

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

WALDIR ROQUE MAFFEI

**O IMPACTO DAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO EM
MUSEUS: ESTUDO DE CASO NO MUSEU DA GENTE SERGIPANA**

**Porto Alegre
2012**

WALDIR ROQUE MAFFEI

**O IMPACTO DAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO EM
MUSEUS: ESTUDO DE CASO NO MUSEU DA GENTE SERGIPANA**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

Orientadora:
Prof^a. Msc. Jossiane Boyen Bitencourt

**Porto Alegre
2012**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Vladimir Pinheiro do Nascimento

Diretora do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação:

Prof^ª: Liane Margarida Rockenbach Tarouco

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação:

Prof^ª: Liane Margarida Rockenbach Tarouco

DEDICATÓRIA

Dedico o presente trabalho ao Senhor Ézio Christian Déda de Araújo, Diretor Superintendente do Instituto Banese e Diretor do Museu da Gente Sergipana

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por ter me guiado o tempo todo.

Agradeço aos familiares por absolutamente tudo.

Ao Ministério de Educação por ter oferecido o curso e a Universidade Federal do Rio Grande do Sul que desenvolveu o mesmo.

À professora Jossiane Boyen Bitencourt, que foi tutora no curso e ora orientadora, pelo tempo e paciência a mim dedicados e pelo espírito crítico.

Ao Instituto Banese e ao Museu da Gente Sergipana, que permitiram o acesso ilimitado no banco de informações e às salas para fazer a pesquisa de campo.

RESUMO

As mudanças que as tecnologias propiciam em nossa sociedade são importantes, pois aumentam a interação entre os seres humanos e máquinas. As mais diversas mídias são transmitidas em equipamentos cada vez mais rápidos e leves e já percebe-se os efeitos dos usos das Tecnologias da Informação e Comunicação nos mais variados processos de ensino e aprendizagem. As TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação) estão se tornando um instrumento precioso no processo de comunicação entre o museu e o seu público. A sua utilização como complemento de uma exposição vem facilitar a transmissão da mensagem pretendida e captar a atenção do visitante, possibilitando uma nova visão do objeto museológico. Neste trabalho apresento os resultados da análise do impacto do uso das Tecnologias da Informação e Comunicação no Museu da Gente Sergipana. Através dos roteiros de visitação, o público tem a oportunidade de conhecer Sergipe através de diversas informações expostas em imagens, sons e objetos, fazendo uso dos mais variados recursos mediáticos. O impacto das tecnologias, associadas ao museu, segue o rumo de grande sucesso. Elas são disponibilizadas como mediadoras para o público compreender as exposições, os objetos, os cenários e todas as criações museológicas voltadas à cultura de um povo. A pesquisa une os métodos de pesquisa qualitativo (valores e atitudes) e quantitativo (dados e indicadores), levando a uma forma descritiva dos resultados.

Palavras-Chave: Tecnologias da Informação e Comunicação - Museu - Interação - Multimídia.

ABSTRACT

Technology provides important changes in our society once they increase the interaction between human beings and machines. The majority of diverse media equipment is transmitted in ever faster and lighter and we can see the effects of the uses of Information and Communication Technology in various processes of teaching and learning. ICTs are becoming a valuable tool in the communication process between the museum and its audience. Its use, as a complement to an exhibition facilitates the transmission of the intended message and captures the visitor's attention, enabling a new vision of the museum object. In this work we present the results of analysis of the impact of Information and Communication Technology at the Museum of Sergipana People. through visitation schedules. The public has the opportunity to know Sergipe through the various information, images, sounds and objects, making use of various media resources. The impact of Technologies, associated to the museums, is on track of great success. They are available as mediators so that the public can understand the exhibitions, the objects, the scenarios and all museum creations connected to the culture of a people. The research joins the qualitative research methods (values and attitudes) and quantitative (data and indicators) leading the results in a descriptive way.

Keywords: Information and Communication Technologies - Museum - Interaction - Multi-media

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

TICs – Tecnologias da Informação e Comunicação

ICOM – *The International Council of Museums*. (Conselho

IPHAN – Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional

MinC – Ministério da Cultura

BANESE – Banco do Estado de Sergipe

SEAC – Sergipe Administração de Cartões e Serviços

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Fachada do Museu da Gente Sergipana.....	24
Figura 2: Placa comemorativa do Museu da Gente Sergipana	25
Figura 3: Praça Olimpio Campos	26
Figura 4: Festa de Divina Pastora	26
Figura 5: Rio São Francisco.....	26
Figura 6: Mapa desenhado no átrio.....	27
Figura 7: Equipamento de audição e sonofletor	27
Figura 8: Mesa com a projeção dos ingredientes.....	28
Figura 9: Mesa com o público interagindo ingredientes	28
Figura 10: Projetor e leitor das ações na mesa “nossos pratos”	29
Figura 11: Imagem projetada do “Josevende”, com microfone para interação	30
Figura 12: Equipamento de projeção Hitachi e sonofletor	30
Figura 13: O público interagindo na feira	31
Figura 14: Representação da feira	31
Figura 15: Painel do cordel, com microfone para gravação	32
Figura 16: Painel do repente, com microfone para gravação	32
Figura 17: Telas de projeção dos personagens	33
Figura 18: Projeção no túnel do ambiente do litoral	33
Figura 19: Projeção no túnel do ambiente do mangue.....	34
Figura 20: Equipamento de projeção Cassio	34
Figura 21: Público interagindo na Midiateca.....	35
Figura 22: Equipamento Ipad na Midiateca.....	35
Figura 23: Representação do carrossel	36
Figura 24: Público na sala do carrossel em movimento	36
Figura 25: Projeção no solo da imagem do festejo	37
Figura 26: Equipamento de projeção Nec e sonofletor	37
Figura 27: Projeção em tela	38
Figura 28: Equipamento de projeção Hitashi	38
Figura 29: Fluxograma dos Entrevistados.....	47

Figura 30: Dados estatísticos do número de visitantes, dez-2011 set 2012	48
Figura 31: Resultado por Sexo	49
Figura 32: Resultado por grau de escolaridade.....	50
Figura 33: Resultado por Faixa etária	50
Figura 34: Resultado por Atendimento do Educador.....	51
Figura 35: Resultado sobre as tecnologias do museu.....	50
Figura 36: Resultado por renda.....	52

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Respostas sobre o tipo de museu visitado	53
Tabela 2: Respostas sobre o motivo de atração ao museu	54
Tabela 3: Respostas sobre os espaços de atração.....	55
Tabela 4: Respostas sobre a contribuição das tecnologias para a educação	56
Tabela 5: Respostas sobre visita ao museu e influência na aprendizagem	57
Tabela 6: Respostas sobre os museus tradicionais e os museus com tecnologias ..	58
Tabela 7: Respostas sobre os motivos de ser educador do museu	59
Tabela 8: Respostas sobre as melhorias no museu.....	60

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
2 REFERENCIAL TEÓRICO.....	16
2.1 Tecnologias da Informação e Comunicação.....	17
2.2 A Cultura na era digital	19
2.3 A história do museu	21
2.4 Museu da Gente Sergipana	23
2.5 A museologia e a comunicação	39
3. METODOLOGIA	43
3.1 Construção do problema - Estudo de caso: museu da gente sergipana	45
3.2 Instrumentos de pesquisa	46
3.3 Análise e discussão de dados	47
4 A RELAÇÃO MUSEU-ESCOLA	64
5 CAMINHOS PERCORRIDOS	68
REFERÊNCIAS.....	71
APÊNDICE A: QUESTIONÁRIO APLICADO AOS VISITANTES EM GERAL, ALUNOS	74
APÊNDICE B: QUESTIONÁRIO APLICADO AOS EDUCADORES.....	75
APÊNDICE C: QUESTIONÁRIO APLICADO AOS PROFESSORES.....	76
APÊNDICE D: QUESTIONÁRIO APLICADO AO DIRETOR	77
APÊNDICE E: TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO	78
APÊNDICE F: ATESTADO DE PESQUISA NO MUSEU	79

1 INTRODUÇÃO

Comunicar é uma maneira de ter em comum, o mundo moderno e as redes que o cobrem, bem como renovar as formas de como as pessoas estão próximas, mesmo em cantos diferentes do mundo. A informação supõe em geral a comunicação, mas esta nem sempre conduz ao conhecimento.

Segundo Bougnoux (1999) as Ciências da Comunicação procuram enquadrar atualmente as modificações dos meios de comunicação, o desenvolvimento permanente das novas tecnologias, bem como a ampliação das relações públicas em geral.

Os avanços tecnológicos fizeram com que hoje a informação chegue muito rapidamente e em grandes quantidades, de modo a acelerar o pensamento. Tecnologias podem ser projetadas para melhorar a aprendizagem se usadas para programar atividades que levem a explorar e construir novos conhecimentos. Assim, a mídia caminha lado a lado com nossos estudos, uma vez que a tecnologia não pode permanecer sem efeitos sobre as formas do saber.

O tema proposto para pesquisa relaciona-se com o impacto das tecnologias em museus, uma vez que o autor pesquisador teve a oportunidade de conhecer um espaço que as usa, de forma didática e que atrai os visitantes. O alvo da pesquisa são os freqüentadores (alunos, professores e público em geral) os educadores (monitores), coordenadores e diretor do museu (Figura 29).

Os novos pensamentos sobre a Museologia não surgem como uma nova forma de entender o espaço museal. Moutinho (1989, p. 102) afirma que “não foi a Museologia tradicional que evoluiu para uma Nova Museologia, mas sim a transformação da sociedade que levou à mudança dos parâmetros da Museologia”. O museu da atualidade enfrenta um desafio constante e primordial, pois estamos numa fase de impacto que as TICs produzem na compreensão do bem cultural e do museu que o abriga. Assim, os museus tradicionais tiveram que se transformar na era digital e terem a ousadia de enfrentar esse desafio do midiático.

O Museu da Gente Sergipana já foi idealizado para o uso das TICs, ou seja, já nasceu no digital, com a exploração da interatividade e didática audiovisual nos espaços criados, pensando também em uma forma didática de levar o conhecimento aos frequentadores. Um grande esforço de tantas mãos, tantos sonhos e histórias para contar de uma gente simples e com uma cultura tão genuína do povo sergipano.

Esta nova realidade levanta questões pertinentes que foram pesquisadas:

Os museus podem ser mais atrativos para o público se disponibilizarem mais tecnologias para alargar e multiplicar as experiências sensoriais e cognitivas que cada sujeito pode usufruir?

Até que ponto o museu sensibiliza o visitante utilizando as tecnologias digitais?

Qual a relação que ele estabelece entre os novos canais de produção, formação e circulação com artistas e o público?

Com este trabalho, fez-se uma investigação do impacto das TICs no museu de Aracaju; das peculiaridades que este espaço cultural pôde trazer durante a coleta de dados. Nesse caso, existe uma narrativa a respeito de sua origem e desenvolvimento, bem como, envolve a sua situação atual diante da valorização do patrimônio cultural da “gente sergipana”.

Para dar subsídios ao presente trabalho, o referencial teórico está apresentado em cinco seções: (2.1) Tecnologias da Informação e Comunicação em que Acevedo comenta a abrangência das tecnologias; Berlo aborda a importância da comunicação; Lyon faz referência à interação da Tecnologia da Informação e comunicação na sociedade e Veloso transporta para os desafios as perspectivas.

A seção da Cultura na era digital (2.2) traz uma abrangência de até onde as tecnologias podem interferir na cultura de um povo. Já a seção História dos museus (2.3) busca trazer uma abordagem histórica da evolução do mesmo, com referenciais em Julião e Scheiner. Outras importantes indicações são feitas pelo ICOFOM, IPHAN/MinC e Júnior, que consideram as questões patrimoniais e as definições do espaço museu. Na seção do Museu da Gente Sergipana (2.4) apresenta-se os vários ambientes de visitação, objeto do estudo de caso, com imagens e descrições, com base nas informações do próprio museu e do Instituto

Banese. Finalizando, na seção (2.5) faz-se a abordagem Museologia e a Comunicação, onde existem considerações acerca da relação entre as duas ciências, baseando-se em Scheiner e Screven, que apresentam a relação direta que existe com a tecnologia

Posteriormente passa-se pela linha metodológica (3), com a fase exploratória relacionada com um exame relativo ao objeto estudado, a realização de contatos com as pessoas que podem facilitar o trabalho de pesquisa.

Depois, segue as reflexões a respeito da coleta de dados, através de observações no local e a aplicação dos questionários. Nesse momento evidenciam-se alguns resultados dos envolvidos no estudo de caso.

Uma vez coletados os dados, fez-se a análise e interpretação dos dados observando algumas categorias para enquadramentos dos resultados. Esse processo não constituiu a última parte do estudo, pois haverá a necessidade de tecer considerações acerca dos dados.

Continuando a análise, destaca-se a relação museu-escola (4), onde Menezes comenta acerca da tecnologia como geradora de nova personalidade.

Por fim, faz-se referências aos materiais consultados para essa monografia, os apêndices com questionários aplicados na pesquisa de campo e o termo de consentimento utilizado na coleta de dados.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

A contribuição das novas tecnologias para os museus busca oferecer uma oportunidade para a divulgação, preservação e acesso considerável além de ser uma resposta apropriada para os problemas associados com os processos de proteção, preservação e gozo da propriedade.

Igualmente importante é o acesso a material de informação preparado para visitação onde arte, história e inovação se reúnem para criar experiências lúdicas de grande beleza. O objetivo final do museu é, de fato, ser um instrumento de promoção do conhecimento e cultura, de modo que pode ser definido como um lugar de aprendizagem ao longo da vida.

Muitas atividades e projetos com caráter educativo ocupam cada vez mais espaço nas programações dos museus. Pode-se verificar o crescimento na implantação de áreas educativas e culturais na sociedade, tendo como relevância o museu.

A comunicação, presente em todos os lugares, contribui diretamente nas atitudes das pessoas. Com seu estudo é possível verificar quais são os objetivos individuais e coletivos, como os envolvidos atuam e como estão estruturados os relacionamentos na sociedade.

Para Barros (2009, p. 13):

Não existe comunicação por si mesma separada da vida em sociedade. Sociedade e comunicação é uma coisa só. A comunicação foi o canal pelo qual os padrões de vida da cultura foram transmitidos, pelo qual o homem aprendeu a ser “membro” de sua sociedade. (BARROS, 2009, p. 13)

Por muito tempo, um museu era pouco mais que uma sala com objetos, onde os visitantes esperavam pouco para compreender o acervo existente. Os museus não precisavam da tecnologia, porque a experiência que eles ofereciam era basicamente estática.

Com o tempo, o nível de exigência mudou e os visitantes passaram a dar muito apoio para novas experiências procurando não somente objetos, mas também experiência que proponham maior entretenimento. Assim, inseridos em um mundo altamente dirigido para a tecnologia, os usuários atuais estão devidamente preparados para absorver uma enxurrada de informações de uma maneira extremamente veloz. Logo, a tecnologia pode representar um grande diferencial para o museu ou exposição, na busca de mais visitantes, oportunizando experiências gratificantes para que o público sempre retorne.

2.1 Tecnologias da Informação e Comunicação

Desde a aparição da humanidade, a tecnologia tem sido um sinal distintivo, pois o ser humano teve a faculdade de criar ferramentas e de torná-las úteis para interferir no meio, ao invés de ocorrer mera adaptação passiva a ele. Os meios tecnológicos são uma parte essencial da cultura. Assim, seu desenvolvimento teve forte efeito para a sociedade e provocou muitas mudanças na forma de vida dos homens. (LIANO e ADRIÁN, 2006).

A tecnologia já faz parte do dia-a-dia. Pode-se dizer que tecnologia é a criação com o desenvolvimento de novos recursos que são necessários para a satisfação das exigências do ser humano. Para (Acevedo, 1996, p.30):

Em sua totalidade, a tecnologia abrange não somente os produtos artificiais fabricados pela humanidade, assim como os processos de produção, envolvendo máquinas e recursos necessários em um sistema sócio-técnico de fabricação. Além disso, englobam também as metodologias, as competências, as capacidades e os conhecimentos necessários para realizar tarefas produtivas, além é claro, do próprio uso dos produtos colocados dentro do contexto sócio-cultural. (ACEVEDO, 1986, p. 30)

No entanto, a tecnologia precisa ter relações muito próximas com a comunicação. Berlo (2003) afirma ser a comunicação "o processo através do qual um indivíduo suscita uma resposta num outro indivíduo, ou seja, dirige um estímulo que visa favorecer uma alteração no receptor por forma a suscitar uma resposta".

As Tecnologias da Informação e Comunicação são um conjunto de produtos e serviços, equipamentos e aplicativos que permitem a busca, o armazenamento, transferência e utilização de dados. O aumento da capacidade e velocidade de

processamentos das TICs proporcionou sistemas inteligentes e comunicação eletrônica.

A utilização adequada dessas tecnologias desencadeou continuados processos de ensino e aprendizagem em que as competências dos processos estão no investimento de formas de capacitar e dar condições para que a utilização criativa de novas mídias seja simplificada e traga benefícios à aprendizagem. O ponto de vista defendido por autores como Lyon (1988) é aquele que considera a presença de uma interação entre TICs e a sociedade, em que as duas se influenciam, aceitando que o desenvolvimento tecnológico tenha efeitos positivos para a sociedade.

As TICs são uma das modalidades mais notáveis do avanço tecnológico contemporâneo, em que a identificação e reflexão de suas aplicabilidades no trabalho tem se tornado sinônimo de preocupação. Para Veloso (2011, p. XII):

O conhecimento e o uso das TIC colocam a possibilidade de lidar com uma grande quantidade de dados, extraindo deles informações e conhecimentos preciosos para o trabalho, que por sua vez, possibilitam a avaliação e a construção de novas práticas, processos, propostas, dentre outras. (VELOSO, 2011, p. XII)

O próprio Veloso (2011) sustenta também que as TICs devem ser pensadas como mediação, pois são integrantes de um conjunto de instrumentos que tem sua importância na possibilidade de implantar uma mudança qualitativa ao trabalho, como recurso para a ampliação das habilidades profissionais.

Logo, para o uso das TICs na educação, urge a necessidade de um bom planejamento, a fim de melhorar as propostas educativas com as disciplinas escolares. O seu uso no ensino e aprendizagem é algo muito complexo, pois requer a necessidade de habilidades e competências para o educador. Não basta o técnico, mas também é necessário o pedagógico imprescindível para a gestão das tecnologias para o ensino.

Mesmo que muitos profissionais consideram que as TICs possuem uma considerável importância, para suas atividades, boa parte deles sente dificuldade em utilizá-las, associada a não existência ou falta. Assim, parece que existe uma certa resistência no seu uso, mas diversos obstáculos o impedem. (VELOSO, 2011).

Se existe o reconhecimento da importância das tecnologias, isto não implica que deva existir uma mistificação da informática e das tecnologias, e que as

dificuldades fossem desaparecer na incorporação destes recursos. Por isso, não tem porque chegar ao limiar de endeusar a mesma, pois o que ela realmente faz, é auxiliar, mediar e solucionar entraves.

Destaca-se então que as TICs possuem um papel importante para as atividades, mas não significa a substituição dos profissionais. Elas requerem um direcionamento na potencialização do trabalho e na afirmação de protagonista do exercício profissional.

Com as Tecnologias de Informação e Comunicação começa-se a compartilhar e produzir informação de todos para todos e perceber as interações através da rede mundial de computadores. A comunicação alinha os usuários gerando assim uma mútua interação. Todos possuem o poder de opinar, reconfigurar, remixar conteúdos, caminhando para uma situação de muito mais dinamismo: a era do digital.

2.2 A Cultura na era digital

Para falar sobre cultura digital deve-se primeiro definir o que é cultura e depois ver como este conceito pode ser aplicado às tecnologias digitais para sua utilização. Essa é uma operação complexa, pois deve, necessariamente, levar em consideração uma abordagem ampliada que inclui não apenas as ações de nossa vida diária, mas também as características e funcionamento do ambiente em que o ser humano e o trabalho são realizados.

A cultura é tudo o que eleva o homem, seu estado de natureza, e fornece uma medida do grau de civilização de um povo. A civilização é o conjunto de habilidades cognitivas de uma sociedade humana em um dado momento histórico. (WILDER, 2009).

O patrimônio vem de encontro com a valorização dos traços de memória. Ele é o resultado de um processo no tempo e pode ser definida em uma coleção de museu que será preservada. O patrimônio cultural (Figura 6) é mutante, pois cada geração é responsável pela alteração, estabelecendo novos valores para serem materializados.

Logo, observam-se importantes mudanças de percepção da cultura digital, o qual possibilita um espaço de comunicação muito mais dinâmico. Nas chamadas mídias convencionais (imprensa, rádio, televisão) existe um certo sistema hierárquico de produção e distribuição da informação, vinculado a um modelo mais rígido.

O digital favorece a democratização da cultura, rompe barreiras e modifica as formas tradicionais, uma vez que se utiliza de tecnologias globais. Passa-se por mediações/interações entre as práticas comunicacionais e a sociedade, para diferentes escalas de tempo e para uma pluralidade cultural (BARBERO, 1997).

Fazendo referência na produção cultural, Castells (1990) explica que as modificações na comunicação andam de forma linear para infinitos caminhos e possibilidades pelo ciberespaço. Este influencia as trocas entre as pessoas, modificando-as mutuamente na interação entre as culturas. Com o advento de novos meios tecnológicos, a informação influencia, cada vez mais, os fenômenos culturais, mas, muitos materiais como livros, imagens, áudios não perderão valor para a transmissão de conhecimento na sociedade, mesmo estando em uma nova contextualização. Assim, a cultura, na era digital, passa a exigir políticas integradas, que possam refletir os domínios dos saberes e das práticas, levando em consideração a inclusão da pluralidade/diversidade cultural.

A interação em museus tornou-se um fator de mediação entre os ambientes e objetos com o público visitante. Antes, o museu era um mero coadjuvante e passa por um momento em que o contato com o interativo dá mais sentido ao que se vai visitar. A interatividade é uma forma de comunicação que permite ao público modificar o fluxo da informação conforme lhe é possível (CASSOL, 1999).

No museu interativo o visitante tem ações diretas com o acervo, seja tocando ou participando das atividades propostas pelos educadores, podendo agir sobre o objeto e não apenas olhar. De acordo com esta ideia, Becker (2002) traz que trabalhos interativos e participativos favorecem o desenvolvimento da inteligência, da autonomia e da criticidade.

A história nos ensinou que o desenvolvimento de novas tecnologias é inevitável e não pode ser interrompido pelo homem, pois os sistemas tecnológicos são uma produção social. O desenvolvimento corresponde mais de forma adequada

às necessidades das pessoas que criaram a tecnologia para ajudar na preservação dos próprios elementos patrimoniais.

O digital é uma oportunidade para promover o acesso à cultura, especialmente para os jovens. Seria interessante o Estado e as entidades responsáveis pela promoção e apoio à cultura se adaptarem a esta nova realidade midiática. A cultura de qualidade deve ser disponibilizada para todos, mesmo àqueles que consomem ou tem acesso apenas à cultura estabelecida (teatro, cinema, biblioteca).

O avanço tecnológico é bastante positivo. As novas gerações de estudantes, chamados de “nativo digitais”, nascem e crescem juntamente com as novas tecnologias, adquirem estilos de aprendizagem, de comunicação e socialização que colocam novos desafios didáticos e educativos para os profissionais da era digital.

A próxima abordagem trata de elementos pertinentes à historiografia do museu. Pretende-se percorrer, em uma forma muito sintética, considerações a respeito do objeto de estudo da monografia.

2.3 A história do museu

Com o surgimento da forma escrita, o pensamento do homem passa a ser registrado através de documentos. O ato de registrar a memória tem a necessidade de arquivamento desses registros e, por consequência, uma organização, para que os documentos não se percam. Com isso, a memória do homem se relaciona com o documento.

A palavra museu vem do grego – *mouseion* -, que indica o local de preservação de objetos, ou seja, muito antigo onde os primitivos reuniam seus artefatos, depois provados pelos achados em tumbas. Mas no segundo milênio antes de Cristo, quando os mesopotâmios passaram a copiar inscrições antigas para educação dos jovens, é que podemos ter uma ideia mais moderna de museu (JULIÃO, 2000).

É no Renascimento que tem início a efetivação do museu, com a institucionalização da Galeria Medici (1472-1492) em Florença, na Itália, que posteriormente se tornou uma instituição pública, pertencente à região da Toscana.

Tanto no Renascimento quanto em épocas mais remotas a ele, os objetos são fontes de conhecimento para estudo, onde havia a ideia de museu como um espaço de autenticidade (SCHEINER, 1998).

A família britânica *Tradescant* publica em 1656 um catálogo, onde aparece a classificação de coleções como *Naturalia* e *Artificialia* e passadas como herança para Elias Ashmole. A Universidade de Oxford, em 1677 deu origem ao *Museum Ashmoleano*, o qual foi aberto, em 1683, onde incluía antiguidades, raridades e livros científicos (SCHEINER, 1998).

Após a Revolução Francesa, as grandes coleções particulares começam a ser abertas ao público. Através do museu, a burguesia mostra ao povo seus pertences, onde seus palácios são revelados, que por sua vez, revoltava a população pelo luxo que era ostentado. Em 1793 é aberto o museu do Louvre, com o objetivo no ensino clássico da Grécia e Roma, aos franceses (JULIÃO, 2000).

Em 1946 é criado o *The International Council of Museums – ICOM* -, com a finalidade de estabelecer políticas e orientações para a prática museológica. O Comitê Internacional de Museologia (2005, pg. 217) apresenta a definição de museu como:

Uma instituição para o benefício da sociedade, destinada a explorar e a compreender o mundo por meio da pesquisa, da preservação e da comunicação especialmente por meio da interpretação e da exposição da evidência material e imaterial que constitui o patrimônio da Humanidade” É uma instituição sem fins lucrativos. (COMITÊ INTERNACIONAL DE MUSEOLOGIA 2005, p. 217)

De acordo com o IPHAN/MinC (2005) o museu é uma instituição aberta ao público, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento.

Para Scheiner (1998, p. 80):

[...] O Museu trabalha com a totalidade, as interfaces, as interações. Já não se trata mais de coletar objetos do mundo para povoar o Museu, mas de musealizar pequenas parcelas de mundo, onde tudo é documento: natureza, objetos fabricados, memórias, emoções [...] não cabendo mais ao museu inventariar objetos, mas o bairro, a aldeia, a paisagem, as histórias de vida. (SCHEINER 1998, p. 80)

Muitos museus comunitários, por exemplo, – e muitos outros museus que não se utilizam do termo – em sua real acepção, são instrumentos particularmente

bem adaptados para expressar a diversidade cultural, que é presente em todas as culturas, mas particularmente nos países industrializados. Atualmente há comunidades que antes não possuíam um espaço próprio para expressarem sua experiência museológica, a fim de tomar o próprio desenvolvimento e da constituição da auto-estima. Com isso, vê-se surgir um museu mais comprometido com o social, no qual a experiência é democrática. Logo, o museu e o patrimônio devem ser apreendidos no momento em que a memória desperta o sentimento de pertinência, em que se dá a construção das identidades.

Conforme Horta (1999, p. 29), “o ato de reunir objetos numa coleção determina uma intenção e uma lógica do ser humano ou das instituições responsáveis pela coleção”. O objeto, quando é retirado de seu contexto original e colocado numa exposição, apresenta outro sentido - passando a ter um valor simbólico, complexo e subjetivo, em relação às suas funções originais.

Para Júnior (2001), entre a imagem e o imaginário estabelecem-se relações e correlações mentais e psicológicas, responsáveis pela produção de sentidos, verdades e meias verdades, por vezes irredutíveis naquilo que ficou retido na memória, nos conscientes e inconscientes das pessoas.

Logo, são muitos os desafios para os diretores dos museus, como: aumentar o número de visitantes, tornar as visitas a esse espaço mais populares, trazer novos grupos sociais e fidelizar frequentadores mais diversificados. Todo esse processo constitui uma situação de política cultural democratizante (WILDER, 2009).

Para tanto, os bons museus têm atrativos que possibilitam às pessoas observar as raízes da sociedade e das culturas. Eles são centros de aprendizado para toda a vida.

A próxima seção traz a proposta do Museu da Gente Sergipana, objeto da coleta de dados, que busca trazer evidências de vários aspectos sócio-culturais e ambientais do Estado de Sergipe, utilizando-se dos recursos digitais como mediadores.

2.4 Museu da Gente Sergipana

O Museu da Gente Sergipana é um projeto do Instituto Banese em parceria com o Governo do Estado de Sergipe. O Instituto possui como mantenedores estatutários que arcam com todos os custos de gestão do Museu: BANESE – Banco do Estado de Sergipe, SEAC – Sergipe Administradora de Cartões e Serviços Ltda. e a BANESE Corretora de Seguros. (Figura 2)

A construção e a operacionalização do Museu só foram e são possíveis graças aos investimentos feitos pelos mantenedores que demonstram o comprometimento com a preservação do patrimônio histórico e artístico-cultural de Sergipe.

Assim sendo, um primeiro passo para que a imagem e o imaginário estivessem presentes na sociedade sergipana, foi a restauração do prédio do antigo *Atheneuzinho* (Figura 1) para abrigar o Museu. Esse processo trouxe para a comunidade o resgate de um símbolo arquitetônico marcante de várias gerações, transformando-o em um espaço voltado para a construção contínua de conteúdos que permitam a perpetuação de muitos registros do espírito sergipano.

Para sediar o Instituto Banese, órgão gestor do Museu foi construído um prédio novo na extremidade posterior do monumento histórico. É um conjunto arquitetônico que mescla o valor da tradição em contraponto com a arquitetura contemporânea.



Figura 1: Fachada do Museu da Gente Sergipana
Fonte: Foto do autor



Figura 2: Placa comemorativa do Museu da Gente Sergipana
Fonte: Foto do autor

Diversos recursos interativos e de multimídia possibilitam uma imersão em Sergipe, perpassando por suas manifestações folclóricas, símbolos, natureza, artes, história, culinária, festas e costumes. Segue a descrição dos seguintes espaços selecionados:

Vídeo institucional – Em uma sala de projeção com capacidade para 100 lugares, possui a infra-estrutura de som, iluminação, isolamento acústico e acessibilidade universal. É um espaço para apresentação dos vídeos institucionais, que apóiam o projeto do Museu, mostrando os aspectos do estado de Sergipe, desde aspectos históricos (Figura 3), aspectos culturais (Figura 4), aspectos naturais (Figura 5), dentre outros. Alguns equipamentos usados: Projetor Sanyo PDG DHT 8000L; Sonofletor FZ Audio; Mixer Yamaha 01v 96; Microfone Shure SM 58; Microfone sem fio lapela Shure ULXS14/51; Microcomputador Itautec Core i3 540, 4GB; Reprodutor Blu Ray Marantz uD7006.

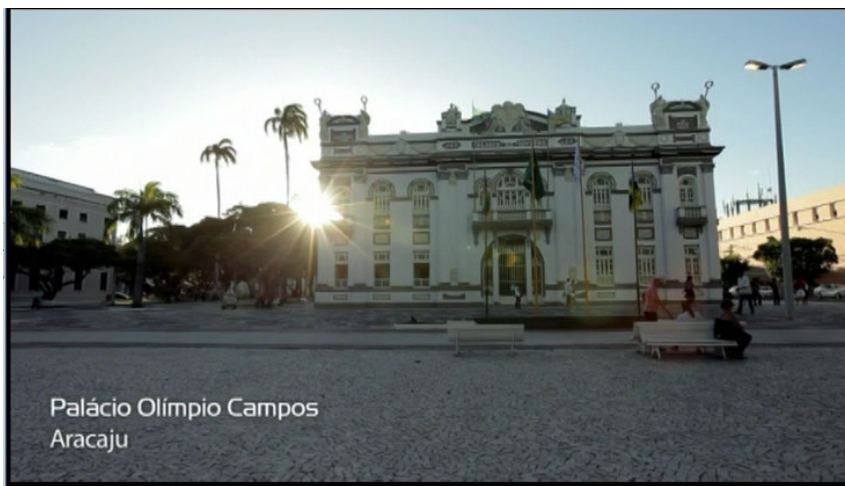


Figura 3: Praça Olímpio Campos
Fonte: Acervo do Museu (vídeo institucional)



Figura 4: Festa de Divina Pastora
Fonte: Acervo do Museu (vídeo institucional)



Figura 5: Rio São Francisco
Fonte: Acervo do Museu (vídeo institucional)

Mapa da gente – É um mapa do Estado de Sergipe, com os 8 territórios (Figura 6), desenhados no chão, no átrio do Museu. Existem 8 totens (Figura 7) com sonorização em que é possível ouvir depoimentos de pessoas de cada região, a fim de verificar as linguagens regionais. Equipamentos usados: Sonofletor Dakota Mini Array; Conector Neutrik XLR .



Figura 6: Mapa desenhado no átrio
Fonte: Foto do autor.



Figura 7: Equipamento de audição e sonofletor
Fonte: Foto do autor.

Nossos pratos – Com essa instalação é possível compreender a culinária, em que o visitante poderá misturar temperos, raízes e ingredientes para preparar, de forma virtual. No centro da mesa (Figura 8) é projetado um prato típico de Sergipe. Em torno dele aparecem vários ingredientes, dentre eles, os que o compõem o prato. O visitante deverá colocar a mão sobre um ingrediente correto, e ‘empurrar’ para o centro (Figura 9). O sistema (Figura 10) “lê” a sua ação e o acrescenta. Terminado o processo, o prato é projetado na mesa, com sua devida explicação.

Alguns equipamentos usados: Netbook Acer AMD MV40 320 GB; Lente NP01FL; Sonofletor Soundtube SD1sm; Projetor Nec NP2200; Transmissor áudio Kramer; Interface áudio M-audio.



Figura 8: Mesa com a projeção dos ingredientes
Fonte: Foto do autor.



Figura 9: Mesa com o público interagindo ingredientes
Fonte: Foto do autor.



Figura 10: Projetor e leitor das ações na mesa “nossos pratos”
Fonte: Foto do autor.

Nossa feira – É um espaço que faz uma simulação de uma feira (Figura 14), com um personagem chamado de “Josevende”, ou seja, José quer vender os produtos ao consumidor a todo custo. Através de uma gravação, o visitante sente-se convidado a interagir e sentir todo calor e impessoalidade de uma conversa em uma feira. O feirante (Figura 11) faz perguntas ao público. O educador dá as sugestões ao visitante, de respostas, o qual o faz no microfone. Os sensores captam as ações de som e o feirante começa seu discurso para oferecer vários produtos da feira. São cerca de cinco intervenções entre o “Josevende” e o público (Figura 13). O interessante que as gravações apresentam intervenções cheias de humor, a fim de levar ao convencimento de vender. Além disso, há objetos e utensílios reais que são comercializados em feiras de Sergipe, que tornam a experiência ainda mais inesquecível. Alguns equipamentos usados: Projetor Hitachi CPA 220 N; Sonofletor Soundtube RS4-EZ (Figura 12) WorkStation Intel Core 2Quad, 34 bits; Amplificador Áudio FZ WA160; Interface áudio M-audio; Microfone eletro AKG CK33.



Figura 11: Imagem projetada do “Josevende”, com microfone para interação
Fonte: Foto do autor.



Figura 12: Equipamento de projeção Hitachi e sonofletor
Fonte: Foto do autor.



Figura 13: O público interagindo na feira
Fonte: Foto do autor.



Figura 14: Representação da feira
Fonte: Foto do autor.

Nosso repente e cordel – Nesta instalação, se tem acesso a cabines interativas onde é possível gravar o próprio cordel e repente. Na cabine do repente (Figura 16), o visitante escolhe um repentista sergipano e interage com o mesmo, dando sequência ao texto apresentado, observando que no espaço existem palavras de rima para apoio na continuação do repente. Na cabine do cordel (Figura 15), o visitante pode escolher um cordel disponível na tela, onde a letra do mesmo é

apresentada na forma de vídeokê. A participação do visitante é de poder gravar seu áudio no repente, bem como áudio e vídeo no cordel. Tem a opção de autorizar o registro na página do Museu no YouTube¹. Alguns equipamentos usados em ambos espaços: Display Troll Touch Imac 27”, 3.20 GHz Inter Core i3, 4GB; Sonofletor Dakota Mini Array; Microfone Eletreto AKG CH33; Interface Audio M-Audio.



Figura 15: Painel do cordel, com microfone para gravação
Fonte: Foto do autor.



Figura 16: Painel do repente, com microfone para gravação
Fonte: Foto do autor.

Nossos Cabras – “Cabras” é uma expressão regional que significa “indivíduo que se destaca”, Através de retratos animados de personalidades (Figura 17) históricas e artísticas de Sergipe, é possível escutar depoimentos e fatos que fizeram parte da vida deles. São projeções do movimento das imagens, como movimento dos lábios, do corpo, da cabeça, em telas de 52 polegadas. Alguns

equipamentos usados: WorkStation Inter Core 2Quad 32 bits; TV 52"; Sonofletor Soundtube SD1g; Amplificador FZ Audio; Interface de áudio USB M Audio.



Figura 17: Telas de projeção dos personagens
Fonte: Foto do autor.

Nossos ecossistemas – Esse espaço apresenta uma instalação interativa que simula uma viagem por Sergipe, através de um túnel com projeções de biomas/ecossistemas sergipanos: alto sertão, agreste, litoral (Figura 18), mangues (Figura 19), caatinga, Mata Atlântica. Existem três barcos onde o visitante pode sentar e verificar as imagens projetadas em 360°. Alguns equipamentos usados: Projetores Cassio XJ-H1750 (Figura 20); WorkStation Inter Core 2Quad 32 bits; Processadores Apple MacMini 2.4GHz 320 GB; Sonofletor Meyer Sound; Interface de áudio USB M Audio; Adaptador Apple MiniDP VGA.



Figura 18: Projeção no túnel do ambiente do litoral
Fonte: Foto do autor.

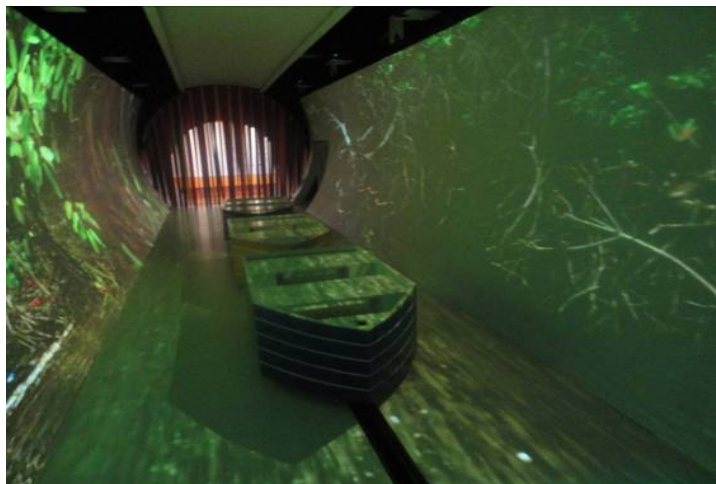


Figura 19: Projeção no túnel do ambiente do mangue
Fonte: Foto do autor.

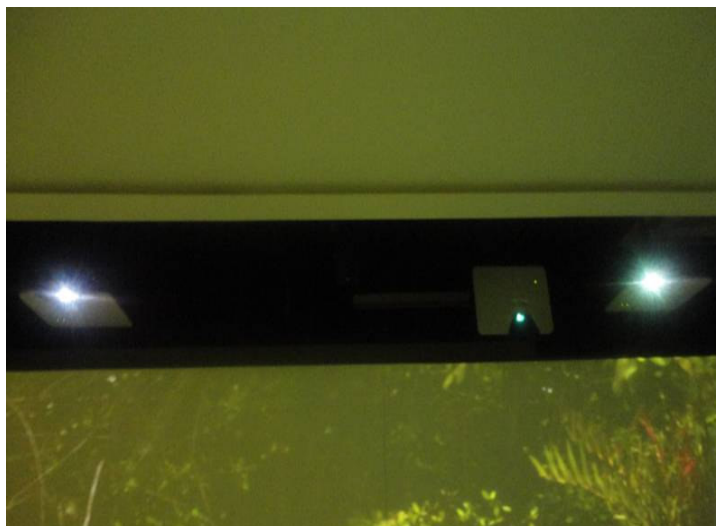


Figura 20: Equipamento de projeção Cassio
Fonte: Foto do autor.

Midiateca – Corresponde a uma área pesquisa (Figura 21) de todo o conteúdo do Museu. É uma instalação com ipads (Figura 22) e publicações que permitem ao visitante se aprofundar no acervo do Museu. Alguns equipamentos usados: Dispositivos Ipad Apple with wi-fi 16 GB; Imac 21”, 3.06GHz Intel Core i3 4 GB; AirPort Extreme 802 11n; Fones de ouvido SBCHP460 Philips.



Figura 21: Público interagindo na MEDIATECA
Fonte: Foto do autor.



Figura 22: Equipamento Ipad na MEDIATECA
Fonte: Foto do autor.

Nossas praças: Apresenta um espaço de mídia com a projeção de algumas imagens de praças sergipanas (Figura 24). Ao centro está uma réplica do “Carrossel do Tobias”, que foi uma grande atração no século passado e era armado nas festas de Natal, no Parque Teófilo Dantas. Ao empurrar o carrossel (Figura 23), começa a projeção das imagens das praças e a execução de uma música de pífaros, que são instrumentos musicais de sopro, semelhante a uma flauta de sopro. Alguns equipamentos usados: Projetor Benq MX812ST; WorkStation Inter Core 2Quad 32 bits; Processadores Apple MacMini 2.4GHz 320 GB; Sonofletor Soundtube RS 400i; Amplificador FZ Audio; Interface de áudio USB M Audio.

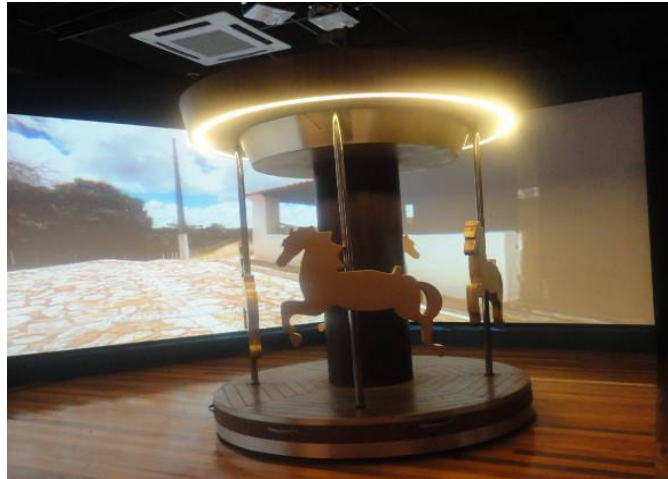


Figura 23: Representação do carrossel
Fonte: Foto do autor.



Figura 24: Público na sala do carrossel em movimento
Fonte: Foto do autor.

Nossas Festas – Através desse ambiente, o visitante lança o dado e joga “a amarelinha”. Ao finalizá-la, ocorre a projeção no solo de um festejo, ou festa religiosa que firma a identidade sergipana. Cada “casinha” tem a projeção de uma festa, que é projetada (Figura 25) de forma aleatória, não repetindo com o mesmo grupo. Alguns equipamentos usados: Projetor Nec NP2200 e NP01FL; Sonofletor Soundtube RS 400i (Figura 26); Adaptador MiniDP VGA; WorkStation Inter Core 2Quad 32 bits; Processadores Apple MacMini 2.4GHz 320 GB;; Amplificador FZ Audio; Netbook Acer Asus Eee PC 1201T AMD MV40/320 gb; Kinect Xbox 360 Sensor.



Figura 25: Projeção no solo da imagem do festejo
Fonte: Foto do autor.

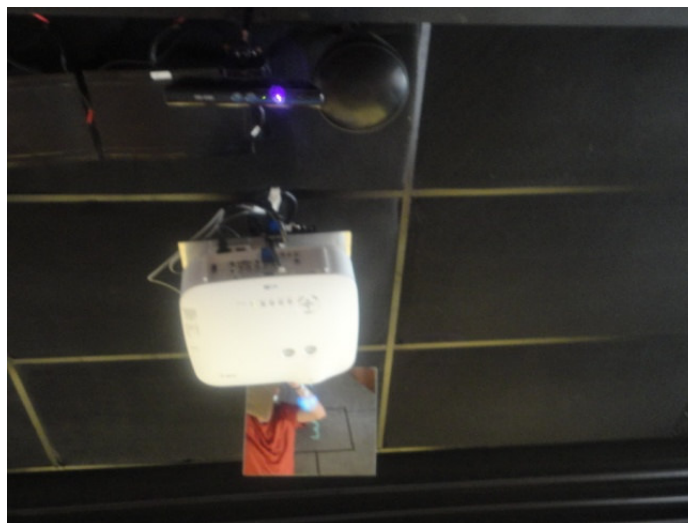


Figura 26: Equipamento de projeção Nec e sonofletor
Fonte: Foto do autor.

Espelho Imaginário – É uma exposição com vários eixos temáticos: Os bichos, escapes, casas e lugares, sinais, tramas. São projeções de imagens (Figura 27) de cada eixo, com poesias de gente sergipana e áudio. É uma exposição dos aspectos da cultura do Estado, que reforça o principal objetivo do museu. Esta é uma representação temporária, mas se tornará itinerante. Alguns equipamentos usados: Projetor Hitachi CPA 220 N (Figura 28); Midiaplayer WD.



Figura 27: Projeção em tela
Fonte: Foto do autor.



Figura 28: Equipamento de projeção Hitashi
Fonte: Foto do autor.

A proposta do Museu da Gente Sergipana traz em evidência os vários aspectos sócio-culturais e ambientais do estado de Sergipe, utilizando-se dos recursos digitais como mediadores.

O museu passou a ter espaços cada vez mais interativos com o advento das tecnologias da informação e comunicação estreitando a relação entre o homem e o patrimônio. Desta forma, o Museu da Gente Sergipana traz uma nova abordagem de apresentação do seu patrimônio.

A próxima seção fará referência à museologia e sua relação com a comunicação, pois entende-se que a comunicação em museus tem início no processo de musealização, valorização e seleção dos objetos.

2.5 A museologia e a comunicação

A museologia é um campo da cultura que possui práticas e representações, que permite ser integrante de sistemas simbólicos. Possui uma esfera disciplinar, pois, se formaliza como ciência. É uma área do conhecimento que se fundamenta na administração, conservação e organização de acervos e preparação de ações culturais.

Por esse motivo, o campo da museologia tem relação direta com a comunicação, pois seu caráter revela-se na exposição, principal canal de comunicação dos museus. São utilizadas diferentes linguagens que se traduzem sob a forma de textos, sons, imagens, sentidos, entre outros. A maneira de como são colocados os elementos também tem o intuito de atrair a atenção do visitante.

Segundo Scheiner (2006), a exposição é obtida através de operações culturais e técnicas através de um processo que requer planejamento, roteiro, bem como criação de espaços, realizados por profissionais que articulam as ideias com as especificidades de cada instituição. Nas exposições podem ser utilizadas muitas linguagens como a estética (prazer/emoção), didática (conhecimento/cognição), teatral (vivências). Para perceber o museu, deve-se entender que os elementos se revelam pelo sentido dado a estes. Para tanto, a dimensão das emoções do visitante mobiliza a sua memória afetiva e, influencia nas reflexões. Esse fato explica por que um visitante fica entusiasmado com o museu, enquanto outro não se sente atraído.

Logo, o museu oferece uma experiência, em que o visitante que constrói seu ritmo, dando significado às mensagens recebidas e interpretando-as conforme sua experiência de vida. O resultado da relação visitante X museu é obtido por meio de avaliações: pesquisa de recepção, de público, de monitoria, de diretoria, entre outras.

Segundo Screven, (1991, p. 10):

A visita pode gerar, entre outros, impacto cognitivo e afetivo sobre o visitante. Considera como resultado cognitivo fatos, conceitos, princípios, modos de lidar com a informação, habilidades de resolver problemas, sistemas de crença: estruturas cognitivas que determinam com as experiências são traduzidas e incorporadas às estruturas existentes de conhecimento. Os resultados afetivos são as emoções, atitudes e valores do indivíduo e inclui excitação, amolação, ambivalência, medo relaxamento; disposição para entender outros pontos de vista, sensibilidade para o que um artista ou cientista está tentando fazer; auto-confiança, auto-imagem, identificação com um tema; atitude positivo-negativas em relação a certos tópicos, arte ou atividades. Daí a importância dos objetos da exposição serem definidos claramente, sem ambigüidades. (SCREVEN, 1991, p.10)

O uso da tecnologia modifica o modo de estar no mundo em que ocorre a produção de novos sujeitos, com novas e diferentes competências e habilidades. O museu se diversifica, se transforma, cria espaços totalmente interativos. Alguns estudiosos, como Magaldi (2010), lançam questionamentos do tipo: como ficaria o museu diante das novas tecnologias da informação e comunicação que permitem e requisitam a mudança dos conceitos de memória, documento e acervo. Deve-se recordar que os museus possuem um papel de fazer intervenção na relação entre o ser humano e o patrimônio, em que os museólogos devem pensar que a sedução é um grande instrumento para ser explorado nos museus.

A Museologia é uma disciplina voltada à experimentação, sistematização e teorização do conhecimento produzido em torno da relação do homem com o objeto no cenário institucionalizado dos museus. Tem sofrido grandes modificações no que se refere à consciência da necessidade de repensar os museus tradicionais e desencadear novos processos de musealização.

As reflexões orientam para o entendimento da cultura como geradora das condições necessárias para o desenvolvimento e, portanto, sua preservação como fator fundamental para que isso ocorra.

Segundo Adotevi (1971), a contribuição possível para os museus ao desenvolvimento deve ser, a de se constituírem como núcleos de inspiração, lugares de profusão cultural, matrizes fecundas em que se fundem as teorias humanas do desenvolvimento. A partir desse momento, pode-se propor que o museu possa ser centro de formação e de reciclagem histórica. Sua ponderação sobre o desenvolvimento pode levar ao pensamento de que este não é somente um fenômeno econômico, mas um momento da criação contínua do homem pelo

homem em todas as suas dimensões e que todo critério para sua construção é interior a cada civilização.

A comunicação dos museus segue uma tendência de personificar a mensagem transmitida, ou seja, se comunicará por meio das emoções, como forma de se aproximar com os usuários.

Então, a comunicação emocional seguirá na interação de valores, estes, vinculados à condição humana, assumindo-a para a prática museológica, oportunizando em uma preparação de momentos únicos e exclusivos para os visitantes.

A capacidade de obter informações e utilizá-lo efetivamente cobre todas as áreas do conhecimento, incluindo educação em museus. Sabe-se que, em condições de funcionalidade completa dos sentidos, o corpo recebe informações do ambiente através dos cinco sentidos: visão, audição, paladar, tato e olfato, que interligados, constituem uma síntese perceptiva que permite fazer comunicação por estímulos.

O campo da visão permite que se obtenha um instantâneo resumo do ambiente museal e permite uma sensação ímpar para depois compreender os ambientes a serem visitados.

A audição torna-se proeminente, pois dá percepção acústica do que é apresentado nos espaços de um museu e a percepção tátil através do contato direto com o material exposto.

O sentido do olfato e do paladar permite reconhecer a informação de maneira completamente diferente daqueles obtidos pelos outros sentidos e, assim, contribuir para expandir a intensidade e poder de percepção para o conhecimento do item de exploração.

Assim, a comunicação se dá pela abordagem multisensorial e é importante que os sentidos estejam aguçados. Mas podemos enfatizar que existe uma compensação sensorial, para os portadores de deficiências.

Isso acontece quando as pessoas com deficiência visual começam a fazer perguntas, tirar dúvidas durante a visita. Em alguns museus podem possuir alguns “audiodescritores”, onde ocorre a descrição dos conteúdos exibidos.

O modo como a sociedade equaciona os problemas criados pela presença de minorias deficientes e desfavorecidas reflete sua concepção fundamental da natureza e valor do homem e seus pressupostos básicos sobre as suas obrigações comunitárias para com o cidadão individual. (TELFORD; SAWREY, 1976)

Assim, é permitida a socialização dos portadores de deficiência visual com os conteúdos informacionais, ou objetos tematicamente expostos para produzir um estímulo participativo.

O museu não pode ser um produto pronto, pois é resultado das ações dos sujeitos que o estão construindo e reconstruindo. São as ideias de museus que buscam fornecer à instituição muitos perfis, os quais serão contextualizados. Assim, precisa-se uma análise permanente para a definição dos objetivos dos museus, com pessoal técnico e responsável por sua administração. Se existir um departamento educativo é necessário compreender o objeto, a manifestação cultural, para estabelecer relações entre o antigo e o contemporâneo, entre arte e ciência, entre culturas, fazendo uma ponte entre o exposto e a cultura do aluno, a fim de produzir conhecimento. Muito mais que tornar o museu um espaço conhecido e divulgado, é necessário ser vivido, percebido, reinventado, podendo criar até novas metodologias. (ANTOLINO, 2009).

No próximo capítulo faz-se uma abordagem da metodologia a ser utilizada no trabalho de estudo. Será uma explicação de toda ação desenvolvida no caminho do trabalho de pesquisa.

3. METODOLOGIA

A ideia de educação nos museus passou para uma reflexão da ampliação do foco de interesse das discussões na área da Museologia. Hoje os setores do museu são solicitados a demonstrar a linha educacional em suas atividades, contribuindo para dinamizar a relação do ser humano com o patrimônio cultural. Um museu comprometido com sua sociedade contribui para o seu processo de desenvolvimento e propiciará um contato com os espaços museológicos, com olhar crítico. Muito além da visita à exposição guiada, monitorada, a ação educativa deve oportunizar a preparação para as leituras dos espaços. Dessa forma, o Museu da Gente Sergipana tem a capacidade de potencializar a construção do conhecimento do público, desenvolvendo atividades de interação, levando a um olhar curioso e investigativo no contato ao conteúdo que ali se encerra.

Tendo em vista os fatos acima, essa pesquisa busca trazer a combinação entre o método qualitativo e quantitativo buscando garantir um certo grau de validação externa e interna na pesquisa. A investigação quantitativa atua sobre os níveis de realidade e tem como objetivo básico trazer dados, indicadores e tendências observáveis. Já a investigação qualitativa visa em valores como atitudes e opiniões

Minayo (2007) considera que tudo pode ser quantificável, o que significa traduzir em números as opiniões e informações para classificá-las e analisá-las. Requer o uso de recursos e de técnicas estatísticas, bem como os resultados precisam ser replicados.

Afirmando a ideia acima, Lakatos (1986) diz que a pesquisa qualitativa não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento-chave. Caracteriza-se por ser descritiva em que o processo e seu significado são os focos principais de abordagem. Os pesquisadores tendem a analisar seus dados indutivamente.

A abordagem dessa pesquisa contempla uma mescla das duas formas.

O estudo de caso é um tipo de pesquisa que tem sempre um forte cunho descritivo a ser utilizado o empreendimento “Museu da Gente Sergipana”, com objetivo da investigação instrumental e para se examinar como as tecnologias da informação e comunicação poderão ser usadas posteriores.

Para Ludwig (2009), o estudo de caso diz respeito a uma investigação de fenômenos específicos e com limitação espacial, não querendo generalizar ou comparar. Ele pode identificar elementos que não estão na finalidade da pesquisa.

Já o teórico Yin (2001) traz como definição que o estudo de caso é um processo de investigação empírica (de observação da realidade) em que se pretende estudar um fenômeno no contexto real que ocorre, com múltiplas fontes de evidência (dados) e cruzar os dados recolhidos.

A grande vantagem do estudo de caso é permitir ao pesquisador concentrar-se em uma situação específica e identificar os diversos processos que interagem no contexto estudado. Existe a capacidade de explorar processos sociais, permitindo várias análises das ações nas organizações. O pesquisador se usa de entrevistas, fotografias, gravações, documentos, anotações de campo. Os depoimentos podem ser usados como veículos para a compreensão de aspectos básicos do comportamento humano (BODGDAN, 1994).

O objeto de pesquisa foi um museu que faz o uso das tecnologias de informação e comunicação em que o visitante pode interagir. O problema de pesquisa busca responder qual o impacto que as novas tecnologias da informação e comunicação (TIC) produzem na compreensão do bem cultural e do museu que a abriga. Assim, objetiva verificar até onde essas tecnologias fazem o diferencial para o espaço museológico. Os envolvidos nessa pesquisa serão os próprios frequentadores (professores, alunos e público em geral), os educadores (monitores), coordenadores e o diretor, os quais estão em permanente contato na realização do projeto do museu mediático. A pesquisa de campo foi realizada entre os dias 22 e 28 de setembro de 2012, no Museu da Gente Sergipana, em Aracaju, Sergipe.

3.1 Construção do problema - Estudo de caso: museu da gente sergipana

A tecnologia pode e deve desempenhar um papel fundamental na atualidade, pois ela permite o armazenamento e a circulação de informações, além de multiplicar as possibilidades de utilização do saber. As TICS abrem para todos a possibilidade de dar continuidade ao seu próprio processo de aprendizagem, tomando como base o cotidiano que pode ser qualificado como patrimônio cultural.

As ações no museu não são processadas somente pelos acervos, coleções, mas pelas ações de pesquisa, preservação, em referencial do patrimônio global, na dinâmica da vida, tornando assim necessária uma ampla revisão dos métodos a serem aplicados nestas ações em diferentes contextos.

Os meios de comunicação de massa fornecem informações e entretenimento, ferramentas que permitem aos usuários aumentar a sua consciência da realidade social, alargar a esfera de conhecimento através das trocas sociais. Com o tempo, no entanto, os meios de comunicação, tais como rádio, TV e jornais, têm modificado sua função original e foram gradualmente transformados por novas mídias.

A interface de comunicação das novas mídias se constitui por imagens multimídia que possibilita que a informação seja articulada combinando signos escritos, figuras, vocais, musicais, gestuais e cinematográficos ao mesmo tempo e apresentadas em tela.

Compreender uma ação museológica como educativa implica, portanto, identificá-la como comunicativa, uma vez que existe a interação entre sujeitos envolvidos nos diversos campos. Assim, considera-se uma ação educativa quando o cidadão consegue expressar a realidade pelo patrimônio cultural.

Igualmente importante é o acesso a material de informação, como o museu oferece aos estabelecimentos educacionais, com ampla gama de serviços, incluído em um quadro único, onde arte, história e inovação se reúnem para criar experiências lúdicas de grande beleza. O objetivo final do museu é, de fato, ser um instrumento de promoção do conhecimento e cultura, de modo que pode ser definido como “um lugar de aprendizagem ao longo da vida”.

Logo, o objetivo deste trabalho está relacionado com a transformação na relação museu e público, observando a evolução desses espaços, adequando-se às novas tecnologias e, considerando os museus como sistemas de informação. Através do estudo de caso, procurou-se mostrar os vários comportamentos que os frequentadores apresentam diante da aplicação dos sistemas integrados das mídias e a sustentabilidade do projeto “Museu da gente Sergipana”. Isto pode levar a compreender se existe uma expansão da visitação dos espaços, in loco às informações do museu; se possibilita a prática pedagógica, educativa e principalmente verificando o impacto das TICs no museu. Logo, fazer educação museológica significa ativar processos de aprendizagem, em que a comunicação entre público e atendente sustenta o crescimento cognitivo e emotivo.

3.2 Instrumentos de pesquisa

Através dessa pesquisa procura-se retratar a realidade do museu, procurando revelar a multiplicidade de itinerários, bem como a realidade que pode ser vista sob diversas perspectivas, trazendo essas diferentes visões e opiniões a respeito do espaço museológico. Os relatos serão aqui indicados por textos escritos, registros em áudio e vídeo (para apresentação), fotografias, gráficos, tabelas.

Assim, será feita uma pesquisa por amostragem, de forma quantitativa e qualitativa (mista) com questionários, com questões abertas e fechadas, para dar subsídio ao estudo de caso.

O questionário é um instrumento de investigação que procura coletar informações baseando-se, geralmente, em grupos representativos da população em estudo. A importância dos questionários passa também pela facilidade com que se interroga um elevado número de pessoas, em um espaço de tempo relativamente curto. Usarei o do tipo misto, que tal como o nome indica são questionários que apresentam questões de diferentes tipos: respostas abertas e respostas fechadas.

Diferentes questionários foram aplicados em vários grupos de frequentadores do museu, como mostra o SmartArt, indicado na figura 29:

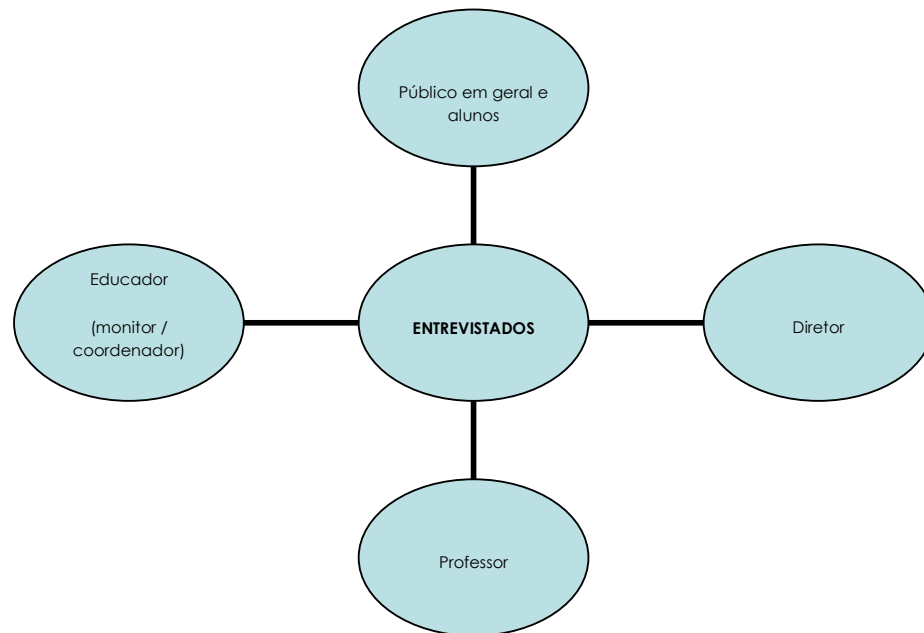


Figura 29: Fluxograma dos Entrevistados

3.3 Análise e discussão de dados

Esta etapa corresponde avaliar os resultados obtidos, propondo soluções e aplicações práticas. Uma vez concluída a fase de coleta de dados, é preciso organizar o modo como estes serão avaliados. Há a descrição e a reflexão sobre o significado dos dados obtidos, na qual podem ser utilizados gráficos, tabelas, quadros ou outros recursos impressos que revelem a sua riqueza. A análise dos dados vai ser quantitativa, utilizando o tratamento estatístico e qualitativa, que descreve o tipo de conteúdo e levantamento de categorias.

A partir disso, segue-se a discussão deste material, englobando a comparação do que foi apresentado teoricamente, do que foi proposto como objetivo/hipótese analisando os dados obtidos através da coleta de informações provenientes da pesquisa de campo ou da pesquisa teórica. Portanto, esta seção envolve a interpretação dos dados a fim de obter uma resposta para o problema de pesquisa,

O estudo de caso partiu pela busca de respostas aos questionamentos apresentados na problematização. Esse estudo vem baseado, efetivamente, pelo

impacto do uso das TICs como forma de mediação, uma vez que a interatividade do Museu da Gente Sergipana foi planejada para ser acessível a todo público, não sendo necessários conhecimentos mediáticos. Logo, busca-se responder as seguir questões abaixo:

Os museus podem ser mais atrativos para o público se disponibilizarem mais tecnologias para alargar e multiplicar as experiências sensoriais e cognitivas que cada sujeito pode usufruir?

Até que ponto o museu sensibiliza o visitante utilizando as tecnologias digitais?

Qual a relação que ele estabelece com novos canais de produção, formação e circulação com artistas e o público?

Durante os dias de pesquisa, entre 22 e 28 de setembro de 2012, teve-se a oportunidade de estar em contato direto com educadores, coordenadores, o diretor, alunos, professores e visitantes em geral, fazendo observações diretas e indiretas e aplicando questionários, a fim de procurar respostas para as questões. Abrangeu-se um fim de semana, para ter contato com um público diferente do escolar, característico dos dias da semana. O horário de coleta de dados corresponde entre 10 e 18 horas.



Figura 30: Dados estatísticos do número de visitantes, dez-2011 set 2012

Fonte: Museu da Gente Sergipana e Instituto Banese.

A figura 30 representa o fluxo de visitantes do museu em dez meses de funcionamento. Percebe-se que o pico está em janeiro e julho, justamente os dois meses de férias em Aracaju. Interessante que em nenhum mês as visitas foram inferiores a cinco mil. Observando os relatórios de visitas enviados pelo Museu e Instituto Banese, percebe-se que o maior número de freqüentadores são os estudantes, especialmente os de ensino fundamental e médio.

Para este estudo de caso, foram aplicados 45 questionários diretos (09 educadores (monitores), 09 professores, 26 visitantes em geral, bem como alunos e o diretor), conforme figura 29. Após a análise dos mesmos, apresenta-se alguns gráficos, sob a ótica quantitativa. Posteriormente, destacam-se algumas respostas subjetivas, com as opiniões desses frequentadores. Por último, segue a análise qualitativa com as observações feitas durante a pesquisa e considerações gerais sobre os impactos das Tecnologias da Informação e Comunicação no Museu da Gente Sergipana.

Os três primeiros gráficos fornecem respostas sobre o total de entrevistados: 45. As questões aplicadas a eles eram comuns, sendo possível fazer gráficos específicos.

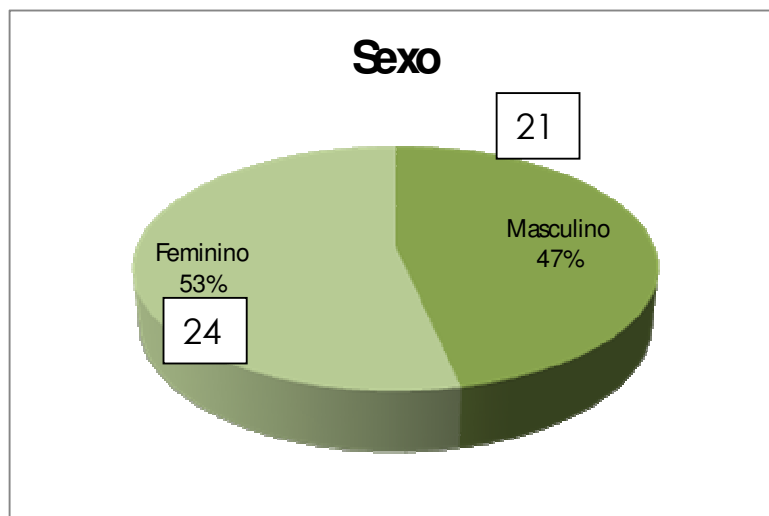


Figura 31: Resultado por Sexo

A figura 31 indica que as mulheres tiveram maior participação nas respostas aos questionários. Cabe aqui ressaltar que, uma vez aplicado o questionário, ele era arquivado, não tendo direcionamento para esse ou aquele sexo.

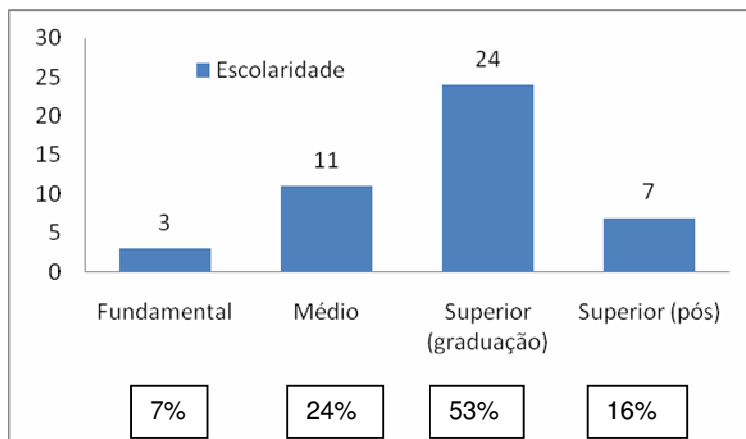


Figura 32: Resultado por grau de escolaridade

A figura 32 mostra que o maior fluxo de pessoas entrevistadas tem formação em Ensino Superior, seguido do Ensino Médio. A presença de poucas pessoas de escolas do “Ensino Fundamental” se justifica pelo fato que precisavam de orientação para responder, sendo alunos, desde educação infantil até 8º ano. Além desse fator, as escolas tinham pouco tempo para visita.

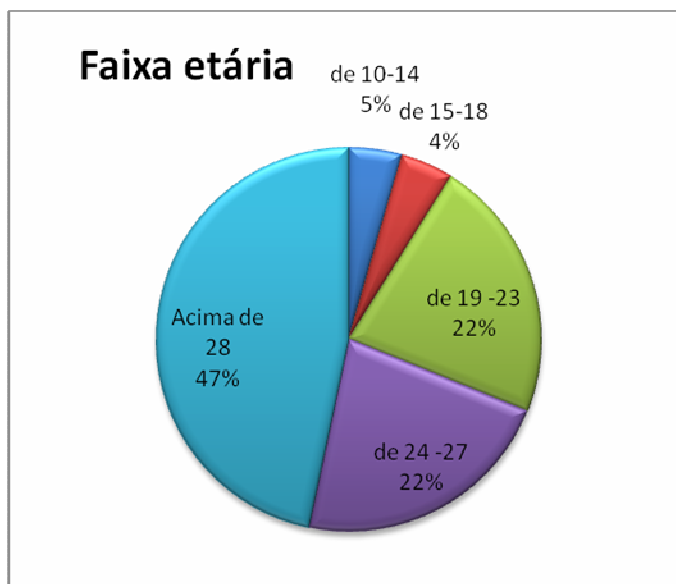


Figura 33: Resultado por Faixa etária

Na figura 33 pode-se perceber que existe maior participação da faixa etária de “mais de 28 anos”. Como explicado na figura anterior, aqui também teve pouca participação de crianças e adolescentes, pelas mesmas razões. A faixa de adultos é maior porque o contato foi mais fácil.

Os próximos gráficos fornecem respostas sobre o total de 26 investigados, que possuem questões comuns, de caráter objetivo.

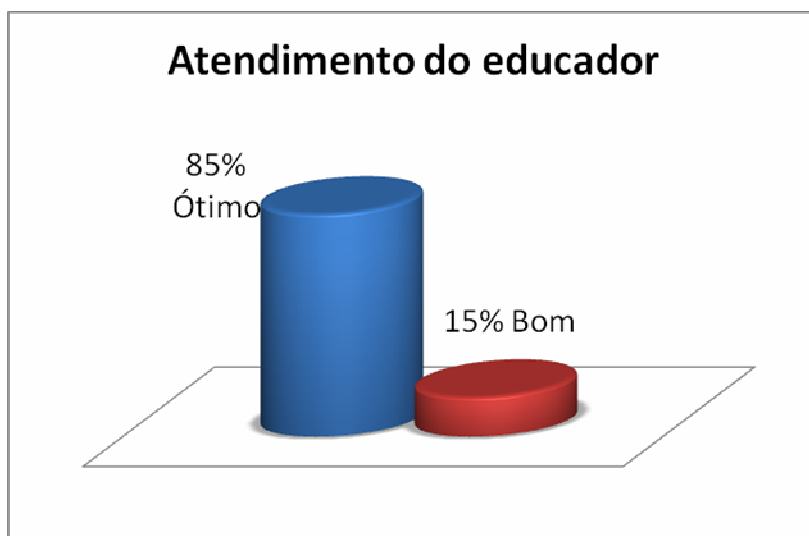


Figura 34: Resultado por Atendimento do Educador

Na figura 34, ao considerar a equipe de educadores, assim chamada pela coordenação do museu, 85% dos entrevistados consideraram o acompanhamento técnico como “ótimo”. Faz-se observação que nem todos participaram da orientação ao visitante.

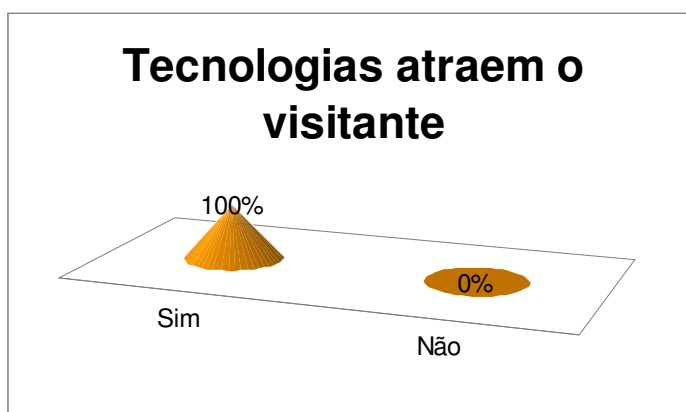


Figura 35: Resultado sobre as tecnologias do museu

Na figura 35, 100% dos entrevistados consideram que as tecnologias são um motivo de atração para o museu.

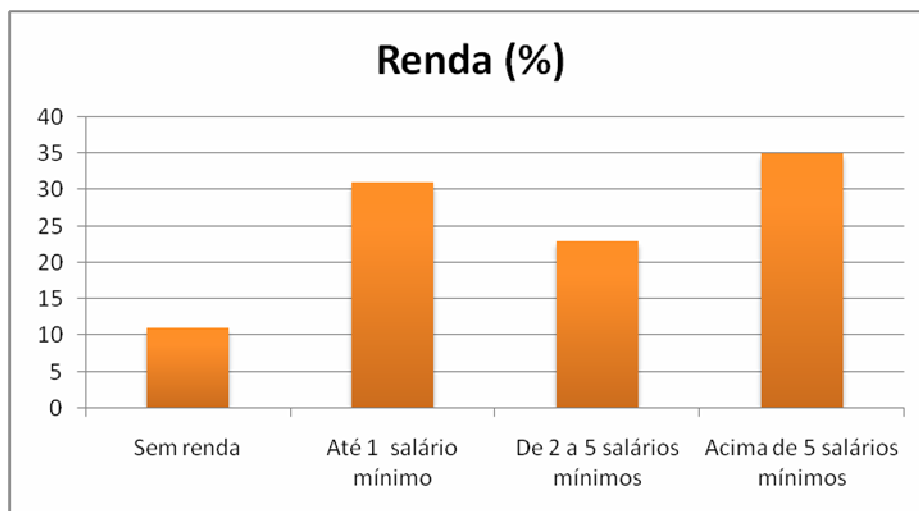


Figura 36: Resultado por renda

Na figura 36, a respeito da renda, 35% recebe “acima de 5 salários”, enquanto 31% recebe “até 1 salário”. Da faixa de sem renda e menos de um salário, quando somados, são em maior número, pois abrangem muitos alunos visitantes.

Após a análise dos questionários aplicados, é de fundamental importância deixar alguns registros dos entrevistados, com a preservação do anonimato, conforme termo de consentimento. Justifica-se que alguns itens possuem mais respostas que outros porque foram aplicados questionários diferentes. As respostas que foram transcritas são aquelas que apresentavam mais consistência e significado.

A respeito do tipo de museu:

“É um espaço de memória que prima pela interação e resgata elementos característicos das práticas culturais dos sergipanos”.

“É um espaço de memória que prima pela interação e resgata elementos característicos das práticas culturais dos sergipanos”.

“Muito interessante. A proposta do museu é importantíssima para o resgate

do sentimento sergipano”.
“O museu com tecnologia torna a visita uma verdadeira experiência de campo, onde é possível sentir-se inserido na cultura sergipana”.
“Que, além de observar, a pessoa interage com as peças do museu. Esse museu veio enriquecer o nosso estado”.
“Muito interessante. A tecnologia, em alguns dos ambientes chega a nos fazer sentir que estamos naquele lugar”.
“Muito interessante, pois este tipo traz um serviço tecnológico que ajuda na aprendizagem”.
“Esse museu nos faz sentir mais envolvidos em aprender, porque a tecnologia faz com que a gente possa interagir”.

Tabela 1: Respostas sobre o tipo de museu visitado

Sobre o tipo de museu visitado, conforme tabela 01, a maior parte das pessoas se declarou satisfeita. Oferecer um bom acervo não é mais garantia para um museu manter suas portas abertas. Ele tem de ser bom também em interatividade, entretenimento e conforto, pelo menos essa é a ideia coletada dos questionários e das conversas tidas com os visitantes. Acredita-se que esse é um diferencial de poder acolher mais de 70 mil visitantes até agora. O outro é a gratuidade.

A respeito do motivo de atração:

“Um projeto que freqüento na escola que estudo, que fez um passeio e eu consegui a oportunidade de vir”.
“Uma visita simples com o meu neto e daí essa surpresa”
“Leciono o componente “Identificação e Cultura no mundo do Trabalho” e a visita ao museu é de suma importância”.

<p>“Primeiramente, a busca da manutenção da nossa cultura local, depois permitir que eles conhecessem a dinâmica do museu”.</p> <p>“Visita de férias a conhecidos e convidado a visitá-lo”.</p>
<p>“Um maior conhecimento sobre a identidade cultural sergipana”</p>
<p>“Passeio com a família, curiosidade sobre a região e sua cultura”.</p>

Tabela 2: Respostas sobre o motivo de atração ao museu

As motivações que levaram as pessoas ao museu foram diversas, uma vez que também o público que respondeu é variado conforme destaque na tabela 02. Entre as pessoas que circulam no Museu, estão as que o fazem por razões como passeio e educação. São pessoas que se cruzam com as instalações, e criam com elas uma intimidade.

A respeito dos espaços de atração:

<p>“Todos os espaços por onde passei, que senti simplesmente encantada e orgulhosa por ser sergipana”.</p>
<p>“Todos, porque procuraram manter a cultura do povo, o que é muito importante, principalmente no nosso país, onde o povo esquece suas tradições”.</p>
<p>“Nossos leitos, pois sua interação tecnológica propicia ao visitante conhecer os diversos ecossistemas sergipanos”.</p>
<p>“Eles (alunos) ficaram curiosos e prestaram atenção, participaram, perguntaram; pareceram outros alunos. Foi muito proveitoso e eles amaram pode tocar nas coisas”.</p>
<p>“Como o museu não tem faixa etária, há uma diversidade de opiniões. As crianças interagem e gosta bastante dos nossos leitos, aonde entram no túnel virtual, visualizando os animais. Já os idosos gostam muito da feira. Essa diversidade de gostos enriquece o nosso museu”.</p>

<p>“O espaço “Josevende” (das nossas feiras) por causa da interação com o “vendedor”, que a pessoa acha que realmente está conversando com o “Josevende”</p>
<p>“O ambiente dos “Nossos leitos”. Nesse espaço o visitante tem a oportunidade de “viajar” dentro dos biomas sergipanos, vendo de perto o comportamento de alguns animais e espécies de plantas, tornando o ambiente dinâmico e realista”.</p>
<p>“Depende muito do público, mas o que mais eles comentam são os “Nossos Leitos” (pela interação com a natureza) a “Midiateca” (interação com todos os espaços) e a “Amarelinha” (remete à infância)”.</p>

Tabela 3: Respostas sobre os espaços de atração

Aqui na tabela 3 o destaque de respostas foi em maior número, justamente porque se trata dos atrativos do museu. Não falta criatividade para contar sobre origens, personagens, culinária, hábitos e folclore do estado: na venda, é possível negociar com o comerciante virtual até conseguir uma boa oferta; em outro ambiente, projeções sobre as festas sergipanas são exibidos conforme a interação na brincadeira da amarelinha. Para deixar a marca da visita na internet, basta participar do desafio com os repentistas virtuais ou sendo um leitor da literatura de cordel. Ainda por cima é possível entrar em um túnel, sentar em barquinhos especiais e deixar rodar as imagens e os sons sentindo-se completamente imergido no ambiente real.

A respeito da contribuição da tecnologia para a educação:

<p>“Muito diferente. As tecnologias tornam o espaço mais atrativo e prende, assim, a atenção. O tradicional associa a algo “sem vida”.</p>
<p>“Com o avanço da tecnologia, as pessoas se pulem, expandindo seus conhecimentos, abrindo novos horizontes”.</p>
<p>“Sem dúvida a tecnologia é uma excelente ferramenta para disseminar o saber humano, pois atrai a atenção dos discentes, ao mesmo tempo que encanta”</p>

<p>“As tecnologias dão a oportunidade de um contato facilitado e mais abrangente à informação, possuindo diversas ferramentas de extensão ilimitada ao conhecimento”.</p>
<p>“As novas ferramentas unem o conhecimento à maneira dinâmica das nossas crianças”.</p>
<p>Contribui bastante, quando o aluno interage, participa e constrói, Por isso, precisa ser planejado”.</p>
<p>“Através das mídias que acabam chamando a atenção, principalmente, dos grupos escolares. O processo educativo é colocado através dos textos, imagem e vídeos dos espaços mediáticos”.</p>
<p>“Essas tecnologias também funcionam como uma rica fonte de pesquisas Além disso, hoje em dia, é mais fácil aprender quando também é possível vivenciar o que é aprendido e é aí que entram essas novas tecnologias”.</p>

Tabela 4: Respostas sobre a contribuição das tecnologias para a educação

Pode-se perceber que se ampliou a quantidade de respostas conforme descrito na tabela 4, considerando-se maior evidência dos professores e educadores (monitores), com respostas consistentes. É certo que, pelo programa de integração multimídia favoreceu a melhoria da qualidade da educação. Através de dispositivos de reconhecimento de fala, projetores e uso de aparelhos, o visitante é instigado a interagir com personagens e ambientes.

A respeito da visita do museu e influência na aprendizagem:

<p>“Na cultura sergipana, pode passar conhecimentos de forma bastante prática, sem termos que recorrer a vários livros. É bastante útil para tornarmos um indivíduo, conhecedor de sua cultura”.</p>
<p>“Conhecer de uma forma interativa a cultura de nossa cidade e, abrir os olhos para o que nosso estado tem de melhor”.</p>

<p>“A experiência sensorial torna o aprendizado a sua fixação de forma mais fácil. Sempre irei lembrar daquilo que mais marcou a visita”.</p>
<p>“O conhecimento histórico e cultural da região, propiciando uma melhor relação de interdependência com a cultura”.</p>
<p>“A visualização, a interatividade, que aguça os sentidos e melhora na memorização”.</p>
<p>‘Agrega conhecimento sobre a cultura sergipana’.</p>
<p>“Fez com que eu enxergasse um pedacinho de Sergipe que eu não conhecia”.</p>
<p>“Eu conheci novas artes, culturas. Eu gostei muito de fazer esta visita e, como eu vim, eu posso até falar para outras pessoas virem também, para conhecer o que eu conheci”.</p>

Tabela 5: Respostas sobre visita ao museu e influência na aprendizagem

A partir das falas apresentadas na tabela 5, pode-se perceber que a interatividade faz com que a cultura seja vista com outro olhar, favorecendo a aprendizagem de forma diferente do que a habitual. A aprendizagem no museu é feita com o uso da sensibilidade e a mediação feita pela tecnologia e educadores. Os espaços são capazes de estimular o interesse e a curiosidade do visitante por meio da emoção. Os profissionais encarregados da mediação são capazes de relacionar os temas e objetos das exposições aos visitantes. Logo, a aprendizagem no museu é uma experiência espontânea e, portanto, prazerosa.

A respeito do museu tradicional e com tecnologias:

<p>“O museu tradicional em resumo, é um tipo analógico. E o museu com tecnologia é digital”.</p>
<p>“No museu com tecnologia o visitante participa, interage com o conteúdo, já</p>

o tradicional, o acervo é inatingível”.
“O museu tradicional é ótimo, mas para quem não tem interesse no conteúdo, pois acha chão o museu com tecnologias e o torna atraente, preenchendo esta lacuna”.
“Os dois são interessantes e nos fazem viajar pela nossa cultura, mas a tecnologia do digital é muito mais atrativa e quando está associada com as peças originais, fica uma excelente combinação”.
“Por serem museus, então tem a mesma finalidade. A tecnologia apenas auxilia pra fascinar e chamar mais atenção do visitante”.
“A tecnologia, associada ao museu tradicional possibilita o oferecimento de maior número de informações ao visitante, de forma lúdica”.
“Ambos são museus. Trabalham com a informação, seleção, educação e qualificação; o que modifica são as ferramentas”.
“Os dois tipos de museu tem a finalidade de passar informações sobre um contexto histórico ou artístico, as singularidades estão na forma de interação do público com essas informações”.

Tabela 6: Respostas sobre os museus tradicionais e os museus com tecnologias

As opiniões que se podem conferir na tabela 6 são muito significativas, pois a maioria do visitante consegue fazer sua relação entre o museu tradicional e o que possui tecnologias. Assim, os museus transmitem informações para auferir em conhecimentos e a tecnologia aplicada contribui para que haja maior interesse e interação do público com os objetos, exposições ou ambientes.

A respeito dos motivos de ser educador do museu:.

“Além da oportunidade de lidar com pessoas diferentes, um dos motivos foi acrescentar mais um atrativo ao currículo, bem como, a bolsa-auxílio que é de grande importância”.

<p>“Primeiramente a estrutura do museu com elevado nível de tecnologias e, o outro pretexto, a cultura sergipana; a peça fundamental do museu”.</p>
<p>“Em primeiro lugar, a oportunidade de um estágio; em segundo lugar, por ser um museu interativo que servirá de referência para outros espaços; em terceiro lugar, ótimo para meu currículo”.</p>
<p>“Já trabalho e pesquiso as tecnologias na educação e na comunicação e o trabalho de educador favorece o desenvolvimento da pesquisa”.</p>
<p>“A realização de um sonho, a oportunidade de trabalhar em um local que falasse e mostrasse a cultura sergipana e um bom salário”.</p>
<p>“O estágio que proporciona pontos positivos para o meu currículo, além de expandir meu conhecimento, proporcionando uma remuneração”</p>

Tabela 7: Respostas sobre os motivos de ser educador do museu

As respostas coletadas na tabela 7 dizem respeito apenas aos educadores, isto é, aos chamados estagiários que desenvolvem horas como monitores nas visitas guiadas. Percebe-se que todos eles demonstram que a atividade é prazerosa, que favorece o curriculum e, em contrapartida, tem uma remuneração. Ser monitor requer muita responsabilidade e dedicação além de estar preparado para atender qualquer público.

A respeito das melhorias no museu:

<p>“O horário de funcionamento poderia ser estendido, principalmente no turno da manhã”.</p>
<p>“Como Estado de Sergipe tem 75 cidades, seria importante abarcar todas e não alguns. Além disso, a biblioteca do museu tem que ter obras de autores sergipanos, como Silvio Romero, Tobias Barreto de Menezes e Beatriz Gois Santos”.</p>

“Uma visão periódica o conteúdo, apresentando novidades aos visitantes”.
“A acessibilidade para deficientes audiovisuais e a diversificação periódica do conteúdo e, ter mais livros na midiateca, para os educadores usarem como embasamento para as falas”.
“Proporcionar o conhecimento para o surdo, através do uso da linguagem de libras, tornando-se acessível a todos os cidadãos”.
“Adequação dos espaços expositivos para deficientes visuais e auditivos”.

Tabela 8: Respostas sobre as melhorias no museu

Mesmo o museu, com uma infinidade de tecnologias de informação e comunicação, que permitem a mediação através do trabalho dos funcionários, está equipado, com rampas e elevadores para portadores de deficiências físicas. Os educadores mencionam a necessidade de incluir recursos para deficientes visuais e auditivos e de ampliação do acervo bibliográfico para estudo conforme destaque na tabela 8.

Durante as visitas guiadas de alunos ao museu, alguns fatos interessantes foram registrados. Observou-se que os mesmos se organizavam em grupos, por afinidade escolar. Esses grupos eram estimulados pelos educadores (monitores) a participar, levantando hipóteses sobre o que estava ocorrendo, propunham questionamentos, demonstravam as soluções, faziam brincadeiras, instigavam os professores.

Ao penetrar nesse espaço, os alunos estavam preocupados em observar o máximo possível dos espaços e da interatividade que ocorria. A maioria dos alunos não tinha as atividades pedagógicas focadas na intenção de serem cobrados sobre os registros do que pudessem fazer. Poucos eram os alunos que traziam blocos para anotações. Ficavam mais ‘registrando’ no pensamento e assimilando as explicações dos educadores.

Durante as visitas com alunos, em contato com os professores ou orientadores pedagógicos, estes afirmavam que haviam preparado os alunos para a visita. Avançando mais, o que se pode perceber, é que muito professores não

estavam “acostumados” a fazer saídas de campo, com pré-projetos, ou seja, algo como roteiro de visitação. As atividades pronunciadas pelos professores, após a visita, encaminhavam para uma contribuição do processo ensino-aprendizagem.

No trabalho realizado, os alunos foram incentivados a explorar os espaços com autonomia e liberdade, sobre as informações que quisessem ou não aprofundar, sobre a forma de disposição dos grupos no espaço físico, respeitando regras comuns de convivência e de atitudes no espaço museu.

O papel dos educadores, geralmente, de orientadores, passava, às vezes, de disciplinadores, chamando a atenção dos alunos que colocavam em embarço a organização da equipe e em risco o acervo exposto no museu. De maneira geral, entende-se como educador/monitor aquele profissional (seja graduado ou não), que irá estar em contato direto com o visitante. Ele deve ser o cartão de visitas da instituição em que trabalha e cabe ao mesmo mostrar ao público o que o museu tem a oferecer.

Observando-se as visitas guiadas de muitos monitores e a interação com o público, nem todos tiveram a mesma performance e capacidade de prender o visitante nos espaços. Em compensação, outros, tinham estratégias significativas, as quais lhe davam a possibilidade de maior interação.

Independente de qual público, a relação deve ser a melhor e mais descontraída possível. Tudo isso, para fazer com que a visita seja algo prazeroso e este visitante consiga transformar a ida ao museu como hábito e uma forma de lazer.

De outra parte, o visitante pode fazer o percurso sem ser guiado por um monitor, tendo ele as razões de fazê-lo. Nas observações feitas, percebeu-se que poucos optaram por essa forma de visita.

Vê-se que a ideia que os alunos tinham do Museu da Gente Sergipana não era de um espaço de “velharias” e passaram a encarar ambientes como locais onde os objetos concretos estimulam o imaginário para viajar no tempo buscando compreender as diferentes relações em que os objetos foram produzidos. A mediação dos educadores durante a visitação, bem como os possíveis projetos feitos previamente, pelos professores dão vida aos ambientes e atribuem significância às intervenções e interações realizadas no museu.

É de fundamental importância que ao se fazer uma visita a um museu deve ter relação entre os conteúdos de artes, geografia, história, pelo menos. Não se pode ter a concepção de que a escola vá fazer apenas um passeio, mas sim, que tenha uma proposta pedagógica que objetive a integração do fazer pedagógico com as vivências do aluno.

Logo, devem ser realizadas perguntas prévias antes da visita que busquem refletir sobre os conteúdos do museu, os aspectos que podem ser verificados, qual a importância que esses espaços podem dar para a formação do educando, enfim, muitas riquezas podem e devem ser auferidas.

Para tanto, os alunos devem participar das discussões, fazer esquemas, ter prévio conhecimento sobre o projeto, a fim de dar o norte, prepará-los para a saída de campo e instigar a curiosidade sobre o todo do museu. Caso contrário chegam ao local sem a mínima noção do que poderão aproveitar e aprender.

Destaca-se também que não adianta existir um projeto imposto por um professor autoritário e que se utiliza de um esquema que desmotiva o aluno na sua curiosidade e interesse.

Mesmo se tratando de um espaço com tecnologias, elas por si só não vão motivar o aluno, se não tiver um objetivo por trás disso.

Segundo Julião (2000, p. 94),

[...] é fundamental a implementação de um programa de pesquisa institucional permanente, capaz de restituir-lhes o papel de espaço destinado à construção e disseminação do conhecimento na sociedade, empreitada que pode assentar instituições em bases mais sólidas, capazes de fazer face ao processo, em curso em todo o mundo, de espetacularização do patrimônio cultural e da mistificação do objeto musealizado, que tem reduzido os museus a lugares de turismo e lazer. (JULIÃO, 2000, p. 94)

O Museu tem um diferencial para que chegasse a um fluxo de mais de 70 mil pessoas em dez meses. Ele abriu as suas portas aos visitantes, oferecendo a gratuidade de ingresso, alicerçado no objetivo de democratizar o acesso à cultura. Através dessa proposta diferente, o museu pretende envolver o público sergipano e os muitos turistas em visitas individuais ou visitas com os educadores culturais, fornecendo as ferramentas para aproximar a cultura sergipana, mediados pelas Tecnologias da Informação e Comunicação.

A iniciativa resulta da vontade das instituições fomentadoras de continuar a trabalhar juntos em um projeto comum. Assim, busca-se apoiar o valor do patrimônio e de fazer museologia mais acessíveis a todos bem como aprender a explorar os temas tratados nos ambientes.

O acervo que forma a base do museu traz consigo responsabilidades, pois os ambientes representam o passado no presente, o presente no presente e o presente para o futuro. O fato do projeto ser mantido pelo Banese, em conjunto com outras organizações sergipanas, dão a característica peculiar ao regional.

Para que o espaço chegasse a este patamar, ocorreu um processo, de acordos entre as partes interessadas (os parceiros) e sobre o direcionamento futuro do museu. Essa parte é vital, porque estabelece um acordo sobre a visão geral e aumenta consideravelmente a chance de mais tarde se chegar a uma ampliação das ações de apoio ao patrimônio material e imaterial.

O museu tem todo um direcionamento, bem alicerçado e responsável da mantenedora e coordenadores que elaboram as escalas de trabalho dos educadores, que oportunizam a interatividade dos freqüentadores. Os investimentos na formação dos educadores, é fundamental, já que todos são freqüentadores de cursos de graduação ou pós graduação e prestam serviços como “estagiários” para o Instituto Banese. A formação do pessoal não deve ser unicamente centrada em competências técnicas, mas assumir atitudes de que cada elemento contribui para a experiência de visita ao museu.

É preciso enfatizar que, mesmo o processo de planejamento produza um norte de desenvolvimento, este não é necessariamente o seu resultado mais importante. O próprio pensar sobre o que o museu pretende realizar daqui para frente pode, de fato, ser mais valioso. O museu já conquistou credibilidade junto aos órgãos fomentadores, os quais não teriam razão para recuar nesse momento.

Percebe-se, portanto, que a tecnologia em museus deve ser vista como “elemento de conteúdo”, como representante de novas formas de pensar, sentir e agir, que está se constituindo em nosso meio. Trata-se de uma possibilidade de criar mudanças qualitativas nas relações sociais.

O próximo capítulo busca trazer a relação museu-escola que representa uma síntese a partir dos dados coletados.

4 A RELAÇÃO MUSEU-ESCOLA

As iniciativas realizadas pelos museus possuem o objetivo do desenvolvimento do ser humano, em que a função educativa é vinculada nas relações que ocorrem entre os públicos e os meios de interação. Numa sociedade cada vez mais globalizada, em que os saberes são fragmentados, o patrimônio cultural pode ser observado como um atributo para estimular a capacidade de exercício do diálogo.

A escola e o museu possuem diferentes propostas, pois são distintos espaços educacionais. Se os professores procuram os museus é porque querem encontrar um espaço alternativo para a aprendizagem, além de encontrarem novas linguagens, tecnologias, valores, conhecimentos, estimulando a curiosidade dos alunos. É importante que os professores ou coordenadores pedagógicos façam uma análise do espaço que se pretende visitar e a forma que o acervo é nele apresentado, para que o aluno possa ter um melhor aproveitamento da visita.

Percebe-se a necessidade de que os alunos tenham um prévio conhecimento do museu que vão visitar, com algum preparo do que é esse local. Senão incorre no erro de fazer apenas um passeio, de visitar por visitar; visto que se trata de um espaço cultural de grande importância. Sugere-se à equipe pedagógica de cada escola, que oriente os alunos a fazer um relatório ou alguma atividade que lhes dêem responsabilidade, como algumas perguntas que podem ser feitas aos educadores (monitores), a fim de dar maior direção às informações recebidas. Além disso, os objetivos da visita devem estar claros como o que pretendem investigar e conhecer no museu.

De modo geral, com elevada importância para os museus, são inúmeras vantagens apresentadas pelas TICs, desde a possibilidade de estruturação da informação, passando ao hipertexto, dos seus interesses e necessidades, de organização dos conteúdos de acordo com as estratégias de divulgação ou educativas da instituição. A interatividade é uma das características do Museu da Gente Sergipana que favorece a didatização dos conteúdos. Ela facilita a relação

ativa entre o visitante e os bens culturais, onde o público converte-se de um espectador passivo para o sujeito ativo, podendo interagir com a informação disponibilizada.

A aprendizagem em um museu será proporcionada a partir da experiência individual do público e das particularidades em que ocorre a visita, já que as compreensões modificam-se conforme o sujeito e contexto da visita. A observação e o entendimento do que está exposto pode ser feito de maneira diferente pelo visitante. Logo, na escola, onde a formação se dá pela frequência diária, uma visita ao museu pode ter tempos diferenciados e acontecer em vários momentos da vida.

Menezes (2007, p. 61) afirma:

A cibernética se introduziu no museu não como recurso para caucionar e reforçar sua especificidade [...] não como instrumento alternativo de ação, mas como geradores de uma nova personalidade, chave que tornaria obsoleto tudo o que até então construía um referencial para nossa percepção. (MENEZES, 2007, p.61)

Os museus, considerados como meios de investigação e busca de conhecimentos, trazem a necessidade de mudanças e inovações que passam pela didatização, para se chegar às ações museológicas. Somando a esta prática, é fundamental a formação da equipe de educadores, já direcionados de cursos específicos, para o desempenho de atividades multidisciplinares.

Se analisarmos o tema relativo dos alunos com o espaço físico do museu, percebeu-se que por se tratar de um espaço diferente da escola, a apropriação é diferenciada. É fundamental o papel do professor como organizador e orientador da visita, deixando depois, a responsabilidade dos educadores do Museu quanto ao acompanhamento no contato com os ambientes. Percebeu-se também a importância da liberdade e da autonomia dos alunos nas salas interativas, na exploração dos espaços do museu, evitando assim o seu uso escolarizado (diferente de estar na escola).

O público escolar tem sido uma constante muito presente em museus, independente do tema a ser abordado, e cada vez mais professores se interessam por melhor conhecer estes espaços, objetivando oferecer um melhor aproveitamento por parte dos educandos.

Para que o trabalho na escola seja realmente significativo e favoreça aprendizagem para a educação em museus, é imprescindível que o professor já tenha vivenciado situações semelhantes em museus. É fundamental que ele seja assíduo como público e como mediador em visitas. Não há fórmula que indique os procedimentos, conceitos e métodos que possam ser adaptados para o contexto escolar. Nesse caso, a experiência vivenciada é determinante.

Percebe-se que as visitas escolares aproveitam muito o potencial educativo que os museus oferecem. Logo, é importante que os professores saibam das especificidades desse local para desenvolver as ações pedagógicas.

A visita guiada não é garantia de entendimento dos espaços a serem visitados, pois o visitante precisa de motivação interna. Pensar o museu no todo, pode ser um diferencial para a instituição que pretende colaborar com a sociedade na qual está inserida. Os museus possuem potencial para oferecer oportunidades educacionais para todos os públicos.

Pode-se verificar a tendência atual dos museus como mais do que um espaço específico, mas de um complemento do espaço da escola. A análise dos objetos, ambientes e recursos de um espaço museológico requer uma leitura efetiva deste testemunho, reconhecendo a linguagem do objeto em suas dimensões materiais e estruturais.

A documentação do museu é responsável pela manipulação do acervo, o qual possui uma ligação estreita com o sentido informacional justificado pelo espaço museológico, com vistas à construção do conhecimento. Para quem visita, deve compreender as diversas etapas e procedimentos que foram feitos, desde a coleta até as exposições.

O visitante deve compreender que os objetos musealizados são os protagonistas no processo de comunicação em museus, onde deve existir o efetivo diálogo entre o público e a proposta difundida pelos mesmos. Para que esse diálogo possa ser realizado, é importante que a instituição seja capaz de oferecer os meios de comunicação e de mecanismos de informação (Leia-se: Tecnologias da Informação e Comunicação) suficientes de oferecer uma inserção participativa do visitante.

Segundo Monteiro (1998), o aspecto comunicacional pode ser compreendido pelas categorias: A) Prisma representacional dos objetos expostos pode deixar de lado o potencial informacional dos objetos expostos, podendo ficar numa linguagem comum entre usuário e o museu. B) Prisma da simulação, o museu tem a possibilidade de valorizar a informação como agente capaz de agregar todos os significados dos objetos.

A ação museológica é uma ação educativa, que significa uma ação de comunicação, porque as ações de pesquisa, preservação e comunicação podem aproximar as disciplinas e, ao mesmo tempo, pode realizar a troca, o diálogo, a interação com os sujeitos sociais.

A próxima seção disserta sobre os caminhos percorridos dessa pesquisa.

5 CAMINHOS PERCORRIDOS

Reportando-se às indagações feitas inicialmente, finaliza-se aqui, com reflexões acerca delas, com sustentabilidade em teóricos ora apontados e dos relatórios da pesquisa feita.

Considera-se o que Barros comenta, onde a sociedade e comunicação são uma coisa só, uma vez que o museu apresenta os aspectos de uma sociedade e, que a visitaç o processa-se pela comunicaç o, aqui evidenciados pelos agentes (educadores), ambientes e os recursos (TICs).

O Museu da Gente Sergipana usa as tecnologias como formas pensadas, como mediaç o, pois s o um conjunto de instrumentos  teis para a ampliaç o das habilidades, ideia sustentada por Veloso.

Mais adiante encontra-se na veracidade que Becker considera os espaços interativos favorecedores do desenvolvimento da intelig ncia e capacidade cr tica, uma vez que os ambientes do museu disponibilizam ao visitante esta linha de reflex o. Reporta-se aqui  s instalaç es “nossos pratos” e “nosso repente e cordel”.

Percebe-se que as tecnologias digitais levam a imagem e imagin rio que Junior faz refer ncia, que se aplica nas experi ncias sensoriais e cognitivas que o p blico vai ter, fazendo uma imers o cultural no espaç o arquitet nico que abriga o museu. Isso implica que elas produzem diversas formas de relacionamento do homem com os sentidos, e que a compreens o das experi ncias sensoriais   um caminho original para se compreender a natureza do sujeito. Dessa forma, ampliam-se as experi ncias cognitivas e at  afetivas, isto  , o conhecimento e as emoç es podem ser mais apurados.

Observando-se que Adotevi afirma que os museus s o lugares de muita difus o cultural, centro de formaç o e reciclagem hist rica, declina-se ao objeto de estudo, destacando-se instalaç es como “Nossas festas”, “Nossas praças”, “Nossos cabras”, “Nossa feira”, dentre outras. Por isso, a formaç o de p blico para desfrutar desses canais, permite que o indiv duo seja participante da construç o e

reconstrução de seu modo cultural. Assim, possibilita o crescimento do pensamento crítico e das relações interpessoais para o desenvolvimento humano.

Houve um tempo em que um museu era pouco mais que uma sala repleta de objetos. Os visitantes esperavam pouco em termos de interpretação - ou de entretenimento. Os museus não precisavam da tecnologia, porque a experiência que eles ofereciam era basicamente estática. Nos anos mais recentes o nível de exigência mudou e cresceu! Muitos dos novos visitantes esperam uma experiência mais rica e variada. Eles estão à procura não somente de objetos, mas também de uma experiência que entretenha e eduque. Inseridos num mundo altamente dirigido para a tecnologia, os consumidores atuais estão devidamente preparados para absorver uma enxurrada de informações de uma maneira extremamente veloz.

O êxito do Museu também é decorrente do acesso universal gratuito. Não passa pela mantenedora atribuir qualquer valor de ingresso ao espaço, no que tange às exposições. Excetua-se aí, o espaço gastronômico e a lojinha.

A tecnologia - apropriadamente aplicada - pode representar um tremendo diferencial para o seu museu ou exposição. Pode trazer a ele mais visitantes, oferecendo mais experiências gratificantes e fazendo os visitantes sempre retornarem ao museu.

A avaliação de uma visita ao museu sempre é contextualizada, acontecendo no espaço a ser visitado. Dificilmente poderá ser repetida em condições idênticas, pois cada percurso é diferente, mesmo que o educador seja o mesmo. Logo, toda a avaliação de observação indica possibilidades e não fins.

Pretendeu-se com este estudo de caso, fundamentar a ideia de que o uso das TICs, feito de forma adequada, crítica e responsável, é importante para todo o espaço de concepção museológica. O Museu da Gente Sergipana é um espaço que usa a tecnologia como suporte, ou seja, um meio para que as experiências sensoriais se transformem em um modelo educativo estruturante. Vê-se que existe um grande atrativo pela nova narrativa expositiva, que facilita experiências mais sensoriais que os espaços mais tradicionais.

O impacto das tecnologias, associadas ao museu, caminha numa direção efetiva de pleno êxito. Elas estão aí para mediar os trabalhos de passagem da

informação ao visitante, tornando-se necessárias, conforme resultado dado pelos entrevistados.

O Museu da Gente Sergipana vem mostrar que é possível associar as exposições, os objetos, os cenários e outras concepções museológicas, a um estilo de interatividade total, não deixando de lado os valores pertinentes à cultura de um povo.

Para tanto, as tecnologias digitais devem fazer da cultura de massa uma cultura interativa, colaborativa, promovendo ampliações infinitas na circulação e criação de informações e conhecimentos.

Hoje a comunicação é considerada uma função estratégica da maioria das organizações que interagem no sistema social. Com esse campo do conhecimento, o pesquisador tende a avançar consideravelmente na busca das respostas as suas indagações e, possivelmente criar outras.

O desejo de fazer conhecer os resultados das próprias pesquisas é uma exigência natural, que se aproxima na maioria dos pesquisadores. É bonito sair dos confins da especialização com a capacidade de dividir com os outros as próprias paixões. Conseguir pensar que se pode fazer mais, é uma satisfação pessoal.

É importante salientar que o museu que usa tecnologia é essencialmente um museu sem fronteiras, pois cria um diálogo com o visitante, dando-lhe uma visão dinâmica, com o contato interativo com os ambientes ou instalações. Os museus que conseguem satisfazer o público, podem enfrentar o desafio das habilidades e competências que existem na diversidade dos utilizadores das TICs.

Assim, o museu pode atrair mais visitantes quando oferece um leque diversificado de informações e divertimento, oferecendo espaços com a capacidade de ampliar as habilidades sensoriais e cognitivas dos mesmos.

Logo, o Museu da Gente Sergipana reúne as condições e motivos de por em prática uma ideia nova, a de criar um espaço interativo, utilizando-se dos melhores meios de comunicação e tecnologia digital. Isto posto, oferece a alternativa para os outros museus, considerados tradicionais, de se equiparem, dentro de suas possibilidades. Torna-se também, um laboratório para a academia, dando oportunidades aos estudantes, de poder contribuir com seu conhecimento e colaborar para produzir novos conhecimentos.

REFERÊNCIAS

ACEVEDO, Germen Rodriguez. **Ciencia, Tecnología y Sociedad: una mirada desde la Educación en Tecnología**. Revista Iberoamericana de Educación, 1998, No. 18. p. 107-143. Biblioteca Digital da OEI (Organização de Estados Iberoamericanos para a Educação, a Ciência e a Cultura, 1998. Disponível em <<http://www.campus-oei.org/>> Acesso em 07 Ago. 2012.

ADOTEVI, Stanislas. “**Le musée inversion de la vie (Le musée dans les systèmes éducatifs et culturels contemporains)**” (1971) In: DESVALLÉES, 1992, op. cit., p. 133-134.

ANTOLINO, Alik Santos. **Arte-educação no museu**, 2009. Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/cp140417.pdf>> Acesso em: 14 ago. 2012.

BARBERO-MARTIM, JESUS. **Da cultura de massa às interfaces na era digital**. Disponível em: <<http://www.portalseer.ufba.br/index.php/rfaced/article/view/3216/2657>>. Acesso em: 20 set. 2012

32 Bits Digital para Banese cultural. **Lista de Equipamento, por atração**. Museu da Gente Sergipana, 2012.

BARROS, Daniela Melaré Vieira. **Guia Didático Sobre as Tecnologias da Comunicação e Informação**. VIEIRA E LENT, Rio de Janeiro, 2009.

BERLO, David Kenneth. **O Processo da Comunicação**: Introdução à teoria e prática. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

JUNIOR, Henrique Antunes Cunha. Africanidade, afrodescendência e educação. **Educação em debate**, ano 23, v. 2, n. 42, 2001

LEWIS, Geoffrey. **O Papel dos Museus e o Código de Ética Profissional**. In: Boylan, Patrick (ed). Como Gerir um Museu: Manual Prático. ICOM, 2004, p. 1

FERREZ, Helena e BIANCHINI, Maria Helena. **Thesaurus para acervos museológicos**. Rio de Janeiro: Fundação Nacional Pró-Memória, 1987. 86p.

FIGURELLI, Gabriela Ramos. Articulações entre educação e museologia e suas contribuições para o desenvolvimento do ser humano. **Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio – PPG-PMUS Unirio MAST** - vol. 4 no 2 – 2011

FRONZA, Martins; AGLAY, Sanches. **Da magia à sedução**: a importância das atividades educativas não-formais realizadas em Museus de Arte. Disponível em:

<<http://sare.unianhanguera.edu.br/index.php/reduc/article/viewPDFInterstitial/>>.
Acesso em: 19 set. 2012

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 3 ed. São Paulo: Atlas, 1995.

HORTA, Maria de Lourdes Parreiras; GRUNBERG, Evelina; MONTEIRO, Adriane. **Guia Básico de Educação Patrimonial**. Brasília: IPHAN, Museu Imperial, 1999.

JULIÃO, Letícia. **Apontamentos sobre a História do Museu, 2000**. Disponível em: <http://www.museus.gov.br/sbm/downloads/cadernodiretrizes_segundaparte.pdf>.
Acesso em: 07 set. 2012

LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de Metodologia Científica**. São Paulo: Atlas, 1985

LIMA, Diana Farjalla Correa. **Museu, poder simbólico e diversidade cultural**. Disponível em: <<http://revistamuseologiaepatrimonio.mast.br/index.php/ppgpmus/article/viewFile/167/161>>. Acesso em 16 ago. 2012.

MAGALDI, Monique. **Navegando no museu virtual**. Unirio. Rio de Janeiro. 2010.

MENEZES, Ulpiano T. Bezerra de. **Os museus na era do virtual**. In: Seminário Internacional 'Museus, Ciência E Tecnologia' , 2006. Rio de Janeiro.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. São Paulo: Hucitec-Abrasco, 1992.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Salto pára o futuro: Museu e escola: educação formal e não-formal**. Maio 2009. Disponível em: <http://www.tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/153511MuseueEscola.pdf>>

LLANO, José Gregório de; ADRIÁN Mariella. **A informática educativa na escola**. São Paulo: Edições Loyola, 2006.

MONTEIRO, Aline Verissimo. **Da representação à simulação: Comunicação e conhecimento**. Rio de Janeiro: UFRJ/ CFCH / ECO. 1998.

MOUTINHO, M. (1989). **Museus e Sociedade: reflexões sobre a função social do Museu**. Monte Redondo: Cadernos de Patrimônio, ULHT.

OLIVEIRA, José Cláudio Alves de. **O Museu na era do ciberespaço**. Disponível em: <<http://www.cencib.org/simposioabciber/PDFs/CC/Jose%20Claudio%20Alves%20de%20Oliveira.pdf>>. Acesso em: 09 ago. 2012.

SCHEINER, Tereza. **Museology and museums: a relationship to build**. Helsinki-Espoo: ICOM, International Committee for Museology/ICOFOM, 1987.

SCHEINER, Tereza. **Apolo e Dioniso no templo das musas: Museu – Gênese, idéia e representações na cultura ocidental**. 152 F. Dissertação (Mestrado) –

Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UFRJ. Rio de Janeiro, Brasil, 1998.

SCHEINER, Tereza. **Criando realidades através de exposições**. Rio de Janeiro: MAST Colóquia. V.8. 2006.

SCREVEN, Chandler. **Education Exhibitions for Unguided Visitors**. ICOM/CECA, 12/13, 1991.

SOARES, Bruno Burlon e SCHEINER Tereza. **A Chama Interna: Museu e patrimônio na diversidade e na identificação**. Disponível em <<http://revistamuseologiaepatrimonio.mast.br/index.php/ppgpmus/article/viewFile/59/108>>. Acesso em 12 ago. 2012.

TELFORD, Charles e SAWREY, James. **O indivíduo excepcional**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

VELOSO, Renato. **Tecnologias da Informação e Comunicação**. Desafios e perspectivas. São Paulo: Saraiva, 2011.

WILDER, Gabriela Suzana. **Inclusão Social e Cultural; Arte Contemporânea e educação em museus**. Editora Unesp. 2009.

YIN, Robert. **Estudo de Caso: planejamento e métodos**. 2 ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

APÊNDICE A: Questionário aplicado aos VISITANTES EM GERAL, ALUNOS

UFRGS – CINTED – CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO – PÓS-GRADUAÇÃO LATU SENSU

Questionário aplicado aos VISITANTES EM GERAL, ALUNOS do Museu da Gente Sergipana, entre 22 e 28 de setembro de 2012, conforme “termo de consentimento informado”

1. Sexo	masculino	feminino				
2. Idade	Menos de 10	De 10 a 14	De 15 a 18	De 19 a 23	De 24 a 27	Acima 28
3. Escolaridade	Educação infantil	Ensino fundament.	Ensino médio	Ensino superior	Pós-graduação	
4. Faixa salarial	Até 1 sal min	De 2 até 5 sal min	Acima de 5 sal min	Sem renda		
5. Seu estabelecimento ensino	Público	Privado	Não estudando			
6. Estado civil	Solteiro	Casado	Separado			
7. Voltaria ao museu?	Sim	Não				
8. Acervo do museu?	Ótimo	Bom	Ruim			
9. Atendimento do monitor?	Ótimo	Bom	Ruim			
10. Você acha que as tecnologias atraem o visitante?	Sim	Não				

11. No que a visita ao museu pode influenciar na sua aprendizagem?

12. Qual a sua opinião a respeito desse tipo de museu ?

13. Quais foram os motivos que lhe trouxeram ao museu?

14. Qual a relação entre museu tradicional e museu com tecnologias?

15. Quais espaços mais lhe atraíram no museu?

APÊNDICE B: Questionário aplicado aos EDUCADORES

UFRGS – CINTED – CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO – PÓS-GRADUAÇÃO LATU SENSU

Questionário aplicado aos EDUCADORES do Museu da Gente Sergipana, entre 22 e 28 de setembro de 2012, conforme “termo de consentimento informado”

1. Sexo: _____

2. Idade: _____

3. Qual a sua área de graduação? _____

4. Como você percebe a interação do visitante com o Museu?

5. Como as tecnologias da informação podem contribuir para a educação?

6. Quais foram os motivos que lhe levaram a ser EDUCADOR(a) do Museu?

7. Como você vê a relação entre museu tradicional e museu com tecnologias?

8. Quais espaços mais atraem os visitantes? Justifique

9. O que é para você ser EDUCADOR do museu?

10. O que você sugere de melhorias para o MUSEU?

APÊNDICE C: Questionário aplicado aos PROFESSORES

UFRGS – CINTED – CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO – PÓS-GRADUAÇÃO LATU SENSU

Questionário aplicado aos PROFESSORES que visitam o Museu da Gente Sergipana, entre 22 e 28 de setembro de 2012, conforme “termo de consentimento informado”

1. Sexo: _____ 2. Idade: _____

3. Qual a sua área de graduação/pós?

4. Como você percebe a interação do aluno com o Museu?

5. Como as tecnologias da informação podem contribuir para a educação?

6. O que lhe motivou trazer os alunos ao museu?

7, Como você vê a relação entre museu tradicional e museu com tecnologias?

8, Quais espaços que mais os alunos interagem?

9. O que você sugere de melhorias para o MUSEU?

APÊNDICE D: Questionário aplicado ao DIRETOR

UFRGS – CINTED – CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO – PÓS-GRADUAÇÃO LATU SENSU

Questionário aplicado ao DIRETOR do Museu da Gente Sergipana, entre 22 e 28 de setembro de 2012, conforme “termo de consentimento informando

1) Os museus podem ser mais atrativos para o público se disponibilizarem mais tecnologias para alargar e multiplicar as experiências sensoriais e cognitivas que cada sujeito pode usufruir? Justifique

2) Até que ponto o museu atrai o visitante que utiliza as tecnologias digitais? Justifique

3) Qual a perspectiva que o Sr vê, para essa nova proposta de “abordagem da história” de um povo?

4) Qual a relação que o museu estabelece, com novos canais de produção, formação e circulação com artistas e o público?

5) Como o Senhor avalia os investimentos feitos pela(s) mantenedora(s) do Museu?

6) Qual a contribuição que o Museu oferece à educação?

APÊNDICE E: Termo de Consentimento Informado

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação

Curso de Especialização em Mídias na Educação – Pós-graduação *Lato Sensu*

TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

O pesquisador WALDIR ROQUE MAFFEI, aluno regular do curso de **Especialização em Mídias na Educação** – Pós-Graduação *lato sensu* promovido pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS, sob orientação da Professora Jossiane Boyen Bitencourt realizará a investigação “Uso da Tecnologias de Comunicação e Informação em Museus”, junto ao Museu da Gente Sergipana no período de 21 a 28 de setembro de 2012. A aplicação da pesquisa será feita para:

1º Pessoas que visitam de forma aleatória; 2º Alunos de escolas regulares; 3º Alunos de entidades específicas como o Senac, Sesi, etc.; 4º Professores; 5º Educadores; 6º Funcionários; 7º Diretor.

O levantamento da pesquisa terá a finalidade de responder às seguintes indagações:

- 1) Os museus podem ser mais atrativos para o público se disponibilizarem mais tecnologias para alargar e multiplicar as experiências sensoriais e cognitivas que cada sujeito pode usufruir?
- 2) Até que ponto o museu sensibiliza o visitante utilizando as tecnologias digitais?
- 3) Qual a relação que ele estabelece novos canais de produção, formação e circulação com artistas e o público?

Os dados desta pesquisa estarão sempre sob sigilo ético. Não serão mencionados nomes de participantes em nenhuma apresentação oral ou trabalho acadêmico que venha a ser publicado. Solicita-se também autorização para o uso de imagens dos ambientes. É de responsabilidade do pesquisador a confidencialidade dos dados.

A participação não oferece risco ou prejuízo ao participante. Se, a qualquer momento, o(a) participante resolver encerrar sua participação na pesquisa, terá toda a liberdade de fazê-lo, sem que isso lhe acarrete qualquer prejuízo ou constrangimento.

O pesquisador compromete-se a esclarecer qualquer dúvida ou questionamento que eventualmente os participantes venham a ter no momento da pesquisa ou posteriormente através do telefone (54) **99782385** ou por e-mail **wrmaffei@terra.com.br**

Após ter sido devidamente informado de todos os aspectos desta pesquisa e ter esclarecido todas as minhas dúvidas:

EU _____, inscrito no R.G. sob o nº _____, concordo em participar desta pesquisa.

Assinatura do (a) participante

Assinatura do pesquisador

Aracaju, ____ de setembro de 2012.

APÊNDICE F: Atestado de pesquisa no Museu



Aracaju, dezembro de 2012.

Atestado

Atesto, para os devidos fins, que WALDIR ROQUE MAFFEI esteve pesquisando no MUSEU DA GENTE SERGIPANA, entre 22 e 28 de setembro de 2012, das 10 às 17 horas, totalizando 50 horas.

Atenciosamente,

Ezio Christian Déda de Araújo

Diretor-Superintendente

Av. Ivo do Prado, 398 – Centro – ARACAJU / SE - CEP 49 010-050

CNPJ: 10.645.538/0001-07

Instituto.gerentes@banese.com.br