

Museu virtual no Facebook: uma possibilidade de produção colaborativa de história local

Elton Mitio Yoshimoto^{*}
Marilu Martens Oliveira^{**}

Resumo

A partir do advento da assim chamada *Web 2.0* ampliam-se as possibilidades criativas, em meio ao universo informacional. Se antes a internet limitava-se a um ambiente de consulta de informações, atualmente permite interações em tempo real, divulgação e compartilhamento de dados, reutilização de materiais pré-existentes para novas intencionalidades, ou seja, inúmeras possibilidades que envolvem o acesso e a manipulação da informação. Dentre as diversas ferramentas disponíveis nesta *Web 2.0*, uma, especificamente, tem demonstrado potencialidade no resgate da memória e da produção de uma história local: as redes sociais, devido ao seu alto poder de comunicação. Este trabalho tem, portanto, como objetivo, a apresentação de um projeto de pesquisa para a construção de um museu virtual junto a alunos do primeiro ano do Ensino Médio. Espera-se, com esta proposição, a exploração de possibilidades de interação entre professor e alunos, mediada por recursos tecnológicos, de modo a permitir a investigação e a definição de novos conceitos, construídos de modo colaborativo. Para tanto, os alunos deverão analisar documentos históricos, explicando conceitos e produzindo materiais que representem lugares de memória. Tais ações objetivam permitir ao educando que se perceba como sujeito histórico, valorizando sua História Local, justificando-se, dessa forma, a investigação.

Palavras-Chave: Web 2.0, história local, memória, museu virtual.

Virtual museum on Facebook: the possibility of a collaborative production on local history

Abstract

The advent of so-called Web 2.0 led to the expansion of creative possibilities in the world of informatics. In the past the internet was merely an information consultation environment, but nowadays it facilitates interactions in real time, dissemination and sharing of data, reuse of pre-existing materials for new ends, or in other words, countless possibilities involving the access and manipulation of information. Of the different tools available on this Web 2.0,

^{*} Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Campus Londrina. E-mail: eltonmitioyoshimoto@gmail.com

^{**} Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Campus Londrina. E-mail: marilumartensoliveira@gmail.com

one, specifically, has shown potential for retrieving memory and producing local history: social networks, due to their great potential for communication. Therefore the aim of this study is to present a research project for the construction of a virtual museum with first-year high school students. With this proposition, it is hoped to explore the possibilities for interaction between teacher and students, mediated by technological resources in order to research and define new concepts, collaboratively constructed. To do so, students will analyse historical documents, explain concepts and produce materials which represent place of memory. The aim of this work is to enable learners to see themselves as historical subjects, who appreciate their local history, and thereby justify the investigation.

Keywords: Web 2.0, local history, memory, virtual museum.

*E é assim com cada
coisa, que acaba neste mun-
doestranho, onde a utilidade
é banida para sempre.
(Krzysztof Pomian)*

O museu é um lugar destinado a armazenar e proteger determinada coleção, exposta ao olhar do público. Se pensarmos na preservação de objetos enquanto função última desses locais, suas origens confundem-se com o da própria humanidade. Os museus modernos devem seu nome aos antigos templos das Musas, onde se acumulavam e eram expostas as oferendas aos deuses. O caráter sagrado dos templos impedia que os objetos ofertados mantivessem seu *status* utilitarista, sendo inclusive sacrilégio tocá-los. Uma vez no interior do templo, sua única função seria a exposição ao olhar.

De modo semelhante, os atuais museus criam estruturas que permitem a contemplação de artefatos diversos. Objetos são restaurados, catalogados, protegidos e organizados em coleções que prezam pelo estímulo visual e não pelo seu senso utilitário, tornando o museu um local destinado “[...] às fechaduras e às chaves que não fecham nem abrem porta alguma; às máquinas que não produzem nada; aos relógios de que ninguém espera a hora exacta” (POMIAN, 1997, p. 51). Porém, não podemos considerá-lo mero depósito do que não tem mais serventia, e sim o lugar que representa uma visão de passado, ou seja, daquilo que importa à determinada sociedade para a formação de sua identidade. Por isso a importância da aproximação de alunos da Educação Básica com os objetos presentes em museus históricos, tendo em vista que são lugares de memória, imprescindíveis para a reconstrução do passado. As novas tecnologias aproximam tais objetos, pois podem

torná-los presentes por meio da compilação de bancos de imagens, permitindo a criação de museus virtuais.

Foi pensando justamente nisso que se definiu como produto educacional a criação de um museu virtual no Facebook, lançando como pergunta de partida o seguinte questionamento: de que forma as ferramentas Web 2.0, especificamente as redes sociais, podem contribuir no acesso à informação e na implementação de um trabalho colaborativo em sala de aula? Espera-se, com esta proposição, a exploração de possibilidades de interação entre professor e alunos, mediadas por recursos tecnológicos, permitindo a investigação e a definição de novos conceitos.

Os objetivos deste projeto justificam-se, pois, dentre as principais finalidades da História, como disciplina da Educação Básica, está a formação da consciência histórica a partir da análise de documentos históricos (PARANÁ, 2008, p. 56). Além disso, as novas tecnologias possibilitam um aprendizado por meio da influência mútua, permitindo que o aluno construa seu conhecimento, adaptando e transformando as informações pesquisadas, e não apenas buscando as mesmas. Neste contexto, os conteúdos do currículo passam a ter um real significado, tendo em vista sua aproximação com a realidade dos estudantes. Percebemos que a Internet modifica as relações sociais e de aprendizagem através dos recursos existentes na rede, sendo necessário que transportemos tais inovações para o interior das escolas.

Vivemos um momento em que as mudanças ocorrem muito rapidamente, dificultando a reflexão sobre a nossa prática. É preciso ficar atentos para a importância das novas tecnologias, em especial a internet, para a construção do conhecimento. Para tanto, novos métodos devem associar-se a tais recursos, pois não cabem mais neste novo mundo a mera exposição de conteúdos e o repasse mecânico do conhecimento historicamente acumulado. Além disso, conforme Demo (2008, p. 14), “como as novas tecnologias vieram para ficar e só fazem inovar-se com pressa cada vez maior, elas acabam impondo-se à revelia da escola”.

Portanto, percebe-se que a internet possui elementos que potencializam a construção do conhecimento, desde que seja possibilitada ao aluno a exploração através do planejamento e da pesquisa, e não da mera aquisição de informações limitadas a determinados sites. Isso não quer dizer que o professor não deva mediar a pesquisa, e sim que permita ao aluno arquitetar seu próprio saber, com base em objetivos claros e intencionalidade pedagógica no uso da internet.

Fundamentação teórica

A criação da internet permitiu novas formas de acesso à informação, possibilitando a transformação de práticas de pesquisa, lazer e, principalmente, comunicação. Entretanto, desde sua criação, em plena Guerra Fria, até sua popularização nos anos 1990, o acesso a tais possibilidades ainda se concentrava nas mãos de poucos detentores de conhecimento técnico. Somente com o surgimento de aplicativos Web 2.0, em inícios dos anos 2000, é que as facilidades de publicação e interação na rede tornam-se realidade. Tim O'Reilly (2005), cocriador do termo Web 2.0¹, expõe, a partir da comparação de diferentes aplicativos, que a web passa a ser percebida como uma plataforma, permitindo a autoria e a interação, de modo que o usuário se aproprie e transforme os conteúdos apresentados na rede, em detrimento ao mero consumo de informação, possibilitado por uma Web 1.0. Portanto, é possível que qualquer pessoa efetue uma publicação online, mesmo desprovida de conhecimento técnico para a criação de sites e alojamento dos mesmos em servidores. Assim é que os sites pessoais acabam cedendo lugar a blogs e redes sociais, permitindo a facilidade na publicação de conteúdos e expandindo a ideia de interação social.

Alex Sandro C. Sant'Ana (2010), professor da Universidade Federal do Piauí (UFPI), defende que o grande diferencial das novas tecnologias *on-line* é a possibilidade de interação a partir da integração de hiperlinks e hiper mídias, além da colaboração na manipulação e compartilhamento de informações em forma de texto, imagem ou som, podendo ser editadas e compartilhadas em tempo real. Sant'Ana afirma ainda que

[...] os novos serviços on-line são mais dinâmicos e interativos, dando uma experiência nova aos usuários se comparado com a navegação tradicional da agora denominada. 'Web 1.0' (SANT'ANA, 2010, p. 2)

Neste sentido, as redes sociais encontram-se em evidência em meio aos debates sobre a utilização de aplicações Web 2.0 na educação. A facilidade de manipulação e a abrangência de seu uso fazem do Facebook, do Google Plus, entre outros, importantes artifícios que permitem a concepção de um ciclo ininterrupto de criação e compartilhamento de ideias. Dessa forma, os debates travados entre professores e alunos deixam de limitar-se ao ambiente escolar, ficando acessíveis na rede, promovendo e facilitando ações em prol de uma aprendizagem colaborativa.

Para promover a aprendizagem colaborativa em sala de aula é preciso que o aluno se perceba como pesquisador. Assim, os conteúdos a serem trabalhados devem instigar sua curiosidade, de modo que tenham relevância para sua vivência.

¹ Segundo Tim O'Reilly, o conceito de Web 2.0 foi criado em uma conferência de brainstorming entre a O'Reilly Media e a MediaLiveInternational, empresas promotoras de eventos nas áreas de informática e tecnologia.

Além disso, a construção do conhecimento somente é efetiva quando ele é autor de seus próprios conceitos.

Mais que proibir, ameaçar, invectivar, é fundamental cuidar que os estudantes aprendam a pesquisar e a elaborar com maior desenvoltura, fazendo da internet a plataforma mais à mão do manejo crítico e autocrítico da informação. (DEMO, 2008, p. 13)

Apesar das propostas sobre a aprendizagem colaborativa não serem recentes², com o advento das novas tecnologias de informação e comunicação e o avanço da Internet, novas formas de aplicá-las são vislumbradas. Entende-se como aprendizagem colaborativa um processo no qual os alunos constroem o conhecimento em conjunto, dialogando entre si e com o professor. Segundo Leite et al (2005, p.3) “A base da aprendizagem colaborativa está na interação e troca entre os alunos, com o objetivo de melhorar a competência dos mesmos para os trabalhos cooperativos em grupo”.

Assim, para além da mera reprodução de conteúdos, objetivo de métodos tradicionais de ensino, a aprendizagem colaborativa, enquanto proposta inovadora de abordagem do conhecimento visa à construção do saber. Portanto, o professor, antes considerado o detentor do saber historicamente acumulado, passa a agir como mediador entre o sujeito e o objeto do conhecimento.

Procedimentos metodológicos

O trabalho em sala de aula terá início a partir da investigação dos conhecimentos prévios dos alunos sobre os conceitos de História e Memória, Patrimônio Histórico e Museu. Com tais dados em mãos, será possível traçar estratégias para possibilitar a construção de novas ideias pelos alunos, a partir de pesquisas na internet e construção de mapas conceituais. Essas pesquisas irão abranger a investigação sobre museus virtuais e planejamento para a construção de uma página no Facebook, que irá hospedar o Museu Virtual da escola.

Assim que a página estiver pronta, os alunos efetuarão pesquisas e seleções de imagens por tema, para postagem no Museu Virtual. Para tanto, serão necessários estudos sobre técnicas de fotografia para produção de material a ser postado

2 Segundo Leite et al (2005, p. 2), o conceito de aprendizagem colaborativa já vem sendo utilizado desde o século XVIII.

no site do museu³. Conforme as imagens forem sendo pesquisadas e produzidas, poderão ser postadas e organizadas na página. Nesta etapa, os educandos serão motivados a compartilhar os dados com outros grupos de colegas, expondo o que estão produzindo, oportunizando a troca de ideias e a percepção de diferentes visões sobre sua realidade. É importante também o compartilhamento desta produção com demais membros da comunidade escolar, como pais, professores e funcionários da escola, de modo que acompanhem o desenvolvimento das atividades através dos recursos do Facebook, interagindo com os jovens, curtindo e comentando suas postagens.

Resultados esperados

Espera-se que os alunos construam novos conhecimentos sobre os conceitos trabalhados, percebendo que as fontes históricas são produzidas pelo homem, portanto, são carregadas de discursos, que reafirmam ou escondem determinada informação. Almeja-se a aproximação da História com a realidade dos alunos, resgatando lugares de memória para a investigação de sua realidade e identidade. Além disso, com base em sua aprendizagem sobre a organização do museu, deverão ser capazes de perceber seu caráter expositivo, que possui um valor simbólico muito maior do que um valor de uso.

Pretende-se também que os estudantes representem os conhecimentos construídos a partir da produção e organização de fotografias e imagens em um museu virtual. Tal ação somente será possível a partir da ideia de democratização de acesso ao conhecimento, mediado pelo uso de novas tecnologias. Com base nesses novos saberes, deverão ser capazes de se perceberem como sujeitos históricos, a partir da análise de sua própria produção.

Referências:

DEMO, P. Habilidades do século XXI, *Boletim Técnico do SENAC*, Rio de Janeiro, v. 34, n.2, maio/ago. 2008. Disponível em <<http://www.senac.br/BTS/342/artigo-1.pdf>>. Acesso em: 4 nov. 2012.

LEITE, C. L. K.; PASSOS, M. O. A.; TORRES, P. L.; ALCÂNTARA, P. R. C. A aprendizagem colaborativa na educação a distância on-line. In: XII Congresso In-

³ O material a ser utilizado nesta prática está disponível no Portal Dia a Dia Educação da Secretaria de Estado da Educação do Paraná. Disponível em: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/cadernos_tematicos/fotografia_audiovisuais.pdf>. Acesso em: 9set.2012.

ternacional de Educação a Distância: a educação a distância e a integração das Américas, 2005, Florianópolis. *Anais do XII Congresso Internacional de Educação a Distância*, 2005. p. 1-9. Disponível em <<http://www.abed.org.br/congresso2005/por/pdf/171tcc3.pdf>>. Acesso em: 19 jan. 2013

O'REILLY, T. (2005). *O que é Web 2.0*. Padrões de design e modelos de negócios para a nova geração de software. Disponível em <<http://pressdelete.files.wordpress.com/2006/12/o-que-e-web-20.pdf>>. Acesso em 18 jan. 2013.

PARANÁ. SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO. Superintendência da Educação. Diretoria de tecnologias Educacionais. *Fotografia e audiovisuais*. Curitiba: SEED – Pr., 2010. Disponível em: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/cadernos_tematicos/fotografia_audiovisuais.pdf>. Acesso em: 9 set. 2012.

_____. SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO. Departamento de Educação Básica. - *Diretrizes Curriculares da Educação Básica. História*. 2008. Disponível em: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/diretrizes/dce_hist.pdf>. Acesso em: 2 maio 2014.

POLLAK, M. Memória e identidade social. In: *Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, vol. 5, nº 10, 1992. Disponível em <http://reviravoltadesign.com/080929_raiaviva/info/wp-gz/wp-content/uploads/2006/12/memoria_e_identidade_social.pdf>. Acesso em: 16 fev.2013.

POMIAN, K. “Colecção”. In: Enciclopédia Einaudi. *Memória-História*. Vol 1. Lisboa, Imprensa Nacional - Casa da Moeda, 1997.

SANT'ANA, A. S. C. A Web 2.0, a educação e as possibilidades de utilização pró-educacional da ferramenta blog: novas conexões de redes de conhecimento no ciberespaço. In: *VI Encontro de Pesquisa em Educação*, 2010, Teresina. O pensamento pedagógico na contemporaneidade. Teresina: EDUFPI, 2010. v. 1. p. 1-13. Disponível em <http://www.ufpi.br/subsiteFiles/ppged/arquivos/files/VI.encontro.2010/GT.17/GT_17_02_2010.pdf>. Acesso em: 18 jan. 2013.

Data de recebimento: 15/05/15

Data de aceite: 27/07/2015