



OS MUSEUS, AS CRIANÇAS COMO PROTAGONISTAS E OS PROJETOS PEDAGÓGICOS DE QUALIDADE

Dra. Vera Lúcia Chacon Valença¹

RESUMO

Este texto apresenta o Museu das Crianças como espaço criativo, alternativo e complementar à educação formal e ressalta as características de um projeto com qualidade pedagógica para o atendimento do público infantil, sem o qual as atividades do Museu terão os seus objetivos comprometidos. Além disso, destaca a metodologia interativa como sendo fundamental nas exposições realizadas para as crianças e busca realizar a inclusão social não só de crianças, mas também de adultos e, em especial, de idosos da comunidade. Para atingir tais objetivos de pesquisa, estão sendo desenvolvidas atividades para possibilitar a criação de recursos pedagógicos: um virtual, a Rede do Imaginário Infantil, e outro de aprendizagem intergeracional, a Trupe da Memória.

Palavras-chave: Museu das Crianças; Interatividade; Qualidade pedagógica.

MUSEUMS, CHILDREN AS PROTAGONISTS AND PEDAGOGICAL PROJECTS OF QUALITY

ABSTRACT

This text presents the Children's Museum as a creative, alternative and complementary space to the formal education and highlights the characteristics of a Project with pedagogical qualities to attend the child audience. Without this project, the activities of the museum will have their objectives damaged. Besides, this work highlight the interactive methodology as fundamental in the expositions performed by children and searches the social inclusion not only for children, but also for adults, especially elderlies from the community. To achieve the aims of research, it is developed activities in order to provide the creation of pedagogical resources: a virtual one called Imaginary Children's Network, end another of intergenerational leaning called Memory Troup.

Key-words: Children Museum; Interactivity; Pedagogical Quality.

1. INTRODUÇÃO

Estamos testemunhando uma mudança estrutural no que diz respeito ao conceito de museu e um grande interesse nos espaços culturais para as crianças no mundo todo. Isso, porém, não ocorre sem focos de resistência com relação ao uso da expressão "museu" que, para alguns, deve ser uma nomenclatura de uso exclusivo para os museus fechados,

¹ Doutora em Psicologia Aplicada pela Université Paris-Descartes. Docente do Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade do Sul de Santa Catarina (UNISUL). E-mail: <veravalenca@uol.com.br>.



tradicionais, que enfatizam as coleções e as exposições contemplativas. Discussões à parte, o fato é que um movimento transformador parece ser irreversível, tanto no que diz respeito à extensão do conceito, quanto com relação 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, a lugares e a fronteiras. De visitar exposições com telas virtuais, de “entrar” literalmente nelas, de atravessar a imagem sem fragmentá-la e de “aproximar” a fantasia do tangível. Tempo de utilizar, nos museus, nas artes, na educação, as novas tecnologias. Mudar o conceito de objeto, assimilar novos conceitos de obra de arte e de arte! De respeitar as expressões e as representações dos povos, derrubar fronteiras. Sobretudo, trabalhar numa perspectiva interdisciplinar e substituir o termo cultura, que na América Latina significa a consideração do intercultural como relações interétnicas, pela expressão “cultural”. A este respeito, Canclini (2007, p. 49) afirma que o termo cultural 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).

Nesse sentido, Canclini (2003) concorda com alguns autores que sugerem a expressão cultural ao invés de “cultura” para falar sobre as diferenças, os contrastes e as comparações presentes na cultura. Ele afirma que cultural pode ser entendida “menos como uma propriedade dos indivíduos e dos grupos e mais como um recurso heurístico que podemos usar para falar da diferença.” (CANCLINI, 2003, p. 57). A ênfase a ser dada nos projetos deveria, então, contemplar as relações entre os grupos, o papel do imaginário intercultural que, por sua vez, possibilitaria não só a compreensão dos processos globais (as imagens que os representam), mas, também, apontaria para as possibilidades de mudanças de rumo, expandindo nos novos modos de sermos cidadãos.

Particularmente, no que diz respeito à educação em museus e ao lugar ocupado por eles entre as escolhas feitas pelo público com relação a outros espaços, Canclini (1998) justifica o aumento da frequência aos museus como sendo decorrente da ampliação do seu

conceito. Dos museus fechados, com exposições exclusivamente contemplativas, passamos aos museus abertos, interativos. As transformações que vêm ocorrendo, no sentido de modernização e, em particular, da comunicação atualizada, têm aumentado consideravelmente o interesse das pessoas em frequentar os museus, a ponto de algumas pesquisas já terem apontado um público maior, em algumas cidades européias, do que o que vai aos teatros e aos cinemas. E isso, naturalmente, também afetou o público infantil, para quem têm sido oferecidas exposições interativas e atividades dirigidas às crianças cada vez mais jovens acompanhadas ou não de seus familiares: avós, pais e irmãos.

Para elas, foram criados os museus abertos que se intitulam Museus das Crianças. Dedicados ao público infantil, esses espaços culturais propõem-se a oferecer atividades que estimulem a imaginação, a fantasia e a criatividade das crianças, preservando, ao mesmo tempo, um sentido lúdico. No momento atual, a preocupação é a de buscar garantir o que Cavaco (2006) denomina de “qualidade pedagógica” nos museus. É isso que buscam, entre outros, os que fazem parte da organização internacional dos Museus das Crianças, a *Hands On*.

Desde 1998, acrescentou-se à expressão *Hands On* (mãos sobre), utilizada internacionalmente para ressaltar a metodologia interativa utilizada pelo Museu das Crianças, a expressão *Minds On* (mente sobre) com o objetivo de evitar a dicotomia entre a ação e o pensamento. A essas duas expressões, foi agregada *Hearts-On* (emoção sobre), ou seja, emoções em ação, já que, no museu, pretende-se oferecer atividades e propostas que desencadeiem o prazer, a felicidade e a emoção.

2. ASPECTOS CULTURAIS, PROJETO E AÇÕES EDUCATIVAS: A PREOCUPAÇÃO COM A QUALIDADE E A RESPONSABILIDADE DOS FORMADORES

As atividades propostas pelo Museu das Crianças do Brasil apóiam-se nas ideias defendidas internacionalmente e explicitadas pela *Hands On Europe*. No Brasil, a concepção do projeto amparou-se também nas contribuições de vários autores, entre os quais Canclini (1998), que enfatiza a existência entre nós de uma cultura híbrida, é predominante em toda América Latina. A importância da identificação de uma diversidade cultural conduz à necessidade de uma abordagem intercultural que implica educar as crianças para a convivência e para o respeito aos diferentes e aos desiguais. Sendo assim, alternativas pedagógicas precisam ser efetivadas no sentido de inserir nos museus programas que

atendam um público diversificado, incluindo os diferentes, os fragilizados e os desfavorecidos socioeconomicamente. Significa pensar não só na acessibilidade, no que diz respeito à locomoção e ao acesso ao espaço museológico, mas também na concepção de exposições interessantes que possibilitem a participação da maioria dos seus frequentadores.

Além disso, e em consonância com os trabalhos desenvolvidos por Francesco Tonucci (2004), na Itália, é necessário lembrar que, embora destinados a um público jovem, algumas atividades podem ser realizadas com a participação dos familiares, inclusive, idosos. Nesse sentido, torna-se interessante estabelecer parcerias entre as crianças e os idosos, auxiliando-os numa inserção social e favorecendo uma troca de experiências sobre saberes e fazeres cotidianos. Dessa forma, o Museu poderá oportunizar a comunicação entre várias gerações e oferecer a todos o direito de expressar-se, interagir com pares ou com outras gerações, tornando-se também um excelente espaço de pesquisa sobre a construção da memória, da produção cultural, além da difusão do patrimônio material e imaterial.

O museu, considerado como espaço de descoberta, possibilitará à criança o prazer de aprender, descobrir e experimentar. No Museu das Crianças, o adulto deverá intervir de modo discreto, sugere Cavaco (2006), respeitando o ritmo de cada uma e estimulando a cooperação e o respeito às diferenças. A autora ressalta, ainda, que 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.

As atividades propostas às crianças, tanto nas escolas quanto nos museus, são subsidiadas pelas teorias psicológicas. No tocante aos conceitos de infância, de aprendizagem, de interatividade e de experiência utilizados na explicitação das missões dos museus e que subsidiam as ações educativas, encontramos, porém, muitas tendências. Se construtivista, é necessário considerar, com Piaget, que o desenvolvimento segue um percurso dos períodos sensório-motor ao formal; se sócio-interacionista, acompanhando os pressupostos formulados por Vygotsky, é preciso dar importância à interação social do desenvolvimento. Além disso, é necessário também respeitar o papel da motivação e do afeto nas aprendizagens. Aliás, é isso que a teoria freudiana salienta.

Após optar por priorizar uma das abordagens, faz-se necessário ainda a perspectiva da cultura material na seleção de objetos a serem disponibilizados às crianças nas exposições. O que eles representam e significam para elas vai depender dos contextos sociais em que elas vivem. Além disso, é preciso lembrar-se da compreensão que a criança tem sobre o mundo e da representação que ela faz de si. Dessa forma, tudo isso deve ser considerado na elaboração dos programas pedagógicos dos museus, quando se busca construir um programa pedagógico de qualidade. Então, não se faz, necessariamente, um museu para as crianças, mas com elas. Em outras palavras, as crianças precisam participar ativamente daquilo que será selecionado e realizar uma co-construção de algumas exposições, junto aos educadores. Com isso, é possível realizar uma ponte entre o que as crianças trazem do mundo e os significados que dão a determinados objetos, colocando-os à disposição no museu. Além do objeto material, o monitor será também mediador da aprendizagem.

A prática pedagógica museística de caráter construtivista irá colocar as crianças como centro das atividades. Essa prática defende que os educandos elaboram um juízo próprio e descobrem o porquê dos fenômenos e isso deve orientar os programas pedagógicos. A criança é, então, o principal artífice de sua aprendizagem, já que é a sua ação, tanto material quanto intelectual, que lhe permite transformar a realidade à medida que elabora novos significados possíveis, por isso pode-se falar de cultura da infância. Piaget, ao longo da sua vida de pesquisador, sugere que a criança seja concebida como alguém que pode enfrentar problema, formular 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 da atenção do processo ensino-aprendizagem. E isso, como se sabe, não ocorre somente nas escolas.

São muitos os museus que seguem a tendência construtivista, a maioria dos espaços que trabalham com as crianças faz essa opção, isto é, trabalha com os objetos de conhecimento, conforme Piaget (1967, 1998). As crianças são estimuladas a descobri-los e a redescobri-los. É bom, no entanto, lembrar que isso não as impede de estar também envolvidas com os objetos afetivos. Cabe destacar que os objetos de conhecimento e os objetos afetivos não são independentes, já que ambos interferem na conquista da individualidade da criança. Não é sem razão que, às vezes, são trabalhados os medos infantis em exposições criadas em alguns museus como, por exemplo, no Museu das Crianças da

Bélgica e de Portugal.

Nas situações supramencionadas, seja construtivista ou sócio-interacionista, trata-se de retomar o tema criança-objeto (do conhecimento ou do 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 grande influência na evolução psíquica da criança. O sujeito humano está ativamente envolvido em se construir como sujeito e mais, como sujeito pensante, 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. A título de exemplo, Lygia Clark apoiou-se em Winnicott (1975) para realizar seus objetos, seus “bichos”, nas exposições que realizou. É necessário pensar que a estrutura interna e a motivação do aluno trabalham no sentido de facilitar o relacionamento entre o que ele aprende com o que já sabe. É, então, básico considerar a linha natural, social e cultural do seu desenvolvimento.

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 em como tornar as exposições interessantes. Como desempenhar a ação mediada? Quais os objetos a serem selecionados para despertar o interesse das crianças? Como tornar as exposições interativas ou não (estas são mais chamadas de exibições)? Para chegar a essas respostas é necessário insistir, respeitando o funcionamento psíquico das crianças, considerando as diversas modalidades interativas possíveis de serem colocadas em prática e selecionando as ferramentas culturais para que ocorram as aprendizagens. O que pode ser compreendido sobre a interação criança-objeto? De qual objeto se fala? Para além do objeto da psicologia, lembramo-nos do objeto material, de domínio dos museólogos. Quando a psicologia refere-se, por exemplo, ao objeto permanente piagetiano, que tem uma história sensório-motora e é gradualmente construído na mente do indivíduo, é importante saber que a consecução desse objeto está ligada à experiência, em particular, à ação motora. O referido objeto possui, na realidade, quatro categorias: espaço, tempo, objeto e causa. Esses são os objetos naturalmente “perseguidos”

nos museus de abordagem construtivista.

Contudo, além das contribuições construtivistas, somam-se aquelas sócio-interacionistas que afirmam que, no desenvolvimento cultural da criança, toda função aparece duas vezes: uma em nível social, entre pessoas e, mais tarde, em nível individual, interior a própria criança. Nessa perspectiva, criamos a Trupe da Memória que é constituída por idosos da comunidade como recurso pedagógico do Museu das Crianças do Brasil. Para criá-la, inspiramo-nos, também, nos trabalhos desenvolvidos na Itália, e, particularmente, nas contribuições de Francesco Tonucci (2003).

No que dizem respeito às contribuições dos psicólogos soviéticos, os museus destacam os objetos culturais, salientando a importância da linguagem no desenvolvimento humano e enfatizando as aprendizagens sociais como desencadeantes da evolução psíquica. As relações interpessoais são primárias e, a partir delas, posteriormente é possibilitado o desenvolvimento intrapessoal. Nesse sentido, a unidade básica do processo ensino-aprendizagem não é a atividade individual do aluno, mas é a atividade articulada e conjunta do aluno e do professor em torno das tarefas pedagógicas. Isso é válido para todas as aprendizagens e não só para as escolares. Nesses casos, há predomínio da abordagem sócio-cultural de Vygotsky (1998, 2003).

Cabe insistirmos num ponto: a perspectiva psicológica, como se constata facilmente, não é a única a ser usada nos museus para a descoberta do objeto, já que entra a referência denominada Cultura Material que, de acordo com Blanco (1994), considera que o objeto é um “documento” que transmite informação e mensagem. Disso, então, decorre que ele é fonte de aprendizagem e, portanto, de desenvolvimento.

A Cultura Material está constituída por qualquer objeto que seja portador de uma informação em si mesmo. Os objetos materializam atos ou fatos individuais e sociais e são fiéis e objetivos, universais no espaço e no tempo. Além disso, informam sobre as classes ou grupos sociais, por isso a importância de apresentá-los dentro de um contexto. As exposições interativas apresentam objetos que podem ser artísticos ou não. O importante é que tenham interesse para as crianças, logo umas das condições é que sejam apresentados dentro de um contexto significativo para elas. A esse respeito, as considerações de Ramos (2004) são bem pertinentes, uma vez que ele sugere que se use nos museus “objetos geradores”, inspirado em Paulo Freire (1982, 1975) que propôs as “palavras geradoras” para o processo de aprendizagem da leitura. O diálogo entre a criança e o objeto se dará em

função do significado dos objetos para ela. Ramos propõe que utilizemos, nas exposições, uma “pedagogia da pergunta “que teria por objetivo a visibilidade: ato de ver e ver mais uma vez” (2004, p. 56). As exposições interativas partem de uma temática que é desenvolvida através de cenários, de instalações e de performances. No caso do museu, podem ser montados acervos e exposições contemplativas. E é isso que se pode observar no *Brooklyn Children’s Museum*.

O processo de descoberta e de interpretação dos objetos envolve vários passos. O primeiro é a observação e a descrição que busca respostas para as questões: O quê? Como? De que? Por quê? Para que? Para quem? Onde? Quando? O segundo, diz respeito à análise das respostas encontradas para essas perguntas, à seleção e à ordenação dos dados para que haja correlação lógica entre as investigações e as conclusões que se constituem em importante material explicativo. Cabe, aqui, um exemplo para que o leitor perceba as possibilidades de observação de um objeto e a importância de sua escolha. Blanco (1994, p. 30-31), especialista em didática museística, cita as sugestões de J. Henningar-Shuh, dos museus da Nova Escócia, no Canadá, que sugere várias etapas de observação. O objeto escolhido foi uma lata de Coca Cola e foram analisados 40 itens explorados e agrupados nos seguintes tópicos:

a) O objeto físico: aproximação, primeira visão, contato e descrição geral. Apreensão e compreensão do objeto (materiais, tamanho, forma, cor e decoração).

b) O contexto social: sua necessidade prévia na sociedade, o desenho, o processo de fabricação e comercialização, a economia, o uso, os modos sociais, a sociedade refletida em sua cultura (material), ou uma cultura (material) própria de cada sociedade e a reflexão sobre o que estamos fazendo agora.

c) As dimensões tempo e espaço: sua influência na relação objeto-uso-sociedade. O tempo: várias formas de percebê-lo. O espaço: a evolução e as mudanças nas sociedades e culturas.

Usados como recursos didático-pedagógicos das aprendizagens, os objetos podem ser do cotidiano e terão significação para as crianças se tiverem sido selecionados a partir destes critérios: o desenvolvimento psicológico do grupo ao qual se destina e os aspectos culturais. Esses dois elementos estão naturalmente associados e a supremacia de um sobre o outro permite detectar se o suporte teórico prevalente nos museus das crianças é construtivista ou sócio-interacionista.

Torna-se necessário fazer referência ao que Couchot, Tramus e Bret (2003) denominaram de “segunda interatividade”. Pela expressão, eles se referem a um tipo de relação entre a imagem e o espectador bastante recente, colocando em jogo comportamentos maquínicos mais complexos e mais refinados, próximos aos comportamentos humanos.

Segundo esses autores, a interatividade nesse contexto “não se limita a permitir ao expectador conversar com a imagem; ela se estendeu, pouco a pouco, aos próprios objetos virtuais simulados pelo computador.” (COUCHOT; TRAMUS; BRET, 2003, p. 28). Eles, então, distinguem 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. Acrescentam, ainda, que, ao se cruzarem as duas novas modalidades de interatividade recém-definidas, “as relações entre o espectador e a imagem e mais geralmente entre o homem e a máquina, puderam tornar-se muito diferentes do que haviam sido até então.” (COUCHOT; TRAMUS; BRET, 2003, p. 29). Nesse sentido, os objetos devem despertar na criança a curiosidade e o desejo da descoberta. E para isso é fundamental que sejam realizadas pesquisas empíricas para conhecer um pouco as crianças e o seu cotidiano.

É fácil, portanto, perceber nos museus diferentes tendências e conceitos sobre 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 que as crianças descubram; isso funciona muito bem nos Museus das Crianças. Nesse sentido, Lancastre (1994) sugere uma composição para o Museu das Crianças baseada em três pilares: artes, aspectos históricos e culturais. A esses, acrescentamos outro: educação ambiental.

A capacidade didática dos objetos das exposições de *per si* é muito importante. O museu interessa-se 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 fundamentais entre os critérios expositivos. Assim, primeiro, os objetos precisam ter alguma finalidade expressa e, segundo, essa finalidade precisa ser entendida.

Para que as exposições sejam significativas, é preciso que os educadores conheçam um pouco sobre o público para poder comunicar-se com ele. É evidente que não poderão

antecipar tudo e, por isso mesmo, alguns cuidados podem ser tomados, como, por exemplo, ter conhecimento didático sobre a matéria das exposições. É desejável, ainda, que tenham conhecimento sobre os currículos escolares. Além disso, é imprescindível constituir uma equipe interdisciplinar no setor de educação dos museus, com a presença, não se pode esquecer, 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, de acordo com Homs (2004), duas alternativas:

- a) examinar as exposições e as atividades organizadas no contexto museal, numa tentativa de aprofundar as descrições do que se propõe aos visitantes;
- b) analisar o contexto museal que aponta para certos padrões de “ação de uso” em detrimento de outras ações.

A formação dos educadores, ainda segundo Homs (2004), inclui:

- a) capacitação para conhecer o público e comunicar-se com ele;
- b) conhecimento didático e sobre a matéria das exposições.

Se as visitas forem feitas na companhia dos professores, estes podem realizar observações, como lembra Blanco (1994) sobre:

- a) o próprio processo de descobrimento;
- b) as relações entre os conhecimentos recém-adquiridos e os pré-existentes;
- c) as conclusões coletivas de uma ordem mais geral;
- d) as conexões do tema estudado com situações atuais e daquelas do entorno próximo.

Os Museus das Crianças lidam com as aprendizagens, mas não, necessariamente, com o ensino. Há, porém, alguns espaços que desenvolvem atividades de ensino. A título de exemplo, podemos citar o caso da *Cité des Enfants* que tem as *Classes de la Villete*. Por presenciar algumas dessas atividades, para ilustrar, citamos uma aula sobre eletricidade que culminou com uma “diplomação” das crianças por terem aprendido as informações.

3. O MUSEU DAS CRIANÇAS DO BRASIL

No Brasil, o Museu das Crianças² pretende atender crianças de 3 a 12 anos de diferentes etnias/descendências e classes sociais, garantindo-lhes o direito de experimentar, tocar, conhecer, criar e comunicar-se, fazendo uso de recursos tradicionais e de novas tecnologias, utilizando a metodologia interativa nas suas exposições. Essa é uma especificidade dos museus dessa categoria. A primeira versão do projeto prevê, conforme Valença (2006):

a) a criação de células museológicas em vários municípios onde houver reduto de determinada etnia/descendência com o intuito de enfatizar a especificidade cultural, numa perspectiva intercultural;

b) a ampliação dos conhecimentos da criança sobre a família, a escola, a comunidade, o estado: sua gente e suas culturas-imaginárias tradicionais;

c) a iniciação do público jovem nas riquezas do patrimônio de suas origens, abrindo as portas para as outras culturas;

d) a defesa de uma política inclusiva para a educação, estabelecendo possibilidades de convivência entre crianças de todas as classes sociais, etnias e características pessoais. Algumas atividades devem visar o acesso de crianças com direitos especiais: portadoras de déficits visuais, auditivos, motores e/ou mentais;

e) a divulgação de vários tipos de produção artística (e dar acesso a realizá-las), obras de arte de artistas/artesões locais e internacionais;

f) a criação da Trupe da Memória, envolvendo crianças e adultos da terceira idade da comunidade;

g) a instalação da Rede do Imaginário Infantil estabelecida entre as várias células museológicas previstas para serem fundadas em diversos municípios do estado onde predomine determinada etnia/descendência;

h) o estímulo à criação de uma poética tecnológica (imaginário tecnológico);

i) o desenvolvimento de estágios para alunos universitários de vários cursos e níveis acadêmicos e o estímulo às pesquisas.

O projeto inclui, ainda, a fundação de uma biblioteca dinâmica para as crianças, com acervo da literatura universal e local, com arena para representação de peças, onde a criança possa representar vários papéis com camarim, máscaras e figurinos. Além disso, um

² O projeto do Museu das Crianças foi registrado em cartório em 2006 por Valença.

acervo em CDs e DVDs de músicas, histórias, lendas etc. de diversos países e locais; a criação de teatro, de sala multimídia, de laboratórios de língua, de iniciação às novas tecnologias, de espaço para festas (Natal, Páscoa, aniversários, carnaval, etc.), e, inclusive, o desenvolvimento de vários ateliês de artes plásticas, cênicas, iniciação musical, confecção de brinquedos etc.

Dentre as pesquisas pioneiras desse trabalho, tem-se uma sobre os “Valores culturais/estéticos predominantes em crianças catarinenses de várias etnias/descendências: subsídios para uma educação intercultural”. Realizada em todas as regiões catarinenses, excetuando-se apenas a região oeste, em virtude de sua distância da capital, onde a pesquisadora reside, o trabalho envolveu 1200 crianças de 8 a 12 anos da rede municipal de educação e teve como objetivo geral traçar um perfil das crianças catarinenses de diferentes etnias/descendências com relação às tradições e aos valores cultural/estéticos predominantes.

Em 2009, como membro de um grupo de pesquisa Brasil-África, coordenado pela Dra. Neide Fiori e financiado pelo CNPq, estivemos em Cabo Verde e à amostra já existente acrescentamos mais sessenta e cinco crianças da cidade de Assomada. Em Pernambuco, em Olinda e em Recife, mais sessenta crianças foram investigadas por Vera Valença, da Universidade do Sul de Santa Catarina, e por Rubia Lóssio, da Fundação Joaquim Nabuco. Esta, em parceria com Valença, pesquisou também um grupo de vinte e cinco crianças habitantes do semi-árido pernambucano. Tanto em Pernambuco como em Assomada, há interesse na implantação do Museu das Crianças.

Associado ao trabalho que temos desenvolvido em Santa Catarina, buscamos:

- a) detectar um imaginário tradicional e seu coadjuvante eletrônico, mediado pela cultura, em geral, e pela televisão, em particular;
- b) definir um padrão físico de beleza, decorrente da investigação do que denominamos corpo estético;
- c) identificar a vivência cultural das crianças: leituras, brincadeiras, participação em exposições, festas, frequência a cinemas, teatros, shows, feiras de artesanato, museus etc.;
- d) estabelecer uma hierarquia de valores sociais, assimilados nas aprendizagens, veiculados, sobretudo, pelas mães e projetados ideais no menino e menina;
- e) investigar o conceito de arte das crianças através da lista por elas realizadas, contendo os objetos de arte, assim considerados por elas, pertencentes aos familiares;

- f) detectar as formas de expressão artísticas de suas preferências;
- g) identificar o uso do seu tempo livre;
- h) buscar o resgate de lendas, de provérbios, de histórias e de mitos aprendidos.

As crianças foram submetidas a três questionários de estrutura mista que versaram sobre as tradições culturais, as vivências culturais cotidianas e a definição de um padrão físico de beleza. No momento, está em andamento uma pesquisa que tem como método a História Oral. Nela, buscamos registrar as Memórias da Infância de um grupo de idosos de diferentes etnias e classes sociais com o objetivo de criar um acervo para o museu e constituir a Trupe da Memória. A proposta visa, também, realizar um trabalho de inclusão dos idosos nas atividades do museu, estimulando um trabalho de transmissão irracional. Os resultados das pesquisas deverão ser armazenados virtualmente na Rede do Imaginário Infantil, que permitirá, por sua vez, um intercâmbio entre os diferentes espaços culturais e entre as crianças, os idosos e seus pares, habitantes em várias localidades.

Nesse sentido, já foi realizada uma sondagem com um grupo de idosos de descendência alemã, residentes em Pomerode, visando o levantamento de acervo para exposições temporárias sobre imagens visuais, ornamentos, objetos considerados por eles como arte, coleções de livros didáticos, revistas infantis, diários, literatura etc. Os dados dessas pesquisas com crianças e com idosos subsidiarão a construção de dois recursos pedagógicos: a Rede do Imaginário Infantil e a Trupe da Memória. É disto que falamos e nisto que desejamos investir: num instrumento e numa ferramenta para o Museu das Crianças do Brasil. Estamos seguindo as tendências mundiais propostas no Congresso Internacional da *Hands On* que aconteceu em 2007 em Berlin cujo tema foi *Action, Interaction and Reflection Children's Museums in the 21st century*.

A Rede do Imaginário Infantil armazenará dados de pesquisas sobre as crianças, oferecerá um banco de dados sobre obras de arte universais e locais e, ainda, guardará produções infantis, resultantes das mais diferentes formas de representações simbólicas que elas utilizem. Além disso, estabelecerá um intercâmbio entre espaços culturais infantis da América Latina e do Mundo, e entre as crianças e seus pares de diferentes localidades. 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 Fabiane Bando Vavasiori Benitti, Everton Flávio Rufino Seara e André Raabe (2005) reafirma o interesse das crianças pelos jogos e também pela escrita e pelo desenho. Os referidos pesquisadores não mencionaram, em 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 idosos 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.

Em 2010, surgiu outro projeto de pesquisa cujo objetivo era estudar as Memórias da Infância em idosos e crianças de Tubarão, local onde a pesquisadora trabalha como docente do Mestrado de Educação da Universidade do Sul de Santa Catarina, e de Pomerode, cidade onde será implantada a primeira célula do Museu das Crianças do Brasil. A ideia norteadora do projeto é a de realizar uma pesquisa de cunho etnográfico, valendo-se também de técnicas de história oral e visando um levantamento sócio-histórico-cultural da infância. Os resultados esperados permitem-nos propor a organização de um acervo de diferentes imagens visuais e literárias visando estimular a composição de um patrimônio colocado à disposição das redes de ensino do município, oferecendo subsídios às atividades docentes e discentes.

Nesse sentido, nosso objetivo geral é viabilizar um levantamento sócio-histórico-cultural da infância no Município de Tubarão que possibilite a organização de um acervo composto por imagens visuais, imagens literárias e demais elementos sobre o patrimônio material e imaterial da comunidade que possa subsidiar os trabalhos dos educadores das instituições de ensino formal e não formal. A partir do geral, temos os seguintes objetivos específicos:

a) realizar levantamento de imagens fotográficas visando compor um acervo de antropologia visual com a temática da infância;

b) organizar um acervo sobre a literatura de infância representada por livros de história (edições antigas e modernas), livros de poesia, gibis, diários e outros registros que venham compor a memória literária de diferentes gerações;

c) reunir brinquedos tais como bonecas, carrinhos e outros objetos que permitam um estudo de gênero através das representações da infância assim como também de suas técnicas de confecção;

d) coletar roupas, chapéus, calçados e adereços que indique o modo de vestir das crianças em diferentes épocas;

e) compor um acervo musical através da coleta de canções infantis, rodas cantadas, jogos musicais, danças, canções de ninar e outros visando subsidiar estudos e pesquisas sobre a musicalidade e etno-música da infância em diferentes tempos;

f) recolher lendas, contos, histórias, provérbios, parlendas, visando organizar um acervo sobre a literatura popular da infância;

g) reunir jogos, passatempos, álbuns de figurinhas, coleções variadas que demonstrem formas de lazer na infância;

h) coletar livros didáticos, cadernos escolares, registros escolares, fotos de escola que ilustrem as vivências no universo escolar primário em diferentes tempos.

Os resultados dessa pesquisa permitirão a criação da Trupe da Memória, outro recurso pedagógico do Museu das Crianças do Brasil, que é caracterizada como uma atividade de aprendizagem intergeracional, em que pode haver um diálogo entre saberes e fazeres de diversas gerações.

4. A EDUCAÇÃO, AS CRIANÇAS, A REDE E A TRUPE DA MEMÓRIA

Por haver um interesse crescente em utilizar as novas tecnologias nos museus, e decorrente da pesquisa sobre valores cultural-estéticos de crianças catarinenses de diversas descendências e etnias, propusemos a Rede do Imaginário Infantil, que é virtual, como um dos recursos para o Museu das Crianças do Brasil-M.C.B. Foi-se o tempo em que as crianças ficavam passivas face às 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, de museu, de comunicação e de educação estão sendo colocadas em prática, e, em se falando de comunicação, não é possível esquecer os avanços proporcionados pelas formas de representação das informações e pelas novas técnicas utilizadas na educação infantil. A participação ativa das crianças na construção do seu imaginário é incontestável, e as possibilidades de socialização face aos novos ambientes e objetos é uma necessidade da sociedade atual.

Nem espectadores, nem ouvintes, mas participantes. As crianças estabelecem uma relação com as novas tecnologias, podendo através de estas exprimirem 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 programação televisiva, vão aos cinemas, passeiam em diferentes espaços, navegam em mares desconhecidos.

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 compreensivos”, como assegura Carlos Arnaldo (2002, p. 449). Haveria dúvidas com relação à criação da Rede do Imaginário Infantil nos moldes aqui propostos, como ferramenta de educação?

O interesse é o de construir um bom projeto educativo, é o 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 serão, se estiverem identificadas com segurança, cidadania e formação crítica dos jovens.

Ouvir as crianças, detectar o que elas têm de interessante a dizer, permitir que escutem e que 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 leva-nos a aprender muita coisa sobre elas e sobre as suas vidas. Esses “acervos vivos” vão possibilitar algumas contribuições aos currículos das escolas e melhor qualificar os professores do ensino básico. Estaremos garantindo às crianças o direito de expressar seus pontos de vista, de procurar e partilhar informações e ideias, utilizando diversas linguagens para suas representações simbólicas.

Quer ofereçamos às crianças passeios virtuais pelo cerrado³, apresentando a flora, a fauna, o meio físico e a sua conservação, ou conduzamos ao Museu da Pesca em Santos⁴; ou,

³ Disponível em <<http://cienciahoje.uol.com.br/>>.

⁴ Disponível em <<http://www.pesca.sp.gov.br/>>.

ainda, estimulemos a contar suas histórias de vida, ou mesmo levemos a um passeio nos Museus das Crianças de outros países, a uma visita ao Louvre, ao Museu do Índio etc., estaremos, sem dúvida, trabalhando no sentido de oferecer o melhor possível e contribuir para seu desenvolvimento e para vivência de sua cidadania.

O compromisso é com 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 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.

Nesse sentido, concordamos com Manuel Castells quando 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” (CASTELLS, 2007, p. 62).

Depois, e como resultado da segunda pesquisa sobre Memórias da Infância, vem sendo construída a Trupe da Memória. Ressaltamos, nela, as transmissões geracionais representadas por um grupo constituído de idosos e de crianças trocando saberes e fazeres. Nessa Trupe, o papel do adulto seria o de apoiar as atividades das crianças, conduzindo-as ao controle consciente do que vai aprendendo, graças 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 cultura do grupo social a que pertence. E o conceito de cultura engloba os 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. E dessas experiências surgiu o esboço da primeira exposição a ser realizada no Museu das Crianças do Brasil-Pomerode.

5. ESBOÇANDO A PRIMEIRA EXPOSIÇÃO DO MCB-POMERODE

A justificativa para a criação do Museu das Crianças baseia-se no seguinte:

a) porque o Brasil e Pomerode carecem de espaços culturais destinados às crianças, que possam complementar as atividades desenvolvidas pela escola;

b) porque espaços dessa natureza decorrem e reforçam o estatuto das crianças, reconhecendo a infância como categoria social e a criança como ser ativo-reflexivo capaz de dar significados e inovar as aprendizagens;

c) porque se trata de uma experiência mundialmente reconhecida;

d) porque, considerando a Rota dos Imigrantes, Pomerode precisa conquistar uma estrutura de Turismo Cultural a partir do qual é necessário incrementar espaços e atividades para as crianças que acompanham os pais nas visitas feitas ao município.

A relação entre Museu e Turismo é um das realidades atuais nos municípios com a vocação turística. Acompanhando essa tendência mundial, o projeto Museu das Crianças do Brasil busca o local e as condições adequadas à célula museológicas piloto no Brasil, conjugado a aquisição, pela Prefeitura de Pomerode, de uma área degradada, o Complexo Weege. Por solicitação da Prefeitura de Pomerode, apresenta-se esse projeto preliminar que objetiva a criação da célula museológicas piloto no Brasil.

Nesse sentido, o presente estudo propõe a concepção e a definição plástica bem caracterizada, subordinada à harmoniosa integração do Museu num espaço envolvente que se pretende preservar, restaurar e valorizar.

Após o exposto, passemos à descrição da proposta do Museu das Crianças do Brasil que terá sua célula piloto em Pomerode.

O Museu das Crianças constitui um projeto de instalação cultural que poderá desempenhar um papel de grande importância, dados os conceitos pedagógicos, didáticos e lúdicos a serem colocados em prática, conforme projetos similares já existentes no mundo e que estão associados à Rede Internacional *Hands On*.

O Museu das Crianças adotará um esquema de comunicação moderno e divertido, motivando as crianças para a descoberta do mundo que as rodeia e despertando a imaginação e a fantasia. Tal espaço constituirá um “anti-museu”, se comparado ao conceito tradicional de museu. Nele, a criança deverá encontrar múltiplas oportunidades de participar e de viver os temas que lhe serão propostos e transmitidos. Tais temas estarão subordinados ao contexto no qual as crianças estão inseridas, ao conceito de criança como sendo um sujeito ativo e reflexivo e as suas características etárias. Precedido, no Brasil, por uma pesquisa sobre valores cultural/estéticos, as exposições apóiam-se em elementos

significativos para as crianças da região/comunidade, “musealizando” seus costumes, seus valores e seus aspectos mais significativos de cultura, articulando-a com uma cultura universal dentro de uma perspectiva de educação intercultural. Essa perspectiva trará outros aspectos particulares da própria história do espaço onde será instalado; no caso, será o antigo Complexo Weege, onde existiu uma indústria de embutidos.

Podemos dizer que esse projeto é ambicioso, já que além de serem previstas diversas células museológicas para o país, a exemplo do que ocorre em outros Museus das Crianças existentes no mundo, as exposições serão atualizadas a cada dois anos. O acervo do museu é a própria criança, como afirma a Diretora do Museu de Portugal, Margarida Lancastre. As crianças servirão de acervo desse museu e é em volta delas que irão mover-se e animarem-se os objetos, as ideias e as possibilidades. Fazem parte também do acervo, os cenários e as instalações criadas especialmente dentro da temática escolhida. Tais cenários/temáticas serão renovados a cada dois anos e poderão ser enriquecidos por atividades performáticas realizadas a partir de alguns temas a serem decididos em função das necessidades que podem surgir e de exposições permanentes ou temporárias, tendo estas uma característica mista: a parte é contemplativa. Em longo prazo, o Museu das Crianças do Brasil irá crescer e estruturar diversas atividades complementares que exigirão instalações específicas e cenários particulares.

A etapa atual do projeto refere-se à fase preliminar a ser construída em médio prazo e as instalações propostas, concebidas e expressas nesse pré-projeto não constituem a dimensão ideal, mas realista e viável para implementar, estruturar e consolidar o Museu das Crianças do Brasil-Pomerode.

Posto isso, seguem algumas informações relativas ao espaço físico:

Condicionamentos

O espaço destinado à implantação do Museu será sempre condicionado pelos elementos existentes, ou seja, por uma área de cerca de 1000 metros quadrados, distribuídos em 14 áreas cobertas e 2 espaços abertos-jardins.

Solução Proposta

Área total e interligação Exterior/Interior.

Para a viabilidade do projeto, este deverá ocupar 600 de área coberta, prevendo-se uma integração entre as duas áreas cobertas. Estão previstas quatorze áreas fechadas e duas abertas. Entre as fechadas, encontram-se quatro que foram anteriormente utilizadas como

defumadores e que compõem a área oito. Todas as áreas serão perpassadas pela ideia do ser criança, de suas especificidades e da inter-culturalidade.

Os cenários, que são compostos por quatro eixos (história, cultura, artes e meio ambiente), serão disponibilizados pensando-se nas crianças, inclusive as como dificuldades especiais: cadeirantes, deficientes visuais, auditivas e motoras, entre outras. O projeto levará em consideração a acessibilidade física e as características pessoais do público a que se destina, incluindo familiares das crianças e, em particular, os idosos.

Acessos

Um acesso único será destinado ao público: a entrada no museu ocorrerá pelo portão principal, que leva ao Teatro. A partir dele, as crianças atingirão duas áreas cobertas onde estarão localizados os espaços com cenários a elas destinados. Entre as duas áreas, encontra-se uma área externa, onde será instalado o Jardim dos Sentidos que avançará até a os limites do Rio do Texto. Os defumadores, localizados na parte externa, farão parte da exposição e remeterão os visitantes à época em que funcionava a Fábrica de Embutidos.

A saída ocorrerá pelo mesmo portão principal, no entanto as crianças poderão permanecer nas duas salas iniciais ou mesmo no Jardim, no caso de preferir utilizar só a parte externa do Museu. Haverá um elevador para dar acesso ao primeiro andar e um tobogã que possibilitará a saída das crianças do interior do museu.

Depois das informações relativas ao espaço físico, temos abaixo a temática da primeira exposição:

Museu por área: temática e cenografia

A temática da primeira exposição interativa é Ser Criança, e ela explorará os eixos história, cultura, artes e educação ambiental.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Seria ingênuo supor que as atividades de um Museu prescindem de um projeto pedagógico. Mas, sobretudo, que é possível implantar um espaço dessa natureza sem a participação dos órgãos públicos. As qualidades de um projeto, por sua vez, de acordo com Cavaco (2006, p. 1), deveriam estar baseadas 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 significativa”.

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: o espaço, o conteúdo, a interatividade, o interesse pelo diálogo e o prazer pela descoberta durante o percurso da visita de uma exposição ou do próprio museu devem, então, ser contemplados.

É evidente que não é possível aos educadores garantir o sucesso de uma exposição, mas eles têm obrigação de dominar algumas questões teóricas e seguir algumas normas estabelecidas pelos especialistas no assunto. É também desejável que eles façam circular as ideias e os projetos entre especialistas de várias áreas, que evitem um comportamento individualista e divulguem o que estão executando com relação aos seus projetos, para não perder de vista o seu interesse maior: oferecer as crianças o melhor programa pedagógico que lhe seja possível realizar, o que, sem dúvidas, só ocorrerá com a participação de uma equipe interdisciplinar. Por outro lado, não é admissível esquecer que qualquer projeto dessa natureza só será desenvolvido com o apoio da sociedade, incluindo as empresas e órgãos estatais.

Por chegarmos até aqui, não podemos esquecer-nos das imensas contribuições da Diretora do Museu das Crianças de Portugal, Margarida de Lancastre (1998, 1994), tanto através de seus livros quanto nos recebendo em várias oportunidades para estagiar no referido Museu. Além disso, ela foi um personagem fundamental na criação da *Hands On*, na qual nos inscreveu como representante do Brasil. Além dela, temos também a Professora Dra. Neide Almeida Fiori que realizou por mais de 15 anos pesquisas em Pomerode e apresentou-nos as autoridades daquele município, facilitando a instalação da célula prototípica naquela cidade de descendentes alemães, tema que tanto estudou. As duas profissionais competentes e amigas pessoais, nossos agradecimentos.

Lembramos, finalmente, que são muito pertinentes os comentários de Nestor Canclini (1998, 2003, 2007) a respeito do forte vínculo entre a economia, a política e os museus; entre a cultura e o consumo e, ainda, suas reflexões sobre a cultura da globalização. A reflexão diz respeito em como tornar os museus sedutores para os empresários, já que são

eles que 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 começamos a enfrentar agora, quando buscamos as parcerias e os financiamentos para implantar o MCB. Enquanto procuramos apoio, continuamos a realizar novas pesquisas salientando agora o eixo: artes.

REFERÊNCIAS

- BENITTI, Fabiane Bando Vavasiori; SEARA, Everton Flávio Rufino; RAABE, André. A Construção de um Museu virtual 3D para o ensino fundamental. **INFOCOMP Journal of Computer Science**, Lavras, v. 4, n. 1, p. 1-7, march/may 2005. Disponível em: <<http://www.dcc.ufla.br/infocomp/artigos/v4.1/art10.pdf>>. Acesso em: 26 Junho 2007.
- BLANCO, Angela Garcia. **Didáctica del Museo**: el descubrimiento de los objetos. Madrid: Ediciones de la Torre, 1994.
- CANCLINI, Néstor Garcia. **A Globalização Imaginada**. São Paulo: Iluminuras Ltda., 2003.
- _____. **Culturas híbridas**: estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: Ed. Universidade de São Paulo, 1998.
- _____. **Diferentes, desiguais e desconectados**: mapas da interculturalidade. 2. ed. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2007.
- CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2007.
- CAVACO, Gabriela. **O que são os museus com qualidade pedagógica?** O museu criativo como alternativa à educação formal da criança. *Cadernos de Sociomuseologia*, Lisboa, n. 25, p. 8, 2006.
- 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.
- FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler em três artigos que se completam**. São Paulo: Cortez, 1982.
- HOMS, Maria Inmaculada Pastor. **Pedagogía museística**: nuevas perspectivas y tendencias actuales. Barcelona: editorial Ariel, 2004.
- LANCASTRE, Margarida. **Opening Words**. In: Reference Book- Hands ON Europe International Conference of Children’s Museum. Lisboa: Associação Acordar Histórias Adormecidas, p.13-16, 1998.

_____. **Museu das Crianças**: a maravilhosa aventura. Lisboa: Associação Acordar História Adormecida, 1994.

PIAGET, Jean. **La psychologie de l' intelligence**. Paris: Armand Collin, 1967.

_____. **Psicologia e pedagogia**. Rio de Janeiro: Forense, 1998.

RAMOS, Francisco Régis Lopes. **A danação do objeto**: o museu no ensino de História. Chapecó: Arguos, 2004

TONUCCI, Francesco. **La ciudad de los niños**: un modo nuevo de pensar la ciudad. Buenos Aires: Editorial Losada S.A./UNICEF, 2003.

VALENÇA, Vera Lúcia Chacon. **O Museu das Crianças**; a experiência piloto no Brasil, Recife. UFPE/FAPESC, 2008.

_____. A criação do Museu das Crianças de Santa Catarina. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 24, n. 1, p 220-238, jan./jul. 2006.

_____; MACHADO, Gerônimo W. **Le reseau de l' imaginnaire de l' enfance**: un service d'education interculturelle dans le cadre du Musée des Enfants du Brésil. XIII Congrès International Recherche Interculturelle-L' ARIC. Timissoara-Romanie, 2-7 set. 2007.

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.

RECEBIDO EM 20 DE SETEMBRO DE 2012

APROVADO EM 30 DE NOVEMBRO DE 2012