



A rede do imaginário infantil: um serviço de educação intercultural do Museu das Crianças do Brasil

The children's imagination network: an intercultural education service of the Children's Museum of Brazil

Vera Lucia Chacon Valença
Universidade do Sul de Santa Catarina

Resumo

Este artigo apresenta a Rede do Imaginário Infantil, ferramenta virtual, proposta para o Museu das Crianças do Brasil, cuja função é armazenar um acervo constituído por produções culturais das crianças, de pesquisadores e de pessoas da comunidade. Tal rede alimentará o referido espaço cultural e será por ele enriquecida. Nela ficarão acumulados dados sobre o patrimônio imaterial e material universal e local. A Rede do Imaginário Infantil está apoiada na abordagem de educação intercultural e possibilitará um intercâmbio entre espaços culturais infantis do Brasil e do mundo, criando comunicação entre as crianças e seus pares, habitantes de várias localidades. Tem por interesse especial registrar a cultura híbrida latino-americana, inserindo-a na cultura universal. A Rede do Imaginário está sendo tecida inicialmente em Santa Catarina, acumulando, inicialmente, resultados de pesquisa desenvolvida sobre valores culturais e estéticos de crianças catarinenses de diferentes etnias.

Palavras-chave: Educação intercultural. Rede do imaginário. Virtualização.

Abstract

This article presents the Children's Imaginary Network, a virtual tool of the Children's Museum of Brazil, wich function is to store archives of cultural productions by children, researchers and community members. The Network will feed this cultural space and be enriched by it. It will include data about the material and immaterial, universal and local. Supported by the field of intercultural education, the Network will allow an exchange between cultural spaces in Brazil and the world, and between the children and their peers from different places. Its interesting area gives special attention to the latin-american hybrid culture, including it in the universal culture. The Imaginary Network is being weaved, initially, in Santa Catarina accumulating the research results developed over aesthetics and culture values of the children of different ethnicities.

Key words: Intercultural education. Children's imaginary network. Virtualization.

Introdução

A década de 1980 trouxe grande renovação mundial sob a influência das novas tecnologias e das diferentes modalidades de informação que transformaram as relações entre os sujeitos e a educação, entre o público e os museus. O cenário mundial foi, de certa forma, aproximado, o corpo alongado através do teclado e do mouse. Já se podem defender teses e ter aulas à distância, já se conhecem os acervos dos grandes museus em visitas virtuais e se constroem os museus digitais.

A nossa percepção indica que a sociedade atual é, nitidamente, reconhecida como uma sociedade diferente, complexa. É a sociedade da indústria sem chaminés, mas igualmente poluidora, com possibilidades de destruir ou construir, em segundos, o caos ou a solução para ele, o robô e o homem para monitorá-lo. O computador transformou nossa maneira de criar e comunicar, como nos informa Johnson (2001). A Arte da Rede é, de acordo com Dyens (2003, p 265), “[...] como o vento, inatingível e, no entanto, inegavelmente presente. Ela é a navegação, não geográfica, mas identitária.”

No Brasil, no entanto, poucos têm o privilégio de acessar os computadores, e menor é o número daqueles que possuem em suas residência a *Internet*. A preocupação com a inclusão digital é grande, a necessidade de diminuir a distância entre os favorecidos e os mais pobres é urgente. Alguns torcem com Oswald de Andrade (1991, p. 145), para que “a massa” ainda coma “do biscoito fino” por ele fabricado. É o caso de Pignatari (1991, p. 145), que deseja “[...] reduzir a defasagem entre o baixo repertório do consumo da cultura e o alto repertório que iria criar os modelos do futuro [...]” com programas educativos que dêem suporte aos meios de comunicação de massa, contribuindo para o amadurecimento crítico dos consumidores. E, para que isso aconteça, é necessário “[...] preservar os significados e valores que enriquecem a cultura do pensamento e do sentimento.” Concordando com Pignatari, é que nos esforçamos para criar um bom e consistente suporte pedagógico baseado numa abordagem psicossocial para sustentar o que denominamos de Rede do Imaginário Infantil. Alguns pressupostos parecem indispensáveis:

- a) é imprescindível ajudá-las a ficar de fora do consumismo;
- b) é necessário despertar a curiosidade e promover experiências;



- c) é fundamental detectar as intenções, o significado daquilo que está por trás do que lhes é oferecido como programa;
- d) é importante estimular uma postura crítica e realizar uma interpretação do significado daquilo que lhes é oferecido: na televisão, nos jogos eletrônicos, nos chats, nos *blogs*, nas exposições dos museus.

A Rede Imaginária, segundo Novaes (1991, p. 10), possui dois eixos: “[...] a imaginação e a construção do imaginário.” A imaginação é “fonte de obra de arte e de pensamento”; a construção do imaginário estaria subordinada à sua gênese, razão que justifica a preocupação com a seleção de programas educativos bem planejados e consistentes teoricamente. É evidente que, por trás das malhas de uma Rede, existem muitos e os mais diversos interesses: econômicos, políticos, religiosos etc. As redes têm “alma”, são vivas: elas emitem uma mensagem, na maioria das vezes pouco percebida pelo seu usuário. Em se tratando de crianças, a vulnerabilidade a esses riscos é maior. Não raro são identificados valores distorcidos, inclusive elementos de discriminação contra as minorias étnicas, ou de outras naturezas. As Redes balançam conforme os ventos do capital, é bom que se diga.

169

Não é por outra razão que queremos utilizar na Rede os fios de uma educação intercultural, a atitude de respeito às diferenças e as bases de uma convivência harmoniosa entre desiguais. Para atingir nossos objetivos, temos nos apoiado em Falteri (1998) Giacalone (1998) e Fleuri (1998) no que diz respeito às questões interculturais; em Canclini (2003), na definição de uma cultura híbrida e nas noções sobre uma “Globalização Imaginada”, além de vários outros autores.

Por imaginário, entendemos, como Durant (2001, p. 6), “[...] uma espécie de museu de todas as imagens passadas, possíveis, produzidas e a serem produzidas.” O imaginário estaria, pois, “[...] subjacente ao modo de ser, sentir e agir dos indivíduos e da cultura [...]”, como afirma Nogueira (2005, p. 101).

O conceito de museu por nós utilizado é o definido pela Hands On, associação internacional dos museus das crianças da qual somos membros. Trata-se de um espaço cultural, onde as crianças aprendem brincando e se divertindo, através de exposições interativas. A Rede do Imaginário Infantil

é, portanto, um instrumento do Museu das Crianças do Brasil. Veículo virtual, armazenador, divulgador, estimulador e pleno de divertimentos e informações para as crianças e jovens. Ela será disponibilizada à comunidade em geral, aos pesquisadores em particular, e às crianças. Pretendemos que ela possibilite a todos viver a vida com arte, embalar a história com a cultura e construir a memória no Museu das Crianças do Brasil. Porém, a Rede poderá ser considerada, ela própria, um Museu Virtual (MV), podendo vir a ser classificada, dependendo do seu formato, em uma das três categorias: folheto, comunicação ou pesquisa. É sobre esse tema que desenvolvemos este artigo.

A comunicação virtual à disposição da educação de crianças

170 Anos se passaram, e a cada momento constatamos o surgimento cada vez maior de recursos de riqueza incalculável postos à disposição dos educadores. É bem verdade que, quase uma invasão, esses recursos também significam muitos riscos, já que possibilitam o mau uso das novas tecnologias em episódios que violam os direitos de proteção das crianças. Não são raros os *sites* pornográficos, as redes de pedofilia, os *chats* inescrupulosos, para citar apenas alguns. É assustador o uso compulsivo de *RPGS* por algumas crianças e adolescentes, que são induzidos a representar papéis e realizar ações definidas não se sabe por quem! Concomitantemente, a essas formas de violência nem sempre “suave” contra as crianças, estão as possibilidades de estabelecer uma comunicação virtual com o mundo que pode ser saudável e enriquecedora do ponto de vista cultural.

Em museus tradicionais, já é possível encontrar, além das telas dos pintores clássicos, algumas exposições virtuais. Exposições temporárias difundem novos conceitos e substituem os pincéis pelos pixels! Em Paris, por exemplo, contemplamos uma “tela viva”: tratava-se da imagem de uma onda do mar, em exuberante movimento.

Em que consistiria a virtualização? Para Lévy:

A virtualização pode ser definida como o movimento inverso da atualização. Consiste em uma passagem do atual ao virtual. Em uma ‘elevação à potência’ da entidade considerada. A virtualização não é uma desrealização (a transformação de uma realidade num conjunto de possíveis), mas uma mutação de identidade, um



deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado. (LÉVY, 2005, p. 17-18).

Referindo-se às organizações e redes, Hepsver (2002), documentarista da UNESCO, escreveu sobre as associações que estão preocupadas com aquilo que a mídia oferece às crianças. Na mesma obra, Sundin (2002) apresenta endereços na *Internet* de crianças e para crianças e escreve a respeito da participação das crianças na *Internet*. Sundin afirma que as crianças utilizam vários tipos de *sites* que ela dividiu em categorias: Guias, Comunidades, Clubes, *Sites* de Organizações, *Sites* Comerciais e Mídias. A autora adverte para os problemas vinculados aos interesses políticos, econômicos, ou mesmo religiosos que governam os chamados *playgrounds*, que são as aldeias *on-line* para crianças. Assegura que é necessário formar as crianças para que saibam reconhecer as mensagens ocultas que podem estar ali embutidas. Sundin (2002, p. 141) ainda apresenta as duas tendências mundiais com relação à participação das crianças: os *web sites* que oferecem muitas atividades, com participação controlada (por exemplo, aqueles que oferecem mensagens pré-escritas e as crianças as enviam por e-mail; ou desenhos que elas colorem); ou o segundo tipo: a Rede que “[...] encoraja as crianças a se comunicarem e interagirem, participando de discussões e escrevendo histórias e poemas.”

Castells (2007, p. 62), em seu livro “*A Sociedade em Rede*”, afirma que “[...] entramos em um mundo realmente multicultural e interdependente, que só poderá ser entendido, transformado a partir de perspectiva múltipla que reúna identidade cultural, sistemas de redes globais e políticas multidimensionais.”

A representação das informações digitais constituem para Johnson (2001, p. 4-5) “[...] a forma simbólica de nossa era [...]”, o autor se refere a esse tipo de cultura como sendo um modo de arte avançado e diz que a cultura da interface consiste em: “[...] clicar um mouse em certos objetos para ativá-los, clicar em direções para movê-los, clicar e arrastar para interagir com eles!”

No que diz respeito às possibilidades do uso das novas tecnologias da informação nos museus, Carvalho (2006) define o que vem a ser um museu virtual. A autora oferece uma visão panorâmica da evolução mundial das tecnologias da informação, salientando a contribuição da Ciência da Informação para a Museologia, indo além, pois se refere à convergência das duas áreas. Ela cita a *Internet*, “a rede das redes”, como o ponto alto das transformações ocorridas, libertando os museus dos seus localismos e da fisicalidade e

criando o público virtual. A autora teve a sensibilidade de salientar que isso não impediria a visita presencial aos referidos espaços culturais, que seria inclusive estimulada pelos *websites*. Ela classifica as várias possibilidades dos recursos eletrônicos de comunicação tais como: o correio eletrônico, as listas de discussão, as salas virtuais (*chats*), e as teleconferências, citando ainda os recursos ou serviços de informação, que são as bibliotecas virtuais, as bibliotecas digitais e os catálogos *on-line* de acesso público. A autora conceitua, com Loureiro, o museu virtual como sendo "sítios construídos e mantidos exclusivamente na *Web*". Para Carvalho (2006, p. 5), o museu virtual é aquele "[...] construído sem equivalência no espaço físico, com obras criadas digitalmente, não sendo substituto equivalente ou evolução dos primeiros." São uma das possibilidades de museus no ciberespaço, afirma. Para Mensch (1997, apud CARVALHO, 2006), as funções dos museus são: comunicação, preservação e pesquisa.

Schweibenz (2004, p. 3) afirma que os museus virtuais podem ser classificados em três categorias: o "folheto", que apresenta, sobretudo, a função de comunicação; o de "conteúdo", mais focado nas coleções; e o de "pesquisa", que disponibiliza os acervos como fonte de informação. As três funções aparecem em sinergia nos museus "do aprendizado", sendo então esse tipo de museu considerado o mais completo. Seria essa classificação a que mais nos interessaria, uma vez que os Museus das Crianças é um museus desse tipo. Mas a sua instalação seria viável?

Oliveira (2006, p. 6), no artigo, *Rose, a primeira aula e os museus*, ressaltou as dificuldades do uso da banda larga e lembra que nem sempre se consegue "[...] conciliar apresentação e informações técnicas e históricas sobre as imagens [...]", o que nos remete ao problema da ausência de um bom acervo dos museus disponibilizado em 3D. Nesse caso, afirma, seria mais interessante o educador se utilizar de um bom CD ROM, como por exemplo, os que apresentam esculturas tridimensionais, pinturas, textos e histórico dos artistas. Rapidez e didática seriam privilegiados na apresentação do conteúdo, embora, em muitos casos, os CDs ROM possam se prender a apenas um artista. Os *slides* poderiam, eventualmente, ser substituídos pelo Museu Virtual (MV), lembrando, porém, que eles nem sempre fazem referência direta àquilo que se pretende mostrar aos alunos. Oliveira defende a posição, segundo a qual os MVs ou MDs têm uma função mais ampla do que servir para fazer a publicidade dos museus presenciais, funcionando como "folheto".



Para Oliveira (2006, p. 2), os MV deveriam ser fonte de informações técnicas e históricas para os visitantes, percorrendo através de “[...] artigos e ensaios científicos sobre categorias de acervos, sobre museologia e temas.” Lembra que podemos recorrer aos *sites*, *blogs*, *sites* de artistas, de turismo, e que vários *links* podem ser buscados, representando alguns dos ambientes virtuais (*Internet*). Salienta, ainda, que a vantagem dos *sites* seria a de tornar o museu mais latente na educação, possibilitando ao visitante contatar o museu via *E-mail*, além de também haver renovação periódica do acervo. Isso traria como consequência uma melhor comunicação entre museu e público.

Benitti, Seara e Raabe (2004) escreveram um artigo sobre *A construção de um Museu Virtual 3 D para o ensino Fundamental*. A experiência foi realizada em Santa Catarina, envolvendo uma parceria entre a Secretaria de Educação de Blumenau e a Universidade do Vale do Itajaí e pareceu muito consistente e significativa para a educação em museus virtuais. Foi criado um *software* educacional, o projeto *Softvali*, que objetivava promover a integração entre as salas informatizadas e os projetos desenvolvidos pelos professores de arte. Baseado numa réplica da cidade de Blumenau, o *software* previu 23 cenários, dos quais três já foram testados: o supermercado; a fazenda e a Fundação de Cultura. Esta foi dividida em Museu e Estúdio de Cinema.

No supermercado, o aluno exercita alguns cálculos e controla a qualidade dos produtos; na fazenda, questões de meio ambiente, sobre animais e vegetais são explorados. O aluno interpreta as tarefas, a exemplo do que ocorre nos jogos de *RPG*. Na Fundação, ele se depara com um museu, onde visita e cria exposições, utilizando obras de arte, desenhos, biografias etc., e também aprende sobre história da arte. Finalmente, no estúdio de cinema ele constrói filmes, escolhe personagens, elabora os roteiros etc. Os autores do projeto nos apresentam as preferências das crianças com relação àquilo que lhes foi disponibilizado no desenrolar da experiência, o que nos dá pistas para os nossos trabalhos. Segundo a pesquisa que realizaram, a utilização do computador pelas crianças tem as seguintes preferências: jogos; escrever; desenhar; e depois pesquisar. Navega-se pouco, participa-se menos ainda de *chats*, e se lêem poucos *E-mails*. Esses foram os resultados a que chegaram com uma amostra de 459 alunos do ensino fundamental. O fato de o museu ser apresentado em 3D permitiu alto grau de interatividade: o ambiente tridimensional opera com visão de primeira pessoa e, como protagonista, o aluno movimenta a câmera, podendo ao mesmo tempo se locomover. A ferramenta

utilizada foi a Blender, Linguagem de programação C++ e Banco de Dados Firebird. Como em alguns outros trabalhos lidos, os autores alertam para a necessidade de não se permitir que os aspectos tecnológicos superem os pedagógicos. Esse trabalho foi um dos mais criteriosos e significativos exemplos que encontramos disponibilizados nos *sites*.

No artigo *Escancarada, assim é sua casa*, publicado na Revista Veja, Brasil (2007, p 87-93) transcreveu os resultados de uma pesquisa do IBOPE/Net Ratings, segundo a qual cerca de 1,7 milhões de crianças brasileiras acessam a *Internet* em casa. De acordo com a referida pesquisa, 68% pesquisam no *Google* e no *Yahoo*; 66% batem papo no *MSN* e no *ICQ*; 63% utilizam o *Orkut*, no *My Space*; 56% enviam e recebem mensagens, e 52% jogam games *on-line*. Só 22% utilizariam a *Internet* para fazer trabalhos escolares. Segundo a reportagem, as crianças brasileiras, comparadas àquelas de outros países, são as que mais tempo permanecem conectadas à *Internet* (cerca de 15h e 25 minutos por mês).

Domingues entende que:

Pensar as relações entre arte e vida da perspectiva da ciência, do desenvolvimento tecnológico e da criação, com surpreendentes e envolventes aspectos sensíveis a partir da criação de artistas e de cientistas no século XXI, é um dos desafios mais pulsantes deste início de milênio. (DOMINGUES, 2003, p. 11).

Dyens (2003, p. 270) lembra que “[...] a arte não pode nem quer impor direções preestabelecidas de prescrição.” Portanto, a rede é completamente livre e deve permitir ousadias criativas. Mas é necessário, repetimos, que seja bem construída.

A rede do imaginário infantil: a pesquisa e o serviço de educação intercultural do Museu das Crianças do Brasil

Os eventos sobre museus no Brasil têm ressaltado a questão da comunicação com o público de forma veemente. Como exemplo, citamos a VI Semana dos Museus, realizado pela USP em maio de 2007, que teve como um dos eixos temáticos: *Em que medida o público é uma variável importante no processo de produção, disponibilização da informação em museus.*



Inscritos neste eixo, apresentamos a comunicação: *O Museu das Crianças do Brasil: as crianças como sujeitos interativos e produtores culturais*. Nosso trabalho, caracterizava as especificidades do mundo infantil e, portanto, fazia referências às necessidades de adaptar as exposições a esse tipo de público. Apresentamos nossa proposta de Rede do Imaginário Infantil, virtual, como um dos recursos que estamos utilizando. Armazenadora, a rede também alimentará as atividades do referido espaço cultural. Também foram apresentados no II CIPA, realizado em Salvador em 2006, e no Congresso Argentino Chileno de Integração Cultural, em Salta, 2007, aspectos da construção da Rede do Imaginário Infantil.

Em que consiste a Rede do Imaginário Infantil que estamos propondo senão exatamente um mecanismo de construção do imaginário e de expressão da imaginação? Um suporte para a educação das crianças? É disso que falamos, e nisso que desejamos investir: num instrumento, numa ferramenta para o Museu das Crianças do Brasil. Estamos seguindo as tendências mundiais e, de certa forma, nos antecipando ao tema do Congresso Internacional da *Hands On* que acontecerá em Berlin em novembro próximo, cujo tema será: *Action, Interaction and Reflection Children's Museums in the 21st century*.

A Rede armazenará dados de pesquisas sobre as crianças, oferecerá um banco de dados sobre obras de arte universais e locais e produções infantis: expressões artísticas, as mais diversas formas de representações simbólicas. Estabelecerá um intercâmbio entre espaços culturais infantis da América Latina e do Mundo. Na medida em que fazemos parte da Associação Internacional dos Museus das Crianças, sem dúvida, estamos já em Rede: temos braços em vários países.

A formatação da Rede prevê lugares para as crianças completarem o que está escrito previamente (trabalhos semi-estruturados), mas também a oportunidade de se comunicarem e interagirem, participando das discussões e escrevendo histórias, poemas, ou criando "objetos de arte", interpretando o mundo e expressando o seu mundo. A experiência de Benetti, Seara e Raabe (2004) reafirma o interesse das crianças pelos jogos e também pela escrita e desenho. Os referidos pesquisadores não mencionaram no seu trabalho a investigação com a oralidade das crianças. Depois de algumas pesquisas realizadas com crianças pequenas e com algumas de comunidades mais isoladas, como é o caso das crianças de descendência açoriana da Costa da Lagoa, pretendemos armazenar tanto os relatos de crianças quanto as narrativas orais

de velhos da comunidade. Experiências, como a do Museu da Pessoa, que fazem uso das histórias de vida de todas as pessoas são profundamente interessantes, porém, como os próprios autores do projeto salientam, é necessário muito trabalho, para arquivar de forma adequada o conteúdo produzido pelos visitantes.

Uma equipe está trabalhando no projeto pedagógico, e o Dr. João Bosco Alves, professor e pesquisador de informática e automação da Universidade Federal de Santa Catarina, é o responsável pela instalação e hospedagem da Rede do Imaginário. Seu aluno, o mestrando Wesley Bezerra, já construiu a casca da referida rede. No momento, estão sendo armazenados os resultados da pesquisa de nossa autoria *Valores cultural-estéticos predominantes em crianças catarinenses de diferentes etnias: subsídios para uma educação intercultural*. As tradições, as vivências cotidianas e os conceitos sobre obras de arte, a definição de um padrão físico de beleza foram investigados em 1 200 crianças de várias etnias do estado. Enquanto isso, desenvolvemos outra pesquisa: *Memórias da Infância de Santa Catarina*. Estamos, pois, trabalhando com o registro do patrimônio imaterial: mitos, lendas e histórias da região sul do Estado.

176

A educação, as crianças, a rede e o museu

Não há oposição entre a mídia e a educação, também não há incongruência entre educação, museu e rede. Não é senão por essa razão que tentamos trabalhar no Museu das Crianças do Brasil, espaço cultural de aprendizagem lúdica e criativa, envolvendo as crianças com a Rede do Imaginário Infantil.

Foi-se o tempo em que as crianças ficavam passivas em face das exposições dos professores, tempo em que também na ponta dos pés olhavam, com as mãozinhas para trás e em silêncio, os acervos dos museus. Mudanças significativas do conceito de criança, museu, comunicação e educação estão sendo colocadas em prática, e, em se falando em comunicação, não é possível deixar de fora os imensos avanços proporcionados pelas formas de representação das informações e pelas novas técnicas utilizadas na educação infantil formal ou não-formal. A participação ativa das crianças na construção do seu



imaginário é incontestável, e as possibilidades de expressão do seu imaginário podem contar com novos recursos.

Nem espectadores, nem ouvintes, mas participantes, as crianças estabelecem uma relação com as novas tecnologias, podendo, através delas, exprimir as suas vivências e história de vida, seus valores culturais e sua diversidade étnica, representando seus medos, suas fantasias e sua criatividade. Nossas crianças são reais: elas acessam o mundo virtual, assistem a programas de televisão, passeiam nos mais diferentes espaços, navegam em mares desconhecidos. E jogam, brincam!

Os projetos educativos mais bem sucedidos procuram envolver os jovens, levando-os a uma participação direta e efetiva na “[...]” formulação dos problemas, na seleção e no uso de tipos de mídias como meios potenciais para resolver o problema, torná-lo conhecido, ou mesmo expressá-lo em termos mais compreensíveis [...]”, como assegura Arnaldo (2002, p. 449). Haveria dúvidas com relação à criação da Rede do Imaginário Infantil nos moldes aqui propostos como ferramenta de educação?

O grande problema é, na realidade, construir um bom projeto educativo, é decidir sobre a seleção do que deverá dar sustentação à rede! Isso exigirá, sem dúvida, a formação de uma equipe com especialistas de várias áreas. Somos um grupo formado por arte-educadores, especialistas em informática e automação, comunicação e mídia, história, museologia, biologia, arquitetura, reafirmando a importância dessa complexidade para a formação da personalidade e da cidadania das crianças. As ações pedagógicas precisam ser socialmente relevantes, e só o serão, se estiverem identificadas com a segurança, cidadania e formação crítica dos jovens.

Quer ofereçamos às crianças passeios virtuais pelo cerrado, (<http://cienciahoje.uol.com.br>), apresentando a flora, a fauna, o meio físico e a sua conservação, ou as conduzamos ao Museu da Pesca em Santos (<http://www.pesca.sp.gov.br>); ou ainda as estimulamos a contar suas histórias de vida, ou mesmo as levamos a um passeio nos Museus das Crianças de outros países, uma visita ao Louvre, ao Museu do Índio etc., estaremos, sem dúvida, trabalhando no sentido de lhes oferecer o melhor possível e contribuir para seu desenvolvimento e vivência de sua cidadania.

O interesse é ressaltar a cultura da criança brasileira sem isolá-la de uma cultura universal. É buscar harmonizar uma convivência entre os diferentes

e o respeito à diversidade. É tentar evitar os preconceitos de qualquer natureza. É registrar as produções infantis em suas diferentes modalidades de representação simbólica. É auxiliar as crianças com relação ao uso de vários recursos para expressar sua imaginação e construir seu imaginário de forma lúdica e prazerosa. É permitir que o maior número possível de crianças tenha acesso ao patrimônio cultural da humanidade.

Ouvir as crianças, detectar o que têm de interessante a dizer, permitir que escutem e discutam com seus pares, deixar que expressem seus pontos de vista, que falem de suas experiências, brincadeiras, medos e ansiedades, tudo isso aumenta sua autoconfiança, e nos levarão a aprender muita coisa sobre elas e sobre as suas vidas. Esses “acervos vivos” vão possibilitar algumas contribuições aos currículos das escolas e qualificar melhor os professores do ensino básico. Estaremos, ademais, garantindo às crianças o direito de expressarem seus pontos de vista; de procurarem e de partilharem informações e idéias de todos os tipos, além de utilizarem diversas linguagens para suas representações simbólicas.

Referências

ARNALDO, Carlos. Meios de comunicação: A favor ou contra a educação? In: CARLSSON, Ulla; VON FEILITZEN, Cecília. (Org.). **A criança e a mídia**: imagem, educação, participação. São Paulo: Cortez; Brasília (DF): UNESCO, 2002.

BENITTI, Fabiane Bando Vavasiori; SEARA, Everton Flávio Rufino; RAABE, André. **A construção de um museu virtual 3D para o ensino fundamental**. Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI)/ Universidade Regional de Blumenau (FURB). 2004. Disponível em: <www.dcc.ufa.br/infocamp.artigos/v4.1/art10.pdf>. Acesso em: 26 jun. 2007.

BRASIL, Sandra. Escancarada: assim é sua casa. **Revista Veja**, Rio de Janeiro, v. 40, n. 28, 18 jul. 2007.

CANCLINI, Néstor Garcia. **A globalização imaginada**. São Paulo: Editora Iluminuras, 2003.

CARVALHO, Rosana Maria Rocha de. **As transformações da relação museu e público sob a influência das tecnologias da informação**. 2006. Disponível em: <www.marketing-cultura.com.br/website/pratica-b.php?cod_artigo=31>. Acesso em: 26 jun. 2007.



CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

DOMINGUES, Diana. **A arte e vida no século XXI**: tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: UNESP, 2003.

DURAND, Gilbert.. **O imaginário**: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. 2. ed. Rio de Janeiro: DIFEL, 2001.

DYENS, Ollivier. A arte da rede. In: DOMINGUES, Diana. **A arte e vida no século XXI**: tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: UNESP; 2003.

FALTERI, Paola. Interculturalismo e culturas no plural. In: FLEURI Reinaldo Matias. (Org.). **Intercultura e movimentos sociais**. Florianópolis: Mover/Nup. 1998.

FLEURI, Reinaldo Matias. (Org.). **Intercultura e movimentos sociais**. Florianópolis: Mover/Nup., 1998.

GIACALONE, Fiorella. Festa e percursos de educação intercultural. In: FLEURI Reinaldo Matias. (Org.). **Intercultura e movimentos sociais**. Florianópolis: Mover/Nup., 1998.

HEPSERVER, Pia. Associações preocupadas com as crianças e a mídia: compilação. In: CARLSSON, Ulla; VON FEILITZEN, Cecília. (Org.). **A criança e a mídia**: imagem, educação, participação. São Paulo: Cortez/ Brasília: UNESCO, 2002.

JOHNSON, Steven. **Cultura de interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Tradução Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** São Paulo: Editora 34, 2005.

NOGUEIRA, Maria Aparecida L. Os estudos de Gênero na Antropologia do Imaginário. In: ROCHA PITTA, Danielle Perin. (Org.). **Ritmos do imaginário**. Recife: Editora Universitária da UFPE. 2005.

NOVAES, Adauto. As tramas da rede. In: NOVAES, Adauto. (Org.). **Rede Imaginária**: televisão e democracia. São Paulo: Companhia das Letras/ Secretaria Municipal de Cultura, 1991.

OLIVEIRA, José Cláudio Alves de. A primeira aula e os museus. **Revista Museu**, Salvador (UFBA, Departamento de Museologia), 2006. Disponível em: <<http://www.revistamuseu.com.br/18demaio/artigos.asp?id=9049>> Acesso em: 29 jun. 2007.

PIGNATARI, Décio. Simbologia do consumo na TV. In: NOVAES, Adauto. (Org.). **Rede imaginária**: televisão e democracia. São Paulo: Companhia das Letras/Secretaria Municipal de Cultura, 1991.

SCHWEIBENZ, Werner. O desenvolvimento dos museus virtuais. **ICOM NEWS**, Universidade de Saarland-Alemanha, (Newsletter of the International Council of MUSEUMS) dedicated to virtual Museums, v. 57, n. 3, p. 3, 2004. Disponível em: <www.marketing-e-cultura.com.br/web.php?cod_artigo=31>. Acesso em: 25 jul. 2007.

SUNDIN, Ebba. Endereços na Internet de sites feitos por crianças, para crianças. In: CARLSSON, Ulla; VON FEILITZEN, Cecília. (Org.). **A criança e a mídia**: imagem, educação, participação. São Paulo: Cortez; Brasília: UNESCO, 2002.

VALENÇA, Vera Lúcia Chacon. **O museu das crianças**: experiência piloto no Brasil. Recife: Editora da UFPE, 2008.

Profa Dra. Vera Lucia Chacon Valença
Universidade do Sul de Santa Catarina | UNISUL
Mestrado de Educação
Grupo de Pesquisa Educação, Cultura e Sociedade
E-mail | veravalenca@uol.com.br