

Serviços Educativos Online nos Museus Portugueses

Sandra Daniela Ferreira Barbosa

Braga
barbosdaniela@gmail.com

Ana Amélia Amorim Carvalho

Universidade do Minho

Braga
aac@iep.uminho.pt

RESUMO

O Museu na sua busca incessante de encontrar o “elixir” ideal para a conquista de novos públicos tem vindo a sentir a necessidade de buscar nas novas tecnologias um complemento dinâmico, mas sempre educativo de simbiose com os visitantes.

São vários os museus que utilizam os seus sites para fazer chegar a um público mais numeroso as suas colecções. Conscientes do facto de que este pode ser um meio eficaz de cativar e fidelizar os públicos, acreditamos que a aposta das novas tecnologias e nas suas acções educativas facilitará a aproximação do museu à comunidade.

Neste trabalho caracterizámos os 115 sites dos museus portugueses analisados e descrevemos as actividades dos serviços educativos online. Ainda só cinco museus disponibilizam actividades.

Keywords

Museu, Serviços educativos online, Internet, Grelha de análise

1. INTRODUÇÃO

Ainda não há muitos anos, o visitante do museu percorria os espaços museológicos e deleitava-se com as peças. Para ajuda do visitante na interpretação das peças havia e ainda há legendas que fornecem elementos informativos e em muitos casos, um guia que através da palavra e de um modo mais ou menos cativante, ajuda a descodificar a obra de arte sobre a qual repousam os olhos do público. Visitado o museu, quem se quisesse deleitar em casa com o que tinha visto poderia sempre comprar o roteiro das colecções, no qual as peças principais aparecem fotografadas e descritas. Nalguns museus, com serviços educativos actuantes, havia e há visitas específicas para os mais jovens e mesmo publicações apropriadas a dar a conhecer as colecções: roteiros pedagógicos, roteiros temáticos, puzzles, folhetos, livros para colorir, entre outros.

Mas os tempos evoluíram e os museus começaram a sentir a necessidade de utilizar as imagens e o som para despertar nos mais jovens o interesse pela história das obras que tem à sua guarda. Com a intenção de atender à diversidade de necessidades e expectativas dos visitantes, os museus não podem deixar de apostar na concepção de programas para o público mais jovem.

Acreditamos que as tecnologias da informação são uma realidade inquestionável e oferecem importantes e variados benefícios a quem as utiliza. Quando bem usadas poderão melhorar o nível de comunicação entre o museu e os seus públicos mas também a nível pedagógico e lúdico fomentar a aprendizagem informal dos mais jovens.

É de importância vital que a preparação das actividades educativas na Web seja feita de um modo inovador e criativo como forma de sensibilização e encantamento para a criação e captação de novos e assíduos públicos.

“A visita ao site pode funcionar como uma pré-visita ao museu ou como uma forma do público aprender sobre as peças existentes no mesmo” (Barbosa, 2006: 7).

Através deste estudo, pretendemos identificar e caracterizar globalmente os sites dos museus portugueses e analisar os serviços educativos online.

2. FUNÇÃO EDUCATIVA DOS MUSEUS

Os museus além da tradicional tarefa de conservar e expor, abarcam uma outra, a actividade de desenvolvimento educativo a favor da comunidade. Caso contrário, o museu só teria o papel de objectos do passado em exposição.

Como aponta Fernandes (2003: 25) uma exposição é sempre o resultado de uma escolha e de uma mensagem com a qual se pretende «educar» o público.

Podemos atribuir ao museu a função de grande agente de recursos educativos e com um elevado potencial didáctico. O museu pode ter um papel muito importante na aprendizagem do aluno. Quando este participa nas actividades do museu, pode vivenciar um maior número de aprendizagens, interdisciplinaridade de situações e de experiências.

Este espaço cultural tem a capacidade de educar de forma lúdica. Há uma série de aspectos que podem ser desenvolvidos na criança, desde a imaginação e criatividade ao fomento do crescimento cognitivo, estético e cultural. Permite-lhe igualmente experimentar, jogar, inventar, assimilar informação, dando-lhe a possibilidade de actualizar ou reformular aquisições que tenham sido feitas anteriormente. A criança acaba por construir o seu conhecimento de forma mais completa.

Esta actividade de cooperação com a escola deve ser encarada como um jogo com regras definidas. Estas devem ser suficientemente atractivas, devem mobilizar os visitantes mais jovens para o desejo de fazer, de provocar, de imaginar, de estimular a capacidade e criatividade intelectual.

Devemos criar situações educativas que estabeleçam uma interacção entre o conteúdo dos programas escolares e a herança cultural de um país. Este será um dos meios mais eficientes para começarmos a criar no público mais jovem uma identidade cultural.

“Durante las décadas de 1930 y 1940, educadores progresistas como John Dewey (1937) recomendaban la inclusión del arte en la educación general. Otros, como Philip Youtz (1933) sostenían que los museos podían promover un nuevo tipo de educación alimentando el desarrollo de las capacidades críticas, allí donde la educación de los libros podía suplantarse por experiencias visuales directas. Se podría seguir educando a la gente si la educación prolongaba la capacidad del desarrollo intelectual durante toda la vida” (Goodman, 2000: 11).

A experiência museológica é importante na educação da criança, neste contexto, deve haver uma estreita relação entre o museu e a escola. Esta relação, não deve simplesmente passar pelas cartas de apresentação do museu dirigidas à escola, ou com quem contactar, informação dos horários de funcionamento, etc. Há uma série de aspectos que o museu deve ter em atenção entre os quais o conteúdo das visitas, os temas que se poderão abordar, como visitar o museu, as explicações durante as visitas, se há espaços preparados para serem percorridos pelas crianças, se existem locais para se sentarem, se há ou não oferta de oficinas e actividades no espaço museológico, ou seja, explorar os modos de comunicação com o público.

O museu deve planificar e organizar as actividades educativas de maneira a suscitar a aprendizagem dos alunos que participam na visita. Isto é, a fim de melhorar a qualidade dos serviços educativos oferecidos às escolas, deve haver um desenvolvimento das actividades tendo em conta as colecções dos museus e os objectivos dos programas escolares.

Allard & Boucher (1998) consideram que para se desenvolver modelos de educação museológica é importante que haja uma investigação junto dos alunos que participam na visita ao museu a fim de detectar os elementos mais pertinentes. Os investigadores interessados nas visitas com crianças dão outra contribuição para o desenvolvimento da pedagogia museológica. Estas investigações permitem identificar estratégias pedagógicas benéficas para as crianças visitantes.

“Mas, há ainda outro modo de fruir e captar as mensagens que o museu pretende transmitir – são as visitas guiadas e o conjunto de actividades desenvolvidas em torno das colecções e das exposições permanentes ou temporárias, destinadas aos diversos públicos do museu: visitas escolares (desde a pré-primária a universitários), visitas de grupos profissionais, visitas de idosos, visitas de presos, actividades para jovens e menos jovens. É normalmente esta função que acabamos de definir – a de mostrar aos diversos públicos o que se pretende que vejam e apreendam dentro de um museu – aquela que se atribui aos serviços educativos” (Fernandes, 2003: 25).

Os museus proporcionam oportunidades educativas através de exposições e material interpretativo assim como através do acesso à pesquisa e invenção/descoberta de programas formais e actividades práticas.

É fundamental que o extenso papel educacional dos museus seja reconhecido, assim como, as actividades educativas para grupos organizados sejam vistas no contexto da educação como a função central do museu.

“O actual campo da educação em museus extravasa extraordinariamente a tradicional e reduzida área das visitas guiadas e do apoio aos grupos escolares. Colocada a atenção na relação da instituição com as audiências, estas passam a ocupar o

lugar central na abordagem educativa do museu. A forma como o museu concebe o visitante, aquilo que sabe dele (as suas motivações e interesses, as suas aprendizagens, os seus objectivos quando opta por visitar ou não visitar uma instituição museológica), a forma como o acolhe e as experiências que lhe pode proporcionar tornam-se, todas elas, questões fundamentais para o novo papel desempenhado por estas instituições” (Carneiro, 2001: 113).

O novo conceito do museu assenta no museu interactivo, flexível e interveniente, onde a aprendizagem se processa de forma dialogante e duradoura, é um museu que integra ao debate e a mudança de forma construtiva e participada.

O museu como instituição está a ser cada vez mais valorizado como um espaço privilegiado de aprendizagem informal. Ao assumir este papel, contribui na aprendizagem através do desenvolvimento de competências ao nível da interpretação e do pensamento crítico, cumprindo, assim desta forma, uma enriquecida missão educativa capaz de promover o desenvolvimento pessoal e a construção da identidade individual e colectiva, desta forma, o valor educativo do museu foi redimensionado de forma a responder a um conceito muito mais alargado de formação cultural.

Quando levamos os nossos alunos ao museu devemos ter a consciência de que esta visita concerne uma experiência global, com a capacidade de produzir efeitos para além do tempo que passamos nas salas de exposição, há uma multiplicidade de factores que intervêm nesta simples visita. Sendo a aprendizagem um processo aberto, de interacção com o meio, que envolve faculdades intelectuais, sensoriais e emocionais, isto é, o sujeito no seu todo, os museus sem meios externos que obriguem os visitantes aprender assentam sobretudo na esfera da motivação, logo toda a preparação que antecede a visita ao museu é de uma importância vital para suscitar predisposições para aprendizagem.

Com o alargamento da missão educativa do museu, houve um aumento e diversificação do seu público-alvo. A par das actividades para o público escolar, surgem programas educativos para famílias, para grupos culturalmente minoritários, para a terceira idade, para indivíduos com necessidades educativas especiais. Com o crescente uso das novas tecnologias, alguns museus disponibilizam ao público em geral uma visita virtual, ou seja, o visitante virtual é aquele que acede ao museu através da internet e aí pode explorar as colecções e as próprias galerias através de casa.

Carneiro (2001) também considera que uma das principais funções da educação em museus é, assim, a de alargar esta noção de interpretação de forma a promover aprendizagens significativas e duradouras. E os museus, enquanto importantes espaços de aprendizagem, podem desempenhar neste campo um papel fundamental.

Actualmente, são muitas as instituições museológicas que disponibilizam aos seus visitantes material sugestivo, de forma que estes possam compreender o que estão a ver.

Este tipo de programas educativos facilitados pelos museus funcionam como recursos pedagógicos, são organizados a partir das colecções e das exposições patentes nos museus. Assim, os educadores/professores encontram neste material um conjunto de propostas relativas à pedagogia/educação da arte nos museus. Estes destinam-se aos educadores de todos os graus de ensino,

servem como preparação para a visita do museu, facilitando o contacto com as colecções dos museus.

2.1 Exemplos de Actividades em Museus

O "Programa de Aproximación À Arte Contemporânea" do Centro Galego de Arte Contemporânea dá ênfase aos benefícios que as crianças têm quando visitam centros de arte (museus, exposições, galerias de arte, etc). Este programa visa acções que façam com que os alunos expressem as suas ideias, aproveitem as potencialidades da arte como meio de comunicação e ferramenta de conhecimento, ou seja, a exploração do meio através de objectos e produtos culturais. Trata-se de permitir que as crianças falem acerca do que vêem, com alguém que proporciona a informação e que sirva apenas de moderador da discussão.

Outro caso com bastante interesse em ser referido é o do Museu Thyssen-Bornemisza, que apresenta online o seu programa didáctico, através do qual o Departamento de Educação nos demonstra uma ampla programação de actividades de forma a satisfazer as necessidades de um público cada vez mais diverso e mais exigente. Este programa tem como objectivo assessorar os professores aquando da preparação da sua visita ao museu. Ou seja, são dadas as linhas necessárias para que os alunos tenham informação acerca dos conteúdos do museu. O museu dispõe de uma linha telefónica com informações acerca dos conteúdos das colecções do museu; entrega gratuita de materiais de apoio tais como um guia para o professor, o guia do aluno para os mais diversos níveis educativos. O professor tem oportunidade de preparar a visita antecipadamente no próprio museu, com os materiais e com a assessoria que precise.

Os serviços pedagógicos do museu Thyssen-Bornemisza organizam estas actividades para o museu, assim como, dão assistência no museu, têm sessões formativas para professores, como actividades para serem trabalhadas na aula, etc.

O educathyssen pretende que o utilizador passe de mero consumidor de conteúdos a desenvolver ele próprio novos conteúdos. Este é um dos objectivos principais estabelecidos pelo Plano Estratégico de Desenvolvimento Educativo e tem a finalidade de implicar directamente toda a Comunidade Educativa nos processos educativos relacionados com o museu.

Também da página da National Gallery na hiperligação relativa à educação no museu, podemos encontrar entre outras actividades, uma particularmente interessante que é designada por *Take One Picture*. Este tem como finalidade auxiliar professores e alunos do 1º Ciclo do Ensino Básico, fornecendo todo o tipo de informações aos professores em "teachers notes".

A perspectiva é que através de um quadro pertencente ao Museu, se possa explorar as mais variadas componentes curriculares. Desde a aprendizagem da língua, da matemática, das novas tecnologias etc.

3. MUSEUS E INTERNET

Actualmente a informação sobre museus prolifera cada vez mais na Internet, permitindo dar a conhecer o museu, os seus serviços e as suas colecções, à escala planetária.

Segundo Lópes de Prado (2000-2001 *apud* Gant 2001), a Internet afecta a projecção externa do museu, nomeadamente: melhoria do acesso à informação (permite visitas virtuais, manipulação de

objectos, consulta de catálogos, informação hipertextual e ligações a recursos externos); no desenvolvimento de novas técnicas de mercado (desde publicidade a venda de produtos); podendo, deste modo, incrementar o número de visitantes reais.

"Los museos han convertido Internet en un sustituto de las páginas tradicionales de sus boletines y publicaciones periódicas, folletos y catálogos pero con la gran ventaja de posibilitar una difusión de ámbito global. [...]. Los museos en Internet están abiertos a todo el mundo y a todas horas, y sus fondos son accesibles y relacionables. Es posible consultar los fondos de sus bibliotecas, programar una visita o realizar comentarios sobre las colecciones. Casi podríamos afirmar que Internet se ha convertido en una sala más, imprescindible en muchos casos del propio museo" (Gant 2001: 231).

A nível internacional já há alguns os museus que têm a preocupação de disponibilizar os seus produtos culturais na Internet. Podemos citar alguns, como Thyssen-Bornemisza, Tate Gallery, British Museum, National Gallery, Moma, Metropolitan Museum. Em Portugal, a Fundação Calouste Gulbenkian, disponibiliza na sua loja o CD Interactivo da Gulbenkian.

Segundo Paulo Ferreira da Costa, Director do Serviço de Inventário do IPM: «o projecto pretende promover as colecções dos museus nacionais, junto do grande público e servir de instrumento de trabalho a investigadores» (Robalo, 2004: 13). Os museus tutelados pelo IPM podem assim ser visitados, apesar de a base de dados disponibilizados representar somente as chamadas «colecções de referência» e não a totalidade das peças. O visitante desta base de dados terá ainda acesso ao catálogo da peça - historial, autor, descrição (com foto) nota explicativa artística e proveniência.

O Director do IPM como refere Robalo (2004: 13) reconhece «ser importante a fidelização dos diferentes públicos» assim, «para assegurar a captação de um público mais jovem, em idade escolar», irá ser colocado em três museus (Soares dos Reis - Porto, Arte Antiga e Azulejo - Lisboa) a Internet sem Fios de acesso gratuito.

Por vezes, as crianças são as grandes esquecidas na rede e nos novos suportes. É um grande erro, dado que quase todos os museus contam com Serviços Educativos dedicados a elaborar actividades para as crianças/alunos e professores como grandes consumidores das suas colecções.

"Partiendo de la idea de que Internet no conoce barreras geográficas y de que es un medio de comunicación accesible a todo el mundo, los museos deberían trasladar sus actividades pedagógicas a este espacio y llevar a cabo un diseño interactivo didáctico, con el fin de que los niños desde cualquier lugar donde se encuentren puedan entrar en una página que les conduzca, a través de una aventura divertida, al conocimiento de todos los objetos artísticos, históricos o científicos, que alberga el museo. De esa forma descubrirán que visitar un museo no es algo aburrido y que está a su alcance, y de esa forma el museo se asegurará futuros visitantes" (Gant, 2002 :s/p).

Os museus devem, portanto, apostar nas novas tecnologias da informação e comunicação como veículo de difusão, no entanto, não devem esquecer, nos seus desenhos multimédia o papel dos jogos para as crianças.

4. O ESTUDO

Reconhecida a importância dos museus disponibilizarem serviços educativos online como forma de se promover a cultura e a interactividade entre as crianças e os museus, realizou-se o presente estudo para se conhecer o que os museus portugueses oferecem a esse nível.

4.1 Metodologia

O tipo de estudo realizado foi descritivo. A técnica de recolha de dados usada foi a análise documental. Para o estudo foi desenvolvida uma grelha, intitulada “*Grelha de Análise das Actividades Online dos Serviços educativos nos Museus*” que foi avaliada por especialistas. Esta grelha integra seis dimensões: Identificação do museu, Informação geral, Tipos de actividades, Funcionalidades, Descrição gráfica das actividades e Apoio ao utilizador.

Para a constituição da amostra, foi feito o levantamento dos museus portugueses e identificaram-se 323 URLs de museus. No entanto, alguns só tinham uma página com o nome do museu, pelo que não foram considerados. A amostra integrou 115 sites.

4.2 Resultados do Estudo

4.2.1 Proveniência da amostra

Os sites dos museus abrangeram praticamente todo o território nacional. Os distritos com mais representações online foram Lisboa com 33 sites de museus (28%), o distrito do Porto com 18 (15%) e Braga com 16 (14%).

O distrito de Coimbra fez-se representar com 10 sites de museus (9%), a Região Autónoma dos Açores com 8 (7%), Aveiro com 5 (4%), Viana do Castelo e Leiria com 4 (3%).

Com 3 museus online está representada a Região Autónoma da Madeira e os distritos de Évora, Setúbal e Santarém. Faro e Vila Real estão representados com 2 sites de museus. Finalmente, os distritos de Viseu, Portalegre e Castelo Branco fazem-se representar cada um com apenas 1 museu.

De todos os distritos portugueses não foram associados sites de museus aos distritos de Beja, Bragança e Guarda.

4.2.2. Datas de criação e de actualização

As datas de criação/actualização dos sites permitiram-nos aferir até que ponto a instituição tem o cuidado de actualizar os conteúdos do site, 59 dos museus (51,3%) apresentaram a data de criação, apenas 12 dos museus (10,4%) indicaram a data de actualização das suas páginas.

4.2.3 Contactos

Os contactos analisados incluem o correio electrónico, o endereço físico e o horário de funcionamento do museu. A este respeito, verificou-se que 99,1% dos museus apresentou contacto electrónico, 92,2% apresentou endereço físico e o horário de funcionamento apareceu em 81,7% dos museus analisados.

No entanto, quando solicitámos por correio electrónico informação sobre se estavam abertos no dia 17 de Abril de 2006 (Segunda-Feira de Páscoa), só 53,5% responderam.

4.2.4 Informação sobre o museu e pesquisa

Foi ainda abordada a informação disponibilizada sobre o museu e a funcionalidade de pesquisa que o site pode oferecer. Assim constatámos que 18,3% dos sites dos museus apresentou novidades. O motor de pesquisa surgiu em 17,4% dos sites, 7,8% apresentaram visita virtual ao museu e 24,3% disponibilizou a planta do museu.

4.2.5 As peças do museu, os artistas e outras funcionalidades

Analisando os conteúdos sobre as peças, pudemos verificar que estes são poucos, já que apenas 14,8% dos sites apresentou online peças para análise e só 3,5% apresentou a possibilidade de visualizar outras criações do artista. No entanto, 7,0% referiu a biografia do artista e 9,6% dos museus apresentou informações sobre a corrente estética da peça.

Os aspectos referentes às Funcionalidades Relativas à Obra, como Palavras com Hiperligação, Barra Cronológica, Visualização da Peça no Museu, não foram preocupação da parte dos museus. Apenas 1,7% das peças analisadas online apresentou Palavras com Hiperligação para um Sinónimo ou Informação Complementar, também, 1,7% dispôs uma barra cronológica para podermos contextualizar a obra de arte no tempo e 2,6% apresentou a possibilidade de visualizarmos a localização da peça no museu.

4.2.6 Informação sobre os serviços educativos

Torna-se imprescindível que na homepage haja apontadores para serviços educativos ou palavra sinónima para que quando as crianças procurem actividades ou informações para a sua idade, consigam aí aceder rápida e apelativamente. No entanto, só 35,7% dos sites apresentou esta opção.

Acerca das actividades que têm para oferecer *in loco*, 43,5% dos museus referiu este item. Relativamente às actividades online, apenas 4,3% dos museus as apresentou. Das actividades disponibilizadas pelos museus, em dois sites elas estão disponibilizadas por faixa etária e só um site apresentou as actividades por nível escolar.

4.2.7 Informação sobre as actividades disponibilizadas

No que concerne à Informação sobre as Actividades, pudemos verificar que 1,7% dos sites de museus teve a preocupação de incluir Actividades relacionadas com as áreas curriculares.

Como suporte de preparação da visita ao museu e para possível exploração de temas de exposições na sala de aula, 11,3% dos museus disponibilizou online Documentação Informativa para Professores e Educadores.

Só 3,5% dos sites teve o cuidado de apresentar Glossário e apenas 1,7% apresentou a possibilidade de Enviar Comentários sobre as actividades realizadas.

Nas actividades disponíveis online, verificou-se, que a interactividade surge sobretudo através da possibilidade de seleccionar uma opção (2,6%), inserir informação na actividade (2,6%), por exemplo, escrever, colorir e desenhar, manipular textos e/ou imagens (3,5%). Nenhuma das actividades suscitou a procura de informação.

4.2.8 Tipos de actividades online

Dos onze tipos de actividades listados na grelha, constatámos que não foram pontuadas actividades como Sopa de letras, Reconstruir uma obra de arte, Descobrir diferenças e Caça ao Tesouro.

A actividade Jogos de Memorização surge três vezes. As restantes actividades, surgem uma vez respectivamente: Associação de Sons e Palavras, Criar uma Composição Livre, Pintura, Puzzles, Questionários de Escolha Múltipla e Palavras Cruzadas. Na opção Outros, que assinalámos em dois museus, identificámos o Labirinto e o Jogo da Glória.

As actividades online para crianças ao nível dos museus em Portugal, resumem-se a nove que se distribuem por cinco sites, como se pode observar no quadro 1.

Quadro 1 – Actividades online em 5 museus

Museu	Temática	Actividade
Casa-Museu Dr Anastácio Gonçalves ¹	Artes Decorativas	Jogo de memorização, puzzle
Museu Nacional Soares dos Reis ²	Sem tema	Labirinto
Museu de São Roque ³	História Religiosa	Palavras cruzadas, pintura, criar uma composição livre, jogos de memorização
Núcleo Museológico Metrologia-Casa da Balança ⁴	Metrologia (instrumentos de medição)	Jogo da glória
Centro de Ciência Viva de Constância ⁵	Astronomia	Questionário de escolha múltipla

De seguida vamos descrever as actividades por museu online, apresentando sumariamente cada museu.

Casa-Museu Dr. Anastácio Gonçalves – Lisboa

Apresenta a colecção de pintura portuguesa dos sécs. XIX e XX, porcelana chinesa e mobiliário português e estrangeiro. As actividades para as crianças estão directamente relacionadas com o espólio da Casa-Museu.

A homepage com apontador para as actividades apresenta-se como *Espaço Infantil* – a hiperligação apresenta-se de forma atractiva, demonstrando um desenho apelativo para crianças.

Na página das actividades online encontramos duas experiências distintas, um Jogo de memorização onde são contempladas peças de porcelana e um Puzzle cujas peças formam um vitral. A página apresenta-se com aspecto atractivo, com texto curto que incentiva o utilizador a jogar. Apresenta ainda um *Menu* com as opções: Novo Jogo, Ajuda e Sair.

No que diz respeito ao Feedback: sempre que o utilizador pontua, é emitido um feedback sonoro, quando termina o jogo recebe um feedback escrito de *Parabéns*.

¹ <http://www.cmag-ipmuseus.pt>

² <http://www.mnsr-ipmuseus.pt>

³ <http://www.scml.pt>

⁴ <http://www.cm-evora.pt/casadabalanca/home.htm>

⁵ <http://constancia.cienciaviva.pt/home/>

Museu Nacional Soares dos Reis – Porto

Expõe núcleos de pintura e escultura dos sécs. XIX e XX. Apresenta uma actividade online que não está relacionada com os temas do espólio do museu.

A homepage apresenta uma hiperligação ao *Serviço Educativo*, em que a actividade que propõe é um Labirinto. Terminado o percurso do Labirinto, o utilizador não tem qualquer tipo de ajuda, explicação ou feedback.

A Actividade dedica pouca atenção ao desenho gráfico, apresentando-se um pouco pobre para crianças.

Museu de São Roque - Lisboa

O acervo constitui-se por pintura, escultura e ourivesaria de meados do séc. XVI até 1768, que pertencem à Companhia de Jesus.

As actividades apresentadas estão relacionadas com a colecção que o museu expõe, a sua apresentação é atractiva disponibiliza conteúdos didácticos sobre as obras que integram o museu. Dispõe ainda de um ficheiro *A capela que veio de Roma*, o qual se pode fazer o download com conteúdos acerca das actividades online.

As actividades online apresentadas pelo Museu de São Roque passam por dois Jogos de Memorização, resolução de Palavras Cruzadas e uma Composição Livre com Pintura.

Núcleo Museológico Metrologia-Casa da Balança – Évora

Reúne espólio na área da metrologia, entre os sécs. XV e XX. A actividade apresentada no site do Museu vai ao encontro do seu espólio. Através da expressão *Jogo do Pequeno Cientista*, acedemos à actividade, que nos é apresentada de uma forma muito atractiva. A actividade online é o Jogo da Glória, este, indica a faixa etária, o número de utilizadores que podem jogar e as regras do jogo através de uma breve explicação.

Disponibiliza informação complementar para pais e professores com actividades para desenvolver em casa ou na escola. Oferece o Guia de Visita do Professor, o Guia do Pequeno Cientista, actividades de corte e colagem com os sólidos geométricos e com vários tipos de medidas de comprimento.

Centro de Ciência Viva de Constância – Santarém

Integra-se nos Centros de Ciência Viva Portugueses. Na homepage, encontramos a hiperligação *Quiz*: questionário que aborda a temática da astronomia. Quanto ao aspecto gráfico, é um site bastante estilizado.

A página das actividades não apresenta um grafismo infantil, o feedback escrito é dado ao utilizador à medida que ele escolhe as respostas, informando-o se a resposta está correcta ou errada. A actividade não dispõe de qualquer informação ou ajuda e no final do jogo é permitido ao utilizador visionar quantas questões errou e quantas acertou. O site não disponibiliza qualquer tipo de informação para pais ou professores.

4.2.9 A interface do site

No aspecto gráfico da interface do site atentámos nas cores mais usadas no fundo, o tipo de caracteres com ou sem séria e o espaçamento entre linhas e parágrafos. Constatámos que a maioria dos sites em análise apresentou o seu fundo em cor 97,4% e apenas 2,6% optou por ter como fundo um padrão. De todos os

sites analisados as cores predominantes foram o branco com 95,9%, o cinzento com 18,6% e o azul com 17,5%.

No que diz respeito aos caracteres verificou-se que 29,6% apresentou caracteres com séria e a maioria (73,9%) já teve a preocupação de incluir os caracteres sem séria. Apenas 20,0% dos sites dos Museus apresentou o espaço a 1,5 entre as linhas, os restantes optaram por espaçamento simples.

No que concerne ao espaçamento entre parágrafos, verificou-se que 41,7% dos sites apresentou o espaço entre os parágrafos superior ao das linhas, o que facilita a leitura.

Nos formatos usados nos sites, os museus analisados permitiram identificar que todos os sites possuíam os formatos texto e imagem. Só 8,7% dos sites incluíam vídeos e 5,2% apresentavam conteúdos sonoros.

Relativamente à representação gráfica do menu, constatou-se que em 90,4% dos sites este era constituído por Texto e em 10,4% dos sites combinavam Ícone e Texto. Os menus com Ícones ou com Texto e Som não foram identificados nos museus analisados. Constatou-se ainda que só existem 2 museus (1,7%) que têm actividades com menu específico.

Verificou-se no que diz respeito à Acessibilidade, que a grande maioria dos sites permitia a alteração do tamanho dos caracteres (98,3%), facultando a leitura a quem tem dificuldades visuais. No entanto, em nenhum dos sites analisados nos foi permitido ouvir o seu conteúdo.

4.2.10 Apoio ao utilizador

O apoio ao utilizador integra as Ajudas (à navegação, às actividades, às FAQ's) e o Feedback (escrito e sonoro). Verificamos, que só um dos museus teve o cuidado de incluir ajuda à navegação e outro ajuda à actividade. Verificámos que 12,2% dos sites apresentaram FAQs, elemento que nos surpreendeu positivamente.

Ao nível de feedback dado ao utilizador, 2,6% dos sites (3) apresentou feedback escrito e apenas 1 site feedback sonoro.

5. CONCLUSÃO

Com este trabalho caracterizámos os sites das instituições museológicas portuguesas (N=115), que respeitam muitas das orientações sobre Web design e usabilidade.

Relativamente aos serviços educativos online, constatámos que ainda é um serviço que está a aparecer nos sites dos museus (n=5) no nosso país e que carece de urgente desenvolvimento, para que

as nossas crianças possam interagir mais facilmente com a cultura através da Internet.

6. REFERÊNCIAS

- [1] Allard, M. & Boucher, S. *Éduquer au Musée – Un modèle théorique de pédagogie muséale*. Montreal: Éditions Hurtubise HMH Ltée, 1998.
- [2] Barbosa, D., *Serviços Educativos Online nos Museus : Análise das Actividades*. Tese de Mestrado, Universidade do Minho, Braga 2006.
- [3] Carneiro, R. (Ed.). *O valor educativo do museu*. Lisboa: Lexicultural – Actividades Editoriais, 2001.
- [4] Fernandes, I. Museu: tornar visível o invisível. In Lugar em Aberto - Revista da APOM – Associação Portuguesa de Museologia, 2003, 22-31.
- [5] Gant, M. L. B. *Arte, museos e nuevas tecnologías*. Gijón: Ediciones Trea, 2001.
- [6] Gant, M. L. B. Património cultural en Internet: diseñando un modelo alternativo. In Revista de arqueología, arte y urbanismo, nº6, 2002. <http://www.portocolibrerias.es/c/A666MUSE.pdf> (acessível em 27 de Julho de 2003).
- [7] Goodman, M.J. *Relaciones entre los departamentos de educación y conservación*. Revista de Museologia, nº19 2000, 11-22.
- [8] Ministerio de Educación Cultura e Deporte. *Museo Thyssen-Bornemisza – Programa Didáctico 2003-2004*. Madrid: Ministerio de Educación Cultura y Deporte, 2003.
- [9] Robalo, M. Museus na internet. *Revista Actual – Jornal Expresso* – 20 de Novembro, 2004.
- [10] The National Gallery (s/d). *Take one picture*. <http://www.takeonepicture.org.uk> (acessível em 8 de Abril de 2004).
- [11] Trigo, C. *Programa de Aproximación á Arte Contemporánea*. Centro Galego de Arte Contemporánea, Servicio Pedagoxico, 2003, 33-35.
- [12] Museo Thyssen-Bornemisza. *Educathyssen – El pequeño thyssen*, 2003. <http://www.educathyssen.org> (acessível em 27 de Janeiro de 2004).