8º Congresso de extensão universitária da UNESP
"Diálogos da Extensão: do saber acadêmico à prática social"

Arte, ludicidade e orientação de visitas em museus e espaços culturais com crianças de Ensino Fundamental – EF – Ciclo I

Mariana Priscila de Santi, Orientador: Profa. Dra. Maria do Carmo Monteiro Kobayashi UNESP/BAURU, FAAC, Bacharelado Artes-Visuais amarianasanti@gmail.com, Kobayashi@fc.unesp.br Bolsa: RT

Eixo 1 - "Direitos, Responsabilidades e Expressões para o Exercício da Cidadania"

Resumo

Apresenta-se nessa comunicação a pesquisa, em andamento, para a criação de material lúdico voltado a mediação cultural com crianças de ciclo I, EF, em museus e espaços culturais. A pesquisa resultará em orientações para auxiliar professores e mediadores culturais na organização de visitas para crianças. Serão abordadas questões relativas ao surgimento, a função social, cultural, lúdica e educacional desses espaços, para o desenvolvimento da percepção estética. Os museus surgiram pela curiosidade e pelo desejo do homem de preservar, colecionar e conhecer melhor objetos que são raros, exóticos, que tem importância afetiva, artística e histórica. Conhecer bem a maneira com a qual as crianças aprendem por meio do lúdico, é uma das maneiras de cativá-las a aprenderem sobre a arte e a sensibilidade. O livro-objeto é o material escolhido para atender a finalidade desta pesquisa. Essa escolha se deu por tratar de um suporte híbrido que pode abrigar brinquedo, jogo, imagem e texto ao mesmo tempo e que poderá auxiliar adultos e criança nas visitas culturais em espaços privilegiados de aprendizagem, que, entretanto pouco visitados pelo publico infantil.

Palavras chaves: Mediação cultural, Infância, Prática educativa.

Abstract:

In this ongoing presentation for playful material creation aimed to the cultural mediation with children cycle I, EF create, in museums and cultural spaces. The research will result in guidelines to assist teachers and cultural mediators in the organization of visits for children. They will address issues related to the emergence, social, cultural, recreational and educational function of these spaces for the development of aesthetic perception. Museums were created by curiosity and man's desire to preserve, collect and learn more about objects that are rare, exotic, which have emotional significance, artistic and historical. To familiarize with the way in which children learn through play, it is one of the ways to captivate them to learn about the art and sensitivity. The book-object is the material of choice to meet the purpose of this research. This choice was for trying to support a hybrid that can house toy, game, image and text at the same time and that can assist adults and children in cultural visits in privileged spaces of learning, which, however little visited by the child audience.

Keywords: Cultural mediation, Childhood, educational practice

Introdução

Os museus, na atualidade, são espaços que com múltiplas funções. Uma delas é criar para os seus visitantes uma ponte entre o passado histórico e cultural de determinada região e/ou pessoa, de montar exposições que tragam obras e objetos que sejam bens culturais, que permitam conhecer outros povos, lugares, situações e que lhes traga conhecimentos e prazer de estar nesses espaços. Mas, como surgiram os museus, qual sua importância para os seus frequentadores? Essas são questões que esta pesquisa busca responder para a criação de um material de incentivo, apoio e orientação à visitação nesses locais, voltado para crianças. Sabemos que nessa etapa da vida as linguagens lúdica e artística estão intimamente ligadas. E ,se tratando desse público, o lúdico, no sentido de envolver pela brincadeira e pelo jogo é procedimento e recurso da prática educativa.

O comportamento do público infantil em espaços culturais será um dos conteúdos abordados nesse projeto, assim como, as características do seu desenvolvimento, a fim de compreender com mais apreço suas particularidades e criar um instrumento cativante e eficaz. E que instrumento usar, como meio de aprendizado para que cative as crianças fazendo-as interessar pelo assunto? Um jogo, uma brincadeira, um livro? Um material que vem sendo bastante utilizado e, para esta pesquisa, se faz apropriado um estudo mais detalhado, para a criação de um livro-objeto, um suporte híbrido que aborda o jogo, a brincadeira, o texto e a imagem,

facilitando o aprendizado da criança para determinado assunto, que no caso, é o museu seu acervo, as relações que esse espaço oportuniza aos seus visitantes.

O mercado literário infantil, cada vez mais, aposta a criação de livros diferenciados: um corte, um acessório, uma dobra, um papel especial, uma textura, enfim, são infinitas as possibilidades de materiais a serem utilizados na confecção desses objetos.

Enfim, esta pesquisa volta-se a investigar questões que envolvem a criança, de 1ª a 4ª série do Ensino Fundamental, e sua relação com museu e espaços culturais, buscando conceitos e pesquisas que abordem essa temática.

Objetivos

Identificar, observar e refletir sobre as formas e processos com as quais as crianças aprendem, para o apoiar, organizar e orientar nas relacionando-os aos espaços de cultura, tendo como suporte um livro que levará seus leitores, de forma lúdica e interativa, a adentrar o mundo do museu. Incentivar a visita em museus e a participação dos pais nesse processo são outros fatores de importância que levam este projeto a execução. O primeiro se dará por meio da estória contada no livro, entusiasmando seus leitores a conhecerem e visitarem espaços parecidos ao que interagiram na leitura, e o segundo, pelo fato da necessidade de responsáveis estarem juntos para tais visitações. Isso tudo tem o propósito de levar o conhecimento presente nesses espaços a um público maior, um incentivo maior a cultura.

Materiais e Métodos

Esta é uma pesquisa de natureza qualitativa, descritiva, no qual o pesquisador tende a analisar seus dados indutivamente, sendo ele o instrumento-chave do processo (KAUARK, MANHÃES E MEDEIROS, 2010). A pesquisa pode receber outras classificações de acordo com os procedimentos técnicos utilizados. O procedimento inicial foi a pesquisa referencial bibliográfica, baseada em conteúdos já existentes. Entretanto, esta investigação ainda possui um carácter voltado a estudo de caso. De acordo com YIN (2001), há uma relação entre a estratégia de pesquisa e as questões que as envolvem, conforme tabela 1. Como instrumentos de coleta e análise de dados serão utilizados: observação de grupos infantis no museu, entrevista individual e diário de campo com registro do mediador - pesquisador, do processo da mediação, análise documental e das obras de arte expostas. Os levantamentos realizados orientarão a elaboração de uma Metodologia para Mediação que envolva os procedimentos das etapas dos processos necessários para a elaboração do "Manual de orientação a visitação de exposição em espaços artístico/culturais.

estratégia	forma da questão de pesquisa	exige controle sobre eventos comportamentais?	focaliza acontecimentos contemporâneos?
experimento	como, por que	sim	sim
levantamento	quem, o que, onde, quantos, quanto	não	sim
análise de arquivos	quem, o que, onde, quantos, quanto	não	sim/não
pesquisa histórica	como, por que	não	não
estudo de caso	como, por que	não	sim

Tabela 1 – Situações relevantes para diferentes estratégias de pesquisa. (YIN, 2001, p. 24, apud, COMOS Corporation)

A problemática desta pesquisa se relaciona com a questão "como", não havendo controle sobre os eventos estudados e com base em situações atuais. Desse modo, esta investigação, se classifica também com estudo de caso (YIN, 2001).

Espera-se com este levantamento referenciar informações suficientes, atuais e de qualidade para que o resultado permita a criação de um "livro objeto", que possa atender ao objetivo proposto, ou seja, criar situações nas quais as crianças se apropriem dos espaços culturais, conheçam, compreendam e vivam a experiência da ação de mediação estética, por meio de intervenções lúdico-artísticas, a fim de incentivá-las a apreciarem

Resultados e Discussões

O trabalho em espaços culturais fascina, transforma e nos faz refletir sobre motivos, razões e mudanças ocorridas nos visitantes em contato com esse ambiente.

Atualmente, existem pesquisas científicas que discorrem sobre esta situação buscando traduzi-las e, este projeto se propõe a abordá-las, acrescentando novos conteúdos.

A curiosidade por esse tema surgiu a partir do contato com o setor educativo do Museu de Arte Contemporânea de Botucatu – MAC Itajahy Martins, onde se observou um interesse maior por parte das crianças pequenas, de 1ª a 4ª série do Ensino Fundamental, trazidas por intermédio das escolas onde estudavam, para apreciação de exposições do acervo permanente e temporárias. Logo, uma parcela considerável dessas crianças, voltava ao espaço trazendo pais, parentes e amigos em períodos diferentes do escolar, para também prestigiarem a exposição.

Em resposta a essas experiências, este projeto volta-se a elaboração de um material lúdico o qual possa apoiar a criança a conhecer sobre o surgimento, importância e real razão de ser dos

museus, incentivando-as a visitar espaços de arte e cultura.

Inicialmente é necessário refletir sobre alguns conceitos que permeiam este projeto: o lúdico - o brincar e o jogo, o museu e o livro-objeto infantil, que no decorrer deste trabalho, se mostrarão de grande valia para elaboração do mesmo.

Segundo o dicionário Michaelis (2015), brincar significa divertir-se infantilmente; entreter-se; folgar, foliar. Na infância, a brincadeira é uma das ações mais importantes nessa fase do desenvolvimento humano. O ato de brincar é agradável por si só, e o conhecimento vem como consequência da ação. Por intermeio dele, a criança descobre um universo de situações e sensações, permitindo descobertas de habilidades e capacidades individuais, contribuindo para a formação de seu repertório.

Moyles (2002), em seu livro intitulado Só brincar, afirma que o brincar, em certos estágios iniciais cruciais do desenvolvimento humano, pode ser necessário para ocorrência e o sucesso de toda a atividade social posterior (apud LOISOS 1969, p. 275), enfatizando ainda mais a importância desta atividade.

Outro termo a ser estudado nesse projeto é o jogo, que está intrinsicamente ligado ao brincar que pode ser resumido como uma brincadeira regrada, mas não necessariamente menos divertida e, tanto a brincadeira quanto o jogo podem ser utilizados de forma educativa.

Lúdico: brincar e jogar, como se estabelece essa relação?), na obra Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar (MACEDO, PETTY, PASSOS, 2005, p.) traz uma definição que se ajusta bem ao exposto anteriormente [...o espirito lúdico refere-se a uma relação da criança ou do adulto com uma tarefa, atividade ou pessoa pelo prazer funcional despertam...]. Entretanto, Vigotski (1991), aborda uma ideia diferente sobre a relação da criança com a brincar: nem toda brincadeira resulta numa experiência prazerosa. Apesar disso, o autor revela ainda que o brinquedo tem importância no desenvolvimento da criança, principalmente na fase escolar, pois desenvolve a imaginação, desejos e percepção da vida real.

Desta maneira, esta pesquisa se propõe a fazer esses levantamentos a fim de buscar os melhores resultados para a criação de um material lúdico, que estimule interesse na criança, abordando a temática do museu.

Cabe aqui então, fazer um breve levantamento histórico sobre o surgimento dos museus. Afinal, o que é um museu? A palavra museu origina-se de *Mouseion,* palavra grega que denominava o templo das nove musas, filhas de Zeus e Mnemosine, ligadas aos ramos de conhecimento das artes e ciências, sendo um local destinado aos estudos científicos, literários e artísticos.

Com o passar do tempo, o termo adquiriu novos significados. Na Idade Média, foi pouco usado, reaparecendo no século XV, quando na Europa, o colecionismo estava em alta, período marcado Renascimento e expansão marítima. Começavam aí coleções de objetos e obras de arte da antiguidade (surgidas a partir do século XIV), tesouros e curiosidades originárias da América e Ásia, financiadas pela nobreza da época.

Outro importante símbolo nascido nessa época eram os chamados Gabinetes de Curiosidades e coleções científicas (Figura 1). Eram conjuntos particulares de espécies exóticas e objetos de diferentes origens e tamanhos, que organizados, na maioria das vezes, de forma confusa. Quem os possuía, tinha certo status na sociedade da época.

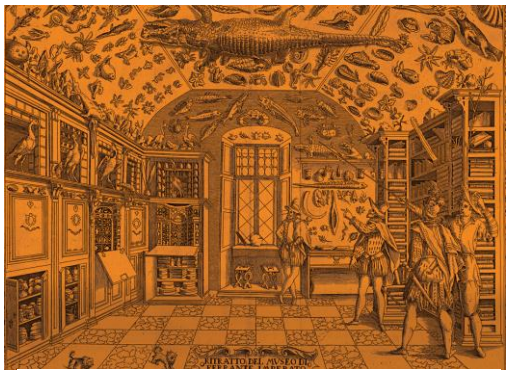

Figura 1 - Gravura de Ferrante Imperato "Dell'Historia Naturale" (Nápoles, 1599): a primeira ilustração de um gabinete de história natural
Fonte: Disponível em <http://www.facta.art.br/acumulo-acao-criativa/o-gabinete-de-curiosidades/> Acesso em 10 abr. 2015

Outra influência marcante para o que hoje conhecemos de museu foi a Revolução Francesa (final do século XVIII). Na intenção de proteger e preservar o patrimônio histórico e cultural do país para futuras gerações criou-se todo um aparato jurídico e técnico, através de decretos e instruções para preservação dos bens nacionais.

Isso acaba gerando outra questão e que este projeto se propõe a investigar: como é reação do público em contato com os museus? A resposta para esta pergunta se dá pela leitura de imagem.

Os estudos de Araújo e Oliveira (2013) comparam métodos de leitura de imagem no ensino da arte, desenvolvidos por vários teóricos da arte/educação e que vem ao encontro do tema investigado, sendo considerados aqui, a metodologia de Abigail Housen, que a organiza em estágios, como na tabela a seguir:

Estágios	Descrição
Descritivo/ Narrativo/ Construtivo	Como a obra visual foi feita, sua composição, como o artista a produziu.
Classificativo	Quem é o artista que produziu a obra, em que ano e época a obra foi feita, quais os materiais e procedimentos utilizados na sua produção.
Interpretativo	Que sensações, ideias ou sentimentos a obra expressa.
Recriativo	Fazer artístico baseado na mesma obra visual observada.

Tabela 2 – Método de leitura de imagem de Abigail Housen (ARAÚJO, OLIVEIRA, 2013, p. 73)

Esses estágios trazem uma reflexão sobre o que acontece com uma pessoa em contato com uma obra de arte, desencadeando assim, sua percepção estética. Esse estudo se faz necessário para esta pesquisa, a fim de compreender de forma mais ampla o público envolvido (crianças) e sua relação com o meio estudado, o museu.

Para auxiliar esse processo, esta pesquisa busca conjuntamente investigar um suporte concreto que possa apoiar as crianças, de forma lúdica, no entendimento sobre museus, e o livro-objeto, poderá ser um recurso encontrado.

O livro-objeto requer a participação do leitor, fazendo-o a exercitar suas percepções quando ao experimentar conteúdos, formas, efeitos, funções, e tudo que sua imaginação lhe permitir fazer, dentro do universo de possibilidades que o material lhe concede. Esse tipo "obra" não acontece se não houver a participação de um leitor: ele é o protagonista da ação que, no caso desse projeto, é a criança.

Bruno Munari (1907-1998), italiano reconhecido internacionalmente, atuou em diversos campos artísticos, entre eles, como designer gráfico, criando livros que dada a sua originalidade são aplicáveis da teoria da comunicação visuais as obras infantis. Destaca-se o livro "Na noite escura", tendo sua primeira edição em 1956. Com um texto simples e conciso, convida o leitor a adentrar a um mundo imaginário, numa leitura sensorial, por meio de combinações de papéis e recortes presentes no livro (figura 2).

Figura 2 – Na noite escura. Bruno Munari. 1956. Fonte: Disponível em <http://www.revistaemilia.com.br/mostra.php?id=83> Acesso em 10 abr. 2015

Conclusão

Museu é "uma instituição permanente, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público e que adquire, conserva, investiga, difunde e expõe os testemunhos materiais do homem e de seu entorno, para educação e deleite da sociedade" (ICOM, 2001), a educação de crianças requer como apontam os documentos nacionais (BRASIL, 1988) o contanto com objetos culturais. Entretanto esse contato deve ser mediado pelos adultos, como aponta Martins (2015) "Mediação é provocação, não é imposição de ideias, mas leva o aluno a perceber ângulos inusitados com diferentes perspectivas de seu próprio pensamento." Entretanto, é preciso "Considerar a idade e cultura do outro (aluno / público); Facilitar a leitura visual; Trabalhar não só o interesse dos alunos; Levar em conta o conhecimento prévio; Propiciar a experiência criativa; que são os mediadores entre a criança e a cultura". Mas, para que se façam mediações oportunas, desafiadoras e provocativas, entre a criança e a cultura, é preciso saber estabelecer as relações dos conteúdos a serem mediados e os sujeitos centrais das nossas ações - as crianças. Espera-se que ao termino desse estudo possamos contribuir com reflexões oportunas a essa temática.

Agradecimentos

Agradeço primeiramente à Deus, que me guia em todos os sentidos de minha vida. À minha família e amigos, por todo apoio e paciência que tem comigo e a minha orientadora, Profa. Dra. Maria do Carmo Monteiro Kobayashi, pelo incentivo e por acreditar no meu potencial.

ARAÚJO, G. C.; OLIVEIRA, A. A. **Sobre métodos de leitura de imagem no ensino da arte contemporânea**. Imagens da Educação, Mato Grosso, v 3, n. 2, 2013. Disponível em: <http://www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/ImagensEduc/article/view/20238/pdf> Acesso em: 16, abr de 2015.
BRINCAR. In: Dicionário Michaelis. Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=brincar>Acesso em: 10 abr. 2015.
Cosacnaify. **Na Noite Escura**. Disponível em: <http://editora.cosacnaify.com.br/ObraSinopse/11121/Na-noite-escura.aspx>. Acesso em 11 abr. 2015.
DOHME, V. **Atividade lúdica na educação:** O caminho de tijolos amarelos no aprendizado. Petrópolis, RJ: Vozes,2003.
GIL, A.C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. Ed. São Paulo: Atlas, 2002.
ICOM. **Museum Definition.** Disponível em: <http://icom.museum/the-vision/museum-definition/>. Acesso em: 9 ago. 2015.
JULIÃO, L. **Apontamentos sobre a História do Museu**. In: Cadernos de diretrizes museológicas 1. Brasília: Ministério da Cultura/ Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional/ Departamento de Museus e Centros Culturais. 2º ed. Belo Horizonte: Secretaria de Estado da Cultura/ Superintendência de Museus, 2006. Disponível em: < http://www.cultura.mg.gov.br/arquivos/Museus/File/caderno-diretrizes/cadernodiretrizes_segundaparte.pdf>. Acesso em: 07 abr. 2015
KAUARK, F; MANHÃES, F.C.; MEDEIROS, C.H. **Metodologia da pesquisa:** guia prático. 2010. Disponível em:< http://www.pgcl.uenf.br/2013/download/LivrodeMetodologiadaPesquisa2010.pdf>. Acesso em 11 mar. 2015.

MACEDO, L; PETTY, A. N. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.
MOYLES, J. R. **Só brincar?** O papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2002.
MARTINS, M. C. Mediação: estudos iniciais de um conceito. Disponível em: < http://equipearte.blogspot.com.br/2007/06/mediaoestudos-iniciais-de-um-conceito.html>. Acesso em 10 ago. 2015.
MUNARI, B. **Das coisas nascem as coisas**. Portugal: Edições 70, 1981
SELLI, P. H. **Crianças, museus e formação do público em São Paulo**. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Universidade Estadual Paulista, São Paulo. 2011. Disponível em :<http://www.ia.unesp.br/Home/Pos-graduacao/Stricto-Artes/paula_hilst_selli.pdf>. Acesso em: 21 mar. 2015
SELZNICK, B. **Sem fôlego**. Brasil: Sm Editora, 2012
RODANI, G. **Gramática da fantasia**. São Paulo: Summus, 1982
VYGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991
YIN, R.K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. 2 ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

Anexo 1

estratégia	forma da questão de pesquisa	exige controle sobre eventos comportamentais?	focaliza acontecimentos contemporâneos?
experimento	como, por que	sim	sim
levantamento	quem, o que, onde, quantos, quanto	não	sim
análise de arquivos	quem, o que, onde, quantos, quanto	não	sim/não
pesquisa histórica	como, por que	não	não
estudo de caso	como, por que	não	sim

Tabela 1 – Situações relevantes para diferentes estratégias de pesquisa (Fonte: YIN, 2001, p. 24) .