
O MUSEU DAS CRIANÇAS: EDUCAÇÃO, REDES INTERNACIONAIS E ACERVO

Vera Lúcia Chacon Valença

RESUMO

Este artigo tem por propósito apresentar o Museu das Crianças e discutir alguns conceitos nele predominantes sobre educação, redes internacionais e acervo. O Museu das Crianças é um museu diferente dos tradicionais, o qual realiza atividades complementares às escolares, utilizando metodologia interativa que possibilita uma aprendizagem lúdica e divertida. As atividades educativas nele desenvolvidas consideram a criança como protagonista, sujeito de ação e reflexão, sendo ela o acervo de maior relevância. A rede internacional *Hands On* possibilita intercâmbios internacionais nessa categoria de museus.

Palavras-chave: Educação. Hands On. Acervo do Museu das Crianças.

INTRODUÇÃO

Estamos presenciando uma mudança estrutural no conceito de museu e, além disso, um grande interesse nos espaços culturais para crianças no mundo todo, inclusive no Brasil. Isso, porém, não ocorre sem focos de resistência com relação à expressão “museu”, que, para alguns, deve ser uma nomenclatura de uso exclusivo para os museus fechados, tradicionais, que enfatizam as coleções e as exposições contemplativas. O fato é que um movimento transformador parece ser irreversível, seja quanto à extensão do conceito ou quanto à criação de espaços especialmente projetados para atender um público cada vez mais exigente e desejoso de participação. É tempo de “navegar”, de viabilizar intercâmbios internacionais, de utilizar a mente, o coração e as mãos para acessar informações que não estão presas a campos, lugares; de visitar exposições com telas virtuais, de entrar literalmente nelas, atravessar a imagem sem fragmentá-la, “aproximar” a fantasia do tangível. Mudar o conceito de objeto, assimilar novos conceitos de obra de arte e de arte. De respeitar as expressões e representações dos povos, derrubar fronteiras. É necessário, sobretudo, trabalhar numa perspectiva interdisciplinar e substituir o termo “cultura”, o qual na América Latina significa a consideração do intercultural como relações interétnicas, pela expressão “cultural”, que abarca:

o conjunto de processos através dos quais dois ou mais grupos representam e intuem imaginariamente o social, concebem e geram as relações com os outros, ou seja, as diferenças, ordenam sua dispersão e sua incomensurabilidade mediante uma delimitação que flutua entre a ordem que torna possível o funcionamento da sociedade, as zonas de disputa (local e global) e os atores que a abrem para o possível. (CANCLINI, 2007, p. 49).

Este artigo tem por propósito apresentar o Museu das Crianças e discutir alguns conceitos nele predominantes sobre educação, redes internacionais e acervo. O Museu das Crianças é um museu diferente dos tradicionais, o qual realiza atividades complementares às escolares, utilizando metodologia interativa que possibilita uma aprendizagem lúdica e divertida. As atividades educativas nele desenvolvidas consideram a criança como protagonista, sujeito de ação e reflexão,

sendo ela o acervo de maior relevância. A rede internacional *Hands On* possibilita intercâmbios internacionais nessa categoria de museus.

MUSEU DAS CRIANÇAS: O QUE É?

Falo de museus abertos quando me refiro aos Museus das Crianças. Dedicados ao público infantil, esses espaços culturais oferecem atividades que estimulam a imaginação, a fantasia, a criatividade e o sentido lúdico, se desejarem ser reconhecidos como tendo qualidade pedagógica. E esta é a preocupação dos profissionais que fazem parte da rede internacional dos Museus das Crianças, a *Hands On*.

Os Museus das Crianças seguem seu protótipo, o *Brooklyn Children's Museum*, criado em Nova Iorque em 1899 a partir da herança de um acervo que lhe foi ofertado pelo Museu do *Brooklyn*. Este foi fruto da evolução do conceito de museu que, por sua vez, ocorreu em virtude de várias transformações sociais. Testemunho concreto do reconhecimento da infância como categoria social e das teorias psicológicas que defendem a criança como ser ativo, o Museu das Crianças se adaptou às novas formas de comunicação e diálogo com as crianças para explorar, além das exposições interativas, as instalações e as *performances*. Adaptada aos interesses infantis, a experiência americana se estendeu a tal ponto que atualmente existem cerca de 500 museus dessa categoria no mundo todo, 400 destes localizados nos Estados Unidos.

O Museu das Crianças é um espaço cultural, educativo e criativo que busca engajar as crianças em experiências lúdicas, através das quais elas podem aprender de modo prazeroso. Sua missão é:

reunir e apresentar, dentro de um contexto que tenha significado para elas, os objetivos e valores das suas coleções, a sua conservação e a sua interpretação, de forma a despertar-lhes o gosto e o conhecimento da cultura. (LANCASTRE, 1998, p.13).

Visando despertar nas crianças a sensibilidade cultural e artística, os conceitos de comunicação e de interação, sugestivos e divertidos, são considerados no projeto do Museu das Crianças como importantes componentes de estímulo da curiosidade infantil.

SOBRE EDUCAÇÃO E ACERVO DO MUSEU DAS CRIANÇAS

A movimentação das crianças num recreio, a excitação nos espaços culturais, a curiosidade explícita, o empurra-empurra para descobrir, ver, tocar, experimentar, o ensaio dos passos ao som de uma música, seja samba, frevo, *funk* ou forró, são um forte testemunho de sua alegria de viver. O reconhecimento desse público infantil como categoria social trouxe grandes mudanças nos espaços culturais. As transformações dos museus, contudo, ocorreram por causa de alterações fundamentais na busca de satisfazer um público cada vez mais exigente.

Conhecedor do seu papel social, o museu tenta ser útil a todos, dos mais jovens aos idosos, envolvendo também os portadores de direitos especiais: cadeirantes, deficientes visuais etc. Constata-se uma evolução radical nos museus nos últimos anos: do colecionismo eles passaram a enfatizar a comunicação e as exposições interativas. Assim, no mundo inteiro, observou-se um

aumento do número de visitantes. Em alguns países o acréscimo foi de 50 milhões de pessoas, nos últimos 30 anos, para atualmente 300 milhões, nos Estados Unidos – tendência observada também em outros museus da Europa, particularmente nos da França. (CANCLINI, 1998.)

A maneira de conceber uma educação nos museus, antes, sobretudo visual, foi ampliada visando não só explorar todos os sentidos (experiências táteis, auditivas, gustativas etc.) como também a mente. Considerados imprescindíveis para a apreensão do mundo, os sentidos, em particular o tato, foram muito valorizados nos Museus das Crianças, o que demonstra a associação internacional desse tipo de museu, a *Hands On*. No entanto, a partir principalmente de 1998, tem sido aguçada a consciência de que o conhecimento exige a presença da mente, sendo este o tema central da Conferência Internacional *Hands On Europe, Hands On is not enough... Minds On!*

Em que consistiria então a educação nos museus das crianças? Seria permitir a elas o enriquecimento de sua personalidade e a expressão das próprias ideias com a ajuda de materiais variados, entre os quais aqueles possibilitados pelas novas tecnologias. Foi o que notei, por exemplo, em algumas exposições em Paris, como na *Tete à Tete*, em 2006, que aconteceu no George Pompidou. As crianças eram instigadas a realizar suas observações e, estimuladas pela monitora, estabeleciam comparações, experimentavam os materiais, tentavam descobrir os estilos utilizados pelos artistas e desenvolviam nos ateliês atividades relacionadas à temática da exposição. Ouviam-se com interesse as opiniões das crianças e elas se sentiam muito confortável em exprimir suas ideias a respeito do que viam, ouviam e sentiam. E como tinham coisas a dizer. A educação, na exposição mencionada, ressaltava noções de crítica de arte e de história da arte. Nesse sentido, aprender a ver, a pensar e a sentir a obra não pode prescindir da sua análise, que entre outros inclui a identificação do período a que pertence, as diferenças de estilo etc. Já não é suficiente apenas ouvir as descrições dos monitores e tentar gravá-las, é necessário explicitar o que se percebe e analisar criticamente os objetos da exposição. O que em última instância estaria sendo estimulado? O imaginário. No entanto, essa não é a única maneira de explorar uma exposição. Há muitas outras.

O Museu das Crianças busca possibilitar a todas as crianças o direito de se expressarem, de se comunicarem, de interagirem, tornando-se, por excelência, um local de pesquisa sobre a construção da memória e da produção cultural, da difusão do patrimônio e do acesso a ele sob diferentes formas e meios: dos tradicionais aos mais atuais. Na contemporaneidade é necessário que tanto o museu quanto a escola busquem se:

adaptar a novas formas de divulgação da informação e do conhecimento – entre as quais se contam os meios de comunicação social, a internet, os multimídia – situação que caracteriza as sociedades centrais e semiperiféricas (como a nossa) e que se afigura com forte tendência a incluir zonas do mundo cada vez mais vastas. (FARIA, 2000, p.1).

O interesse dos educadores é o estabelecimento de uma relação escola–museu, para isso é imprescindível que estejam bem definidos os papéis de uma e outra instituição. Uma deve se responsabilizar pelo conteúdo do saber sistematizado; outra, por um saber mais amplo. Ambas com possibilidade de trabalhar de modo prazeroso, garantindo que a criança se expresse, crie, inove, transforme, produza como ator social que é (PROUT, 2004).

Para que ocorra uma participação mais efetiva, é necessário considerar as crianças como sujeitos psicológicos, isto é, saber como elas aprendem a conhecer as modalidades de interação que

utilizam. Essas informações ajudam a organizar as exposições de modo a interessá-las. Significa dizer que é necessário conhecer o seu funcionamento psíquico e as suas possibilidades de aprendizagem. Além disso, informações sobre o ambiente social a que pertencem são fundamentais na seleção das ações pedagógicas a elas dirigidas.

Para que haja qualidade pedagógica nas atividades dos museus, é necessário ajudarmos a criança “a descobrir as suas potencialidades e a participar ativamente da descoberta do conhecimento” (CAVACO, 2006, p. 2).

Nesse sentido, os museus da categoria *Hands On*, que fazem parte da Associação Internacional da categoria Museu das Crianças, estariam refletindo o envolvimento das crianças com as exposições e reconhecendo a importância da funcionalidade (da experiência) no ato de aprender.

Existe uma nova dimensão da educação e da pedagogia que busca operacionalizar a transmissão do conhecimento através da criação de representações que estimulem o rápido crescimento e a aprendizagem. Assim, ao conceito de *Hands On* vem sendo associado o de *Minds On*, que significa “mente em ação”, para minimizar o enorme peso atribuído pela expressão *hands on* como se fosse possível reduzir toda a aprendizagem ao tato. Ora, além de salientar as discussões sobre as teorias psicológicas que dão suporte às explicações de como ocorrem as aprendizagens e o conhecimento, é também discutido, com os monitores, a importância da motivação, do interesse das crianças, outro fator fundamental na aprendizagem. Nesse sentido, a autoestima das crianças, assim como transmissão dos conteúdos, fica na dependência da motivação. A compreensão de que a criança realiza sua própria representação do mundo, tão bem detalhada pelos estudos piagetianos, é ponto-chave para as atividades e os programas de qualidade. Para se estabelecer uma ponte entre o que trazem as crianças do mundo e os estímulos que lhes são oferecidos no museu é necessário um mediador, o monitor. O museu, considerado como espaço de descoberta, possibilitará à criança o prazer de aprender, descobrir, experimentar, o que se costuma denominar de espaços *hearts-on*, ou seja, emoções em ação, espaços de felicidade e emoção. O adulto deverá intervir de modo discreto, respeitar o ritmo de cada um, estimulando a cooperação e o respeito às diferenças.

O processo educativo do museu está comprometido com o homem em transformação, com a vida, com a solidariedade, e não com o objeto em si. Isso passa por um processo de conscientização profissional, pela formação contínua dos agentes de educação e por sua avaliação, estejam eles trabalhando nos museus ou nas escolas.

O educador precisa selecionar as ferramentas culturais para que ocorram as aprendizagens, além de respeitar o funcionamento psíquico das crianças e as diversas modalidades interativas possíveis de serem postas em prática. O que pode ser compreendido sobre a interação criança–objeto? De que objeto estou falando?

Para além do objeto da psicologia, existe também um objeto: o material de domínio dos museólogos. A psicologia se refere, por exemplo, ao objeto permanente piagetiano que tem uma história sensório-motora e é gradualmente construído na mente do indivíduo. A consecução desse objeto está ligada à experiência, em particular, à ação motora. O referido objeto possui na realidade quatro categorias: espaço, tempo, objeto, causal. Esses são os objetos naturalmente “perseguidos” nos museus de abordagem construtivista.

São muitos os museus que seguem a tendência construtivista, talvez a maioria dos espaços que trabalham com as crianças faça essa opção: trabalham com os objetos de conhecimento (PIAGET, 1967) e são estimuladas a descobri-los e a redescobri-los. É preciso, no entanto, lembrar que isso não as impede de estarem também envolvidas com os objetos afetivos. Este (objeto afetivo) não é independente do objeto permanente, eles são inter-relacionados e complementares. Ambos interferem na conquista da individualidade da criança. Não é sem razão que os Museus das Crianças trabalham os medos infantis

Mais recentemente, psicólogos soviéticos passaram a enfatizar os objetos culturais, salientando a importância da linguagem no desenvolvimento humano e destacando as aprendizagens sociais como desencadeantes da evolução psíquica. As relações interpessoais passaram a ser primárias e, a partir delas, seria possibilitado o desenvolvimento intrapessoal. Nesse sentido, a unidade básica do processo ensino-aprendizagem não é a atividade individual do aluno, mas a atividade articulada e conjunta com o professor em torno das tarefas escolares. Isso é válido para todas as aprendizagens e não só as escolares. É sobre a abordagem sociocultural (VYGOTSKY, 1998, 2003) que estou falando, a qual afirma que, no desenvolvimento cultural da criança, toda função aparece duas vezes: uma em nível social, entre pessoas; e, mais tarde, em nível individual, interior à própria criança. O papel do adulto seria o de apoiar as atividades das crianças, conduzindo-as ao controle consciente do que vai aprendendo, devido às relações sociais estabelecidas. A ação dos sujeitos sobre os objetos, vale lembrar, corresponde à reação dos objetos, configurando propriamente uma interação entre sujeito–objeto. Na perspectiva do psicólogo soviético, o desenvolvimento pessoal é o processo mediante o qual o homem faz sua a cultura do grupo social a que pertence. E o conceito de cultura engloba múltiplos aspectos, como conceitos, explicações, raciocínios, valores, interesses, sentimentos etc., que vão interferir na escolha dos objetos significativos. Assim, a educação permite compreender a articulação entre cultura e desenvolvimento individual.

A prática pedagógica museística de caráter construtivista irá colocar as crianças como centro das atividades. Acredita-se que os educandos elaboram um juízo próprio e descubrem o porquê dos fenômenos, e isso deve orientar os programas pedagógicos. A criança é, então, o principal artífice de sua aprendizagem, pois é sua ação, tanto material como intelectual, que lhe permite transformar a realidade à medida que elabora novos significados possíveis. Nesse sentido pode-se falar de cultura da infância. A criança precisa ser concebida como alguém que pode enfrentar os problemas, formular suas hipóteses, reorganizar os dados de acordo com seu nível evolutivo, estabelecer ligações entre as coisas e explicá-las. Dessa forma, passa a ser o centro de atenção do processo ensino–aprendizagem. E este não ocorre somente nas escolas, como se sabe.

Nas situações supramencionadas, sejam construtivistas ou sociointeracionistas, trata-se de retomar o tema: criança – objeto (do conhecimento ou cultural). Às abordagens anteriores sobre a relação criança–objeto–aprendizagem–desenvolvimento é necessário acrescentar outra: a da teoria psicanalítica, que introduz o conceito de objeto libidinal. O objeto libidinal provém das percepções da criança originárias de sua interação repetida com as figuras significativas, mãe em especial ou sua substituta. O diálogo entre mãe (nesse caso, objeto) e criança terá influência grande na evolução psíquica da criança. O sujeito humano está ativamente envolvido em se construir como sujeito e mais, como sujeito pensante e, portanto, intérprete do mundo, construtor de conhecimento e artífice

de suas aprendizagens. A teoria psicanalítica ressalta a importância do objeto libidinal e com ele a importância das relações bebê-figura materna na qualidade das relações objetais (WINNICOTT, 1975).

A abordagem psicológica, portanto, vai além dos objetos percebidos e comunicados pelo meio. Ela envolve, também, os seus significados. Resta agora, e com base nessas considerações, pensar como tornar as exposições interessantes. Como desempenhar a ação medida? Quais os objetos a serem selecionados para despertar a curiosidade das crianças, para tornar as exposições, interativas ou não, mais interessantes? Vale agora referir a necessidade de pesquisas empíricas a fim de selecionar objetos materiais para as exposições e compor um acervo. Estou me referindo agora ao domínio da denominada Cultura Material. Blanco (1994) considera que o objeto é um “documento” que transmite informação e também uma mensagem. Daí decorre que ele é fonte de aprendizagem e, portanto, de desenvolvimento.

A Cultura Material está constituída por qualquer objeto que seja portador de um significado para os grupos sociais. As exposições interativas apresentam objetos que podem ser artísticos ou não. O importante é que tenham interesse para as crianças, e para isso umas das condições é que sejam apresentados dentro de um contexto significativo para elas.

O processo para descobrir e interpretar os objetos envolve vários passos: a observação e a descrição na busca de respostas para as questões: o quê? Como? De quê? Por quê? Para quê? Para quem? Onde? Quando? As contestações às respostas encontradas para essas perguntas, a seleção e a ordenação dos dados para que haja correlação lógica entre as investigações e as conclusões constituem-se em material explicativo importante. Esse tipo de descoberta ocorre, sobretudo, nos museus tradicionais, mas pode também ocorrer nos espaços infantis, caso exista acervo.

Usados como recursos didático-pedagógicos de aprendizagens, os objetos podem ser do cotidiano. Estes terão significação para as crianças se tiverem sido selecionados a partir de alguns critérios: o desenvolvimento psicológico do grupo ao qual se destina e os aspectos culturais. Esses dois elementos podem, naturalmente, estar associados, e a supremacia de um sobre o outro define a postura psicológica do museu: construtivista, sociointeracionista etc. (VALENÇA, 2008).

Os objetos devem despertar, na criança, a curiosidade e o desejo da descoberta. É fundamental a realização de atividades que explorem os sentidos, não só o tato, embora a manipulação dos objetos seja muito valorizada, especialmente nos museus mais antigos.

É fácil perceber que não há unanimidade quanto aos conceitos de aprendizagem, educação, interatividade, experiência etc., entre os educadores. E, como consequência, os planejamentos educacionais podem ser desenvolvidos sob diferentes tendências.

Os objetos expostos e as informações sobre eles abrem caminho para o descobrimento. Isso funciona muito bem nos Museus das Crianças que são compostos pelos eixos das artes, dos aspectos históricos, dos aspectos culturais e históricos (LANCASTRE, 1994).

O museu se interessa em favorecer ao professor o sabor do encontro com as crianças, com as exposições e o de ele próprio desfrutar das exposições. Entre as chaves dos códigos de comunicação usados pelos museus, alguns são essenciais entre os critérios expositivos. Assim, os objetos, primeiro, precisam ter alguma finalidade expressa e, segundo, essa finalidade precisa ser entendida. Então, para que as exposições sejam significativas, é preciso que os educadores conheçam um pouco sobre o público para poder se comunicar com ele. É evidente que não poderão

antecipar tudo e, por isso mesmo, alguns cuidados podem ser tomados, como ter conhecimento didático sobre a matéria das exposições. É desejável, portanto, que tenham conhecimento sobre os currículos escolares. Ainda acrescento: imprescindível constituir uma equipe interdisciplinar no setor de educação dos museus, com a presença de um especialista em automação e informática. Hoje se fala inclusive de “engenheiros de arte”.

No que diz respeito ao tipo de pedagogia museística recomendada, há duas alternativas: examinar as exposições e atividades organizadas no contexto museal, numa tentativa de aprofundar as descrições do que se propõe aos visitantes; analisar o contexto museal que aponta para certos padrões de “ação de uso” em detrimento de outras ações (HOMS, 2004).

A formação dos educadores inclui: capacitação para conhecer o público e comunicar-se com ele; conhecimento didático e sobre a matéria das exposições. É, ainda, desejável que tenham conhecimento sobre os currículos escolares. Isso me leva a reiterar que a equipe do museu deve ser interdisciplinar.

Se as visitas forem feitas na companhia dos professores, estes podem realizar observações sobre: o próprio processo de descobrimento; as relações entre os conhecimentos recém-adquiridos e os preexistentes; as conclusões coletivas de uma ordem mais geral; as conexões do tema estudado com situações atuais e daquelas do entorno próximo. (BLANCO, 1994).

É necessário fazer referência ao fato de existir vários níveis de interatividade. Vale ressaltar a existência de uma “segunda interatividade”, pela qual se entende um tipo de relação entre a imagem e o espectador bastante recente, colocando em jogo comportamentos maquínicos mais complexos e refinados, próximos ao comportamento humano. Nesse contexto a interatividade “não se limita a permitir ao espectador conversar com a imagem; ela se estendeu, pouco a pouco, aos próprios objetos virtuais simulados pelo computador” (COUCHOT; TRAMUS; BRET, 2003, p. 28). Passa então a ser necessário distinguir entre a interatividade exógena, que se estabelecia entre o espectador e a imagem; e a endógena, que regula o diálogo dos objetos virtuais entre eles.

No que se refere, particularmente, à educação em museus e ao espaço ocupado recentemente pelos museus entre as escolhas feitas pelo público, atribui-se tal escolha às transformações sofridas pelos museus, no sentido de modernização e, em particular, da comunicação atualizada (CANCLINI, 1998). Isso lhes rendeu a frequência de um público maior do que aquele que vai ao teatro e aos cinemas. E, naturalmente, inclui um público infantil, para o qual têm sido oferecidas exposições interativas e atividades para crianças cada vez mais jovens acompanhadas ou não de seus familiares: avós, pais e irmãos. Tais atividades, que foram iniciadas no Museu das Crianças de Boston, expandem-se pela Europa, inclusive com os denominados ateliês de bebês, onde crianças de dois anos ou menos (assim ocorre na Dinamarca) são atendidas, expressando sua “arte” (VALENÇA, 2008).

O mais importante no Museu das Crianças não é de modo algum o colecionismo. O acervo mais importante do Museu das Crianças é a criança. (LANCASTRE, 2003). E como elas são representadas pelos adultos hoje? A infância dos modernos é representada como sendo livre e igual em direitos aos adultos. No entanto, ela precisa de proteção. Nessa perspectiva busca-se conduzi-la a exercer certo grau de autonomia. Não é mais suficiente apenas “introduzi-la no mundo adulto” objetivo, a que se propunha a educação dos tempos anteriores, mas estudá-la nas relações com seus pares, com os adultos, com as mídias. Sua socialização ocorre em casa, na escola, nos museus, nas

ruas, etc. A inclusão das crianças, sua participação, não pode acontecer atualmente sem que se considere a sua relação com as pessoas e também com os artefatos sociais. Entre eles destaco a mídia, pela sua grande influência na socialização das crianças. Nesse sentido, a compreensão da criança real supõe que a consideremos, também, como “sujeito dos processos de educação e de comunicação [...] que interage com outros seres que a cercam e fazem parte do seu universo de socialização (seres humanos adultos e crianças, educadores e outros)” (BELLONI, 2007, p. 77).

AS REDES INTERNACIONAIS E OS INTERCÂMBIOS POR ELAS POSSIBILITADOS

As necessidades de uma “infância transnacional” identificada por sociólogos da infância (PROUT, 2004) são absolutamente compatíveis com a sua possibilidade de mobilidade, do vir e ir, da derrubada de fronteiras vinculada à globalização, ao uso de novos artefatos tecnológicos da sociedade contemporânea. Nesse sentido é possível afirmar que as redes, as multimídias, a internet invadem os projetos dos museus, inclusive o das Crianças, eles se reforçam através da *Hands On*. Existe um espírito de colaboração fantástico entre os museus de diferentes países. Há possibilidade de empréstimos de exposições ou mesmo de sua aquisição. Posso ilustrar, por exemplo, o Museu das Crianças de Madri, que teve como primeira exposição a *Colore*, do Museu de Milão. Além disso, são organizadas conferências bianuais entre os sócios, onde são discutidas as dificuldades, a necessidade de avanços, de adaptação às exigências de um público cada vez mais participante e atualizado com relação às novas tecnologias. A última, que foi a sétima organizada, ocorreu em Paris, em outubro de 2009 e a temática foi *High Tech! High Touch*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS, PREOCUPAÇÕES PERMANENTES

No que diz respeito às qualidades de um projeto pedagógico, ele deveria estar baseado numa pedagogia do futuro que “aposta na realidade e nas potencialidades infantis [...] trata de aceitar que as crianças explorem as suas próprias capacidades e, a partir daí, descubram o caminho para um saber progressivamente signifiicante”. (CAVACO, 2006). Só assim estaríamos apostando numa organização do pensamento lógico, e as crianças descobrindo as suas potencialidades e aprendendo a participar ativamente na descoberta do conhecimento. É nesse sentido que o Museu é considerado um espaço de aprendizagem e criatividade, e é, também, assim que seu projeto pedagógico pode ser considerado de qualidade: espaço, conteúdo, interatividade, interesse pelo diálogo e o prazer pela descoberta durante o percurso da visita de uma exposição ou do próprio museu devem ser contemplados. A equipe do museu deve ser interdisciplinar.

A respeito do forte vínculo entre a economia, a política e os museus; entre a cultura e o consumo e, ainda, as reflexões sobre a cultura da globalização, devem embasar nossas reflexões. A reflexão diz respeito a, por exemplo, como tornar os museus sedutores para os empresários, já que são eles quem mantêm a maioria dos museus. Como negociar, de um lado, o interesse dos educadores e, de outro, dos empresários e dos políticos? O que é correto e ético realizar? Essas são algumas das questões que enfrentam os que estão vinculados a projetos dessa natureza.

É necessário, então, ter clareza sobre como podem ser realizadas as parcerias e quais os valores que devem ser preservados. Em outras palavras: o que é possível ser negociado, quais as concessões possíveis de serem feitas. O fato é que é necessário encontrarmos lugar para os “diferentes, desiguais e desconectados” latino-americanos. (CANCLINI, 2007). Não podemos esquecer que a finalidade do trabalho educativo é atingida quando “cada indivíduo singular se apropria da humanidade produzida histórica e coletivamente quando o indivíduo se apropria dos elementos culturais necessários à sua formação como ser humano, necessários à sua humanização” (DUARTE, 1998, p.113).

REFERÊNCIAS

- BELLONI, Maria Luiza. *Infância, mídias e educação*: revisitando o conceito de socialização. *Perspectiva*, Florianópolis, v. 25, n. 1, p. 41-56, jan./jun. 2007.
- BLANCO, Angela Garcia. *Didáctica del Museo*: el descubrimiento de los objetos. Madrid: Editidiones de la Torre, 1994.
- CANCLINI, Néstor Garcia. *Diferentes, desiguais e desconectados*: mapas da interculturalidade. 2. ed. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2007.
- _____. *Culturas híbridas*: estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: Edusp, 1998.
- CAVACO, Gabriela. *O que são os museus com qualidade pedagógica?* O museu criativo como alternativa à educação formal da criança. *Cadernos de Sociomuseologia*, nº 25, 2006. Centro de Estudos de Sociomuseologia. Lisboa: Lusófonas.
- CHAGAS, Mário. *Memória e poder*: dois movimentos. Documento, policopiado Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Mestrado em Museologia. Lisboa, 2000.
- COUCHOT, Edmond; TRAMUS, Marie-Hélène; BRET, Michel. A segunda interatividade: em direção a novas práticas artísticas. In: DOMINGUES, Diana (Org.). *Arte e vida no século XXI*. São Paulo: Unesp, 2003. p 17-36.
- DUARTE, Newton. Relações entre ontologia e epistemologia e a reflexão filosófica sobre o trabalho educativo. In: *Perspectiva*, Florianópolis, v. 16, n. 29, p. 99-116, jan/jun. 1998.
- FARIA, Margarida Lima de. Museus e Educação. Instituto de Inovação Educacional Centro de Etnologia Ultramarina. Departamento de Ciências Etnológicas e Etno-museológicas. Instituto de Investigação Científica Tropical. Julho 2000. Disponível em: <<http://www.rpmuseus.pt.org/Pt/cont/artigos.html>>. Acesso em: 12 maio 2005.
- HOMS, Maria Imaculada Pastor. *Pedagogia museística*: nuevas prespectivas y tendencias actuales. Barcelona: Editorial Ariel, S. A., 2004.
- LANCASTRE, Margarida. *Museu das Crianças*: a maravilhosa aventura. Lisboa: Associação Acordar História Adormecida, 1994.
- PIAGET, Jean. *La psicologie de l' intelligence*. Paris: Armand Collin, 1967.
- PROUT, Alan. *Reconsiderar a nova sociologia da infância*. Departamento de Ciências Sociais Aplicadas (Departement of Applied Social Science – University of Stirling). Tradução de Helena Antunes. Revisão científica de Manuel Jacinto Sarmento e Natália Fernandes Soares. 2004, 1-25. Disponível em: <www.pca.uem.br/salva.php?id=Alan520Prout520port.doc>. Acesso em: 28 jan. 2009.
- VALENÇA, Vera Lúcia Chacon. *O Museu das Crianças*: a experiência piloto no Brasil. Pernambuco: Ed. da UFPE, 2008.
- VYGOTSKY, L. *La imagination y la arte en la infancia*. Madrid: Akal, 2003.
- WINNICOTT, D. W. *Jeu et réalité*: l' espace potentiel. Paris: Gallimard, 1975.