

## CONTRIBUIÇÕES DAS LINGUAGENS DOS CENTROS CULTURAIS E MUSEUS VIRTUAIS PARA A APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO VIRTUAL<sup>1</sup>

Daniel Mill<sup>2</sup>; Jorge Luiz Pierobon<sup>3</sup>

**Grupo 3.5.** *Aprendizagem na educação a distância: Desafios, estratégias e dificuldades*

### RESUMO:

*Este trabalho tem como objetivo, analisar as linguagens dos museus e centros culturais virtuais (MCCV), e as reais contribuições que as mesmas trazem para uma aprendizagem adequada, dentro das atuais abordagens pedagógicas. Como fundamentação teórica, concernente a caracterização dos MCCV, saberes e cultura, faremos uso dos textos de Suano (1986), Milanesi (1991), Coelho (2006), Foucault (2006), e Vieira-Pinto (2006); concernente ao aprendizado e cognição: Piaget (1971) e Vigotiski (1993); sobre signos e linguagens: Saussure (1993), Bakhtin (1981) e Chalhub (2004); e tratando de aspectos particulares de virtualidade, educação virtual e abordagens pedagógicas: Lévy (2001), Kerckhove (1995), Favacho; Mill (2007), e Mizukami (2001), entre outros. Como metodologia, utilizaremos um estudo exploratório, fundamentado em pesquisa bibliográfica e prática sobre os temas: museus e centros culturais virtuais, linguagem, signos, cognição, aprendizado, tecnologias e internet.*

**Palavras-chave:** *museus virtuais, centros culturais virtuais, linguagem, aprendizagem*

### ABSTRACT:

#### LANGUAGES CONTRIBUTIONS OF VIRTUAL MUSEUM AND CULTURAL CENTERS FOR LEARNING IN VIRTUAL EDUCATION

*This study aims to analyze the language of virtual museums and cultural centers (MCCV), and the real contributions that they bring to an appropriate learning within the current pedagogical approaches. As a theoretical basis, concerning the characterization of MCCV, knowledge and culture, will make use of texts Suano (1986), Milanesi (1991), Coelho (2006), Foucault (2006) and Vieira-Pinto (2006), concerning the learning and Cognition: Piaget (1971) and Vigotiski (1993), about signs and languages: Saussure (1993), Bakhtin (1981) and Chalhub (2004), and dealing with particular aspects of virtuality, virtual education and pedagogical approaches: Lévy (2001) Kerckhove (1995), Favacho; Mill (2007), Mizukami (2001), among others. The methodology we use an exploratory study, based on literature and practice on the topics: virtual museums and cultural centers, language, signs, cognition, learning, and Internet technologies.*

**Keywords:** *virtual museums, cultural centers, virtual language learning*

## 1. Introdução

Vivemos numa época em que a globalização e a comunicação em rede pela internet fazem parte de nosso dia-a-dia. Transações comerciais, notícias, diálogos, cursos; enfim,

<sup>1</sup> Agência de Financiamento: CAPES REUNI.

<sup>2</sup> Professor Dr da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar) – mill.ufscar@gmail.com

<sup>3</sup> Mestrando em Ciência Tecnologia e Sociedade (UFSCar) – jlpierobon@yahoo.com.br

quase todos os tipos de relacionamentos humanos são possíveis quase que instantaneamente graças aos mecanismos e ferramentas de comunicação virtual. Sendo assim, de acordo com a visão de Mill e Jorge (2007, p. 2), o processo de inclusão nessa sociedade digital, ainda que num nível mais rudimentar, exige, no mínimo, saber ler, escrever e conhecer as tecnologias que dão sustentação a essa sociedade. Ou seja; o letramento digital. Digno de nota também, é considerarmos o grande potencial de disseminação dos saberes, vivências e experiências que a internet proporciona, é por isso que vamos analisar neste trabalho as linguagens e os discursos envolvidos.

Dessa forma, já que a internet se apresenta hoje como um grande depósito de informação, experiências, saberes e até cultura em rede, perguntamos: será que as instituições de ensino estão atentas a esta realidade? Tem estas utilizado a internet como uma ferramenta educacional?

Dados estatísticos, pesquisas, teorias e práticas indicam que as instituições de ensino tem utilizado a internet como um importante meio de educação formal, oferecendo inclusive, cursos de nível superior à distância. Juntamente com estas instituições, notamos paralelamente o crescimento dos museus virtuais e centros culturais virtuais (MCCV). Sobre os MCCV, tais instituições existem em várias partes do mundo e, inclusive, aqui no Brasil. Todos estes tendo também o seu prédio e acervo físico real, e seu acervo no formato digital — que, segundo análise de Lévy (2001, p. 137), pode ser chamado mais apropriadamente de Virtual.

Depois de tais considerações podemos perguntar: se justifica então a realização dessa pesquisa voltada a analisar as linguagens e a utilidade dos MCCV, em especial, à nível de EaD? Positivamente que sim, pois buscamos pesquisar mais profundamente se tais MCCV, com tudo aquilo que evidenciamos até agora, apresentam qualidade didática e se podem ou não realmente ser melhor utilizadas junto às estas instituições de educação.

Dessa forma, vamos estar definindo o que são os MCCV, quais tecnologias utilizam, o que vem a ser linguagem e signos linguísticos, as teorias de cognição e aprendizagem, e como podem tais MCCV, com sua configuração atual, oferecer meios para o desenvolvimento cognitivo e aprendizado.

Para tal pesquisa estamos considerando o assunto à base dos principais teóricos relacionados à: linguagem, signos linguísticos, semiótica, educação, cognição e tecnologia, como por exemplo: Piaget, Vigotski, Bakhtin, Foucault, entre outros. Tudo isso vindo a responder a questão desta pesquisa sobre as contribuições pedagógicas dos MCCV em termos de linguagens.

## 2. Objetivos

- **Objetivo geral:** Como objetivo geral, com esta pesquisa, estamos analisando as contribuições que as linguagens dos MCCV trazem para o desenvolvimento cognitivo e aprendizagem na Educação Virtual.
- **Objetivos específicos:** Estamos dessa forma; identificando e caracterizando os MCCV, analisando suas origens, linguagens e configurações constitutivas nas sociedades grafocêntricas digitais. Estudando as diferentes abordagens pedagógicas, relacionando-as aos aspectos da linguagem com as tecnologias adotadas no ensino-aprendizagem. Considerando a relação entre as linguagens utilizadas nos MCCV e a

aprendizagem/cognição. E também, avaliando a aplicabilidade didática dos MCCV na Educação Virtual.

### 3. Procedimentos metodológicos e desenvolvimento da pesquisa

Nesta investigação estamos utilizando um estudo exploratório, fundamentado em pesquisa bibliográfica e prática sobre os temas: museus e centros culturais virtuais, linguagem, signos, cognição, aprendizado, tecnologias e internet. Tomamos por base, os MCCV sob o ponto de vista das linguagens utilizadas em relação àquilo que se exige em termos de qualidade técnica, e principalmente, se tais MCCV contribuem ou não com o propósito construtivista que a atual política educacional adota como ideal para a eficiente cognição e aprendizado, nos ambientes virtuais das EaD. Para a pesquisa bibliográfica estamos selecionando e considerando livros, artigos e teses relacionadas à área de pesquisa envolvida e em alguns dos principais MCCV.

Para o pleno êxito de nossa pesquisa, estão sendo analisados os seguintes MCCV:

- **Centro Cultural Georges Pompidou** de Paris, França, pois trata-se de um centro cultural importante em termos culturais, e que inspirou outros centros de cultura de outros países, principalmente no Brasil.
- **Museu da República do Rio de Janeiro**, Brasil, pois é um ótimo exemplar de museu virtual com visão 360°.
- **British Museum**, Inglaterra, por ser o primeiro museu público do mundo.
- **Google Art Project**, que na verdade é um serviço gratuito disponibilizado pelo Google, agregando os principais museus virtuais do mundo, com recursos 360°.
- **Casa Fiat de Cultura**, por ser um dos melhores centros culturais virtuais no sentido de interação e detalhamento biográfico das obras expostas.
- **Centro Cultural São Paulo**, em São Paulo, SP, por ser um importante centro cultural nacional e porque poderíamos classificar como um centro cultural virtual aos moldes do Centro cultural Georges Pompidou na França.
- **Museu Nacional - UFRJ**, Rio de Janeiro, o primeiro museu oficial do Brasil.
- **MARE- Museu de Arte para Educação**, Brasil, um museu virtual feito especialmente com objetivos educacionais.

#### 4.1. Coleta de dados

Os elementos básicos característicos que estamos coletando, baseiam-se num questionário, formulado à base de três fontes: 1) da norma NBR ISO/IEC 9126-1 (2001, item B.27, p. 18), para notas de classificação dos itens. 2) no Indicador de Qualidade de Sites Educativos da Profª Dra. Ana Amélia Amorim Carvalho, da Universidade do Minho, Portugal, 3) e do Prof. Dr. Pere Marquès Graells, UAB-Espanha. Agrupando estas fontes elaboramos um questionário adaptado à nossa pesquisa, que contempla os seguintes itens principais de avaliação.

- a) **Identidade do site:** Que envolve a sua finalidade ou missão, assinatura do autor, data de criação e de atualização das matérias, e as referência dessas matérias.
- b) **Recursos para deficientes visuais e auditivos:** que são: ícones para aumento da fonte e recursos de aumento de volume (alto-falantes).

- c) **Eficiência:** abrange um menú objetivo, links bem orientados em perfeito funcionamento, rapidez de abertura das páginas e máximo de três cliques no mouse até a página desejada.
- d) **Nível de usabilidade:** interface chamativa, fácil de visualizar e de usar, permitindo interatividade, apresentando um sistema de busca, informações, ajuda FAQs, ortografia correta, promoção de atividades e exercícios, colaboração (wiki), contato, fóruns e chats
- e) **Aspectos técnicos:** Recursos áudio visuais, multimídia, temática adequada.
- f) **Relatos das experiências pessoais:** como o usuário se sentiu ao utilizar o site, se permitiu algum aprendizado, se ele se sentiu motivado a navegar no site, o que ele achou da qualidade de um modo geral do site, e a informação sobre aspectos que ele julga positivos e negativos do site.

#### 4.2. Avaliação, sistematização e análise dos dados

Após o preenchimento e recolhimento dos questionários, será feita uma tabela na forma de matriz comparativa de caracterização de cada MCCV com os dados acima distribuídos, e com os respectivos espaços para uma nota de avaliação, que, conforme a norma NBR ISO/IEC 9126-1 (2001), item B.27, p. 18; prevê a utilização de alguns tipos de métricas de avaliação; neste caso específico usaremos uma escala de classificação qualitativa com as seguintes variáveis:

- **SEM CLASSIFICAÇÃO:** para o quesito inexistente ou de péssima qualidade.
- **RUIM:** para o quesito considerado de qualidade ruim.
- **REGULAR:** para o quesito apenas de qualidade razoável.
- **BOM:** para o quesito considerado de boa qualidade.
- **ÓTIMO:** Quatro: para o quesito considerado de ótima qualidade.

Também, estamos utilizando mapas conceituais para a devida estruturação das leituras teóricas, organização dos dados, ideias e reflexões. Ao final serão somadas todas as notas, e à partir da análise dos valores finais da avaliação dos questionário, mais uma comparação desses resultados com aquilo que as teorias e as normas apontam, será elaborado um relatório quadro expositivo das conclusões finais, indicando a aplicabilidade didática ou não de cada um desses MCCV, como mostra de resultado final da dissertação para defesa e divulgação em eventos e periódicos.

### 5. Considerações preliminares

Depois de considerarmos: linguagens, signos, comunicação, saberes cultura, a origem dos MCCV, e toda as questões envolvidas relacionadas à cognição e aprendizagem, mais a interpretação dos resultados da pesquisa, teremos condições de dimensionar o nível de contribuição das linguagens dos atuais MCCV, com respeito a cognição e aprendizagem. Veremos também se tais MCCV estão de acordo com as atuais abordagens pedagógicas, em especial, se contribuem com a filosofia construtivista de aprendizado, e se podem ser considerados como uma possível ferramenta de auxílio na educação, em especial na modalidade a distância.

## 6. REFERÊNCIAS

- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR ISO/IEC 9126-1**: Engenharia de software - Qualidade de produto. Rio de Janeiro, 2003, p 21.
- BAKHTIN, M. **Marxismo e filosofia da linguagem**. In S. J. Souza, Infância e linguagem; Bakhtin, Vigoksty, Benjamin. Campinas: Papyrus, 1981.
- BRITISH MUSEUM. Disponível em: [www.britishmuseum.org](http://www.britishmuseum.org). Acesso em: 27 jun. 2012.
- CASA FIAT DE CULTURA. Disponível em: [www.eravirtual.org/cfc](http://www.eravirtual.org/cfc). Acesso em: 27 jun. 2012.
- CENTRO CULTURAL GEORGES POMPIDOU. Disponível em: [www.centrepompidou.fr](http://www.centrepompidou.fr). Acesso em: 27 jun. 2012.
- CENTRO CULTURAL SÃO PAULO. Disponível em: [www.centrocultural.sp.gov.br](http://www.centrocultural.sp.gov.br). Acesso em: 27 jun. 2012.
- COELHO, T. **O que é ação cultural**. São Paulo: Brasiliense, 2006. 96p.
- FAVACHO, A.; MILL, D. M. Funções do discurso tecnológico na sociedade contemporânea. **Pro-Posições**, n. 2 (53) v. 18, 2007. p. 197 -214,
- FOUCAULT, M. **A arqueologia do Saber**. 7 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008. 230p. (Coleção Campo Teórico).
- GOOGLE ART PROJECT. Disponível em: [www.googleartproject.com](http://www.googleartproject.com). Acesso em: 27 jun. 2012.
- KERCKHOVE, D. **A Pele da Cultura**: Uma investigação Sobre a Nova Realidade Electrónica. Lisboa: Relógio D'Água, 1995.
- LÉVY, P. **A conexão planetária**: o mercado, o ciberespaço, a consciência. [e-book]. 2 ed. São Paulo: Editora34. 2001. p. 192
- MARE-MUSEU DE ARTE PARA A PESQUISA E EDUCAÇÃO. Disponível em: [www.mare.art.br](http://www.mare.art.br). Acesso em 27 jun. 2012.
- MARQUÈS GRAELLS, P. **Los portales educativos**: ficha para su catalogación y evaluación. 2004. Disponível em: [www.peremarques.net/evaport2.htm](http://www.peremarques.net/evaport2.htm). Acesso em 27 jun. 2012.
- MILANESI, L. **A casa da invenção**: centros de cultura - um perfil. São Paulo: Ciciliano, 1991. 18p.189
- MILL, D.; JORGE, G. Letramento, cognição e processos de inclusão em sociedades grafocêntricas digitais. Vertentes. p. 1-16, 2007.
- MIZUKAMI, M.G.N. **Ensino**: as abordagens do processo. 12 ed. São Paulo: E.P.U., 2001, p. 119.
- MUSEU DA REPÚBLICA. Disponível em: [www.eravirtual.org/mrepublica\\_01\\_br](http://www.eravirtual.org/mrepublica_01_br). Acesso em: 27 jun. 2012.
- MUSEU NACIONAL UFRJ. Disponível em: [www.museunacional.ufrj.br](http://www.museunacional.ufrj.br). Acesso em: 27 jun. 2012.
- PIAGET, Jean. **A epistemologia genética**. Petrópolis: Vozes, 1971. p. 110.



---

SAUSSURE, F. (1970). **Curso de linguística geral**. (2.ed.) São Paulo: Cultrix.

SISTEMA BRASILEIRO DE MUSEUS. Disponível em:  
[www.museus.gov.br/sbm/sbm\\_apresentacao.htm](http://www.museus.gov.br/sbm/sbm_apresentacao.htm). Acesso: 23 jun. 2012.

SUANO M. **O que é museu?** São Paulo: Brasiliense, 1986, p. 101.

VIEIRA PINTO, A. **Ciência e existência: problemas filosóficos da pesquisa científica**. 3 ed. Serie Rumos da Cultura Moderna; v.20. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985. p.537.

VIGOTSKI, L. S.; **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins fontes, 1993, p. 135