



Reflexões sobre processos educativos em espaços virtuais de instituições culturais

Reflections on educational processes in virtual spaces of cultural institutions

Dorcas Weber

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Resumo

O advento das tecnologias e sua crescente integração aos cotidianos das culturas, promovendo transformações nas práticas sociais, alcança diferentes instâncias e instituições. Diante disso, é preciso considerar que instituições escolares e as culturais, como museus e galerias, também acabam por estar suscetíveis às transformações e, por isso, são trazidas aqui à reflexão. Instituições culturais e escolares têm buscado fazer parcerias há um bom tempo, mas diante do contexto atual, no qual as tecnologias estão integradas, como essas parcerias vêm sendo pensadas?

Palavras chave: Tecnologias educativas. Espaços culturais. Museus

Abstract

The advent of technologies and their growing integration into everyday cultures, promoting transformations in social practices, reaches different institutions and institutions. Faced with this, we must consider that educational and cultural institutions, such as museums and galleries, also end up being susceptible to transformations and, therefore, are brought here to reflection. Cultural and school institutions have been seeking partnerships for a long time, but given the current context in which technologies are integrated, how are these partnerships being considered?

Keywords: Educational technologies. Cultural spaces. Museums

Introdução

Muito já se tem falado sobre o advento das novas tecnologias e as mudanças significativas, ocasionadas por elas, nas sociedades, e que refletem na necessidade de repensar as ações desenvolvidas na educação formal. A ampla gama de possibilidades e as constantes transformações, às quais estão submetidas as tecnologias, fazem com que este tema se mantenha no topo da lista. Mesmo que possamos contar algumas décadas desde que começaram tais debates, seria óbvio dizer, que seguirá como tema por muito tempo mais.

Muitas discussões sobre este tema, concentram os debates nas práticas educativas desenvolvidas na escola. Contudo, refletir sobre a educação da sociedade da informação vai para além de espaço escolar. Pensar a educação nos tempos atuais exige que ponderemos também os modos de acesso à informação, e como estas

são processadas a fim de construir o conhecimento. Neste escrito, objetiva-se trazer à tona uma reflexão sobre as possibilidades de integração de instituições culturais e espaços escolares, considerando-os no contexto da sociedade da informação. Vislumbra-se neste contexto, a possibilidade de hibridação nos processos educativos de maneira que diferentes metodologias e espaços possam atuar em conjunto buscando encontrar possibilidades de construção de uma educação escolar mais significativa.

Educação em tempos de tecnologias digitais

Discorrer sobre a educação e o avanço das tecnologias já está se tornando redundante na medida em que muitos autores têm se debruçado sobre esta temática, o que faz com que hoje tenhamos um amplo referencial. Contudo, a velocidade das mudanças no campo tecnológico exige constante atualização fazendo com que este tema se mantenha no topo da lista de discussões.

Ciente desta redundância, trago brevemente à lembrança que os avanços tecnológicos ocorridos nas últimas décadas, especialmente a partir dos anos 1990, repercutiram significativamente na constituição das sociedades e de suas culturas. Lembrar-se disto é fundamental para compreender que as sociedades são instâncias em constante mutação e adaptam-se a todo o momento às novas situações que surgem. Sancho (2006) aponta existir três mudanças fundamentais promovidas pelas TIC, sendo elas: a alteração dos interesses e prioridades; mudança dos símbolos constituidores das culturas, tornando-os mais complexos e universais; e, mudanças na natureza da 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, a exemplo daquelas que têm por papel educar as sociedades.

Atenta-se aqui para a escola, tão conhecida por todos, e que 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 carrega as características que hoje conhecemos, um local de busca por formação. Neste contexto, a escola é caracterizada pelo local do saber, e aqueles que nela atuam ganham diferentes papéis, aos professores é destinada a função de ensinar e, aos alunos aprender o que é ensinado. Essa concepção, bastante enraizada no período de desenvolvimento industrial, quando a formação profissional foi considerada necessária, parece estar considerada superada à medida que os saberes não estão mais apenas nas mãos dos professores. E o acesso às informações, antes restrita ao espaço escolar, hoje estão ao alcance de todos que possuem acesso às novas tecnologias. Contudo, visualizar essa superação nas práticas escolares ainda parece difícil.

Evidentemente que é de conhecimento amplo que as informações estejam às mãos dos alunos sem que necessitem ir à escola, contudo questiona-se porque ainda é tão difícil a transformação das escolas para este novo cenário? Estaríamos passando por um momento em que a concepção de escola deveria ser discutida? Seria suficiente pensar na inserção das tecnologias nas práticas escolares? Não seria necessário pensarmos que o papel de escola e daqueles que nela atuam necessitam de mudanças significativas?

Alguns autores têm detido sua atenção sobre a necessidade de modificar as ações desenvolvidas na escola. Bacich, Neto e Trevisan (2015) atentam para a autonomia do aluno como centro fundamental. Sendo para isso, necessárias alterações na escola, no seu espaço físico, de modo que diferentes ferramentas estejam a seu alcance, além disso, 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. Neste novo cenário, ainda em reconhecimento e construção é válido compreender quais são as possibilidades para a construção dessa outra forma de proceder no espaço escolar. E, principalmente, quais instâncias podem atuar colaborativamente com a escola.

Instituições culturais e seu lugar na educação

Espaços culturais, como museus, galerias e fundações, têm sido considerados, cada vez mais, aliados à educação escolar. Contudo, sua inserção nas práticas escolares talvez pudesse ganhar um espaço ampliado, porém instituições e professores são dependentes de políticas educacionais dificultam sua integração. Museus, conhecidos por ser um lugar de guarda e de “coisas velhas”, têm, desde sua origem uma relação próxima com a educação. Mas, como toda instituição que carrega consigo muitos anos, passou por modificações conceituais. Os primórdios dessa instituição nos remetem ao “Mouseion”, ou casa das musas, na antiga Grécia, onde constituíam um local de estudo, de reflexão, especialmente à filosofia. Por volta do séc 2 a.C. em Alexandria, no Egito, ao termo Mouseion estava ligado o saber enciclopédico e, neste lugar, para além das obras de arte haviam, de acordo

com Suano (1986) objetos como instrumentos cirúrgicos e astronômicos, peles e presas de animais, minerais etc. O espaço era composto de biblioteca, zoológico, jardim botânico, observatório, salas de trabalho e refeitório. Um local de estudo que podemos comparar como o que hoje conhecemos por universidade. Com o avanço de estudos cada vez mais aprofundados e especializados, por volta do século XV, a terminologia museu passou a ser utilizado à publicações específicas sobre determinado assunto. A relação dos museus com sua função de guarda, relacionada às coleções, parece surgir em caminho paralelo, com os tesouros da nobreza usados como reserva financeira e como sinal de prestígio e poder. As riquezas da nobreza eram bastante restritas e, com o passar dos anos, foram ganhando novos proprietários, devido a saques, invasões ou entregues à igreja. Tais objetos eram expostos à pessoas seletas e, apenas em fins do século XVIII que efetivamente museus são criados e abertos ao público, especialmente na França, com o intuito de educar a burguesia. Fazer esse brevíssimo retorno aos primórdios da instituição museu nos leva a perceber que em sua concepção inicial o museu estava relacionado a um espaço educativo. Notadamente, sua função educativa é reconhecida, porém ainda carrega as barreiras, impostas há séculos, acerca de seu acesso.

Hoje, os museus são definidos como espaços de pesquisa, educação, diálogo, contemplação e lazer e são reconhecidos, no campo educativo, como espaços de aprendizagem ao longo da vida, aspecto que tem crescido nos últimos tempos. Esta concepção tem relação com a definição criada pelo Conselho Internacional de Museus (ICOM) que considera o museu como 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”¹. O reconhecimento de seu potencial pedagógico, nas instituições contemporâneas, deu-se em meados do século 20, algo recente frente ao histórico dessa instituição, contudo, ganhou tamanha relevância nos próprios museus, de modo que um grande número de instituições possui um setor específico para o desenvolvimento de ações educativas. Este fato tem aumentado suas relações com a escola, contudo nota-se que ainda são superficiais, com visitas esporádicas e, muitas vezes, desconectadas do andamento dos estudos na escola. É válido lembrar que as intenções, de ambas as instituições, em estabelecer parcerias é visível, contudo questões de ordem prática as dificultam.

Retomando a ideia de que as sociedades têm passado por grandes transformações nas últimas décadas, frente aos avanços tecnológicos, questiona-se de que modo as instituições museias, que têm por característica o guarda a exposição, pesquisa e educação, têm adequado sua estrutura e suas ações no contexto das tecnologias digitais?

¹ Extraído em http://icom-portugal.org/documentos_def,129,161,lista.aspx. Acessado em 09/maio/2017.

Espaços virtuais de instituições culturais

Os modos de comunicação nas sociedades, influenciados pelas mudanças ocorridas a partir do advento das tecnologias digitais e sua inserção nos diferentes contextos culturais, alteraram significativamente. Neste âmbito a internet tornou-se o grande veículo disseminador das informações, um meio de comunicação e estabelecer relação entre as pessoas e entre estas e instituições quaisquer. Neste amplo contexto, é praticamente impossível pensar em pessoas e instituições que não tenham aderido ao uso dessa rede. Assim, estão também inseridos na internet os espaços culturais, tradicionalmente conhecidos por seus espaços físicos. Contudo, como essas instituições, e em especial os museus, têm feito uso dessa tecnologia? Neste escrito, não vamos alongar a discussão sobre as ações museais na internet, porém, trazemos aqui algumas questões que vêm sendo debatidas, mesmo que ainda incipientes, sobre as instituições museais na internet.

Maria Piacente, em 1996, apresenta em sua pesquisa um estudo no qual faz um levantamento das páginas disponíveis na internet e as categoriza a partir das informações disponibilizadas nas páginas e define três tipos de páginas relativas a museus na internet, 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 mais informações, onde 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*, os quais se caracterizam por motivar a interação com o espectador e podem ser espaços essencialmente virtuais ou terem uma relação com uma instituição física. O levantamento trazido por Piacente nos elucidada na medida em que caracteriza os modos como as instituições museais têm buscado adaptar-se ao contexto virtual.

Também em 1996, Ray Ascot, traça um levantamento acerca 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 com tecnologias, 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 espectador. O levantamento deste autor busca estabelecer relações com o tipo de acervo quando define as características da produção a ser apresentada.

Lucia Loureiro, em 2003, discute a questão dos museus na internet tomando por foco apenas aqueles espaços que não possuem relação com instituição física e, dentre essas também estabelece dois grupos: um deles apresenta em seu acervo reproduções digitais de obras, e outro que apresenta como acervo produções resultantes de processos sintéticos. Loureiro, aponta em sua discussão a questão do acervo, essencial no contexto museal.

Essas discussões, apresentadas acima, são uma pincelada sobre os debates motivados pela inserção das

instituições museais no contexto da internet e auxiliam na compreensão do modo como as instituições estão encontrando para se organizar no contexto virtual. Mas as discussões sobre esse tema não encerram nisto e uma discussão que ainda se encontra em aberto é sobre a nomenclatura que as instituições museais, frente às características descritas acima, deveriam adotar. 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, 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 ao 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 *Webmuseu* 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 imensa, 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 educação formal ganham novas possibilidades, fatos não comentados pelos autores supracitados. Lévy (1999) alerta que mesmo com o aumento da presença dos museus na internet, estes ainda não têm explorado suas potencialidades neste contexto. Entende-se assim, que a inserção dos museus no contexto virtual pode ser a chave para abrandar necessidades advindas do contexto físico.

Possibilidades educativas dos espaços virtuais de instituições culturais

Um olhar breve nas páginas, disponibilizadas na internet, de museus, galerias e fundações, tem mostrado que muitas dessas instituições têm disponibilizado informações e materiais relacionados às suas ações educativas. Podem ser citadas neste âmbito, informações sobre cursos, materiais disponibilizados para professores e alunos, com objetivo de estabelecer uma relação com a visita à instituição e com seu acervo. Tais materiais, podem ser também disponibilizados em versão impressa em visita à instituição. Notadamente, a maioria dos materiais voltados para as ações educativas em museus e disponibilizados online fazem uma referência, ou são muito semelhantes a materiais impressos, como folders, apostilas, cartazes, etc. Algumas instituições têm uma atuação um pouco distinta disponibilizando jogos online para crianças.

Por ora, as ações educativas desenvolvidas nas páginas virtuais de museus têm se resumido a disponibilização de materiais, guias de visita, materiais com informações acerca de determinadas peças do acervo. Materiais que estão, muito deles, relacionados diretamente com a visita ao espaço físico do museu. Contudo, retomando a constatação de que as sociedades têm mudado significativamente seu modo de comunicar e estabelecer relações com a ascensão e integração das novas tecnologias no cotidiano, o advento de processos educativos a distância, seria a disponibilização de materiais, semelhantes àqueles impressos, suficientes para pensar a educação em espaços virtuais de instituições culturais?

Tendo em vista que as práticas pedagógicas tradicionais na escola necessitam ser ultrapassadas e a necessidade em adaptar as práticas de modo a aproximá-las aos modos de como as sociedades têm estabelecido suas relações e buscado a informação, vislumbra-se no hibridismo como uma forma de ampliar as possibilidades pedagógicas formais. Moran (2015) alerta para a educação híbrida como sendo uma chave para a educação nos tempos atuais. Bastante ligado às modalidades de educação, o termo educação híbrida tem sido muitas vezes utilizado no contexto da educação a distância para informar sobre ações que mesclam ações a distância e ações presenciais. Contudo, o hibridismo do qual Moran se refere abrange muito mais do que modalidades presenciais. Híbrido significa algo misturado, mesclado e, neste entendimento, podemos pensar em uma educação híbrida que mescla diferentes metodologias, modalidades, atividades, tempos, públicos e espaços. A educação é algo híbrido por sua natureza, aprendemos ao longo da vida em diferentes situações, tempos e lugares. Neste sentido, seria pretensioso pensar que a escola pode ser o único local para aprender uma vez que busca-se uma formação integral para o ser humano. Sob esta perspectiva, não seriam os museus um potencial fomentador de aprendizagens a serem agregadas às práticas desenvolvidas na escola? Não seria interessante pensar as relações museu escola mediadas pelas novas

tecnologias? Responder tais questões pode conotar uma “salvação” para as discussões acerca dos processos educativos atuais. Contudo, não se pretende aqui desvendar o mapa confuso no qual circulamos, mas sim, apontar uma possibilidade a ser desenvolvida e, nesta possibilidade, ambas as instituições necessitam atuar em conjunto.

Conclusão

Este escrito, mais do que uma discussão conclusiva aponta questionamentos que buscam trazer o leitor a refletir acerca das relações possíveis entre a educação atual formal, as instituições culturais e as novas tecnologias. Três temas que estão constantemente no topo das discussões.

E educação formal desenvolvida nos tempos atuais necessita urgentemente de uma ação de mudança, reflexões são traçadas, caminhos são apontados mas as práticas ainda carecem de apoio de instâncias que extrapolam os muros escolares. Os alunos que hoje encontram-se matriculados aprendem a conviver e ultrapassar o tempo nas escolas, contudo percebem as discrepâncias na constituição social e cultural e os modos e possibilidades de aprender na escola ou em outros espaços. Diria que da mesma forma os professores, que têm consciência da necessidade de mudança mas estão de mãos atadas, seja nas políticas que as sustentam ou nas metodologias neles impregnadas.

Do mesmo modo, as instituições culturais, tem se aberto às tecnologias no sentido se inserirem no espaço da internet, contudo ainda possuem metodologias pedagógicas que condizem ao espaço físico. Necessitam também, pensar em práticas educativas que façam uso das tecnologias e a sua possibilidade de atuação pedagogicamente no espaço virtual.

Pensar em ações híbridas na educação formal e permitir-se entrar nesse contexto, ainda desconhecido, é fator fundamental para que mudanças ocorram e com isso, possibilidades de novas formas, ainda desconhecidas, de ensinar e aprender surgirão.

Referências

- Ascott, R. (1996). *The museum of the third kind*. Intercommunication, Tokyo, n. 15. Disponível em http://www.nticc.or.jp/pub/ic_mag/ic015/ascott/ascott_e.html. Acesso em 18maio2017.
- Hernandez, Fernando. (1998). *Transgressão e mudança na educação: os projetos de trabalho*. Porto Alegre, Artmed.
- Bacich, L.; Neto, A. T.; Trevisani, F de M. (2015). *Ensino híbrido: personalização na educação*. Porto Alegre, Penso.
- Henriques, Rosali. *Museus virtuais e cibermuseus: a internet e os museus*. Disponível em http://www.museudapessoa.net/public/editor/museus_virtuais_e_cibermuseus_-_a_internet_e_os_museus.pdf. Acesso em 23mar2017.
- Lévy, P. (1996). *O que é virtual?*. São Paulo, Editora 34.

- Lewis, G. (2000). *The history of museums*. Disponível em <https://global.britannica.com/topic/history-of-museums-398827>. Acesso em 17mar2017.
- Loureiro, M. L. de N. (2003) *Museus de arte no ciberespaço: uma abordagem conceitual*. Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.
- Moran, J. M.; Masetto, M. T.; Behrens, M. A. (2012). *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. São Paulo, Papirus.
- Moran, J. (2015). *Educação híbrida: um conceito-chave para a educação, hoje*. In Bacich, L.; Neto, A. T.; Trevisani, F de M. (2015). *Ensino híbrido: personalização na educação*. Porto Alegre, Penso. (p.103 – 120)
- Moreira, J. A.; Barros, D. M.; Monteiro, A. (2014). *Educação a distancia e eLearning na web social*. Santo Tirso, Whitebooks.
- Moreira, J. A.; Monteiro, A. (2012). *Ensinar e aprender online com tecnologias digitais*. Porto, Porto editora.
- Sancho, J. M.; Hernández, F. (2006). *Tecnologias para transformar a educação*. Porto Alegre, Artmed.
- Santos, G. S. (2015). *Espaços de aprendizagem*. In Bacich, L.; Neto, A. T.; Trevisani, F de M. (2015). *Ensino híbrido: personalização na educação*. Porto Alegre, Penso. (p.103 – 120)
- Santos, P.; Lima, F. (2014). *Museus e suas tipologias: o webmuseu em destaque*. Disponível em <http://www.ies.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/download/16244/11491>. Acesso em 18maio2017.
- Schweibenz, W. (1998). *The “virtual museum”: new perspectives for museums to present objects and information using the Internet as a knowledge base and communication system*. Disponível em http://www.informationswissenschaft.org/wp-content/uploads/isi/isi1998/14_isi-98-dv-schweibenz-saarbruecken.pdf. Acesso em 18maio2017.
- Suano, M. (1986). *O que é museu*. São Paulo, Brasiliense.
- Dietz, S.; Besser, H.; Borda, A.; Geber, K.; Lévy, P. (2004). *Virtual museum (of Canadá): the next generation*. Disponível em https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ahUKEwi1t-S-1OzSAhVC1CYKHVKHA8AQFggcMAA&url=http%3A%2F%2Fbesser.tsoa.nyu.edu%2Fhoward%2FPapers%2Fvm_tng.doc&usg=AFQjCNF-QRuB-wmcXjQrWnxgtBfkFszSgA&cad=rja. Acesso em 23 mar 2017.