

MÍDIAS PEDAGÓGICAS COMO FATOR DE INTEGRAÇÃO ENTRE O PÚBLICO E O ESPAÇO MUSEAL

Apresentação oral

Em atendimento ao tema, *Museus Criativos*, definido pelo Fórum Nacional de Museus 2014, que acontecerá em Belém do Pará no período de 24 a 28 de novembro, apresenta-se o relato de experiência *mídias pedagógicas como fator de integração entre o público e o espaço museal*, como proposta de participação nas *comunicações coordenadas*, no decorrer do evento.

O objeto do referido pleito é o relato de experiência sobre o trabalho realizado pelo setor de educação do *Museu do Forte do Presépio*, parte integrante do *Sistema Integrado de Museus*, situado na cidade lócus deste fórum, a partir do uso de mídias em forma de jogos pedagógicos criados e produzidos no próprio museu e aplicados como meio de integração entre o público visitante e o espaço museal.

Objetivando uma leitura da configuração como espaço cultural guardião da memória coletiva do homem da Amazônia através do acervo, por um lado constituído por objetos líticos, muiraquitãs, cerâmicas tapajônica e marajoara; por outro, constituído pelos achados de objetos resultantes do processo de colonização, revelados através de uma pesquisa arqueológica realizada no local, o Museu do Forte do Presépio se apresenta como um grande livro a contar a história da ocupação da Amazônia à partir da proposta de um *educar poético* do texto visual interpretado em cada objeto do acervo em exposição e distribuído no espaço do museu em um projeto expográfico que metaforiza os capítulos desse livro.

Um *educar poético* para um olhar mais sensível, que em Filíppovna (2014, p. 157) se traduz [...] pelo diálogo, essa trama de possibilidades, que podemos pensar a referência entre educação, tradução e criação. Somos um diálogo contínuo. E isso significa: a cada instante, traduzimos, educamos, criamos e recriamos a nós mesmos.

Procurando cumprir o seu verdadeiro papel como lugar de troca de conhecimentos, de acesso democrático à cultura, à história e à memória, o departamento de educação do aludido museu vem desenvolvendo e aplicando mídias em forma de jogos pedagógicos relacionados com o acervo do museu, no sentido de envolver o público visitante, integrando-o de forma criativa e dialética ao próprio espaço e que de acordo com Gadotti (2006, p.27), a Dialética do conhecimento, “é uma dialética sujeito objeto, o resultado de uma interação constante entre os objetos a conhecer e a ação dos sujeitos que procuram compreendê-los”.

O trabalho da equipe de educadores por si só já nasce com vocação interdisciplinar a partir da discussão para construção de uma programação anual que procura contemplar temas de interesse entre as comunidades distantes tanto geograficamente como socialmente, sem perder de vista os aspectos interdisciplinares da educação formal praticada pelas escolas e da educação informal praticada no museu, da educação ambiental e da educação patrimonial.

Segundo Fazenda (2005, p.85): “Uma interdisciplinaridade no ensino com vista a novos questionamentos e buscas, supõe uma mudança de atitude no compreender e entender o conhecimento, uma *troca* em que todos saem ganhando: alunos, professores e a própria instituição”.

Após a definição do calendário anual constituído por um tema para cada mês, são realizadas oficinas destinadas à produção das mídias normalmente constituídas por jogos pedagógicos interativos para serem usadas pelos visitantes, em grande parte formada por grupos de estudantes previamente agendados.

Dentre as várias mídias, considerem-se os exemplares mais recentes: As imagens de urnas funerárias marajoaras em tamanho natural que deverão ser montadas como um jogo de

quebra-cabeças no sentido de levar o visitante a refletir sobre o processo de preservação restauração como atividade no espaço museal e, a imagem de um mapa da Ilha do Marajó que também deverá ser montado como um jogo de quebra cabeças, posicionando réplicas das cerâmicas em miniaturas, nos sítios arqueológicos correspondentes no mapa, no sentido de levar o visitante a refletir sobre o processo de arqueologia que envolve a pesquisa museal.

Os resultados da experiência observados a partir das avaliações realizadas ao final da utilização de cada uma das mídias têm se revelado bastante satisfatórios, partindo-se do ponto de vista que a interatividade das mídias desloca a passividade comum nos modelos tradicionais de espaços culturais para outro conceito mais atual, democrático e participativo, até mesmo por que, a crescente demanda de visitantes vem testemunhando esses resultados com o êxito teoricamente esperado.

Referências:

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes (Org.). **Práticas interdisciplinares na escola**. São Paulo: Cortez, 2005. 10ª ed.

FILÍPOVNA, Verônica in Castro, Fagundes e Ferraz, **O educar poético**, ed. Tempo brasileiro, Rio de Janeiro, 2014.

GADOTTI, Moacir. **Concepção dialética da educação**: Um estudo introdutório - São Paulo: Cortez, 2006. 15ª ed.