



Artefato Cultural demonstrando a importância do Museu Interativo no Ensino sobre Estudos Culturais

FABIANA OLIVEIRA ANDRADE
CLECIA REGIANA DA SILVA SANTOS

EIXO: 8. EDUCAÇÃO, CULTURA E RELIGIÃO

Resumo: Este trabalho foi executado em dois finais de semanas do mês de Janeiro do ano de 2015, e teve por objetivo produzir um artefato cultural, vídeo, sobre a importância do Museu da Gente Sergipana no Ensino dos Estudos Culturais. Deste modo, a fim de alcançar o objetivo do estudo, visitantes que saiam do Museu da Gente foram convidados a participar de uma entrevista filmada ou a responderem a um questionário composto por perguntas subjetivas sobre a importância do museu interativo para a educação. Para tanto, todos os participantes convidados tiveram que assinar um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, dando autorização para a gravação imagem e voz na produção do artefato cultural, o vídeo, bem como, a divulgação dos resultados da pesquisa em ambientes de estudo como forma de contribuição para a construção de conhecimentos, bem como do ensino sobre Estudos Culturais.

Palavras Chaves: Artefato Cultural. Ensino. Museu.

Abstract: This work was executed in two weekends of the month of January of the year of 2015, and aimed to produce a cultural artifact, video, about the importance of the Museum of Sergipe in teaching People of cultural studies. Thus, in order to achieve the objective of this study, visitors leave the Museum of People were invited to participate in a filmed interview or to respond to a questionnaire composed of subjective questions about the importance of interactive educational Museum. To this end, all guests had to sign an informed consent form giving permission for image recording and voice in the production of cultural artifact, the video, as well as the dissemination of the results of the research study environments as a way of contributing to the construction of knowledge, as well as teaching about cultural studies.

Keyword: Cultural Artifact. Teaching. Museum.

1. INTRODUÇÃO

O ensino nas suas diversas modalidades traz à tona a presença de um currículo voltado à vida do cidadão. Neste sentido, o educando acompanham e avaliam os aspectos sociais e participam de forma esclarecida de decisões que dizem respeito a toda a coletividade.

Deste modo, Foucault (2009, p. 9) diz que (...) diante do entrecruzamento multifacetado, tomemos como ponto de partida o rompimento com as prerrogativas de uma Ciência puramente verdadeira, única, absoluta. Neste prisma, o conhecimento científico se instala em bases sólidas, justificações claras, exatas e prontas. Esse discurso, contudo, é “ao mesmo tempo controlado, selecionado, organizado e redistribuído por certo número de procedimentos que têm por função conjurar seus poderes e perigos, dominar seu acontecimento aleatório, esquivar sua pesada e temível materialidade”.

Neste sentido, o ensino aprendizagem pode proporcionar ao educando novas experiências, despertar a curiosidade em pesquisar, formular suas hipóteses, bem como testá-las, para que deste modo, estes possam verificar a veracidade dos fatos, dos assuntos que são abordados nos livros.

Para tanto, os docentes devem ser mais do que um orientador, estes devem incentivar e demonstrar a importância de um olhar diferenciado para o ensino. O docente tem por objetivo mostrar de forma bastante clara o conhecimento sobre

a vida, os seres vivos, as relações, como ocorre todo o processo de desenvolvimento do ambiente natural.

Sob esta perspectiva, PIMENTA, (1997, p. 53) descreve, (...) enquanto área da Pedagogia, a Didática tem no ensino seu objeto de investigação. Consideração como uma prática educacional em situações historicamente situadas significa examiná-lo nos contextos sociais nos quais se efetiva – nas aulas e demais situações de ensino das diferentes áreas do conhecimento, nas escolas, nos sistemas de ensino, nas culturas, nas sociedades –, estabelecendo-se os nexos entre eles. As novas possibilidades da Didática estão emergindo das investigações sobre o ensino enquanto prática social viva.

Diante do exposto, o ensino deve ser fascinante para o educando, para isso o docente pode utilizar de metodologias lúdicas, práticas que demonstrem ao educando o quanto é importante ao aprender e adquirir diversos conhecimentos. Aprendizagem esta que engloba diversas disciplinas tal como, os Estudos Culturais, pois os ensinamentos proporcionados por esta se utiliza de diversos artefatos culturais com a finalidade de transmitir o conhecimento apontando os fatos sociais, políticos, econômicos que influenciam a cultura, enfim a relação dos seres humanos com o mundo.

De acordo com Meneses (2003 pg. 262), (...) artefato, genericamente é todo setor da natureza física socialmente apropriada, isto é, ao qual se impôs segundo padrões sociais, forma, função, sentido (conjunta ou isoladamente ou em diversas combinações).

Nesta visão, os artefatos culturais se constituem de algo produzido por cada cidadão, em diversos espaços, momentos. Dentre os espaços utilizados para a produção de um artefato cultural podemos mencionar um museu interativo.

[...] “os museus devem estar, antes de tudo, a serviço de toda a humanidade”; e que “A principal meta dos museus é a educação e a transmissão de informação e do conhecimento, por todos os meios disponíveis”. [...] (Scheiner, 2012, pg. 20).

Sob esta perspectiva, Scheiner (2012, pg. 20) [...] recomenda que os museus aceitassem o fato de que a sociedade está em constante mudança, questionando o conceito tradicional de Museu, “que perpetua valores vinculados à preservação do patrimônio natural e cultural da humanidade, não como manifestação de tudo o que é significativo no desenvolvimento humano, mas meramente como a posse de objetos”.

Para tanto, o museu deixou seu aspecto tradicional e se adequou as novas tecnologias e assim hoje aos novos museus cujos espaços demonstram o avanço tecnológico denomina-se de Museu Interativo ou Virtual.

Portanto, diante do exposto a importância dos museus interativos para o ensino, assim como o Museu da Gente Sergipana, localizado no município de Aracaju – Sergipe, deve ser demonstrado em trabalhos educativos como este que produziu um artefato cultural, vídeo, neste espaço educativo e cultural pouco utilizado por docentes e que mediante meios tecnológicos demonstra a riqueza cultural da cidade a qual está localizado.

2. METODOLOGIA

Para o desenvolvimento deste trabalho realizou-se levantamento bibliográfico sobre: Estudos Culturais, o museu interativo como prática educativa, além de realizar levantamento bibliográfico sobre o espaço a ser executado este trabalho: “Museu da Gente Sergipana” com este levantamento obteve-se informações sobre os funcionários e visitantes do museu, quais recursos utilizados e objetivos pretendidos com as exposições, bem como a formação histórica deste. O Museu da Gente Sergipana, está localizado no município de Aracaju Sergipe e é o único museu interativo desta localidade, além promover ações que valorizem a diversidade do patrimônio artístico-cultural do estado de Sergipe, nele são utilizados recursos de multimídia interativa, contribuindo com a educação da comunidade estudantil, são apresentados recursos didáticos como jogos, revistas em quadrinhos, cinemuseu, midioteca, e riquíssimas exposições culturais, por estes fatores este trabalho foi realizado neste espaço.

Em seguida, com os dados obtidos pelo levantamento bibliográfico se elaborou um questionário, este foi composto por seis perguntas subjetivas e foi respondido por visitantes do Museu da Gente Sergipana. Após estruturação do questionário se elaborou o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, este foi assinado pelos participantes, deste estudo, com a finalidade dos mesmos autorizarem a gravação da imagem e voz, pois esta fazia parte da elaboração do vídeo sobre a importância do Museu da Gente Sergipana no Ensino dos Estudos Culturais, bem como para publicações do trabalho como todo em congressos ou mesmo na sala de aula.

A abordagem para resolução do questionário foi feita depois da visitação do participante pesquisador, ao museu.

Para tanto, inicialmente, o participante foi esclarecido sobre o objetivo do trabalho e em seguida teria que assinar o termo, com a autorização positiva dos participantes através do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, a resolução do questionário e gravação imagem e voz, foi realizada com aqueles que gostariam de ser filmados, porém os que preferiram não ser filmados apenas responderam ao questionário.

Esta entrevista foi realizada com os visitantes do museu já que os mesmos depois de terem visualizados todos os

espaços, recursos oferecidos saberão transmitir como o museu interativo seria utilizado como apoio pedagógico nas diversas disciplinas do Ensino Aprendizagem.

Realizada as entrevistas, os dados obtidos foram analisados e discutidos, a fim de demonstrar o objetivo deste trabalho no campo da educação, bem como a elaboração de um vídeo, um artefato cultural, a ser utilizado no Ensino Aprendizagem de educandos.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O questionário foi aplicado com cinco pessoas que estavam presentes no Museu da Gente Sergipana, nos dias 10 de Janeiro de 2015, das 15 às 16 horas e 17 de Janeiro do presente ano, das 10 às 12 horas, pois os mesmos saberiam descrever a importância do espaço para aprendizagem dos educandos.

Deste modo, quando os participantes foram questionados por que visitar o museu, estes relataram que visitaram o museu para conhecer a história da cidade de Sergipe, para conhecer a cultura local, para adquirir mais conhecimento, e por convite de alguém. A partir das respostas avalia-se que o museu é um espaço cultural e histórico riquíssimo que contribui e muito para o ensino dos discentes, seja como uma visita escolar como turista ou por convite de alguém visitar o museu enriquecerá cada vez mais o conhecimento de quem visita o local.

Dando seguimento as perguntas, os entrevistados foram questionados sobre a utilização do museu como ferramenta pedagógica, os mesmos relataram que o museu deveria sim ser utilizado como ferramenta pedagógica, extraclasse, pois seria uma extensão dos componentes vistos em sala de aula além de ser um meio de aprendizagem mais atrativo e ser um espaço que demonstra informações culturais e históricas do estado de Sergipe.

Prosseguindo com os questionamentos, os participantes responderam sobre o que despertaria a curiosidade dos educandos no museu, obtivemos a resposta de que a mídia, a linguagem apresentada, a história, o passado mostrado por meio de dinâmicas, mídias, enfim todos os seguimentos que interagem com os visitantes despertariam a curiosidade dos educandos.

Através das respostas obtidas sobre qual a mídia despertaria mais a atenção dos discente, se analisa que seriam as audiovisuais, as eletrônicas, pois são interessantes e os educandos adoram.

Sobre os atrativos oferecidos pelo museu, cujos educandos se sentiriam mais atraídos os entrevistados descreveram: os vídeos, a música, a informática são recursos demonstrados no museu que os educandos mais gostariam afinal, meios interativos possibilita aos discentes viajarem conhecer diversos conteúdos e locais, a exemplo do espaço, “Nossos Leitões”, neste espaço, os discentes aprenderiam sobre os diversos ecossistemas: o Cerrado Mata Atlântica, Manguezais.

Analisam-se ainda, sobre a utilização do Museu da Gente Sergipana para a execução de aulas, os entrevistados descreveram que se o espaço não é utilizado para a realização de aulas, e deveria, pois os conteúdos, as formas de comunicação existentes para os educandos seriam mais atraentes, seriam aulas cujos conteúdos seriam transmitidos de modo diferente sairia da rotina da sala de aula. Alguns dos entrevistados sugeriam que deveria existir um sistema periódico de integração entre o museu e a escola.

Uma visita a um museu pode levar à ampliação da capacidade de observação, ao entendimento de questões sociais – muitas vezes tratadas pelos artistas, ao enriquecimento do repertório de técnicas, materiais e ações que envolvem a expressividade. O ambiente diferenciado dos museus já é um estímulo à percepção e ao questionamento. (ROSA; SCALÉA, 2006, p. 70).

Enfim, as mídias, a tecnologia apresentada no museu na demonstração da cultura, história do estado de Sergipe poderia sim ser utilizada como ferramenta pedagógica, pois, mediante entrevistas e respostas obtidas se percebeu que este espaço, o Museu Interativo contribuiria e muito para a aprendizagem dos educandos.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o desenvolvimento deste trabalho percebemos o papel e a contribuição do Museu Interativo no Ensino Aprendizagem, no contexto cultural, quão importante é a preservação deste patrimônio cultural e histórico. Afinal, o museu interativo, a exemplo do Museu da Gente Sergipana possui mídias interativas que possibilitam o visitante viajar no tempo, bem como a adquirir um vasto conhecimento cultural. Deste modo, o espaço museu interativo pode ser utilizado como ferramenta pedagógica, assim como exposto pelos participantes.

No entanto, constatamos também, que a maioria dos visitantes apenas observa os recursos que o museu apresenta, não interage, quando necessário, como no espaço do vendedor “José Vende”, pois neste espaço o visitante deveria falar com o vendedor através do microfone, mas poucos foram os que conversaram. O único local onde os visitantes interagiram de modo dinâmico foi no espaço “Nossas Festas”, neste local tem um jogo, a amarelinha, quando o dado era jogado festas da cultura Sergipana, a exemplo a do Mastro em Capela, as Festas Juninas entre outras em

projetadas no garrafão da amarelinha.

Enfim, o conteúdo observado no Museu da Gente Sergipana é riquíssimo para aprendizagem dos educandos, portanto os docentes devem utilizar este espaço histórico, cultural como ferramenta pedagógica e assim proporcionar aos educandos um maior conhecimento sobre a cultura, pois as cidades, marcos históricos, as personagens ilustres demonstradas no museu é de grande importância no ensino dos educandos, para ampliação da aprendizagem e conhecimento cultural sobre a cidade no qual os mesmos moram.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**: aula inaugural no Collège de France, pro-nunciada em 2 de dezembro de 1970. Tradução Laura Fraga de Almeida Sampaio. 18. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2009.

MENESES, Ulpiano T. B. de. **O museu de cidade e a consciência da cidade**. In: SANTOS, Afonso Carlos Marques dos et. al. *Museus e Cidades*. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 2003. Disponível em:> <http://ventilandoacervos.com.br/wp-content/uploads/2013/11/4-Artigo3-Jos%C3%A9-Bittencourt.pdf>>. Acesso em: 11 de Dez. 2014.

PIMENTA, S. G. **Alternativas do ensino de didática**. Campinas, São Paulo, Papirus, 1997. Disponível em:< <http://www.uesc.br/icer/artigos/oolhardoeducador.pdf>> Acesso em 15 de Dez.2104.

ROSA, Nereide Schilaro Santa; SCALÉA, Neusa Schilaro. **Arte-educação para professores – Teorias e práticas na visitação escolar**. Rio de Janeiro: Pinakothke, 2006. Disponível em:< http://ppgav.ceart.udesc.br/revista/edicoes/7/artigo_o_papel_social_dos_museus.pdf >. Acesso em 13 de Jan. 2015.

SCHEINER, Tereza. **Repensando o museu integral**: do conceito às práticas. Boletim do Museu Paraense Emílio Goeldi. Ciências humanas (vol.7 no.1 Belém jan./abr. 2012). Disponível em:< <http://www.scielo.br/pdf/bgoeldi/v7n1/a03v7n1.pdf>>. Acesso em 11 de Dez. 2014.

Fabiana Oliveira¹. Graduada pela Universidade Federal de Sergipe. Email: fabia.oliver@hotmail.com - Autor
Clecia Regiana da Silva². Graduanda da Universidade Federal de Sergipe. Email: cleciaregiana@hotmail.com - Coautor

Recebido em: 21/06/2015

Aprovado em: 21/06/2015

Editor Responsável: Veleida Anahi / Bernard Charlort

Método de Avaliação: Double Blind Review

E-ISSN:1982-3657

Doi: