



MUSEU PEDAGÓGICO

ISSN: 2175-5493

X COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

28 a 30 de agosto de 2013

CONTRIBUIÇÕES DAS LINGUAGENS DOS MUSEUS E CENTROS CULTURAIS VIRTUAIS PARA A APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO

Jorge Luiz Pierobon*
(UESB)

Daniell Mill**
(UESB)

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo, analisar as linguagens dos museus e centros culturais virtuais (MCCV), e as reais contribuições que as mesmas trazem para uma aprendizagem adequada, dentro das atuais abordagens pedagógicas. Como fundamentação teórica, concernente a caracterização dos MCCV, saberes e cultura, faremos uso dos textos de Suano (1986), Milanesi (1991), Coelho (2006), Foucault (2006), e Vieira-Pinto (2006); concernente ao aprendizado e cognição: Piaget (1971) e Vigotiski (1993); sobre signos e linguagens: Saussure (1993), Bakhtin (1981) e Chalhub (2004); e tratando de aspectos particulares de virtualidade, educação virtual e abordagens pedagógicas: Lévy (2001), Kerckhove (1995), Favacho; Mill (2007), e Mizukami (2001), entre outros. Como metodologia, utilizaremos um estudo exploratório, fundamentado em pesquisa bibliográfica e prática sobre os temas: museus e centros culturais virtuais, linguagem, signos, cognição, aprendizado, tecnologias e internet.

PALAVRAS-CHAVE: Museus virtuais. Centros culturais virtuais. Linguagem. Aprendizagem.

Abstract: This study aims to analyze the language of virtual museums and cultural

*Mestrando em ciência tecnologia e sociedade/UFSCar. Ag. Financiadora: CAPES. E-mail: jlpierobon@yahoo.com.br.

** Prof. Dr. em Educação/UAB-UFSCar. E-mail: mill.ufscar@gmail.com.



ISSN: 2175-5493

X COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

28 a 30 de agosto de 2013

INTRODUÇÃO

Vivemos numa época em que a globalização e a comunicação em rede pela internet fazem parte de nosso dia-a-dia. Transações comerciais, notícias, diálogos, cursos; enfim, quase todos os tipos de relacionamentos humanos são possíveis quase que instantaneamente graças aos mecanismos e ferramentas de comunicação virtual. Sendo assim, de acordo com a visão de Mill e Jorge (2007, p. 2), o processo de inclusão nessa sociedade digital, ainda que num nível mais rudimentar, exige, no mínimo, saber ler, escrever e conhecer as tecnologias que dão sustentação a essa sociedade. Ou seja; o letramento digital. Digno de nota também, é considerarmos o grande potencial de disseminação dos saberes, vivências e experiências que a internet proporciona, é por isso que vamos analisar neste trabalho as linguagens e os discursos envolvidos.

Dessa forma, já que a internet se apresenta hoje, como um grande depósito de informação, experiências, saberes e até cultura em rede, perguntamos: será que as instituições de ensino estão atentas a esta realidade? Tem estas utilizado a internet como uma ferramenta educacional?

Dados estatísticos, pesquisas, teorias e práticas indicam que as instituições de ensino tem utilizado a internet como um importante meio de educação formal, oferecendo inclusive, cursos de nível superior à distância. Juntamente com estas instituições, notamos paralelamente o crescimento dos museus virtuais e centros culturais virtuais (MCCV). Sobre os MCCV, tais instituições existem em várias partes do mundo e, inclusive, aqui no Brasil. Todos estes tendo também o seu prédio e acervo físico real, e seu acervo no formato digital – que, segundo análise de Lévy (2001, p. 137) pode ser chamado mais apropriadamente de Virtual.

Depois de tais considerações podemos perguntar: se justifica então a realização dessa pesquisa voltada a analisar as linguagens e a utilidade dos MCCV, em especial, à nível de EaD? Positivamente que sim, pois buscamos pesquisar mais profundamente se tais MCCV, com tudo aquilo que evidenciamos até agora,



ISSN: 2175-5493

X COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

28 a 30 de agosto de 2013

apresentam qualidade didática, e se podem ou não realmente ser melhor utilizadas junto às estas instituições de educação.

Dessa forma, vamos estar definindo, o que são os MCCV, quais tecnologias utilizam, o que vem a ser linguagem e signos linguísticos, as teorias de cognição e aprendizagem, e como podem tais MCCV, com sua configuração atual, oferecer meios para o desenvolvimento cognitivo e aprendizado.

Para tal pesquisa estamos considerando o assunto à base dos principais teóricos relacionados à: linguagem, signos linguísticos, semiótica, educação, cognição e tecnologia, como por exemplo: Piaget, Vigotski, Bakhtin, Foucault, entre outros. Tudo isso vindo a responder a questão desta pesquisa sobre as contribuições pedagógicas dos MCCV em termos de linguagens.

- **Objetivo geral:** Como objetivo geral, com esta pesquisa estamos, analisando as contribuições que as linguagens dos MCCV trazem para o desenvolvimento cognitivo e aprendizagem na Educação Virtual.

- **Objetivos específicos:** Estamos dessa forma; identificando e caracterizando os MCCV, analisando suas origens, linguagens e configurações constitutivas nas sociedades grafocêntricas digitais. Estudando as diferentes abordagens pedagógicas, relacionando-as aos aspectos da linguagem com as tecnologias adotadas no ensino-aprendizagem. Considerando a relação entre as linguagens utilizadas nos MCCV e a aprendizagem/cognição. E também, avaliando a aplicabilidade didática dos MCCV na Educação Virtual.

Nesta investigação estamos utilizando um estudo exploratório, fundamentado em pesquisa bibliográfica e prática sobre os temas: museus e centros culturais virtuais, linguagem, signos, cognição, aprendizado, tecnologias e internet. Tomamos por base, os MCCV sob o ponto de vista das linguagens utilizadas em relação àquilo que se exige em termos de qualidade técnica, e



ISSN: 2175-5493

X COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

28 a 30 de agosto de 2013

principalmente, se tais MCCV contribuem ou não com o propósito construtivista que a atual política educacional adota como ideal para a eficiente cognição e aprendizado, nos ambientes virtuais das EaD. Para a pesquisa bibliográfica estamos selecionando e considerando livros, artigos e teses relacionadas à área de pesquisa envolvida e em alguns dos principais MCCV.

Para o pleno êxito de nossa pesquisa, estão sendo analisados os seguintes MCCV:

- **Centro Cultural Georges Pompidou** de Paris, França, pois trata-se de um centro cultural importante, situado num país importante em termos culturais, e que inspirou outros centros de cultura de outros países, principalmente no Brasil.
- **Museu da República do Rio de Janeiro**, Brasil, pois é um ótimo exemplar de museu virtual com visão 360°.
- **British Museum**, Inglaterra, por ser o primeiro museu público do mundo.
- **Google Art Project**, que na verdade é um serviço gratuito disponibilizado pelo Google, agregando os principais museus virtuais do mundo, com recursos 360°.
- **Casa Fiat de Cultura**, por ser um dos melhores centros culturais virtuais no sentido de interação e detalhamento biográfico das obras expostas.
- **Centro Cultural São Paulo**, em São Paulo, SP, por ser um importante centro cultural nacional e porque poderíamos classificar como um centro cultural virtual aos moldes do Centro cultural Georges Pompidou na França.
- **Museu Nacional - UFRJ**, Rio de Janeiro, o primeiro museu oficial do Brasil.
- **MARE- Museu de Arte para Educação**, Brasil, um museu virtual feito especialmente com objetivos educacionais.



MUSEU PEDAGÓGICO

ISSN: 2175-5493

X COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

28 a 30 de agosto de 2013

Os elementos básicos característicos que estamos coletando, baseiam-se num questionário, formulado à base de três fontes: 1) da norma NBR ISO/IEC 9126-1 (2001, item B.27, p. 18), para notas de classificação dos itens. 2) no Indicador de Qualidade de Sites Educativos da Prof^a Dra. Ana Amélia Amorim Carvalho, da Universidade do Minho, Portugal, 3) e do Prof. Dr. Pere Marquès Graells, UAB-Espanha. Agrupando estas fontes elaboramos um questionário adaptado à nossa pesquisa, que contempla os seguintes itens principais de avaliação.

- a) **Identidade do site:** Que envolve a sua finalidade ou missão, assinatura do autor, data de criação e de atualização das matérias, e as referências dessas matérias.
- b) **Recursos para deficientes visuais e auditivos:** que são: ícones para aumento da fonte e recursos de aumento de volume (alto-falantes).
- c) **Eficiência:** abrange um menu objetivo, links bem orientados em perfeito funcionamento, rapidez de abertura das páginas e máximo de três cliques no mouse até a página desejada.
- d) **Nível de usabilidade:** interface chamativa, fácil de visualizar e de usar, permitindo interatividade, apresentando um sistema de busca, informações, ajuda FAQs, ortografia correta, promoção de atividades e exercícios, colaboração (wiki), contato, fóruns e chats
- e) **Aspectos técnicos:** Recursos áudio visuais, multimídia, temática adequada.
- f) **Relatos das experiências pessoais:** como o usuário se sentiu ao utilizar o site, se permitiu algum aprendizado, se ele se sentiu motivado a navegar no site, o que ele achou da qualidade de um modo geral do site, e a informação sobre aspectos que ele julga positivos e negativos do site.

Após o preenchimento e recolhimento dos questionários, será feita uma tabela na forma de matriz comparativa de caracterização de cada MCCV com os



ISSN: 2175-5493

X COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

28 a 30 de agosto de 2013

dados acima distribuídos, e com os respectivos espaços para uma nota de avaliação, que, conforme a norma NBR ISO/IEC 9126-1 (2001), item B.27, p. 18; prevê a utilização de alguns tipos de métricas de avaliação; neste caso específico usaremos uma escala de classificação qualitativa com as seguintes variáveis:

- **SEM CLASSIFICAÇÃO:** para o quesito inexistente ou de péssima qualidade.
- **RUIM:** para o quesito considerado de qualidade ruim.
- **REGULAR:** para o quesito apenas de qualidade razoável.
- **BOM:** para o quesito considerado de boa qualidade.
- **ÓTIMO:** Quatro: para o quesito considerado de ótima qualidade.

Também, estamos utilizando mapas conceituais para a devida estruturação das leituras teóricas, organização dos dados, ideias e reflexões. Ao final serão somadas todas as notas, e à partir da análise dos valores finais da avaliação dos questionário, mais uma comparação desses resultados com aquilo que as teorias e as normas apontam, será elaborado um relatório quadro expositivo das conclusões finais, indicando a aplicabilidade didática ou não de cada um desses MCCV, como mostra de resultado final da dissertação para defesa e divulgação em eventos e periódicos.

CONCLUSÕES

Depois de considerarmos: linguagens, signos, comunicação, saberes cultura, a origem dos MCCV, e toda as questões envolvidas relacionadas à cognição e aprendizagem, mais a interpretação dos resultados da pesquisa,teremos condições de dimensionar o nível de contribuição das linguagens dos atuais MCCV, com respeito a cognição e aprendizagem. Veremos também se tais MCCV, estão de acordo com as atuais abordagens pedagógicas, em especial, se contribuem com a



ISSN: 2175-5493

X COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

28 a 30 de agosto de 2013

filosofia construtivista de aprendizado, e se podem ser considerados como uma possível ferramenta de auxílio na educação.

REFERÊNCIAS

- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR ISO/IEC 9126-1:** Engenharia de software - Qualidade de produto. Rio de Janeiro, 2003, p 21.
- BAKHTIN, M. **Marxismo e filosofia da linguagem.** In S. J. Souza, Infância e linguagem; Bakhtin, Vigoksty, Benjamin. Campinas: Papyrus, 1981.
- BRITISH MUSEUM. Disponível em: www.britishmuseum.org. Acesso em: 27 jun. 2012.
- CASA FIAT DE CULTURA. Disponível em: www.eravirtual.org/cfc. Acesso em: 27 jun. 2012.
- CENTRO CULTURAL GEORGES POMPIDOU. Disponível em: www.centrepompidou.fr. Acesso em: 27 jun. 2012.
- CENTRO CULTURAL SÃO PAULO. Disponível em: www.centrocultural.sp.gov.br. Acesso em: 27 jun. 2012.
- COELHO, T. **O que é ação cultural.** São Paulo: Brasiliense, 2006. 96p.
- FAVACHO, A.; MILL, D. M. Funções do discurso tecnológico na sociedade contemporânea. **Pro-Posições**, n. 2 (53) v. 18, 2007. p. 197 -214,
- FOUCAULT, M. **A arqueologia do Saber.** 7 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008. 230p. (Coleção Campo Teórico).
- GOOGLE ART PROJECT. Disponível em: www.googleartproject.com. Acesso em: 27 jun. 2012.
- KERCKHOVE, D. **A Pele da Cultura:** Uma investigação Sobre a Nova Realidade Electrónica. Lisboa: Relógio D'Água, 1995.
- LÉVY, P. **A conexão planetária:** o mercado, o ciberespaço, a consciência. [e-book]. 2 ed. São Paulo: Editora34. 2001. p. 192
- MARE-MUSEU DE ARTE PARA A PESQUISA E EDUCAÇÃO. Disponível em: www.mare.art.br. Acesso em 27 jun. 2012.
- MARQUÈS GRAELLS, P. **Los portales educativos:** ficha para su catalogación y evaluación. 2004. Disponível em: www.peremarques.net/evaport2.htm. Acesso em 27 jun. 2012.
- MILANESI, L. **A casa da invenção:** centros de cultura - um perfil. São Paulo: Ciciliano, 1991. 18p. 189.
- MILL, D.; JORGE, G. Letramento, cognição e processos de inclusão em sociedades grafocêntricas digitais. Vertentes. p. 1-16, 2007.
- MIZUKAMI, M.G.N. **Ensino:** as abordagens do processo. 12 ed. São Paulo: E.P.U., 2001, p. 119.
- MUSEU DA REPÚBLICA. Disponível em: www.eravirtual.org/mrepublica_01_br. Acesso em: 27 jun. 2012.



ISSN: 2175-5493

X COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO

28 a 30 de agosto de 2013

MUSEU NACIONAL UFRJ. Disponível em: www.museunacional.ufrj.br. Acesso em: 27 jun. 2012.

PIAGET, Jean. **A epistemologia genética**. Petrópolis: Vozes, 1971. p. 110.

SANTAELLA, L; NÖTH, W. Imagem, texto e contexto. In: **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. 4 ed. São Paulo: Iluminuras, 2005. p. 224.

SAUSSURE, F. (1970). **Curso de linguística geral**. (2.ed.) São Paulo: Cultrix.

SISTEMA BRASILEIRO DE MUSEUS. Disponível em: www.museus.gov.br/sbm/sbm_apresentacao.htm. Acesso: 23 jun. 2012.

SUANO M. **O que é museu?** São Paulo: Brasiliense, 1986, p. 101.

VIEIRA PINTO, A. **Ciência e existência: problemas filosóficos da pesquisa científica**. 3 ed. Serie Rumos da Cultura Moderna; v.20. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985. p.537.

VIGOTSKI, L. S.; **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins fontes, 1993, p. 135.