



Revista Portuguesa de Educação Artística,
Volume 8, N.º 1, 2018
DOI: 10.23828/rpea.v8i1.149
<http://recursosonline.org/rpea>

O Museu de Arte Revisitado pelo Tablete Digital. Uma Experiência de Formação Artística para Futuros Professores

The Art Museum Revisited by the Digital Tablet. An
Artistic Training Experience for Future Teachers

Ana-Vanêssa Lucena

Haute Ecole Pédagogique-Bern/Neuchâtel/Jura
AnaVanessa.Lucena@hep-bejune.ch

RESUMO

Oferecer uma formação introdutória em criação digital para fins didáticos. Pensar o museu de arte como um espaço de aprendizagem, mantendo as suas especificidades. Considerar o conteúdo de uma coleção buscando sua adequação com as demandas de um currículo escolar (PER). Desenvolver a ideia de cooperação entre diferentes instituições através da digitalização de uma ferramenta de ensino durante a formação inicial de professores. Estes são os objetivos deste projeto, organizado em torno de questões e do pensamento crítico, evitando a fórmula “procedimento a seguir”. Esta cooperação, iniciada há três anos, levou à criação de um “guia de visita interativo” por parte dos estudantes/ futuros professores e foi testado pelos seus alunos durante estágios. Este dispositivo ainda está em fase de construção e requer a assimilação de um património cultural de proximidade com o conhecimento digital, por forma de desenvolver habilidades digitais para fins educacionais.

Palavras-chave: Tablete Digital; Museu; Formação Inicial; Cooperação; TIC

ABSTRACT

To offer an initiation to digital creation geared toward didactical goals. To think about the museum as a learning space while maintaining its specificities. To account for the contents of a collection while looking for their adequacy in relation to the demands of a study plan (PER). Develop the idea of cooperation between various institutions, through the creation of a digital pedagogical tool during an initial education for future teachers. These are the objectives of this project, built around issues and critical thoughts which avoid the step-by-step formula. The first phase of this cooperation which started three years ago, resulted in the creation of an interactive tour guide by HEP students, subsequently tested by their pupils during internships. This project is still at a construction phase and aims for the assimilation of a local cultural patrimony to a global digital knowledge in order to develop pedagogically oriented digital skills.

Keywords: Touch pads; Museum; Initial Training; Cooperation; ICT

1. Introdução

Hoje, todo o meio envolvente pode ser considerado como um recurso de aprendizagem por professores bem informados. Na área artística, coloca-se a seguinte questão: Como incentivar e desenvolver nos nossos alunos as habilidades para apreciar as obras de arte que formam seu patrimônio cultural próximo? Uma solução parece evidente: sempre que possível, os professores devem criar as condições didáticas para que os alunos tenham contato direto com produções artísticas originais.

Os museus de arte próximos das escolas permitem aos jovens visitantes a possibilidade de observação de obras de arte autênticas. A Escola e o Museu, ainda que independentes um do outro, podem-se complementar e enriquecer na sua missão de transmitir conhecimentos aos alunos. Deste modo, podemos constatar que “a escola e o museu não têm as mesmas missões nem os mesmos objetivos, e ainda assim a visita escolar deve reunir as intenções dos vários atores envolvidos” (Cohen, 2001: 17). Porém, a literatura relacionada com museus revela que a maioria das instituições de arte fazem programas educativos para as escolas sem a participação ativa destas. Esta mesma literatura constata também que os professores não se interessam por conhecer o património dos museus e compartilham raramente com os educadores do museu as suas necessidades (Gajardo, 2005). Alguns museus de arte, mesmo sem consultar as escolas, elaboram os seus programas educativos com a intenção de contribuir no âmbito da lecionação dos currículos escolares. Contudo, a visibilidade e a utilização dos apoios pedagógicos dos museus estão longe

das intenções dos professores, surgindo a ideia de como criar uma verdadeira parceria entre os museus e os professores? A resposta a esta questão poderia ser de pensar e começar esta parceria durante a formação dos futuros professores, “pensar em treinamento de museu e, mais amplamente, cultural, ou porque não de mediação, hoje nos parece essencial no quadro da formação inicial de professores, de modo que, por sua vez, os professores possam preparar os alunos desta forma” (Cohen, 2001: 222).

O ensino da didática das artes na formação inicial de professores para ensinar nas escolas primárias na Suíça Romanda destina-se principalmente a fornecer ferramentas pedagógicas precisas e coerentes para os futuros professores, permitindo que estes possam diversificar a aplicação dos conteúdos escolares e criar uma visão mais aprofundada do potencial das disciplinas artísticas. Os futuros professores são convidados a construir uma coerência didática entre as atividades propostas aos alunos. Isto é, partindo do ponto de vista do aluno, colmatam-se propostas de atividades desligadas entre elas e sem intenções educacionais reais. Para dar sentido tanto às suas práticas como às de seus futuros alunos (em termos de uma estrutura coerente de conhecimento), os estudantes trabalham o conhecimento crítico para escolher os possíveis parceiros culturais no desenvolvimento de suas atividades, conhecer e pensar as especificidades desses parceiros e para saber como articulá-los ao seu ensino. Compreende-se, assim que “o principal objetivo da escola é ensinar e educar [...]. O objetivo do museu é colecionar, preservar, estudar e exibir testemunhas materiais do homem e do meio ambiente” (Allard

& Boucher, 1995: 2).

É essencial que as diferenças entre a Escola e os Museus sejam consideradas e reconhecidas pelos futuros professores para que eles possam criticar os dispositivos existentes e desenvolver atividades que levem em consideração as especificidades das duas instituições. Neste sentido, o modelo didático de utilização dos museus para fins educacionais, proposto pelo GREM (Grupo de Pesquisa em Educação e Museus da Universidade do Québec em Montreal), dirigido por Michel Allard, parece-nos adequado para o supracitado fim. Baseado num processo intelectual de análise dos objetos do museu, que inclui três fases no tempo (antes-durante-depois da visita) e dois lugares (museu-escola), este modelo permite que os alunos de sejam ativos e mantenham uma atitude diferente nos dois espaços e durante toda a atividade.

O primeiro passo no processo de ensino e aprendizagem deste processo é o desenvolvimento de uma questão pelos alunos. A introdução de um tempo de interrogação em sala de aula com todas as crianças, antes de ir ao museu, permite aos alunos d'observar, questionar-se e criar, na medida do possível, as suas próprias hipóteses.

A primeira aula começa pelo questionamento de todas as crianças sobre um assunto artístico. Isto permite que os alunos observem, questionem e desenvolvam, o mais possível, hipóteses sobre as obras de um museu. A visita ao museu consiste então numa fase de pesquisa e de recolha de dados para, aproximando-nos das hipóteses dos alunos. Assim, das competências intelectuais implantadas no museu, os alunos trabalham principalmente a localização das informações. De volta à escola, os alunos devem tirar as suas conclusões sobre a

criação artística. A análise e a comparação dos dados recolhidos permitem que os alunos deem resposta às suas perguntas e verifiquem as suas hipóteses de forma prática e visível (Allard & Boucher, 1995).

Em todas essas atividades o aluno está ativamente envolvido no trabalho de investigação, desenvolvendo as suas próprias capacidades de observador e de produtor artístico. Neste sentido, para planejar efetivamente a aprendizagem num museu de arte é necessário que o professor tenha conhecimento sobre as qualidades únicas do ambiente do museu escolhido para sua visita. Na utilização do modelo proposto pelo GREM os objetos, no nosso caso, objetos artísticos (pintura, escultura...), devem ficar no centro da experiência educativa do museu.

A descoberta da coleção de um museu é uma fonte quase inesgotável de projetos adequados para uma exploração didática direcionada. Mas como estimular uma parceria dinâmica entre os futuros professores e os educadores dos museus? A utilização das novas tecnologias talvez seja uma forma estimulante de abordar essa questão. Oferecer aos estudantes a oportunidade de trabalhar com um novo suporte didático. A ideia seria trabalhar o espaço do museu e o uso de táboles digitais ao mesmo tempo, antes de atuar sobre os recursos didáticos.

Na ideia de trabalhar o encontro pedagógico entre a educação artística elementar, uma ferramenta digital de base e um museu de belas artes, este artigo tem como objetivo informar sobre uma atividade desenvolvida durante o último ano de estudo na HEP-BEJUNE, com base nos cursos de didática das artes e na criação de um "guia"

em tábletes para visitar um museu. Este artigo apresentará uma breve exposição do dispositivo desenvolvido no curso de didática das artes, seguido da exposição da ideia de guia de intervenção planejada pelos futuros professores. Finalmente, chegaremos a uma discussão e uma revisão crítica da primeira etapa deste projeto.

2. Elementos de Compreensão do Projeto

De acordo com Gajardo (2005: 24), “como a pessoa responsável por levar seus alunos ao museu e integrar (ou não) a visita nas suas práticas de ensino na sala de aula, os professores são os mediadores privilegiados entre os alunos e a instituição do museu”. Mas como desenvolver interesse para este tipo de visitas? Nos primeiros cursos de didática das artes quando falamos sobre recursos artísticos para utilizar em sala de aula, os museus de artes são citados como uma prioridade. No PER (currículo em vigor na Suíça Romanda), vemos que os professores devem “preparar e explorar na sala de aula qualquer encontro com o campo artístico” e “dar aos alunos o gosto de descobrir vários locais e eventos culturais”. Assim, para desenvolver esta demanda pedagógica, os futuros professores são convidados a conhecer o Museu de Belas Artes de nossa cidade e discutir as possibilidades de cooperação com os agentes culturais. Os dispositivos já desenvolvidos pelo museu são estudados, para que os estudantes comecem a conhecer a singularidade do modo de operação de um MBA. A ideia é de ser consciente de que às vezes, por falta de conhecimento de suas especificidades, “as restrições da escola são transpostas nos muros

do museu” (Allard, 1999: 3). O outro ponto que os estudantes devem levar em consideração é a relação com o objeto. Se isto é central para o museu, pode ser periférico para a escola. De acordo com Allard, “a escola favorece o ensino teórico baseado no aprendizado de conceitos, enquanto o museu promove um ensino concreto centrado na aprendizagem do objeto e no objeto” (1999: 3-4).

Durante seus estudos os futuros professores têm diversos cursos de didáticas e pedagogia, podendo desenvolver várias competências profissionais, nomeadamente a importância de integrar as novas tecnologias com o objetivo de preparar atividades de ensino e aprendizagem. Especificamente, o texto oficial diz que:

O professor tem o compromisso de avaliar o valor efetivo das TIC para seu ensino. Ele mede o seu interesse em termos de questões educacionais, didáticas, culturais e sociais que possam ser transmitidas de forma digital. Ele identifica complementos tangíveis que as TIC oferecem como elemento para as suas intervenções pedagógicas e garante que elas possam realmente apoiar os processos de aprendizagem dos alunos. (Cop, 2011: 15)

Aproveitando a especificidade de uma formação profissional baseada no modelo de alternância teórico-prática, onde cada futuro professor tem a possibilidade de realizar vários estágios nas escolas e assim poder aplicar um novo dispositivo didático durante sua formação, emerge a problemática proposta aos estudantes. Trata-se então de experimentar uma prática de ensino explorando as TIC num determinado contexto (museu) mas tendo em atenção nas particularidades e implicações dos estudos artísticos (observações das obras e a realização de atividades práticas). Como usar as TIC e o modelo didático do GREM para ofere-

cer aos alunos um contacto direto com objetos artísticos? Como usar os tábletes digitais para criar uma atividade de ensino e aprendizagem no museu? Este dispositivo seria propício para criação de autonomia no aluno na sua abordagem ao conhecimento artístico e, ao mesmo tempo, este manteria uma das especificidades dos museus em geral, ou seja, permitir que um visitante observe numa ordem personalizada as informações contidas nas obras de arte. A criação pelo professor de guias informativos no táblete, teria como principal objetivo desenvolver a autonomia dos alunos nas suas pesquisas, no museu, dando respostas às hipóteses elaboradas em sala de aula. Este dispositivo oferece ao futuro professor a oportunidade de ter o seu próprio banco de dados e ao aluno de poder interagir de forma contínua com o táblete e assim questionar interpretar? rapidamente as suas análises sobre o objeto observado no museu.

Durante o estágio, os estudantes proporcionam aos alunos uma atividade como “introdução” para visitar o MBA de La Chaux-de-Fonds. Estes têm assim um primeiro contacto com a turma de alunos através da realização de um exercício de questionamento artístico com as crianças em que os alunos desenvolvem “hipóteses” sobre o tema apresentado pelos estagiários. Os alunos usam os tábletes para escrever o seu raciocínio e questões. Este momento para a manipulação dos tábletes e criar a curiosidade de visitar um museu, com esta ferramenta digital.

Após o trabalho em sala de aula, as crianças visitam o museu onde os estudantes fornecem os tábletes que contêm os guias preparados para a ocasião. As informações que eles contêm são múltiplas. como a transmissão de regras de com-

portamento num lugar público excepcional, ou uma simples explicação das obras através do questionamento sobre a sua relevância. Como por exemplo: Por que não podemos correr num museu? Quem são estas pessoas nas pinturas? Por que o pintor usou esta cor? O que é representado neste quadro? entre outras coisas. Pode variar desde o reconhecimento da paisagem até ao estudo de sombras e luzes de uma imagem. Assim, a visita guiada por tábletes digitais é uma fase de pesquisa e recolha de dados que será retrabalhada na escola pelos alunos. No museu os alunos ocupam o cargo de “espetador” de obras de arte e seguem as informações desenvolvidas pelos estagiários e contidas nos guias.

Após a visita e de volta à sala de aula, o aluno trabalhará com atividades artísticas direcionadas às observações feitas no museu. Ao analisar e comparar os dados recolhidos, os alunos responderão às suas primeiras questões e hipóteses através dessas atividades práticas. Seguidamente, faz-se uma revisão do progresso e conclusão dessas atividades, bem como uma análise de todo o dispositivo pelos estudantes e pelo agente cultural do museu. As trocas orais e / ou escritas são desenvolvidas e estabelecidas entre os parceiros. Um documento de resumo é preparado pelo professor HEP e enviado aos dois participantes do projeto.

3. Primeiras Análises

O primeiro passo na implementação do projeto foi estudar e entender as especificidades de um MBA e as contribuições do método GREM. Antes de realizar a produção de um dispositivo interativo, era importante especificar alguns dados básicos

relativos à apresentação e organização da informação técnica, bem como ao conteúdo disciplinar a ser processado. Claramente, enquanto o conteúdo artístico forneceu o primeiro nível de ajuda para questionar os alunos e classificar os trabalhos usados para compor as imagens do guia, houve muitas coisas que os estudantes não conheciam e não foi possível definir com antecedência os assuntos tratados. Para as atividades na turma foi necessário verificar, completar e especificar outras categorias de assuntos operacionais. De facto, numa pesquisa exploratória a observação requer de mudanças e reflexões dinâmicas e constantes entre as contribuições visuais no táblete e as obras de arte reais. Tudo isto em conexão com as hipóteses que orientam os alunos e os elementos que emergem das suas observações. Assim surgiu a primeira questão intermediária: este tipo de mediação das informações pelo táblete digital pode impedir o contacto direto com os objetos do museu previsto pelo método GREM? O resultado desta primeira experiência não pôde responder a esta questão, mas podemos continuar a estudar o dispositivo para antecipar este tipo de problema metodológico.

O guia em táblete destina-se a incentivar e estimular a atividade do aluno-usuário. Dois critérios de escolha de um software foram mantidos: deveria dar acesso a uma manipulação das imagens e permitir uma interação entre o conteúdo digital e as questões formuladas pelos alunos na escola. Após várias discussões com o agente cultural, os estagiários concordaram com os seguintes pontos: o guia seria, de certo modo, uma simulação de uma visita padrão ao museu; o aluno seria colocado numa situação de atuar como visitante-artista,

ou seja, um visitante que procurava informações sobre um assunto artístico específico, observando, analisando e podendo retomar o conhecimento necessário para aplicá-los sob a forma de uma produção artística. O táblete substituiria, de alguma forma, um mediador cultural que, ao respeitar o conteúdo das obras, situaria o aluno numa situação de interatividade estimulante. É nesta condição que o guia digital excederia o nível simples de uma visita comentada e se tornaria um autêntico dispositivo didático capaz de provocar e apoiar a aprendizagem dos alunos. As visualizações dos guias indicam que os resultados são medianos. O aspeto da interação não estava muito presente e a ideia de questionar as “hipóteses” artísticas dos alunos permaneceu inexplorada. O exercício pareceu difícil, se não impossível, o de pedir aos estagiários para criar um guia com as características mencionadas acima usando o software escolhido. Se os estudantes compreenderam os problemas de interação aluno/obras de arte para o sucesso do exercício, poderemos imaginar que eles não possuíam as habilidades técnicas necessárias para escolher e usar esta tecnologia da informação. A primeira constatação é de que os jovens estudantes, ao contrário do que se poderia pensar, não têm tanto conhecimento sobre aplicações digitais ou não sabem aplicá-las de forma pedagógica. Por conseguinte, é necessário integrar essas novas práticas durante a formação inicial dos futuros professores. Os cursos esporádicos de TIC desdobrados na aplicabilidade das didáticas, não atendem às necessidades. Durante o nosso projeto, apenas um aplicativo (*Explain Everything*) foi escolhido pelos 20 estagiários, reduzindo assim as possibilidades de troca de informação sobre

as possibilidades dos tábletes. Além disso, este software mostrou suas limitações em relação à autonomia e à interatividade que os estudantes não souberam remediar. A introdução de cursos de conhecimento digital durante a formação inicial poderia abrir novas possibilidades aos estudantes. Uma aula de uma hora sobre o uso da ferramenta digital antes de uma utilização didática é insignificante. O ensinamento das TIC deve ser integrado de forma direcionada e regular para aprendizagem de todas as didáticas numa formação completa de futuros professores.

Outra observação é que o táblete digital é um objeto motivante para estudantes e seus alunos, na medida em que os estagiários desenvolvem perguntas para que os alunos sejam orientados em suas pesquisas e observações com o processo de ir além dos “níveis”, como se de um jogo se tratasse. O uso dos tábletes no museu permitirá uma individualização significativa da aprendizagem. Uma vantagem durante as visitas ao museu seria que cada aluno se pudesse mover em seu próprio ritmo, como em uma visita não escolar. A desvantagem seria a dificuldade de transferência de conhecimento entre o objeto concreto do museu e os estímulos lúdicos da manipulação dos tábletes.

Isso requer uma reflexão real para o futuro professor, porque este deve identificar o(s) conhecimento(s) extraescolar que deseja trabalhar com alunos, respeitando as características da instituição em questão (museu), a boa utilização das ferramentas digitais (suas próprias e as dos seus alunos) e a armadilha do “lúdico inútil” que tal exercício poderia suscitar. O benefício dos tábletes na sala de aula é que estes são facilmente integrados pelos alunos. Os estagiários descobriram que,

assim como um livro, eles são rapidamente operacionais. É talvez por essa razão que alguns guias reproduzem a mesma dinâmica que a informação de um livro papel. Constatamos assim que existe uma confusão sobre como agir com a ferramenta digital. Aqui, novamente, oferecer uma formação de TIC para os futuros professores parece essencial.

4. Conclusões

O museu enquanto sistema educativo paralelo às escolas são um espaço que fornece experiências de aprendizagem autênticas. Desta forma, será fundamental entender que a utilização de um museu de arte pode constituir uma parte integrante da aprendizagem de futuros professores. A “visita” ao museu não deve ser tratada como uma simples atividade paralela, mas como um recurso fundamental e complementar para uma aula de arte. A importância dos museus de arte na “cultura visual” dos alunos é hoje uma certeza e a inspiração artística que pode ser provocada através das observações de autênticas obras de devem fazer parte da educação (Barbosa, 2009). Porém, nós sabemos que embora todo o conhecimento alcançado durante uma aula no museu seja benéfico, o mesmo não será compreendido e assimilado se não for suficientemente organizado pelo professor e se não houver um objetivo didático consciente. O ensino nos museus de arte deve ser mais que uma extensão da aula tradicional, devendo continuar a aula de um modo diferente e interligar situações de aprendizagem reais. Para isso, será necessário colocar o museu e os seus conteúdos no centro da experiência de aprendizagem.

Neste projeto os futuros professores puderam

planificar as suas visitas educativas em conjunto com os educadores e em relação direta com o currículo escolar. Os estudantes visitaram previamente o museu para avaliar o potencial educativo dos recursos disponíveis e puderam tirar partido do conhecimento dos educadores do museu. Estes, por sua vez, foram responsáveis pelo apoio logístico de modo que os estudantes aproveitaram ao máximo essa colaboração, sendo que os fatores humanos permitiram aos estudantes pensar as obras de arte da coleção em articulação com o currículo escolar (PER).

As formas de aprender e de ensinar estão em constante mudança e o uso de novas tecnologias obriga os professores a repensar as suas práticas. Para questionar em que direção os estudantes, futuros professores, devem apreciar, procurar e escolher os recursos compatíveis com seu ensino, é necessário questioná-los e interessá-los no uso dos novos meios de transmissão de conhecimento durante as suas formações didáticas na HEP. Partindo da observação de que os estudantes já estão conectados e conhecem o ambiente digital, devemos dar-lhes a possibilidade de usá-lo de forma didática. Este era o segundo objetivo deste projeto. Contudo, o que este exercício de utilização do museu de arte mostrou é que os estudantes não souberam utilizar o digital para criar um guia com as características necessárias à autonomia dos alunos na observação das obras de arte. Na verdade, para realizar este exercício o estudante deve encontrar uma motivação para adquirir o software adaptado e adaptável ao conteúdo que ele quer trabalhar. Para realizar este exercício, o estudante deve situar-se no lugar de um “experimentador”, desempenhando um papel ativo e num

contexto onde ele também deve pensar no valor dessa forma didática para o seu ensino futuro. Ora, os estudantes têm dificuldade em entender que certas complexidades digitais vão ser importantes para o seu futuro como professores, sendo que o tempo de pesquisa e realização foi de apenas um semestre.

Os estudantes demonstraram ter pouca experiência na utilização de softwares, estando em dupla fase de formação em TIC e em didática das artes. No seu primeiro trabalho de TIC, os estudantes criaram o dispositivo, sendo, portanto, avaliado exclusivamente em suas qualidades intrínsecas (clarificar) e não como parte de um processo de formação profissional. O uso de novas tecnologias é eficaz numa formação quando o aluno está em ação, ou seja, quando este constrói um novo conhecimento sobre conquistas anteriores. Nesse sentido, a criação e o uso de um guia tátil do museu com base em tábletes resultaram em apenas um produto, esquecendo detalhes importantes do processo de criação e de “apropriação” do património do museu.

A primeira aplicação deste dispositivo de formação mostra resultados diferentes e responde parcialmente a seus objetivos. Para o ano escolar 2017-2018, prevê-se o desenvolvimento de alguns aspetos, entre eles a necessidade de haver mais aulas de TIC e uma análise crítica dos primeiros guias como introdução aos trabalhos futuros.

Enquanto professora, pretendemos continuar a desenvolver este dispositivo de aprendizagem diferente e aprofundar o nosso conhecimento sobre o modelo de uso educacional dos museus proposto pelo GREM e o uso do equipamento digital como mediador entre o observador e a obra de arte.

Referências Bibliográficas

- Allard, M., & Boucher, S. (1999). *Éduquer au musée*. Montréal: Éditions Hurtubise HMH.
- Allard, M., Larouche, M. C., Lefebvre, B., Meunier, A., & Vadeboncoeur, G. (1996). "La visite au musée: lieu d'apprentissage et de développement" em *Réseau*, 27(4), 14-19. Montréal: Éditions Hurtubise HMH.
- Barbosa, A. (2009). *A imagem no ensino da arte*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- CIIP. (2010-2014). *PER: Plan d'étude romand*, <http://www.plandetudes.ch/>.
- Cohen, C. (2001). "La visite scolaire au musée: regards croisés des enseignants en formation initiale et en activité" em *Skole*, N.º hors série, Rencontres scientifiques organisées par l'Association pour la Recherche en Didactique des Sciences et des Techniques.
- CoP. (2011). *Référentiel de compétences pour la formation initiale des enseignants du niveau primaire de la HEP-BEJUNE*. La Chaux-de-Fonds: HEP-BEJUNE.
- Gajardo, A. (2005). *Entre école et musée: les visites scolaires*. Genebra: Musée d'Ethnographie de Genève.