

OS WEBMUSEUS E SUAS RESSONÂNCIAS NA EDUCAÇÃO *ON-LINE*

Reinaldo Portal Domingo¹
Meire Assunção Araújo²

Resumo

Estudo exploratório acerca da utilização pedagógica de webmuseus em Ambientes Virtuais de Aprendizagem. Problematizam-se as possibilidades museográficas na realidade *on-line* e suas ressonâncias nos processos educativos, através da análise do “Museu virtual de Intervenção Urbana” e do “Museu virtual da memória da República brasileira”. A aplicação de testes de usabilidade nesses webmuseus apontou que a expografia possui uma importância fundamental para os processos de aprendizagem, haja vista que por meio dela o visitante poderá apreender e reformular conteúdos inerentes às diferentes mostras. Nessa perspectiva, investiga-se em que sentido a utilização dos webmuseus contribui significativamente para a produção de saberes nas Artes Visuais em realidades formativas da Educação *on-line*.

Palavras-chave: webmuseus, ambiente virtual de aprendizagem, educação *on-line*, expografia.

¹ Pós-doutorado pela Universidade Nacional a Distancia (UNED) do Madrid, Espanha (2015), doutorado em Tecnologia Educativa pela Academia de Educação da Rússia (1992). Formado em Letras pela Universidade Pedagógica de Moscou (Rússia) em 1978. Atualmente é professor titular da Universidade Federal do Maranhão, professor adjunto III da Universidade Federal do Maranhão. Coordenador Pedagógico do Núcleo de Educação a Distância da UFMA. Professor do Mestrado PGCult/UFMA e Prof. arte/UFMA.

² Mestra em Cultura e Sociedade (2014), pela Universidade Federal do Maranhão - UFMA, possui graduação em Educação Artística (2008) por essa mesma Instituição de Ensino Superior. É professora de Arte do Instituto Federal de Ciência Tecnologia do Maranhão (campus Grajaú).

WEBMUSEUS AND ITS RESONANCES IN ON-LINE EDUCATION

Abstract

Exploratory study about the pedagogical use of webmuseums in Virtual Learning Environments. Discusses is the museographic possibilities in the online reality and its resonance in the educational processes, by analyzing the "Virtual Museum of Urban Intervention" and "Virtual Museum of the Brazilian Republic memory." The application of usability testing these webmuseums pointed out that expography has a fundamental importance to the learning process, given that through it the visitor can apprehend and reformulate content attaching to the various shows. From this perspective, we investigate in what way the use of webmuseums contributes significantly to the production of knowledge in the Visual Arts in formative realities of online education.

Keywords: webmuseums, virtual learning environment, *online* education, expography.

INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como base algumas proposições teóricas extraídas da dissertação de Mestrado denominada “APRENDIZAGENS ESTÉTICAS *ON-LINE*: expografias interativas em ambientes virtuais de aprendizagem”, apresentada, em 2014, ao Programa de Pós-graduação em Cultura e Sociedade da Universidade Federal do Maranhão.

O estudo se inscreve em um conjunto de abordagens, as quais atualmente vêm se debruçando sobre a realidade da modalidade de Educação a Distância. Elas têm se preocupado em refletir sobre as especificidades desse campo de atuação pedagógica, atentando, sobretudo, para as demandas que emergem dos diferentes campos do saber. Nesse sentido, nos propomos a pensar sobre as peculiaridades do processo de ensino-aprendizagem em arte, realizado em plataformas *on-line*.

É nesse panorama que focamos especificamente nos webmuseus, enquanto ferramenta pedagógica a ser explorada sistematicamente nos cursos de graduação em Artes Visuais ofertados *on-line*. Para tanto, nossa investigação centra-se na reflexão sobre as expografias encontradas em cada webmuseu, uma vez que é por meio delas que o visitante tem a possibilidade de estabelecer contato com as informações presentes nestes espaços, haja vista que essas expografias se traduzem na linguagem dos museus.

Por essa razão, expografia é uma das categorias-chave deste estudo. No decorrer da pesquisa verificamos que essa linguagem dos museus interfere substancialmente nos processos educativos realizados no ciberespaço. Nesse sentido, pensando em um maior adensamento dessa noção, adotamos a perspectiva conceitual apresentada por Cury (2005), que, além de propor uma classificação, elabora esclarecimentos relevantes acerca de outros termos integrantes do campo da Museologia, os quais estão diretamente relacionados aos processos expográficos.

Segundo a estudiosa, a expografia se insere em um conjunto de ações práticas efetuadas em um museu. Nesse sentido, ela se constitui em um segmento da museografia da instituição. Embora esses termos sejam correlatos (advém daí o fato de alguns pesquisadores utilizarem-nos como sinônimos), é necessário ser cauteloso quanto à aproximação entre essas duas categorias. Como alerta a pesquisadora, a museografia se distingue da expografia uma vez que a ela “engloba todas as ações práticas de um museu: planejamento, arquitetura e acessibilidade, documentação, conservação, exposição e educação” (CURY, 2005, p. 27).

A expografia, por sua vez, se consubstancia em ferramentas, recursos e ações diretamente ligados às exposições. Dessa forma, ela pode ser compreendida como uma linguagem composta por vários recursos utilizados na concepção, montagem e apresentação de uma exposição. Assim, os textos acessórios, legendas, mobiliário, fotografias, vídeos, áudios, aromas, entre outros recursos, figuram como códigos e recursos semânticos que dão forma aos discursos construídos nas exposições. Nessa perspectiva, a proposta expográfica diz respeito a aspectos relacionados ao conceito e à forma de uma determinada exposição. Considerando a linguagem estruturada a partir desses vários elementos, a pesquisadora

assinala a existência de unidades expográficas. Estas, quando dispostas em uma dimensão espacial, compõem o todo de uma narrativa, a ser explorada, interpretada e (re) criada pelo público. Tendo isso em mente, nossas investigações acerca da utilização de webmuseus na Educação *on-line* foram realizadas a partir da análise das expografias destas plataformas e as possíveis interferências que estas tinham nos processos de aprendizagem.

2. Webmuseus e Educação *On-line*

Os webmuseus surgem como mais um espaço onde podem ser realizadas experiências socioeducativas de recepção estética. Nessa perspectiva, percebe-se a necessidade de investigar o modo como surgem, suas interligações com os processos expográficos físicos e, em particular, as especificidades da expografia digital. Tais dados são relevantes, na medida em que, a partir deles, é possível construir formulações acerca de como o campo em questão pode ser explorado em vivências educacionais.

No tocante a Educação a Distância, percebemos que a utilização dos webmuseus e galerias *on-line* é uma alternativa viável para a frequência dos discentes, uma vez que é possível indicá-los através de *links* no próprio local onde ocorrem as vivências pedagógicas.

Além disso, o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), enquanto espaço de trabalho da referida modalidade educativa, possui características similares aos museus disponíveis na Internet. Contém, portanto, mecanismos de acesso à informação e de navegabilidade com os quais os discentes já estão familiarizados. Com relação a essa questão, nos referimos, sobretudo, à dinâmica percepção dos *links*, que servem para direcionar o usuário a um determinado espaço ou realizar uma ação nos diferentes locais contidos no ciberespaço.

Entretanto, ao longo da investigação, verificamos que não basta apenas indicá-los aos discentes ou sugerir que visitem esses espaços digitais. Para que o trabalho pedagógico seja consistente, é necessário que, inicialmente, o docente analise a proposta curatorial do webmuseu, aferindo se a mesma irá ajudá-lo quanto ao alcance dos seus objetivos de ensino. É de suma relevância que o mencionado profissional se disponha a passar pela experiência de

exploração do local enquanto visitante, de modo que possa verificar possíveis dificuldades ou problemas ao navegar pela plataforma.

Há um expressivo número de webmuseus explorando temáticas e conteúdos variados, através de distintas configurações curatoriais e expográficas. Nesse sentido, é fundamental que o docente conheça previamente as suas especificidades e os selecione a partir dos seus objetivos de ensino. Caso contrário, a proposta pedagógica de exploração desses espaços será pouco significativa em termos de apreensão e reflexão sobre os dados históricos, artísticos e culturais presentes nas diferentes exposições. O êxito da experiência poderá fazer com que os discentes se tornem frequentadores de webmuseus e/ou os utilizem nas suas práticas pedagógicas.

Nesse sentido, ao realizar o teste de usabilidade de dois webmuseus com discentes da Educação *On-line*, verificamos que eles tiveram basicamente as mesmas dificuldades que sentimos ao entrarmos pela primeira vez na plataforma. Por causa disso, pudemos auxiliá-los na exploração do espaço. Desse modo, no processo, prevemos as possíveis dificuldades, dúvidas ou sensações que emergiram ao navegar pelo museu.

O referido teste foi planejado com base nas Métricas de Nielsen (NIELSEN *apud* LENCASTRE, 2012). Tendo-as como referência, tentamos coletar informações a partir dos itens a serem considerados na avaliação da usabilidade dos webmuseus abordados nesta sessão. Esses aspectos somam um total de quatro questões a serem avaliadas. A saber: 1) Observação da taxa de sucesso, 2) Tempo total utilizado na realização de uma tarefa, 3) Taxa de erro (neste item analisa-se o percentual de vezes que o utilizador não realiza uma tarefa com êxito), 4) Satisfação do utilizador (com relação a esse ponto, avalia-se com base em uma escala de 0 a 5 pontos a satisfação do utilizador ao executar as tarefas, bem como seu desempenho como um todo).

Para a verificação desses quatro aspectos, utilizamos a técnica de observação direta e gravação em vídeo. Desse modo pudemos avaliar com mais cautela a forma como os discentes interagem com os webmuseus.

Quanto à análise do primeiro item no webmuseu em 3D, verificamos a quantidade de tarefas realizadas com êxito. Destacamos alguns pontos a título de análise, a exemplo da observação do ícone de acesso ao espaço expositivo; identificação e utilização dos comandos de navegação; percepção dos ícones de interação com a plataforma (ícones de acesso às legendas dos objetos em exposição, ferramentas de aplicação do *zoom* sobre as obras, textos acessórios, mapa de navegação, entre outros recursos). No caso do webmuseu bidimensional, como o processo de navegação se mostrava diferente do em 3D devido às especificidades decorrentes da natureza dimensional, tentamos perceber principalmente se eles atentavam para as unidades expográficas e a relação destas em conjunto. Além disso, por meio de questionamentos, tentamos verificar as compreensões que elaboraram acerca dos conceitos presentes na expografia. De modo geral, nos dois webmuseus tentamos perceber quais as ações que os discentes conseguiam desenvolver completamente, parcialmente ou que não concluíam.

No segundo item, tentamos avaliar o tempo total utilizado na realização das seguintes tarefas: 1) Entrada no museu; 2) Identificação dos ícones de interatividade, 3) Observação e leitura das legendas e textos acessórios.

No que tange ao item 4, formulamos as notas de acordo com essa interação e também questionamos os discentes quanto à satisfação com a utilização da plataforma digital. Atentamos, sobretudo, para as formas como navegavam pelo espaço expositivo e utilizavam as ferramentas disponíveis nas plataformas, com o intuito de verificar as tarefas que desempenhavam com mais dificuldades e as que realizavam com mais facilidade. Com a gravação em vídeo, pudemos realizar a análise da visita dos webmuseus com mais cautela, revendo o desempenho, reações e comportamentos dos discentes. Além disso, pudemos estudar as falas que eles proferiram ao longo da exploração das plataformas *on-line* com mais cuidado, bem como explorá-las na íntegra neste estudo.

Sobre o quarto e último item, que trata da avaliação do utilizador, analisamos o número de comentários negativos e positivos proferidos ao longo do teste. Pretendíamos avaliar esse aspecto questionando-os, também, sobre a utilidade dos webmuseus, porém eles

espontaneamente teceram comentários sobre a exploração desses espaços nas suas incursões enquanto docentes de arte. Indagamos, ainda, sobre o fato de a plataforma ter ou não atendido as expectativas, se tiveram dificuldades e quais. Quanto a essa questão foram unânimes ao pontuarem a conexão de Internet como sendo o principal dificultador da exploração do espaço digital. Segundo relatos, boa parte das dificuldades que sentiram foi proveniente do sinal precário de Internet, principalmente no que se refere à visitação do webmuseu em 3D, uma vez que este exige uma conexão de banda larga razoável. Consideraram as duas plataformas fáceis de compreender e utilizar, principalmente em um segundo momento de exploração desses espaços. Também sublinharam como positivos os conteúdos disponibilizados nas plataformas. Como forma de mensurar a satisfação dos discentes sobre a visitação dos dois webmuseus, pedimos que os comparassem e mencionassem as preferências, os aspectos positivos e negativos de cada um.

Seguindo as orientações de Lencastre (2012), antes da realização do teste, o planejamos tendo as questões “como?”, “onde?” e “por que...?” como referência. Decidimos então que faríamos as gravações dos discentes explorando as plataformas digitais em um computador e utilizaríamos outro para eles entrarem nos webmuseus. No que se refere ao número de participantes, havíamos planejado executar o teste com cinco discentes, porém reduzimos o número a quatro, devido a dificuldades relacionadas à incompatibilidade de horários e ao tempo escasso para a realização da pesquisa.

Antes da realização da avaliação da usabilidade dos webmuseus, informamos os discentes sobre os objetivos do teste e enfatizamos que o que estava em avaliação era o museu e não eles. Além disso, entramos várias vezes em diferentes webmuseus para selecionar aqueles que tivessem alguma proximidade com a realidade dos discentes. Notamos que também seria importante verificar o modo como os conteúdos e informações presentes no acervo estavam sendo tratados pela proposta expográfica.

Sublinhamos que, ao acessar esses espaços, não assumíamos apenas a postura de pesquisadores, mas o nosso olhar de docentes estava presente em cada análise. Ao aplicarmos

individualmente o teste, observávamos a atuação do discente ao navegar pelos museus e ao mesmo tempo o orientávamos frente ao surgimento de dúvidas e dificuldades.

Com a observação dessas plataformas virtuais e aplicação do teste, notamos que independente da tipologia dos museus encontrados na web, existem padrões associados a museografia física que merecem uma reflexão sistemática. Frisamos isto não somente por notarmos que eles revelam relações históricas e conceituais com a dimensão digital, mas também porque tais padrões integram os projetos expográficos na atualidade. As ponderações sobre esses modelos servem inclusive para questionar em que medida eles são relevantes, seja no mundo físico, seja na realidade digital.

Os mencionados padrões apontam interferências nas abordagens pedagógicas dos webmuseus. Eles também incidiram sobre as sensações provenientes da visitação desses espaços, conforme observado nos relatos dos discentes que participaram do teste de usabilidade das duas plataformas de expografia digital.

A análise da visitação *on-line* dos webmuseus aponta dados significativos para uma reflexão sobre os projetos de expografia encontrados no contexto do ciberespaço e, sobretudo, as suas inserções em propostas pedagógicas. Nesse sentido, verificamos que o professor assume um papel fundamental em vivências dessa natureza, uma vez que a plataforma digital sozinha pode não conseguir promover um diálogo substancial com os discentes que nela trafegam.

Assim, é essencial que o educador promova o processo de mediação pedagógico/cultural, resultante da utilização dos webmuseus em propostas didáticas, de modo que a vivência possa trazer saldos positivos no que se refere à construção de saberes a partir de um projeto curatorial.

Para tanto, é necessário que o educador se preocupe em sensibilizar o olhar dos discentes, estimulando-os a buscar informações ou fazer questionamentos frente aos objetos que compõem o acervo, assim como se inquietar com o modo como estes se apresentam no espaço, promovendo um efetivo diálogo com os discursos que a disposição carrega. Desse modo, o visitante poderá deixar a posição de mero observador, passando a assumir a tarefa de desbravador do espaço.

Como recurso à análise da expografia *on-line*, constatamos a necessidade de experimentar e contrapor diferentes plataformas no teste de usabilidade. Assim, poderíamos confrontar as percepções sobre cada uma delas. Através de analogias, ambicionávamos identificar em que medida os aspectos de ordem dimensional influenciam no processo de navegação por tais espaços e, sobretudo, de que modo essa peculiaridade interfere nas ações didáticas que se utilizam dos webmuseus.

Tendo isso em mente, trabalhamos com dois padrões de exposição encontrados no contexto virtual: uma tridimensional e a outra bidimensional. No primeiro caso, optamos pelo Museu da Memória Republicana. Quanto à segunda plataforma, selecionamos o Museu Virtual de Intervenção Urbana.

Ao observar alguns ícones próximos a uma obra do museu, R (2014)³ tece o seguinte comentário: “Eu não entendo inglês, mas de repente é uma imagem que eu posso fazer uma intervenção aqui no próprio ambiente...”. Curiosamente, como a exploração do lugar se dá basicamente a partir da observação das obras, diferentemente do que ocorre no formato tridimensional, onde o visitante se desloca pelo espaço no qual se encontram os objetos, os discentes afirmaram encontrar outros mecanismos de interação com a expografia. Nesse sentido, constataram que o “[bidimensional] é melhor para interagir e o outro para visitar.” (F, 2014). Por mais contraditório que possa parecer, o discente associa o processo de visitação ao do webmuseu tridimensional, atribuindo a experiência interativa à expografia bidimensional. Ao longo do teste de usabilidade, pudemos coletar mais formulações com esse teor. Contudo, tais concepções puderam ser percebidas não apenas em suas falas, mas sobretudo nas diferentes posturas que assumiram ao navegar em cada um dos espaços.

Tal distinção se deu em decorrência de as suas percepções de exploração de espaços expográficos ainda estarem impregnadas dos padrões de visitação presentes em algumas museografias físicas, sobretudo aquelas que se apresentam de modo tradicional. Assim, como o formato 3D simula uma visitação que se processa no museu de “pedra e cal” (SCHWEIBENZ, 2004), no Museu da Memória Republicana, os discentes mantiveram os

³ Para preservar a identidade dos entrevistados, seus nomes foram substituídos por letras maiúsculas, seguidas do ano de realização de cada entrevista.

mesmos comportamentos de distanciamento entre público e objetos, estabelecidos pelas expografias convencionais.

Por causa disso, não perceberam algumas ferramentas que exigiam interferências para o acesso às informações sobre as obras. Inicialmente, deduzimos que esse fato tivesse ocorrido por falhas presentes na interface, no que tange à difícil visibilidade do recurso. Entretanto, observamos que, ao entrarem no espaço de visitação *on-line* tridimensional, diversos participantes soltavam o mouse e só observavam a plataforma. Com essa postura, restringiram-se a contemplar o local, sem nele produzir interferências.

Dessa forma, mantiveram, mesmo no espaço digital, a aura de lugar sagrado que em geral associamos à instituição museológica. Tal percepção decorre da influência das estruturas do padrão classificado como tradicional (SCHEINER, 1997). Nesse grupo, a instituição é organizada por meio da existência de três elementos: edifício, coleções e público. Com base nesse modelo, os discentes internalizaram um papel de público bastante ortodoxo. Assim, não tentam “tocar” nas peças, tampouco interferir na expografia, como se coubesse a eles apenas observar.

Nessa perspectiva, embora haja propostas de exposição no ciberespaço que estimulam posturas de navegação impregnadas das marcas da expografia física tradicional (perceptíveis em atitudes como: observação dos objetos, leitura de textos informativos sobre o acervo, verificação das legendas, entre outros), na visitação digital, as especificidades do lugar podem impulsionar o público a se comportar de maneira mais interativa, conforme ocorreu na exploração do Museu Virtual de Intervenção Urbana.

Todavia, para que isso ocorra, é necessário que o visitante seja estimulado a navegar utilizando recursos que o conectem de forma mais interativa à plataforma. Para tanto, é necessário considerar os novos paradigmas presentes nesse contexto, tais como: a não linearidade, a hipertextualidade, ubiquidade, entre outros.

Quando o visitante se depara apenas com a transposição de experiências da expografia física em âmbito digital, o que se percebe é um processo anacrônico no contexto *on-line*. Desse modo, noções de fixidez, estaticidade, linearidade, assim como as concepções

presentes na expografia tradicional que separam emissor e receptor, público e curadoria em polos de oposição, começam a ser sutilmente questionadas por meio dos posicionamentos dos visitantes digitais. Assim, percebe-se que há uma incoerência quanto à manutenção de padrões tradicionais no contexto do ciberespaço. Este lugar exige formas mais dinâmicas de diálogo com o público, tendo em vista as suas próprias especificidades.

Nessa perspectiva, o teste de usabilidade do Museu Virtual de Intervenção Urbana e do Museu da Memória Republicana, revelou que, quando o projeto curatorial *on-line* se baseia nas idiossincrasias desse local, explorando recursos de interatividade que são comuns em outras formas de sociabilidade presentes no ciberespaço, o visitante é impulsionado a assumir uma postura mais ativa frente à plataforma.

O mesmo ocorre com os museus encontrados na Internet. Para que a experiência de visitação *on-line* promova de fato uma imersão do visitante no espaço, se faz vital pensar em mecanismos que possibilitem sua interação com a proposta de expografia. Para tanto, ele deve ser concebido enquanto sujeito do processo de comunicação em museus. Tal percepção permitirá que o projeto curatorial leve em conta as subjetividades desse ator que não só recebe as informações, mas as recria a partir dos seus interesses e experiências.

As diversas expografias disponíveis em rede possuem valores diversos. Estes são mensurados a partir da observação das diferentes formas que a plataforma virtual cria para que o visitante possa estabelecer contato com as peças de seu acervo. Assim, a expografia construída *on-line* constitui um importante elemento a ser considerado pelo docente, uma vez que ela possui um peso substancial no modo de absorção das informações.

Quando existe um propósito educativo com a exploração dos museus encontrados *on-line* é importante que o docente observe, sobretudo, a proposta expográfica presente no espaço, pois sendo esta a linguagem característica do museu (CURY, 2007), sua forma definirá o modo de comunicação com o visitante. A partir dessa análise, o educador poderá selecionar aqueles que forem mais apropriados aos seus objetivos pedagógicos, tendo em vista não somente o conteúdo disponibilizado no contexto digital, mas também a forma de abordagem com o visitante.

Além da análise da expografia *on-line*, observamos, através do teste de usabilidade, outras ações docentes que são de fundamental relevância em se tratando da exploração pedagógica dessas plataformas. Assim, pensando de um modo mais sistemático sobre as experimentações didáticas que envolvem o estudo de webmuseus, destacamos três etapas a serem percorridas pelo docente ao longo do processo de utilização dos mencionados espaços digitais. Cada fase contém duas questões a serem planejadas, desenvolvidas e acompanhadas por esse profissional, a saber:

1) Etapa de exploração da expografia *on-line*:

- Seleção do webmuseu de acordo com os objetivos e conteúdos educacionais a serem abordados a partir ou através da(s) plataforma(s) escolhida(s);
- Realização de visitas exploratórias nos espaços expográficos selecionados para a vivência. Esta deve ser feita pelo docente antes da apresentação dos webmuseus aos discentes, de modo a investigar possíveis dúvidas e/ou dificuldades pelas quais eles podem passar;

2) Etapa de análise do conteúdo e das formas da proposição expográfica:

- Estudo da expografia *on-line*, objetivando identificar as formas de abordagem das informações por essa linguagem dos museus, bem como a verificação do modo de tratamento dos conteúdos organizados por ela. Nesse momento, o docente deve ficar atento para a coerência e validade dos dados apresentados no espaço digital;
- Elaboração de sugestões de roteiros de análise da expografia ou percursos a serem traçados pelos discentes ao visitarem a plataforma. Nesta etapa, o docente não necessariamente terá que pontuar as áreas de caráter espacial a serem percorridas no estudo da plataforma. Ele pode propor questões a serem respondidas, refletidas ou problematizadas pelo conjunto de atores envolvidos na tarefa após a exploração do(s) webmuseu(s).

3) Etapa de execução da atividade:

- Apresentação no AVA do(s) webmuseu(s) e da proposta de atividade com essa(s) plataforma(s) *on-line*. Nesse momento, apresentam-se aos discentes os objetivos educacionais ambicionados pela vivência e informa-se toda a dinâmica do processo de visita dos referidos espaços;

- Criação, no AVA, de um espaço destinado a discussão e postagem de informação, dúvidas, entre outras questões relacionadas às vivências resultantes da visita dos webmuseus. Essa ferramenta é de suma relevância para o processo de ensino-aprendizagem, pois será através dela que o docente irá realizar a mediação pedagógica com base nas proposições da expografia *on-line*. Ela deve ser criada assim que a proposta de visita for apresentada ao público alvo. Nessa perspectiva, esse local se configurará em um espaço destinado ao compartilhamento das informações extraídas das propostas expográficas. Será utilizado também para promover debates sobre as sensações e anseios dos discentes ao explorar o espaço. Enfim, o mesmo será explorado para promover o debate sobre as mais diversas questões que emergirem do contato com as obras em exposição.

Utilizando-se dessa sistematização para o planejamento e execução da mediação pedagógica com base em elaborações expográficas de webmuseus, o docente pode, inclusive, explorar plataformas dessa natureza que apresentem problemas relativos à disponibilização das informações no seu espaço, que contenham equívocos conceituais ou que possuam projetos curatoriais tradicionais, entre outros exemplos. Essas questões podem ser exploradas pelo professor, de modo que a aprendizagem resulte da observação e reflexão sobre diferentes situações com que o discente pode se deparar no âmbito da expografia, seja esta física ou *on-line*.

Ressaltamos que as etapas de planejamento e execução de atividades que envolvem a visita de webmuseus elencadas aqui não devem ser vistas como fórmulas a serem seguidas rigorosamente. Ao contrário, as nossas pretensões quanto à sistematização foram no sentido de apontar questões importantes a serem ponderadas pelo docente ao desenvolver estratégias didáticas com essa configuração, no âmbito da Educação *on-line*.

Sob essa ótica, cabe ao educador, ao experimentar propostas desse gênero, não reproduzir fielmente as etapas pontuadas anteriormente, mas pretendemos que elas sejam exploradas como um norte que servirá para o desenvolvimento de suas próprias metodologias. Cada profissional poderá trazer diferentes contribuições para o campo da expografia *on-line*

inserida não apenas na realidade da modalidade de EaD, servindo de direcionamento para variadas propostas didáticas de utilização desses espaços.

Nessa lógica, é possível intensificar as inserções de novas perspectivas formativas no campo da Museologia, especialmente pensando nas formas de manifestação do fenômeno museal. Diferenças que estão para além das especificidades relativas às categorias, mas que estão atreladas as peculiaridades de cada proposta expográfica. Merece relevo, nesse sentido, as relações estabelecidas entre os sujeitos e a expografia, seja ela *on-line* ou presencial.

Com base nessas referências, observa-se que o interessante é agregar informações a serem consideradas nas mais diversas vivências educativas, partindo da premissa de que o processo é imanente à experiência museológica (SCHEINER, 1998). Dessa forma, qualquer tentativa de imposição de padrões didáticos que desconsideram ou que vão de encontro a essa característica deve ser vista com cautela, de modo que a mudança seja uma palavra em relevo nas experiências de contato com expografias.

Nesse sentido, todos os espaços expográficos *on-line* podem se tornar efetivamente educativos, assim como muitos museus físicos podem ser tomados como virtuais independente de seu estatuto prévio. Tal constatação decorre do significado que a palavra virtual assume nas elaborações filosóficas de Lévy (1996), nas quais esse termo possui um sentido bem mais amplo. O teórico afirma que o virtual está relacionado a algo que existe em força, potência. Dessa forma, um museu pode tornar-se virtual com a atuação do docente, uma vez que o potencial educativo pode ser acionado com as estratégias de mediação pedagógico/cultural desse profissional. Nesse entendimento, os webmuseus não se restringem ao ciberespaço, perspectiva que faz eco às elaborações de Magaldi (2010), que questiona a ideia de que os webmuseus são fenômenos exclusivos do contexto eletrônico. Assim, ancorando-se em formulações filosóficas, ela sugere que o virtual extrapola o espaço da Internet. Não se trata de algo não estático, e sim “complexo e em continuada transformação” (p.12). A autora enxerga o virtual como um constante ‘vir-a-ser’.

Enquanto categoria que acena para a ideia de movimento, ação, reflexão, processo, como um vir-a-ser frequente, percebemos que, em se tratando de proposições pedagógicas de utilização desses espaços na EaD, tão importante quanto o museu e sua linguagem expográfica, é a ação do docente. Ela também poderá virtualizar, fortalecer educativamente o espaço museal. Nota-se que o museu enquanto espaço de educação informal, favorece uma percepção não hierarquizada do processo de ensino-aprendizagem, uma vez que todos os agentes envolvidos na comunicação museológica são fundamentais para a ocorrência de ações cognitivas decorrentes da fruição cultural advindas da elaboração de sentidos com base em uma exposição.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No que tange especificamente à Educação *On-line*, verificamos que o que pode virtualizar os processos pedagógicos que exploram as diferentes plataformas expográficas disponíveis no ciberespaço não se restringe aos aspectos museográficos, muito menos à inserção desses espaços nos ambientes virtuais de aprendizagem. Através deste estudo, comprovamos que a disponibilização dos museus nessas plataformas é possível e se constitui em uma tarefa bastante simples. O que torna educativos tais espaços depende das estratégias e mecanismos didáticos que possibilitem aos discentes travarem diálogos com esses territórios. Para tanto, a mediação cultural realizada pelo docente nas plataformas em questão é vital para potencializar as conexões entre visitante e linguagem expográfica e, assim, tornar essa vivência significativa.

Cabe salientar, também, a importância de se conceber o visitante enquanto *sujeito-agente*, conforme as proposições teóricas de Santaella (2003), que aborda os posicionamentos assumidos pelo público que aprecia as produções da ciberarte. Para ela, os recursos tecnológicos utilizados pelos artistas não se restringem a ferramentas de uma dada composição poética, mas servem de mecanismos para conectar obra e público. Os visitantes,

enquanto sujeitos-agentes, não só absorvem as informações, “mas as recebem e, no ato, transformam” (SANTAELLA, 2003, p.180).

É através dessa perspectiva de (re)criação, de (re)construção, que observamos as expografias enquanto linguagem dos museus, possibilitando a ocorrência de aprendizagens sobre os mais diferentes temas.

O visitante enquanto *sujeito-agente* não é concebido por uma ótica de recepção passiva, mas como um elemento ativo que deve ser considerado no processo de elaboração das exposições. Ao se deparar com as interpretações de uma dada realidade, por meio da organização e disposição de objetos em um cenário museal, ele elabora suas próprias interpretações com base no projeto expográfico, tendo em vista que a expografia apresenta-se como um dos muitos discursos a serem arquitetados sobre uma temática, numa linguagem que nunca é neutra (em dadas situações, se percebe com facilidade, as ambições e intencionalidades presentes nas narrativas expográficas).

Sobre essa questão, um dos nossos interlocutores na pesquisa, ao entrar em uma sala de um dos webmuseus explorados (a qual era dedicada exclusivamente à figura de um político de sua região), comenta: “É, mas aqui eles só estão falando bem dele, mas nós sabemos que nem tudo é verdade, né?”. Tal reflexão sinaliza a ocorrência de um processo intelectual que emerge não só da expografia, mas de sua interação com a experiência histórico/cultural do discente.

Nesse sentido, se no espectro da expografia que se processa em rede ainda são inexpressivos os mecanismos que levem em consideração os códigos culturais dos visitantes (particularmente no que se refere à construção do projeto curatorial), fica a cargo do docente pensar em estratégias de seleção desses espaços e de abordagem destes, de modo que essas ações favoreçam a “construção de uma inteligibilidade expográfica” (CURY, 2007) no contexto do ciberespaço. É a partir dessa inteligibilidade que o público assume uma participação consciente e ativa na experiência de navegação em espaços expográficos digitais.

Caso o visitante não se veja enquanto sujeito da experiência museal, a vivência é esvaziada em termos de possibilidades de construções cognitivas. Não há como haver diálogo e, sem este, não há reconstruções.

REFERÊNCIAS:

CURY, Marília Xavier. **Exposição: concepção, montagem e avaliação**. São Paulo: Annablume, 2005.

CURY, Marília Xavier. Exposição - uma linguagem densa, uma linguagem engenhosa. In: VALENTE, Maria Esther Alvarez (org.) **Museus de ciência e tecnologia: Interpretações e ações dirigidas ao público**. Rio de Janeiro: MAST. 2007

LENCASTRE, José Alberto. **Avaliação da usabilidade**. [S.l.: s.n], 2012.

LÉVY, Pierre. **O Que é Virtual?**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

_____. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 5. ed. São Paulo: Loyola, 2007.

MAGALDI, Monique Batista. **Navegando no museu virtual**. Um olhar sobre formas criativas de manifestação do fenômeno Museu. Orientador: Professora Doutora Tereza Scheiner. UNIRIO/MAST. 2010. Dissertação.

SANTAELLA, Lúcia. **Da Cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano**. Artigo publicado na Revista FAMECOS. Porto Alegre, nº22 – Dezembro. (quadrimestral), 2003.



SCHWEIBENZ, Werner. **The Development of Virtual Museums**. Icom News (Newsletter of the International Council of Museums) dedicated to Virtual Museums, v. 57, n. 3, 2004, p. 3.

SCHEINER, Tereza. 1997. Características das exposições: segundo o modelo conceitual de museu. In: **Museologia e comunicação**. Texto no2. 2009. s/p. Apostila.

Reinaldo Portal Domingo

Possui doutorado em Tecnologia Educativa pela Academia de Educação da Rússia e pós-doutorado pela UNED da Espanha. Formado em Letras pela Universidade Pedagógica de Moscou (Rússia) em 1978. Professor titular da Universidade Federal do Maranhão, professor adjunto IV da Universidade Federal do Maranhão. Coordenador Pedagógico do Núcleo de Educação a Distância da UFMA. Coordenador do PROFARTE/UFMA.

Meire Assunção Souza Araújo

Mestra em Cultura e Sociedade, pela Universidade Federal do Maranhão, graduada em Educação Artística por essa mesma Instituição de Ensino Superior. Professora de Arte da rede estadual e municipal da cidade de Pinheiro-MA. Formadora de Arte da SEMED de Pinheiro-MA. Integra o Núcleo de Tecnologias Educacionais dessa mesma cidade. Professora do IFMA/Pinheiro.

Artigo recebido em 08/11/2016

Aceito para publicação em 05/07/2017

Para citar este artigo:

DOMINGO, Reinaldo Portal; ARAÚJO, Meire Assunção Souza. OS WEBMUSEUS E SUAS RESSONÂNCIAS NA EDUCAÇÃO *ON-LINE*. Revista Paidéi@. Unimes Virtual. Volume 9. Número 16 – JULHO-2017 – Disponível em:

<http://periodicos.unimesvirtual.com.br/index.php?journal=paideia&page=index>