontrando para se organizar no contexto virtual. Vale dizer que as discussões sobre esse tema não encerram por aqui, temática que envolve denominação destas instituições museais, frente às características descritas acima, ainda está em pleno andamento. A criação de páginas na internet de instituições museais suscitou o debate sobre sua denominação, seriam estes espaços museus virtuais, museus digitais, cibermuseus, museus online, entre outros.

Definitivamente, entre os termos utilizados, o termo museu virtual tem ganhado mais representatividade. Contudo tal expressão ainda faz parte de debates e busca por uma definição, visto que algumas fronteiras bastante evidentes no contexto real, tornam-se diluídas quando transpostas ao contexto virtual. Tomemos aqui o exemplo entre museus, bibliotecas e arquivos, todos possuem em comum a função de guarda e um acervo, porém a forma de acesso do visitante ao seu acervo é distinto e, muitas vezes, o objetivo com o qual busca o acervo também se difere. Quando transpostos para o contexto virtual, sua função de guarda

permanece, contudo o modo de acesso se assemelha e, ainda a disponibilidade do acervo é bastante maior. Para além disso, ainda existe a questão relacionada aos objetos originalmente digitais e aqueles que foram digitalizados. Neste contexto, Schweibenz (1998) atenta que seria mais adequado o uso da terminologia museu virtual àqueles cujos objetos de coleção são originalmente digitais, oriundo de mídias variadas e estão disponíveis ao público a partir de diferentes pontos.

Santos e Lima (2014) apontam a nomenclatura *Webmuseum* e o definem como um “espaço virtual, dinâmico e interativo sem fins lucrativos, que funciona sem barreira de tempo e de espaço geográfico e que reúne, expõe e divulga simulacros (reprodução) de obras de arte atualizadas, obras de arte originárias de processos orgânicos ou criadas por *softwares* de criação de imagens e que se utiliza de ferramentas audiovisuais (imagem, som, vídeo) e da comunicação em rede para possibilitar o acesso à contemplação, ao conhecimento e ao entretenimento, destinado a um grande número de pessoas usuárias em posse de um dispositivo eletrônico, conectado à rede Internet” (p.66).

A inserção dos museus no contexto virtual ainda requer debates visto que não se basta pela criação de páginas. Suas características adquiriram outras formas e sua acessibilidade ganhou uma dimensão sem medida, sendo possível acessar objetos de acervos de locais antes não imaginados. Com esta ação a democratização do acesso à informação torna-se muito maior. E, a possibilidade de pensar nas relações entre a instituição museu e público ganham novas possibilidades, fatos não comentados pelos autores supracitados. Lévy (1999) alerta, ainda em finais dos anos 1990, que mesmo com o aumento da presença dos museus na internet, estes ainda não têm explorado suas potencialidades neste contexto. Acredita-se que as relações entre museus e web tenham mudado bastante nos últimos anos, frente às mudanças motadas nas sociedades. Entende-se assim, que a inserção dos museus no contexto virtual pode ser a chave para abrandar necessidades advindas do contexto físico, uma vez que pode possibilitar

acesso àqueles que estão distantes e, com isso, pode potencializar as ações desenvolvidas pela instituição, a exemplo disso estão as ações educativas.

4 Museus e tecnologias educativas

Tomando os museus como um local educativo, potencial promotor de experiências, somando a isto o aumento de páginas de museus desenvolvidas na internet, estas instituições têm a possibilidade de ampliar o alcance de suas ações, e, por consequência, suas práticas educativas. Pensar na ampliação das ações por meio de seus espaços virtuais estabelece uma relação com as ações de educação a distância, amplamente alargadas com o advento da internet. Com a integração entre museus e as TDIC suas características adquiriram outras formas e sua acessibilidade ganhou uma dimensão imensa, possibilitando conhecer objetos que compõe acervos distantes. Com esta ação a acessibilidade à informação torna-se muito maior, e as possibilidades de relações entre a instituição museu e educação formal ganham outra dimensão. Como já citado, Lévy, em 1999, alegava que os museus não vinham explorado suas potencialidades no contexto virtual. De um modo geral percebe-se que muitas instituições têm privilegiado suas ações educativas alicerçadas em seu espaço físico, com proposições face-a-face com seu público. Talvez o reconhecimento dos processos educativos mediados pela internet ainda estejam em processo de aceitação por aqueles que têm impregnado em si a ideia de que educação ocorre no espaço escolar e com o auxílio do professor. Compreender que os processos ocorrem em diferentes lugares e tempos amplia esta noção e possibilita a reflexão àqueles que por vezes estão á frente de instituições, tais como museus.

Este cenário nos instiga pensar como as possibilidades tecnológicas despontadas nos últimos anos têm alterado o modo de desenvolvimento de suas ações educativas. De que maneira o advento das TDIC tem modificado as ações em espaços culturais? Entende-se que tais proposições necessitam de observação e análise a fim de compreender de que maneira

as instituições culturais tem desenvolvido suas ações educativas a partir de sua integração com as TDIC. Que mudanças vêm ocorrendo? Que estratégias as instituições têm adotado neste cenário social no qual estão inseridas? Quais suas características e seu alcance? Qual o público a quem as propostas têm sido destinadas e qual é o público usuário delas? Por fim, nos intriga compreender como as instituições têm desenvolvido ações que proporcionam experiências à seu público através de suas páginas na internet, em especial no que concerne as ações denominadas como educativas.

5 Museus brasileiros de arte e suas ações na internet

Tendo em conta que as práticas comunicacionais têm se alterado significativamente nas culturas, nos últimos anos, e que neles estão imbricados os processos pedagógicos. E, ainda, considerando que os museus têm, cada vez mais dedicando atenção especial à suas ações educativas, considerando-as como ações de educação ao longo da vida. considera-se pertinente tomar conhecimento sobre o andamento das ações educativas em museus realizadas com o uso da internet. Assim, com o objetivo de compreender de que modo as instituições museais tem tentado desenvolver propostas educativas com o uso de seus espaços virtuais, realizou-se um estudo em websites de museus de arte brasileiros.

Este estudo iniciou-se com a busca por instituições realizada junto ao IBRAM – Instituto Brasileiro de Museus. Criado em 2009, este órgão é responsável pela Política Nacional de Museus (PNM) e pela melhoria dos serviços do contexto dos museus, como o “aumento de visitação e arrecadação dos museus, fomento de políticas de aquisição e preservação de acervos e criação de ações integradas entre os museus brasileiros” (extraído de <http://www.museus.gov.br/acessoainformacao/o-ibram/> em 07mar2019).

A partir da visitação à página do IBRAM na web, teve-se acesso ao Museusbr que constitui um “sistema nacional de identificação de museus e plataforma para mapeamento colaborativo, gestão e compartilhamento

de informações sobre os museus brasileiros” (extraído de <http://renim.museus.gov.br/museusbr/> em 07mar2019). Vale atentar que a plataforma faz uso de *software* livre, propõe a colaboração, a descentralização, o uso de dados abertos e a transparência e está disponível neste endereço <http://museus.cultura.gov.br/>.

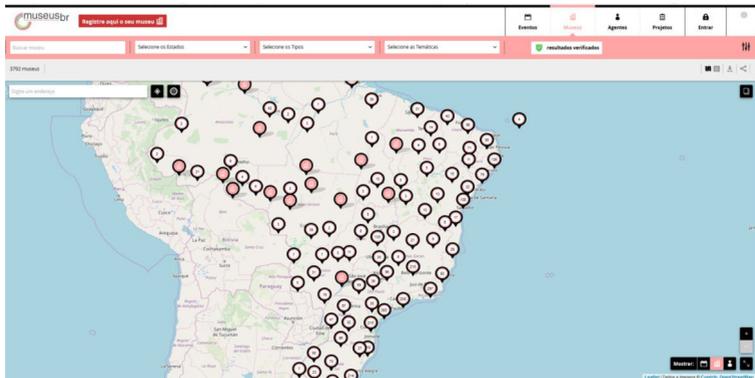


Imagem 1 – Página do sistema MuseusBR

Fonte: extraída de <http://renim.museus.gov.br/museusbr/> em 07mar2019

O MuseusBR possuía 3789 instituições cadastradas na data de observação, contudo, é válido lembrar que este número pode ser alterado a qualquer momento, na medida em que outras instituições insiram seus dados no sistema. A interface do sistema permite realizar buscas por instituições por meio de três alternativas de filtro: por estado brasileiro (cada um dos 26 estados e mais um Distrito Federal); por tipologia (Tradicional/Clássico - Virtual - Museu de território/Ecomuseu - Unidade de conservação da natureza - Jardim zoológico, botânico, herbário, oceanário ou planetário); e, por temática (Artes, arquitetura e linguística - Antropologia e arqueologia - Ciências exatas, da terra, biológicas e da saúde - História - Educação, esporte e lazer - Meios de comunicação e transporte - Produção de bens e serviços - Defesa e segurança pública).

5.1 Dados da observação

Para esta observação optou-se por fazer um recorte dentre os 3789 museus elencados, tomando por objeto de estudo apenas aquelas instituições relacionadas na temática “Artes, arquitetura e linguística”. Sob este filtro, foram listadas 256 instituições. Dentre as quais se constatou:

- 83 instituições sem website;
- 03 instituições que apenas possuem endereço em redes sociais;
- 169 instituições possuem endereço de website.

Entre os 169 endereços de websites de instituições museais brasileiras de arte que foram acessados, observou-se que:

- 03 instituições estavam com seus websites indisponíveis por motivo de desenvolvimento/manutenção;
- 33 endereços que não abriram;
- 40 páginas correspondiam a páginas institucionais de mantenedoras;
- 94 sites apresentaram informações sobre educação.

Tendo em vista o objetivo deste estudo, que foi o de observar de que modo as instituições museais vêm desenvolvendo ações educativas em seus espaços na web foram observados mais atentamente as páginas dos 94 sites de instituições museais.

Ao serem acessadas, constatou-se:

- 49 websites não especificavam informações sobre suas ações educativas
- 37 websites apresentavam informações sobre ações realizadas no espaço físico do museu
- 08 websites apresentaram algum tipo de recurso educativo disponível online.

Atenta-se que destes 08 websites, dois links encaminhavam para o mesmo endereço, finalizando, assim, em 07 instituições distintas. Uma observação que chama atenção é o fato de que das sete instituições, duas delas estão localizadas no Rio Grande do Sul, região sul do Brasil, uma delas em Minas Gerais e as outras quatro em São Paulo, estes dois últimos

estados localizados na região sudeste do Brasil. Além disso, duas instituições são de natureza privada e cinco delas de natureza pública, ou seja, mantidas por instâncias governamentais.

A seguir serão descritas com detalhamento os recursos pedagógicos disponíveis nos websites observados.

Website A

Apresenta um *link* específico, em seu menu principal, para suas ações educativas, onde estão elencadas várias atividades, em sua maioria realizadas no espaço físico do museu. Porém, duas ações se destacam: Material de apoio didático em formato PDF, desenvolvido para professores, composto de 50 fichas, cada uma delas apresenta uma imagem de uma obra do acervo do museu e sugestões de propostas que o professor pode desenvolver com seus alunos; Jogo a ser realizado online e que relaciona questões teóricas de história da arte com obras do acervo do museu.

Website B

Apresenta um *link* denominado núcleo pedagógico no qual disponibiliza material pedagógico para download em formato PDF. O material disponibilizado consiste em um jogo com cartas, pranchas (páginas na qual são dispostas imagens de obras de arte ou de acervos de museus com finalidades pedagógicas) com imagens de obras do acervo do museu e um guia com sugestões de utilização do material.

Website C

No item educação do menu principal do *site* da instituição há diversas informações sobre as atividades educativas realizadas no espaço físico da instituição. Além disso, há um material disponibilizado para *download*, em formato PDF, que apresenta imagens de obras de arte, informações sobre elas e sugestões de proposições a partir destas imagens e materiais complementares para professores e estudantes.

Website D

O site possui em seu menu principal um *link* denominado educativo e nele estão disponibilizados dois jogos para serem jogados on-line. Um deles é um *quiz* e o outro um *puzzle*, contudo apenas este último estava em funcionamento.

Website E

Assim como outras instituições, o website desta também possui em seu menu um *link* denominado educativo no qual disponibiliza, de modo enunciado, um material de apoio ao professor para download em formato PDF. Neste material estão

dispostas 03 sugestões de propostas de trabalho que o professor pode realizar com seus alunos.

Website F

Esta instituição disponibiliza em seu *link* educativo 06 arquivos em formato PDF para *download*. Tais materiais fazem referência às exposições realizadas na instituição e foram desenvolvidos para visitantes escolares.

Website G

Esta instituição apresenta um *link* denominado educação no qual apresenta suas atividades que ocorrem no espaço físico, orientações para professores sobre os programas de formação e visitação, textos de referência produzidos pela equipe da instituição que abordam diversos temas relacionados à museus e um material de apoio didático, também distribuídos para aqueles que participam de formação, para *download*, em formato PDF, e, ainda apresenta jogos disponíveis para serem jogados on-line, contudo estes não funcionaram.

Esta observação, mesmo que breve, possibilitou-nos ter uma dimensão, de como os museus de arte brasileiros estão utilizando a web para fins educativos. Quase 33% não possuem sequer uma página na web e das 169 instituições que apresentaram ter endereço na web, 45% delas apresentou alguma inviabilidade, seja a de não funcionar ou não ser um site específico da instituição.

Assim, das 256 instituições filtradas no MuseusBR, 36% possuem website no qual apontam ações educativas, mesmo que dentre elas estejam aquelas realizadas no espaço físico, que no caso desta observação não estava contemplada. E, do total das instituições, apenas 3% delas apresentou algum tipo de recurso *online*. Fato que mostra a demora com a qual as instituições têm conduzido suas ações educativas no contexto da web. Fato interessante e preocupante diante do fato de que a educação a distância mediada pela web, que poderia dar subsídios para suas ações, já completou duas décadas. Além disso, a integração das tecnologias digitais, mesmo que a passos lentos, vem sendo integrada à educação formal, contudo, nos espaços culturais ainda carece de investigação.

Com relação aos recursos observados, nota-se uma preocupação na maioria das instituições com o público escolar. Dos 7 websites observados, 5 deles apresenta material para professores, lembrando que tais materiais estão disponíveis para download em formato PDF. Interessante atentar para o fato de que dentre as 7 instituições, apenas 3 delas apresentou a opção de atividades lúdicas on-line. Fazendo uma relação com o número total das instituições listadas temos a equivalência de 1,3%. Essas observações nos apontam a necessidade urgente de investigar o desenvolvimento de situações de aprendizagem para serem realizadas pelas instituições museais na web.

6 Pensações que seguem

O advento das tecnologias digitais da informação e da comunicação e suas relações com a educação já contabiliza mais de duas décadas. Os debates e investigações sobre este assunto também têm se apresentado no topo de lista de assuntos urgentes há anos. Nos debates sobre educação, estão evidentes a compreensão acerca da necessidade de ampliar as práticas pedagógicas para além das tradicionais. Moran, assim como outros autores supracitados, nos chama a atenção para um processo de hibridação de métodos, espaços e tecnologias como sendo uma possibilidade para uma educação mais contextualizada neste mundo complexo em que vivemos. Contudo, as instituições educativas ainda andam a passos lentos nessa mudança.

Neste estudo, que buscou compreender de que maneira as instituições museais de arte brasileiras vêm integrando a internet em suas ações educativas, os números não se apresentaram muito animadores. Evidentemente que o recorte de buscar instituições a partir do cadastro realizado por uma instância governamental e, dentre estes apenas uma tipologia de museus reduziu o número de instituições observadas. Além disso, não se têm conhecimento acerca da atualização de dados no cadastro, talvez uma informação desatualizada tenha apresentado um grande número de

instituições sem endereço na internet. Contudo, o que mais surpreendeu foi o fato de que, mesmo com um número significativo de endereços, mesmo que as práticas educativas mediadas pela internet estejam sendo desenvolvidas e reconhecidas pelas instâncias formais como possíveis, as tecnologias educativas não têm sido utilizadas para pensar proposições em espaços virtuais de museus. Fato que reafirma a discussão de Lévy (1999) ao dizer que os museus não têm utilizado as potencialidades que a internet pode oferecer. Assim, fica em aberto a discussão sobre o uso pedagógico da internet por instituições museais, apontando como um potencial campo de investigação.

Referências

- ASCOTT, R. The museum of the third kind. In **Intercommunication**, Tokyo, n. 15. 1196 Disponível em http://www.ntticc.or.jp/pub/ic_mag/ico15/ascott/ascott_e.html. Acesso em 18maio2017.
- BACICH, L.; NETO, A. T.; TREVISANI, F de M. **Ensino híbrido**: personalização na educação. Porto Alegre: Penso, 2015.
- HEIN, GEORGE E. **Learning in the museum**. Abingdon: Routledge, 1998.
- HENRIQUES, ROSALI. **Museus virtuais e cibermuseus**: a internet e os museus. 2004. Disponível em http://www.museudapessoa.net/public/editor/museus_virtuais_e_cibermuseus_-_a_internet_e_os_museus.pdf. Acesso em 23mar2017.
- IBRAM** – Instituto Brasileiro de Museus. Disponível em <http://www.museus.gov.br/>. Acesso em 07mar2019.
- LARROSA, Jorge. Notas sobre a experiência e o saber da experiência. In **Revista Brasileira de Educação**. Rio de Janeiro, jan./fev./mar./abr. 2002, n. 19, p. 20-28. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n19/n19a02.pdf>.
- LÉVY, P. **O que é virtual?**. São Paulo: Editora 34, 1996
- Lewis, G. **The history of museums**. 2000. Disponível em <https://global.britanica.com/topic/history-of-museums-398827>. Acesso em 17mar2017.

- LIBÂNIO, J. C. **Pedagogia e pedagogos, para quê?**. São Paulo: Cortez, 2002.
- Liu, H. **The educational role of virtual art museums**. 2006. Disponível em http://web2.nmns.edu.tw/PubLib/Library/quarterly/200601_55.pdf. Acesso em 25fev2019.
- LOUREIRO, M. L. de N. **Museus de arte no ciberespaço: uma abordagem conceitual**. Universidade Federal do Rio de Janeiro: Rio de Janeiro, 2003.
- MARANDINO, M. **Educação em museus: mediação em foco**. São Paulo, FEUSP, 2008.
- MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. São Paulo: Papirus, 2012.
- MORAN, J. **Educação híbrida: um conceito-chave para a educação, hoje**. In Bacich, L.; Neto, A. T.; Trevisani, F de M. Ensino híbrido: personalização na educação. Porto Alegre: Penso, 2015. (p.103 - 120)
- MOREIRA, J. A.; BARROS, D. M.; MONTEIRO, A. **Educação a distancia e eLearning na web social**. Santo Tirso: Whitebooks, 2014.
- MOREIRA, J. A.; MONTEIRO, A. **Ensinar e aprender online com tecnologias digitais**. Porto: Porto editora, 2012.
- MORIN, E. **A cabeça bem-feita: repensar a reforma/reformar o pensamento**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.
- MuseusBR**. Disponível em <http://museus.cultura.gov.br/>. Acesso em 19fev 2019.
- RAMÍREZ, S. A.; GIRÓN, V. M. C. & PÉREZ, A, M, R. La educacion no formal y el papel de las TIC. In SEVILLA, H. & LUNA, F. T. M. **Educar em La era digital**. Editora pandora, México, 2017.
- SANCHO, J. M.; HERNÁNDEZ, F. **Tecnologias para transformar a educação**. Porto Alegre: Artmed, 2006.
- SANTOS, G. S. Espaços de aprendizagem. In Bacich, L.; Neto, A. T.; Trevisani, F de M. **Ensino híbrido: personalização na educação**. Porto Alegre: Penso, 2015. pp. 103 - 120

SANTOS, P.; LIMA, F. **Museus e suas tipologias**: o webmuseu em destaque. 2014. Disponível em <http://www.ies.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/download/16244/11491>. Acesso em 18maio2017.

SCHWEIBENZ, W. **The “virtual museum”**: new perspectives for museums to present objects and information using the Internet as a knowledge base and communication system. 1998. Disponível em http://www.informationswissenschaft.org/wp-content/uploads/isi/isi1998/14_isi-98-dv-schweibenz-saarbruecken.pdf. Acesso em 18maio2017.

SUANO, M. **O que é museu**, São Paulo: Brasiliense, 1986.