

MUSEU VIRTUAL NA ESCOLA

Ângelo Ribeiro
Escola EB 2/3 de Canedo
aribeiro80@gmail.com

Bento Duarte da Silva
Universidade do Minho
bento@iep.uminho.pt

Resumo

A existência de um museu virtual escolar na Internet possibilita o acesso espontâneo a um manancial infindável de recursos educativos independentemente da hora do dia e da distância a que se encontre, despertando para a reformulação dos processos e práticas lectivas.

A possibilidade de publicação gratuita de conteúdos, realizados em âmbito escolar ou não, sem a necessidade de depender de meios físicos de armazenamento de dados ou de conhecimentos aprofundados de programação informática, altera decisivamente o papel da educação e, em particular, o papel do aluno. O paradigma do aluno actual assenta em pressupostos estruturais notavelmente dependentes de tecnologia.

Acreditamos na mais-valia da utilização das potencialidades da web social no sistema de ensino, onde as ferramentas da 2ª geração da Internet assumem um protagonismo inquestionável. Neste sentido, procuramos a construção de um Museu Virtual Escolar, dinâmico e transdisciplinar, que nos permita aferir a validade de uma didáctica alternativa para a disciplina de Educação Visual e conferir as vantagens/desvantagens para o processo de ensino aprendizagem.

Procuraremos estudar a fenomenologia da situação pedagógica em contexto com tecnologias, aplicando uma metodologia de investigação-acção, qualitativa e participativa na óptica do processo, onde a mudança é o seu principal objectivo e o investigador assume o papel de observador participante.

Museu Virtual Escolar (MVE)

O avanço da tecnologia e concretamente o avanço e a democratização do acesso à Internet definiram, nos finais do séc. XX, novas formas de comunicação e de interacção entre as pessoas e entre estas e as instituições. Os museus não são excepção e, ainda que nem todos os museus tenham um site na Internet, o certo é que agora é um facto mais ou menos generalizado. Conforme sustentam Oliveira e Silva (2008: 213), em estudo sobre a relação entre os Museus e a Internet, esta “trouxe para a museologia uma nova perspectiva, um novo contexto comunicacional, não só porque permite potenciar o acesso aos museus de forma mais ampla, mas também por dar oportunidade aos museus de saírem dos seus muros”.

Um Museu Virtual é um conceito emergente e passível de ser confundido com outras denominações, tais como: museu electrónico, museu digital, museu on-line, museu hipermedia,

meta-museu, museu cibernético, cibermuseu e museu no ciberespaço (Schweibenz, 1998) e poderá estruturar projectos educativos ambiciosos. Bernard Deloche, na obra “Le Musée virtuel” (2001), explora o conceito de museu como o local privilegiado para desenvolver experiências sensoriais e utiliza o modelo de museus de arte para identificar a tripla reciprocidade que esta desenvolve em torno de três conceitos chave: o estético, o museal e o virtual. O estético estará ligado ao sentir, o museal ao expor e o virtual ao substituir. Concordamos com o autor quando afirma que o museu virtual é um templo da imagem que existe na virtualidade, um museu sem lugar e sem paredes. Este conceito pode ser explorado com benefícios significativos no contexto educativo, relacionando a imagem da obra de arte, possuidora de “uma inventividade nitidamente superior à de qualquer outra imagem” (Aumont, 1990), com os objectivos curriculares do ensino básico.

Os processos de comunicação estruturados na imagem são hoje uma realidade que é parte integrante das experiências de vida do aluno, que agora, ainda timidamente, se vão integrando nos processos de ensino/aprendizagem.

Pierre Lévy, em *Cibercultura* (2000), chama à atenção para a função dos museus na Internet quando adverte que “os museus virtuais, por exemplo, não são muitas vezes senão maus catálogos na Internet, enquanto o que se «conserva» é a própria noção do museu enquanto «valor» que é posta em causa pelo desenvolvimento de um ciberespaço onde tudo circula com fluidez crescente e onde as distinções entre original e cópia já não têm evidentemente razão de ser” (2000: 202). Além de chamar a atenção para o valor de conservação e património, põe em causa a fraca utilização dos recursos da Internet pelos museus, limitando-se estes a apresentar e a promover a sua faceta virtual através de representações.

Os museus estão acessíveis na web das mais diversas maneiras ainda que se distingam três tipologias base nos sites. No estudo “Museus Virtuais e Cibermuseus: A Internet e os Museus”, Henriques (2004), remetendo para Piacente (1996), introduz três conceitos: o primeiro, ao estilo de *folheto electrónico*, onde o objectivo é unicamente a apresentação do museu. Este site funciona como ferramenta de comunicação e de marketing, onde o utilizador tem acesso à história do museu, aos horários de funcionamento e às vezes ao corpo técnico do museu. É o tipo mais comum, ainda que, dependendo dos recursos humanos e financeiros de cada instituição, se disponibilize mais ou menos informação. A Internet neste contexto funciona como veículo para tornar o museu mais conhecido e para possibilitar o acesso mais fácil.

Os de segunda categoria, denominados de *museu no mundo virtual*, apresentam informações mais detalhadas sobre a instituição e o seu acervo, recorrendo frequentemente a visitas virtuais. Assim, o site é visto numa perspectiva reflexiva do espaço físico que representa. Frequentemente estes recursos são aproveitados para a exibição de exposições temporárias, que,

entretanto, já não se encontram no espaço físico. Nesta categoria há também exemplos de museus que disponibilizam as suas bases de dados, mostrando objectos que não se encontram em exposição naquele momento. Um exemplo representativo deste tipo de site é o do Museu Nacional de Arqueologia¹, premiado pela UNESCO, em 2002, com o “Web Art d’Or”², de melhor site de museus do mundo. Além de possibilitar visitas virtuais ao acervo, disponibiliza também uma série de informações pertinentes a um site de museu, permite igualmente a visualização em três dimensões de um número razoável de peças e disponibiliza um serviço de compras on-line.

Os de terceira categoria de sites são os de *museus interactivos* onde, além da possível relação entre o museu virtual e o museu físico, se exploram elementos de interactividade que envolvem o visitante. A possibilidade de interacção com o público é a grande característica deste modelo. Neste caso o museu não perde as suas características essenciais, pode é juntar novas facetas, isto é, complementar-se ao museu físico.

Consideramos (e acreditamos) que a utilização das tecnologias digitais traz novas perspectivas à renovação da escola, aos seus dispositivos de ensino/aprendizagem, possibilitando um maior envolvimento dos alunos na sua própria construção de conhecimento (Silva, 2002; Somekh et al, 2007), considerando a mais-valia incontornável das potencialidades da web social no processo de desenvolvimento de um aluno crítico e motivado com a sua aprendizagem. A construção de um Museu Virtual na Escola, ainda que enquadrado no contexto da disciplina de Educação Visual, mas assumindo uma perspectiva multidisciplinar, pode constituir um desses dispositivos.

O trabalho de investigação

Este trabalho de investigação sobre o Museu Virtual na Escola baseia-se na exploração das ferramentas da Web 2.0, de 1ª e/ou 2ª categoria (Coutinho & Bottentuit Junior, 2007), com o objectivo de construir um MVE e, através dele, possibilitar a construção do conhecimento individual através do e-portfólio de aprendizagem individual e, colectivo recorrendo a materiais, propostas de actividades, trabalhos realizados, reflexões conjuntas, enquadrado numa lógica curricular da disciplina de Educação Visual. Neste contexto, a utilização das vantagens da Web 2.0 assumem particular relevo pelo facto de possibilitarem a produção e publicação gratuita de trabalhos realizados em âmbito escolar e extra-escolar, em complementaridade, sem a necessidade de depender de meios físicos de armazenamento de dados ou de conhecimentos informáticos especializados.

¹ Disponível em <http://www.mnarqueologia-ipmuseus.pt/>

² Disponível em http://www.unesco.org/webworld/avicomfaimp/festival/festival/texte/selections_officielles.htm

Procuraremos estudar a fenomenologia da situação pedagógica em contexto com tecnologias, aplicando uma metodologia de investigação-acção, qualitativa e participativa na óptica do processo, onde a mudança é o seu principal objectivo. Conforme defendem Cohen e Manion (1987), esta metodologia é a mais adequada ao campo da educação quando se procuram novos métodos de ensino que substituam os tradicionais; quando se exploram novas estratégias de aprendizagem; quando se valorizam aproximações integradas de aprendizagem ou quando se testam novos métodos de avaliação contínua. Este processo baseia-se numa lógica cíclica e evolutiva que alterna entre a acção e a reflexão crítica, quer pelo professor quer pelo aluno, e onde cada novo ciclo decorre da reflexão do ciclo anterior. Por isso, o plano de acção do estudo (passível de ser reformulado a qualquer momento) é monitorizado para que as reformulações a implementar sejam baseadas em registos de observação e reflexões fundamentadas. O plano de trabalho que estruturamos é abrangente e flexível permitindo a adaptação a efeitos imprevistos e a limitações indiscerníveis, onde a acção, deliberada e controlada, é também flexível e admite a reformulação e adaptação às circunstâncias do momento.

Neste sentido, podemos definir que, ao longo do processo investigativo, teremos em conta dois tipos de avaliação desenvolvidos tanto pelos professores como pelos alunos. Por um lado na avaliação da plataforma do MVE, seguindo os critérios de qualidade de Nieveen (1999), validade, praticabilidade e eficácia, podemos antever algumas dimensões de análise que nos permitirão introduzir melhorias ao nível dos conteúdos, da interacção, da navegação, da usabilidade, da acessibilidade, do interface e do design; por outro lado, a avaliação da construção de conhecimento por cada aluno, através do e-portefólio de aprendizagem, constituir-se-á não só como uma ferramenta de consciencialização da aprendizagem, mas também como registo da evolução da sua aprendizagem enquanto indivíduo único.

A exploração do e-portefólio, interactivo por definição, permite verificar que “a vantagem do suporte digital está na plasticidade capaz de agregar vários tipos de linguagens (textos, sons, imagens estáticas e dinâmicas)” (Santos, 2006). Constituir-se-á por uma selecção digital de trabalhos que apresentam evidências de aprendizagem, permitindo acompanhar a evolução e o desempenho do aluno através do registo dos êxitos e dificuldades encontradas no processo. A selecção criteriosa de conteúdos privilegia a avaliação formativa onde o aluno desempenha um papel importante de participante activo na preparação, realização e interpretação dos conteúdos. A riqueza e a facilidade de utilização das interfaces dos softwares característicos da web 2.0 desempenham um papel crucial por permitirem a utilização da rede global, de forma colaborativa onde o conhecimento é partilhado de forma colectiva e descentralizada de autoridade, com liberdade para utilizar e reeditar quando e como se quiser (Coutinho e Bottentuit, 2007).

A posição do investigador como membro da comunidade e também como docente de Educação Visual obriga a um papel de observador participante passível de ser analisado pelos restantes elementos da equipa. É por este motivo que se pretende aliar à observação, outros instrumentos de recolha de dados. As notas de campo, aliadas à construção de um diário de bordo (escrito e/ou viedográfico), permitirão inferir maior profundidade à investigação uma vez que se constituem como “retrospectivas escritas em que se regista a própria experiência vivencial ou se relatam acontecimentos e comportamentos observados” (Sousa, 2005). Pretendemos utilizar este instrumento de forma sistematizada pois permitirá reter reflexões sobre as diferentes fases do processo. Consideramos importante também o recurso a entrevistas e inquéritos por questionário com o objectivo de recolher informação dos diferentes intervenientes sobre as dinâmicas, as interações e a construção de conhecimento. Teremos em conta que ao reduzido grupo de professores se adequa uma técnica mais intensiva como a entrevista e que aos alunos, por ser um grupo mais extenso, se adequa mais o inquérito por questionário. Tendo por base estes instrumentos, a análise de conteúdo surge naturalmente como um conjunto de técnicas e procedimentos que permitem aferir os diversos dados, indirectamente contidos nos diferentes instrumentos. Conforme refere Sousa (2005) “o objecto de análise de conteúdo é por isso este conteúdo, a informação revestida de sentido que aqueles documentos contêm”.

Acreditamos que a motivação do aluno é um factor imprescindível para o sucesso escolar, por isso, cremos que a utilização de tecnologias, que são actualmente a grande referência cultural do aluno, poderá contribuir notavelmente para captar o seu entusiasmo em torno da sua aprendizagem. Assim, procuraremos prosseguir os seguintes objectivos:

- Aferir a validade de uma didáctica alternativa para a disciplina de Educação Visual baseada na utilização tecnologias informáticas;
- Verificar a potencialidade pedagógica na utilização das diversas ferramentas da Web 2.0;
- Potenciar a criação de blogs como recurso pedagógico e como estratégia educativa;
- Criar uma área para partilha e complemento de documentos digitais (imagens, sons, vídeos, fichas de observação, propostas metodológicas e exemplos de trabalhos realizados);
- Desenvolver estratégias de avaliação em ambientes virtuais de aprendizagem;
- Potenciar a possibilidade de downloads de recursos educativos entre a plataforma e os dispositivos móveis dos alunos (leitores mp3, i-pod's, telemóveis);
- Definir as bases de um modelo para a construção do e-portefólio do aluno;
- Verificar a validade pedagógica para a disciplina de Educação Visual baseada na construção/utilização de um Museu Virtual Escolar (MVE);
- Promover a partilha de experiências com outros centros de investigação;

Promover a publicação dos resultados obtidos, assim como, a partilha de experiências entre docentes de várias áreas do conhecimento.

Bibliografia

- Aumont, J. (1990). *L'image*. Paris: Éditions Nathan.
- Cohen, L. & Manion, L. (1987). *Research methods in education*. New York: Croom Helm.
- Coutinho, C. & Bottentuit Junior, J. (2007). Blog e Wiki: os futuros professores e as ferramentas da Web 2.0. *Actas do IX Simpósio Internacional de Informática Educativa*. Porto: Instituto Politécnico do Porto, p. 199-204.
- Deloche, B. (2001). *Le musée virtuel: vers un éthique des nouvelles images*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Henriques, R. (2004). *Museus virtuais e cibermuseus: a Internet e os museus*. In: http://www.museudapessoa.com.br/oquee/biblioteca/rosali_henriques_museus_virtuais.pdf, acessado em 5 de Junho de 2007.
- Lévy, P. (2000). *Cibercultura*. Lisboa: Instituto Piaget.
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to Reseach Product Quality. In Jan van den Akker et al. (eds.). *Design Aproaches and Tools in Education and training*. Dordrecht: Kluwer Academic, pp. 125-135.
- Oliveira, S. & Silva, B. (2008). Os Museus e a Internet: a necessidade de um agir comunicacional. In Paulo Dias, António Osório e Bento Silva (orgs.), *Avaliação online*. Braga: Centro de Competência da Universidade do Minho, pp. 199-215.
- Santos, E. (2006). Portfólio digital: dispositivo e interface para a prática da avaliação formativa em educação online. In *Actas do XIII Encontro Nacional de Didáctica e Prática de Ensino* (ENDIPE). Recife: Universidade Federal de Pernambuco.
- 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*. In: http://is.unisb.de/projekte/sonstige/museum/virtual_museum_ISI98.htm, acessado em 9 de Junho de 2007.
- Silva, B. (2002). A Tecnologia é uma Estratégia para a Renovação da Escola. *Movimento*. Revista da Faculdade de Educação da Universidade Federal Fluminense, nº 5, Tecnologia Comunicação e Educação. Rio de Janeiro, Brasil, pp. 28-44.
- Somekh, B., et al. (2007). *Evaluation of the ICT Test bed project, final report june 2007*. In: http://www.evaluation.iccttion_2006_learning.pdffestbed.org.uk/files/test_bed_evalua, acessado em 27 de Julho de 2007.
- Sousa, A. (2005). *Investigação em educação*. Lisboa: Livros Horizonte.