

MUSEU VIRTUAL DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA: TRADIÇÃO E INOVAÇÃO

Brasília, DF, Maio de 2012

Categoria: C – Métodos e Tecnologias

Setor Educacional: 3 – Educação Universitária

Classificação das áreas de pesquisa em Ead: B – Globalização da Educação e Aspectos Culturais Transfronteiras/ I- Inovação e Mudança/M – Design Instrucional

Natureza: B – Descrição de Projeto em Andamento

Classe: 2 – Experiência Inovadora

RESUMO

O presente trabalho faz um estudo analítico sobre os ditos Museus virtuais, todas as ferramentas e referências a que eles fazem jus, além de apresentar um protótipo e propostas para a aplicação real de um Museu Virtual de Educação a Distância. Para a construção deste artigo, foram necessárias duas fases de trabalho que compreendem a Pesquisa de Campo e a apresentação do protótipo a partir das análises da pesquisa. A pesquisa de campo foi constituída através de uma pesquisa bibliográfica em Base de Dados e Bibliotecas, que foi consolidada por uma enquete com o público-alvo do projeto que serviu como mapeamento para a construção do museu. O Protótipo contempla a descrição do museu e possibilidades de aplicação futura. O interesse na idealização de um Museu Virtual provém da necessidade de um espaço que una tradição e inovação, cujo foco seja a Educação a Distância. Ao final do trabalho, chegamos à conclusão de que, como outros museus já em funcionamento, o Museu Virtual de Educação a Distância é uma possibilidade real e seria uma excelente oportunidade para as pessoas conhecerem a educação a distância a fundo e aprenderem, novamente, como pode ser bom visitar museus.

Palavras chave: museu virtual; educação a distância; novas tecnologias

Considerações Iniciais

A era da tecnologia e da comunicação global trouxe-nos recursos que há alguns anos seriam inimagináveis. Nestes tempos pós-modernos, temos a conversa através de redes; a interação a partir de máquinas; a instantaneidade de várias ações; a emergência da educação a distância. A criação destes novos contextos culminaria, também, no surgimento de modernos e determinantes desafios para a educação e para a cultura.

É interessante a comparação entre estudantes, professores, pesquisadores que atuaram há 10 anos e os que iniciam sua vida acadêmica e profissional na atualidade, e a percepção da tão diferente dinâmica do adquirir e fazer conhecimento em um espaço de tempo consideravelmente curto. O fator com a maior parcela de responsabilidade por esta mudança, especialmente de métodos, é a utilização da internet.

A internet, com toda a criatividade envolta nesta grande rede, reinventou a comunicação interpessoal e obrigou os profissionais das mais variadas áreas a aderirem à utilização das ditas Redes Sociais e todos os similares. Por isso, todas as ações relacionadas às atividades educativas e culturais estão, de certa forma, imersas nesta grande teia tecnológica e nos recursos que seu novo público-alvo utiliza de maneira natural e constante.

A partir desta constatação do novo leque a ser explorado, surgem diversas inovações e pesquisas que pretendem a empregabilidade destas redes na educação, na disseminação cultural, no garimpo de novos talentos. Abrolha daí mais uma inovação que promete trazer simultaneamente prestígio e altercação: os Museus Virtuais.

A Museologia é uma ciência relativamente nova e pouco desenvolvida no Brasil, no entanto, os procedimentos de implantação e administração de museus e a própria tradição histórica destes redutos cria um imaginário e uma resistência à criação de um espaço não-físico. Como dar precedentes a uma ideia tão ousada que pretende inovar algo tão tradicional e antigo como a arte dos museus? Qual a vertente teórico-prática a ser envolvida em um projeto como este? Quais os ganhos e as dificuldades?

Nas próximas seções será desenvolvida uma discussão sobre estas questões e apresentada uma proposta preliminar de implementação do primeiro Museu Virtual de Educação a Distância.

2- Museus Virtuais: Revisão de Bibliografia

A necessidade de colecionar objetos que preservem a lembrança de pessoas e acontecimentos é inata à natureza humana. A arte de criar e ostentar a memória, por meio de museus, permeia as construções de nossas civilizações, sendo um limiar para a preservação da história e, em sua caracterização clássica, disseminação da educação.

A ideia mais próxima ao que conhecemos hoje como museu advém do século XVII, mas um hábito muito mais antigo, coevo aos tempos de Grécia Antiga, é que ainda alimenta o surgimento e imaginário sobre os museus. Nesta época, os museus eram templos de adoração às musas (deusas da poesia, música, história, oratória, tragédia, comédia, dança e astronomia) e o *'glamour'* de dar, a um espaço nascido do hábito de colecionismo, o nome de um santuário de deusas que inspiravam todas as instâncias da cultura é prosaico. Sampaio (2006) descreve de maneira simples e artística esta menção de *museu* e *musas* da seguinte maneira: ^[1] “A palavra Museu é de origem grega - museîon -significa a residência das musas, as nove filhas de Zeus e de Mnemósine, a deusa grega guardiã da memória. Segundo a mitologia grega, as musas eram ninfas que habitavam os bosques e, mais tarde, foram elevadas à categoria de divindades, inspiradoras da música e da poesia. Ao longo da história, a residência das musas assumiu diferentes características. Ao pensarmos na arte das civilizações antigas, veremos que as musas sempre cultivaram seu cantinho, fosse em locais fechados, como nos túmulos dos faraós, ou nas esculturas a céu aberto nas cidades gregas. Até mesmo nos períodos mais atrozes, como no nazismo alemão, ou nas ditaduras militares da América Latina, a benção das musas era tamanha que a arte conseguiu se manter presente.”

A partir deste apontamento histórico e intelectual e ao longo dos séculos, a tradição de museus foi sendo construída e rebuscada, representando o auge da cultura e sendo diretamente relacionado às classes mais altas da sociedade. O hábito de frequentar museus tornou-se dispendioso e *'cult'*; os patrimônios expostos tornaram-se artigos caríssimos financeira e historicamente; os curadores de museus simbolizavam a máxima da cultura e conhecimento a respeito das artes e das ciências da museologia e museografia. Durante décadas após sua criação, os museus ainda eram templos intocados até que o novo século adentra e traz consigo novidades que atingiriam, também, estas instituições tradicionalistas: as TiCs.

Com o advento da internet e suas múltiplas possibilidades interacionais, qualquer tipo de estabelecimento, seja ele comercial, educacional ou estatal, que pretenda uma maior adesão de seu público, possui uma ligação com a internet, suas redes sociais e aparatos tecnológicos. Os Museus, embora com mais resistência, acabaram por aderir à mesma tendência.

Segundo Henriques (2004),^[2] Os museus, como qualquer instituição, estão presentes na rede mundial de computadores. A criação de sites de museus proliferou-se a partir da década de 90, com o avanço da Internet [...]. Infere-se, assim, que a discussão que gira em torno da utilização de TICs em relação a museus é recente e ainda apresenta conceitos em aberto como, por exemplo, na nomenclatura e na definição.

A primeira ponte a ser estabelecida na consolidação do projeto aqui almejado é a diferenciação entre uma página na rede que represente um Museu 'presencial' e um Museu propriamente virtual. Para isso, alguns autores, de diferentes correntes teóricas, explicitam as especificidades que ajudam na definição de um Museu Virtual.

Andrews e Schweibenz (1996) apresentam uma designação de Museu Virtual como:^[3] “O museu virtual é uma coleção de elementos, logicamente relacionados, composta por uma variedade de meios, e devido a sua capacidade de proporcionar uma conectividade e os vários pontos de acesso disponíveis, transcende os métodos tradicionais de comunicação com os visitantes já que não existe um espaço real ou limitação de tempo e a disseminação de seu conteúdo é teoricamente ilimitada.”

Já o francês Deloche(2001) *apud* Silva (2011) menciona um museu virtual como um^[4] “simulacro do museu físico [...] um museu sem lugar e sem paredes.” alimentando o paradigma de que esta modalidade de museu seja uma cópia imperfeita do presencial, mas no mesmo íterim, reforçando a ideia de um espaço próprio, interativo, que vai além de um site de apresentação e contato.

Ou seja, mesmo dentre as possibilidades e opiniões teóricas que divergem, é visível que um Museu virtual apresenta características únicas como um acervo próprio; a hipertextualidade que possibilita a relação com outras peças; a interatividade com os visitantes sem restrição de tempo e espaço; os recursos e mídias diferenciados em prol de uma melhor compreensão das exposições; uma visão única, que não pode ser compreendida fora do ambiente virtual.

A importância de estar aberto a este tipo de inovação reside, exatamente, no desafio da união de um elo histórico tradicional com esta nova inventividade do vivenciar o mundo através do virtual. Como todas as novidades que ainda estão ganhando espaço, é essencial que mantenhamos a mente aberta a esse tipo de projeto e vejamos além.

Além de uma tentativa de preterir um modelo de instituição já consolidada está o futuro e talvez a salvação dos museus para as novas gerações; além da nova 'mania de *tecnologizar* todas as coisas' está a compreensão de que para a geração alfa – que já nasce totalmente imersa nas Tics – não fará retrocessos na área, mas praticará a tecnologia como exercício diário; além da influência tradicionalista estão projetos como este que idealizam uma nova instituição que trará novos parâmetros para a Educação e cultura.

A aprendizagem por meio dos museus já foi abordada por diversos autores, que convergem no que tange ao Museu como um lugar de disseminação, ensino e aprendizagem. Em uma descrição realista e didática, Sabbattini (2007) ^[5] assegura-nos que um dos objetivos dos museus na atualidade é o de promover a aproximação e a compreensão pública da ciência e da tecnologia mediante atividades e experiências educativas informais apoiadas em enfoques interativos, experimentais e lúdicos.

O Museu virtual acaba, dessa forma, se tornando um objeto de aprendizagem informal, continuada e de livre-escolha que, inclusive, insere as pessoas no mundo da Educação a Distância e possibilita uma visão pragmática desta modalidade educacional que ainda causa tanto frisson. Pensando em todas as pesquisas já realizadas, na teoria que nos embasa e nos Museus Virtuais que foram visitados durante esta pesquisa é que apresentamos, a seguir, a pesquisa que embasou nossas escolhas e o protótipo metodológico do MVEAD (Museu Virtual de Educação a Distância).

3- A Pesquisa: Colocando a teoria em prática

Como um plano que envolve diversos referenciais e busca unir a tradição dos museus e a inovação das Tecnologias da Informação, as informações apresentadas neste artigo foram obtidas através da junção de pesquisas bibliográfica, de busca e enquete qualitativa.

As pesquisas bibliográficas e de busca estão intrinsecamente relacionadas, uma vez que, os critérios para a sua realização foram os mesmos. A partir da definição do tema de estudo e de suas justificativas foram realizadas buscas preliminares em dois sites de pesquisa e no acervo de duas bibliotecas de Universidades do Distrito Federal, esquadrinhando palavras-chave relacionadas ao trabalho e pretendendo uma amostra tanto de bibliografia, que serviria como aparato teórico para o estudo, quanto de exemplos de museus virtuais já em andamento, que possibilitassem uma comparação e a aquisição de ferramentas e metodologias práticas que pudessem ser utilizadas no MVEAD.

Deste modo, as palavras-chave que alimentaram a busca foram: museus/ museologia/ tradição de museus/museu virtual/museu interativo e seus correspondentes em inglês museum/museology/tradition of museum/virtual museum/interactive museum. Lançando estes vocábulos nos sites de busca e das bibliotecas de maneira individual e em vários tipos de combinações booleanas foram obtidos mais de 5.545 resultados. Cerceou-se esta amostra, confrontando a natureza dos trabalhos acadêmicos, livros e dos museus apresentados com os objetivos do MVEAD.

No que se refere à pesquisa qualitativa, ela foi conduzida acerca da percepção e expectativa de um público-alvo específico – que comunga de interesses volvidos para a área de educação à distância – a respeito de um possível Museu, na modalidade virtual, voltado para a Educação à distância em si. A pesquisa desenvolvida foi exploratória e possui amostras intencionais como poderemos verificar com a análise da tabulação a seguir.

3.1- Análise de Dados

Como já descrito, a pesquisa de campo abordou pessoas ligadas à Ead, como docentes e discentes de um curso de Pós-Graduação em EaD, interpelando-os com as seguintes questões: 1- Você costuma frequentar museus? Cite o que até hoje mais te impressionou. 2- Você visitaria um Museu sobre Educação a distância? 3- O que você esperaria encontrar em um museu como este? 4- Como Professor, pesquisador e estudante quais pontos seriam indispensáveis em um Museu virtual de EAD? 5- Você faria de um espaço como este uma fonte de pesquisa para seus estudantes e para você mesmo? 6- Descreva sua formação e seu tempo como docente, destacando as características que julga mais importantes.

Dos 7 (sete) docentes que ministram aulas no curso, 5 (cinco) participaram da pesquisa, o que já valida nossa amostra representando um percentual de, aproximadamente, 71% de aderência. Estes professores se mostraram experientes e interessados em visitaç o de museus. No que se refere aos discentes, dos 41 ativos do curso de Ead, 8 contribuíram com a pesquisa, representando, aproximadamente 19% de participaç o e superando os 10% necess rios para a validaç o da pesquisa.

Na quest o 1, que tentava, de uma maneira mais subjetiva, sondar a experi ncia anterior dos pesquisados em rela o a museus, observou-se que 90% dos respondentes possui uma experi ncia vasta, inclusive internacional, na visitaç o de museus. Vejamos a representaç o no gr fico abaixo:

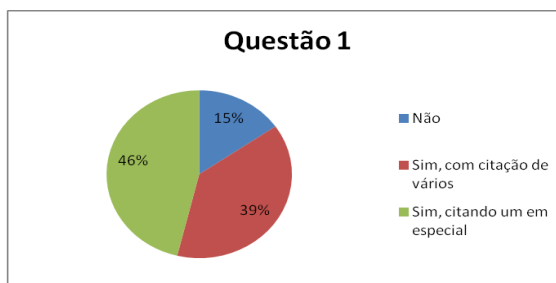


Figura 1. Gr fico demonstrativo da quest o 1

Na quest o 2, questionamos se eles visitariam um Museu de Educa o a Dist ncia e o resultado foi un nime. A diferencia o, que pode ser analisada como fator de interesse pelo assunto ou a simples contribui o com a pesquisa, est  no fato de os participantes apresentarem ou n o coment rios. Os docentes, geralmente discorriam sobre o assunto e justificavam a import ncia e possibilidades que um museu virtual trazia. J  os discentes respondiam, em geral, de maneira afirmativa e objetiva como podemos visualizar com o aux lio da representa o gr fica a seguir.

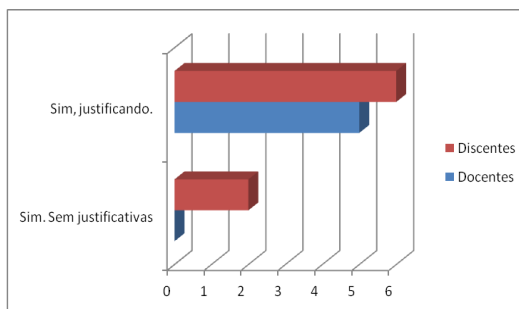


Figura 2. Gr fico demonstrativo da quest o 2

A questão 3 que explora as expectativas do público-alvo em relação ao que encontrar no MVEAD mostrou-se importante na construção dos aspectos práticos do museu. Foram observadas respostas recorrentes como: ‘imagens’ – que aparece em 100% dos respondentes –

‘interatividade’; ‘contato com as ferramentas utilizadas em EaD’; até inusitadas que demonstram um domínio sobre primórdios da EaD como no respondente F: “As cartas bíblicas, os livros desenvolvidos na Inglaterra para educação dos colonos, a revolução da TV trazendo a realidade para a escola...”.

Ainda sobre a expectativa, mas desta vez a partir de uma abordagem mais crítica, a questão 4 vai em busca de ‘o que seria indispensável’ para que o participante visitasse o MVEAD. A partir desta questão, estamos consolidando os itens que, se não apresentados, impactariam no sucesso do projeto e percebemos uma gama de opiniões homogêneas em que, em especial, se destacam cinco itens, como podemos verificar abaixo:

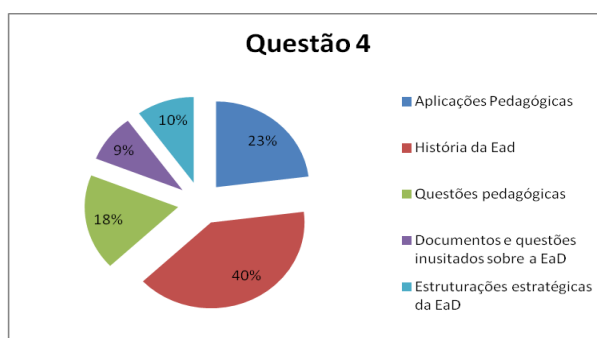


Figura 3. Gráfico demonstrativo da questão 4

Na questão 5, perguntamos se fariam daquele espaço uma fonte de pesquisa para seus estudantes. As respostas foram unânimes (100% dos entrevistados são professores, sendo dentro da instituição pesquisada ou em outros âmbitos) e pudemos, a partir dos comentários positivos, prever que pelo incentivo dos docentes o museu alcançaria sucesso.

A última questão nos apresenta uma imagem geral do perfil dos participantes demonstrando que três características se sobressaem: 90% dos pesquisados são professores; 95% são graduados ou pós-graduados na área da educação e 100% dos pesquisados já conhece e trabalha há alguns anos com Ead.

A partir dos resultados apresentados neste item, veremos, no próximo segmento, um protótipo do Museu Virtual de Educação a Distância.

4- O Protótipo do MVEAD a partir da análise de dados

O Museu virtual de Educação a distância foi pensado para ser um espaço de interatividade e interação, que possa ser usufruído por um público que se interesse por EaD. Assim, o design do Museu se configurará a partir de duas máximas acessibilidade e navegabilidade. Ou seja, as configurações técnicas permitirão que o Museu seja acessado de qualquer computador e recursos como o *auto-contraste* e o *direcionamento direto ao conteúdo* incluirão os deficientes auditivos e visuais.

Vejamos, abaixo, o protótipo do layout da página inicial do MVEAD:



Figura 4. Projeto gráfico demonstrativo do MVEaD

Como podemos verificar, o Museu terá uma barra de nomes superior, que permitirá acesso aos vários links de exposições anteriores, parceiros, o contato com os curadores; um painel rotativo principal, que divulgará a exposição atual em vários formatos; e posts inferiores que nos trarão notícias relacionadas a Museus e EaD.

Considerações Finais

Quando o assunto é Educação a Distância, em especial relacionada à possibilidade da definição de novos paradigmas, ainda existe uma resistência no que diz respeito à aceitabilidade. Nesta mesma linha, ousar criar um projeto que agite uma cultura já tradicional, como a dos museus, é uma tarefa corajosa e inovadora, que, entretanto, pode dar certo.

Após esta pesquisa, e seus resultados muito empolgantes, percebemos que a criação de um museu virtual apresenta diversos desafios a quem idealiza o projeto, a começar pela decisão das tecnologias chegando à difícil tarefa da exposição. Além disto, a concepção de um museu que possa atingir pessoas em todo o mundo, a qualquer hora do dia, foi um fator que animou os participantes da pesquisa. Após as linhas, aqui apresentadas, desmistificamos a idéia de que o site de um museu real e o dito Museu Virtual sejam equivalentes e percebemos que o caminho teórico ainda precisa ser trilhado de maneira cautelosa e democrática, já que as pesquisas nesta área ainda são muito recentes.

Este trabalho não define preceitos, mas abre um leque de discussão a partir das conclusões às quais chegamos, além de apresentar o design de um museu virtual que já pode ser aplicado além do hipotético. A pretensão, durante a construção deste trabalho, foi a criação de um espaço democrático, que retratasse, a partir dos parâmetros que os museus utilizam, a história da EaD. Ao final deste percurso, acredito que tenhamos conseguido delinear uma nova possibilidade de divulgação, pesquisa e reflexão sobre a educação a distância.

Referências

- [1] SAMPAIO, C. D. **Museu – novo tempo para o templo das musas**. Rio de Janeiro: CECIERJ, 2006. pp 102.
- [2] HENRIQUES, R. **Museus Virtuais e Cibermuseus: A internet e os Museus**. Lisboa, 2004. Disponível em: <http://www.museudapessoa.net/oquee/biblioteca/rosali_henriques_museus_virtuais.pdf> Acesso em: 12 ago. 2011.
- [3] ANDREWS, J; SCHWEIBENZ, W. **The Kress Study Collection Virtual Museum Project: A New Medium for Old Masters**. Alemanha, 1996. Disponível em: http://is.uni-sb.de/projekte/sonstige/museum/kress_virtual_museum Acesso em: 07 ago. 2011. *Tradução para o português realizada pelas autoras.*
- [4] SILVA, A. A da. **Museu Virtual de Brasília: um instrumento de promoção do turismo**. 2011. xii, 125 f., il. Dissertação (Mestrado Profissional em Turismo)- Universidade de Brasília, Brasília, 2011.
- [5] SABBATINI, M. **Museus e centros de ciência virtuais: uma nova fronteira para a cultura científica**. Rio de Janeiro, 2007. Disponível em: <http://www.comciencia.br/reportagens/cultura/cultura14.shtml>. Acesso em 10 dez. 2011.