



OS MUSEUS COMO ESPAÇO DE APRENDIZAGEM INTERDISCIPLINAR E LAZER

**Ana Paula Geraldo
Lidiane Camila Lourençato
Luci Ane Moro**

RESUMO

O presente texto buscou pesquisar de que forma os museus e as atividades de lazer promovem a reflexão, o engajamento estudantil e a construção de conhecimento interdisciplinar. Para a sua realização adotou-se uma investigação de abordagem qualitativa que buscou resgatar as definições contemporâneas de museu, análise de conceitos de mediação e interdisciplinaridade e refletiu, por meio de um relato, a visita técnica realizada ao Museu da Vida. Os resultados mostraram que os museus, ao funcionarem como espaços inclusivos e sustentáveis, transformam objetos da cultura material em fontes históricas capazes de despertar curiosidade, empatia histórica e pensamento crítico. Esta proposta didática também tem potencial de articular áreas como história, arte, ciência e antropologia por meio de oficinas e interações orientadas. Da mesma forma, esta prática pode ser vista como um lazer e ser concebida como uma ferramenta de aprendizagem lúdica — proporcionando vivências sensoriais e autorreflexivas. Paralelamente, esta estratégia de ensino pode ser entendida como um objeto de educação crítica, ao capacitar os indivíduos a fazerem escolhas conscientes. Com este estudo, evidenciou-se que incorporar museus e atividades de lazer ao currículo formal enriquece a experiência educacional, tornando-a mais concreta, significativa e capaz de formar cidadãos críticos e participativos.

Palavras-chave: museu. interdisciplinaridade. lazer e educação. aprendizagem significativa.

MUSEUMS AS SPACES FOR INTERDISCIPLINARY LEARNING AND LEISURE

ABSTRACT

This study aimed to investigate how museums and leisure activities promote reflection, student engagement, and the development of interdisciplinary knowledge. A qualitative research approach was adopted to revisit contemporary definitions of museums, analyze concepts of mediation and interdisciplinarity, and include a reflection, through a report, on the technical visit to the Museum of Life. The results showed that museums, by functioning as inclusive and sustainable spaces, transform objects of material culture into historical sources capable of stimulating curiosity, historical empathy, and critical thinking. This educational proposal also has the potential to integrate disciplines such as history, art, science, and anthropology through workshops and guided interactions. Likewise, this practice can be understood as a form of leisure and as a tool for playful learning—offering sensory and introspective experiences. At the same time, this teaching strategy can be viewed as a component of critical education, empowering individuals to make informed choices. This study demonstrated that incorporating museums and leisure activities into the formal curriculum enriches the educational experience, making it more concrete, meaningful, and capable of shaping critical and participatory citizens.

Keywords: museum; interdisciplinarity; leisure and education; meaningful learning



1. INTRODUÇÃO

Com o passar do tempo, o espaço museológico evoluiu e na atualidade desempenha um importante papel na promoção da reflexão, educação e construção de conhecimento. A forma que ele está organizado na contemporaneidade costuma utilizar objetos da cultura material para produzir a reflexão sobre temas específicos dos quais ele aborda. Desta forma, as várias áreas da educação têm reconhecido o potencial desse ambiente, têm se apropriado deste espaço e o utilizam como uma ferramenta para despertar o interesse dos estudantes e possibilitar a aprendizagem.

Ao proporcionar um contato direto com a cultura material sistematizada e exposta nos museus, os estudantes têm a oportunidade de interagir com a história, a arte, a ciência e outras áreas. e, a partir desta interação construir conhecimentos. Os museus de história, por exemplo, a partir da disposição de seus objetos, tem a intenção de provocar a percepção do efeito da dimensão temporal nas relações sociais.

Nesse contexto, compreendemos o conceito de museu conforme a definição formulada pelo Conselho Internacional de Museus (ICOM) que, após uma ampla discussão envolvendo milhares de profissionais de todo o mundo, decidiu realizar mudanças significativas na compreensão deste termo. Estas modificações foram necessárias devido aos desafios contemporâneos, como a sustentabilidade, diversidade, comunidade e inclusão. Em português, a nova definição é:

Um museu é uma instituição permanente, sem fins lucrativos, ao serviço da sociedade, que pesquisa, coleciona, conserva, interpreta e expõe o patrimônio material e imaterial. Os museus, abertos ao público, acessíveis e inclusivos, fomentam a diversidade e a sustentabilidade. Os museus funcionam e comunicam ética, profissionalmente e, com a participação das comunidades, proporcionam experiências diversas para educação, fruição, reflexão e partilha de conhecimento. (ICOM, 2022, n.p.)

Como pode ser observado na definição destacada acima, este espaço tem um propósito educativo, cultural e social que contribui para o enriquecimento da comunidade e a preservação da cultura, uma vez que os museus são entendidos como lugares de encontro, aprendizado e conexão com o patrimônio cultural e histórico.

A educadora e pesquisadora Bittencourt (2011) defende o uso dos museus como espaços enriquecedores para a aprendizagem e a construção do pensamento histórico. Para ela, os museus proporcionam um encontro direto com o passado, permitindo que os estudantes explorem as narrativas históricas por meio de uma variedade de recursos visuais e sensoriais.



Ao vivenciar essas experiências, os estudantes são levados a questionar, analisar e reinterpretar as fontes históricas.

Ao conceituar os museus como "espaços de mediação", a autora afirma que eles não são apenas depósitos de objetos antigos, mas locais onde a aprendizagem ocorre por meio de interações e reflexões guiadas. Ao entrar em um museu, os alunos têm contato com exposições que são minuciosamente projetadas para despertar a curiosidade e a investigação. Essas interações, segundo Bittencourt (2011), são cruciais para a construção do pensamento histórico, pois permitem que os alunos analisem fontes primárias, desenvolvam empatia por diferentes contextos e considerem múltiplas perspectivas sobre os fatos.

Bittencourt (2011) enfatiza que as visitas aos museus precisam de atenção para se tornarem uma estratégia pedagógica de análise da cultura material, por conta da compreensão da *linguagem plástica*, ao afirmar que

Mesas, vasos de cerâmica, vidro ou metal, roupas, tapetes, cadeiras, automóveis ou locomotivas, armas e moedas podem ser transformadas de simples objetos da vida cotidiana, que apenas desperta o interesse pelo “viver de antigamente”, em documentos ou em material didático que serviram como fonte de análise de interpretação e de crítica por parte dos alunos. (Bittencourt, 2011, p. 355)

A autora também destaca que os museus permitem a interdisciplinaridade no ensino de história. Ela explica que, ao ligar a história com outras disciplinas, como a arte, a ciência e a antropologia, os museus ampliam as possibilidades de aprendizagem, possibilitando que os estudantes explorem a complexidade do passado de maneira mais abrangente.

Da mesma forma, segundo Pacheco (2015) os museus de história, de arte, antropológico, ciências “ao abordarem um tema, pretendem comunicar aos visitantes informações sobre ele, mas também oferecer a oportunidade de construir as habilidades necessárias ao reconhecimento da dimensão temporal.”

Como pode ser percebido, os museus têm se desenvolvido como um ambiente de aprendizado e reflexão eficiente. Através do contato com indícios do passado (fontes primárias com suporte variado), exercendo capacidades de observação e experiência sensorial de objetos, tendo contato direto com vestígios pertencentes ao passado, provocando os visitantes a explorar novas formas de conhecimento e a desenvolver uma compreensão mais complexa dos temas abordados.



2. O MUSEU E A INTERDISCIPLINARIEDADE

Atualmente, os espaços museológicos têm se destacado para além da exposição de artefatos históricos e culturais, mostrando uma contribuição pedagógica e interdisciplinar. Isso porque, uma visita de campo em um museu permite uma visão multifacetada e enriquecedora, que possibilita uma aprendizagem aos estudantes mais significativa, profunda e conectada do mundo ao seu redor.

Como já exposto anteriormente, os museus têm um potencial de enriquecimento para o ensino formal, seja pela observação direta das exposições ou as vivências sensoriais, que podem estimular a curiosidade dos estudantes, permitindo-lhes explorar temas de maneira pessoal e palpável. Desse modo, para a educação, a metodologia interdisciplinar

[...] parte de uma liberdade científica, alicerça-se no diálogo e na colaboração, funda-se no desejo de inovar, de criar, de ir além e exercita-se na arte de pesquisar – não objetivando apenas uma valorização técnico-produtiva ou material, mas, sobretudo, possibilitando uma ascensão humana, na qual se desenvolva a capacidade criativa de transformar a concreta realidade mundana e histórica numa aquisição maior de educação em seu sentido lato, humanizante e liberador do próprio sentido de ser-no-mundo (Fazenda 2003, p. 69-70).

Isto é, para os estudantes fica a valorosa experiência de explorar os diferentes campos do saber, como: ciências, geografia, história, literatura, arte em uma perspectiva holística, se afastando do pensamento cartesiano. Logo, em um museu onde se explora a figura de uma grande personalidade, seja local ou estrangeira, o que está posto não é somente a história dessa pessoa, mas o local em que ela vivia, o contexto socioeconômico, as profissões existentes na época, os artefatos e objetos tecnológicos utilizados e a arte que produziram que, certamente, influenciaram a forma com que a sociedade daquele momento se constituiu.

Portanto, para uma visão mais adequada da construção do conhecimento histórico ao longo do tempo, uma visão pedagógica interdisciplinar dos museus deve ser alçada nas formações de professores e por eles incentivada nas atividades com os estudantes, pois “[...] as práticas interdisciplinares estão voltadas para a formação de sujeitos sociais e críticos numa perspectiva integral do sujeito (Fernandes, 2016, p. 66).”

A dimensão interdisciplinar dos museus pode ser observada, da mesma forma, nas atividades que oferece, tais como: oficinas, demonstrações, interações com os curadores. Tais atividades incentivam o engajamento dos estudantes, os colocam para explorar conceitos complexos, colaborando para que eles sejam protagonistas dos seu processo de aprendizagem.

Nesse inteirem, Fernandes (2016) e Marandino (2001), argumentam sobre a importância da interdisciplinaridade



em museus para desafiar os estudantes a pensarem criticamente sobre as questões históricas, sociais e culturais. Os estudantes, ao confrontarem as interpretações e perspectivas são encorajados a desenvolver habilidades de análise e avaliação dos eventos. Por exemplo, em análise de ideais e artefatos científicos os estudantes podem refletir sobre a natureza da ciência, a história da ciência e dos cientistas envolvidos, o contexto social, político e econômico que cancelaram e/ou barraram o artefato e ideia científica. A partir disso, os estudantes são colocados para argumentarem de forma fundamentada e comunicar a sua opinião de forma articulada.

Tendo o museu o potencial, conforme Fazenda (2003), humanizante e permitir ao cidadão sentir-se um ser-no-mundo, se nota uma relação cada vez mais próxima entre escolas e museus, por meio de trabalhos pedagógicos que alinham suas exposições e programas aos currículos escolares. Permitindo, assim, que docentes que não indiquem uma visita ao museu de forma isolada e sem relação com as atividades realizadas em sala, mas que possam incorporar de forma estratégica em suas aulas, suscitando uma experiência relevante e complementar ao que está sendo ensinado em sala de aula.

Entretanto, é importante ressaltar, mesmo que os museus trabalhem o saber de referência como a escola, eles não se organizam da mesma forma, o que não significa dizer que o museu seja complementar a escola. Ao docente cabe o compromisso de entender o museu como uma “ampliação da cultura”, a qual o docente irá fazer as relações pertinentes entre os conhecimentos trabalhos em sala de aula (Marandino, 2001).

Em visto disso, museus não são mais concebidos como mero depósitos de objetos históricos, mas sim ambientes educacionais ricos de aprendizagem interdisciplinares. Adicionalmente, capaz de motivar os estudantes, promover o pensamento crítico, oferecer experiências práticas enriquecendo a compreensão de mundo dos estudantes e inspirando aprendizados para a vida de forma integral.

3. LAZER E EDUCAÇÃO

A visita técnica realizada com as turmas de Pedagogia do UniSenai, campus São José dos Pinhais ao Museu da Vida, propiciou uma experiência abrangente no que diz respeito ao conceito de lazer e educação.

O conceito de lazer tem sido tradicionalmente compreendido como o oposto do trabalho, uma pausa merecida para recarregar energias e desfrutar do tempo livre. É o período



em que as pessoas podem se desconectar das obrigações profissionais e se dedicar a atividades que proporcionam prazer e satisfação pessoal. Essa separação entre trabalho e lazer é crucial para manter um equilíbrio, garantindo bem-estar físico e mental como nos mostra Dumazedier:

Um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se ou, ainda para desenvolver sua formação ou informação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora, após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais. (Dumazedier, 1973, p. 34)

Ao explorar as instalações com artefatos históricos, exposições interativas sobre desenvolvimento infantil e espaços criados para vivências lúdicas e atividades ao ar livre, foi possível experimentar o conceito de lazer não apenas como uma pausa do cotidiano, mas também como possibilidade de instigar a imaginação e adquirir conhecimentos. Ao permitir que cada visitante escolhesse sua própria rota de exploração, o museu se tornou um espaço de autêntico lazer. A variedade de atividades oferecidas, desde interações intelectuais até experiências artísticas e sociais, possibilitou que cada estudante encontrasse algo de acordo com seus interesses pessoais.

Ainda de acordo com Dumazedier (1980), lazer abrange uma ampla variedade de atividades, cada uma abordando diferentes aspectos das necessidades humanas e interesses pessoais. Dentre os tipos de atividades de lazer identificadas por Dumazedier (1980), destacam-se:

Atividades Físicas: engajar-se em esportes, exercícios físicos, caminhadas ao ar livre e outras práticas que promovem a saúde e o bem-estar físico. Atividades Intelectuais: estimular a mente através de leituras, quebra-cabeças, jogos de estratégia e debates, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo. Atividades Artesanais: criar objetos artesanais, trabalhar com arte e artesanato, explorando a criatividade e habilidades manuais. Turismo: viajar, conhecer novos lugares, culturas e experiências, enriquecendo a perspectiva pessoal. Atividades Artísticas: pintura, escultura, música, dança e outras expressões criativas que permitem a manifestação artística individual. Atividades Sociais: interagir com amigos, familiares e comunidade, participando de eventos sociais, festas e encontros. (Dumazedier, 1980)

De acordo com a Constituição Da República Federativa Do Brasil, Capítulo II - Dos Direitos Sociais, artigo 6º:

São direitos sociais a educação, a saúde, a alimentação, o trabalho, a moradia, o transporte, o lazer, a segurança, a previdência social, a proteção à maternidade e à infância, a assistência aos desamparados, na forma desta Constituição. (Brasil, 1988)

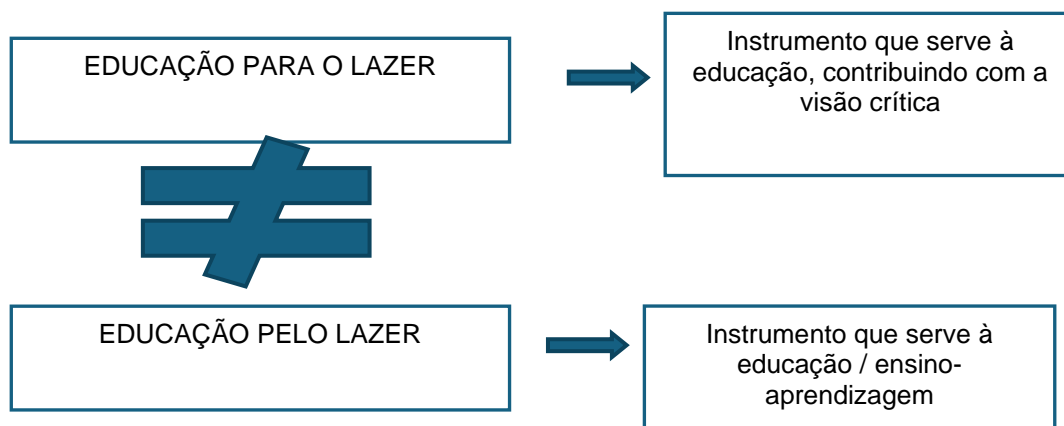


Ao ser mencionado neste artigo, o lazer é reconhecido como um componente integral da qualidade de vida, contribuindo para a construção de uma sociedade mais saudável e harmoniosa. Portanto, é importante o equilíbrio entre trabalho e lazer, enfatizando que o acesso ao lazer é essencial para a realização plena dos cidadãos e para a promoção do desenvolvimento humano e social.

Sendo assim, integrar lazer e educação torna-se uma abordagem enriquecedora no tocante ao aprendizado não se restringir ao ambiente acadêmico; o lazer pode proporcionar oportunidades de crescimento pessoal e social. Ao incorporar elementos de lazer nas práticas educacionais, os educadores podem aumentar o engajamento dos alunos, promover a criatividade e estimular a aprendizagem autônoma.

Marcellino (2007) caracteriza duas dimensões do lazer: como veículo de educação (educação pelo lazer) e educação para o lazer, ou seja, um olhar crítico sobre as práticas oferecidas. Assim, o lazer pode ser tanto instrumento quanto objeto de educação.

A interação entre educação e lazer desempenha um papel significativo no desenvolvimento integral das pessoas, oferecendo abordagens distintas e complementares: a educação pelo lazer e a educação para o lazer. Ambas são ferramentas que, quando empregadas adequadamente, contribuem para o crescimento pessoal, a formação de cidadãos críticos e a promoção de uma sociedade saudável.



Fonte: as AUTORAS (2023).

A educação pelo lazer é uma abordagem em que as atividades de lazer são incorporadas de maneira intencional no processo educativo. Ela reconhece que o lazer, quando escolhido de forma consciente, pode se tornar um ambiente propício para a construção do conhecimento e o desenvolvimento de habilidades. Ao utilizar o lazer como instrumento de ensino-aprendizagem,



os educadores podem criar experiências envolventes e memoráveis. Por exemplo, a exploração de museus, exposições culturais ou viagens educativas pode tornar os conceitos acadêmicos mais tangíveis e relevantes para os alunos, fomentando o aprendizado ativo e experiencial.

Por outro lado, a educação para o lazer adota uma perspectiva que visa preparar os indivíduos para uma participação consciente e crítica no uso do tempo livre. Essa abordagem busca desenvolver a capacidade de avaliar e escolher atividades de lazer de maneira informada e reflexiva. Ao proporcionar uma compreensão mais profunda das diferentes opções de lazer, suas influências culturais e suas implicações sociais, a educação para o lazer capacita as pessoas a fazerem escolhas que agregam valor à sua vida e à sociedade como um todo. Essa abordagem também incentiva a análise crítica dos impactos da indústria do entretenimento e das tecnologias digitais no tempo livre, promovendo um consumo mais consciente e equilibrado.

Lazer e educação desempenham papéis complementares na formação das pessoas. É possível enriquecer a educação tradicional por meio da incorporação de experiências de lazer no processo de aprendizagem e capacitar os indivíduos a fazerem escolhas informadas e significativas durante seus momentos de lazer. Juntas, essas abordagens fortalecem a relação entre educação e lazer, contribuindo para o desenvolvimento humano e para a construção de uma sociedade consciente, crítica e participativa.

Neste sentido o lazer é mais do que apenas um intervalo entre o trabalho. Ele representa um tempo valioso no qual as pessoas podem se reconectar consigo mesmas, explorar interesses e vivenciar experiências diferenciadas.



REFERÊNCIAS:

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**: promulgada em 5 de outubro de 1988. Disponível em:

<http://www.senado.gov.br/legislacao/const/con1988/CON1988_05.10.1988/CON1988.pdf>.

Acesso em: 28 abr. 2018.

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de história**: fundamentos e métodos / Circe Maria. Fernandes Bittencourt - 4. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

DUMAZEDIER, J. **Lazer e cultura popular**. São Paulo: Perspectiva, 1973.

_____. Valores e conteúdos culturais do lazer. São Paulo: Sesc, 1980.

FERNANDES, R. F. **Educação CTS e Interdisciplinaridade**: perspectivas para professores do Ensino Médio. 2016. 191 f. Dissertação (Mestrado Profissionalizante em Ensino de Ciências) – Universidade de Brasília, Brasília, 2016.

FAZENDA, I. C. A. **Interdisciplinaridade**: história, teoria e pesquisa. 11^a. ed. São Paulo: Papyrus, 2003.

ICOM APROVA NOVA DEFINIÇÃO DE MUSEU. International council of museums: Brasil, 2022. Disponível em: <<https://www.icom.org.br/?p=2756>>. Acesso em: 18 ago. 2023.

MARANDINO, M. Interfaces na relação museu-escola. **Caderno Brasileiro de Ensino de Física**, ISSN-e 2175-7941, Vol. 18, N.º. 1, 2001, págs. 85-100. Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5165857>>. Acesso em: 20 ago 2023.

MARCELLINO, N.C. Lazer e educação. 12. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2007.

PACHECO, R. de A. O Museu como lugar de aprendizagem: o tempo histórico. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA: LUGARES DOS HISTORIADORES: NOVOS E VELHOS DESAFIOS, 28., 2015, Florianópolis. Anais... Florianópolis: ANPUH, 2015, p. 1-7. Disponível em:

<https://ppghistoria.furg.br/images/Selecao/museu_lugar_aprender.pdf>. Acesso em: 17 ago. 2023.



Esta obra está licenciada com Licença Creative Commons Atribuição-Não Comercial 4.0 Internacional.
[Recebido/Received: Agosto 18 2023; Aceito/Accepted: Março 29, 2025]