



Mediação para jovens em museus CAMPO DE OPOSIÇÕES

**Núcleo de Ação Educativa
Pinacoteca do Estado de São Paulo**

1- Velho x Novo

A mentalidade média atribui ao museu um caráter de depósito de velharias, configurando-se, portanto, como oposto de tudo que interessa ao jovem, principalmente aquilo que “se vende” ao jovem por meio da publicidade. Como nadar contra a corrente da valorização do novo? Como valorizar o museu, nesta onda de modismos que aponta cada vez mais para a novidade como valor?

2- Atraência x Relevância

Uma vez me perguntaram qual era meu maior sonho em relação à educação e disse naquela ocasião, e continuo dizendo, que meu maior sonho seria não precisar explicar o porque a visita ao museu é importante. Embora seja senso comum, a relevância em visitar museus, acaba se transformando, muitas vezes em obrigatoriedade, seja pela ação da educação formal, seja pela família, seja pela pressão social. Nesta situação, existe uma contraposição entre aquilo que atrai ao jovem, e ele quer, e aquilo que lhe é imposto, e, portanto, ele não quer...

3- Saber x Prazer

O museu, para além da memória, tal qual como a escola, é visto como uma instituição de aprendizado, o que implica em outra oposição tradicional: saber x prazer. Educação é vista, principalmente pelo jovem, como uma ação ranzinza, feita pelos mais velhos para modelar os mais jovens aos seus interesses (o que nem sempre é de todo inverdade...).

4 - PROPOSTAS

Portanto são necessárias várias reversões de sentidos para transformar o museu em algo atraente ao jovem e pertinente ao seu universo de interesse, constituindo-se – quem sabe – em algo que ele escolha fazer. Para tanto acreditamos em algumas bases pedagógicas que se estruturam em métodos.

- a- saber ouvir, saber o que interessa ou fazer emergir o que pode interessar
- b- saber responder a esta demanda
- c- respeito aos saberes prévios
- d- respeito as diferentes origens
- e- percepção da aplicabilidade / concretude de saberes
- f- ampliação da participatividade individual / coletiva (cognitiva, simbólica, subjetiva, etc.)
- g- inclusão de outros sentidos além do visual
- h- propostas poéticas