



Especialização em
ARTES E
TECNOLOGIA

Universidade Federal Rural De Pernambuco - UFRPE

Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia

O ensino de Artes mediado por museus virtuais: a tecnologia digital na prática pedagógica

Alvanir Ivaneide Alves da Silva
Josicleide Maria do Nascimento Melo

Carpina
2023

Alvanir Ivaneide Alves da Silva
Josicleide Maria do Nascimento Melo

O ensino de Artes mediado por museus virtuais: a tecnologia digital na prática pedagógica

Monografia apresentada junto à Unidade de Educação a Distância e Tecnologia – EADTec/UFRPE como requisito parcial para conclusão do curso de Especialização em Artes e Tecnologia.

Orientador: Profº Dr. Charles Ricardo Leite da Silva

Carpina
2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema Integrado de Bibliotecas da UFRPE
Biblioteca da UAEADTec, Recife-PE, Brasil

S856e Silva, Alvanir Ivaneide Alves da
O Ensino de Artes mediado Por Museus Virtuais: A Tecnologia
Digital Na Prática Pedagógica / Alvanir Ivaneide Alves da Silva,
Josicleide Maria do Nascimento Melo. – 2023.
39 f. : il.

Orientador: Charles Ricardo Leite da Silva.
Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) – Universidade
Federal Rural de Pernambuco. Curso de Especialização em Artes e
Tecnologia. Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia,
Recife, BR-PE, 2023.
Inclui referências.

1. Artes – Estudo e ensino. 2. Museus virtuais. 3. Semiótica. I.
Silva, Charles Ricardo Leite da, orient. II. Título.

CDD 709.04



ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos **28 de abril de 2023**, reuniu-se a banca examinadora do trabalho apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso da Especialização em Artes e Tecnologia, de **ALVANIR IVANEIDE ALVES DA SILVA E JOSICLEIDE MARIA DO NASCIMENTO MELO**, intitulada: **O ENSINO DE ARTES MEDIADO POR MUSEUS VIRTUAIS: A TECNOLOGIA DIGITAL NA PRÁTICA PEDAGÓGICA**. Compuseram a banca examinadora os professores **CHARLES RICARDO LEITE DA SILVA (ORIENTADOR)**, **GABRIELA SOUSA RIBEIRO (EXAMINADORA EXTERNA)** e **AMÁLIA MARIA DE QUEIROZ ROLIM (EXAMINADORA INTERNA)**. Após a exposição oral, as candidatas foram arguidas pelos componentes da banca que se reuniram, reservadamente, e decidiram **APROVAR** com nota **9,5** o trabalho de conclusão de curso. Para constar, a presente Ata, após aprovação de todos os presentes, vai assinada por mim, orientador, e pelos demais membros da banca.

Documento assinado digitalmente

gov.br CHARLES RICARDO LEITE DA SILVA
Data: 08/05/2023 11:35:25-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Charles Ricardo Leite da Silva | Orientador

Documento assinado digitalmente

gov.br GABRIELA SOUSA RIBEIRO
Data: 09/05/2023 01:10:56-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Gabriela Sousa Ribeiro | Examinadora Externa

Documento assinado digitalmente

gov.br AMALIA MARIA DE QUEIROZ ROLIM
Data: 09/05/2023 15:07:09-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Amália Maria de Queiroz Rolim | Examinadora Interna

AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaríamos de agradecer a Deus pelo dom da vida, pela oportunidade concedida, por tudo o que já tem nos proporcionado e pelo que ainda há de oportunizar. Além disso, somos gratas por renovar em nós a fé e a vontade de perseverar.

Agradecemos também as nossas famílias, porque graças a elas tivemos apoio e encorajamento para não desistirmos e continuarmos até o fim.

Também manifestamos gratidão à coordenação do curso e equipe pedagógica, a todos os professores que fizeram parte da nossa trajetória e contribuíram imensamente para nossa formação. Em especial ao professor Dr. Charles Leite pela orientação desta monografia, por toda paciência e prestatividade. Também agradecemos as professoras, Amália Queiroz e Gabriela Sousa, membros da banca, por terem aceitado participar da nossa banca avaliativa na defesa.

Por fim, somos gratas a todos que contribuíram de forma direta e indireta para a construção desta pesquisa, pois, através da contribuição de todos é que foi possível chegarmos até aqui.

RESUMO

Ao longo deste trabalho de conclusão de curso busca-se pensar a respeito do ensino de Artes, mediado por tecnologias digitais, sendo mais preciso, por museus virtuais, que através da internet tem possibilitado que na sala de aula seja acessado acervos de artes diversas. Neste contexto, esta pesquisa tem como objeto pensar as potencialidades que plataformas virtuais de museus podem proporcionar ao ensino de Artes, a partir da interdisciplinaridade dos espaços formais com os espaços não formais de ensino e da experimentação do uso das ferramentas digitais como espaço de desenvolvimento das aprendizagens. Sendo assim, o referencial teórico contemplou discussões acerca da relação que pode ser mediada entre a prática pedagógica e museus, o ensino de Artes, a Semiótica e os recursos midiáticos. Os procedimentos metodológicos adotados consistiram na seleção de cinco museus nacionais que possuem virtualidade e na análise de um deles, neste caso, o museu dos memes, por possibilitar de forma mais oportuna, trabalhar a temática da semiótica em sala de aula. Com base nos resultados e discussões apresentadas, considera-se que o uso dos memes através do museu virtual, pode possibilitar uma espaço de aprendizagem de forma lúdica e focado na compreensão das mensagens contidas nas imagens.

Palavras-chave: Ensino de Artes. Museus Virtuais. Semiótica.

ABSTRACT

Throughout this course completion work, we seek to think about the teaching of Arts, mediated by digital technologies, more precisely, by virtual museums, which through the internet have made it possible to access collections of various arts in the classroom. In this context, this research aims to think about the potential that virtual platforms of museums can provide to the teaching of Arts, based on the interdisciplinarity of formal spaces with non-formal teaching spaces and the experimentation of the use of digital tools as a space for the development of learnings. Thus, the theoretical framework included discussions about the relationship that can be mediated between the pedagogical practice and museums, the teaching of Arts, Semiotics and media resources. The methodological procedures adopted consisted of the selection of five national museums that have virtuality and the analysis of one of them, in this case, the museum of memes, as it makes it possible to work on the theme of semiotics in the classroom in a more opportune way. Based on the results and discussions presented, it is considered that the use of memes through the virtual museum can provide a learning space in a playful way and focused on understanding the messages contained in the images.

Keywords: Arts Teaching. Virtual Museums. Semiotics.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	08
2 O ENSINO DE ARTES E A INTERDISCIPLINARIDADE COM OS ESPAÇOS NÃO FORMAIS DE EDUCAÇÃO.....	11
3 OS MUSEUS ATRAVÉS DAS FERRAMENTAS DIGITAIS COMO ESPAÇOS POSSÍVEIS DE COLABORAÇÃO PARA O ENSINO DE ARTES EM SALA.....	15
4 SELECIONANDO MUSEUS VIRTUAIS.....	19
5 ANALISANDO A PLATAFORMA VIRTUAL DO MUSEU DOS MEMES.....	26
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	35
REFERÊNCIAS.....	37

1 INTRODUÇÃO

A Educação Básica no Brasil organiza seu currículo por componentes, normalmente denominados de disciplinas, que são estruturadas tendo como base as áreas de conhecimentos para a compreensão dos fenômenos naturais e sociais que nos cercam, dentre elas, a de Artes, que entende a competência dos educandos de desenvolverem um conjunto de saberes, desde os conteúdos escolares, até a interdisciplinaridade com outras temáticas artísticas e recursos digitais, assim como suas representações na sociedade a qual estão inseridos.

Segundo Cabeleira (2017), foi em pleno século XXI que em Portugal as artes visuais conquistaram preponderância diante das demais artes (música, dança, teatro, etc.), e assegurou seu lugar no currículo escolar público. Já no Brasil, neste mesmo século, o ensino de artes ganha novos olhares em si, pois passou a dar visibilidade ao contexto social que os alunos estão incluídos, procurando desenvolver a educação estética (NOBRE; MENDONÇA, 2015).

Além disso, o ensino das artes no Brasil, de acordo com Barboza (1975), se molda em alguns pressupostos, como o reconhecimento da importância da imagem, a capacidade da leitura de imagens e sua relação com a cognição. Dessa forma, “o ensino das artes se foi adequando às novas tendências da sociedade, seguindo as concepções nas quais a escola se fundamenta para ministrar os seus conteúdos” (NOBRE; MENDONÇA, 2015, p. 100).

Levando em consideração que os estudantes do século XXI atuam em um espaço dinâmico de informações e estão inseridos na cultura digital, é fundamental que possam ter um aprendizado proporcionado por meio de atividades estimulantes e produtivas, já que o ensino de artes é um campo interdisciplinar.

Nesse ponto, para o desenvolvimento deste trabalho é dado enfoque a mídia digital que vem crescendo e abrangendo um público cada vez maior, os museus virtuais, que durante o período pandêmico¹, ao ter visitas presenciais aos prédios físicos impossibilitadas, teve na modalidade virtual uma oportunidade de maior dinamização com seu público.

Segundo Silva (2021), os períodos pandêmicos contribuem com o aceleração das tecnologias e no Brasil não ocorreu diferente, pois com a pandemia de covid-19 aconteceu um crescente número de ações virtuais desenvolvidas pelos museus como uma resposta para a

¹ Período pandêmico ao qual se é referido neste trabalho, é referente a pandemia do Covid-19, que é uma doença infecciosa em escala global, causada pelo coronavírus da síndrome respiratória aguda grave 2 (SARS-CoV-2), que se manifesta no ser humano de diversas formas, levando muitos casos a óbito, o qual teve início em 2020 até o tempo presente. Mais informações em: <https://portal.fiocruz.br>

realidade existente.

Com o intuito de dar continuidade a interação com seu público de visitantes:

Houve também uma crescente produção de conteúdo digital nos principais museus brasileiros com o objetivo de fomentar a interação com o público. Ações diversificadas foram realizadas, reestruturando a maneira como os museus atualizam a sua missão a partir da perspectiva virtual (SILVA, 2021, p. 13).

Desse modo, os museus que já possuíam plataformas virtuais tinham ainda uma visibilidade menor pelos seus visitantes, porém com a pandemia, e um maior número de museus adentrando aos espaços midiáticos, houve um maior acesso e interação, tornando-os plataformas possíveis de mediação, paralelos e complementares, que podem ser acessados por meio da internet.

Frente a esta discussão, pensa-se em investigar um recurso digital que se interliga com as Artes e as tecnologias no processo de ensino aprendizagem escolar em Artes, sendo assim, é traçado como objetivo geral: Pensar as potencialidades que o uso de acervos disponibilizados em museus virtuais podem proporcionar ao Ensino de Artes na educação básica.

Nesta perspectiva, como objetivos específicos foi delimitado: Enunciar a interdisciplinaridade do Ensino de Artes nos espaços formais com os espaços não formais de ensino; Experimentar o uso das ferramentas digitais como espaço de desenvolvimento das aprendizagens; Compreender a semiótica como base à composição das imagens.

Como foi dado enfoque aos museus virtuais como ferramenta digital, faz-se necessário diferenciar suas modalidades, que segundo Botelho (2010) possuem dois tipos, o primeiro eles podem ser essencialmente virtuais (sem a existência de um museu físico), já o segundo, podem ser uma vertente virtual de um determinado museu físico.

Assim sendo, o museu virtual é aquele que compartilha suas acervos com o público através da internet, ultrapassando os espaços físicos, tendo em vista que a utilização da virtualidade museal pode contribuir significativamente com a produção de conhecimento e de acesso aos espaços de memória, de forma mais acessível e rápida, interligando a utilização dos aparelhos eletrônicos pelos discentes com o acesso a espaços educativos e pluriculturais em tempo real, e ainda possibilitam uma democratização de acesso aos espaços museais. (MUCHACHO, 2015)

Assim sendo, a fundamentação teórica utilizada tem base bibliográfica voltada para textos norteadores que apresentam conceitos de possível compreensão da temática trabalhada

e que visam, portanto, reflexões acerca da relação que podem ser mediadas entre a prática pedagógica e museus, o Ensino de artes, a interdisciplinaridade dos espaços não formais de educação com os espaços formais e o uso dos recursos digitais como espaços de apoio para o desenvolvimento de aprendizagens.

Para a metodologia, pretendeu-se realizar a análise de acervos de um museu virtual, mas para chegar a essa escolha foi realizado uma seleção de 5 (cinco) plataformas virtuais de museus nacionais, tanto de museus essencialmente digitais, quanto de museus físicos com suas vertentes virtuais. Os museus escolhidos já haviam sido utilizados anteriormente em um projeto de extensão, e para isso, foi acessado a plataforma Google Arts and Culture e sites de alguns museus através do google.

Ao acessar as plataformas virtuais, foi buscado por museus que possibilitam ao público uma visitação experienciada, com um teor paralelo entre a realidade virtual e o espaço museológico. Então foi delimitado para escolha tanto plataformas com visitação guiada em 360º graus do espaço físico, quanto dos objetos museológicos. Ainda assim, também foi estimado como critério de escolha museus virtuais que salvaguardam acervos que dão foco a temáticas trabalhadas em disciplinas ao longo da especialização, como: Semiótica da imagem, Mídias, Cultura e Sociedade.

Então foi selecionado museus que salvaguardam produções artísticas nas temáticas do frevo (Museu Paço do Frevo), da cultura afro brasileira (Museu Afro Brasil), da cultura indígena (Museu Pinacoteca), da cultura imagética contemporânea (Museu dos Memes) e da cultura pré - histórica brasileira (Museu Nacional).

A partir dessa seleção, deu-se a escolha do Museu dos Memes para ser realizado uma análise mais concisa dos objetos museológicos (memes), por dois motivos: Primeiro, porque através dele é possível levar para sala de aula a temática da semiótica, cujo conteúdo foi estudado ao longo da especialização, tornando possível de trabalhar com os alunos de diversas maneiras os acervos imagéticos produzidos na sociedade atual, assim como, as mensagens transmitidas neles e a lúdicode com seriedade. E segundo, porque é uma produção imagética muito comum na cultura digital dos discentes da atualidade.

Dessa forma, como é objetivado neste artigo pensar as potencialidades de uso dos acervos nas aula de artes, para isso, será utilizada a análise preditiva, tendo em vista que realizaremos uma análise dos tipos de acervos disponibilizado na plataforma, com o intuito de pensar nas possibilidades e contribuições que eles poderiam proporcionar e acarretar ao ensino de artes se forem aplicados em sala (SOUZA et al, 2017).

O artigo está dividido em 4 (quatro) tópicos, no primeiro é buscado realizar um debate teórico acerca do ensino de artes e a interdisciplinaridade com os espaços não formais de educação, no segundo é realizado uma discussão sobre os museus através das ferramentas digitais como espaços possíveis de colaboração para o ensino de artes em sala. Já no terceiro é exposto uma apresentação dos 5 (cinco) museus que foram acessados na etapa de seleção e no quarto tópico é realizado uma análise mais concisa dos acervos disponibilizados no museu dos memes com o intuito de pensar em seus usos no ensino de artes.

2 O ENSINO DE ARTES E A INTERDISCIPLINARIDADE COM OS ESPAÇOS NÃO FORMAIS DE EDUCAÇÃO

A trajetória do ensino de arte no Brasil não é um acontecimento recente, pois ela vem desencadeando uma perspectiva desde o século XIX, mas foi somente a partir de 1922 na Semana de Arte Moderna ocorrida em São Paulo, que aconteceu a “primeira grande renovação metodológica no campo da Arte-educação” (BARBOSA, 1975, p. 44).

Logo após, na década de 80 do século XX, ocorreu uma organização política dos arte-educadores, ou seja, associações de pesquisadores e professores no campo das artes receberam um fortalecimento, além disso, foi criado uma linha de pesquisa em arte-educação, no programa de Pós-Graduação da Escola de Comunicação e Arte da Universidade de São Paulo, proporcionando às artes um novo sentido na educação brasileira (NOBRE; MENDONÇA, 2015).

Mesmo com novas perspectivas sendo proporcionadas no campo da arte, ela só ganhou obrigatoriedade como componente curricular na educação básica a partir da criação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação² em 1996, já no ano seguinte, em 1997, com a criação dos Parâmetros Curriculares Nacionais³, as Artes se assumiram autonomamente no novo cenário educacional e passaram a fazer parte da estrutura curricular, com conteúdo próprio ligado à cultura artística.

² A LDB é a sigla que representa a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (Lei nº 9394/1996), sendo a lei mais importante no que se refere a educação, ela estabelece as diretrizes e bases da educação nacional.

Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9394.htm

³ Os PCNs é a sigla que representa Os Parâmetros Curriculares Nacionais, que são na verdade diretrizes elaboradas para orientar os educadores por meio da normatização de alguns aspectos fundamentais concernentes a cada disciplina.

Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/33038>

E com a Base Nacional Comum Curricular⁴ sendo criada em 2017 e aplicada à educação escolar, destacando o que diz respeito ao Ensino Fundamental, tem-se um componente curricular centrado em 4 tipos de linguagens: Artes Visuais, Dança, Música e Teatro, objetivando que as artes apareça como uma disciplina integradora e interativa, possibilitando aos discentes conhecimentos de artes, compreensão, produção, etc.

Como neste trabalho foca-se na Linguagem de Artes Visuais, se faz necessário frisar a definição que consta na BNCC (2017), na qual as classifica como sendo:

Processos e produtos artísticos e culturais, nos diversos tempos históricos e contextos sociais, que têm a expressão visual como elemento de comunicação. Essas manifestações resultam de explorações plurais e transformações de materiais, de recursos tecnológicos e de apropriações da cultura cotidiana. As Artes visuais possibilitam aos alunos explorar múltiplas culturas visuais, dialogar com as diferenças e conhecer outros espaços e possibilidades inventivas e expressivas, de modo a ampliar os limites escolares e criar novas formas de interação artística e de produção cultural, sejam elas concretas, sejam elas simbólicas. (BNCC, 2017, p. 193)

E como no campo das artes visuais os discentes terão a possibilidade de compreender a cultura artística a qual fazem parte, então neste tópico também foca-se em um Ensino de artes desenvolvido através da interdisciplinaridade, para isso, faz-se necessário apontar que dentre as competências específicas para o ensino fundamental, a BNCC aponta em sua 2^a competência que o ensino de artes deve:

Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações. (BNCC, 2017, p. 196)

Diante dessas demandas e foco no currículo de Artes, as suas concepções se expandiram, mostrando que além do ensino de artes ser essencial para o compartilhamento de conhecimentos artísticos, ele também pode estar ligado a realidade dos educandos e pode estar se relacionando com demais disciplinas, a fim de formar educandos reflexivos, criativos e críticos.

Sendo assim, Hernández (2000, p. 56) assinala que:

⁴ A BNCC é a sigla que representa a Base Nacional Comum Curricular, que é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica.

Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/base-nacional-comum-curricular-bncc>

Uma arte na educação para a compreensão assim proposta requer um campo de conhecimentos interdisciplinares que permita a aproximação às diferentes culturas de outras épocas e lugares, para favorecer a aprendizagem de estratégias de interpretação e a realização de produções com diferentes meios e recursos nos quais esse conhecimento se projete em novas produções simbólicas. A relação desses saberes trata de favorecer o desenvolvimento de um conhecimento crítico e relacional sobre e a partir das produções que se vinculam ao seu contexto e ao presente dos estudantes e dos diferentes produtores e receptores das manifestações de compreensão da cultura visual.

Se a arte está presente em todas as etapas de nossa vida, é fundamental sua utilização e inclusão na formação dos educandos, levando em consideração o uso da imagem no ensino de artes, tendo em vista que “a presença de estímulos visuais é tão intensa que praticamente todas as nossas relações com a realidade são intermediadas por algum tipo de imagem”. (RAMALDES, 2010, p. 5).

As imagens no campo das Artes são na verdade produtos da nossa cultura, pois retratam características artísticas de cada espaço tempo, sendo assim, ao falar de visualidade é dado foco às imagens, às fotografias, às pinturas, os desenhos, os objetos, etc., já que eles possibilitam uma percepção visual e, além disso, por meio das imagens é transmitido às experiências sensíveis do mundo.

Segundo Ramalde (2010, p. 9) “o termo imagem serve, neste caso, para designar uma fotografia, uma pintura, uma embalagem, um desenho ou mesmo uma escrita, enfim, tudo o que se oferece à percepção visual”, assim sendo, como nesta pesquisa é dado enfoque aos museus como espaços não formais de aprendizagem, que através de seus acervos desencadeiam a sensibilidade por meio da visão em seus visitantes, se faz necessário frisar que a produção visual possibilita uma fácil compreensão das artes.

A mensagem produzida nos acervos museais chegam ao seu público através do visual, desencadeando percepções e sensibilidade, já que a produção da arte imagética está baseada nos conceitos da semiótica, que segundo Ramalde (2010), é a ciência que estuda sobre os signos, seus significados e todas as formas de como o ser humano pode se comunicar, também conhecida como a ciência das linguagens, pois além da fala, da escrita e de gestos, também é possível se comunicar através de imagens, rabiscos, desenhos, pinturas, esculturas, ou seja, por meio essencialmente da arte.

Voltando-se novamente ao foco dos museus, quando atrelados aos espaços formais de aprendizagem, ou seja, as escolas, eles podem cumprir seu papel no processo educativo dos

discentes. Os museus na atualidade se configuram como espaços de diálogo, difusão, educação e cultura, e, por isso, desencadeiam uma leitura visual ao público escolar.

De acordo com Marandino (2008), esse tipo de reação proporcionada pelos museus, é pertencente ao sistema de educação não formal, pois se caracteriza como atividades educativas organizadas fora do sistema formal de educação, desenvolvendo ações com foco no patrimônio, a fim de desencadear aprendizagens no seu público de visitantes.

A potencialidade educativa dos museus pode proporcionar práticas educativas diversas, se tornando um recurso acessível para as aulas de Arte, mas nessa perspectiva, é possível realizar o seguinte questionamento: Quando os espaços museais passaram a ser vistos como espaços educativos? Tendo em vista que salvaguardam memória, cultura e arte.

Segundo Marandino (2008), em meados do século XX foi tido a presença de realizações de fenômenos científicos, desenvolvimento tecnológico e a presença da interatividade no cotidiano, com isso, surgiu uma urgente necessidade de estratégias que visassem facilitar a comunicação do público com as exposições sediadas nos museus, o que desencadeou em um foco centrado no sujeito, na sua cultura e no seu intelecto.

Diante dessas demandas, os museus passaram a ser reconhecidos formalmente como instituições de caráter educativo. Esse reconhecimento sinaliza o início das atividades museais específicas a partir de suas definições de objetos educativos.

Dessa maneira, From (2020), os define como:

Ambientes culturais e educativos que pretendem educar por meio da sensibilização e do conhecimento, e cultivam a relação educadora e produção de significados a partir de seus objetos, exposições e proposta educativa, entre outras. Nesse sentido, a relação educadora entre os sujeitos e os museus é uma das finalidades e função da ação educativa. (FROM, 2020, p. 12)

A partir desta premissa, tanto a escola quanto o museu ao se relacionarem de forma interdisciplinar, estimulam o aprofundamento da percepção sensível aos sentidos visuais e potencializam a leitura de seu espaço e acervo. A capacidade de percepção dos diferentes objetos, formas, texturas, composições, etc., podem emitir o processo de descoberta, da criação e dos significados, tendo em vista que ao término das observações o aluno chegará à fase de síntese.

O processo de ensino-aprendizagem de Arte com os espaços museais não se limita a conteúdos isolados, mas possibilita, de acordo com a BNCC, uma interdisciplinaridade entre os espaços e ampliação da experiência e vivência pessoal de cada indivíduo participante. Suas

abordagens podem ser alteradas, modeladas e ampliadas de acordo com o processo de ensino aprendizagem.

A Arte Educação é um processo de mediação entre os docentes e os discentes, e uma de suas responsabilidades é contribuir com o desenvolvimento cultural dos sujeitos, por meio de seus conhecimentos artísticos. O processo de aprendizagem de arte entre escolas e museus têm um papel fundamental ao possibilitar que seja desenvolvido a percepção e a imaginação, tendo em vista que à medida que possibilita ao aluno a expressão pessoal e o contato com expressões coletivas, como acervos, também desencadeia à identificação cultural e desenvolvimento artístico.

3 OS MUSEUS ATRAVÉS DAS FERRAMENTAS DIGITAIS COMO ESPAÇOS POSSÍVEIS DE COLABORAÇÃO PARA O ENSINO DE ARTES EM SALA

“O século XXI foi tomado por uma discussão polêmica em torno da educação e tecnologia. O mundo globalizado precisa de trocas de informações cada vez mais rápida”(ARAÚJO, 2017, p. 59). Sendo assim, o uso dos recursos tecnológicos e digitais tornaram-se necessários no campo do ensino-aprendizagem, tendo em vista que novas condições de práticas pedagógicas têm se apresentado e se desenvolvido na atualidade, uma vez que muitas ações interdisciplinares se desenvolvem ao longo das mudanças espaço tempo.

A introdução do uso de ferramentas digitais no contexto escolar brasileiro foi inserida oficialmente a partir de 1998 com a elaboração dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs). O documento aconselha aos docentes a utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) como recursos didáticos, pois essas ferramentas ao serem inseridas na realidade dos alunos, possibilitam que a escola e a sala de aula acompanhem as transformações da sociedade.

Na atualidade a tecnologia digital é uma realidade presente em várias áreas, então é fundamental compreender suas potencialidades e assim as suas diversas possibilidades de uso, visando a realização de uma arte educação focada na formação consciente, criativa e artística dos discentes.

Levando em consideração que as tecnologias estão diante de nós como uma demanda do tempo presente, é fundamental pensar e refletir a respeito de seu uso também em sala de aula, neste caso, em especial nas aulas de Artes. Pois, tal incorporação sensibiliza tanto a

cultura artística como a cultura escolar, desencadeando efeitos na produção e partilha do conhecimento artístico ensinado na educação básica.

Além de possibilitar interatividade no ensino aprendizagem, também torna o docente conhecedor no uso das tecnologias digitais, de forma que as integre ao currículo e as conduza de maneira significativa para uma ampliação de abordagens que resultem melhores feitos na aprendizagem dos alunos.

Para Pimentel (2007):

O uso de novas tecnologias possibilita aos alunos desenvolver sua capacidade de pensar e fazer Arte contemporaneamente, representando um importante componente na vida dos alunos e professores, na medida em que abre o leque de possibilidades para seu conhecimento e expressão (PIMENTEL, 2007, p. 120)

Nesta concepção, como é dado foco nesta pesquisa ao uso dos museus na prática de ensino-aprendizagem em Artes, é possível destacar que por meio das tecnologias digitais ocorre uma democratização de seu acesso, já que diante da ampliação do uso da internet, os museus também viram a importância de se adequar a realidade de seu público, e viram nos espaços midiáticos uma forma de realizar essa ligação ao disponibilizarem sua virtualidade.

Esta modalidade museal tem alcançado diversos espaços em tempo real, compartilhando símbolos, expressões culturais e significados múltiplos através da internet, “o museu virtual é um verdadeiro laboratório de experimentação que se manifesta especificamente na maneira como a tecnologia determina a própria forma da experiência” (MUCHACHO, 2005, p. 1546).

A internet nesta perspectiva se tornou uma excelente aliada dos museus, pois possibilita que ele chegue a qualquer lugar, e através das plataformas eletrônicas disponibilizadas em rede, o docente pode ter acesso aos mais diversos tipos de museus, para melhor interligar com aulas de artes para os alunos, a fim de dar continuidade de forma lúdica e educativa à temática que esteja trabalhando, assim como, gerando neles a visão de valorização e importância que a arte, os objetos museológicos e o patrimônio cultural em si tem na nossa sociedade, pois “a identificação com o conhecimento provoca uma alteração no modo de ver e perceber as coisas e o mundo” (MEDEIROS; SURYA, 2009, p. 7).

Dessa forma, vale salientar que apenas o simples acesso ao museu virtual não quer dizer que será produzido uma ligação de saberes, é necessário a mediação do docente ou de um educador, além disso, faz-se necessário frisar que a disponibilidade de recursos

tecnológicos digitais pode ser amplamente favorável ao desenvolvimento do produzir e do ensinar Artes, já que pode desencadear potencialidades no processo de ensino aprendizagem.

Sendo assim, diante das complexidades de estar distanciados fisicamente dos prédios físicos dos museus, a virtualidade é vista como uma ferramenta de possibilidades que envolve a cultura digital e as novas mídias, uma vez que, as visitas virtuais não excluem a experiência da visita física aos museus, mas proporcionam uma outra forma de experienciar museus, galerias de artes e acervos.

Essas ferramentas sendo alinhadas com a prática de ensino de artes, possibilitam um novo olhar frente às imagens e a construção de novas perspectivas do universo no qual os discentes estão inseridos, proporcionando um amplo campo de saberes através das artes visuais e da tecnologia, objetivando proporcionar novas oportunidades e vivências.

Partindo da percepção de que as mídias digitais têm revolucionado a sociedade dos tempos atuais, utilizá-las também como forma de preservar e salvaguardar os patrimônios possibilita uma dinamização de acesso aos museus. Diante desta premissa, Henriques (2018) defende que a:

A própria virtualidade também é uma forma de revolução do próprio papel do museu, pois além de desterritorializar o patrimônio faz com que a internet seja palco de novas interações museológicas. A internet trouxe para os museus uma nova perspectiva, na medida em que fez repensar o próprio conceito de museu e sua atuação nessa nova mídia. (HENRIQUES, 2018, p. 68)

Nesse sentido, os museus virtuais agem também como demanda do tempo presente, tendo em vista que o século XXI foi tomado pela ampliação dos recursos digitais, o que também possibilitou novas perspectivas de ação museológica, desencadeando um desprendimento exclusivo do espaço físico e abrindo novas formas e sentidos de participação das pessoas. Portanto, “a possibilidade de utilizar novos espaços para a interação com o patrimônio é a grande contribuição dos museus virtuais à museologia” (HENRIQUES, 2018, p. 69).

E como destacado anteriormente, os museus através dos espaços midiáticos podem alcançar um público cada vez mais amplo e diversificado, e como são locais propícios de interligação de cultura, história, arte e memória, cumprem função na construção ou redefinição destes lugares enquanto patrimônios. Sendo assim, os museus através de suas plataformas virtuais, os chamados museus virtuais, conseguem chegar de forma mais acessível ao seu público, para isso, Botelho (2010) especifica que:

O conceito de museu virtual pode apresentar duas configurações: a vertente virtual de determinado museu físico, ou seja, pode ser uma outra dimensão do museu físico, ou pode ser um museu essencialmente virtual, a existência de um museu virtual não implica a existência de um museu físico. [...] No primeiro caso, a vertente virtual, como complemento do museu físico, pode desenvolver as suas ações de forma própria decorrente das funcionalidades específicas das tecnologias. Nesse sentido, o processo museológico é incrementado, pois o público dispõe de duas abordagens diferentes do mesmo patrimônio: uma representação física e uma representação virtual. [...] No segundo caso, as ações são efetuadas unicamente no espaço virtual, visto não se dispor de espaço físico. (BOTELHO, 2010, p. 33 a 35)

Também vale ressaltar que o museu virtual não é apenas uma página informativa na internet. Henriques (2018), também parte da defesa de que o museu virtual necessita ter “suas ações museológicas, ou parte delas trabalhadas num espaço virtual, uma vez que somente através das ações museológicas é que poderá acontecer uma completa mediação entre o museu e o seu público” (HENRIQUES, 2018, p. 63) e também defende que o museu virtual “é aquele que faz da internet espaço de interação através de ações museológicas com o seu público” (HENRIQUES, 2018, p. 62).

Nesta perspectiva, o uso dos museus virtuais proporcionam inovação ao ensino de artes, tanto na esfera docente quanto na discente:

Para o educador essa metodologia é útil no sentido de que proporciona um ambiente de aprendizagem estimulante, pois desperta o interesse em buscar um conhecimento que em salas comuns não é atrativo. Para o aluno é um modo de estar fazendo uso de uma ferramenta que o mantém entretido enquanto aprende (SILVESTRE, 2009, p. 18)

Por meio da vivência prática é possível reconhecer que as tecnologias na escola podem ser ferramentas colaborativas para o ensino de artes, tendo em vista que a internet pode ser um instrumento de mediação de aprendizagens, aproximando e relacionando os espaços formais de ensino com os não formais, contribuindo como uma alavanca para desenvolver novas ações pedagógicas.

4 SELECIONANDO MUSEUS VIRTUAIS

Como o objetivo geral desta pesquisa era pensar os possíveis usos de acervos de museus virtuais, foram selecionados 5 (cinco) museus. Nesta seleção, optou-se pelos museus nacionais: alguns totalmente digitais e outros desdobramentos virtuais de espaços físicos, conforme classifica Botelho (2010) e Henriques (2018).

Pois ambos defendem que o museu virtual não é apenas um folheto eletrônico informativo de exposição que será realizado ou horários de visitação, mas é necessário ter interação dos espaços museológicos com o público de visitantes, mesmo que isso seja possibilitado via internet.

O primeiro museu a ser analisado foi o Paço do Frevo, o qual é uma extensão do prédio físico. Surgiu através de uma parceria entre a Prefeitura do Recife, a Fundação Roberto Marinho, o IPHAN e o Governo Federal. A plataforma virtual está disponível no site Google Arts and Culture e conta com a visualização 360º do prédio físico, exposições online, coleções fotográficas e audiovisuais. Seu acervo é voltado para a história e cultura artística do frevo, mostrando um recorte temporal através de uma linha do tempo e os sujeitos envolvidos no desenvolvimento do patrimônio artístico.

Podendo ser acessado no link <<https://pacodofrevo.org.br/#opacopordentro>>

Google Arts & Culture

Página inicial Explorar Jogar Por perto Favoritos

4 Museum Views

EXPLORAR

Paço do Frevo - primeiro andar

EXPLORAR

Paço do Frevo - segundo andar

EXPLORAR

Paço do Frevo - terceiro andar

EXPLORAR

Paço do Frevo - quarto andar



Imagen 1 – Pagina do Tour Virtual do Museu Paço do Frevo
 Fonte: <https://pacodofrevo.org.br/#opacopordentro>

Do Paço do frevo é possível destacar o *Abre - salas*, que é uma atividade educativa desenvolvida no período pandêmico (2020), na qual conta com uma visita digital remota que mobiliza a memória institucional, possibilitando a criação de um espaço museal que fala sobre si mesmo, assim como, sobre seu principal objeto de salvaguarda, o Frevo.

O *Abre - salas* é caracterizado pela possibilidade de o público explorar o museu e sua exposição de longa duração à distância, através da mediação do educativo da instituição. Utilizado em sala de aula os alunos podem ter contato com coleções fotográficas, exposições audiovisuais, músicas, passos de danças, glossário de carnaval e agremiações de comendadores.

O segundo museu analisado foi o Museu Afro Brasil, que também é uma extensão do prédio físico, está vinculado à Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Estado de São Paulo, administrado pela Associação Museu Afro Brasil - Organização Social de Cultura. A plataforma virtual está disponível no site Google Arts and Culture, o acervo possui diversos aspectos dos universos culturais africanos e afro-brasileiros, abordando temas como a religião, o trabalho, a arte, a escravidão, entre outros que marcam e registram a trajetória histórica e as influências africanas na construção da nossa cultura.

Podendo ser acessado no link <<https://artsandculture.google.com/partner/museu-afro-brasil>>

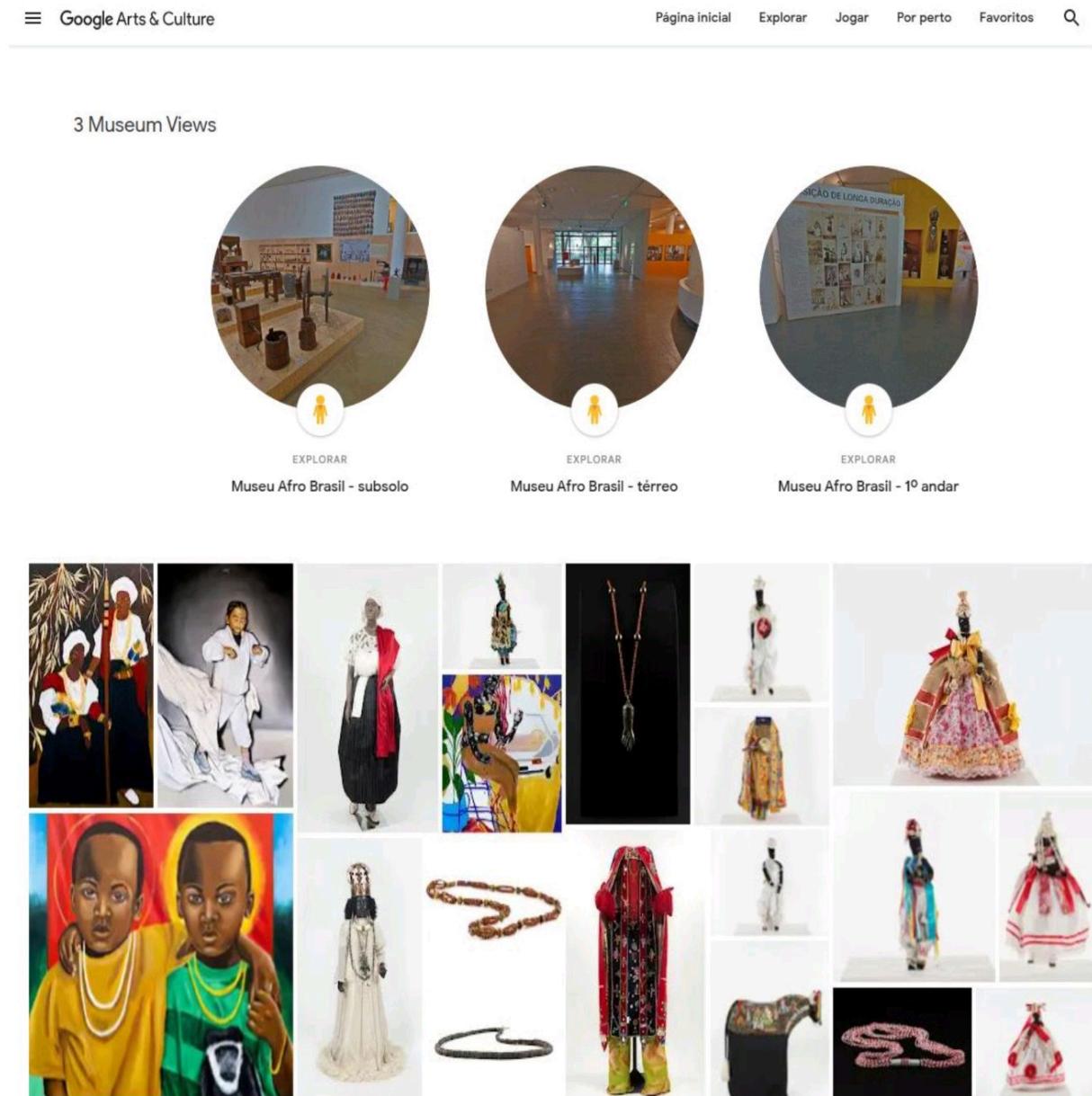


Imagen 2 – Página do Tour Virtual do Museu Afro Brasil
Fonte: <https://artsandculture.google.com/partner/museu-afro-brasil>

O Museu Afro Brasil também passou a fornecer mediações síncronas com o educativo como estratégia no período pandêmico e continua, mas é necessário realizar o agendamento com antecedência. Através do Afro Brasil, o professor de Artes pode levar para sala imagens de esculturas, de pinturas, de coleções fotográficas, destacando objetos e tecidos referente a cultura afro, trabalhando assim a sua influência na construção da sociedade

brasileira.

O terceiro museu a ser analisado foi o Museu do Memes, este é essencialmente virtual, foi desenvolvido em parceria com pesquisadores e estudantes do Laboratório de Pesquisa em Comunicação, Culturas Políticas e Economia da Colaboração (coLAB), vinculado à Universidade Federal Fluminense. O museu organiza oficinas e exposições com o intuito de preservar a memória dos memes da internet e objetiva possibilitar o acesso e o aprendizado de vários conteúdos históricos de forma lúdica e humorada, mostrando que os memes podem ser recursos visuais desenvolvidos para estimular uma reflexão crítica social.

Podendo ser acessado pelo link <<https://museudememes.com.br>>



Imagen 3: Página inicial do Museu dos Memes
Fonte: <https://museudememes.com.br>

Com o Museu dos Memes é possível levar para sala de aula a análise da produção imagética, trabalhar a transmissão da mensagem produzida e o lúdico no currículo. Além disso, o museu conta com diversas exposições tanto com teor interativo, quanto com teor

crítico.

Já o quarto museu, foi a Pinacoteca de São Paulo, tem sua vertente virtual como extensão do prédio físico, é um museu de artes visuais voltado para a produção brasileira concebida desde o século XIX até a contemporaneidade, sempre considerando diálogos com variadas culturas do mundo. Possui digitalizado tanto seu espaço físico, quanto seus acervos.

O acervo original foi formado a partir da transferência de 20 obras do Museu Paulista da Universidade de São Paulo, com o passar dos anos formou um significativo acervo. Atualmente sua coleção conta com cerca de 11 mil peças.

Podendo ser acessado seu espaço físico digitalizado em 3D no link<<https://www.portal.iteleport.com.br/tour3d/pinacoteca-de-sp-acervo-permanente/?>> e demais acervos digitalizados (esculturas, fotografias, pinturas, desenhos, vídeos, gravuras), no link <<https://pinacoteca.org.br/conteudos-digitais/tipo/tour-virtual/>>

- Acervo Permanente

- acervo permanente



Imagen 4 – Imagem reduzida do espaço físico da Pinacoteca em 3D
Fonte: <https://www.portal.iteleport.com.br/tour3d/pinacoteca-de-sp-acervo-permanente/?>

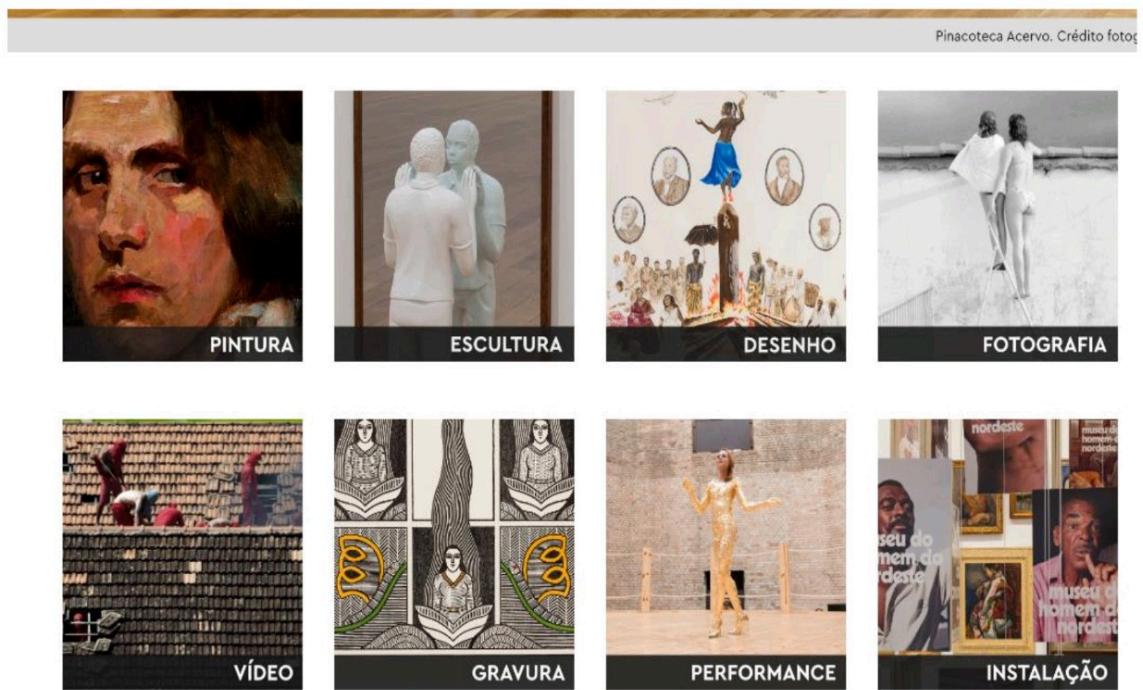


Imagen 5 – Acervos digitalizados da Pinacoteca
 Fonte: <https://pinacoteca.org.br/conteudos-digitais/tipo/tour-virtual/>

Com o Museu da Pinacoteca é possível levar para dentro da sala de aula o reconhecimento de diversos artistas, pinturas sobre aldeias e grupos indígenas, assim como, técnicas de pintura em papéis, ou seja, é um ótimo acervo para se trabalhar a diversidade da pintura brasileira, ainda é possível visitar um conjunto de imagens do período colonial e também analisar obras e técnicas de artistas modernistas.

Já o quinto e último museu analisado foi o Museu Nacional do Rio de Janeiro, que também é uma extensão do físico. O Museu Nacional é a instituição de história natural mais antiga do Brasil, fundada em 1818 pelo então rei D. João VI. Através dos séculos, o museu se tornou casa de mais de 20 milhões de itens históricos e científicos, dentre eles, o remanescente do esqueleto de Luzia e reconstituições artísticas de animais pré-históricos (dinossauros e pterossauros).

No entanto, com o incêndio em 2018, o que pode ter destruído mais de 90% dos acervos, o Museu viu na internet uma forma de compartilhar com o seu público os objetos museológicos que outrora estavam expostos em suas galerias, então os acervos que haviam sido digitalizados, atualmente se encontram disponibilizados na plataforma Google Arts and Culture.

Podendo ser acessado pelo link
<https://artsandculture.google.com/story/3QVhRqzzmenIIQ>

Google Arts & Culture

Página inicial Explorar Jogar Por perto Favoritos  

O Museu Nacional em 360°

EXPLORAR
Boneca de baiana

Boneca de pano Kumbukumbu

EXPLORAR
Máscara Indígena

Patrimônio brasileiro em risco

EXPLORAR

Conheça Luzia

O mais antigo esqueleto das Américas

EXPLORAR

Meteorito Bendegó

O maior meteorito brasileiro

EXPLORAR

Penas Karajá

Artefatos indígenas

EXPLORAR

Afrescos de Pompeia

Histórias da Itália

EXPLORAR

A deusa Vênus

Uma escultura da Grécia Antiga

EXPLORAR

O sarcófago de Sha-amun-en-su

O caixão pintado da 'Cantora de Ámon'

Matérias de Museu Nacional

EXPOSIÇÃO ON-LINE

Arqueologia Brasileira

Museu Nacional

EXPOSIÇÃO ON-LINE

Brasil Indígena

Museu Nacional

EXPOSIÇÃO ON-LINE

Culturas do Mediterrâneo

Museu Nacional

Imagen 6 - Página do Tour Virtual do Museu Nacional do RJ
Fonte: <https://artsandculture.google.com/story/3QVhRqzzmenIIQ>

Com o acesso ao Museu Nacional do RJ é possível trabalhar em sala com um acervo repleto de objetos que abordam as temáticas da antropologia, paleontologia e arqueologia. É possibilitado através das exposições online apresentar aos alunos características da arqueologia indígena brasileira e de culturas do mediterrâneo, assim como, da arte egípcia, africana e pré-colombiana, como adornos, pinturas/tonalidades/traçados/simetria em cerâmica e em madeira, esculturas em barro e bronze, cestos, etc. Também seria possível apresentar ilustrações dos esqueletos pré-históricos e reconstruções das feições dos dinossauros brasileiros.

5 ANALISANDO A PLATAFORMA VIRTUAL DO MUSEU DOS MEMES

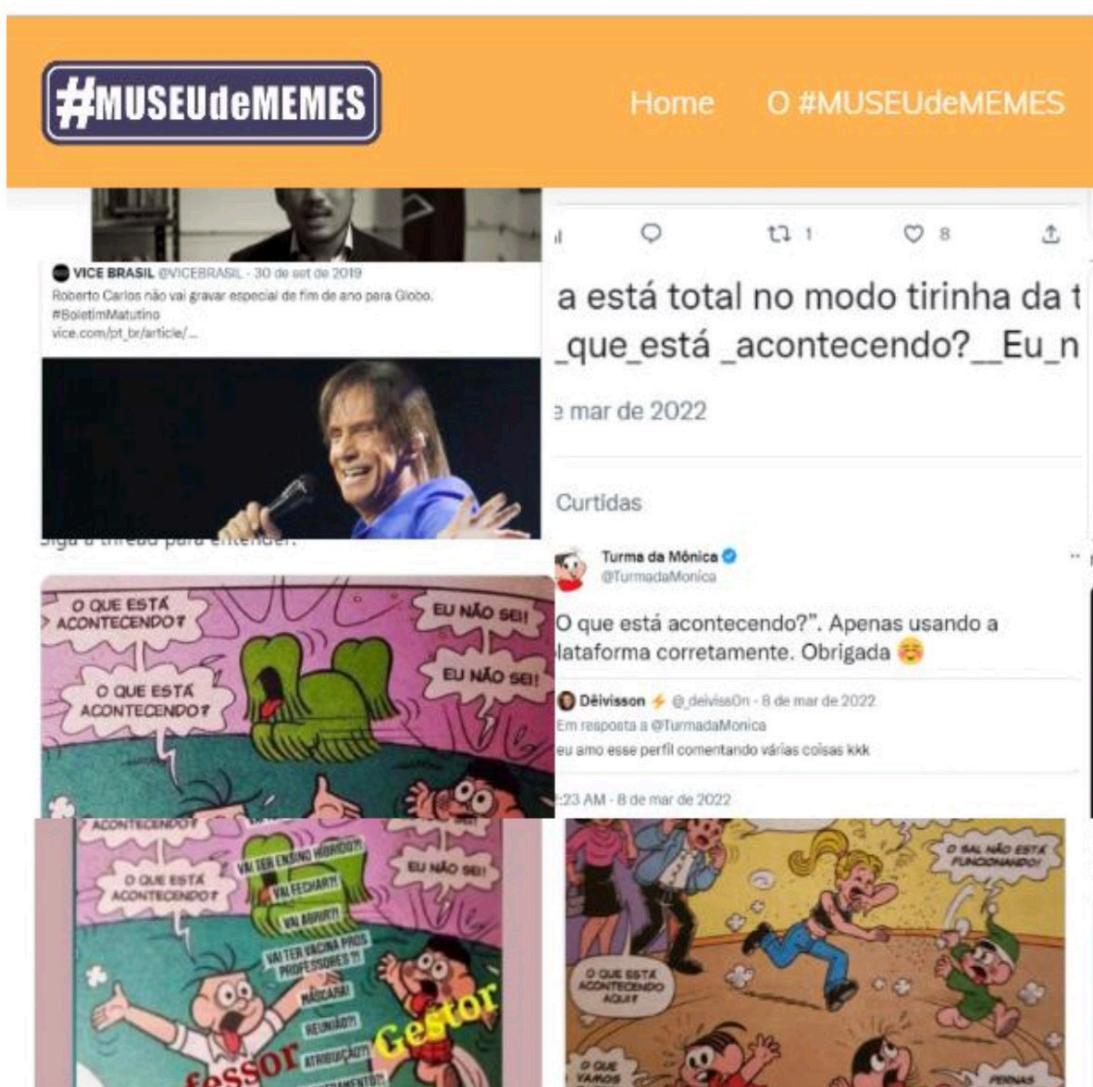


Imagen 7: Página inicial do Museu dos Memes

Fonte: <https://museudememes.com.br>

Diante da análise dos 5 museus, foi escolhido o Museu dos memes para a realização de uma análise mais a fundo de seus acervos para possíveis usos em aulas de Artes. A escolha se deu porque foi levado em consideração a temática da Semiótica (RAMALDES, 2010), assunto que foi estudado na disciplina "Semiótica na Arte Educação", dessa maneira, foi delimitado um acervo virtual na qual fosse possível trabalhar com a arte imagética no teor de sua produção e composição de sua mensagem.

Além disso, como defendido por Oliveira (2005, p. 27), no mundo contemporâneo não se pode mais dividir, "o que pertence ao mundo dos museus e o que pertence ao visual cotidiano de todos os cidadãos", nessa perspectiva, o museu do memes além de salvaguardar as memórias do memes produzidos em rede, também é um meio que faz parte diariamente da realidade digital dos discentes.

Como protocolo de análise dos acervos será delimitado: uma diferenciação dos tipos de memes, a validação da ordenação dos elementos gráficos que o materializam (o ponto, a linha, a direção, a forma, o plano, a cor, o tom, a dimensão, o movimento, os traços físicos, etc.) e a interdisciplinaridade de assuntos que podem estar expostos nele.

Nesta proporção, sabe-se que com o surgimento e desenvolvimento da internet, bem como a expansão do acesso digital em pleno século XXI, despertaram um novo sentido ao termo comunicação. As pessoas enviam e recebem mensagens de maneira instantânea, independentemente de qualquer que seja a distância.

Além disso, Ramaldes (2010) aponta que:

O fascínio pelas imagens não é privilégio de nosso tempo, com registro em várias etapas da história do desenvolvimento humano, porém na atualidade, parece responder muito à própria característica de uma sociedade atraída por apelos sensoriais, em decorrência dos aparatos tecnológicos com os quais convive e que favorecem o recurso a linguagens que estimulam diferentes sentidos, em especial à visão. Não importa a que propósito se destine qualquer manifestação visual, fato é que [...] sabemos claramente que estamos diante de objetos produzidos pelo homem como atos de linguagem. (RAMALDES, 2010, p. 5)

O acesso às mídias digitais proporcionou também diferentes modos de se expressar, com o advento das redes as pessoas trocam mensagens de maneiras diversificadas, seja postando um texto, uma opinião, publicando fotos, vídeos, etc. Em meio a esta imensidão e velocidade de troca de comunicação, surgiu o que pode ser chamado de Meme.

O termo meme transpassa há tempos em sociedade, para chegar ao que entendemos hoje ele passou por algumas transformações. Em 1976, Dawkins (2015) explica a etimologia da palavra por meio de uma abreviação do termo mimeme:

Mimeme provém de uma raiz grega adequada, mas eu procuro uma palavra mais curta que soe mais ou menos como “gene”. Espero que meus amigos classicistas me perdoem se eu abreviar mimeme para meme. Meme guarda relação com memória, ou com a palavra francesa mème. (DAWKINS, 2015, p. 330)

Nesta perspectiva, Dawkins (2015) realiza essa comparação, pois defende que os memes por serem vulneráveis às variações, assim como genes, eles também se reproduzem, mas nesse caso, na proporção da cultura, do número de acesso, o que desencadeia em sucesso ou fracasso, ou seja, a replicação do meme dependeria da capacidade de aceitação frente ao ambiente sociocultural onde ele surge e se propaga.

O meme enquanto uso na proporção da internet se dá por volta dos anos 2000, a partir daí foi se disseminando cada vez mais e hoje, segundo informações do Museu dos Memes, eles são um fenômeno típico da internet e podem ser apresentados como imagens contendo linguagem verbal, vídeos ou expressões difundidas pelas mídias sociais, os quais geralmente são carregados de humor.

Os memes podem abordar qualquer assunto, isso depende somente da criatividade do autor do Meme. E segundo Cadena (2017):

os memes são imagens estáticas associadas a textos ou não, ou o texto em formato de imagem (gif, png, jpeg) que foram produzidas e circuladas em redes sociais, ele também frisa que a produção memética pode ou não ser dotada de humor. Por meio das tecnologias digitais, os memes tem alcançado diversos espaços em tempo real, e compartilhando símbolos, expressões culturais e significados múltiplos através da internet. (CADENA, 2017, p. 15)

Sobre o uso de Memes como ferramenta a ser usada em sala de aula, Zubler, Ayres e Souza (2017) defendem que a prática com Memes pode despertar o interesse do educando a diferentes tipos de leitura, aguçando sua criticidade, levando-o a compreender o sentido de diferentes situações por meio da linguagem não verbal, verbal ou mista, como podemos ver nos exemplos a seguir.

Meme com apenas linguagem não verbal, composto por registro fotográfico, tonalidades, traços e expressões faciais.

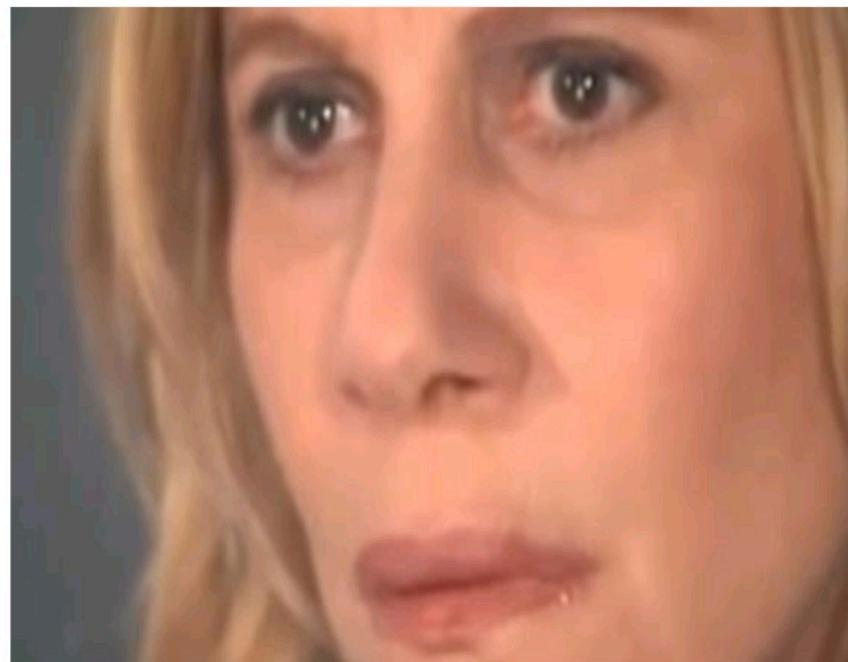


Imagen 8 – Imagem do acervo do Museu dos memes
Fonte: <https://museudememes.com.br>

Meme com apenas linguagem verbal, composto por letras e números digitados, os quais funcionam com o intuito de desvendar os códigos.

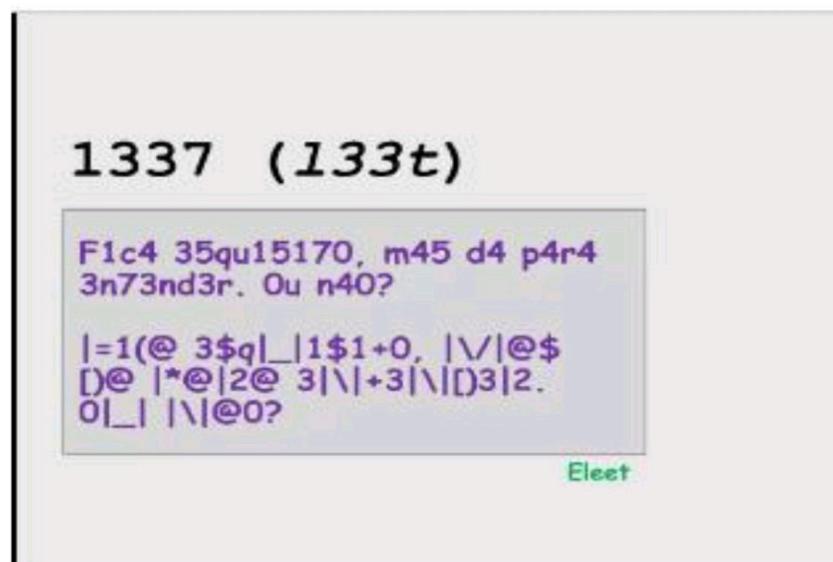


Imagen 9 – Imagem do acervo do Museu dos memes
Fonte: <https://museudememes.com.br>

Meme composto por linguagem mista, além de desenhos, tonalidades, mistura de cores frias e quentes, expressões faciais, movimento e balões de pensamento, também são compostos em linguagem verbal, deixando explícito o que os personagens estão a falar.



Imagen 10 – Imagem do acervo do Museu dos memes

Fonte: <https://museudememes.com.br>

Em todos os casos é possível encontrar diálogo entre os elementos que compõem as imagens, seja os sujeitos, os objetos, as cores, as fisionomias, os códigos, etc. Por trás de toda produção memética é existente uma semiótica discursiva, pois existe uma intencionalidade na condução dos elementos e sentidos, tendo em vista que objetiva “compreender o que o texto diz e como ele faz para dizer o que diz” (BARROS, 1990, p. 7).

Partindo da Educação para a compreensão da cultura visual não se trata de estudar processos individuais relacionados com a compreensão desses significados, mas sim da dinâmica social da linguagem que esclarece e estabiliza a multiplicidade de significações pelas quais o mundo se aprende e se representa. (HERNÁNDEZ, 2000, p. 54).

Na imagem 8, o meme é criado a partir do registro de uma cena da novela Senhora do destino, nele é encontrado uma linguagem não verbal, no entanto, a partir dos elementos de visualidade é possível compreender o sentido sensível nele exposto, como um olhar de negação. Já na imagem 9 é exposto uma linguagem verbal desenvolvida por códigos, o que instiga um olhar de curiosidade e reflexão na sua compreensão. Na imagem 10 é apresentado uma linguagem mista, o que colabora para uma compreensão da mensagem de forma mais

simples, tendo em vista que as expressões dos personagens também são verbalizadas.

Dessa maneira, Massaruto, Vale e Alaimo (2017) destacam que aulas que utilizem o recurso dos Memes podem ser uma prática positiva e interativa, pois traz para os sujeitos envolvidos no processo de aprendizagem uma didática lúdica e eficiente, tendo em vista que o trabalho com o imagético e com o conhecimento prévio de cada aluno pode desencadear diversas potencialidades.

Além disso, uma aula que utilize o acervo museal dos memes, despertará nos alunos a compreensão dos elementos da imagem: como cores, expressões faciais, traçados, etc. A utilização de Memes na sala de aula como recurso imagético, estabelece uma relação de intertextualidade com aquilo que faz parte do cotidiano do aluno.

O meme é uma ideia, uma arte, uma expressão criativa e quando atrelado a tecnologia digital, passa a ser utilizado em uma maior potencialidade, além disso, nossa sociedade, inclusive o público de alunos, se apoia cotidianamente na utilização das tecnologias voltadas, essencialmente, para o uso da internet, por isso, é de suma importância interligar a realidade dos educandos nas atividades pedagógicas.

Massaruto, Vale e Alaimo (2017) defendem que memes devem ser usados em sala de aula para dinamizar a aprendizagem, assim como, desencadear a percepção de temas mais complexos e que necessitam ser tratados com mais seriedade. Já Escalante (2016), destaca o potencial comunicativo dos memes, afirmando que eles funcionam como uma interrelação de saberes prévios e pode instigar no educando a buscar pela percepção e informação sobre a mensagem que ele transmite.

O meme é uma forma de comunicação complexa, por mais simples que algumas pessoas achem, mas alguns requerem análise da imagem, conhecimentos prévios e às vezes até uma releitura para serem compreendidos. Dessa maneira, o educando trabalha sua criatividade ao idealizar e criar memes, ou para realizar sua leitura visual, necessita também utilizar habilidades com as ferramentas digitais, aprender ou reforçar assuntos aprendidos em sala, seja para elaborá-lo ou interpretá-lo, e utiliza o humor para construir seu aprendizado.

O uso da imagem através do museu disponibiliza uma diversidade enorme de memes, sendo separados por temática e coleção, possibilitando um acesso prático e rápido ao seu público. Além disso, com o Museu dos Memes o professor pode utilizá-lo de diferentes formas, realizando debates em sala a fim de despertar a compreensão da mensagem de algum meme, pode explorar as exposições e os acervos, trabalhar conteúdo da arte na contemporaneidade, além disso, pode instigar nos alunos a perspectiva de que o ensino de

artes pode ser desenvolvido com humor e que também transmite um marco e uma carga cultural e artística de determinado espaço tempo social.

Dessa forma, “os memes encontrados no ciberespaço podem ser utilizados como um suporte pedagógico, é necessário nos situarmos em meio a um debate um pouco mais amplo, referente a maneira a qual estudantes se relacionam com os recursos digitais” (SILVA, 2019, p. 174).

O museu dos memes conta com colaboradores que desenvolvem exposições e curadorias de coleções online, de acordo com temáticas específicas, como políticas, sociais e culturais ou assuntos da atualidade que acabaram caindo na popularidade do público.

Dessa forma, logo abaixo será destacado alguns acervos virtuais que existem no museu e que podem ser utilizados em sala como recurso pedagógico e didático:

A coleção de memes sobre “territorialidade: entre o global e o local”: A curadoria teve como objetivo debater a condição dos memes como artefatos culturais de territorialidades reais e imaginadas, e refletir sobre as fronteiras das nacionalidades, dos regionalismos e da linguagem.



Imagen 11 - Página da coleção Memes e territorialidades: entre o global e o local
Fonte: <https://museudememes.com.br/exhibition/memes-e-territorialidade>

Memes sobre “pensadores e personagens históricos: a academia segundo os memes, os memes segundo a academia”: A curadoria contou com memes sobre filósofos, pensadores, acadêmicos, políticos, ditadores e outros personagens que povoam a história do mundo, com o intuito de abordar uma série de questões para reflexão sobre a relação entre a cultura erudita e a cultura popular na internet.

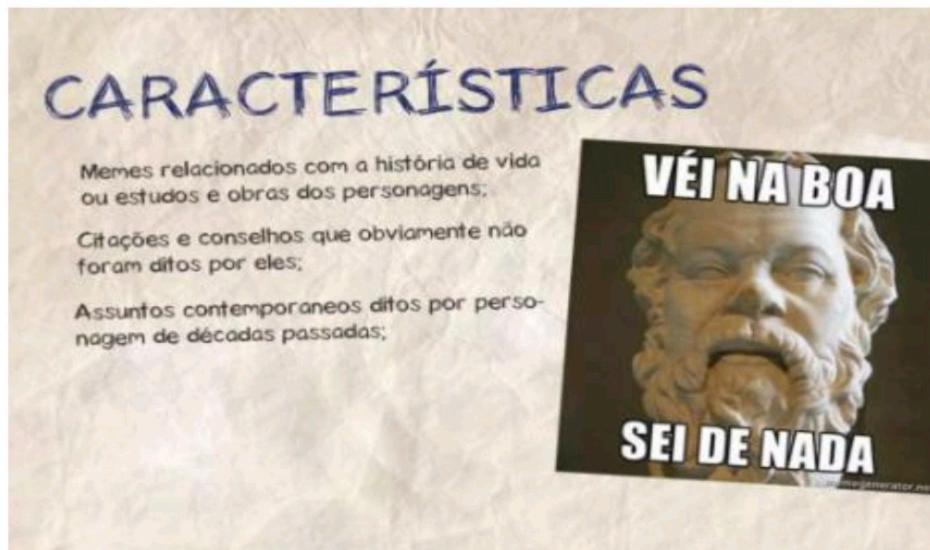


Imagen 12 - Página da coleção Memes de pensadores e personagens históricos: a academia segundo os memes, os memes segundo a academia
Fonte: <https://museudememes.com.br/exhibition/ pensadores>

Memes sobre “A política dos memes e os memes da política”: A curadoria fez um passeio pela relação entre os memes e a propaganda política e eleitoral, discutindo o caráter persuasivo, o humor e o ativismo presente nesses conteúdos.



Imagen 13 - Página da coleção Cersibon e o tiopês: as linguagens da internet
Fonte: <https://museudememes.com.br/exhibition/ cersibon-tiopes>

Memes sobre “Cersibon e o tiopês: as linguagens da internet”: A curadoria buscou debater as linguagens dos memes e dos memes como linguagem, com foco especial sobre o tiopês, um idioma constituído a partir de um conjunto de subculturas da rede.



Imagen 14 - Página da coleção Cersibon e o tiopês: as linguagens da internet
 Fonte: <https://museudememes.com.br/exhibition/ cersibon-tiopes>

Com os exemplos acima de 4 (quatro) das coleções expostas no museu, é possível apresentar ao aluno e ajudá-lo a desenvolver seu conhecimento de mundo e à sua capacidade de interpretação e de organização das ideias, ou seja, é fundamental a interdisciplinaridade e a interrelação, pois assim, o professor também estará ligando o ensino de artes a outras áreas do saber e ajudando os discentes a perceberem os elementos que constituem uma imagem memética, colocando-os diante da dinamicidade da cultura visual.

Além disso, é sempre importante pensar no uso de novas atividades, de novos métodos ou de propostas que foquem no estímulo dos discentes em analisar e compreender produções imagéticas em sala de aula e extra sala. Neste caso, estará interligando vários campos de saberes no ensino de artes, em um mesmo ambiente que estará utilizando as tecnologias digitais como meio de acesso a acervos virtuais, que possibilitam a análise de obras e curadorias variadas.

Podemos considerar também que estará sendo utilizado em sala uma arte imagética baseada nos conceitos da semiótica, que segundo Ramalde (2010), é a ciência que estuda

sobre os signos, significados e todas as formas possíveis de como os seres humanos realizam a comunicação entre si, também conhecida como a ciência das linguagens, pois é possível se comunicar através da fala, da escrita, de gestos e de imagens.

Assim sendo, o estudo da semiótica ajuda na compreensão dos processos comunicativos, quando relacionada com a linguagem memética, possibilita o leitor visual correlacionar imagens, palavras ou frases curtas na composição da mensagem, já que a arte na semiótica “significa dar expressão (forma), por meio de linguagens, ao que se quer manifestar (conteúdo)” (RAMALDES, 2010, p. 15).

Nessa perspectiva, o contato com os acervos museológicos do museu dos memes se articula com os conteúdos artísticos, já que estão analisando e compreendendo conteúdos que fazem parte da sua realidade, visto que os educandos estão constantemente curtindo e compartilhando memes na internet, além disso, serão instigados à produção artística, à sutileza de estarem atentos ao detalhe da obra, da composição dos elementos usados, da compreensão do contexto, etc., pois, assim como defendido por Costa (2005, p. 32), “os mais diversos campos do saber, da produção e da comunicação humana, se apoiam na linguagem visual ou na representação imagética”.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando o que foi pesquisado neste trabalho referente ao Ensino de Artes mediado por museus virtuais, comprehende-se que é fundamental reunir, analisar e debater novas abordagens e práticas de pesquisas que foquem na interligação das aprendizagens com diferentes espaços, objetivando contribuições para a construção da cultura artística no contexto escolar.

No decorrer do ensino aprendizagem em artes na educação básica, faz-se necessário uma ligação com diferentes espaços de produção de saberes. Dessa forma, as tecnologias digitais que antes eram questionadas quando usadas em sala, atualmente têm auxiliado e possibilitado a realização de mediações possíveis de maneira prática e ampliada.

Assim sendo, é essencial a continuidade do uso das tecnologias digitais no Ensino de Artes, mas ligada a uma percepção ativa dos recursos que as ferramentas digitais podem possibilitar à constituição de uma prática docente de qualidade, que media e contribui com um aprendizado interativo e que desencadeia o desenvolvimento de competências próprias dos discentes.

Dessa maneira, utilizar os recursos digitais para ligar a sala de aula a espaços museais é uma incorporação que pode sensibilizar tanto a cultura artística como a cultura escolar, elaborando efeitos na oferta e partilha do conhecimento imagético e da compreensão de seu significado ensinado na educação básica, assim como o acesso aos acervos virtuais de maneira prática.

Assim sendo, possibilitar um ambiente escolar com atividades que se integrem a realidade dos educandos, como os memes, objetivando uma aprendizagem interdisciplinar, pode contribuir para a ampliação das concepções de um ensino de artes desenvolvido de forma participativa, levando em consideração a realidade dos estudantes. Além disso, contribui como mais uma ferramenta de possibilidades para a compreensão do mundo a partir da reflexão dos memes, já que está dando visibilidade às memórias meméticas produzidas na sociedade.

Por fim, mesmo sabendo que ainda existem desafios imensos para um uso efetivo dos museus virtuais na educação básica, tendo em vista que a realidade das unidades de ensino e dos alunos são variáveis, e nem todos possuem as mesmas oportunidades de acesso à internet, mas diante da análise dos acervos virtuais disponibilizados no museu dos memes, vemos que seu uso pode desencadear potencialização, dinamicidade e interatividade se for utilizado no ensino aprendizagem em artes.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, Marciano Vieira de. A Evolução do Sistema Educacional Brasileiro e seus Retrocessos. **Revista Científica Multidisciplinar**: Ano 2, ed. 1, v. 1, 2017. p. 55 – 62.
- BARBOSA, A. **Teoria e prática da educação artística**. São Paulo: Cultrix, 1975.
- BARROS, Diana Luz de. **Teoria do Discurso: fundamentos semióticos**. São Paulo: Atual, 1988.
- BOTELHO, Agostinho de Jesus. Museus e centros de ciências virtuais: perspectivas e explorações de alunos e professores. Tese (**Doutorado em Educação**) – Instituto de Educação, Universidade de Lisboa, Lisboa, 2010.
- BRASIL, Presidente da República. Decreto lei n. 9.394. **Estabelece a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) como política de Estado**. Brasília, 2008. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9394.htm. Acesso: 01 de março de 2022.
- BRASIL, Presidente da República. Ministério da Educação: **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso: 01 de março de 2022.
- BRASIL, Presidente da República. Ministério da Educação: **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs)**. Brasília, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/33038> Acesso: 01 de março de 2022.
- CABELEIRA, Helena dos Reis. **A (des)integração das artes no currículo do século XXI: apontamentos para uma história do presente**. Matéria-prima. v. 5, n. 1, 2017, p. 132-141.
- CADENA, Sílvio. **Entre a História Pública e a História Escolar: as redes sociais e aprendizagem histórica**. In: Anais do XXIX Simpósio Nacional de História - contra os preconceitos: história e democracia. Brasília. 2017. p. 01-16.
- COSTA, Marcella Albaine Farias. Ensino de História e tecnologias digitais: trabalhando com oficinas pedagógicas. **Revista História Hoje**, v. 4, n. 8, 2015. p. 247-264.
- DAWKINS, Richard. **O Gene Egoísta**. São Paulo: Companhia das Letras, 2 ed., 2015.
- ESCALANTE, Pollyana Rodrigues Pessoa. O Potencial Comunicativo dos Memes: formas de letramento na rede digital. **Dissertação (Mestrado em Comunicação)** - Universidade do Estado do Rio de Janeiro. 2016.
- FROM, Tatiane Aparecida Damião. Educação em museus e ensino/aprendizagem de arte: reflexões possíveis. **Monografia (especialização)**. Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas. Universidade Federal de Minas Gerais, 2020.
- HENRIQUES, Rosali. **Os museus virtuais: conceitos e configurações**. **Cadernos de**

Sociomuseologia. Lisboa: v. 56, n. 12, 2018. p. 53-70.

HERNANDEZ, F. **Cultura Visual, mudança educativa e projeto de trabalho.** Porto Alegre: Artmed, 2000.

MARANDINO, Martha. **Educação em museus e divulgação científica.** São Paulo: Geenf, 2008.

MASSARUTO, Fillipo Antonio. VALE, Lara Ferreira. ALAIMO, Marcela Miquelon. Educomunicação: o Meme enquanto gênero textual a ser utilizado na sala de aula. São Paulo: **Revista Pandora Brasil**, 2017.

MEDEIROS, Mércia Carréra. SURYA, Leandro. **A Importância da educação patrimonial para a preservação do patrimônio.** ANPUH – XXV Simpósio Nacional de História – Fortaleza, 2009.

MUCHACHO, Rute. **Museus virtuais: A importância da usabilidade na mediação entre o público e o objecto museológico.** Departamento de Ciências da Comunicação, Artes e Tecnologias da Informação. Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias. Livro de Actas - 4º SOPCOM. 2015.

NOBRE, Zilvanir. MENDONÇA, Alice. O Ensino das Artes no Brasil: Teorias e Práticas. **Revista Portuguesa de Educação Artística.** n. 1, v. 5, 2015, p. 97 – 104.

OLIVEIRA, Sandra Ramalho. **Imagen também se lê.** São Paulo: EPU, 2005

PIMENTEL, Lucia Gouvêa. **Formação de professores: Ensino de Arte e Tecnologias Contemporâneas.** In: I Congresso de Educação, Arte e Cultura, 2007, Santa Maria. Anais. Santa Maria: UFSM, 2007.

RAMALDES, Dalva. **Sintaxe Visual Aplicações Semióticas.** Universidade Federal Rural de Espírito Santo. Vitória, 2010.

SILVA, André Fabricio. Pandemia, museu e virtualidade: a experiência museológica no “novo normal” e a ressignificação museal no ambiente virtual. **Anais do Museu Paulista.** São Paulo: Nova Série, v. 29, 2021, p. 1 - 27.

SILVA, Diego Leonardo Santana. **Os memes como suporte pedagógico no ensino de história.** Periferia: Educação, cultura e comunicação, v. 11, n. 1, 2019. p. 162-178.

SILVESTRE, Maria de Fátima. CUNHA, Daiane. VAZ, Adriana. Museu virtual nas aulas de arte: uma proposta de ensino motivadora. Paraná: Superintendência da Educação, v. 1, 2008.

SOUZA, Hugo Vieira Lucena de. NEIVA, Davi Hirafuji, CALVALCANTI, Rafael Pereira. RODRIGUES, Rodrigo Lins. GOMES, Alex Sandro. ADEODATO, Paulo Jorge Leitão. **Uma análise preditiva de desempenho dos cursos no ENADE com base no perfil socioeconômico e desempenho no ENEM dos alunos.** VI Congresso Brasileiro de Informática na Educação. Recife, 2017.

ZUBLER, Élidi. PAVANELLI. AYRES, Sandra Regina Braz. SOUZA, Renata de Melo. Memes nas redes sociais: práticas a partir das culturas de referência dos estudantes. 22º Seminário de Educação, Tecnologia e Sociedade. Rio Grande do Sul: **Revista Redin**, v. 6, n. 1, 2017.