

ENCONTRO DA REM - RJ
Caixa Cultural, 27 de abril de 2009

Setores/Serviços Educativos em Museus e Centros Culturais: O que é? Para que serve e o que faz?

Magaly Cabral*

*Pedagoga, Museóloga, Mestre em Educação. Diretora do Museu da República.

1 - O QUE É

- Um Setor do Museu em que a função “Comunicação” se faz presente.
- Deve ser formado por profissionais especializados.
- Seus profissionais devem ter por objetivo constantes atualizações (leituras, seminários, debates, cursos etc).
- Deve ser articulado com todos os demais Setores do Museu.

2 – PARA QUE SERVE

- Estabelecer as relações entre o Museu e seus públicos e não públicos.

3 - O QUE FAZ

- Projetos e atividades educativo culturais destinados a diferentes públicos e articulados com diferentes instituições.

4 – COMO FAZ

4.1 – Conhecendo a instituição Museu

O museu é uma instituição cultural

- **espaço neutro e apolítico?**

ou

- **espaço de conflito, campo de tradição e contradição?**

“...Toda a instituição museal apresenta um determinado discurso sobre a realidade. Este discurso, como é natural, não é natural e compõe-se de som e de silêncio, de cheio e de vazio, de presença e de ausência, de lembrança e de esquecimento.”

Mário Chagas, in Há uma gota de sangue em cada museu, 2006, p. 30

Museu é uma instituição permanente, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento, aberta ao público, e que adquire, conserva, pesquisa, comunica e expõe, com a finalidade de estudo, educação e lazer, os testemunhos do Homem e seu meio ambiente.

International Council of Museums (ICOM) – 1989

As instituições museológicas são compreendidas como práticas sociais colocadas ao serviço da sociedade e de seu desenvolvimento e comprometidas com a gestão democrática e participativa.

DEMU /IPHAN/MinC – 2004

- **O museu é uma instituição cultural:**
 - **que transmite a herança da arte, da ciência, da história, enfim, da cultura.**
 - **mas que coloca essa herança no contexto da sociedade de hoje.**
 - **que pode possibilitar que a grande diversidade cultural seja revelada.**
 - **que deve ser uma plataforma para um diálogo que restaure as relações humanas.**
 - **que tem a tarefa de construir ponte entre o local e o global, tradição histórica e projeções futuras, representações imaginárias de várias culturas e identidades.**

MUSEU = CASA DE MEMÓRIA

- guarda objetos de alguns mortais que foram imortalizados →
pela força da memória, serão sempre lembrados.

- os objetos dos demais mortais → esquecimento



- museu = memória e vivência de ausências



museu comunica aos seus visitantes o poder
de uma classe social
de uma etnia
de uma geração

- o conceito de memória é crucial e pode ser utilizado para a
libertação ou para a servidão dos homens (Le Goff).

4.2 – Entendendo a Museologia

FATO MUSEOLÓGICO*

- Museologia é a ciência do fato museológico.

- Fato museológico



a relação profunda entre o **HOMEM** – sujeito que conhece – e o **OBJETO** – parte da **REALIDADE** à qual o Homem também pertence e sobre a qual tem o poder de agir. Essa relação se processa num cenário institucionalizado, o **MUSEU**.

- **Musealizamos os testemunhos do Homem e do seu meio.**

* Waldisa Russo Guarnieri

PROCESSO DE MUSEALIZAÇÃO *

Patrimônio Cultural ↔ Interação com sujeitos sociais ↔ acervo institucional e operacional

apropriação, difusão e fruição do patrimônio cultural

processo de musealização

construção de uma nova prática social

- pesquisa
- preservação
- comunicação

• pesquisa → observação, análise e interpretação da realidade, qualificada como patrimônio cultural.

• preservação → coleta, classificação e registro, conservação.

• comunicação → ação cultural e educativa, expografia.

qualificação da cultura: ampliação das dimensões de valor, consciência e sentido.

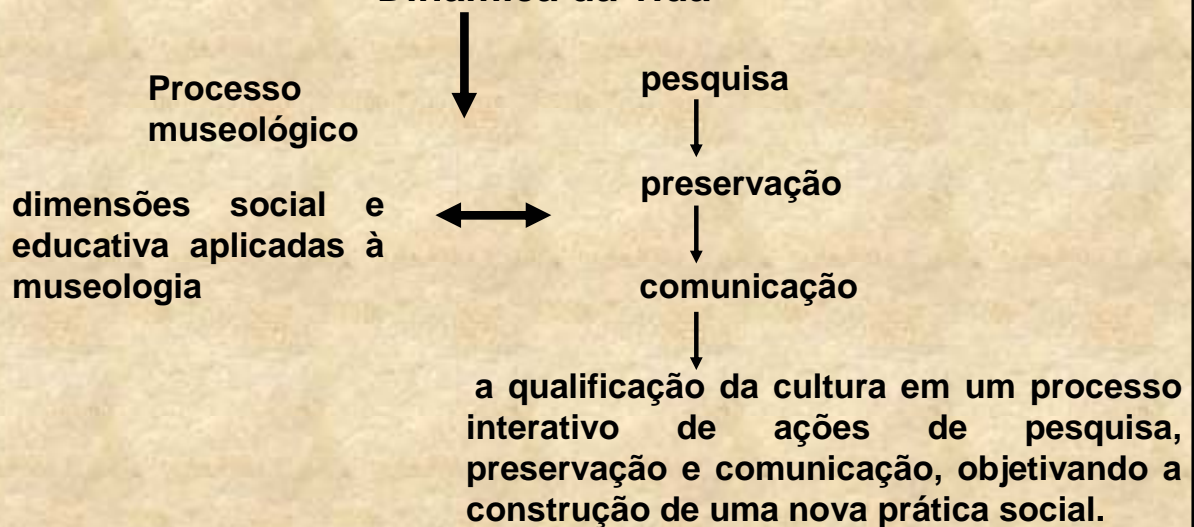
* Maria Célia Teixeira Moura Santos

O OLHAR MUSEOLÓGICO *

Processo educativo e de comunicação

- necessidade de competências formais

Relação Homem – Patrimônio Cultural
Dinâmica da vida



* Maria Célia Teixeira Moura Santos

4.3 – Entendendo o Objeto no Museu

O OBJETO

- Não há vida social sem o universo material.

O que é um objeto?

- bem de produção ou de consumo

- torna-se signo se lhe conferem significado: signo se cria entre os indivíduos, no meio social (Bakhtin)

O OBJETO NO MUSEU

- o museu conta com um material imprescindível que outras instituições não têm: o seu acervo, o objeto.
- mas ao entrar no museu, o objeto perde suas funções originais, perde seu valor de uso.
 - adquire valor cognitivo, valor sógnico.
- o museu constrói discursos com os objetos; discursos ideológicos.
 - leitura crítica desses signos é a tarefa a que se propõe uma ação comprometida com a formação do sujeito.
- o próprio museu é um signo.

4.4 – Refletindo sobre o papel educacional do Museu

O PAPEL EDUCATIVO DO MUSEU EDUCAÇÃO EM MUSEU

- o papel educacional do museu é crucial, seja em qualquer tipo de museu
- museu = uma organização cultural dentro de uma estrutura contraditória e socialmente desigual



a educação no museu deve ser vista nesse contexto.



a educação em museu tem uma mais ampla responsabilidade social: o papel educacional do museu tornou-se parte das políticas culturais.

- crescente aceitação das respostas diferenciadas à experiência museal.
- conceito de “público geral” substituído pelo conceito de uma mais diferenciada audiência.



O papel educacional do museu deve ser analisado da perspectiva do visitante.

4.5 – Escrevendo o Projeto Educativo e Cultural

Projeto Educativo e Cultural - instrumento para planejamento e organização do setor educativo com a proposta de definir sua missão, estratégias de ação e objetivos a curto, médio e longo prazos.

- **para que existimos (missão);**
- **em que acreditamos (valores);**
- **o que queremos alcançar (metas);**
- **o que fazemos (função);**
- **para quem o fazemos (públicos);**
- **como faremos (estratégias de ação).**

POLÍTICA EDUCACIONAL

- política = declaração de princípios endossada pela direção do museu que orienta o desenvolvimento de um plano de trabalho detalhado.
- estrutura útil para a ação
- a direção do museu deve reconhecer sua função educativa como fundamental
- política educacional deve ser parte integrante do **Plano Diretor do museu**
- escrever a política educacional
- revisão regular da política educacional
- apoio de todo o quadro profissional do museu
- indicar o conceito de educação
- identificar públicos a curto, médio e longo prazos, sabendo as necessidades e expectativas desses públicos
- consultas freqüentes aos públicos
- articulações necessárias com outras instituições
- de que maneira as demais atividades do museu podem contribuir para o papel educacional da instituição?

- converter a política num plano de trabalho que especifique metas, cronograma e recursos necessários (humanos e financeiros) para os programas educativos a curto, médio e longo prazos.



realismo ao planejar os programas educativos; avaliar permanentemente a qualidade dos programas (em consonância com as teorias e conceitos sobre educação)

- responsabilidade pela criação, implementação e avaliação da política e do plano de trabalho atribuída a um profissional integrante da instância diretiva do museu; preferencialmente, um especialista em educação em museus



na impossibilidade, buscar treinamento específico e/ou contar com consultoria profissional

- pessoal que compõe o serviço educativo deve receber treinamento, assessoria e outros tipos de apoio para poder cumprir suas responsabilidades educacionais.

- a contribuição da área educativa é necessária em todas as atividades do museu.

Roteiro sugerido

- **Diagnóstico:** esta é uma etapa importante no processo, pois permitirá uma análise da situação vigente. Uma observação crítica pode ser um bom caminho; apontar os projetos que não deram certo e suas possíveis falhas; aqueles que alcançaram os objetivos esperados; quais são os recursos financeiros e humanos disponíveis;
- **Auto-avaliação:** conhecer os profissionais que fazem parte da equipe, suas angústias, insatisfações, pontos fortes e fracos. Isso ajudará muito no momento da construção do Programa Educativo e Cultural e na “distribuição dos papéis” de cada um. É possível, por exemplo, elaborar um questionário para que os membros da equipe exponham suas opiniões;
- **Reuniões de planejamento:** os encontros de equipe compõem todo o processo de elaboração do Programa Educativo e Cultural; é preciso que o grupo entenda a importância deste momento, busque o entrosamento para a reflexão e coloque os objetivos coletivos acima dos individuais;
- **Definição da estrutura do Programa Educativo e Cultural:** roteirizar a construção do Programa ajudará a organizá-lo mentalmente, facilitando a sua materialização. É importante contemplar ações viáveis para que os objetivos não se percam ao longo do caminho. Assim, é pertinente definir a missão do setor, os objetivos, as linhas de pesquisa, os projetos. Outro caminho é propor eixos de ação capazes de contemplar as várias possibilidades de atuação do setor.
- **Avaliação:** o Programa Educativo e Cultural não é (e não pode ser) uma ferramenta estática e rígida. É necessária uma avaliação constante e sua adequação a novas demandas; podendo, inclusive ter “prazo de validade”, quando, então, ele será analisado e, se necessário, reformulado.

PÚBLICOS*

- **criança – 5 anos e menos**
- **criança – 6 a 12 anos**
- **adolescente – 13 a 17 anos**
- **adulto – 18 a 64 anos**
- **idoso – 65 anos em diante**

ou **“audiências diferenciadas”**

- **público escolar → educação infantil**
 - **1ª à 4ª séries**
 - **5ª à 8ª séries**
 - **2º Grau**
 - **3º Grau**
- **público em geral → infantil**
 - **infanto-juvenil**
 - **juvenil**
 - **adultos**
 - **idosos**
- **público especial → famílias**
 - **portadores de deficiências**
 - **excluídos socialmente**

* As práticas educativas devem levar em conta a que público(s) se destinam

EXEMPLOS DE ALGUMAS PRÁTICAS EDUCATIVAS

- visitas orientadas*
 - encontros com professores
 - projetos específicos
 - oficinas de férias
 - folhas de atividades
 - ateliês
 - visita-conferência
 - área ou módulo de animação
 - demonstrações
 - animação teatral
 - festas para as crianças
 - jogos
 - maletas pedagógicas/exposições itinerantes
 - guia auditivo (audioguide)
 - filmes/vídeos
 - Internet/CD-ROM
- PESQUISA DE PÚBLICO
 - AVALIAÇÃO

* Natureza de uma atividade pedagógica museal (Michel Allard)

4.6 – Refletindo sobre Educação

EDUCAÇÃO

- **garantia de acesso aos conhecimentos produzidos historicamente pela humanidade.**
- **prática para a cidadania**
- **formadora de indivíduos críticos, criativos e autônomos, capazes de agir no seu meio e transformá-lo.**
- **a educação (escola) não transforma a sociedade, mas pode contribuir para sua mudança.**

EDUCAÇÃO

- os estudantes constroem seus próprios significados e fazem sentido de acordo com o seu próprio modo a partir das oportunidades de aprendizagem que experimentam.



o papel do educador é oferecer experiências apropriadas de aprendizagem onde o conhecimento do estudante pode ser explorado, aumentado e testado.

- aprendizagem é influenciada por motivação e atitudes, por experiências anteriores, pela cultura e formação.

E, especialmente nos museus, por exposição e espaço físico.

- requer esforço individual, mas é também uma experiência social.

- nos museus, a experiência social é freqüentemente lembrada.

• aprendizagem em museus é freqüentemente focalizada em objetos, que podem ser particularmente estimulantes em relação a processos de aprendizagem:

- agir para construir experiências abstratas
- permitir recordar conhecimento
- despertar curiosidade.

- importante não esquecer a intangibilidade do objeto, além do patrimônio intangível.

• a “conversa” entre os que vêem o objeto pode ser introduzida e estruturada de forma a estimular interesse, demonstrar relevância e a usar informação e experiências existentes.



“conversa” dialógica, que ouve e dá voz.

DIÁLOGO

- o professor/educador de museu conhece o objeto de estudo melhor do que os alunos quando o curso começa; mas re-aprende o material através do processo de estudá-lo com os alunos.

- a capacidade do professor/educador de museu de conhecer o objeto de estudo refaz-se, a cada vez, através da própria capacidade de conhecer dos alunos, do desenvolvimento de sua compreensão crítica.



- o diálogo é a confirmação conjunta do professor/educador de museu e dos alunos no ato de conhecer e re-conhecer o objeto de estudo.

- o diálogo faz parte da natureza histórica do ser humano.

- diálogo = iluminação
≠ tática

EDUCAÇÃO DIALÓGICA

- é uma posição epistemológica
- parte da compreensão de que os alunos têm suas experiências diárias.
- possibilidade de se começar do concreto, do senso comum, para se chegar a uma compreensão rigorosa da realidade.
- ouvir os alunos falar sobre como compreendem seu mundo e caminhar junto com eles no sentido de uma compreensão crítica e científica dele.

Existir, humanamente, é pronunciar o mundo. É modificá-lo. O mundo pronunciado, por sua vez, se volta problematizado aos sujeitos pronunciantes, a exigir deles novo pronunciar. Não é no silêncio que os homens se fazem, mas na palavra, no trabalho, na ação-reflexão.

O diálogo (...) porque é encontro de homens que pronunciam o mundo, não deve ser doação de pronunciar de uns a outros ... A conquista implícita no diálogo é a do mundo pelos sujeitos dialógicos, não a de um pelo outro. Conquista do mundo para a libertação dos homens. (...)

Como posso dialogar, se parto de que a pronúncia do mundo é tarefa de homens seletos e que a presença das massas na história é sinal de sua deterioração que devo evitar?

Paulo Freire, in *Pedagogia do Oprimido*, p. 78 – 80

APRENDIZAGEM*

- envolve aquisição e absorção de nova informação, habilidades ou experiências e fazer sentido disto em relação ao que já é conhecido (Bruner, 1960: 48).

- três principais modos de fazer contato com o material a ser aprendido; cada um possibilita que as pessoas aprendam usando diferentes modalidades, que tendem a operar em níveis diferentes:

- **Modo SIMBÓLICO**

- **Modo ICÔNICO**

- **Modo DESEMPENHADOR**

*Hooper-Greenhill, Eilean. Museums and their visitors. London & New York: Routledge, 1994.

- **MODO SIMBÓLICO**

- o mais abstrato e tende a tomar a forma verbal.
 - requer habilidades e compreensão sofisticadas.
 - geralmente opera num alto nível do uso da linguagem.
- **MUSEUS** talvez confiem demais nesse modo:
 - os textos são freqüentemente usados demais nas exposições
 - modo simbólico possibilita aprendizagem para aqueles:
 - que podem ler e compreender num alto nível,
 - trabalham com abstrações,
 - podem sustentar uma forma de atenção por um longo período de tempo
 - e têm a auto-confiança de saber que vale a pena viver esse processo.

- **MODO ICÔNICO**

- **consiste em aprender através da imagem ou outras representações da realidade como pinturas, desenhos, filmes ou dioramas.**

- **um modo mais concreto de aprender.**

- **De muitos modos, as exposições são experiências icônicas.**

- **MODO DESEMPENHADOR**

- **consiste em aprender através**
 - **do uso de coisas reais como objetos**
 - **de pessoas e eventos**
 - **de atividades.**

- **museus que usam exposições interativas, salas de descoberta, oficinas práticas e encorajam manuseio estão empregando esse modo.**

MODOS DE APRENDIZAGEM E ENVOLVIMENTO RELACIONADOS A QUANTO SOMOS CAPAZES DE LEMBRAR

TENDEMOS A LEMBRAR	TIPO DE ATIVIDADE	MODO DE APRENDIZAGEM NÍVEL DE ENVOLVIMENTO
LER 10%	ler	Modo Simbólico
OUVIR 20%	Ouvir palavras	Abstato Passivo
VER 30%	Olhar quadros Olhar objetos Ver um filme Olhar um diorama Assistir a uma demonstração Assistir a uma peça	Modo Icônico Concreto Passivo
FALAR 70%	Participar numa discussão Dar uma palestra	Modo Desempenhador
FALAR e FAZER 90%	Fazer uma demonstração Tocar e falar sobre objetos Usar exposições interativas Fazer uma apresentação dramática	Experimental Ativo

CONCEITOS EDUCATIVOS

- refletidos a partir de uma compreensão da função social da educação, e não somente como ensino-aprendizagem, como são freqüentemente associados.

- entendidos como fundamentais nas ações educativas desenvolvidas junto ao patrimônio.

- cidadania
- cultura
- produção de conhecimento
- professores reflexivos – a prática da reflexão na ação educacional
- diálogo/ educação dialógica
- interação
- diversidade cultural
- respeito; diferenças; heterogeneidade (riqueza # obstáculo)
- pedagogia crítica
- consciência crítica
- empoderamento (*empowerment*)

Penso que, no museu, o mais importante não é o que vemos, mas que possamos construir um modo de olhar em que razão e sensibilidade aliadas tenham uma maneira crítica e sensível de ver as coisas e de compreender suas histórias.

Sônia Kramer, “Produção cultural e educação: algumas reflexões críticas sobre educar com museu”, in *Infância e Produção Cultural*, p. 208

Para Benjamin, a volta ao passado não é feita para conhecê-lo, mas para, servindo-se dele, “colocar o presente numa situação crítica”.

Leandro Konder, in *Walter Benjamin: O Marxismo da Melancolia*, p. 22

Baseada nas reflexões sobre linguagem e pensamento de Vygotsky* – tendo presente na linguagem, no diálogo e na interação, sempre, o sujeito e o outro – defendo que a educação com o patrimônio, levando em consideração uma ação que se preocupa com a questão da inclusão social, deva ter por objetivos:

- **buscar trazer para a sua ação o que o bem cultural pode oferecer para uma discussão a respeito da relação do indivíduo com a realidade;**
- **buscar a identificação de significados e sentidos num contexto que é diferente para o usuário, já que percepções e identificações de significados e sentidos variam de acordo com as experiências passadas de cada um, vivenciadas dentro de seu contexto histórico-social;**
- **tratar o bem cultural propondo hipóteses sobre o que significa para o indivíduo, buscando um movimento de recriação e reinterpretação das informações, conceitos, significados e sentidos nele contidos.**

* Lee S. Vygotsky, autor russo, socioconstrutivista. Pensamento e Linguagem (1993); A Formação Social da Mente (1991)

Defendo que a “educação com o patrimônio” possa pensar em ter como metodologia a criação de uma narrativa que provoque o diálogo com o indivíduo, baseada nas experiências de ambos, respeitando suas histórias de vida, considerando o indivíduo como sujeito histórico-social.

- Tipo de avaliação subjetiva proposta por Eilean Hooper-Greenhill



GLO (Generic Learning Outcomes) → propõe a verificação dos seguintes aprendizados:

- ampliação dos conhecimentos formais (reconhecíveis na área do conhecimento)**
- ampliação das habilidades (sociais, museais, práticas e intelectuais)**
- transformação de valores e atitudes individuais e relacionais**
- prazer, inspiração e criatividade**
- progresso da atividade comportamental**