



1999 - 2019

# Challenges 2019

Desafios da Inteligência Artificial  
Artificial Intelligence Challenges

António José Osório  
Maria João Gomes  
António Luís Valente

Livro de atas  
XI Conferência Internacional de TIC na Educação - Challenges 2019  
13, 14 e 15 de maio, Braga, Universidade do Minho

Universidade do Minho. Centro de Competência  
Braga, Portugal

# Challenges 2019: Desafios da Inteligência Artificial, Artificial Intelligence Challenges

(Atas da XI Conferência Internacional de Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação – Challenges 2019, realizada em Braga de 13 a 15 de maio de 2019)

## ORGANIZADORES

António José Osório  
Maria João Gomes  
António Luís Valente

## PRODUÇÃO

Centro de Competência em Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação  
(CCTIC-IEUM)

*Font typeface:* Open Sans

U: [www.nonio.uminho.pt](http://www.nonio.uminho.pt)  
E: [centrodecompetencia@ie.uminho.pt](mailto:centrodecompetencia@ie.uminho.pt)

## ISBN

978-989-97374-8-8

## EDIÇÃO

Universidade do Minho. Centro de Competência  
Campus de Gualtar  
4710-057 Braga, Portugal  
1.ª edição  
Maio, 2019



Este trabalho está publicado com uma licença Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

## SECRETARIADO

António Luís Valente  
Ana Paula Alves

## APOIO GRÁFICO

Rodrigo Coelho  
Cristina Sousa  
Maria de Fátima Borges

## COMISSÃO ORGANIZADORA DA CONFERÊNCIA

Maria João Gomes, IE, Universidade do Minho, Portugal  
António José Osório, IE, Universidade do Minho, Portugal  
António Luís Valente, CCTIC-IE Universidade do Minho, Portugal  
Ana Paula Alves, CCTIC-IE Universidade do Minho, Portugal  
Altina Ramos, IE, Universidade do Minho, Portugal  
Bento Duarte da Silva, IE, Universidade do Minho, Portugal  
Maribel Miranda-Pinto, ESE, Instituto Politécnico de Viseu, Portugal

# Museus brasileiros de arte: uma observação acerca dos recursos educativos disponíveis na web

Dorcas Weber, dorcasjweber@gmail.com  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul/UFRGS

**Resumo:** O crescimento nas relações entre as tecnologias digitais da informação e comunicação e as culturas avançou com passos largos alcançando instituições seculares como os museus. Desde fins dos anos 1990, instituições museais começaram a sua inserção na web por meio de websites, apresentando formas distintas na web e assim, desvelaram modos distintos de se relacionar com seu público. Passadas mais de duas décadas e, considerando as mudanças tecnológicas ocorridas, surge a inquietação acerca dos processos educativos desenvolvidos nos museus e suas relações com as novas tecnologias da informação e comunicação. Assim, buscou-se compreender de que maneira as instituições museais de arte no Brasil têm utilizado o seu espaço na web para o desenvolvimento de ações pedagógicas. Para tal, realizou-se uma pesquisa qualitativa a partir da observação e análise em sites de museus de arte brasileiros elencados no Cadastro Nacional de Museus e disponibilizados amplamente na plataforma Museusbr. Como recorte acerca da tipologia de museus, foram observados aqueles cuja temática está denominada, no sistema, por "Artes, arquitetura e linguística". Esta observação permitiu concluir que a utilização da internet pelos museus ainda carece de mais incentivo. As instituições ainda não fazem uso das potencialidades da internet para o desenvolvimento de ações educativas como poderiam. Assim, ainda há muito trabalho a ser desenvolvido no que concerne o debate sobre este tema. Urge apresentar às instituições possibilidades de atuação de modo que sejam motivadas a propor mais ações na web e, assim, ampliando seu campo de atuação.

**Palavras-chave:** Espaços educativos; museus; materiais didáticos; tecnologias educativas

**Abstract:** The growth in relationships between digital information and communication technologies and cultures has advanced with big steps reaching secular institutions such as museums. Since the late 1990s, museum institutions have begun to be inserted on web through websites. Featuring distinctive forms on the web, museums have pointed to distinct ways of relating to their audiences through their websites. After more than two decades, and considering the technological changes that have taken place, there is concern about the educational processes developed in museums and their relationship with the new information and communication technologies. Thus, we sought to understand how art museums in Brazil have used their space on web for the development of pedagogical actions. For this, a qualitative research was carried out by observation and reflection the sites of Brazilian art museums listed in the National Museum Register and widely available on the Museusbr platform. As a clipping about the typology of museums, were observed those whose theme is denominated, in the system, by "Arts, architecture and linguistics". This observation allowed us to conclude that the use of the internet by museums still needs more incentive. The institutions still do not make use of the potentialities of the internet for the development of educational actions as they could. Thus, there is still a lot of work to be done

with regard to the debate on this topic. It is urgent to present to the institutions possibilities of action so that they are motivated to propose more actions on the web and, thus, expanding their field of action.

**Keywords:** Educational spaces; museums; teaching materials; educational technologies

## **Introdução**

A necessidade de desenvolver novas práticas pedagógicas para o contexto sócio-cultural atual, integrado com as tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) não é novidade. Contudo, o tema ainda se mantém no topo das discussões urgentes, talvez pela dificuldade em encontrar soluções. Moran (2015) sugere processos pedagógicos híbridos como uma possibilidade para a educação nos tempos atuais. Sob esta perspectiva, processos híbridos são aqueles que mesclam diferentes metodologias, modalidades, atividades, tempos, públicos e espaços. A educação é de natureza híbrida, uma vez que aprendemos ao longo da vida em diferentes situações, tempos e lugares. Contudo, as sociedades estabeleceram espaços e modos educativos distintos para cada um deles. Segundo Libâneo (2002), o sistema educativo está estruturado em: a educação formal (escolar), não formal (museus, galerias e outros espaços culturais) e, informal (que se aprende no cotidiano da vida). Modo que auxiliou no desenvolvimento de conceitos sobre educação, estabelecendo uma forte relação ao espaço escolar.

Em meados do século 20, os museus, assumiram mais efetivamente seu papel educativo (Hein, 1998), e desde então, mudanças ocorreram na sua atuação, seu conceito e nas relações com os públicos. Hoje, os museus são definidos como espaços de pesquisa, educação, diálogo, contemplação e lazer e são reconhecidos, no campo educativo, como espaços de aprendizagem ao longo da vida, segundo o Conselho Internacional de Museus (ICOM). Atualmente, estes espaços culturais têm sido considerados, cada vez mais, aliados à educação escolar e reconhecidos como potencial para a educação ao longo da vida. As relações estabelecidas entre museus e escolas são um começo de integração de diferentes espaços e metodologias. A vasta gama de tipologias de instituições museais pode possibilitar diferentes relações com os conteúdos escolares, proporcionando uma educação mais integrada na qual as práticas educativas estão mais próximas do contexto real, como defende Morin (2004).

De acordo com Sancho e Hernandez (2006) a integração das tecnologias da informação e da comunicação nas culturas, despontaram muitas mudanças nos modos de organização social. Tais tecnologias nos permitem, agora, acessar informações e espaços mesmo que estejam a quilômetros de distância. A exemplo disso, temos os museus, que tornaram disponíveis, on-line, seus acervos e exposições. Espaços com estas características podem ser um “potencial fomentador

de aprendizagens a serem agregadas às práticas desenvolvidas na escola”, de acordo com Weber (2017).

Em fins dos anos 1990, Maria Piacente, citada por Henriques (2004), apresenta um estudo no qual faz um levantamento dos websites de museus e aponta que alguns configuram apenas uma página informativa, outros em uma página na qual constam mais informações, onde há dados mais específicos sobre o acervo e até pode incluir visitas virtuais ao acervo, e aqueles virtuais pois motivam a interação com o espectador. O levantamento trazido por Piacente nos elucida na medida em que caracteriza os modos como as instituições museais têm buscado adaptar-se ao contexto virtual desde os primeiros movimentos de integração das TDIC nas culturas.

Com o desenvolvimento das páginas na internet muitos museus têm a possibilidade de ampliar suas ações, e suas práticas educativas, possibilitando conhecer e aprender a partir objetos de acervos distantes. Liu (2006), sugere que as práticas utilizadas na educação a distância poderiam ser norteadoras para as instituições culturais, como os museus como forma de potencializar suas ações na web. Porém, Lévy (1999) alerta que mesmo com o aumento da presença dos museus na internet, estes ainda não têm explorado suas potencialidades no contexto da web e de modo geral as instituições têm privilegiado as ações educativas em seu espaço físico, com propostas face-a-face com seu público.

Entendendo que o papel educativo dos museus está relacionado com a motivação, com atitudes, experiências prévias, cultura, design e espaço físico, reforçando que a aprendizagem está nas experiências, individuais e coletivas (Hooper-Greenhil, 1999), compreende-se o desafio dos museus em fazer a transposição de suas ações educativas. Neste contexto, nos instiga compreender como os museus de arte brasileiros têm buscado ultrapassar este desafio. Para tal, realizou-se um estudo junto a páginas virtuais de instituições, a qual se apresenta a seguir.

## **Desenvolvimento**

A primeira etapa constituiu a busca pelas instituições junto ao sistema MuseusBR, sistema de cadastro de museus do Instituto brasileiro de museus – IBRAM. O MuseusBR possui 3789 instituições cadastradas na data de observação e sua interface permite localizar instituições por meio de três alternativas: por estado brasileiro (cada um dos 26 estados e ainda o Distrito Federal); por tipologia (Tradicional/Clássico – Virtual - Museu de território/Ecomuseu - Unidade de conservação da natureza - Jardim zoológico, botânico, herbário, oceanário ou planetário); e, por temática (Artes, arquitetura e linguística - Antropologia e arqueologia - Ciências exatas, da terra, biológicas e da saúde - História - Educação, esporte e lazer - Meios de comunicação e transporte - Produção de bens e serviços

- Defesa e segurança pública). Optou-se por analisar os museus elencados na temática “Artes, arquitetura e linguística”, na qual foram listadas 256 instituições.

Observou-se que 33% das instituições não possui uma página na web e das 169 que apresentaram ter endereço na web, 45% delas apresentou alguma inviabilidade, não funcionar ou não ser um site específico da instituição.

Assim, das 256 instituições filtradas no MuseusBR, 36% possuem website no qual apontam ações educativas, mesmo que dentre elas estejam aquelas realizadas no espaço físico, que no caso desta investigação não estava contemplada. E, do total das instituições, apenas 3% delas apresentou algum tipo de recurso online. Fato que mostra a lentidão com a qual as instituições têm conduzido suas ações educativas no contexto da web. Fato interessante e preocupante uma vez que as práticas de educação a distância, mediadas pela web, já completou duas décadas e poderiam inspirar o desenvolvimento de propostas educativas em espaços não formais. Além disso, a integração das tecnologias digitais, mesmo que a passos lentos, vem sendo integrada à educação formal, contudo, nos espaços culturais ainda carece de investigação.

Com relação aos recursos observados, nota-se uma preocupação na maioria das instituições com o público escolar. Dos 7 websites observados, 5 deles apresenta material para professores, lembrando que tais materiais estão disponíveis para download em formato PDF. Interessante atentar para o fato de que dentre as 7 instituições, apenas 3 delas apresentou a opção de atividades lúdicas on-line. Fazendo uma relação com o número total das instituições listadas temos a equivalência de 1,3%. Essas observações nos apontam a necessidade urgente de investigar o desenvolvimento de situações de aprendizagem para serem realizadas pelas instituições museais na web.

## **Conclusão**

Mesmo que o advento das tecnologias digitais da informação e da comunicação e suas relações com a educação já contabilize mais de uma década, as instituições educativas, tais como museus, ainda carecem de mudança. Observou-se um número significativo de websites, contudo os números sobre as ações educativas no contexto da web são bastante pequenos e tal temática ainda precisa de investigação. É preciso que as instituições culturais, como museus, sejam incentivadas por meio de estudos e investigações por parte de instituições acadêmicas, de modo que os museus possam desenvolver ações educativas na web e, assim, ampliar suas ações adaptando-o ao novo contexto social no qual estamos imersos.

## Referências

- Hein, G. (1998). *Learning in the museum*. Abingdon, Routledge.
- Henriques, R. (2004). *Museus virtuais e cibermuseus: a internet e os museus*. Disponível em [http://www.museudapessoa.net/public/editor/museus\\_virtuais\\_e\\_cibermuseus\\_-\\_a\\_internet\\_e\\_os\\_museus.pdf](http://www.museudapessoa.net/public/editor/museus_virtuais_e_cibermuseus_-_a_internet_e_os_museus.pdf). Acesso em 23mar2017.
- Hooper-Greenhill, E. (1999). *The educational role of the museum*. Londres, IBRAM. Disponível em <http://www.museus.gov.br/>. Acesso em 07mar2019.
- ICOM. Disponível em [http://icom-portugal.org/documentos\\_def,129,161,lista.aspx](http://icom-portugal.org/documentos_def,129,161,lista.aspx). Acessado em 09maio2017
- Lévy, P. (1996). *O que é virtual?*. São Paulo, Editora 34.
- Libâneo, J. C. (2002). *Pedagogia e pedagogos, para quê?*. São Paulo: Cortez.
- Liu, H. (2006). *The educational role of virtual art museums*. Disponível em [http://web2.nmns.edu.tw/PubLib/Library/quarterly/200601\\_55.pdf](http://web2.nmns.edu.tw/PubLib/Library/quarterly/200601_55.pdf). Acesso em 25fev2019
- Loureiro, M. L. de N. (2003) *Museus de arte no ciberespaço: uma abordagem conceitual*. Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.
- Moran, J. (2015). *Educação híbrida: um conceito-chave para a educação, hoje*. In Bacich, L.; Neto, A. T.; Trevisani, F de M. (2015). *Ensino híbrido: personalização na educação*. Porto Alegre, Penso. (p.103 – 120).
- Morin, E. (2004). *A cabeça bem-feita: repensar a reforma/reformar o pensamento*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.
- MuseusBR. Disponível em <http://museus.cultura.gov.br/>. Acesso em 19fev 2019
- Sancho, J. M.; Hernández, F. (2006). *Tecnologias para transformar a educação*. Porto Alegre, Artmed.
- Weber, D. (2017). *Reflexões sobre processos educativos em espaços virtuais de instituições culturais*. In. *Revista de estudios e investigacion en psicologia y educación*. V.ext, p.016 - 020.