UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO - UFMA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS – CCH
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CULTURA E SOCIEDADE – PGCULT

JULIANA DOS SANTOS NOGUEIRA

O MUSEU AFRODIGITAL DO MARANHÃO COMO DISPOSITIVO DEMOCRATIZANTE E EDUCATIVO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Cultura e Sociedade – PGCULT, da Universidade Federal do Maranhão - UFMA, para obtenção do título de mestre em Cultura e Sociedade.

ORIENTADOR: PROF. DR. JOÃO BATISTA BOTTENTUIT JUNIOR

São Luís

2018

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Núcleo Integrado de Bibliotecas/UFMA

NOGUEIRA, JULIANA.

O MUSEU AFRODIGITAL DO MARANHÃO COMO DISPOSITIVO DEMOCRATIZANTE E EDUCATIVO / JULIANA NOGUEIRA.
- 2018. 148 p.

Orientador(a): João Batista Bottentuit Jr. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em Cultura e Sociedade/cch, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2018.

1. Educação Museal. 2. Museu Virtual. 3. Tecnologia Educacional. I. Bottentuit Jr., João Batista. II. Título.

JULIANA DOS SANTOS NOGUEIRA

O MUSEU AFRODIGITAL DO MARANHÃO COMO DISPOSITIVO DEMOCRATIZANTE E EDUCATIVO

BANCA EXAMINADORA

_____

Prof. Dr. João Batista Bottentuit Junior (PGCULT – UFMA)

Orientador

_____

Profª Drª Sannya Fernanda Nunes Rodrigues (PGCULT – UFMA)

_____

Prof. Dr. Ednardo Monteiro Gonzaga do Monti (PPGED – UFPI)

São Luís

2018

Dedicado ao meu pai, Robson Manoel N. Nogueira.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de oferecer graças a Deus, que nos capacita e por meio de Seus desígnios podemos todas as coisas. Em seguida, ressalto que essa pesquisa é resultado da soma de vários esforços, nesse sentido, gostaria de manifestar minha gratidão a todas as pessoas que de alguma forma fizeram parte da construção desse trabalho.

Dessa forma, agradeço aos meus pais que sempre me apoiaram e ofereceram subsídios para que eu pudesse me dedicar aos estudos. Aos meus irmãos, que como pesquisadores e amigos acompanharam cada etapa de desenvolvimento dessa pesquisa, oferecendo ajuda emocional, técnica e científica. Aos meus demais familiares que me apoiam, acreditam em mim, e me ajudam quando necessário.

Ao meu orientador, pela orientação, dedicação, paciência, por ter acreditado na pesquisa e por sempre repassar os direcionamentos pertinentes para a realização da dissertação. Aos professores Sannya Rodrigues e Ednardo Monti, que compuseram minha banca de qualificação e ofereçam valiosas colaborações para a pesquisa.

Ao professor Sérgio Ferretti, coordenador do Museu Afrodigital do Maranhão, que me orientou durante a graduação no desenvolvimento de parte desse estudo. A toda a equipe do MADMA que realizou o projeto, uma vez que não foram poupados esforços para que as etapas fossem cumpridas e se alcançassem os objetivos, norteados pela mesma vontade de propósito.

Aos grupos de pesquisa GEPTED e GPMINA, dos quais pude abstrair importantes noções tanto da área de tecnologias da educação quanto na área das ciências sociais, com estudos voltados para a religião e cultura popular. Os conhecimentos teóricos e metodológicos adquiridos nesses espaços de compartilhamento tiveram uma grande influencia no desenvolvimento dessa pesquisa.

A Rede de Educadores em Museus – REM, que forneceram um campo fértil de discussões e práticas na área da educação museal. A essa equipe também sou grata por terem oferecido a oportunidade de análise das discussões voltadas para um panorama maior, que envolve não só os museus

virtuais, mas também os museus físicos. Esse entendimento foi importante em nível de comparação e amplitude do universo pesquisado.

Aos professores, coordenadores e colaboradores do PGCULT que foram imprescindíveis para a construção de um conhecimento interdisciplinar, de onde foi possível abstrair conceitos que enriqueceram a discussão. Ressaltasse que o fato das produções das disciplinas também estarem voltadas para a temática da dissertação, colaborou para correlacionar vários temas que foram úteis na construção do conhecimento. Também sou grata pelo apoio e solicitude que toda a equipe do programa demonstrou desde o início.

Agradeço ainda a FAPEMA que fomentou a pesquisa e o projeto do MADMA analisado nessa dissertação. Ao corpo docente do curso de Ciências Sociais da UFMA, que contribuíram para a minha formação profissional. A todos os demais parceiros e amigos que direta ou indiretamente contribuíram para esse processo.

Gratidão!

RESUMO

As constantes mudanças tecnológicas e a dinamização da informação fazem com que a sociedade tenha a necessidade de se adaptar cada vez mais rápido a um novo cenário. Este processo inclui os mais diferentes setores e instituições, dentre os quais os museus e a educação. Neste sentido, a partir de uma pesquisa-ação, buscou-se refletir sobre o papel do Museu Afrodigital do Maranhão na ampliação das possibilidades de divulgação do conhecimento com o objetivo de desenvolver discussões acerca de propostas para construção da democratização cultural e informacional desta tecnologia, e também da utilização do site como um dispositivo de ensino e aprendizagem compreendendo de que maneira esse processo se desenvolve.

Assim, essa pesquisa se deu a partir das seguintes etapas: Análise do site como ferramenta de ensino, reuniões com equipe do MADMA para a discussão sobre o projeto *O Museu Afro Digital da UFMA como instrumento metodológico: uma experiência em escolas públicas de ensino médio do Maranhão,* alinhamento e aplicação da ferramenta em três escolas do ensino médio da rede pública de ensino de São Luís, análise e discussão dos resultados e por fim houve a divulgação da experiência.

Ressalta-se, que os resultados da pesquisa apontaram para o forte potencial da educação museal voltada, sobretudo, para preenchimento de lacunas deixadas pelo ensino formal, apontaram a importância das Redes Sociais no processo educativo em ambientes virtuais, com destaque para o *Facebook*, dentre outras coisas, os resultados também deram ênfase para as constantes necessidades de adequação dos museus a uma perspectiva decolonial que descolocam as populações afrodescendentes de objetos para sujeitos da discussão, com um papel central no processo.

Palavras-chave: Museu Virtual; Educação Museal; Tecnologia Educacional.

ABSTRACT

The constant technological changes and the dynamism of information make society have the need to adapt faster and faster to a new scenario. This process includes the most diverse sectors and institutions, including museums and education. In this sense, based on an action research, it is sought to reflect on the role of the Afrodigital Museum of Maranhão in expanding the possibilities of dissemination of knowledge with the objective of developing discussions about proposals for the construction of cultural and informational democratization of this technology, also of the use of the site as a teaching and learning device understanding how this process is developed.

Thus, this research was based on the following steps: Analysis of the site as a teaching tool, meetings with MADMA team to discuss the project *The Afro Digital Museum of UFMA as a methodological tool: an experience in public high schools of the Maranhão*, alignment and application of the tool in three high schools of the public school of São Luís, analysis and discussion of the results and finally the dissemination of the experience.

It should be pointed out that the research results pointed to the strong potential of museum education focused, above all, to fill gaps left by formal education, pointed out the importance of Social Networks in the educational process in virtual environments, especially *Facebook*, among In addition, the results also emphasized the constant need for museum adaptation to a decolonial perspective that displaced Afro-descendant peoples from objects to subjects of discussion, with a central role in the process.

Keywords: Virtual Museum; Museum Education; Educational technology.

SUMÁRIO

RESUMO 7
ABSTRACT 8
INTRODUÇÃO 11
1. MUSEUS, TECNOLOGIA E SOCIEDADE 17
1.1 Museus na Web 19
1.1.2 Tipos de Museus na Web 20
1.2 Possíveis Problemas Enfrentados Pelos Museus Na Web 28
1.2.1 Problemas de Usabilidade 28
1.2.2 Problemas Relacionados à Mediação 30
1.2.3 Problemas Relacionados à Inclusão 33
1.2.4 Problemas Relacionados a Ataques de Hackers 37
2. O MUSEU AFRODIGITAL DO MARANHÃO 41
2.1 Processo de Criação do Museu Afrodigital do Maranhão 42
2.1.1 O Acervo do Museu Afrodigital do Maranhão 43
2.1.2 Museu Afrodigital do Maranhão atualmente 50
3. MUSEUS E REDES SOCIAIS 55
3.1 Museus e Redes Sociais: a Experiência no Museu Afrodigital 57
3.1.1 O *Facebook* 57
3.1.2 A utilização de ferramentas no desenvolvimento de atividades no *Facebook* 60
3.1.3 O Museu Afrodigital do Maranhão e outras Redes Sociais 64
3.1.4 As relações com outras mídias e divulgação de parceiros 67
3.2 A proteção da propriedade nas Redes Sociais 69
4. EDUCAÇÃO, TECNOLOGIA E MUSEUS 70
4.1 Educação Étnico-Racial 71
4.2 Educação Museal 76
4.3 Educação e Tecnologias 78
4.4 Educação em Museus Virtuais 80
5. METODOLOGIA 83
RESULTADOS 88
DISCUSSÕES 100
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS 126

REFERÊNCIAS..... 129

ANEXO 1 – TERMOS DE USO DO MUSEU AFRO DIGITAL DO MANHARÃO 136

ANEXO 2 - ESTATUTO DO MUSEU AFRODIGITAL DO MARANHÃO 138

ANEXO 3 – CARTA CONVITE PARA A DIREÇÃO DA ESCOLA SELECIONADA PARA O PROJETO 141

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Exemplo de folheto eletrônico.....21
Figura 2: Exemplo de museu no mundo virtual.....24
Figura 3: Exemplo de museu realmente interativo.....25
Figura 4: Projeto Era Virtual.....26
Figura 5: Avaliação da visita virtual a Capela Sistina.....32
Figura 6: Exemplo de mediação em visitação virtual a um museu.....33
Figura 7: Último ataque de *hackativistas* no MADMA.....39
Figura 8: Mensagem deixada no site do museu.....39
Figura 9: Layout do Facebook do Museu Afrodigital, janeiro de 2017.....58
Figura 10: Publicação no Facebook do Museu Afrodigital, julho de 2016.....59
Figura 11: Taxa de Acessos do Museu Afrodigital, julho de 2016.....59
Figura 12: Enquete Sobre a Participação do Museu Afrodigital nas Redes Sociais.....61
Figura 13: Curtidas do Museu Afrodigital do mês de maio de 2017.....62
Figura 14: Exemplo de *Tag* no *Facebook* do Museu Afrodigital.....63
Figura 15: *Instagram* do Museu Afro Digital, dezembro de 2017.....65
Figura 16: Notícia divulgada no Museu Afrodigital do Maranhão.....68
Figura 17: Entrevista de Joyce Brasilino para o Guará News, São Luís – 15/08/2016.....68
Figura 18: Atividade Desenvolvida no Projeto Reconstruindo a nossa história I.....75
Figura 19: Ação educativa na comunidade do Cajueiro.....85
Figura 20: Encontro pedagógico entre docentes e equipe do MAD.....93
Figura 21: Exposição do conteúdo no IFMA.....95
Figura 22: Prof. Sérgio Ferretti e aluno do Colun em discussão sobre o sincretismo.....97
Figura 23: Dados relativos ao acesso ao MAD-MA em abril de 2017.....103
Figura 24: Gráfico do total de acessos ao MADMA, em abril de 2017.....103
Figura 25: Home do MADMA e galerias disponíveis para visitação.....105
Figura 26: Galerias da Coleção de Cultura Popular do MADMA.....107
Figura 27: Notícias veiculadas pelo site do MAD-MA.....113
Figura 28: Exemplo de postagem infantil no *Facebook* do MADMA.....115

Figura 29: Função pesquisar no MADMA.....116
Figura 30: Dados de visitações do MADMA 2017.....119
Figura 31: Acervo do MAD Pernambuco.....121
Figura 32: Aspectos físicos das mídias no MAD.....122
Figura 33: Mapa educativo.....123

INTRODUÇÃO

Pode-se considerar a era atual um momento de fluidez e agilidade na transmissão das informações. Essas transformações pelas quais passa a sociedade são o ponto de partida para a criação de novas formas de manusear a informação, além de novas modalidades textuais que surgem da necessidade de adequar às narrativas de outrora a era da computação (CASTELLS*,* 1999).

Nesse ambiente surge o Museu digital, um fenômeno recente que tem ganhado espaço na sociedade especialmente pela dinamicidade e alcance, principalmente, se comparado aos museus tradicionais. De acordo com Ferretti (2012), um museu digital é compreendido como um espaço democratizante, interativo e de fácil utilização. Nele são criadas relações mútuas, que dialogam com a identidade de cada um, gerando reconhecimento e pertencimento em relação à determinada localidade, tradições e valores, relacionados à memória individual e coletiva (FERRETTI, 2012).

No Maranhão, o Museu Afrodigital surge como uma iniciativa pioneira, que se mostrou importante para garantir a manutenção de acervos e documentos que relatam parte do gigantesco universo cultural maranhense. Nesse sentido, observa-se a pluralidade de temáticas exploradas pelo Museu Afro e destaca-se a relevância deste nos estudos e preservação da memória afro no país. Essa iniciativa visa primeiramente ampliar as possibilidades de salvaguarda, de modo que novos pesquisadores e estudiosos tenham acesso a materiais até então desconhecidos pelo grande público.

Com a presente pesquisa, pretendeu-se refletir sobre o papel das tecnologias na ampliação das possibilidades de divulgação do conhecimento e desenvolver discussões acerca de propostas para construção da democratização cultural e informacional do Museu Afrodigital, da utilização do site como uma ferramenta de ensino e aprendizagem, compreendendo de que maneira esse processo se desenvolve e de que forma essa aprendizagem informal interage com a aprendizagem formal, mais rigorosa e aprofundada.

Com este objetivo, teve-se como intenção o desenvolvimento de uma pesquisa-ação qualitativa, do tipo pesquisa participante, norteada pelas seguintes questões: *De que forma é viável a utilização do Museu Afrodigital do Maranhão como ferramenta didática? De que forma a Educação Museal vem*

interagindo com a educação formal? Quais são os ajustes metodológicos que devem ser feitos para o melhor aproveitamento do conteúdo passado? Essa experiência pode se estender para outras ferramentas da mesma natureza?

Logo, o objetivo geral dessa pesquisa foi analisar como as constantes transformações tecnológicas estão colaborando para o ensino, aprendizagem e democratização da cultura afro maranhense, observando a partir do Museu Afrodigital do Maranhão. Entre os objetivos específicos, destacam-se: discutir propostas de ações educacionais utilizando o Museu Afrodigital do Maranhão como ferramenta metodológica; analisar as inovações tecnológicas em museus com base na experiência do MADMA e analisar o impacto das redes sociais, sobre tudo, do *Facebook,* para as instituições museológicas a partir de observações no MADMA.

A investigação do tema que ora se apresenta é inédita, visto as discussões que envolvem museus virtuais e educação são incipientes. Cabe ressaltar que a pesquisa ocorre desde a graduação, em que se fez parte do processo de idealização e implementação da rede de Museus Afrodigitais do Brasil, desenvolvendo estudos no MADMA e produzindo o trabalho de conclusão de curso a respeito do processo de criação e das possiblidades de democratização da informação observadas através da experiência no museu.

Ademais, ainda que o objeto de investigação dessa pesquisa seja o Museu Afrodigital do Maranhão, o processo de virtualização dos museus é um movimento recente e intenso, que tende a ser cada vez mais frequente devido ao que se pode classificar como “Era Digital”, em que se vive. Nesses espaços, produzem-se relações de alteridade, construções identitárias, de reconhecimentos e pertencimentos locais, regionais e nacionais.

Pela sua própria natureza, o museu é também um dispositivo de acesso fácil, dinâmico, gerador de interatividade, que espelha o cotidiano e a cultura de diferentes grupos sociais, de minorias étnicas, de grupos marginalizados que se reconhecem por meio de valores, tradições, pertencimentos locais comuns, memórias individuais e coletivas.

Dessa forma, esta pesquisa vem corroborar com movimentos e políticas afirmativas em relação à população afrodescendente, busca ainda desenvolver um processo de início tardio no Brasil, e, principalmente, no Maranhão: a educação em museus. Tal educação informal trata-se de um empoderamento

sociocultural que, utilizando o patrimônio como recurso estratégico, valoriza o exercício da cidadania e contribui para a melhoria da qualidade da vida social e pessoal de indivíduos e coletividades, o que é de extrema importância para o resgate da nova geração por meio de uma ferramenta que possa gerar a curiosidade, o aprendizado, o desenvolvimento de múltiplas habilidades, o pensamento filosófico, a consciência cultural e a contemplação artística.

A visita a um museu amplia a possibilidade de ressignificar o olhar para a sociedade e a cultura de um povo, pois desloca o visitante para outra cultura, outro tempo. Os museus são espaços de encontros. Encontro com o outro, com o objeto, com a própria cultura. De acordo com Chagas e Nascimento, é preciso compreender os museus com uma ótica mais crítica, objetiva e de aceitação. Assim, pode-se entendê-lo como um local que vai além da memória e do esquecimento, também de poder, combates, conflitos e de resistência, podendo, até mesmo, em certos casos, ser não-lugar. (CHAGAS E NASCIMENTO, 2008).

Toda a tentativa de reduzir os museus a um único aspecto corre o risco de não dar conta da complexidade do panorama museal no mundo contemporâneo. A partir daí se expressa à emergência da ampliação desse universo. Nesse sentido, o capítulo 1 dessa dissertação, Museus, Tecnologia e Sociedade, visa analisar o processo de desenvolvimento dos museus em uma perspectiva histórico social, com ênfase no surgimento e desdobramento dos museus na web, a fim de um aprofundamento apresenta-se ainda um panorama de problemas encontrados a partir da análise dessas plataformas, que envolve os aspectos positivos e negativos.

O 2º capítulo dessa dissertação, O Museu Afrodigital do Maranhão, está reservado para aprofundar o leitor no universo da pesquisa, dessa forma, este capítulo relata o processo de criação do primeiro museu virtual do Maranhão, apresenta o seu acervo e aponta as discussões atuais das quais o museu está inserido. Destaca, sobretudo, os aspectos jurídicos e a criação de metodologias de funcionamento, como a comissões.

Nesse sentido, Museus e Redes Sociais, o 3º capítulo dessa pesquisa, busca apresentar aspectos de uma museologia completamente desconstruída, dentro de novos espaços, com um novo discurso e novos sujeitos. O capítulo ainda mostra na prática como as redes sociais, com destaque para o *Facebook*

estão se tornando ferramentas eficazes para aproximação do museu a sociedade. Também é possível observar a análise de como se deu a experiência de utilização dessas redes sociais pelo MADMA.

Logo, a fim de dar continuidade as discussões a que se propõe essa dissertação, o 4º capítulo apresentará a relação entre educação e museus, abordando aspectos da Educação Museal em termos gerais e educação em museus virtuais. Serão abordados ainda aspectos relacionados à Educação e Tecnologias e Educação Étnico-racial.

Por fim, os resultados dessa pesquisa descrevem o projeto *Museu Afrodigital da UFMA como instrumento metodológico: uma experiência em escolas públicas de ensino médio do Maranhão,* a descrição não é exaustiva e visa dar direcionamentos para os aspectos considerados mais relevantes no universo analisado*.* Dessa forma, as discussões apresentam uma análise crítica do processo de implementação da educação e democratização da informação a partir do dispositivo MADMA.

1. MUSEUS, TECNOLOGIA E SOCIEDADE

O mundo está em constante transformação e o modo de vida, os valores e as leis que regem a sociedade são cada vez mais influenciados e regidos por tais mudanças. Estas, de um modo geral, manifestam-se na vida política, econômica, social e institucional, e, por sua vez, sofrem a interferência direta das tecnologias digitais. Nesse sentido, a expansão das mídias de informação e comunicação e o movimento exponencial da internet na sociedade vêm alterando os modos de perceber, interagir, comunicar e aprender das pessoas.

Assim, tanto a abrangência das mídias quanto a ampliação do acesso à internet relacionam-se, também, ao enorme fluxo de informações trocadas e acessadas diariamente nos ambientes virtuais. Dessa forma, a sociedade atual pode ser entendida de várias formas, alguns estudiosos a denominam de "sociedade em rede" (CASTELLS, 2010, p. 31-36), "sociedade informática" (SCHAFF, 2013, p. 19-21), "sociedade digital" (NEGROPONTE, 2013, p. 159) ou ainda "sociedade da informação" (TAKAHASHI, 2000, p. 05).

Também chamada de sociedade do conhecimento, a sociedade da informação surge no momento em que há uma determinada relação entre os meios de produção de bens e meios de comunicação de uma sociedade. A partir da referida relação, há uma popularização de programas e dados capazes de colher informações de pessoas e objetos, para a utilização nos mais variados fins. Nesse contexto, ressalta-se a criação do Livro Verde[1] da Sociedade da Informação no Brasil, no ano de 2000 (LISBOA, 2006).

O Livro Verde trouxe em seu texto metas necessárias para a implantação do Programa da Sociedade da Informação no Brasil. O programa foi constituído para a população e o governo e visa ao aumento dos acessos, a busca por novos meios de conexão entre as pessoas, o incentivo à pesquisa e desenvolvimento de novas aplicações, além do comércio eletrônico. Tal medida se via necessária, haja vista que, no ano de 1999, havia no país cerca de 3,6

[1] O Livro Verde foi produzido pelo Ministério de Estado Ciência e Tecnologia e lançado pelo Governo Federal em 15/12/1999.

milhões de usuários, 100 vezes mais que no ano de 1994, e todos faziam parte da área acadêmica (GUROVITZ, 1999).

Dessa forma, pode-se afirmar que o mundo estava totalmente integrado por redes globais de instrumentalidades, por meio das tecnologias da informação que foram surgindo. Ocorre, nesse contexto, a comunicação mediada por computadores, o que gera o surgimento de comunidades virtuais em grande escala (CASTELLS, 2006) e da chamada *voz social* (DIAS, 2012). Nesse ponto, surge a preocupação com a adaptação das pessoas e instituições às tecnologias dos computadores, por conta de tal crescimento (DIZARD, 1982).

A *Renovação da Tecnologia* (CASTELLS*,* 1999, p. 31-36) causou o surgimento, a consolidação e a disseminação de tecnologias, fazendo com que todas as áreas da sociedade e do conhecimento, por consequência, se desenvolvessem. Com os museus não foi diferente: eles aderiram, também, ao ambiente virtual (BALSA, 2007). Esse novo jeito de expor – chamado de *cultura midiada* (THOMPSON, 1995), é marcado pelo uso de meios online para comunicação, principalmente, através de softwares que reúnem diversas ferramentas proporcionando, assim, a interação.

Santos (2003) afirma que para que haja um ambiente virtual é preciso que exista um processo sócio técnico onde os indivíduos interajam na e pela cultura sendo esta um campo de luta, poder, diferença e significação, espaço para construção de saberes e conhecimento. Dessa maneira, pode-se caracterizar, segundo a visão da autora, o ambiente virtual como um campo de interação, construção e produção entre os indivíduos através do ciberespaço (SANTOS, 2003). Todavia, para Peraya (2002), esse conceito é bem mais complexo, embora a definição anteriormente debatida seja semelhante: “[...] uma instância, um lugar social de interação e de cooperação com intenções, funcionamentos e modos de interação próprios.” (PERAYA, 2002, p. 29).

Assim, o dispositivo virtual age como um mediador entre os sujeitos que, através de um ambiente dinâmico, conseguem produzir o conhecimento (CHARLIER, PERAYA, 2002). Para Nascimento (2008), as plataformas digitais podem dividir-se em instrucionais, interativas e cooperativas, todavia, estas devem estar de acordo com alguns critérios, como: a finalidade para o qual o material está disposto, a forma da exposição daqueles materiais e a forma de

interação entre os indivíduos que têm acesso à plataforma. (NASCIMENTO, 2008). Tais indicações vão de acordo com a necessidade de cada museu e o perfil de visitantes aleijados por essas instituições.

1.1 Museus na Web

De maneira análoga às plataformas digitais, os museus virtuais se subdividem em três espécies, segundo a tipologia criada por Piacente (1996 *apud* THEATER, 1998). Logo, pode-se afirmar que existe o modelo em formato de folheto eletrônico, o museu no mundo virtual e o museu interativo. Todavia, faz-se necessário compreender o conceito de museu virtual, que não é simplesmente o website de um museu físico, para que seja possível o aprofundamento em suas subdivisões. Destarte, o termo virtual abrange tanto aquilo que se cria pelo computador, sem interferência do mundo físico ou real, quanto àquilo que fazia parte do mundo real e se tornou virtual[2].

O objetivo deste modelo não é diferente dos museus físicos, que é o de inserir o visitante em uma diferente realidade. Muitos destes museus fazem uma espécie de reprodução do espaço físico, através da realidade aumentada (AZUMA, 1997), o que permite a transmissão do conhecimento por meio do uso de ações palpáveis (BENFORD, 1998; KIRNER, 2004) através de operações envolvendo gestos, a fala, o tato, etc. (KAWASHIMA, 2001) agindo, dessa forma, como uma espécie de extensão, no meio virtual, de um ambiente real (THEATER, 1998).

Nesse sentido, observa-se que o posicionamento que melhor define essa plataforma é o de Deloche (2001), no qual o museu virtual é um espaço onipresente, sem paredes ou lugar, que é *quase* (por não ser palpável) real e não cópia de um museu físico (DELOCHE, 2001). Para o autor, esse novo ambiente traduz as ações museológicas para o virtual. Nesse caso, o ciberespaço se estrutura como um palco para novas experiências, que causam certa imersão em quem o conhece. Dessa forma, o visitante estaria entrando em um espaço tecnológico, ou melhor, no tecnológico como espaço em si. (CRUZ, 1998).

[2] TORQUE COMUNICAÇÃO E INTERNET. Internet - Glossário de termos usados na Internet. Santa Catarina. 1997. Disponível em: <http://www.torque.com.br/internet/glossario.htm>.

Sansone (2012) aponta que ainda falta consenso sobre o que seria um museu virtual ou digital, um museu sem acervo físico. Afirma que as novas tecnologias comunicacionais têm profundo impacto na construção da memória e do processo identificador ou identitário. Para o autor, os museus digitais ou virtuais não devem ser vistos como substitutos dos museus presenciais, pois, segundo Sansone, o museu digital deve ser um lugar democratizante em que se produzem relações de alteridade e construções identitárias e um dispositivo de acesso fácil, dinâmico, gerador de interatividade que demanda um diálogo com questões referentes ao patrimônio material, imaterial e étnico e contribui para a integração entre a cultura popular e a erudita. O autor aponta ainda que o Museu Digital pretende ser um museu sem donos, que procura estimular a generosidade e a doação digital de fotos e documentos, ficando os originais com seus proprietários (SANSONE, 2012).

Consoante Cunha (2012), um museu digital deve se caracterizar, entre outros aspectos, pela imaterialidade, ubiquidade, provisoriedade e interatividade, que são características que lhe agregam valores. Deve ter um acervo aberto, deve ser uma instituição permanente, sem fins lucrativos, a serviço do desenvolvimento da sociedade, onde vigore a generosidade digital. Deve pesquisar, difundir e expor seu acervo e contribuir para a preservação da memória social. Entende-se, por essa ótica, que é bem mais difícil criar métodos, interpretações e fazer surgir novas ideias quando se trata dos museus tradicionais, todavia, a comunidade local tem se tornado fator de inspiração e motivação pela ótica das tecnologias virtuais.

1.1.2 Tipos de Museus na Web

Diversos museus encontram-se dispostos na Web de diferentes maneiras, no entanto, Piacente (1996) os divide em três categorias. A primeira é o folheto eletrônico, que, por sua vez, apresenta o museu físico em um ambiente virtual. A ferramenta está relacionada com a comunicação e com o marketing de um museu físico. A partir desta plataforma, o visitante tem acesso a temas como a história do museu, aos horários de funcionamento e em alguns casos, até mesmo informações referentes ao corpo técnico do museu, inclusive com a possibilidade de contatar os responsáveis.

O folheto eletrônico é bem comum entre os museus, e a apresentação destes varia de acordo com os recursos disponíveis na instituição, mas em todo caso, tem o objetivo principal de ser uma apresentação visual do museu. O folheto eletrônico é um exemplo de apropriação dos espaços virtuais pelo museu físico, a fim de dinamizar seu acesso e disponibilizar informações para o maior número de pessoas. O folheto pode ainda conter informações do espaço físico, imagens, projetos desenvolvidos pelo museu, atrações, promoções e eventos.

Observa-se que, frequentemente, o material veiculado na página está relacionado ao espaço físico e, o endereço virtual não possui qualquer autonomia de conteúdo. Outrossim, é uma prática comum entre os museus que cobram pela visitação venderem os ingressos a partir do folheto eletrônico, e neste caso, o site é equipado de ferramentas especificas para a venda, o chamado *e-commerce*, que funciona como uma loja online. Este recurso se torna importante para o visitante, que não precisa se deslocar para a aquisição do ingresso com antecedência, pressupondo assim deslocamento apenas no dia da visita.

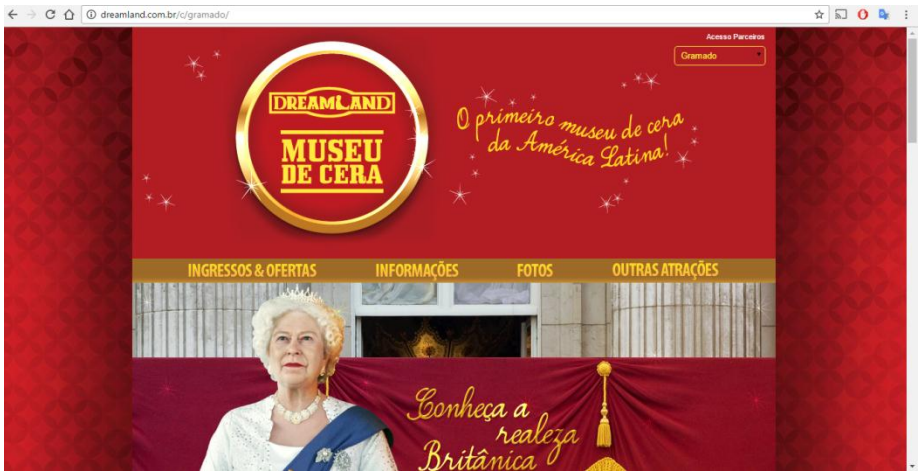


Figura 1: Exemplo de folheto eletrônico
http://dreamland.com.br/c/gramado/

Os folhetos eletrônicos permitem a leitura que, de forma análoga à sociedade – de mudanças constantes –, o museu acompanha e percebe o desenvolvimento dos estímulos a partir dessas mudanças. Diante disso, surgem novas incumbências para esta instituição. Um desses desafios pode ser percebido a partir das políticas e discursos museológicos, já que, enquanto

uma é direcionada para o público, a outra está focada no objeto, mostrando, dessa forma, que não há relação com os indivíduos. E mesmo que os discursos sejam previamente trabalhados por equipes multidisciplinares, não é possível perceber o desenvolvimento de atividades e estratégias que abordarão os futuros visitantes. Destaca-se a visão do museu como um ambiente de compartilhamento de saberes, partindo sempre do conhecimento científico para que haja certeza sobre a veracidade de tais saberes (OLIVEIRA *apud* BEITES, 2011).

Beites (2012) sublinha ainda que as políticas dos museus são orientadas para o público, mas o discurso museológico permanece centrado no objeto e não no indivíduo, porque não prevê a interação com o público e isso dificulta o processo de democratização desses espaços:

> Este discurso é, na forma e nos conteúdos, pensado por uma equipa multidisciplinar, mas raramente inclui, no processo de planeamento, o futuro "visitante" (estratégia colaborativa); o museu é visto como um local de transmissão de conhecimentos e parte-se do seu postulado científico, para garantir que os seus conteúdos sejam "verdade" (BEITES, 2012, p. 21).

Pode-se afirmar que todo objeto ou experimento exposto é pensado e projetado com o objetivo de transmitir algum tipo de informação ou conteúdo, mas nem sempre, consoante o observado, esse projeto é implementado na prática. O folheto eletrônico, assim como os outros tipos de *webmuseus,* possibilita essa função.

A busca por trazer coleções e histórias para a contemporaneidade tornou-se uma tendência entre os museus. Tal processo é compreendido como parte da evolução que tem acontecido nos sistemas museais, em que a internet e as tecnologias digitais têm exercido o papel dos agentes causadores desse movimento. Além disso, esses elementos são reflexos das transformações sociais que estão acontecendo de forma acelerada e, deste modo, "obrigam" os museus a acompanharem esse ritmo, fazendo surgir, a partir daí, uma série de desafios (OLIVEIRA, 2013).

Segundo Piacente (1996), o museu no mundo virtual seria a segunda categoria de divisão dos museus virtuais. Este tipo de museu é uma representação da instituição física na web. As plataformas online possibilitam a apreciação do acervo físico através de representações gráficas destes,

diferenciam-se do folheto eletrônico por permitirem a visita ao acervo, e mesmo às exposições que não estão mais disponíveis no espaço físico por vezes podem ser consultadas de forma remota. Se por um lado os museus tradicionais contribuem para o estímulo e o desenvolvimento de práticas turísticas culturalmente qualificadas, os museus no mundo virtual contribuem para o desenvolvimento, o estímulo e a melhor qualificação dos museus tradicionais. Além disso, os museus tradicionais pressupõem deslocamentos espaciais e temporais, produção de mais-valia de territórios, enquanto os museus virtuais garantem a expansão da área de atuação de um museu tradicional.

A grande vantagem e a maior diferença entre um museu no mundo virtual e os da museologia tradicional é a possibilidade de divulgação ampla que o meio virtual permite. Os documentos e trabalhos saem das prateleiras, e, tornam-se acessíveis a qualquer interessado que tenha acesso à internet. Isto abre possibilidades de mostrar materiais que se encontram arquivados há muitos anos.

Para que isto se torne possível, há, por um lado, o cuidado de guarda e manutenção dos arquivos por parte dos pesquisadores e, por outro lado, o trabalho dos que manipulam os recursos e técnicas audiovisuais. Alguns, muito jovens, aprendem a navegar na internet por curiosidade e por formação. Outros, com maior acervo cultural, enfrentam desafios para atender às necessidades de manutenção de um museu virtual.

Neste sentido, Thevoz afirma: “Expor é, ou deveria ser, trabalhar contra a ignorância, especialmente contra a forma mais refratária da ignorância: a ideia preconcebida, o preconceito, o estereótipo cultural” (THEVOZ, 1994). Tais mudanças exigem a notável participação dos museus e são bastante complexas, e a popularização das atividades é somente um dos fatores que geram a proximidade entre a sociedade e o museu. É também um dos alicerces que sustentaram e fomentaram o compartilhamento de coleções e materiais de museus dentro de várias comunidades. (OLIVEIRA, 2013)

Nesse sentido, os museus no mundo virtual tendem a se tornar não só um lugar onde as pessoas têm um encontro com as conquistas passadas da humanidade, mas também com a realidade dos dias atuais, e, sobretudo com as perspectivas do mundo futuro. A imagem a seguir apresenta como exemplo

o museu de Salvador Dali, que assim como outros museus no mundo virtual, tem mostrados aspectos inovadores que rompem com os pressupostos tradicionais, agregando diversas novas funções e espaços, conforme aponta a imagem a seguir:

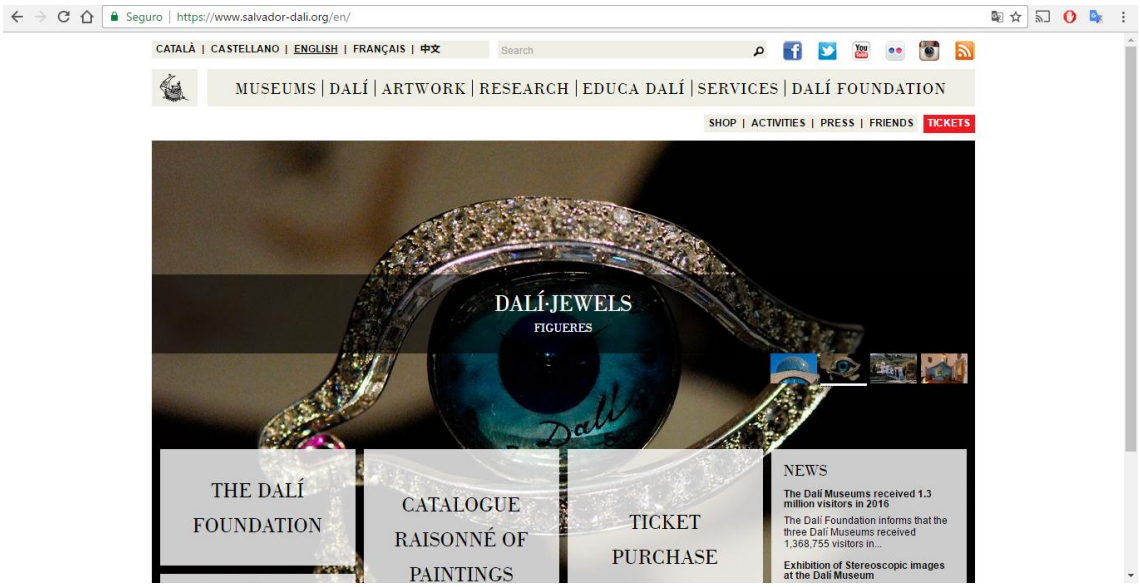


Figura 2: Exemplo de museu no mundo virtual
https://www.salvador-dali.org/en/

Por conseguinte, as novas tecnologias digitais são vistas com muito mais relevância e utilidade para os museus, pois além de serem grandes processadores de imagem, textos, áudios e vídeos, são também um poderoso meio de armazenamento de memórias, e organizam e comunicam uma grande quantidade de informação, de modo fácil, rápido e acessível. As informações são disponibilizadas simultaneamente a uma pluralidade de locais e de usuários, rompendo com barreiras de espaço, tempo e estrutura.

A terceira categoria de museus virtuais, segundo a perspectiva da autora, é a de museus realmente interativos. Essa plataforma propõe uma experiência para os visitantes, uma vez que, a partir de ferramentas tecnológicas, o usuário pode interagir com o acervo ou com o ambiente físico. Porém, nem sempre os museus interativos são a representação do espaço físico, pois existem inúmeras formas de interação, e neste caso, os museus virtuais podem ou não ser considerados um complemento dos museus físicos.

Em linhas gerais, a interação online é um fenômeno positivo para os museus por democratizá-los, e este é um dos fatores responsáveis por criar

uma ponte que dá acesso a todas as possibilidades do acervo. Embora ainda haja atualmente em todo mundo museus que mantêm características antigas, o panorama atual mostra uma tendência de renovação que parece irreversível. A preocupação em desligar-se da imagem elitista tradicional tem prevalecido desde as próprias edificações até o acervo, além da tendência de uma ligação maior com a realidade cotidiana, com o meio ambiente e a divulgação científica.

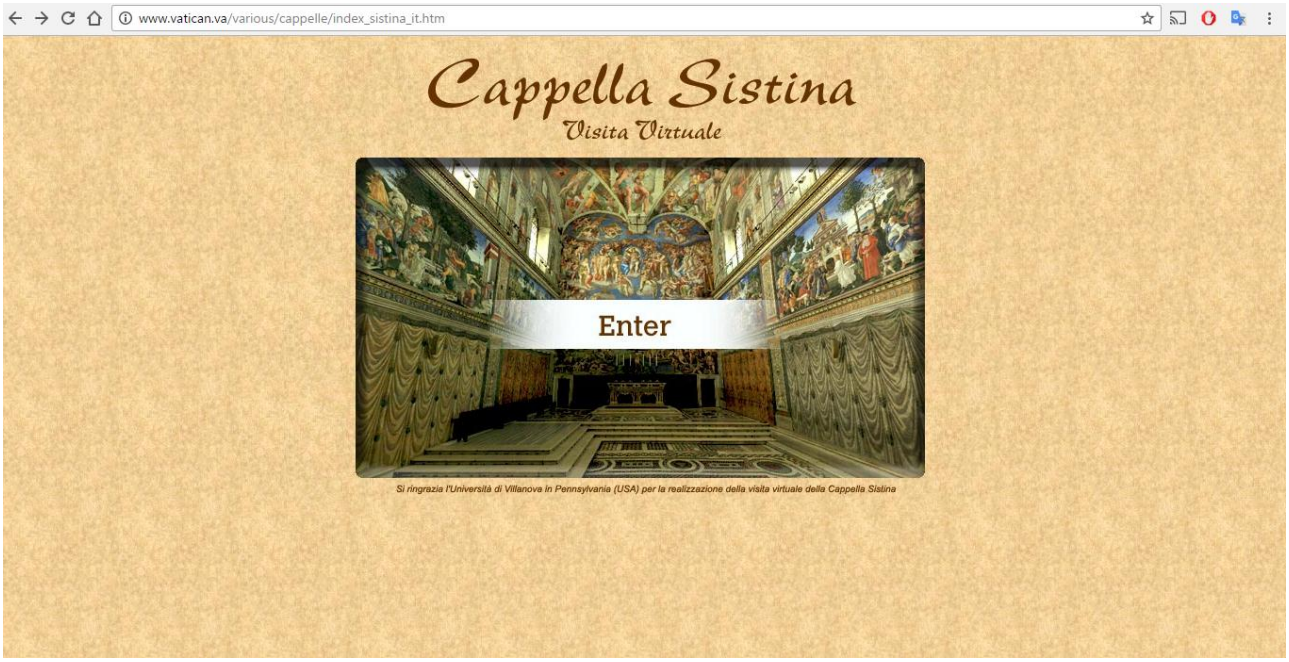


Figura 3: Exemplo de museu realmente interativo
http://www.vatican.va/various/cappelle/sistina_vr/index.html

A imagem acima apresenta o museu virtual da Capela Sistina, que é um exemplo de como os museus interativos estão se ressignificando a partir de progressos tecnológicos. Ele permite a visão geral de 360º de todo o ambiente, com proporções de comprimento, largura, altura, e profundidade do espaço físico, o visitante ainda tem a possibilidade de desfrutar de uma música ambiente para tornar a experiência ainda mais atrativa e mais próxima de uma visita real ao espaço físico, assim, atualmente, estas visitas podem se tornar mais interativas com o crescente uso de realidade virtual pelos museus no mundo todo.

Nesse contexto, o site *Era Virtual* é um exemplo de projeto pioneiro de visitação online a museus brasileiros a partir de realidade virtual. São mais de 12 museus, além de exposições temporárias e permanentes e cidades históricas consideradas patrimônio cultural da humanidade. O programa utilizado pelo site reproduz com realismo e muita informação o olhar de um visitante de verdade, assim, este pode navegar por todo o edifício e áreas de vivência, além de receber informações narradas de uma visita guiada. Outra inovação tecnológica é o fato do projeto poder ser acessado também de *smartphones* e *tablets* através de um aplicativo. Observe-o na imagem a seguir:



Figura 4: Projeto Era Virtual
http://eravirtual.org/

Dando prosseguimento às discussões, apresenta-se outra forma de tipificar os museus na web a partir dos estudos de Ascot (1996), que subdivide os museus virtuais em três tipos diferentes de classificação: Museus de primeiro tipo, Museus de segundo tipo e Museus de terceiro tipo, conforme o quadro a baixo:

TIPOS DE MUSEUS VIRTUAIS	DEFINIÇÃO
MUSEUS DE PRIMEIRO TIPO	*O primeiro tipo corresponde às páginas de museus físicos, sejam elas folheto eletrônico, museu no ambiente virtual ou museu interativo.*
MUSEUS DE SEGUNDO TIPO	*De acordo com o autor, o segundo tipo estaria destinado a uma arte "[...] que não tem origem em pigmentos, tela ou aço, mas que é composta de pixels desde seu princípio, digitalmente destinada para a tela do computador [...]". (ASCOT, 1996, p.4-6)*
MUSEUS DE TERCEIRO TIPO	*E por fim, o museu de terceiro tipo, que é descrito pelo autor como sendo uma arte que existe apenas na rede, para a rede e pela rede. Neste tipo, o visitante torna-se participante do processo criativo.*

Quadro 1: Tipos de Museus

Fonte: ASCOT (1996)

Essa classificação é ainda mais completa, uma vez que abarca os museus virtuais sem espaço físico, ou seja, aqueles que estão exclusivamente na web, assim como aqueles museus que produzem um conteúdo especifico para o ambiente virtual. É de conhecimento geral que a complexidade dos museus tradicionais muitas vezes dificulta a necessidade de assumir novas ideias, métodos e interpretações. Porém, as novas tendências virtuais incentivam a motivação em ampliar o olhar para a comunidade local.

Ressalta-se que os museus são um processo e uma prática social e devem ser colocados a serviço da sociedade, das comunidades locais, visando seu desenvolvimento. Nesse sentido, o museu não é um fim em si mesmo, mas

um meio, uma ferramenta que deve ser utilizada para o exercício do direito à memória, ao patrimônio e à cultura; para o desenvolvimento de processos identitários e de valorização da diversidade cultural. As funções básicas das instituições museológicas são a preservação, a investigação e a comunicação, e, suas finalidades gerais são educação e lazer. Ao lado dessas funções básicas e finalidades gerais, o museu pode ter funções e finalidades específicas, em sintonia com a sua missão ou a causa para a qual foi criado (NOGUEIRA, 2015, p 39).

1.2 Possíveis Problemas Enfrentados Pelos Museus Na Web

Embora os museus virtuais possuam diversos benefícios, como visto anteriormente, esses também se deparam com problemas de diversas espécies dentro deste universo. Dessa forma, este subitem traz alguns dos principais problemas que os usuários e gestores destas ferramentas podem enfrentar.

1.2.1 Problemas de Usabilidade

Usabilidade é o atributo de qualidade relacionado à facilidade do uso de algo (NIELSEN, 2008), podendo também ser definida como o grau de facilidade com que o usuário consegue interagir com determinada interface. Tal conceito esta relacionado à Interação Humano-Computador (IHC), uma vez que a usabilidade aborda a forma como o usuário se comunica com a máquina e como a tecnologia responde à interação do usuário. A fim de quantificar a usabilidade de forma concreta, a norma ISSO 9241 traz algumas habilidades que devem ser levadas em consideração, conforme o quadro 2, a seguir:

HABILIDADES PARA MENSURAÇÃO DA USABILIDADE	
Facilidade de aprendizado	A utilização do sistema requer pouco treinamento.

Fácil de memorizar	O usuário deve se lembrar de como utilizar a interface depois de algum tempo.
Maximizar a produtividade	A interface deve permitir que o usuário realize a tarefa de forma rápida e eficiente.
Minimizar a taxa de erros	Caso aconteçam erros, a interface deve avisar o usuário e permitir a correção de modo fácil.
Maximizar a satisfação do usuário	A interface deve dar-lhe confiança e segurança.

Quadro 2: Tabela para mensurar a usabilidade
Fonte: MARTY e TWIDALE (2014)

A usabilidade de uma determinada ferramenta deve ser pensada desde o seu planejamento até a etapa de desenvolvimento e teste. No entanto, nem todos os projetos levam em consideração a experiência do usuário, o que acaba comprometendo o resultado. Com os museus virtuais não é diferente, muitas vezes o foco dos gestores e desenvolvedores está no acervo e nas informações dispostas na plataforma, o que resulta em diversos problemas de usabilidade. Paul Marty e Michel Twidale (2004), a partir de um estudo sobre a usabilidade dos museus virtuais, distinguem cinco características especificas que podem ser consideradas um problema para o usuário, são elas:

1. **O volume de conteúdo disponibilizado:** A facilidade de armazenamento possibilita uma grande quantidade de materiais disponibilizados pelos museus virtuais. A fim de agregar valor informacional, os profissionais dos museus disponibilizam muito conteúdo, o que acaba por gerar uma grande quantidade de informações e aplicações muito extensa e complexa. Muitos conteúdos dispostos podem confundir os visitantes que, em muitos casos, procuram uma informação específica e acabam por deparar-se com uma multiplicidade de possibilidades e informação. Dessa forma, alguns acabam abandonando a aplicação por não se considerarem capazes de utilizar.

2. **Design do Layout**: Geralmente, observa-se que os designs dos museus virtuais são projetados para atrair a atenção de visitantes, e muitos deles possuem um grande valor artístico e imagético. No entanto, nem sempre esta opção de interface facilita a visitação, uma vez que designs muito elaborados acabam por distrair o visitante do seu foco principal dentro do site.

3. **Projeções exploratórias:** Muitos museus virtuais são projetados para um estímulo exploratório, uma experiência mais próxima de uma visitação real. Tal exploração do espaço físico virtual em alguns casos acaba desencorajando os visitantes que buscam uma informação específica.

4. **Vocabulário específico**: Alguns profissionais dos museus, responsáveis pela disposição das informações acabam por utilizar termos muito específicos de conhecimentos museológicos, o que acaba por dificultar o acesso a informação para alguns visitantes.

5. **Funções complementares**: Os museus virtuais que funcionam como complemento dos museus físicos, muitas vezes, disponibilizam todo o conteúdo de uma visita ao espaço físico do museu. Estes perdem a qualidade de complemento e se transformam em cópias do real, e, acabam diminuindo o volume de visitações físicas, ou não sendo atrativos para antigos visitantes.

Os problemas relacionados a usabilidade merecem atenção no presente debate, haja vista que esse ponto específico pode gerar uma série de outros problemas e questionamentos em relação ao site. Ademais, um outro ponto a ser destacado é a questão da mediação no museu, que pode ser considerada como um dos pontos de partida para a experiência no site.

1.2.2 Problemas Relacionados à Mediação

A mediação em museus, também conhecida como “visita guiada” ou “visitação monitorada”, é parte do processo de produção de conhecimento museológica. A noção de mediação pressupõe uma atividade própria de um agente mediador, o terceiro elemento em uma relação. Nesse sentido, Nascimento (2008) aponta:

> Assim, podemos assumir as três funções da mediação: 1) ligação de uma forma estática entre o sujeito e os objetos; 2) transformação de significado atribuído pelos sujeitos a objetos de hierarquias diferentes e 3) transformação de significados a partir de ações do sujeito sociohistórico sobre os objetos das culturas. Nessa breve revisão do conceito de mediação, arrisco a dizer que a prática do mediador, tomado aqui como um sujeito sociohistórico, também precisa ser analisada em sua complexidade assumindo essas três funções como facetas de sua ação. (NASCIMENTO, 2008, p. 13).

Dessa forma, o mediador assume um papel de transformador de significados, tornando-se de grande relevância para uma experiência completa nos museus. No entanto, embora existam teorias que transfiram para a curadoria o papel da mediação, nem todos os visitantes se satisfazem com as informações que são passadas a partir da própria exposição ou acervo, o que geralmente remete a necessidade de um terceiro para suprir a necessidade destes visitantes. Quando a visitação se dá em museus virtuais são escassos os recursos que cumprem esse papel, fazendo com que alguns visitantes não se satisfaçam com a proposta online e inviabilizem a função da ferramenta.

A visita virtual a Capela Sistina é um exemplo de como os museus e espaços de memoria vêm se apropriando do ambiente virtual a partir de várias funções e ferramentas que possibilitam ao usuário a sensação de uma visita real. Ademais, o site foi criado com o intuito dos visitantes avaliarem as suas experiências. Neste, conforme pode-se observar na imagem a seguir, os visitantes deram notas de 0 a 10, em que 0 significa que a visita foi insatisfatória e 10 significa total satisfação. A nota atribuída a experiência 360° foi 5. A principal reclamação foi a respeito da ausência de elementos mediares entre o objeto e o publico.

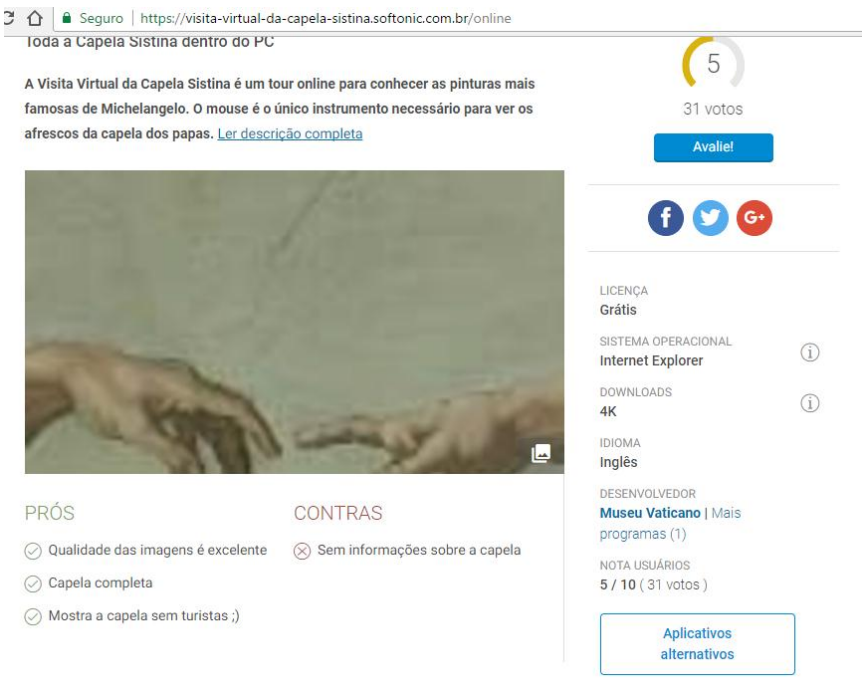


Figura 5: Avaliação da visita virtual a Capela Sistina
Fonte: Visita virtual da Capela Sistina

Dessa forma, destacam-se alguns elementos essenciais para a mediação entre sujeito e objeto em uma visitação virtual a um museu:

- Informações gerais a respeito do museu no momento inicial da visita;
- Áudio-narração do percurso, para contextualizar o visitante no espaço;
- Possibilidade de ampliação de cada objeto (alguns museus oferecem essa função em 3D);
- Legenda descritiva de cada objeto, esta legenda deve conter todas as informações possíveis, exemplo: data, autor, nomenclatura, contexto e etc.;
- Contato, caso o visitante tenha dúvidas a respeito da exposição.

Segue exemplo do museu da Memória Republicana Brasileira no site Era Virtual:

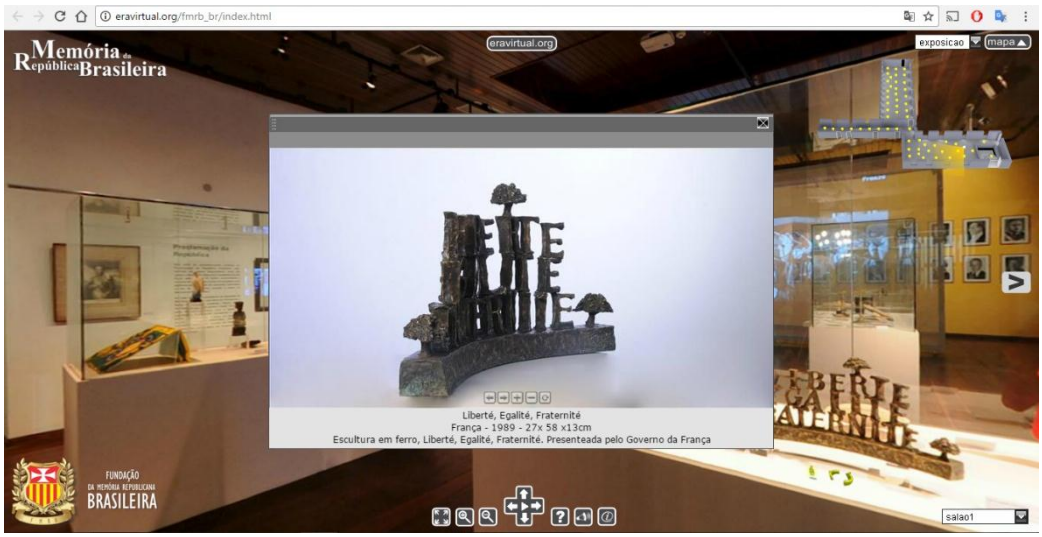


Figura 6: Exemplo de mediação em visitação virtual a um museu.
Fonte: Era virtual

Assim, cabe ressaltar que, tão importantes quanto os dois últimos problemas debatidos, são os relacionados à inclusão digital e inclusão multicultural, como esses acontecimentos se dão e seus principais desdobramentos. A partir deles, pode-se debater questões pontuais como contexto social, o acesso às obras e às questões econômicas que influenciam o acesso aos museus.

1.2.3 Problemas Relacionados à Inclusão

a. Inclusão Digital

A inclusão digital é uma expressão oriunda do termo “digital divide”, que, em tradução livre do inglês, significa “divisória digital”. Atualmente, de acordo com o contexto, este conceito pode confundir-se com expressões similares como democratização da informação, universalização da tecnologia e democratização virtual. Nos últimos anos, este assunto tem ganhado uma grande repercussão em esfera nacional, pelos desafios para a sua implantação. Nesse sentido, destaca-se que a inclusão digital não diz respeito somente à “alfabetização digital”, mas fazer com que o conhecimento que foi

adquirido de informática possa auxiliar o indivíduo a transformar sua realidade social.

A partir do ano de 2005, o Governo Federal criou programas voltados para a inclusão digital, como o que visa à implementação de Telecentros, nos quais, o público-alvo recebe capacitação em informática básica e navegação na rede mundial de computadores. Esta experiência contribui significativamente para a melhoria da educação e aperfeiçoamento de mão de obra, principalmente, através do Programa Computador para Todos, no qual a população de baixa renda pode comprar computadores e acessar a internet com os custos reduzidos, desde que utilizem softwares livres.

Ainda em 2005, a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) começou a investigar, como tema suplementar, o acesso à Internet e a posse de telefone móvel celular para uso pessoal, resultante de convênio entre o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE e o Comitê Gestor da Internet no Brasil - CGI.br. O objetivo foi ampliar o conhecimento sobre como estavam sendo utilizadas as tecnologias da informação e das comunicações no país. Segundo o IBGE, para esta análise, foram considerados em seu planejamento os indicadores-chave das tecnologias da informação e das comunicações aprovados na Cúpula Mundial da Sociedade da Informação (World Summit on the Information Society – WSIS).[3]

Nesse ínterim, a inclusão digital foi apontada a partir da utilização de celulares para o acesso a internet, uma vez que o IBGE destaca que a cada cinco domicílios investigados, quatro usavam o celular para este fim. Na segmentação, conforme a renda, todas as classes estavam acima da média nacional. Estava abaixo desse patamar apenas as residências cujos moradores tinham renda de até um salário (de R$ 724, em 2014), conforme o gráfico abaixo:

[3] Fonte: IBGE http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/acessoainternet/

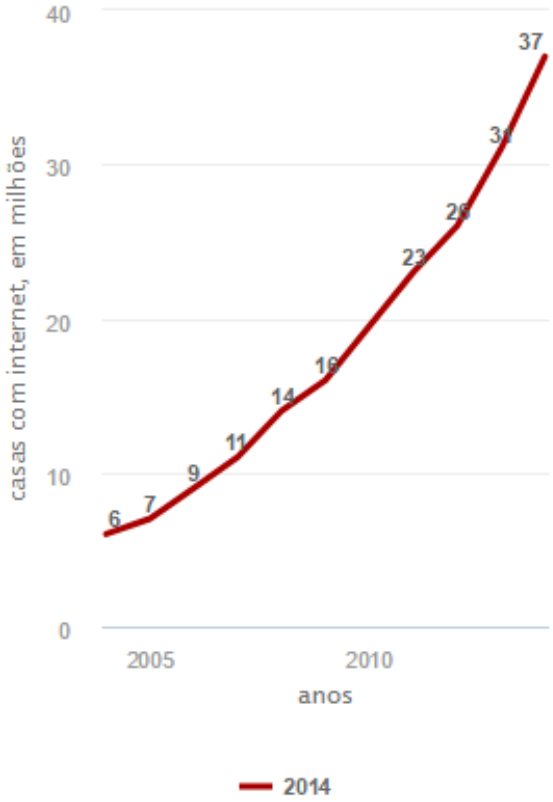


Gráfico 1: Número de casas com internet no Brasil.
Fonte: IBGE, 2014.

Para que o trabalho de inclusão seja eficaz, deve-se levar em consideração para quem é voltado este processo e em que contexto. Nesse sentido, Touraine (2006) situa o sujeito na modernidade, sendo este portador de ideologia social, que já seria um sujeito diferenciado, com acesso à informação, valorização sociocultural, e noções de agente social. Nesse contexto, o sujeito interage com os movimentos sociais e os influencia diretamente, uma vez que esses movimentos devem funcionar como garantia dos seus direitos individuais e defesa do interesse coletivo.

Segundo Touraine (2016), os sujeitos necessitam de uma motivação para que ocorra uma ação coletiva, essa motivação pode vir por intermédio de um conflito. A consciência deste sujeito é composta por três componentes: uma relação a si mesmo como portador de direitos fundamentais, um conflito com as forças dominantes que lhe impossibilitam o direito de agir como sujeito e, por fim, cada um como sujeito, propõe certa concepção geral do indivíduo.

> O sujeito pode ser corrompido pela obsessão da identidade. Alguns problemas são sentidos pelo não-direito à diferença. A questão da limpeza étnica e religiosa é a mais comum e assustadora. O autoritarismo, a ignorância, o preconceito, o isolamento são

> obstáculos à produção de si mesmo como sujeito. (TOURAINE, 2006, p. 3).

Consoante ao exposto, pretende-se mostrar que existem grupos marginalizados ao processo de inclusão digital amplo e eficiente, e que o acesso aos recursos materiais e cognitivos da sociedade é um privilégio das elites, amplamente desenvolvidas e motivadas por uma lógica capitalista. Observa-se ainda que não basta apenas prover uma infraestrutura de acesso, é necessário que essa seja eficiente, e, que o sujeito central deste processo possua fundamentação crítica e cognitiva para realizar, no mesmo ritmo das elites, a busca de suas necessidades e a defesa dos seus direitos.

b. Inclusão Multicultural

Outro problema que pode ser apontado é a carência de inclusão multicultural. A história narra um sistema de arte elitizado, voltado para as classes dominantes, cujo apogeu se deu nos grandes centros europeus, protagonizado por artistas brancos. Barbosa (1998) acusa os museus de refletirem a cultura de uma única classe social, da classe dominante, a cultura de código alto (BARBOSA, 1998). Atualmente, com a valorização da cultura afrodescendente ocasionada, sobretudo pelo trabalho de museus temáticos, que abordam estritamente essa questão, a visão está ampliando-se e o reflexo também ocorre no campo das artes, modificando todo cenário e fazendo com o negro seja retratado de uma forma diferente, em diversos contextos.

Segundo a Pesquisa de Frequência de Práticas Culturais (Ipea), lançada em 2014, a porcentagem relativa ao número de brasileiros que já haviam frequentado museus ou centros culturais, no ano de 2010, era de apenas 7,4%. Este número cresceu em 2013 para 14,9%. A perspectiva do Ipea é que, em 2020, esse dado represente 60% da população brasileira. O crescimento das visitações é explicado pelo fato de parte do público, que possivelmente frequentaria os museus, se ausentar destas instituições por não ser possível reconhecer sua identidade naquilo que era exposto nestes espaços. No momento em que as curadorias incorporam a produção artística do público que antes era excluído e as valorizam, as visitações por essas pessoas, que antes não se identificavam, passa a ser mais frequente.

Uma pesquisa realizada por Bourdieu (2007) apresenta a necessidade de serem colocadas em evidência as condições indispensáveis para a realização da apreensão de uma obra de arte. Essas condições dependem em sua intensidade, modalidade e própria existência do controle que o espectador detém do código genérico e específico da obra, o que se relaciona diretamente a uma comunicação adaptada pedagogicamente da cultura recebida no meio familiar e da aprendizagem recebida na escola.

O teórico apresentou essa constatação por meio da análise de questionários aplicados aos visitantes de vários museus e afirma que “a estatística revela que o acesso às obras culturais é privilégio da classe culta, no entanto, tal privilégio exibe a aparência da legitimidade” (BOURDIEU e DARBEL, 2007, p. 69). Dessa forma, pontua-se que a classe culta é historicamente mais inserida dentro deste campo, sendo capaz, inclusive, de articular de forma naturalizada os pensamentos produzidos naquele contexto.

O autor aponta ainda que, além da diferença econômica, o visitante percebe uma grande diferença na dimensão cultural (BOURDIEU e DARBEL, 2007). Nesse sentido, deve-se considerar o contexto brasileiro em que visitas a museus não possuem obstáculos econômicos – cuja percepção é evidente em outros setores –, tal fato aponta que os motivos para as visitas não acontecerem pode ser a partir da invocação da desigualdade natural das “necessidades culturais” que ensejam em uma exclusão multicultural.

1.2.4 Problemas Relacionados a Ataques de Hackers

A palavra *Hacker*, quando diz respeito à *web*, é usada para designar uma pessoa com conhecimento incomum sobre modificações e manipulações não triviais ou não autorizadas em sistemas de computação. Tudo aquilo que pode ser acessado por meio virtual está sujeito a ataques de *hackers*, uma vez que no momento em que novos sistemas vão surgindo, surgem junto a eles novas formas de burlar o conteúdo agregado.

É comum empresas no mundo inteiro reservarem parte do seu orçamento para tecnologias de segurança, uma vez novas modalidades de crimes virtuais estão em ascensão, como os chamados cyber-sequestros, em que pessoas ou grupos invadem determinadas instituições online e retêm todo

ou parte do conteúdo, a devolução deste é sujeita a pagamento de valores estipulados pelos *crackers*, como são conhecidos os *hackers* que cometem crimes.

Segundo o relatório anual *Norton Cyber Security Insights* de 2016[4], cerca de 42,4 milhões de pessoas foram afetadas por algum tipo de ação *hacker* no Brasil. O número nos coloca em quarta posição no *ranking* dos países mais impactados. O estudo também calcula que houve prejuízo de US$ 10,3 bilhões por conta dessas infrações, o que equivale a R$ 32,1 bilhões.

- *Hackativismo*

Utilizando o alto poder de propagação da internet, *hackers* no mundo inteiro manipulam informações online para promover ideologia política, são os chamados *hackativistas.* Através dos atos de *hackativismo,* busca-se os mesmos efeitos de manifestações civis físicas. A grande diferença entre o *hackativismo* e o *cyberativismo* é que, no primeiro caso, não se sabe quais pessoas ou grupos estão por trás da manifestação. Embora o termo tenha sido criado na década de 90 nos EUA, ele só se popularizou no Brasil em meados de 2003 por intermédio do *Anonymous*.

No ano de 2016, foram relatados diversos ataques de cunho ideológico. Os museus afro digitais foram vítimas de *hackativistas* que se autodenominavam evangélicos. O código fonte do site foi modificado por diversas vezes transmitindo mensagens de conotação intolerante às manifestações religiosas afrodescendentes contidas no site. Quando um site é invadido por *hackers*, este vira alvo de outros grupos de *hackeres,* uma vez que uns acompanham os movimentos dos outros. Dessa forma, as invasões a sites de instituições e empresas se tornaram mais frequentes. A última invasão ao site do Museu Afrodigital do Maranhão foi registrada em maio de 2017, conforme pode-se observar nas figuras 7 e 8:

[4] http://tecnologia.ig.com.br/2017-05-15/hacker-ataque-brasil.html



Figura 7: Último ataque de *hackativistas* no MADMA
Fonte: Google



Figura 8: Mensagem deixada no site do museu.
Fonte: Museu Virtual

- *Outros registros de ataques de* hackers *e suas consequências*

O Museu Afrodigital do Maranhão é agregado ao site da Universidade Federal do Maranhão do Maranhão – UFMA, e cabe ressaltar que este possui uma grande visibilidade. Por esse motivo, é monitorado por um rigoroso sistema de segurança que é compartilhado para as plataformas conectadas. Ainda assim, no ano de 2013, o museu sofreu um ataque que o deixou seis meses fora do ar e comprometeu parte do conteúdo, além dos registros de tráfego.

Nesse sentido, cabe ressaltar que uma das formas de quantificar a aceitação do Museu Virtual é através do número de visitantes nas páginas. Esses dados revelam informações precisas de quantas pessoas visitaram a página, o tempo que permaneceram em cada galeria, as galerias mais visitadas, de onde migraram e de qual país fizeram o acesso. As informações de tráfego e dados eram medidas pela própria hospedagem do site da UFMA, porém, devido às consequências do ataque, as informações de acessos passaram a ser contabilizadas através do Google Analytics, que é um serviço gratuito oferecido pela Google, no qual as estatísticas de visitação são enviadas ao sistema e apresentadas para os administradores do site.

Nos anos seguintes, após a contabilização ter sido migrada para o *Google Analytics*, foi observada uma diminuição no número de acesso, devido à diferença na contagem de dados pelos dois mecanismos utilizados. O primeiro contabilizava todos os acessos na página do MAD, era bem preciso visto que por ser um meio democratizante de informações, o museu virtual, buscava acessos em escolas, lan houses, e diversos dispositivos públicos e privados. O segundo mecanismo utilizado, o Google Analytics, contabiliza as informações através do IP[5] do computador que se conecta ao site, não reconhecendo mais de um acesso na mesma máquina por pessoas diferentes. Essa informação só pode ser medida através dos dados carregados, gerando uma grande perda de informações de forma irreversível.

[5] *Internet Protocol* é um número que o computador (ou roteador) recebe quando se conecta a Internet. É através desse número que o computador é identificado e pode enviar e receber dados.

2. O MUSEU AFRODIGITAL DO MARANHÃO

O Museu Afrodigital do Maranhão faz parte de uma rede de museus virtuais que aborda a temática afro de várias localidades. Santos (2005, p. 41) afirma que a recente criação de museus afro-brasileiros “em Salvador e São Paulo, indica mudanças radicais na forma de representar o negro”. A autora supracitada (2005. p. 51-52) critica essa representação no passado – se no Museu Nacional de Belas Artes e no Museu Histórico Nacional há um silêncio e exclusão do negro, no Museu da República, o negro só aparece representado no módulo “rua”, enaltecido em práticas populares como o samba, o carnaval e o futebol, como se não fossem bons como políticos, empresários, profissionais liberais. Segundo a mesma (2005, p. 55): “Os novos museus afro-brasileiros, ao procurarem fortalecer a imagem do negro, parecem apontar alternativas ainda não encontradas nos debates acadêmicos”.

Nesse sentido, a proposta de implantação da rede se deu devido à grande necessidade de se construir repositórios virtuais que reunissem num único espaço dados e materiais acerca da população afrodescendente dos estados da Bahia, Pernambuco, e Maranhão, esses com a maior ascendência de população negra do Brasil. A iniciativa partiu do professor Lívio Sansone da UFBA, que, integra o Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Estudos Étnicos e Africanos daquela Universidade, sendo referência no tema abordado.

O objetivo era mobilizar pesquisadores que já trabalhavam com o tema e tivessem condições de desenvolver tal projeto. Mas, como qualquer outro museu, o Museu Afrodigital demandaria uma gestão eficiente que pudesse propiciar ações museais, intercâmbio de informações entre as outras instituições participantes da rede de museus digitais, além de um rigoroso controle de acervo que fornecesse credibilidade aos visitantes e pesquisadores, tornando-se fonte confiável de pesquisa, que exercesse uma função social e que, acima de tudo, reunisse uma equipe técnica para disponibilizar o *website* e o manter em rede.

Logo, a proposta de intervenção dos museus afrodigitais é voltada para a preservação da cultura e dos elementos característicos nos estados participantes. As danças, folguedos, rituais religiosos e festas estariam fadados a se perderem com o tempo, principalmente por conta de não haver uma

continuidade por parte das novas gerações. A proposta seria, portanto, responsável não apenas por expor os materiais obtidos a partir do contato da academia com o imaginário popular, mas permitir a interação com o público, o contato com outras pesquisas e estudos sobre os mesmos temas, graças ao alcance que a rede mundial de computadores fornece.

2.1 Processo de Criação do Museu Afrodigital do Maranhão

O Projeto foi desenvolvido inicialmente no CEAO/UFBA com a colaboração e parceria de diferentes instituições com a UFBA, com uma série de arquivos no Brasil e no exterior, e logo foi ampliado, incluindo os Programas de Pós-Graduação em Antropologia da UFPE, o Curso de Graduação em Museologia da UFPE e de Ciências Sociais da UFMA. A Universidade Federal do Maranhão participa do Projeto através de seu Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais (PPGCS) e alguns grupos de pesquisa a ele vinculados. O PPGCS foi organizado em 2002, em nível de Mestrado, e reformulado em nível de doutorado, em 2012. Edita a Revista Pós-Ciências Sociais e já conta com diversas dissertações e teses defendidas. Estão igualmente envolvidos neste projeto, pela UFMA, o Núcleo de Estudos Afro Brasileiros (NEAB) e o Grupo de Pesquisa em Religião e Cultura Popular - GPMINA.

A Universidade Federal de Pernambuco participa do Projeto através do Programa de Pós-Graduação em Antropologia (PPGA), criado em 1977, e do Curso de Graduação em Museologia, criado em 2008. O PPGA é fortemente ancorado nos estudos afro-brasileiros, notadamente no campo religioso e ritual, sendo de grande relevância para o projeto.

Nesse sentido, se reuniram para integrar a rede, pela UFBA: Livio Sansone (Coordenador Geral); Marcelo Cunha; Maria do Rosário de Carvalho; Teresinha Freus; pela UFPE: Antonio Carlos Motta de Lima (Coordenador Local); Renato Monteiro Athias; Roberta Carneiro Campos, além de outros pesquisadores, o Museu Afrodigital do Maranhão foi então representado e coordenado por Sérgio Figueiredo Ferretti (PPGCSOC/UFMA).

A equipe do projeto no Maranhão também envolveu a professora Mundicarmo Rocha Ferretti (PPGCSOC/UFMA), Prof. Me. Raquel Noronha (DEDET/UFMA). Contou ainda com a colaboração de Carlos Benedito

Rodrigues (PPGCSOC/UFMA), do professor Raimundo Inácio Souza Araújo (COLUN/UFMA), Nélio Guilhon (NTI/COLUN/UFMA), de Luciana Bernardi, do Núcleo de Humanidades e dos bolsistas Thiago Victor Nogueira e Juliana Nogueira, além da colaboração de outros bolsistas de iniciação científica.

A UERJ não integrava a proposta inicial, pois seu recurso teria sido aprovado em abril de 2010, no Edital *Pensa Rio – Apoio ao Estudo de Temas Relevantes e Estratégicos para o Estado do Rio de Janeiro – 2009,* da Fundação de Amparo e Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ), coordenado por Myrian Sepulveda dos Santos, com a colaboração de pesquisadores de diversas instituições de ensino e pesquisa do Estado do Rio de Janeiro. O projeto foi cadastrado no Departamento de Extensão (DEPEXT/UERJ) vinculado a Oficina de Ensino e Pesquisa, do Departamento de Ciências Sociais do Instituto de Filosofia e Ciências Sociais da UERJ (IFCH); a linha de pesquisa Arte, Cultura e Poder, do Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais (PPCIS/UERJ/CNPq) e ao Núcleo de Estudos Afro-brasileiros da Faculdade de Educação da UERJ. Logo em seguida, a estação Rio integrou o projeto e pôde participar de todo o processo de implementação da rede.

Ainda no ano de 2015, integrou a rede, o Museu Afrodigital do Mato Grosso, cujo projeto é coordenado por Maria Lúcia Rodrigues Muller**,** associada ao Departamento de Teoria e Fundamentos da Educação, ao Instituto de Educação, Núcleo de Estudos e Pesquisas sobre Relações Raciais e Educação (NEPRE) e a Universidade Federal de Mato Grosso, e Cândida Soares da Costa, professora do Departamento de Teoria e Fundamentos da Educação, do Instituto de Educação, do Núcleo de Estudos e Pesquisas sobre Relações Raciais e Educação (NEPRE) e da Universidade Federal de Mato Grosso. Recentemente o Museu Afrodigital Português também se vinculou ao projeto.

2.1.1 O Acervo do Museu Afrodigital do Maranhão

Os professores maranhenses envolvidos no projeto eram detentores de razoável acervo pessoal, que compreendia diversas fotografias de manifestações afro registradas ao longo de suas pesquisas, além de vídeos,

documentos e áudios. A seleção do material para a criação do acervo do museu, que foi parte fundamental do processo de implementação, se constituiu na primeira atividade realizada pela equipe do Maranhão. A realização do trabalho se deu com a seleção uma série de fotografias, dentre as de relevante valor histórico e informacional, identificação de forma concisa a manifestação cultural e/ou religiosa retratada na imagem, mapeamento dos nomes das pessoas quando houve necessidade, além da data e local da imagem, ainda de sua autoria[6]. O resultado da seleção foi de 2500 imagens que retratavam as mais variadas manifestações religiosas e culturais ao longo de toda a trajetória afro-maranhense.

As temáticas das coleções são:

- Religiões – a galeria compreende festas e rituais públicos realizados em terreiros afro-maranhenses de Tambor de Mina, Umbanda, Pajelança e Terecô e documenta também rituais do catolicismo popular vinculados aos cultos afro-maranhenses;
- Cultura Popular – a galeria corresponde a qualquer elemento da cultura afro maranhense, como festas, danças, rituais, Tambor de Crioula, Bumba-meu-boi, manifestações artísticas, costumes, dentre outros;
- Quilombos - a coleção abarca trabalhos de pesquisa realizados principalmente por professores e pesquisadores vinculados ao Grupo de Pesquisa Religião e Cultura Popular e ao Núcleo de Estudos Afro-brasileiros da UFMA, além do trabalho sobre Iconografia, desenvolvido pela professora Raquel Noronha do Departamento de Desenho e Tecnologia da UFMA, todos relacionados com as comunidades negras rurais que compõem os quilombos do Maranhão;
- Exposições – que compreendem uma coleção bem mais abrangente, com diversos tipos de trabalhos de fotógrafos, pesquisadores ou outros colaboradores que tivessem registros relacionados a temática do MADMA. As exposições podem ter o

[6] Embora nem sempre fosse possível identificar todas essas informações de cada imagem selecionada, foi assegurada qualquer informação necessária a cada uma delas.

> caráter permanente ou temporário. Cada galeria é composta por imagens, vídeos, documentos e áudios.

Destacam-se ainda, dentre as mais importantes galerias, as fotos de Pierre Verger de 1948. Uma vez que, dez anos após a Missão de Pesquisas Folclóricas, o fotógrafo e etnógrafo Pierre Verger, radicado na Bahia, fez em 1948 uma viagem de cerca de quinze dias ao Maranhão, realizando documentação fotográfica. Em contatos anteriores, o mesmo pesquisador já havia disponibilizado, para identificação por Sérgio Ferretti, cerca de 25 fotos desta época relacionadas com a Casa das Minas e com a Casa de Nagô. Em 2012, a Fundação Pierre Verger autorizou a exposição das fotos no MAD. E com recursos da FAPEMA, foram compradas mais 30 fotos de Pierre Verger de sua coleção de fotos do Maranhão em 1948, que abrangem diversas atividades então documentadas por aquele importante fotógrafo.

Ainda compõem, entre as principais galerias do Museu Afro-Digital, as fotos de Marcel Gautherot (1910-1996). Tem-se conhecimento de que o fotógrafo francês radicado no Brasil a partir da Segunda Guerra Mundial, desde a década de 1950, entrou em contato com diversos folcloristas, inclusive com o maranhense Doutor Domingos Vieira Filho e realizou inúmeras documentações fotográficas sobre cultura popular maranhense. Sabe-se ainda que o valioso acervo deste fotógrafo foi adquirido de seus herdeiros pelo Instituto Moreira Salles. O acervo também abarcou diversos terreiros espalhados por todo o estado, pessoas que fizeram parte da história e que já teriam falecido, festas, danças, brincadeiras e costumes que são mantidos até os dias atuais ou que haviam se perdido no tempo.

Dessa forma, foi garantida a preservação de materiais que antes ficariam exclusivamente em arquivos particulares, ou, devido ao processo de produção ter caído em desuso, se perderiam com o tempo. A própria digitalização do acervo foi um processo vital para garantir a manutenção de materiais como áudios, vídeos, imagens e documentos. Deu origem a diversas galerias, cujas temáticas são variadas e abordam recortes da cultura popular do Maranhão, desde a arquitetura dos casarões coloniais na capital e no interior às danças e folguedos, além dos rituais religiosos de algumas casas de

culto, inclusive as casas mais tradicionais para a cultura afro no Maranhão, a Casa das Minas e a Casa de Nagô, em São Luís.

Isto posto, considera-se que a cultura popular maranhense é essencialmente oral. Por conseguinte, tem-se as diversas manifestações que fazem parte do saber popular e têm sido passadas através de gerações unicamente através da oralidade. Sejam estas religiosas ou profanas, sejam lendas, mitos ou parlendas, ou qualquer outro elemento que integre o leque cultural maranhense, todas estão de igual forma sujeitas a se perderem ao longo do tempo.

Além da forma oral, esse conhecimento é rotineiramente perpassado através dos trabalhos de alguns pesquisadores, o que dá a esses registros um importante valor histórico e documental, pois possibilitam resgatar informações de manifestações extintas há dezenas de anos, contextualizar fatos atuais, compreender a realidade das gerações passadas, além de registrar e transmitir o conhecimento para as gerações futuras. Por esse motivo, cada uma das imagens cautelosamente selecionadas e legendadas passou por uma rigorosa checagem de informações, em que foi garantida a veracidade de cada item atribuído, dando início à segunda fase do processo de criação do museu, a digitalização das imagens.

Ainda sobre a importância de democratizar as informações em um espaço virtual, aponta-se o fato de que parte do processo de “resgate documental” das coleções que são disponibilizadas no site tem sido orientado, portanto, em diferentes formas de apropriação e criação das memórias sociais dos moradores da cidade de São Luís. Desta são disponibilizadas imagens do Centro Histórico em diferentes momentos, fazendo com que o visitante faça uma viagem atemporal no acervo arquitetônico colonial, sem a necessidade de se deslocar.

Para os pesquisadores e estudiosos da arquitetura colonial no Brasil, esse processo de exposição das imagens no Museu Afrodigital é a única fonte de acesso a essas informações, visto que São Luís do Maranhão foi tombada pela UNESCO como Patrimônio Cultural da Humanidade em 1997. Nesse sentido, o acesso ao Centro Histórico é arraigado por um importante valor cultural, sendo emergencial a promoção da acessibilidade da população aos bens culturais imóveis da cidade.

Assim, a estrutura arquitetônica e seu valor histórico não permitem reformas para a inserção de ferramentas de acesso para deficientes nesses locais, além disso, 80% dos museus de São Luís encontram-se no Centro Histórico – revitalizado a partir do Projeto Reviver, que permitiu a urbanização e reestruturação de bairros que compõem o Centro Histórico de São Luís, na década de 70 –, tornando seleto o seu público por restringir o acesso de pessoas portadoras de necessidades especiais.

Se um museu de memória afro tem uma importante relevância social ao ser disponibilizado na web, a Antropologia também se utiliza desse artifício a fim de se valer desses recursos como elementos facilitadores da etnografia. Logo, é inegável a importância etnográfica da fotografia, visto que, por muito tempo, ela dotava o investigador de legitimidade e autoridade como um essencial objeto de investigação e de comprovação, pensada como um artefato cultural, contudo, considerada um método da antropologia.

Nesse sentido, destaca-se a elaboração de um conhecimento antropológico através da imagem. É sabido que a cultura de um povo não está somente em artefatos, mas em hábitos, comportamentos e linguagens que podem ser registados através da fotografia. Está em seu potencial de perpetuação da memória por meio da sua reprodução em espaços democratizantes ou nos meios de comunicação em massa.

As imagens trazem novos e bons contributos à antropologia em geral e não apenas à antropologia visual e que esta, enquanto disciplina de contato e proximidade, figura como uma ferramenta de embasamento, conhecimento e reconhecimento da diversidade cultural, social e individual, principalmente na atual conjuntura em que a realidade é vista tangencialmente, por se modificar rapidamente, produzindo novos contextos de investigação, onde as imagens servirão para mostrar como todo o conhecimento pode ser então provisório e refundível (EDWARDS, 2011).

Nesse sentido, o Museu Afrodigital do Maranhão propõe um diálogo entre a Antropologia Social e Visual, visto que a cultura de um povo se expressa visualmente e como tal pode ser captada e reproduzida. Esse vislumbre oferece à percepção humana a observação de vários símbolos presentes no cotidiano das pessoas: rituais, gestos, indumentárias, etc.,

através de imagens. Dessa forma, é agregado à fotografia um importante valor antropológico, visto que esta propõe maior rigor, veracidade e objetividade:

> Antes da invenção da fotografia, o conceito de humanidade, flora, fauna, era frequentemente fantástico. É por isso que a câmara, com a sua visão imparcial tem sido, desde o início, esclarecedora e modificadora da compreensão ecológica humana (COLLIER, 1973, p. 4).

Dada essa atribuição à imagem, os meios de reprodução desta devem ser considerados, já que são responsáveis por libertar as imagens das interferências humanas (DASTON E GALISON, 2007). Todos esses processos de globalização causam uma mudança vertiginosa na sociedade, e os museus virtuais e demais meios digitais são apresentados como uma espécie de propulsores dessa mudança, tendo a importante função de armazenamento e de distribuição das informações.

Assim, observa-se a importância dessa ferramenta de divulgação e propagação de conhecimento, que se adequa ao momento atual para permitir a socialização de materiais que se perderiam no tempo, uma vez que não havia até então uma política de preservação de acervos no ambiente digital. Grande parte do material produzido por pesquisadores, estudiosos, fotógrafos e etnólogos que estudaram e documentaram aspectos da cultura negra maranhense estavam, portanto, fadados ao esquecimento e deterioração, entretanto, a proposta de expor e preservar tais materiais foi uma iniciativa pioneira, e se mostrou extremamente importante para garantir a manutenção de acervos e documentos que relatam parte do gigantesco universo cultural maranhense. Assim, nas palavras de Ferretti (2012):

> A digitalização e disponibilização do material localizado e que está sendo reunido e salvaguardado, servindo como referência a pesquisas em diversos domínios como pensamento social brasileiro, a história e antropologia no Brasil e na África, história da diáspora africana, história dos movimentos sociais no Brasil, história da escravidão negra no Brasil e outras interfaces. (FERRETTI, 2012, p. 06)

Por conseguinte, observa-se a pluralidade de temáticas exploradas pelo Museu Afro e destaca-se a relevância deste nos estudos e preservação da memória afro no país. Essa iniciativa visa justamente ampliar as possibilidades de salvaguarda, de modo que novos pesquisadores e estudiosos tenham acesso a materiais até então desconhecidos pelo grande público.

A proposta corrobora com movimentos e políticas afirmativas em relação aos afrodescendentes, no sentido de ser um espaço no qual outras histórias – diferentes das que são oficialmente contadas – podem emergir de acervos pessoais e institucionais, por meio de pesquisas que tenham como objetivo dar voz – e, neste caso, visibilidade – à produção cultural das classes chamadas subalternas. Conforme supracitado, religiões afro, quilombos, movimentos negros, capoeira, missões de pesquisa são alguns exemplos de temáticas abordadas pelas galerias e coleções do MADMA.

Tem-se, atualmente, a possibilidade de integrar com facilidade todos os tipos de mídias (inclusive aquelas originariamente não digitais) num único suporte, por meio da criação de novas linguagens. Com este tipo de atividade, desaparece a lógica da hierarquia de saberes e conhecimentos, premissa filosófica que se aplica bem à ideia de produzir outras epistemologias para além das que negaram o direito à existência de populações, saberes e culturas. Isso modifica inteiramente a perspectiva de monopólio e de propriedade intelectual para um olhar de difusão de informações, de conhecimentos, de trocas, de colaboração, partilha e licença para uso e domínio público. Dessa forma, torna-se de grande valia destacar quais são os temas de maior busca e as coleções mais visitadas no site do MAD, conforme os quadros a seguir:

- Mario de Andrade Missão Folclórica 1938;
- museu afro-digital;
- museu afro ufma;
- Missão Folclórica Mario Andrade;
- tambor de mina;
- museu afro;
- museu digital;
- imagens antigas de terreiros;
- Missão Folclórica de Mario de Andrade fotos de São Luis;
- Pierre Verger fotos de São Luis Ma.

Quadro 3: Principais buscas no museu
Fonte: Google *Analytics* do Museu Afrodigital

- Fotos de Pierre Verger sobre o Maranhão;
- Fotos do Maranhão de Marcel Gautherot (1910-1996);
- Missão de Pesquisas Folclóricas de Mário de Andrade – 1938;
- Zeladores de Voduns e outras entidades do Benin ao Maranhão;
- Casa das Minas e Casa de Nagô de Pierre Verger;
- Caixeiras do Divino de Alcântara.

Quadro 4: Coleções mais visitadas
Fonte: Google *Analytics* do Museu Afrodigital

Assim, a partir dos quadros a cima, foi possível compreender quais foram os assuntos publicados que mais interessaram o público, a partir das suas buscas. Não obstante, as buscas no site refletem diretamente as coleções visitadas, sendo a de maior destaque a de Pierre Verger sobre o Maranhão, que tem chamado bastante à atenção do público desde a sua publicação.

2.1.2 Museu Afrodigital do Maranhão atualmente

a. Comissões

Dentre as principais e mais relevantes mudanças ocorridas atualmente no Museu Afrodigital do Maranhão, destaca-se a criação de comissões específicas para a execução das atividades propostas. Estas, conforme o quadro 5 (abaixo), foram constituídas pela Comissão Institucional, Comissão Técnica e Comissão Acadêmica. A proposta é que estas possuam legitimidade e competência para executar suas atividades que são informadas a toda a equipe por ocasião das reuniões gerais:

Organização das Comissões		
Comissão Institucional	**Comissão Técnica**	**Comissão Acadêmica**
ATIVIDADES		
- Institucionalização; - Patrimonialização; - Aspectos jurídicos; - Diálogo com a sociedade	- Alimentação do site; - Alimentação das redes sociais;	- Elaboração de projetos; - Busca de editais; - Execução de

civil, pesquisadores e outras instituições; - Contato com os Museus Afro Digitais da Rede.	- Divulgação.	projetos; - Participação em eventos e exposições / elaboração de material para as presentações.

Quadro 5: Comissões dos Museu Afrodigital do Maranhão
Fonte: Equipe do MADMA

Uma discussão levada em consideração é que muitas vezes as comissões acabam por burocratizar o processo de tomada de decisões, o que leva a pensar na sua eficácia prática. Dessa forma, considera-se que algumas atividades desenvolvidas pelo museu são aptas a serem processadas pelas comissões, enquanto outras, que requerem um fluxo mais intenso e dinâmico, como as postagens no *Facebook*, devem ser gerenciadas por mecanismo específicos a fim de não dependerem das reuniões, que muitas vezes não possuem um calendário pré-definido.

b. Projetos[7]

Atualmente o MADMA concorre a editais de agências de fomento a fim de desenvolver projetos para dar continuidade as ações museais. Durante os anos de 2017 e 2018, o Museu Afrodigital do Maranhão desenvolveu o projeto: Museu Afrodigital da UFMA como Instrumento Metodológico: Uma Experiência em Escolas Públicas de Ensino Médio do Maranhão, aprovado pelo Edital N.º 040 / 2015 – Universal / FAPEMA.

O projeto de pesquisa se propõe a desenvolver e ampliar a atuação do MADMA, levando seu acervo a algumas escolas públicas de ensino médio do Estado. Essa atividade de campo se tornará uma experiência acompanhada de reflexão teórica e saber sistematizado sobre o MADMA como um instrumento de metodologia de transmissão de conhecimento, saberes e ensino.

c. Acervo

[7] Projeto apresentado nos resultados dessa dissertação.

O acervo do museu foi reorganizado levando em consideração os seguintes aspectos:

- Padronização do número de imagens apresentadas; reconfiguração e padronização das legendas com textos mais específicos e informativos (isso facilitará o sistema de *tags* e colocação de marcas d'água);
- Reorganização das galerias com a reunião de todos os materiais com a mesma temática em uma só galeria (imagens, vídeos, documentos, textos e eventuais referências bibliográficas). Por exemplo: galeria sobre o Baião de Princesas, com um texto explicativo, legendas detalhadas e inclusão dos áudios;
- Atualizações mais recorrentes com a inclusão de novos materiais, como charges, cartuns, links para rádios africanas e caribenhas, matérias de destaque e etc.

d. Relação com a Rede de Educadores em Museus do Maranhão (REM)

O Museu Afrodigital do Maranhão também pôde aumentar sua atuação, ao participar ativamente do processo de criação da REM Maranhão – Rede de Educadores em Museus do Maranhão –, em que são discutidas ações educativas em museus e o processo de atuação dos museus na educação no estado do Maranhão. A Educação Museal está em discussão em âmbito nacional a partir do Programa Nacional de Educação Museal (PNEM) do Instituto do Brasileiro de Museus (IBRAM).

O PNEM realiza uma série de debates regionais para o diálogo democrático das diretrizes voltadas às práticas educacionais em instituições museológicas e outros espaços museais, com objetivos de fortalecer a dimensão educativa em todos os espaços do museu e subsidiar a atuação dos educadores. Como resultado desses debates, está à formulação do Documento Preliminar do Programa Nacional de Educação Museal e a viabilização do MADMA como ferramenta educacional.

e. Jurídico / Processo de Institucionalização

O Museu Afrodigital do Maranhão (MADMA) funciona, desde 2012, no portal da UFMA, no endereço: www.museuafro.ufma.br. Está vinculado desde sua origem ao Grupo de Pesquisa Religião e Cultura Popular e aos Programas de Pós-Graduação em Ciências Sociais e em Políticas Públicas. Seu funcionamento regular ocorre com a colaboração de professores e alunos bolsistas.

No ano de 2016, houve algumas alterações no quadro de professores que apoiam o projeto, com a saída de alguns e o ingresso de outros. Dessa forma, surgiu a necessidade de institucionalizar formalmente o MADMA na estrutura da UFMA. Com este fim, foi organizado um Conselho Diretor com a participação de Coordenadores de Grupos de Pesquisas e de Coordenadores de Programas de Pós-Graduação em que participam professores que apoiam o MADMA, com a preocupação de não criar uma estrutura muito ampla.

Nesse sentido, é necessário discutir o que chamar de museu-instituição, que segundo Neves:

> Cabe sublinhar, entretanto, que quando se refere ao museu como um "cenário institucionalizado" onde se realiza o fato museal, Waldisa [Rússio] pensa o conceito de institucionalização no âmbito da Sociologia, de forma muito mais ampla que aquele do senso comum, ou seja, "[...] com o significado de criado, querido ou reconhecido pela comunidade ou a sociedade". E questiona se os museus são resultado da vontade social (ou mesmo de segmentos da comunidade), se estão envolvidos com as comunidades, e se são respeitados e queridos. Caso contrário, a "institucionalização" é apenas nos termos do jurídico-formal. (NEVES, 2011, p. 29)

Uma vez legitimado e institucionalizado nos termos supracitados, a formalização jurídica junto a UFMA seria responsável pelo processo de assemelhação ou de transformação do MADMA em uma instituição, entendendo esta como uma organização de caráter social. Logo, a cristalização de procedimentos ocorre conforme determinado pelo Instituto Brasileiro de Museus – IBRAM:

- Estabelecimento da pessoa jurídica da instituição, regulamentada por diploma legal;

- Contratação permanente de uma equipe interdisciplinar, composta, inclusive, do profissional museólogo para a realização dos procedimentos técnicos museológicos;
- Aprovação de um regimento;
- Elaboração do Plano Museológico, conforme Artigo 46º da lei nº 11.904, instrumento básico que definirá a missão, os objetivos, os públicos e os programas.

Além dos termos técnicos formais, foi elaborado um documento a ser fixado no site para conhecimento público referente à política de utilização do acervo (Anexo 1) e um regimento interno que registra objetivos, política institucional, papel e composição da diretoria, assim como formas de manutenção (Anexo 2). Todas essas mudanças ocorridas no MADMA são resultados de pesquisas que visam legitimar a ferramenta na sociedade e maximizar o potencial do museu, seja em seu caráter educativo ou informativo.

3. MUSEUS E REDES SOCIAIS

A criação das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), que, por sua vez, são promovidas pela internet, faz surgir novas formas de relação no atual contexto social. Dentre essas tecnologias destacam-se as redes sociais virtuais (RSV), que, por conseguinte, não só merecem ênfase, como também precisam ser estudadas. Isso, pois essas redes acabam por atingir as mais diversas áreas do conhecimento, abrangendo desde o contexto econômico até o cultural.

Por se caracterizarem como um grande espaço de negociações e trocas, as redes de interação possibilitam a estruturação de movimentos sociais e culturais, que geram reflexos fora do espaço virtual, como o movimento ambientalista. Por ser um campo bastante complexo, de grande circulação de informações, possibilitando a criação de vínculos e estruturação de discursos, as RSV mostravam-se como um ambiente fértil e ainda pouco explorado até cerca de 10 anos atrás. (MACHADO, 2005).

Assim, para compreender tal contexto e aprofundar-se no conceito das redes sociais, faz-se necessário conceituar as chamadas Comunidades Virtuais, aproximando-se, assim, do conceito de Castells (1999), que as identifica “como uma rede eletrônica de comunicação interativa autodefinida, organizada em torno de um interesse ou finalidade compartilhados, embora algumas vezes a própria comunicação se transforme no objetivo”. (MACHADO, p. 3, 2005). Diferenciando-se do que fora definido por Fernback e Thompson (1995, p. 8), para eles as comunidades virtuais são as “relações sociais formadas no ciberespaço através do contato repetido em um limite ou local específico (como uma conferência eletrônica) simbolicamente delineado por tópico ou interesse”.

A partir de tais conceitos, compreende-se que as redes sociais permitem que haja um entendimento da sociedade a partir das relações existentes entre os indivíduos, já que elas aumentam as esferas da atuação, mobilização, do aprendizado, do compartilhamento de conteúdo e até mesmo das captações de recursos. (MARTELETO, 2010). Entende-se, a partir daí, que as comunidades em meio virtual são frutos da proximidade intelectual e emotiva que há entre os indivíduos, gerando, dessa forma, identificação entre eles. E por essa razão, os

agentes reconhecem-se como integrantes de determinado grupo dentro das comunidades e responsáveis por manter as relações criadas a partir das mesmas. (PRIMO, 1997).

Dentre as redes sociais digitais mais utilizadas na atualidade, duas se destacam. A primeira delas é o *Facebook*, que tem como criador Mark Zuckerberg, ex-aluno da Universidade de Harvard. A princípio, o objetivo da rede era estreitar os laços e integrar os alunos da Universidade, os permitindo criar perfis, adicionar novos amigos, além de curtir e compartilhar conteúdos. Após um certo tempo de uso, a rede se expandiu para outras universidades dos Estados Unidos e no ano de 2006 foi permitido que estudantes e não estudantes do mundo inteiro tivessem acesso à rede social. Tornando-a, assim, uma das principais redes do mundo.

A segunda rede a ser destacada é o *Instagram*, que segue com uma estrutura semelhante a do *Facebook*, permitindo que os usuários tenham acesso a imagens e vídeos de outros usuários. Esse modelo de rede é bastante dinâmico e integrativo, permitindo também que haja a integração entre os membros que já possuem perfil no aplicativo com indivíduos de outras redes sociais.

Destacam-se, em ambas as redes citadas, a presença das comunidades dentro das mesmas. Essas apresentam-se como subgrupos onde indivíduos que possuem opiniões semelhantes podem interagir. Tal interação é de extrema importância para os ambientes virtuais, já que ela possibilita o surgimento e a construção de saberes a partir da coletividade, do diálogo e da negociação social.

A relação existente entre os indivíduos e as redes sociais aproxima-se da relação existente entre os museus virtuais e o público. Além disso, é visível o impacto causado pelas redes digitais nos museus, passando assim, a serem consideradas recursos que auxiliam na comunicação e disseminação de informações para os mesmos. Ressalta-se também a forma como tais recursos funcionam e como eles se estruturam.

Segundo Pinheiro, a compreensão desse sistema se dá a partir de dois conceitos. O primeiro é o de *recursos eletrônicos de comunicação*, que são aqueles que permitem que indivíduos que acessam aquela rede possam se comunicar de forma fácil e rápida. O segundo conceito é o de *recursos ou*

serviços de informação, que são aqueles que produzem conteúdo e geram conhecimento (CARVALHO *apud* PINHEIRO, 2003).

A partir desse contexto, pode-se compreender a relação de cooperação e o fluxo de informações que se formam a partir do dialogismo existente entre as redes sociais digitais e os museus virtuais. Tal vínculo permite o entendimento, por exemplo, dos modelos de usuários, suas origens e seus interesses. Dessa forma, Carvalho (2003) afirma que para que se possa observar a aplicação de tais modelos, basta encaixar os indivíduos quanto ao seu acesso inicial à informação do museu, a sua apresentação das informações relacionadas às obras de arte e a navegação na hipermídia.

3.1 Museus e Redes Sociais: a Experiência no Museu Afrodigital

3.1.1 O Facebook

Observando a situação anteriormente explanada, destaca-se a experiência realizada no Museu Afrodigital do Maranhão (MADMA), que, mesmo sendo um museu virtual, não possuía grande notoriedade dentro das redes sociais. Dessa forma, os meios de prospecção de visitantes eram limitados somente ao material exposto no site e as atividades e exposições "físicas". Isso se dá por uma série de motivos, o primeiro deles é a entrada tardia[8] do MADMA no ambiente das redes sociais. Já que o seu perfil no *Facebook* fora criado quase dois anos após o início do próprio museu e cerca de 11 após a criação da rede social, em 2004.

Tais acontecimentos fizeram com que o museu tivesse que buscar políticas de integração e formas de envolver o público, para que fosse possível não só criar um fluxo de visitantes, mas também tornar o Museu Afrodigital uma comunidade virtual. Diante disso, fazia-se necessário criar estratégias que pudessem gerar mais visibilidade para o museu, agora em três espaços diferentes, nas duas redes sociais e o próprio museu.

[8] Ainda assim, o Museu Afrodigital do Maranhão foi o primeiro museu do Maranhão e da sua Rede (Afro Digitais) a utilizar as redes sociais. Isso fez com que o MADMA recebesse destaque em outros ambientes e ampliasse o seu público.

Para isso, foi flexibilizado o conteúdo das publicações, também foi aumentado o número de postagens diárias e semanais, principalmente as que geram certa identificação com os seguidores ou que se faça necessário assumir uma postura diante de determinado fato, fazendo com que os visitantes da página acabem interagindo com o museu e com outros visitantes, além de curtirem e compartilharem o conteúdo em seus perfis pessoais.

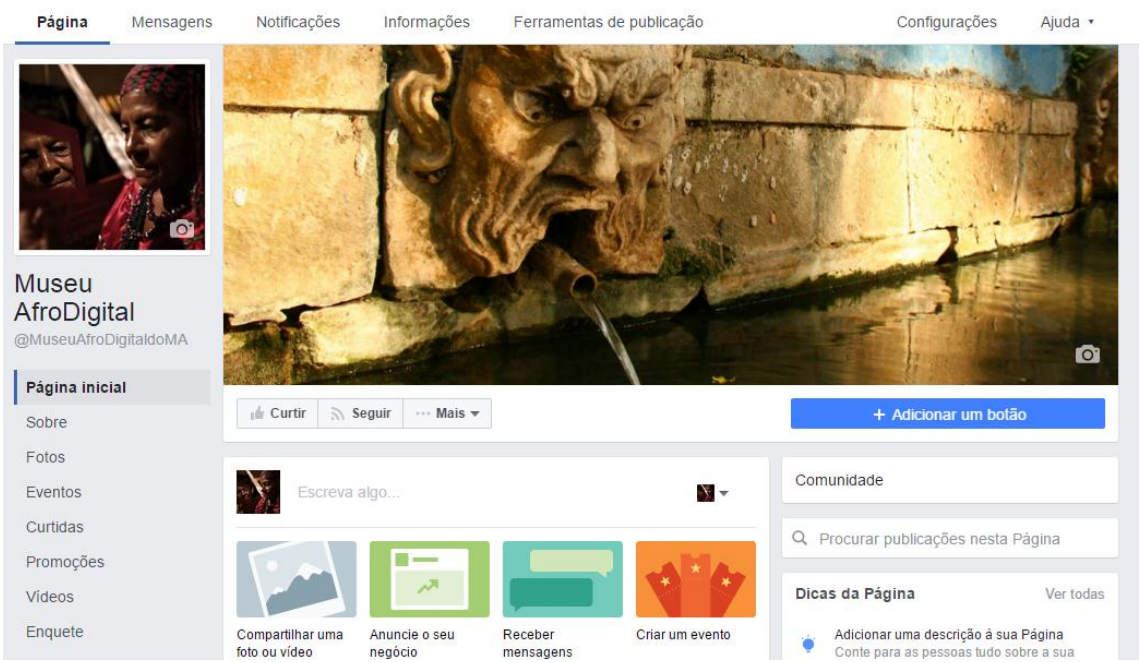


Figura 9: Layout do *Facebook* do Museu Afrodigital, janeiro de 2017.
Fonte: *Facebook* Museu Afrodigital do Maranhão

Já era possível observar os primeiros resultados cerca de alguns meses após a aplicação das políticas. Dessa forma, vale destacar a primeira grande publicação no Facebook, que um pouco mais de 24 horas após a postagem, chegou à marca de 723 curtidas, 11 comentários e mais de 541 compartilhamentos. Todos esses números geraram grande visibilidade na rede e a publicação pôde alcançar cerca de 14.780 pessoas ainda na semana da publicação na rede. (Conforme a figura 10)



Figura 10: Publicação no Facebook do Museu Afrodigital, julho de 2016.
Fonte: Facebook do Museu Afrodigital

Tal publicação foi de extrema importância para as atividades que seriam desenvolvidas no museu a partir do sucesso da mesma. Com ela foi, finalmente, possível chegar ao modelo de postagem dinâmico e informativo, que vinha sendo almejado. Os números de compartilhamento representaram o grande envolvimento do público em geral com a notícia, conseguindo alcançar pessoas que conviveram com a mulher fotografada por Verger há 59 anos atrás. Além disso, a publicação despertou o interesse de outras mídias, dando mais visibilidade para o MAD, conforme a imagem da tabela de acessos do museu abaixo (Figura 11).

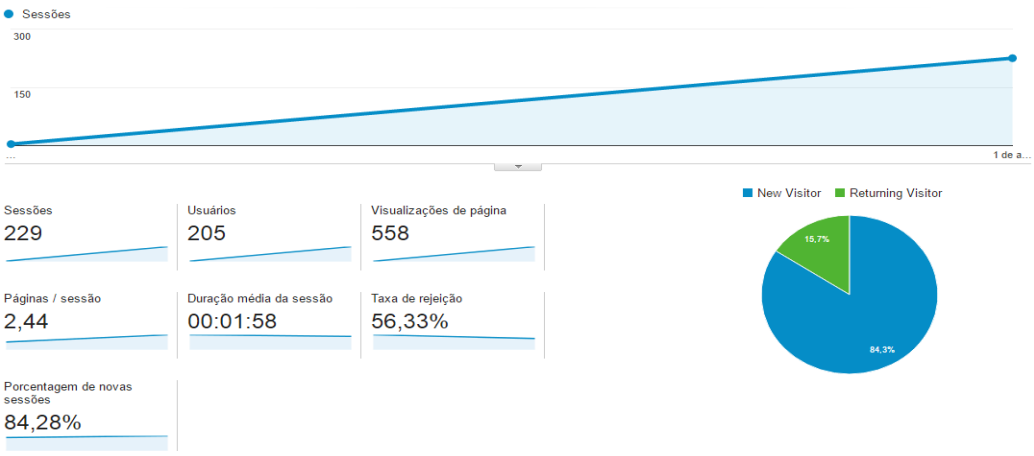


Figura 11: Taxa de Acessos do Museu Afrodigital, julho de 2016.
Fonte: Google Analytics do Museu Afrodigital.

Com isso, foi percebido um aumento nas taxas de visitações do site também, que recebeu cerca de 580 acessos no mesmo mês em que a publicação que contava a história da ida de Pierre Verger ao Maranhão foi feita. Além disso, cada usuário navegou por aproximadamente 02:00 minutos em cada página, o que representava o dobro de tempo de permanência por página em todos os últimos 6 meses. Além disso, cerca de somente 15,7% dos visitantes estavam voltando a página, os outros 84,3% visitantes estavam acessando o site pela primeira vez.

3.1.2 A utilização de ferramentas no desenvolvimento de atividades no Facebook

Para que se entenda o porquê do *Facebook* ter se tornado um dos principais meios que unem o museu à sociedade deve-se fazer uma análise sobre as ferramentas de divulgação disponíveis nessa rede social. Elas vão além das publicações usuais e das postagens de vídeos e imagens, o que as torna grandes aliadas, necessárias para desenvolvimento de qualquer atividade. As de maior destaque são aquelas que fazem uma maior divulgação da publicação, alcançando mais membros que o normal, ou as que oferecem um feedback da publicação, como alcance, curtidas e compartilhamentos.

Dessa forma, a primeira ferramenta a ser destacada seria a de impulsionar a publicação, que assim funciona: após um pequeno pagamento em dinheiro, a rede social fará a divulgação do material publicado, para um público-alvo, durante alguns dias. Aumentando, dessa forma, as visitações no próprio *Facebook* e no site divulgado. Outro utensílio bastante interessante é o de transmissão ao vivo. Ele permite que qualquer dispositivo móvel com acesso à internet e à rede social possa fazer uma transmissão em vídeo em tempo real, possibilitando que muitas outras pessoas, de variados lugares, possam ter acesso àquela informação que está em produção.

Além das ferramentas expostas anteriormente, há ainda a possibilidade de criar “convites” para as atividades online ou físicas. Dessa forma, o Eventos

deu uma maior autonomia ao museu no planejamento das galerias, exposições e outros eventos que seriam realizados. Com a criação de um evento online, pode-se divulgar determinado acontecimento e convidar todo um público que poderá demonstrar se tem interesse ou não no assunto, além de ter conhecimento daqueles que gostariam de participar da atividade e quem comparecerá. Também é possível promover debates, gerando uma maior interação com o público antes mesmo do evento acontecer, publicar imagens e vídeos, além fazer uma descrição detalhada daquele projeto que está acontecendo ou será desenvolvido.

Outro recurso bastante útil são as Enquetes, elas possibilitam o surgimento de uma relação de intimidade entre o museu e a sociedade, já que o museu pode fazer qualquer pergunta e o usuário pode responder e comentá-las, conforme a figura que segue. Com esse recurso, ainda é possível ver quantas pessoas responderam ao questionário e quem são essas pessoas, além de gerar dados estatísticos com todas essas informações.



Figura 12: Enquete Sobre a Participação do Museu Afrodigital nas Redes Sociais.
Fonte: *Facebook* do Museu Afrodigital do Maranhão.

Ainda existe uma ferramenta que possibilita fazer um acompanhamento dos seguidores da página, a Curtidas. Esse recuso fornece dados de quantas pessoas seguiram a página em um recorte de tempo, também identifica se

deixaram de seguir e gera um gráfico com o resultado. Além disso, ainda é possível ver uma comparação entre os resultados da atual semana e da que se passou, o total de seguidores e quantas pessoas estão falando sobre o museu na rede.

A ferramenta foi e ainda é bastante útil, todavia, ela foi uma grande aliada do MAD em seus primeiros momentos na rede social, pois através dela a equipe recebeu um dos primeiros *feedbacks* do primeiro momento do museu no *Facebook*. A ferramenta possibilitou também fazer uma análise de quem estava começando a acompanhar a página, dando uma noção de qual seria o público, saber de onde eram os seguidores e quais eram os interesses daqueles que estavam interagindo na página ou falando dela na rede, como pode ser observado na imagem a seguir:

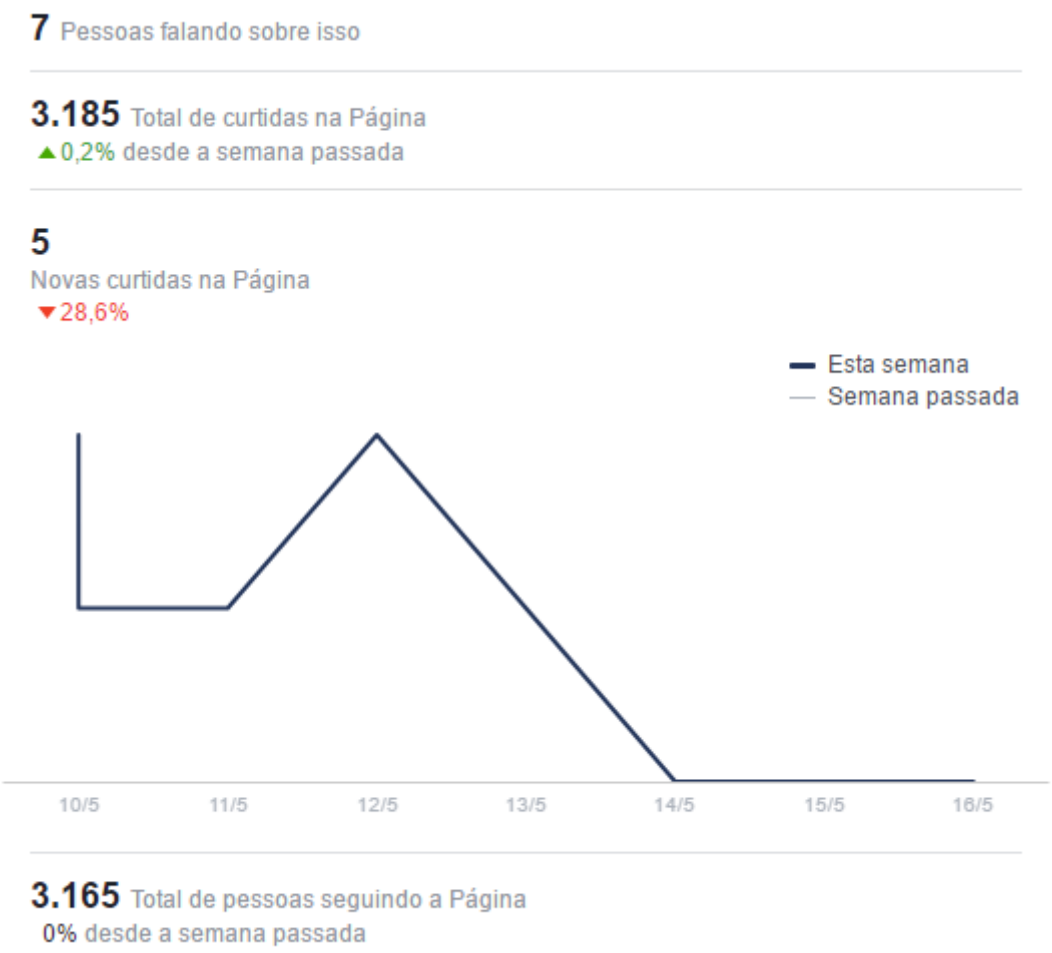


Figura 13: Curtidas do Museu Afrodigital do mês de maio de 2017
Fonte: *Facebook* do Museu Afrodigital do Maranhão.

Além da utilização de todos os recursos citados, o MAD ainda fez a utilização das *Tags,* que não são uma ferramenta disponível na rede, mas, uma forma de identificar a temática abordada na publicação. O objetivo é fazer uma organização das publicações, permitindo identificá-las a partir do seu conteúdo. As *tags* são ferramentas simples, mas bastante úteis, isso porque vão além da identificação do conteúdo, já que é possível criar a partir delas um "banco de publicações", em que são divididas a partir do conteúdo da postagem.



Figura 14: Exemplo de *Tag* no *Facebook* do Museu Afrodigital.
Fonte: *Facebook* do Museu Afrodigital do Maranhão.

A forma como a *tag* se encaixa na postagem permite que o leitor da página possa identificar aquele material rapidamente. As *tags* são palavras postas em caixa alta e entre chaves antes do *post* no *Facebook* (ex.: [EDUCACIONAL]). Dessa forma, uma publicação sobre um livro infantil recebe a identificação de um conteúdo educacional, por exemplo, uma galeria

receberia uma identificação e assim todas as publicações seriam identificadas à medida que são postadas.

3.1.3 O Museu Afrodigital do Maranhão e outras Redes Sociais

Com a relação existente entre o Museu Afrodigital e o *Facebook* pode-se perceber diversos apontamentos e a partir da própria experiência foi possível compreender uma série de desdobramentos, como quais eram os melhores horários para publicar no *Facebook,* visando um reflexo no museu, por exemplo. Destarte, essa análise também foi possível em relação às outras redes sociais, porém, o ponto de maior destaque é que nenhuma delas gera tanto envolvimento e retorno para o museu quando se compara com as atividades desenvolvidas na primeira rede social do museu.

a) O Instagram

Destarte, cabe ressaltar que a segunda rede social em que o museu entrou foi o *Instagram,* a entrada do MAD nessa rede foi tão tardia quanto o *Facebook,* mas ainda assim os resultados dessa rede são satisfatórios. O fato de sempre necessitar de uma imagem ou vídeo para fazer uma publicação implica em um sistema de postagem que acontece de forma diferente das outras redes, já que ele não é muito dinâmico quando se trata de publicações e compartilhamentos. Dessa forma, as publicações geralmente são sobre as exposições do MAD ou são vinculadas as outras redes do Museu.

Assim, destaca-se que o *instagram* é Sistema de Sensoriamento Participativo (SSP), ou seja, pode-se analisá-lo como uma ferramenta para a observação do comportamento social a partir do conjunto de dados disponibilizados pela rede, incluindo o material compartilhado pelos usuários como fotos e vídeos. Todavia, conforme Silva (2017), essa concepção acaba por tornar-se limitada por questões simples, como a frequência de compartilhamento de imagens e o tempo entre cada publicação. Ainda assim, a aplicação busca informações pessoais, que determinam a localização e como será feita a divulgação da rede naquela região (SILVA, 2017).



Figura 15: *Instagram* do Museu Afro Digital, dezembro de 2017.
Fonte: *Instagram* do Museu Afro Digital

Porém, mesmo que de forma limitada o *Instagram* oferece recursos semelhantes aos do *Facebook*, como a análise de curtidas e o sistema de *Tags*, que também é aplicado aqui. Por ser uma rede que, basicamente, gira em torno da fotografia, o *Instagram* possibilita um contato maior com fotógrafos e outros possíveis parceiros que também publicam lá. Dessa forma, a prospecção de parceiros resultou no seu papel secundário, ainda que essa prospecção não aconteça de forma intencional.

b) O *Youtube*

Assim, semelhante ao *Instagram,* o *Youtube* é uma rede explorada ainda de forma muito tímida pelo MAD, mas que mostra muito potencial no seu uso, principalmente quando se destaca a capacidade da rede de armazenar e divulgar informações em formato de vídeo. A rede social criada no ano de 2005 por um designer (Chad Hurley) e dois programadores (Steve Chen e Jawed Karim) no seu primeiro ano já possuía cerca de 200 mil usuários registrados (KLEINA, 2017).

Destarte, cerca de 10 anos atrás o site já possuía um acervo de 85 milhões de vídeos, que cresceu exponencialmente. Fato que associado a forte

presença do novo site na mídia, como uma publicação da revista Times em 2006, que destacava o *You* (você) como a pessoa daquele ano, graças às publicações do público que só se tornavam mais constantes ou o destaque dado pela CNN para perguntas feitas, para os debates presidenciais dos Estados Unidos no ano seguinte, a partir do site. E ainda a compra do mesmo pela Google, que aconteceu ainda no ano de 2006. Assim, com a virada do ano de 2008 para 2009, percebeu-se um volume de publicações dez vezes maior em relação ao ano anterior (BURGEES; GREEN, 2009).

Dessa forma, pautando-se em 4 princípios (*Liberdade De Expressão, o Direito a Informação, o Direito a Oportunidade e a Liberdade para Pertencer*), que também são defendidos pela Constituição Federal brasileira, a rede consegue gerar um impacto social significativo. Conforme o próprio *site,* no ano de 2017, os 10 vídeos mais assistidos possuíram 630 milhões de visualizações, ou ainda 40 milhões de horas assistidas (YOUTUBE, 2017).

Percebe-se assim qual o grande potencial da rede para o desenvolvimento de uma série de atividades do MAD. Todavia, o canal do museu tem sido utilizado apenas com a função de possuir todos os vídeos que serão postados no site. Isso porque, mesmo possuindo uma série de benefícios, a rede possui um método de postagem bastante diferente (a informação em formato de texto geralmente não é notada), o que torna necessário adaptar todo o material antes de ser publicado.

Por isso, atualmente a principal função da rede é auxiliar na publicação de vídeos no site, pois a plataforma em que o MAD foi criado é bastante complexa quando se trata de trabalhos com vídeo, necessitando de um link para tanto. Estuda-se a possibilidade de utilização futura da rede sob uma nova perspectiva, aproveitando os recursos oferecidos pela mesma, assim como ocorre no *Facebook* e tem ocorrido no *Instagram*. Destacando-se como saída, por exemplo, o desenvolvimento de materiais específicos para o Canal.

c) O *Twitter*

O *Twitter* é uma rede social muito dinâmica, criada no ano de 2006 com a principal função de gerar comunicação rápida e eficiente entre os usuários,

sendo comparado com o sistema de mensagens SMS muita das vezes (D'MONTE, 2009). Assim, destaca-se que além da facilidade de utilização e da possibilidade do contato dinâmico entre os usuários, o site ainda oferece uma conectividade com outras redes sociais, permitindo que a informação não fique limitada somente aos *twitts,* perpassando outros campos.

O museu ainda não está inserido nele, mas a sua inclusão tem sido estudada, principalmente pela facilidade em manter contato com outras instituições museais e pontos de cultura, além de pessoas e ONGs que podem colaborar com as atividades do MAD e que não fazem parte das redes sociais citadas anteriormente. O método de publicação no *Twitter* era o principal desafio a ser enfrentado na utilização da rede, já que eram disponibilizados somente 140 caracteres para toda a informação em formato de texto. Atualmente o número de caracteres dobrou, tornando a aproximação do museu ainda mais viável.

3.1.4 As relações com outras mídias e divulgação de parceiros

A notícia sobre visita de Pierre Verger ao Maranhão despertou não só o interesse do público, mas também de emissoras de televisão e pesquisadores. Por algumas semanas, várias pessoas entraram em contato querendo mais informações a respeito das galerias, materiais e o museu em si. Uma dessas pessoas era o produtor de um jornal local, que se interessou bastante pelo Museu Afro. Na ocasião, foi feita uma entrevista com o Prof. Dr. Sérgio Ferretti e alguns membros do museu. E esse envolvimento com a televisão local merece destaque por ter trazido para o MAD outros públicos, como os telespectadores que acompanhavam o jornal.

Com a política de postagens mais flexível, o MAD pode ter acesso a variadas espécies de materiais que não havia trabalhado antes, como documentários, imagens e pinturas digitais, como, por exemplo, a ilustração de Joy Brasilino (imagem abaixo). O que se mostrou uma boa oportunidade para trabalhar com outros profissionais e ter acesso a outros públicos, algo que ocorreu após a parceria com a artista Joyce Brasilino, que criava pinturas digitais realistas.



Figura 16: Notícia divulgada no Museu Afrodigital do Maranhão.
Fonte: Site do Museu Afrodigital do Maranhão

Após a parceria fechada e a exposição do material no museu, a artista relata o grande impacto positivo gerado na sua carreira. O conhecimento e o reconhecimento do seu trabalho tornou-se muito maior, além disso, a matéria publicada pelo Museu Afro foi divulgada por outros jornais virtuais e televisionados do Maranhão. À época, Joyce também pôde ser entrevistada e relatou como o MAD influenciou na divulgação do seu trabalho, pois além dela não ser maranhense ainda havida a sua autodefinição como artista experimental na área de pinturas digitais e ainda assim teve o seu projeto amplamente divulgado e reconhecido na cidade, conforme a figura a seguir.



Figura 17: Entrevista de Joyce Brasilino para o Guará News, São Luís – 15/08/2016.
Fonte: Canal no *Youtube* da TV Guará.

Destarte, vale ressaltar que o caso da artista não foi o único na relação entre a divulgação de parceiros e o MAD. Essas relações têm se tornado extremamente comuns e vêm acontecendo à medida que o museu se insere, ainda mais, nas redes sociais. Nesse sentido, destaca-se que a visita a um museu, ainda que através de suas redes sociais, abre a possibilidade de ressignificar o olhar para as coisas que cercam a sociedade, na mesma medida em que desloca o visitante para outra cultura, outro tempo.

3.2 A proteção da propriedade nas Redes Sociais

Sabe-se que as redes sociais virtuais são ambientes de troca e construção de informações, por isso o fluxo de conteúdo dentro das mesmas somente aumenta à medida que o tempo passa. Assim, o dispositivo virtual age como um mediador entre os sujeitos que, através de um ambiente dinâmico, conseguem produzir o conhecimento (CHARLIER, 2002). No entanto, a dinamização da informação e a facilidade de acesso possuem consequências negativas, como as apropriações de conteúdo, marcas, invenções e ideias de terceiros. Dessa forma, “as legislações nacionais e internacionais, que atuam como regulamentadoras das relações sociais, agora informatizadas, vêm proteger conjuntamente a propriedade e o direito do autor” (BASTOS, 1997. p. 232).

Destaca-se que os museus exercem uma importante função, que se torna ainda maior com as publicações nas redes sociais virtuais, uma vez que os bens expostos são simultaneamente de natureza econômica, moral, mágica, política, jurídica, estética, psicológica e religiosa. Constituem, de certo modo, extensões morais de seus proprietários e estes, por sua vez, são partes inseparáveis de totalidades sociais e cósmicas que transcendem sua condição de indivíduos (GONÇALVES, 2003).

Surge então um conflito entre o público e o privado. Entendeu-se que o acesso à cultura e a informação estavam sendo limitados pelas questões que regem os direitos de propriedade (CARBONI, 2005). Compreende-se que, nesse caso, cabe a ponderação de interesses, para que seja possível

assegurar o direito de uma parte sem ferir as normas constitucionais e o princípio básico da dignidade da pessoa humana, que aparece como norteador nessa discussão (SOUZA, 2006).

Busca-se, dessa forma, soluções legítimas para tais questões como o uso consciente da obra, sem ferir o autor e a obra economicamente ou intelectualmente (ASCENSÃO, 1997). Esse modo de solução de conflitos é menos gravoso e evita litígios para as partes, pois permite que o material exposto online seja utilizado de forma legal, livre e gratuita. Ressalvando que a finalidade que a parte interessada deseja dar a obra é um fator crucial para que a utilização seja concedida. A parte de interesse deverá, portanto, utilizar o documento com o objetivo de fazer algum comentário, divulgar notícias e fatos contidos nele, para práticas educacionais e outros, sempre respeitando os limites impostos e sem auferir lucros (GALL, 2000).

4. EDUCAÇÃO, TECNOLOGIA E MUSEUS

As discussões que abarcam o universo da educação museal em museus virtuais, perpassam por diferentes abordagens educacionais. Dentre as quais, educação étnico-racial, que é a temática específica desenvolvida pelo museu, essa por sua vez abarca as noções de educação religiosa, visto que as escolas apresentam reflexos de processos coloniais. Observa-se ainda que temas como educação e tecnologia também são recorrentes, visto que os museus digitais estão inseridos nesse contexto educacional.

4.1 Educação Étnico-Racial

Para que se entenda como ocorre o desenvolvimento da educação étnico-racial, é necessário compreender que ela é fruto de um movimento muito maior, O Movimento Negro, isso porque os debates relacionados à educação estão atrelados a questões que vão além da sala de aula e envolvem questões políticas e jurídicas densas.

A exemplo, existem dois institutos jurídicos, o primeiro é o Dec. Nº 1.331 de 1854, que não permitia que escravos estudassem em escolas públicas e que os adultos negros deveriam ter aulas de acordo com a disponibilidade dos professores. O segundo instituto é o DEC. Nº 7.031-A de 1878, que restringia o ensino de negros ao horário noturno e ainda assim escolas da época criavam estratégias de não o cumprir (BRASIL, 2004).

Por isso, os ativistas da época – que já desenvolviam uma série de ações e lutas desde o século XIX, sendo a educação a principal bandeira do movimento no séc. XX e início do XXI –, defendiam que a educação não é a chave para todos os problemas da sociedade, mas é uma parte importante no processo de autoconhecimento e de conhecimento do outro (GOMES, 2010, p.112).

E é sob essa mesma justificativa que nos anos 70 surgiu o movimento “Ciência, Tecnologia e Sociedade” (CTS), que visava à valorização do conhecimento científico, levando em conta as tecnologias emergentes e a vida em sociedade (VERRANGIA, 2010). Dessa forma, cerca de 10 anos depois, durante a década de 1980, houve uma grande onda de referências

construtivistas que influenciaram diretamente práticas pedagógicas e as pesquisas que se relacionavam ao tema.

Esse debate foi bastante importante para que mais tarde, já durante os anos 1990, os pesquisadores do tema pudessem tornar central os debates sobre o ensino das ciências e a formação do cidadão. Por isso, foi possível compreender que tal discussão era reflexo do contexto sociopolítico da sociedade brasileira naquele recorte de tempo (VERRANGIA, 2010).

Logo, é de grande importância destacar que durante o mesmo período, as pressões políticas do movimento negro sobre o Governo Federal começaram a gerar efeitos, ainda que de forma lenta, fazendo com que o então presidente Fernando Henrique Cardoso cedesse e fizesse a implementação de políticas públicas que visavam o combate ao racismo.

Nesse sentido, os debates que defendiam a educação como um elemento importante da construção de uma igualdade social se tornaram mais evidentes, ainda mais aqueles que o fizeram de forma impositiva à política educacional do país, com o objetivo de garantir que aqueles grupos tratados de forma desigual ao longo da história pudessem usufruir da igualdade à medida das suas diversidades (GOMES, 2010).

Nesse sentido, cabe destacar o importante papel da Carta Magna de 1988, que cedeu direitos e deveres a sujeitos que até então eram excluídos dos planos de políticas públicas. Destarte, a educação foi a área que mais ofereceu respostas às necessidades desses sujeitos de direitos, assim como os quilombolas, indígenas, portadores de necessidades especiais, negros, privados de liberdade e outros. As variadas diretrizes possibilitaram a esses grupos uma normatização da educação, principalmente em direitos humanos, para as relações étnicos raciais, incluindo-as como parte integrante da educação escolar, formal e oficial (DIRETRIZES, 1996).

Assim, além das diretrizes como a CNE/CP 6/ 2002, bem a Lei 9.394/96 de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, que buscam assegurar o direito à isonomia de condições de vida e de cidadania, tal como o acesso às histórias e culturas que compõem a nação brasileira, vale destacar a Lei Nº 10.639 de 2003 e a resolução CNE/CP 01/2004 e o Parecer CNE/CP 03/2004, que requalificam o direito à educação, incluindo em seu âmbito o direito à diferença (BRASIL, 2004).

Nesse sentido, destaca-se ainda a questão do Ensino Religioso (ER) nas escolas públicas, que atualmente apresenta debates a partir de duas correntes, uma de defensores – basicamente católicos – e outra de grupos que defendem a adoção de uma característica “ecumênica” às aulas da disciplina ou ainda a não existência da mesma, já que é observada a predominância de religiões cristãs nas escolas (CAPUTO, 2012). Os autointitulados “Agentes Defensores” do Ensino com bases cristãs-católicas afirmam que existem condições de concorrência no campo religioso que se tornaram acirradas, além de mudanças internas na direção mundial da Igreja católica que acarretam em uma priorização da oferta do ensino (CUNHA, 2016).

Destarte, aqueles que são contra essa aplicação apontam pesquisas acadêmicas e denúncias feitas por associações negras que relatam os, agora constantes, ataques sofridos por membros de religiões de matriz africana com a expansão das religiões, sobretudo as de origem cristã, como o, catolicismo e o protestantismo, que são mais comuns no Brasil.

Assim, pode-se destacar a perseguição ao culto religioso que tem se espalhado pelo país, como é o caso dos narcotraficantes convertidos ao protestantismo que expulsaram terreiros das suas áreas de domínio nos morros do Rio de Janeiro (RUSSO, 2016). E é por tal fato e para desconstruir outras formas de racismo e violência que adeptos de religiões de matriz africana apoiam o ensino religioso nas escolas, mas com ressalvas, como é destacado no depoimento de Mãe Sônia (62, Rio de Janeiro):

“*Acho que podia ter ensino religioso na escola. Um professor obrigado a estudar todas as religiões, o professor pra falar um pouco de cada uma. Porque não tem o professor de matemática, de história, de português? De religião também. Não [tem] um pra cada... Teria que falar de todas sem discriminar nenhuma. Ensinar a cultura africana*” (MÃE SÔNIA *apud* RUSSO, 2016).

Dessa forma, ainda que possuam posições contrastantes, os agentes partem do mesmo princípio, que seria agregar o maior volume de capital social que não é somente econômico, mas também cultural e simbólico. Por isso, os indivíduos buscam manter relações, a partir de redes sociais (*online* ou não), perpassando mais de um campo, possuindo ainda diferentes graus de institucionalização (BOURDIEU, 1998), assim, o grupo pode fazer com que

seus objetivos possam ser garantidos, seja a inclusão de uma disciplina na grade escolar ou a desconstrução de um pensamento racista.

Ainda assim, cabe ressaltar que, conforme a Constituição Federal de 1988, o Ensino Religioso é um componente facultativo da base curricular escolar para o ensino médio, porém, ainda obrigatório para o ensino fundamental, mas a Base Nacional Curricular Comum ainda o determinava como componente curricular ligado às ciências humanas. Todavia, o Conselho Nacional de Educação aprovou o parecer nº 4/1998 e em seguida a resolução CNE/CEB nº 2/1998, sobre as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental, ambos designaram essa espécie de ensino como uma área do conhecimento específica (CUNHA, 2016). Ademais, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) de 2017, em seu artigo 37, posiciona o ER como:

> De matrícula facultativa, é parte integrante da formação básica do cidadão e constitui disciplina dos horários normais das escolas públicas de ensino fundamental, assegurado o respeito à diversidade cultural religiosa do Brasil, vedadas quaisquer formas de proselitismo (art. 37 Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), 2017).

Ademais, cabe destacar que esses são os posicionamentos de relevância adotados pela Legislação Brasileira e sistemas de ensino, em graus diferenciados. Porém, ainda assim, ressalta-se que a responsabilidade de superar o racismo vai além de políticas adotadas pelo MEC e sistemas de ensino, incluindo os gestores e educadores que trabalham nas escolas, independente da vigência de uma lei, com a educação das relações étnico-raciais.

Lembra-se ainda que a efetivação dessas leis depende da mobilização social, para que o direito à diversidade étnico-racial possa ser garantido nas escolas, currículos, projetos político-pedagógicos, na formação de professores, nas políticas educacionais, etc. (LDB, 2017).

Nesse sentido, destaca-se as atividades desenvolvidas a partir dessa perspectiva. Como exemplo, cita-se o projeto Reconstruindo a nossa história I, que contou com a participação de todas as disciplinas e, para as atividades realizadas no dia 22 de novembro de 2013, foi possível perceber que não só os corpos docente e discente colaboraram, mas todos os funcionários, alguns pais e até moradores do município de Cururupu – Maranhão, como mostra a

imagem de um dos estandes criados na escola CEM Gervásio Protásio dos Santos:



Figura 18: Atividade Desenvolvida no Projeto Reconstruindo a nossa história I
Fonte: Reinaldo Freitas Soares Júnior

O corpo docente da escola construiu um subprojeto intitulado: “Reconstruindo a nossa história”, o título foi debatido entre os professores que sugeriram não mais apresentar a situação do negro escravizado, mas sugeriram que os alunos que se identificam como negros apresentassem aspectos de sua própria história e tradição.

O elo entro o Museu Afrodigital do Maranhão e a escola foi o professor Reginaldo Freitas, que registrou o resultado para que fosse exposto em uma galeria no site com o intuito de demonstrar a aceitação e manifestação da cultura afro-brasileira na escola, pautadas na lei. 10.639/2003, com o objetivo de ensinar e incluir no plano de ensino escolar conteúdos que contemplem a história e a cultura africana e afro-brasileira. Ressalta-se que a aceitação do projeto foi tamanha que ele teve uma segunda atividade já no ano de 2015, que também gerou uma outra publicação no site.

4.2 Educação Museal

Conforme supracitado, a existência desses e outros obstáculos na educação formal abre espaço para outros ambientes educativos, que, mesmo sendo classificados como espaços não-formais, contribuem para a realização e disseminação de ideias e práticas que se relacionam às variadas formas de educação.

Assim, compreende-se que os debates sobre a educação museal não são tão recentes quanto o termo que a designa. As atividades educacionais em museus no Brasil surgiram com a primeira Seção de Assistência ao Ensino de História Natural, criada por Roquette Pinto, no final do período colonial, a seção ficou localizada no Museu Real no Rio de Janeiro e tinha como objetivo atuar como um auxílio na formação escolar, sendo compreendida como uma forma alternativa de ensino, na qual a experiência com o objeto era o principal foco.

Ressalta-se que, à época, esse tipo de educação era reconhecida como educação extraescolar ou extraclasse, que era entendida como um tipo de conhecimento exterior à escola e não complementar a ela, fato que se estendeu até os anos 60 (MARANDINO, 2008a).

A partir da década de 60, foram realizados vários encontros, como a Mesa Redonda de Santiago em 1972, a Declaração do Quebec, em 1984, e a Declaração de Caracas, em 1992, que debateram sobre uma série de fatores, sempre se relacionando com o papel do museu nas sociedades, assim como a dimensão educativa dessas instituições.

Assim, a partir desses movimentos, o museu se tornou mais receptivo e aberto para contato com diversos públicos, ocasionando o surgimento de uma Nova Museologia, baseada no fato – agora bastante evidente – dos museus estarem a serviço da sociedade (CHAGAS, 1985).

Destarte, é de grande importância destacar que tais acontecimentos vêm se dando de maneira cada vez mais constante no Brasil, já que os centros de cultura e museus agem de maneira que a “lacuna” criada no processo de aprendizagem formal possa ser preenchida a partir das atividades desenvolvidas nas exposições, sendo, na maioria das vezes, inovadoras e interdisciplinares, contribuindo não só para os alunos, mas também para a formação dos educadores (JACOBBUCCI, 2008).

Ressalta-se ainda que essa relação ocorre a partir da introjeção de aspectos como o da educação como um elemento estruturador da sociedade, o que a torna mais ampla e não a limita mais somente a um método de ensino. Assim, foi denominado de “pedagogia do progresso” o processo que envolvia as exposições com dimensões educativas nos museus. Essa pedagogia busca exemplificar, a partir da instituição, uma educação normatizada para variados aspectos da vida social. Dessa forma, congressos e demonstrações públicas de ensino eram meios tomados para atrair grupos de visitantes de vários países às instituições (HEIZER, 2002).

Destarte, é importante ressaltar as medidas recentes do campo da educação museal. A Portaria Nº 422, de 30 de novembro de 2017, que oficializa a Política Nacional de Educação Museal (PNEM), politica pública elaborada visando uma abordagem no setor a partir de um caráter participativo.

Destaca-se que a carta ainda traz diretrizes para a área, criadas a partir de múltiplas vozes. A portaria surgiu a partir de uma construção de forma colaborativa, envolvendo um método de colaboração online com consulta pública e encontros presenciais anuais no Fórum Nacional de Museus que debateram e aprovaram da Carta (IBRAM, 2017).

A portaria traz ainda uma série de conceitos relevantes, como o da própria PNEM, presente no parágrafo único do artigo 1º, no qual destaca que essa política “é um conjunto de princípios e diretrizes que têm o objetivo de nortear a realização das práticas educacionais em instituições museológicas, fortalecer a dimensão educativa em todos os setores do museu e subsidiar a atuação dos educadores” (IBRAM, 2017, p.01).

Assim, é de grande valia destacar o conceito abordado no artigo seguinte, em que é compreendido “por Educação Museal um processo de múltiplas dimensões de ordem teórica, prática e de planejamento, em permanente diálogo com o museu e a sociedade” (IBRAM, 2017, p. 02). Destarte, pode-se compreender, a partir de tal conceito, uma educação museal construída a partir de processo e dimensões envolvendo vários campos, incluindo o virtual.

4.3 Educação e Tecnologias

A *Renovação da Tecnologia (*CASTELLS*,* 1999, p. 31) causou o surgimento, a consolidação e a disseminação de novas tecnologias e fez com que todas as áreas da sociedade e do conhecimento, por consequência, desenvolvessem. Com o objetivo de melhorar a qualidade de vida do homem, a tecnologia é associada à educação proporcionando a interação de diferentes áreas da construção da sociedade no conhecimento (LEITE, 2004).

Todavia, vale salientar que nem todos os avanços tecnológicos são úteis para a educação, já que somente aqueles que se referem ao aumento do poder sensorial do homem ou a melhorias na qualidade da comunicação, por exemplo, é que surtem efeitos no meio educacional. (CHAVES, 1999).

Pode-se visualizar tais efeitos nos diferentes “planos” que envolvem o aprendizado. A tecnologia age como mediadora nos procedimentos relacionados à informação, comunicação e interação social. Essa mediação estrutura o chamado *ambiente de imersão virtual*, que fomenta o compartilhamento e a discussão de assuntos criando, assim, ambientes de debate onde a voz social pode ser expressa a partir da coletividade. (DIAS, 2012)

Esse tipo de abordagem se estrutura a partir do entendimento que se tem da complexidade das relações sociais no aprendizado, enquanto os processos acontecem através da mediação, anteriormente citada. Segundo esta análise, o aprendizado nasce de um trabalho cognitivo que é socialmente mediado, contribuindo para o desenvolvimento da sociedade. Destaca-se que tal contribuição acontece através do desenvolvimento individual do conhecimento e de suportes dados pelas inovadoras práticas de representação coletiva nas redes (DIAS, 2008).

Esse contexto relaciona-se diretamente às escolas, que possuem dinâmicas e métodos, em grande parte, diferentes dos meios utilizados na comunicação no *ambiente virtual* (BALSA, 2007). Isso faz com que as discussões acerca do uso da tecnologia na educação sejam cada vez mais frequentes. Por isso, Leite faz uma série de questionamentos que norteiam a compreensão acerca desse debate:

> Como educadores de uma geração que respira tecnologia, o que temos feito em nossas atividades pedagógicas para acompanhar a dinâmica da sociedade tecnológica? O que temos criado para captar e manter a atenção do nosso aluno, de modo que ele construa conhecimento significativo para si e para a sociedade em que vive, sem deixar de fazê-lo de maneira crítica e contextualizada? (LEITE, 2004, p. 04)

A compreensão sobre a necessidade de assumir transformações nas ações educativas abriu espaço para a análise do computador, que é o meio pelo qual é disponibilizado, através das redes, a comunicação e a criação de relações, buscando a informação e o conhecimento (JOLY, 2002).

Observa-se que dentro deste contexto de reforma na educação, que está diretamente ligado à inserção de tecnologias na educação, há a necessidade da criação de projetos adequados à atual realidade. Além disso, entende-se que a aplicação desses recursos não implicaria na reforma total da estrutura escolar.

O objetivo não é tornar o uso de tecnologias um manuseio de material em sala, na verdade, o interesse está na adaptação do recurso às necessidades e finalidades educacionais. Este trabalho será feito pelo professor, pois é com educadores comprometidos com o processo que se observa a real mudança no Sistema Educacional (PEREIRA, 2011).

Assim, pode-se destacar, como uma das mudanças que vem acontecendo no Sistema Educacional, o papel do *Facebook*. A rede social está vinculada a um movimento de expansão, desde a sua criação em 2004, ganhando reconhecimento nos campos de pesquisa acadêmica, sobretudo nas Ciências Sociais e Humanas, destacando a sua contribuição para os processos educacionais (TESS, 2013).

Ressalta-se ainda que a utilização das culturas midiáticas representa uma mudança no processo de produção de significados, haja vista que agora está sob influência de uma nova tecnologia e meios de comunicação de massa. Por isso, essa cultura tem atuado positivamente nas práticas, saberes e representações sociais, dentro das relações do cotidiano (HUERGO, 2014), como, por exemplo, as mantidas no campo da educação.

Compreende-se tal fato a partir do reconhecimento da rede como uma ferramenta de comunicação, além de um ambiente de pesquisa e compartilhamento de informação. Ademais, pode-se afirmar que o “canal” é

bastante popular e fácil de utilizar, possibilitando um contato, fora da classe, entre professores e alunos (EBELING; BOHADANA, 2013).

Assim, salienta-se ainda que a utilização dessas tecnologias contribui para a educação com a possibilidade de vivência de experiências mais profundas sobre a percepção do ser e da sua localização no mundo. Isso se dá porque as fronteiras territoriais se dissipam em rede e o acesso a outras culturas, formações e diálogos se torna possível (TONUS, 2015).

Tendo em vista esse fator, compreende-se tal movimento como um fato complexo, já que a comunicação se tornou mais participativa e rápida, além de mais acessível, envolvendo ainda a questão das apropriações sociais que surgem em torno das ferramentas. Destarte, compreende-se que a *web* está gerando um momento de hiperconexão, que vai além da conexão isolada de usuários, transcrevendo seus grupos sociais, como o do ambiente escolar formal, e a partir desse auxílio há o surgimento de novos canais de circulação, filtragem e difusão de conteúdos (RECUERO, 2012).

4.4 Educação em Museus Virtuais

Diante disso, cabe destacar que com a virada do século XX para o XXI e, consequentemente, o surgimento de novas tecnologias desenvolvidas com o objetivo de informar e comunicar, o ciberespaço, o mercado globalizado e a internet fizeram surgir um novo paradigma cultural. Por isso, as culturas materiais e imateriais encontram uma nova abordagem para expressar a sua historicidade, identidade e sua caracterização como bem patrimonial (MELLO, 2013).

Com efeito, as novas tecnologias digitais são vistas com muito mais relevância e utilidade para a Educação Museal, pois além de serem grandes processadores de imagem, textos, áudios e vídeos, são também um poderoso meio de armazenamento de memórias, que organiza e comunica uma grande quantidade de informação, de forma simples, dinâmica e acessível.

Dessa forma, cabe destacar que essa abordagem, que tem surgido por meio das práticas de memória, enseja uma oportunidade de vivencia social entre as escolas e as instituições museais, permitindo que um diálogo profundo

nasça e que os alunos possam usufruir de um ambiente que possibilita uma experiência histórica no presente.

Nesse sentido, tem-se uma abertura maior na compreensão do que seria patrimônio, fato que contribui para um debate sobre a potencialidade educativa das práticas culturais e sociais de memória, permitindo uma ampliação na abordagem educativa para além dos limites institucionais (PEREIRA e SIMAN, 2009).

Assim, a partir da relação supracitada pode-se destacar duas frentes: a primeira compreende o papel do museu, que age como fonte geradora de debates e conteúdo, já a outra é a da escola, que irá se apropriar do conteúdo e interfaces disponibilizados pela instituição museal na web para as atividades de ensino. Vale destacar que nesse contexto não se faz necessário desenvolver um material específico para o ensino ou mesmo o desenvolvimento de hipermídias para educar com a web, mas somente a atividade de navegar e buscar por sites que convirjam com as proposições pedagógicas da atividade (VALENTE e MATTAR, 2007).

Ademais, ressalta-se que o objetivo de tal proposta é que os educadores possam identificar o museu não só como uma fonte de informação, mas também como um espaço de comunicação e construção do conhecimento, sendo, dessa forma, um ambiente de trabalho pedagógico, de educação, que fica disposto no *ciberespaço* (VALENTE e MATTAR, 2007). Já que, conforme Virilo, “o *ciberespaço* permite uma nova vivência que ultrapassa os limites da audição e da visão à distância, ensejando a experiência do sentir, do tele-contato à distância” (VIRILO, 2000, p.1).

Destarte, pode-se afirmar ainda que esse processo desenvolvido no *ciberespaço* possua um conceito, ele também pode ser percebido como um processo museológico, podendo ser, conforme o IBRAM, um “programa, projeto e ação em desenvolvimento ou desenvolvido com fundamentos teórico e prático da museologia, que considere o território, o patrimônio cultural e a memória social de comunidades específicas, para produzir conhecimento e desenvolvimento cultural e socioeconômico”.

Desta forma, cabe ressaltar o papel do Museu Digital. Por ser um ambiente virtual, torna-se democratizante, permitindo a existência de relações distintas, construções da identidade capazes de gerar reconhecimento e

pertencimento a locais, regiões etc. O MADMA ainda constrói relações interativas, o que faz com que as culturas de lugares diferentes possam ser espelhadas, isso porque ele é um método de fácil acesso, é dinâmico. (FERRETTI, 2012)

Entende-se, então, que o Museu Digital é um ambiente de aprendizado na rede. Já que essa espécie de museu se tornara um fator de interação social, de cooperação e intenção, dispondo, ainda, de funcionamento e métodos de comunicação próprios (PERAYA, 2002). Assim, tal dispositivo virtual age como um mediador nas relações entre os sujeitos que, através de um ambiente dinâmico, conseguem produzir o conhecimento (CHARLIER, 2002).

Assim, cabe ressaltar que os recursos são realmente eficazes, uma vez que a barreira do “paradigma educacional” – que surge com o uso de material tecnológico em aula, mas que não gera envolvimento dos alunos – foi rompido. A troca das práticas educativas é possível a partir da utilização efetiva das tecnologias museais, haja vista que método de ensino também foi trocado (CORRÊA, 2002, p. 46).

5. METODOLOGIA

Devido a todas as possibilidades que essa pesquisa produz e as necessidades que podem vir a sofrer intervenção com o resultado dessa experiência, o modelo optado é o da pesquisa-ação, que segundo ENGEL, G. (2000, p. 182) é um tipo de pesquisa participante engajada, em oposição à pesquisa tradicional, que é considerada como “independente”, “não-reativa” e “objetiva”. Engel (2000) afirma ainda, que como o próprio nome já diz, a pesquisa-ação procura unir a pesquisa à ação ou prática, isto é, desenvolver o conhecimento e a compreensão como parte da prática.

Com relação ao procedimento utilizados, a pesquisa é qualitativa do tipo pesquisa-participante. Visto que Thomas & Nelson (2002) apontam que as pesquisas qualitativas envolvem a observação intensiva e de longo tempo num ambiente natural, o registro preciso e detalhado do que acontece no ambiente, a interpretação e análise de dados utilizando descrições e narrativas é há a interação entre pesquisador e objeto pesquisado dando ênfase nos processos e em trabalhos de campo contínuos.

Além da revisão bibliográfica a pesquisa propõe uma análise do museu como ferramenta democratizante e educativa. Essa análise se deu a partir da implementação do projeto *O Museu Afrodigital da UFMA como instrumento metodológico: uma experiência em escolas públicas de ensino médio do Maranhão*, contemplado pelo EDITAL N. º 040 / 2015 – UNIVERSAL / FAPEMA. Devido ao contexto político brasileiro e a crise econômica o recurso para a realização do projeto que deveria ser repassado em 2016 sofreu um atraso de mais de um ano sendo repassado apenas em abril de 2017.

Nesse caso, para que a pesquisa não fosse inviabilizada, deu-se continuidade aos procedimentos metodológicos constituindo-se novos campos. Dentre os quais, as reuniões da equipe do projeto, visto que independentemente do repasse do recurso a equipe do MADMA continuou se reunindo para discutir ações de educação museal, sobretudo, os aspectos jurídicos e técnicos do site. Desta forma, foi possível observar que as ações museais estão interligadas e que o sucesso das ações educativas envolvia diversos fatores.

Nesse sentido, as reuniões constituíram um campo fértil de debate e cooperatividade. Também foi possível observar como está se dando a museologia dentro do MADMA e no campo teórico, se existe um diálogo entre as teorias decolonias e as atuais perspectivas museológicas. Logo, cabe ressaltar que embora essa pesquisa seja interdisciplinar as discussões das ciências sociais foram importantes para repensar práticas institucionais arraigadas a partir de uma perspectiva social mais crítica.

Nesse sentido, os objetivo geral dessa pesquisa é analisar como as constantes transformações tecnológicas estão colaborando para o ensino, aprendizagem e democratização da cultura afro maranhense, observando a partir do Museu Afrodigital do Maranhão. Os objetivos específicos são: discutir propostas de ações educacionais utilizando o Museu Afrodigital do Maranhão como ferramenta metodológica; analisar as inovações tecnológicas em museus com base na experiência do MADMA e analisar o impacto das redes sociais, sobre tudo, do *Facebook,* para as instituições museológicas a partir de observações no MADMA.

Os instrumentos utilizados para a análise no campo foram a escrita etnográfica, observação participante, as atas das reuniões, o grupo de e-mails e o grupo no *Whatsapp*. O site do museu também constituiu um importante campo de pesquisa. A princípio foi feita uma análise minuciosa no site a fim de compreender que aspectos poderiam ser modificados para a experiência de democratização da informação e ensino serem melhores aproveitadas.

Nesse sentido, foram feitos vários testes para repensar os mecanismos do site, além de análise comparativa com os outros sites da rede de museus afro digitais, foram feitas análises com outros museus virtuais do Brasil, da França e de Portugal a fim de compreender quais mecanismos poderiam se adequar a esse processo que já estavam sendo usados. De forma geral observou-se que as plataformas dos museus digitais ainda dialogam muito pouco com a educação, o que é um processo que tem potencial para ser mais desenvolvido com o decorrer do tempo.

Outro campo importante foram as ações de educação museal que ocorreram sem relação com o projeto. Destacam-se as experiências fora do ambiente formal de ensino, como as que aconteceram na 16ª Semana Nacional de Museus, cujo tema foi Os Museus e as Paisagens Culturais da

Comunidade do Cajueiro. A comunidade em questão é remanescente de quilombos, está vivenciando um processo de desapropriação para uma instalação portuária.

No território da comunidade foi instalado o primeiro Terreiro de Mina do Maranhão, devido a importância que as religiões de matriz africana dão para territórios sagrados e suas ancestralidades, a ação de educação museal constituiu uma relevante função social. Através desse campo também foi possível observar que muitas regiões ainda estão excluídas dos museus, sobretudo nas áreas rurais da cidade e nos interiores do Maranhão.

Outro ponto importante da análise das ações museais no ambiente informal de ensino é que a partir dessas observações foi possível fazer comparações dos dois espaços, o formal e o informal. Onde observou-se que as escolas possuem uma determinada resistência para inserção de alguns temas que são considerados mais sensíveis pelos parâmetros socioculturais, enquanto no ambiente informal esses temas acabam por se tornarem mais recorrentes, servindo como um subsídio para uma lacuna deixada pelo processo de educação formal.



Figura 19: Ação educativa na comunidade do Cajueiro.
Fonte: Ong NAVE

Conforme aponta a imagem acima, a partir desse campo também foi possível observar o processo com relação ao público para o qual a ação está sendo direcionada. Dessa forma, percebeu-se que cada tipo de público tem suas especificidades que não podem ser ignoradas nos processos de educação museal, constituindo dessa forma diversas questões norteadoras para observações posteriores.

Com relação à análise do projeto nas escolas, como dito anteriormente o recurso foi concedido em 2017, desta forma, buscou-se observar a implementação das ações nas três primeiras escolas, Colégio Universitário – Colun, Unidade Integrada Sotero dos Reis e o Instituto Federal do Maranhão. Assim, buscou-se aproveitar pontos específicos da experiência como um todo, a fim de não descrever e relatar o projeto minunciosamente, mas discutir aspectos considerados mais relevantes para o processo como um todo.

A análise também tem por finalidade propor uma melhoria na prática que venha a contribuir para o ensino dos estudos afro utilizando ferramentas virtuais. Logo, foi necessário debater diferentes aspectos que estavam relacionados com o objetivo da pesquisa, como por exemplo, a educação religiosa, uma vez que esta se apresentou como a maior dificuldade nas ações práticas, e a ligação do *Facebook* e os processos educativos, uma vez que está rede social representou uma grande influencia as ações do MADMA como um todo. Assim, apresentam-se as etapas da pesquisa:

- Análise do MADMA;
- Reuniões com a equipe do MADMA;
- Reunião com a direção das escolas selecionadas para o projeto;
- Alinhamento de conteúdo com os professores das escolas;
- Ministração das aulas nas escolas;
- Análise dos resultados das experiências;
- Discussões e sugestões de melhorias para o MADMA.

Cabe ressaltar ainda que local de fala do pesquisador é como cientista social, a partir de uma visão socioantropológica sob o objeto com perspectivas etnográficas e interdisciplinares. O pesquisador também é sujeito da pesquisa visto que, este, é membro integrante da equipe do museu e participou de todos

os processos de criação e trajetória do MADMA, o que possibilitou uma análise mais aprofundada sob o objeto.

RESULTADOS

A fim de compreender a viabilidade da utilização do Museu Afrodigital do Maranhão como dispositivo educativo e democratizante, analisou-se aspectos da experiência de aplicabilidade dessa ferramenta em três escolas do ensino médio, situadas em São Luís do Maranhão. As atividades do projeto nessas escolas ainda estão em desenvolvimento, no entanto, foi possível analisar o projeto em si e parte das atividades, que serão discutidas a fim de dar continuidade as etapas seguintes.

O projeto educacional

Buscando o fomento das atividades previstas pelo plano diretor do Museu Afrodigital, elaborou-se uma proposta de projeto de educação museal para concorrer ao EDITAL N.º 040 / 2015 – UNIVERSAL / FAPEMA. Dessa forma, o projeto *O Museu Afrodigital da UFMA como instrumento metodológico: uma experiência em escolas públicas de ensino médio do Maranhão* surgiu como uma iniciativa de uma equipe composta por Sérgio F Ferretti (UFMA)[9], Antônio Evaldo Almeida Barros (UFMA), Viviane Barbosa (UFMA), Raimundo Inácio Araújo (UFMA), Marilande M. Abreu (UFMA), Juliana dos S. Nogueira (UFMA), Thiago Lima dos Santos (UFMA), Robson Daniel dos S. Nogueira (CEUMA), Larissa Menendez (UFMA) e Nélio Guilhon (UFMA).

O objetivo geral do projeto é valorizar a cultura afro-brasileira, combater o racismo e problematizar questões étnico-raciais postas para a construção da cidadania no Brasil. Os objetivos específicos são a realização de apresentações do acervo do museu afro-digital em 10 escolas públicas de ensino médio, em diferentes turnos. Dentre as escolas, uma será de um município participante do programa Mais IDH do governo do Maranhão.

Outro objetivo especifico é a sistematização da experiência de utilização do MADMA como instrumento metodológico que contribui no combate ao racismo e problematiza a importância da cultura afro-brasileira na construção histórica de uma identidade nacional. Esse trabalho de sistematização ocorre

[9] Coordenador do Museu Afrodigital do Maranhão e proponente do projeto à Fapema.

por meio dessa dissertação, por artigos, trabalhos acadêmicos e científicos apresentados em eventos e relatórios encaminhados para a FAPEMA.

O projeto também definiu como objetivo específico a realização de debates com os alunos nas escolas onde o acervo será apresentado e discutido. A consolidação do MADMA, divulgando-o e mostrando sua importância para a construção de uma memória coletiva que valoriza os aspectos afro-brasileiros da identidade cultural. Contribuições para que a linguagem tecnológica seja utilizada na preservação e valorização da cultura afro-brasileira. O despertar de interesse nos estudantes para a importância do MADMA, como repositório da memória coletiva afro-brasileira.

Acredita-se que a associação de formas diversas de transmissão de conhecimento, como o uso de tecnologias, é útil para a ampliação e divulgação dos acervos que constituem o MADMA, cujos documentos, imagens, vídeos são importantes fontes de informação histórica e cultural da população afro-brasileira, que podem e devem ser utilizadas em sala de aula.

Cabe ressaltar que a reunião de diversas produções culturais da população afro-brasileira em linguagem digital foi possível a partir de esforços que associam a transmissão oral, forma por excelência das práticas culturais afro-brasileiras, aos benefícios da tecnologia. Essa associação permite utilizar o MADMA como instrumento metodológico com o qual se trabalha temas como: construção de cidadania, identidade cultural e memória coletiva.

A hipótese defendida pelo projeto é a de que no espaço social da escola atuam práticas de racismo e exclusão social, por isso a escola pode se tornar um lugar de debates e questionamentos dos valores que produzem e reproduzem a educação formal. E nessa perspectiva se faz necessário destacar as potencialidades do MADMA como instrumento metodológico.

- *Organização metodológica do projeto*

O projeto **O *Museu Afrodigital da UFMA como instrumento metodológico: uma experiência em escolas públicas de ensino médio do Maranhão*** é realizado por professores e estudantes que se reuniram junto ao

MADMA para a elaboração e sistematização das atividades, que, por sua vez, são desenvolvidas a partir da utilização de recursos teóricos e metodológicos.

A proposta para o campo teórico é a de realização de revisão bibliográfica de autores das áreas de educação, da museologia e das Ciências Sociais. O objetivo é constituir parâmetros para trabalhar temas transversais em sala de aula a partir da discussão de instrumentos metodológicos. Sabe-se que a transversalidade é uma exigência dos currículos escolares atuais (LDB, BRASIL, 2010), em decorrência das transformações das relações sociais modernas.

Destaca-se ainda o contexto de implementação do projeto, uma vez que as escolas apresentam uma função social cada vez mais notável de tornarem-se responsáveis pela construção da cidadania, a partir da realidade compreendida no universo escolar. No entanto, as escolas acabam por reproduzir relações de dominação e hierarquização que evidenciam conflitos de classe social, gênero e etnia. Nesse sentido, a organização metodológica do projeto se deu da seguinte forma:

- **Sujeitos da pesquisa:** alunos e professores de escolas do ensino médio pertencentes a rede pública do Maranhão;
- **Campo do estudo:** 10 escolas públicas de bairros de periferia de São Luís e de município inserido no Programa governamental Mais IDH (Mais Índice de Desenvolvimento Humano), a ser escolhido em função do desenvolvimento do Programa.
- **Instrumentos**:
    1) O acervo do MADMA para posterior dicussão com os alunos, a partir de temas previamente estabelecidos;
    2) Entrevistas;
    3) Observação participante e escrita etnográfica.
- **Procedimentos:**
    1) Revisão Bibliográfica
- **Infraestrutura Necessária:**

O Museu Afrodigital do Maranhão é uma plataforma online, que não exige uma estrutura física para seu funcionamento, no entanto, a Universidade Federal do Maranhão cedeu, no prédio dos grupos de pesquisa da Pós-

Graduação, uma sala para o desenvolvimento dos projetos do Prof. Dr. Sérgio Figueiredo Ferretti. Este espaço físico vem sendo utilizado também para o Museu Afrodigital do Maranhão, servindo de instalação para os computadores, dispositivos de impressão, máquinas fotográficas, impressoras e local apropriado para guardar os materiais e equipamentos que foram adquiridos com recursos da FAPEMA. O desenvolvimento da proposta será realizado em parceria com as escolas estaduais escolhidas para sua implementação metodológica. Tais escolas devem conter o mínimo de tecnologia possível, que, inicialmente, limita-se ao acesso de internet.

Além disso, a pesquisa conta com o apoio do pessoal e de equipamentos da Secretaria dos Programas de Pós-graduação em Ciências Sociais e em Políticas Públicas, do Departamento de Sociologia e Antropologia e do Colégio Universitário da UFMA. Os professores e estudantes contam também com apoio financeiro de órgãos da UFMA para participação e apresentação de trabalhos em eventos científicos. A proposta conta ainda com alunos do curso de graduação em Ciências Sociais, Estudos Africanos, Desenho Gráfico, História e outros e de cursos de graduação e pós-graduação envolvidos nas pesquisas dos professores, sobretudo, aqueles vinculados ao projeto.

- *Mecanismos de transferência de resultados*

Os mecanismos de transferência de resultados se darão pelas ferramentas de acesso ao MADMA, neste caso, o *Google Analytics*, que possui funcionalidades que possibilitam a discriminação da duração do acesso, a data e horário exato, quanto tempo o visitante navegou no site, qual é o perfil do visitante, o site de onde migrou, local de acesso, dentre outras informações que serão úteis para a sistematização dos resultados de forma quantitativa e principalmente qualitativa.

- *A realização do projeto*

A proposta inicial de execução do projeto ocorreu a partir de reuniões com a equipe, que foram fundamentais para debater sobre educação museal e

práticas didáticas. Esse período também foi reservado para reformulações no projeto. Em decorrência no atraso do repasse da verba, alguns itens da proposta precisaram ser substituídos para se adequar ao novo momento de realização.

No primeiro momento, também foram escolhidas parte das escolas que participariam do projeto. O critério inicial de escolha se deu por afinidade, pois, os professores e pesquisadores componentes da equipe que tinha ligação com alguma escola ficaram responsáveis por verificar se aquela unidade poderia receber o projeto. Tais critérios consideraram, dessa forma, principalmente a aceitação da direção e a disponibilidade de internet, para acessar o MADMA.

A execução do projeto ocorreu após dia 12/04/2017, antecedida pelo aviso de disponibilização do recurso deste ano para o projeto Museu/Escola, no valor parcial de R$18.490,74 – de um total de R$36 mil aprovados pela FAPEMA. O valor restante será disponibilizado em 2018. A partir de então, as ações foram orientadas levando-se em consideração que as escolas da rede estadual entraram em greve em 2017, o que atrasou o calendário escolar.

Nesse sentido, iniciou-se o contato com as escolas definidas para a implementação do projeto em 2017. Inicialmente, estavam previstas 04 visitas a cada uma das escolas inseridas no projeto: 01) a primeira para apresentar e convidar a direção da escola a participar do projeto; 02) fechar datas e apresentar um plano de ensino da atividade que seria desenvolvida na escola; 03) Uma aula ministrada por um professor e um aluno da UFMA envolvidos na pesquisa, para alunos do ensino fundamental (6º ao 9º ano) e 4) Último encontro com os alunos para a execução de uma atividade gerada a partir dos procedimentos anteriormente realizados.

As três escolas definidas para a fase 2017 do projeto foram o Colégio Universitário – Colun, Unidade Integrada Sotero dos Reis e o Instituto Federal do Maranhão. Na primeira reunião do Colun, houve a necessidade de um encontro com os professores para alinhamento de conteúdo e apresentação da ferramenta. Essa modificação acarretou uma grande oportunidade para trocas de experiência e para debater sobre os potenciais educativos do MADMA. Dessa forma, o projeto foi desenvolvido a partir das seguintes etapas:

- Etapa 1: Primeiro contato com a escola

Essa etapa foi iniciada a partir do envio de um ofício do MADMA para a direção da escola. O ofício (anexo 3) apresenta uma breve explicação sobre o museu e o projeto nas escolas, além de solicitar o agendamento de uma reunião com membros da equipe do projeto e da escola, seguindo-se ao encontro, seria definida a inclusão da escola no projeto. Após a resposta da direção, ocorre o agendamento de uma reunião, que deve contar com a presença de mais de um membro da equipe e a direção da escola.

A reunião com a direção é uma formalidade que tem por fim explicações mais precisas sobre o museu e o projeto. Ela também é importante para a oficialização da inserção da escola no projeto, para compreender o entendimento da escola sobre a aplicação da temática afro, se o ambiente escolar conta com professores que trabalham com essa temática, e, qual o entendimento da direção e dos professores sobre o assunto.

- Etapa 2: Contato com os professores

Durante essa etapa, parte da equipe do MADMA se reúne com os professores para apresentar a ferramenta e compreender como eles estão – se estão – trabalhando a temática afro. Essa informação é pertinente para analisar se o acervo do museu possui materiais disponíveis para o trabalho que os professores já vêm desenvolvendo, e, principalmente para compreender se os alunos já estão mais adaptados a temática, o que influencia no desenvolvimento da aula e na escolha do conteúdo que será ministrado na etapa 3.



Figura 20: Encontro pedagógico entre docentes e equipe do MAD.
Fonte: Reinilda Oliveira

A partir da análise da implementação do projeto nas 3 primeiras escolas, foi observado que essa etapa está muito relacionada ao perfil da escola e o momento previsto para o desenvolvimento das atividades. Esse entendimento foi possível por algumas escolas já trabalharem com a temática afro e outras não. Normalmente, quando uma escola já desenvolve atividades, pode surgir a necessidade de mais de uma reunião, visando a parear os conteúdos trabalhados pelos docentes e o material disponível no Museu. Essa etapa é importante, sobretudo, devido ao ambiente colaborativo e a troca de experiências.

- Etapa 3: Exposição do Conteúdo

Durante essa atividade, é realizada uma exposição sobre um tema previamente definido. Os professores e alunos participantes do projeto são responsáveis por elaborarem e ministrarem as aulas, que, por sua vez, podem acontecer para uma só turma ou para o agrupamento de várias turmas em um auditório. Nas 3 primeiras escolas em que o projeto foi desenvolvido, a direção e professores definiram quantas turmas participariam de acordo com a grade e a disponibilidade dos alunos.

Ressalta-se ainda que a aulas ministradas na U. I. Sotero dos Reis e no IFMA foram componentes da Semana de Consciência Negra, ou seja, essas escolas já iriam desenvolver atividades relacionadas à temática afro durante esse período, diferentemente do Colun, que reservou parte da carga horária para a execução do projeto. O modelo de exposição das aulas também se deu de forma diferente, conforme consta na imagem a seguir, no IFMA os ministradores da equipe do museu ficavam parados apresentando o conteúdo enquanto várias turmas passavam para observar e participar dos debates.



Figura 21: Exposição do conteúdo no IFMA.

No Colun e na U. I. Sotero dos Reis, o formato da aula foi no modelo padrão, em que os alunos ficam organizados em fileiras e o professor à frente da turma. Essa mudança na organização e exposição da aula interferiu diretamente na participação dos alunos. Visto que as turmas do IFMA não participaram ou fizeram qualquer questionamento a respeito do que foi apresentado, enquanto as turmas das outras escolas se mostram muito participativas e envolvidas na atividade.

Observou-se também mudança no conteúdo, enquanto no IFMA, fez-se a apresentação do MADMA para os alunos, no Colun e no Sotero dos Reis, os conteúdos apresentados foram diversificados incluindo temas como consciencia negra, arte e fotografia, gênero e africanidade dentre outros. Essa mudança no conteúdo ocorreu em decorrência dos ajustes feitos para atividades que já estavam sendo desenvolvidas pelos alunos. Em anexo (anexo 4) pode-se consultar um exemplo de aula ministrada na U. I. Sotero dos Reis.

A aula em questão (anexo 4) foi ministrada por um aluno da UFMA conforme previsão do projeto. A escola foi a Sotero dos Reis, em que os alunos apresentaram um perfil diferenciado dos demais, visto que a maioria era constítuda por evangélicos. Foi observada ainda certa resistência por parte dos

alunos em relação à temática. Destaca-se o seguinte questionamento, durante a ministração da aula:

> *Aluno: Porque na macumba eles sacrificam galinha preta?*
> *Professor: Por que o sacrificio de animais não é exclusivo de religiões afrodescendentes. Várias religiões no mundo inteiro têm práticas que envolvem adoração aos deuses através do sacrifício de animais. Por exemplo, as próprias religiões cristãs, em que é possível observar essa prática em vários relatos bíblicos.*

Questionamentos e debates como esses foram importantes para desenvolver uma perspectiva diferenciada, a partir do ponto de vista do outro. Durante esse momento, foi discutida a importância de compreender outros universos para mudança de perspectivas que acarretam em racismo e intolerância religiosa. Cabe ressaltar que a escola Sotero dos Reis foi construída em cima do antigo cemitério dos ingleses e temas como transe, possessão e presenças espirituais foram muito recorrentes durante a implementação do projeto. Os professores relataram ainda históricos de transe entre os alunos, o que gerou uma grande necessidade de debate.

Outro ponto que deve ser destacado foi com relação a uma observação feita na primeira escola, o Colun. Os professores que ministraram as aulas do projeto eram membros da equipe do MADMA e professores da escola em questão. Esses professores, que já conheciam o comportamento dos alunos, relataram que, durante a experiência, esses alunos se comportaram de forma diferente do que costumam se comportar. A imagem a seguir mostra o exemplo da participação de um aluno, que conforme relatado pelo professor, costuma ser muito reservado durante as aulas:



Figura 22: Prof. Sérgio Ferretti e aluno do Colun em discussão sobre o sincretismo.
Fonte: Reinilda Oliveira

Após a exposição da aula, durante debate na reunião da equipe do MADMA, foi observado, a partir da imagem, que o aluno em questão portava um cordão muito especifico. Um fio de contas, guia, colar de santo ou cordão de santo é um artefato utilizado por adeptos das religiões de matriz africana. Dessa forma, foi possível analisar que o aluno se sentiu mais à vontade naquele universo uma vez que ele se mostrou aberto para discussão.

Ver a escola como um ambiente inclusivo, fazer com que os alunos se identifiquem com o conteúdo a partir da sua vivência e incentivar os alunos a serem sujeitos ativos no processo educacional é imprescindível para o processo educativo. Os professores e alunos, que participaram da 3º etapa do projeto, relataram que a sala de aula é um campo muito fértil para discussões acerca da temática afro, que, em geral, os alunos mostraram curiosidade e envolvimento.

- 4º Etapa: Análise da experiência

Esse momento ainda não ocorreu no projeto e se dará após realizarem-se todas as etapas do trabalho de campo nas 3 escolas de São Luís. Diz respeito à realização de um encontro com alunos e professores das escolas que participaram da experiência na Universidade Federal do Maranhão. Os pesquisadores e alunos envolvidos utilizarão descrição etnográfica, análise de dados, entrevistas e conversas informais com os alunos para sistematizarem dados que garantam uma análise objetiva da utilização do MADMA como instrumento metodológico. Esses dados, divulgados em formato de relatórios, artigos, trabalhos em eventos científicos e da dissertação que trata desse projeto, permitirão avaliar a continuidade ou não da pesquisa, indicando novos caminhos e trilhas para o desenvolvimento do projeto.

Orçamento do Projeto

O orçamento do projeto passou por uma série de reanálises, constituindo uma etapa muito importante para o desenvolvimento do mesmo. Compreender o orçamento é fundamental por ele representar, de forma detalhada e justificada, todos os elementos que se pretende utilizar no processo de implementação das atividades. Com a disponibilização de apenas metade do recurso pleiteado, não foi possível adquirir todos os elementos de uma só vez, o critério de escolha foram as principais necessidades observadas na experiência com as 3 primeiras escolas. Segue o orçamento final em anexo (anexo 5).

Conforme apresentado nas tabelas anexas (anexo 5), o recurso do projeto está voltado para a aquisição do material que será utilizado em sala de aula, para a criação e impressão de material utilizado na divulgação do projeto, deslocamento para o local de implementação das atividades, sobretudo, para os municipíos do interior do estado, e para a capacitação e treinamento da equipe, o que é imprescindível para o bom desenvolvimento das atividades.

Segundo momento do projeto

Uma vez que o primeiro momento do projeto refere-se às atividades que foram realizadas até o final do ano de 2017. O segundo momento se dará no ano de 2018, visto que o edital prevê o tempo de 2 anos para o desenvolvimento das atividades. Dessa forma, no segundo momento, definiu-se que seriam repetidas as mesmas atividades de campo nas escolas que optarem por continuarem no projeto ou em novas escolas a serem inseridas.

Acontecerá ainda a sistematização e discussão dos dados do primeiro ano de trabalho, em que serão analisados os elementos práticos e teóricos da utilização do MADMA como instrumento metodológico. Pretende-se ainda ampliar o número de escolas envolvidas, dando prioridade para a inserção de escolas dos municipios maranheses inseridos no Programa do Governo Estadual *Mais IDH*. Para isso, será realizado um planejamento de ações e atividades específicas para a realidade sócio-cultural desses munícipios.

Por fim, definiu-se que a produção intelectual e a construção de instrumentos metodológicos compostos a partir dos acervos do MADMA deverão ser compartilhados com organizações que trabalham com o ensino das culturas afro-brasileiras. O diálogo com os museus digitais da Bahia, Pernambuco e Rio de Janeiro, iniciado em projeto anterior será mantido. E ainda será ampliado para o diálogo com a Universidade Francesa L' Université Paris Diderot, que se propõe a receber alunos e pesquisadores envolvidos no projeto, bem como enviar alunos, professores e pesquisadores para conhecer a experiência do MADMA.

Destarte, os resultados da pesquisa serão disponibilizados como instrumentos de informação e metodológicos para fortalecer as políticas públicas que combatem o racismo e buscam o fortalecimento de identidades das populações afro-brasileiras na escola. A transferência e/ou compartilhamento e troca de saberes se dará entres grupos de pesquisa na área de estudos étnicos raciais e alunos da rede de ensino público de São Luís, envolvendo assim, professores e alunos da UFMA e de escolas de ensino médio do estado do Maranhão.

DISCUSSÕES

Para a efetivação do Museu Afrodigital do Maranhão como ferramenta democratizante e educativa, foram levados em consideração vários aspectos relevantes. Nesse sentido, elaborou-se um levantamento de possíveis melhorias que contribuiriam e/ou facilitariam esse processo. Logo, esse capítulo apresentará discussões sobre o projeto do museu a partir da análise da experiência nas três primeiras escolas.

Serão discutidos ainda, a partir de uma visão interdisciplinar, elementos presentes nas atuais práticas museológicas inseridas no MADMA. Os aspectos técnicos do museu e quais são os ajustes metodológicos que devem ser feitos para o melhor aproveitamento do conteúdo passado e da experiência do usuário na plataforma.

Discussões sobre o projeto o Museu Afrodigital da UFMA como instrumento metodológico: uma experiência em escolas públicas de ensino médio do Maranhão

O projeto do MADMA nas escolas tem sido muito importante para o desenvolvimento de debates acerca da temática afro-maranhense nos currículos escolares do estado. Observa-se ainda que a experiência constitui um ambiente colaborativo entre os professores, os alunos e a equipe do museu. Conforme será discutido, essa atividade faz parte de um processo mais amplo que vem acontecendo no campo da educação.

Nesse sentido, as atividades foram analisadas a partir do contexto educacional brasileiro. Sabendo disso, apresentar-se-ão sugestões que visam suprir com algumas necessidades e lacunas observadas no primeiro momento das atividades. Tais intervenções estariam voltadas para práticas metodológicas e técnicas, levando em consideração as noções de usabilidade[10].

[10] Levantadas no item 2.2.1 Problemas de Usabilidade.

Instrumentos metodológicos

Ainda que a educação não formal tenha uma autonomia de ensino maior, é imprescindível compreender previamente a realidade dos alunos que participarão da experiência. Dessa forma, mostrou-se necessário um contato prévio com alunos, que poderia ocorrer por meio da aplicação de um questionário para uma maior quantificação e qualificação, levando em consideração as especificidades de cada aluno.

Acredita-se que fazer um levantamento anterior com os próprios alunos é importante para compreender qual conteúdo deverá ser aplicado primeiramente e como produzir avaliações específicas para cada perfil escolar. Dessa maneira, desenvolveu-se um modelo de questionário, baseando-se na necessidade de compreender o posicionamento dos alunos com relação a implementação do projeto, se o aluno já teve contato com a educação museal ou a temática afro anteriormente e o que ele pensa a respeito do desenvolvimento de tal temática no ambiente escolar. Segue em anexo (anexo 6) o modelo de questionário.

O questionário anexo (anexo 6) foi validado por duas equipes de professores e pedagogos que trabalham com a temática afro. No entanto, cabe ressaltar que esse instrumento diz respeito a aquisição de informações próprias dos alunos de uma determina unidade participante do projeto. Dessa forma, é imprescindível que tal instrumento seja apresentado para os professores durante a etapa 2, e que estes professores o validem novamente, a fim de o adaptar às turmas que participarão do projeto.

Com relação aos instrumentos metodológicos para análise do impacto da aplicação do projeto. sugere-se a realização de grupos focais, visto que já é previsto na 4º etapa uma reunião para debater com os alunos e professores as informações referentes ao projeto. Logo, essa reunião pode ser realizada em formato de grupo focal, para uma analise qualitativa a partir do debate dos participantes.

Inventário de saberes

Uma vez constituídos instrumentos para a sistematização da experiência dos alunos, buscou-se pensar em uma forma de disponibilizar as experiências de ministração de aulas, a partir da criação de um Inventário de saberes. O objetivo desse instrumento é o compartilhamento de uma experiência positiva que deve servir como modelo disponível para ser utilizado por outros professores e demais educadores que tenham interesse em disseminar conhecimento a respeito do tema.

Dessa forma, o Inventário de Saberes constitui uma ferramenta que aponta caminhos conceituais e metodológicos, mas não visa engessar a prática pedagógica dos professores que almejam procurar outros direcionamentos, pois as ações apontadas servem como referenciais e podem ser adaptadas às realidades dos sistemas de ensino e às necessidades dos alunos. Segue o modelo em anexo (anexo 7).

Conforme pode ser observado, o Inventário de saberes é constituído por informações acerca do plano de aula e das práticas específicas aplicadas pelo educador. Sabe-se que a inserção da temática afro nas agendas escolares ainda passa por um momento de construção didático-metodológica, porém, acredita-se que a disponibilização desse instrumento no site do museu vai fornecer um suporte para os professores que procuram por outras experiências de ensino voltadas para a temática em questão.

Mecanismo de transferência de resultado

Embora a ferramenta Google *Analitycs* seja uma muito importante para analisar os acessos ao site do MADMA, ela não se mostrou eficiente na quantificação e qualificação dos resultados do projeto educacional nas escolas. Foram analisados os dados de acesso desde abril de 2017 e logo no primeiro mês de implementação do projeto, houve uma queda nas taxas de visitação.

Esse dado corresponde a quase a metade dos acessos obtidos no mês anterior (384 visualizações). A página recebeu a visita de 152 usuários durante o mês, que visitaram 2 páginas por sessão e permaneceram por quase 2

minutos em cada uma. Nesse mês, houve um aumento nas taxas de rejeição do site de cerca de 18% em relação ao mês de março.

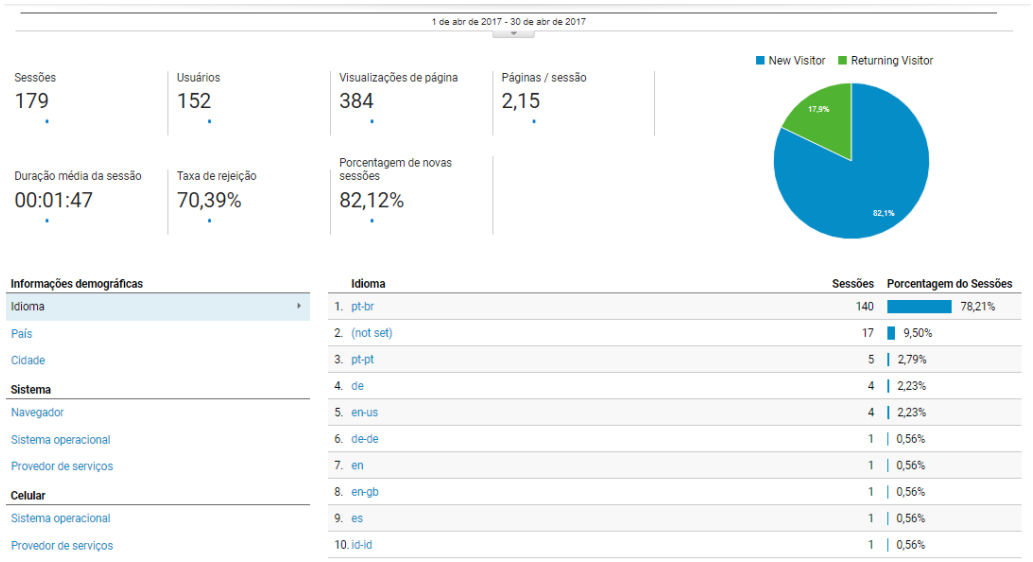


Figura 23: Dados relativos ao acesso ao MAD-MA em abril de 2017.
Fonte: Google *Analitycs*

Nos meses subsequentes ao início do projeto, os dados de acesso oscilaram, com picos e quedas, em que o motivo se dá devido a fatores externos ao projeto, como a apresentação de trabalhos sobre o MADMA em eventos e consequente divulgação do endereço virtual, além da participação em feiras e exposições, a Semana Nacional de Museus, Primavera de Museus, dentre outros. Deve-se destacar ainda o forte potencial do *Facebook* em alavancar as visitações, o que influenciaria no número de acessos e impossibilitaria a análise em relação ao projeto nas escolas. O gráfico a seguir explicita o número de acessos total no mês analisado:

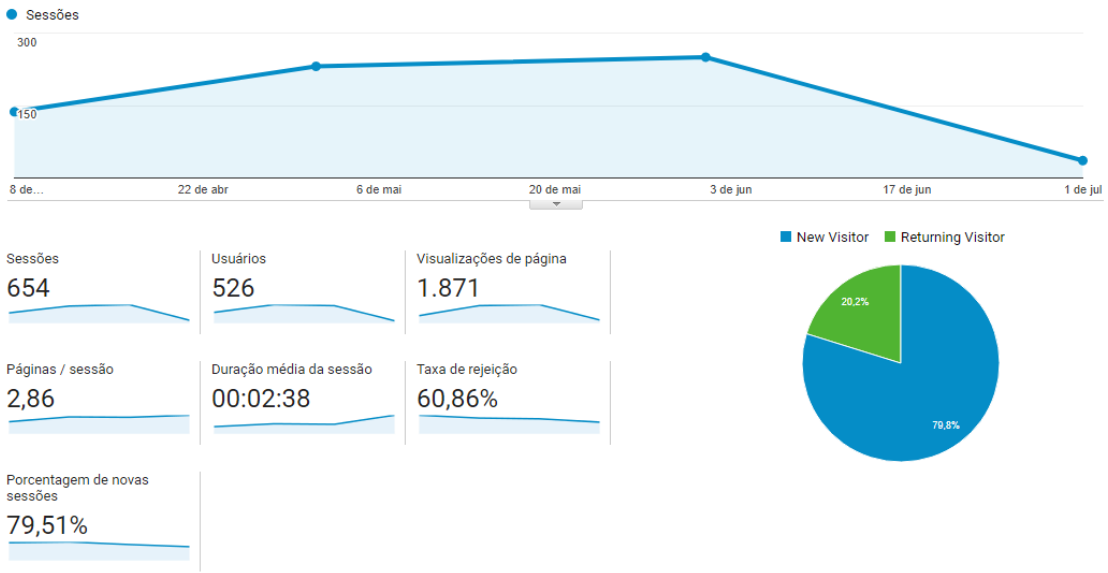


Figura 24: Gráfico do total de acessos ao MADMA, em abril de 2017.
Fonte: Google *Analitycs*

Devido à burocratização gerada pela criação das comissões, as postagens no *Facebook* foram suspensas durante o período de junho a outubro de 2017. Durante esse período, os dados de acesso apresentaram significativa mudança, ou seja, foi possível confirmar a hipótese de que devido à grande migração de acessos do *Facebook* para o MADMA, o número de visitações está diretamente relacionado ao fluxo de posts no *Facebook.*

No entanto, devido à grande margem de erro, não foi possível associar os dados de acesso ao projeto educativo. Dessa forma, o *Google Analitycs* não possui uma eficiência comprovada como mecanismo de transferência de resultados. Sugere-se que os dados específicos sobre o projeto sejam analisados através da produção de relatórios e instrumentos como questionários e grupo focal.

Perspectivas Decoloniais na Educação e o Processo de Curadoria

Com relações aos aspectos técnicos, observou-se ainda o layout do site, a fim de compreender de que forma ocorre a visitação, a partir do primeiro contato do usuário com a plataforma, se a disposição atual dos links e informações possibilita de forma facilitada a navegação e transmite a segurança e confiabilidade que a ferramenta deve proporcionar, o que a ISO 9241 denomina de maximização da satisfação do usuário. A seguir, observa-se a página inicial do site, que dá acesso as galerias:

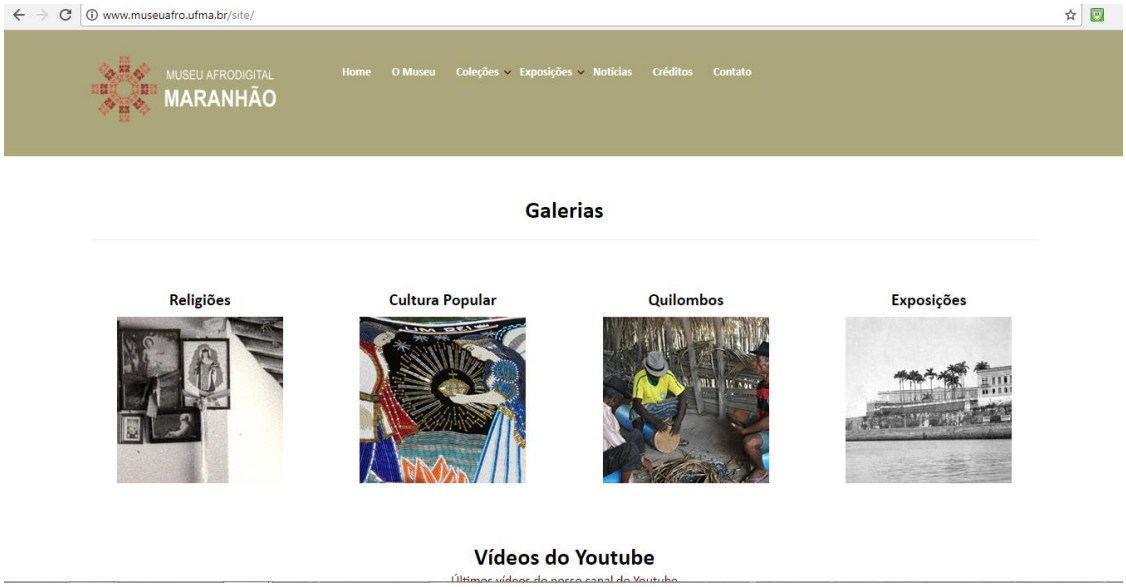


Figura 25: Home do MADMA e galerias disponíveis para visitação.
Fonte: www.museuafro.ufma.br

Conforme representado na imagem acima, observa-se que todo o conteúdo do acervo do museu está divido em quatro galerias, estas constituem as coleções[11]. Cada galeria é composta por pastas, que são subdivisões das galerias. Tais pastas agregam imagens referentes à temática específica daquela coleção, o número de páginas e de imagens é determinado pela reserva do acervo, logo, é comum ver galerias com mais imagens e outras com menos.

Análise da categorização nas coleções do MADMA

Para analisar a satisfação do usuário deve-se levar em consideração que o MADMA é um museu temático que versa sobre a temática afro maranhense como um todo. A disposição atual das informações buscou abarcar, de forma categórica, subtemas que comtemplassem as múltiplas dimensões do universo afro apresentadas nas imagens. Dessa forma, as categorias selecionadas pela equipe desde a curadoria inicial das galerias foram: Religiões, Cultura Popular; Quilombos e Exposições.

Ressalta-se que as perspectivas do projeto decolonial no discurso afrodescendente argumentam a favor da fronteira, que seria não somente o

[11] Ver item 2.2 O ACERVO DO MUSEU AFRODIGITAL DO MARANHÃO dessa dissertação.

espaço onde as diferenças são reinventadas, mas também *loci* enunciativos de onde são formulados conhecimentos a partir das perspectivas, cosmovisões ou experiências dos sujeitos subalternos (BERNARDINO-COSTA & GROSFOGUEL, 2016, p. 20).

Logo, o discurso decolonial critica algumas categorias atribuídas aos povos de matriz africana, como a de Cultura Popular, uma vez que esta concepção é fruto de uma reprodução contextual racista, onde a população era dividida entre “elite” e “povo”, sendo o povo a parcela pobre e sem educação. Dessa forma, a cultura popular seria, portanto, uma espécie de reflexo rude da cultura erudita e a sua afirmação a partir da cultura popular definiria seu domínio cultural de uma determinada parcela da população para com a outra.

Outro ponto passível de problematização é a separação entre Cultura Popular e Religião, visto que essas categorias estão imbricadas, o que resulta no abarcamento de uma pela outra. Segundo Burity (2013), as novas identidades religiosas emergiriam num contexto de pluralismo de valores na experiência religiosa e nas formas de interpretar os sinais dos tempos, de se situar no mundo (BURITY, 2013).

O autor aponta ainda que o que as torna novas não é um conjunto comum de atributos, mas basicamente o deslocamento de velhas formas de identificação, uma vez que, historicamente, a população afrodescendente brasileira passou por diversos processos de “negociação de existência” para garantir a vivência plural e a aceitação social. Denominar aspectos religiosos de Cultura Popular, seria, portanto, uma forma de reduzir a cosmologia de um povo para se encaixar nos parâmetros de uma sociedade cristã, de formação católica e segregacionista. Conforme afirma Burity (2013):

> mais do que o resultado de uma mudança na dinâmica interna das religiões, esta postura está diretamente relacionada às mudanças ocorridas nos pressupostos políticos do movimento negro. Este, desde a sua rearticulação após o fim do Regime Militar, tem tido na denúncia do mito da democracia racial e na promoção da identificação do negro brasileiro com as suas raízes africanas, suas bandeiras principais. (BURITY, A. 2013. p. 175).

Conforme supracitado, a fronteira entre Religião e Cultura Popular é tênue, sendo, portanto, muito difícil de discernir em um projeto cutatorial sem a devida problematização. As pastas a seguir (imagem) são componentes da galeria de Cultura Popular do MADMA:

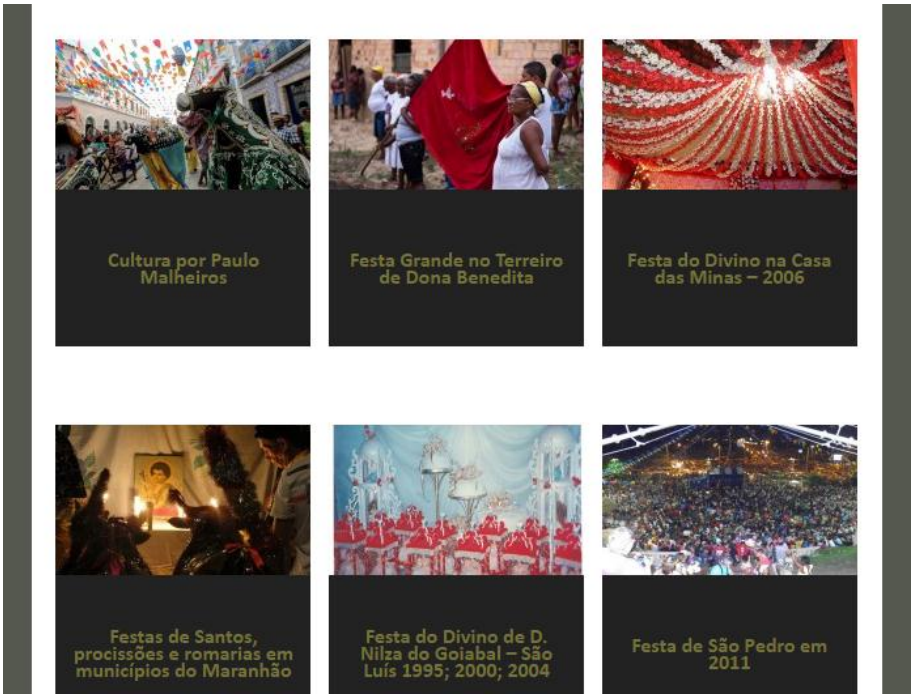


Figura 26: Galerias da Coleção de Cultura Popular do MADMA.
Fonte: www.museuafro.ufma.br

A partir do exemplo acima observa-se várias festas e manifestações religiosas apresentadas como sendo cultura popular. Neste contexto, deve-se levar em consideração que, embora a museologia esteja se ressignificando, a partir da perspectiva da chamada Nova Museologia, os museus ainda possuem muitos aspectos coloniais, o que torna a curadoria centro de maiores discussões, a fim de não incorrer no risco das instituições museológicas assumirem uma postura hegemônica no processo educativo. Nesse sentido, Penna (2014) aponta que:

> A problematização das categorias e esquemas de interpretação subjacentes ao eurocentrismo, notadamente através da explicitação dos mitos que o constroem, é justamente a proposta do pós-colonialismo latino-americano. E, nesse sentido, adotar como conteúdo programático a apresentação de alguns discursos coloniais como mitos forjados com vistas a justificar a dominação tem, assim como o projeto de Freire, um caráter pedagógico. (PENNA, 2014, p. 191).

Dessa forma, Paulo Freire elabora um projeto pedagógico denominado de educação libertadora, essa, por sua vez, visa desconstruir a mitologia opressiva, problematizando aspectos da realidade dos oprimidos, para que, dessa forma, os educandos apreendam o processo de construção da estrutura

opressora, as categorias e mitos que fundamentam tal estrutura (PENNA, 2014).

Essa percepção pedagógica permitiria aos afrodescendentes maranhenses localizassem no escopo do arcabouço como um todo, se posicionando de forma ativa, e, não passiva e aderente. Conforme aponta Freire (2005): “a análise crítica de uma dimensão significativa existencial possibilita aos indivíduos uma nova postura, também crítica, em face das situações limites” (FREIRE, 2005, p. 112).

Essa nova perspectiva museológica, também é entendida por Cameron (2007) como Museu Fórum, que defende a ideia que:

> O sistema acadêmico de classificação, que constitui um indecifrável código para a maioria dos visitantes de museus, deve ser igualmente substituído, ou melhor, ser complementado pela interpretação das coleções baseada na provável experiência e conhecimento da audiência do museu. (...) A história social e a percepção dos antropólogos devem serem usados para desenvolver técnicas de interpretação que coloquem as coleções e, especialmente, os “tesouros” do museu, em uma perspectiva mais realista. (CAMERON, 2007, p.67).

Logo, tais mudanças na classificação e categorização das coleções museológicas fazem parte de uma dinâmica ainda maior, que busca, sobretudo, inverter a lógica de saberes. Nesse sentido, além de buscar a “descolonização cognitiva” da construção ideológica da população negra, deve-se levar em consideração a facilitação da utilização do MADMA pelos usuários.

Conforme representado na figura 21 as categorias definidas para divisão do conteúdo do acervo não se apresentam de forma funcional, uma vez que a temática abordada pela coleção das Religiões se confunde com a da coleção de Cultura Popular, dificultando a navegação no site, uma vez que o visitante não possui um direcionamento por conteúdo específico. Este teria que despender mais esforços para encontrar um determinado item.

Com efeito, a fim de pensar na máxima satisfação do usuário, pode-se considerar a organização das coleções a partir do entendimento conceitual do que é representado. Nesse sentido, o artigo 216 da Constituição Federal versa acerca da formação do patrimônio cultural brasileiro, que seriam os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira.

Os bens de natureza material representados no MADMA são os casarões e sobrados do Centro Histórico de São Luís, seus azulejos e telhados, que, por serem de grande relevância e valor histórico e artístico, ganharam um espaço na galeria de Exposições. Todos os demais bens representados nas coleções do site são de natureza imaterial, estes, por sua vez, abarcam um universo múltiplo e fluído e manifestações.

O Decreto Nº 3.551, de 4 de agosto de 2000 institui o registro dos bens de natureza imaterial. Pensando na complexidade desses bens, foram criados quatro livros. Conforme dispostos no § 1º:

> § 1º Esse registro se fará em um dos seguintes livros:
>
> I - Livro de Registro dos Saberes, onde serão inscritos conhecimentos e modos de fazer enraizados no cotidiano das comunidades;
>
> II - Livro de Registro das Celebrações, onde serão inscritos rituais e festas que marcam a vivência coletiva do trabalho, da religiosidade, do entretenimento e de outras práticas da vida social;
>
> III - Livro de Registro das Formas de Expressão, onde serão inscritas manifestações literárias, musicais, plásticas, cênicas e lúdicas;
>
> IV - Livro de Registro dos Lugares, onde serão inscritos mercados, feiras, santuários, praças e demais espaços onde se concentram e reproduzem práticas culturais coletivas.

Conforme destacado acima, nos parágrafos I, II, III, e IV, a classificação dos bens imateriais a partir das categorias de Saberes, Celebrações, Formas de Expressão e Lugares é funcional e explicativa. Essas categorias poderiam ser utilizadas para a organização das coleções, visto que estas abarcam todas as demais representações que constituem o MADMA de forma sistemática, além de refletir o pensamento da literatura pós-colonial, que busca um afastamento da visão eurocêntrica e a formação de uma nova conscientização do lugar do sujeito oprimido na sociedade moderna.

Maximização de produtividade e volume de conteúdo disponibilizado

Outro ponto abordado pelos problemas de usabilidade é o volume de conteúdo disponibilizado, o que se torna uma questão corriqueira devido à grande capacidade de armazenamento que a hospedagem disponibiliza para o site do MADMA. Atualmente, o acervo do museu é composto por 1972

imagens, 183 áudios, 8 vídeos e mais de 500 páginas de documentos, subdivididos em 80 pastas distribuídas nas 4 galerias.

Todas essas informações dificultam a utilização da ferramenta, uma vez que o usuário precisa navegar por muitas páginas até encontrar o conteúdo desejado. Ao analisar cada uma das imagens, também foi identificado que muitas delas eram semelhantes e poderiam ser enxugadas. Outro ponto relevante é a falta de padronização do número de imagens, o que faz com que as pastas possuam quantidade de imagens diferentes.

O problema do volume de conteúdo também está relacionado à diminuição da agilidade na navegação, uma vez que muitas imagens na mesma pasta tornam o carregamento da página mais lento. Deve-se atentar também para a especificidade das informações de cada imagem, uma vez que disponibilizá-las em larga escala prejudica a catalogação, visto que várias imagens possuem as legendas padronizadas e, dessa forma, perde-se muita informação especifica sobre o objeto.

A fim de permitir que o usuário realize a tarefa de forma rápida e eficiente, a comissão técnica decidiu pela redução do número de imagens em galerias. Dessa forma, é possível colocar legendas mais específicas, tags e marca d'água. O que também aumenta significativamente o controle sobre a circulação de imagens do Museu Digital. As imagens removidas serão destinadas a uma reserva técnica que poderá ser enviada em caso de solicitação por parte dos usuários.

Decidiu-se ainda pela mudança na estrutura organizacional do site. Serão mantidas algumas pastas básicas referentes aos terreiros mais antigos/conhecidos obedecendo ao número máximo de 15 imagens por pasta. As demais imagens serão distribuídas em novas pastas que serão organizadas por temas (Festa do Divino, Mina Cura e Baião, O feminino no Tambor de Mina, Tambor de Crioula, etc.).

Nessa nova constituição das galerias e pastas, além das imagens, texto base de apresentação e legendas específicas, serão incluídos todos os demais materiais referentes ao tema: vídeos, entrevistas, material educacional, PowerPoint; artigos (Boletim de Folclore e demais periódicos). O objetivo dessa reformulação é fazer com que o visitante observe todo o material temático em uma única "sala temática", facilitando a organização do objetivo da exposição e

até mesmo para que se produza algum tipo de material didático. Pretende-se também ampliar o alcance temático do museu com conteúdo mais variado e aumentar o tempo de permanência dos visitantes.

Redes Sociais

Atualmente as redes sociais do MADMA[12] executam um papel fundamental para o desenvolvimento de diversas atividades do museu. Devido às suas características, o *Facebook* têm sido a rede social mais usada nesse processo. O destaque está principalmente para o ambiente virtual dessa rede, que permite interação e conexão entre os usuários do MADMA.

Nesse sentido, as atividades colaborativas são mantidas através dos comentários, compartilhamentos e reações sobre as postagens. A comunicação assincrônica facilita o processo de aprendizagem, discussão de políticas afirmativas e fortalece os interesses em comum, como o movimento negro. Além de possibilitar o gerenciamento de informações e o feedback do público, com relação às postagens, o *Facebook* também tem mostrado potencial para o desenvolvimento da chamada “pedagogia de projetos”.

Prado (2003) aponta que essa pedagogia é importante por desenvolver projetos articulados que envolvem diversos protagonistas do processo educacional. Essa articulação se manifesta através de um projeto de sala de aula do professor que desenvolve determinadas problemáticas pensadas para aquele grupo de alunos. Os projetos pedagógicos são considerados uma metodologia facilitadora de ensino por integrarem computadores, materiais da biblioteca e televisores (PRADO, 2003, p. 04).

A autora afirma ainda essa metodologia pedagógica, que envolve os mais diferentes tipos de projetos, é fundamental para o processo de reconstrução de uma nova escola. O fato ainda de envolver a articulação entre um gestor educacional (o proponente ou equipe que desenvolverá o projeto), os professores e os alunos facilita a busca por soluções que viabilizam a

[12] Ver item 3.1 MUSEUS E REDES SOCIAIS: A EXPERIÊNCIA NO MUSEU AFRODIGITAL dessa dissertação.

realização de novas práticas pedagógicas, que valorizam sobretudo a aprendizagem para a vida (PRADO, 2003, p.04).

Dessa forma, acredita-se que o projeto de educação museal desenvolvido pelo Museu Afrodigital do Maranhão é a aplicação da pedagogia de projetos. E que a integração das diversas mídias – incluindo o MADMA e as redes sociais –, e os conteúdos curriculares sendo aplicados em uma perspectiva de aprendizagem construcionista, Prado *apud* Valente (1999), aponta o construcionismo como sendo a construção do conhecimento baseada na realização de uma ação que tem como resultado um produto de interesse pessoal de quem produziu o projeto (PRADO *apud* Valente, 1999, p. 141*)*.

No caso do MADMA, observa-se que o interesse está voltado para a construção de uma sociedade mais igualitária, através da democratização da informação sobre o universo afro, que por si só já é um importante atuante na desconstrução de preconceitos raciais, na construção de políticas afirmativas que visam ao desenvolvimento de uma sociedade igualitária, na conscientização social, a começar pela base da sociedade, os jovens.

Nesse sentido, busca-se ferramentas que possam facilitar esse processo, logo, a análise da experiência do MADMA aponta que o *Facebook* tem se mostrado uma importante ferramenta para a efetivação dos objetivos do museu e um importante veículo de integração com os alunos. Uma vez entendida a relação de proximidade entre o museu e suas redes sociais, sobretudo o *Facebook,* foi decidido por parte da Comissão Técnica integrar mais os dois dispositivos através da aba do mural de notícias.



Figura 27: Notícias veiculadas pelo site do MAD-MA.
Fonte: Museu Afrodigital do Maranhão.

Conforme apresentado na imagem acima, o mural de notícias do MAD-MA fica situado na parte inferior da página inicial do site. Atualmente ele é utilizado para compartilhamento das últimas notícias que possivelmente interessariam os usuários do site, no entanto, como as postagens não são frequentes, essas notícias geralmente seriam publicadas somente no *Facebook*.

De acordo com o novo modelo, que visa aumentar o diálogo dos usuários do *Facebook* do MADMA com o site do museu, as publicações seriam primeiramente postadas no mural de notícias para posteriormente serem compartilhadas no *Facebook*. Dessa forma, os seguidores da página do museu teriam acesso apenas a uma chamada, com uma breve descrição do conteúdo acompanhado de um link que direcionaria para a matéria na íntegra, no mural de notícias.

Esse modelo não seria aplicado a todas as postagens, pois o *Facebook* é uma rede social que propõe um diálogo com o usuário, isso tem reflexos na dinamização das postagens e no número de publicações. A fim de sistematizar essa relação e organizar esse processo, é imprescindível um cronograma de postagens, que deve ser aplicado e acompanhado para possíveis adequações.

Dessa forma, o cronograma funcionaria a partir da definição dos horários em que há um maior fluxo de usuários acessando a página do *Facebook* do museu, com o auxílio da ferramenta *EdgeRank*, para que as postagens possam

alcançar um maior número de pessoas. Essas postagens são feitas todos os dias, incluindo os finais de semana, só que com temáticas diferentes. Elas podem ser realizadas utilizando o aplicativo *HootSuite*, que além de associar todas as redes sociais (*Instagram* e *Facebook*) do museu em uma só plataforma, também dá feedbacks de acesso e permite programar as postagens que serão publicadas ao longo dos dias. A proposta seria:

Horário /Dia	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
13:00	Variados	Educacional	Religião	Educacional	Notícias
18:00	Galeria	Cultura popular	Curiosidades	Vídeos	Galeria



Horário/Dia	Sábado	Domingo
13:00	Infantil	Variadas
17:00	Variadas	Cultura Popular
20:00	Galeria	Variadas

- **Postagens Variadas:** terão um conteúdo bastante diversificado, trazendo sempre novidades relacionadas à temática afro, assim como decisões judiciais, cursos, palestras, eventos, filmes, livros e todo material de empoderamento racial.
- **Linguagem:** acessível a todos os públicos que acompanham a página.
- **Formas de Publicação:** criação de conteúdo e repostagem.

- **Ferramentas:** *EdgeRank - Facebook*, Aplicativo *HootSuite (HootSuite* é um sistema norte-americano especializado em gestão de marcas na mídia social) e Impulsionar.

Exemplo de postagem infantil:

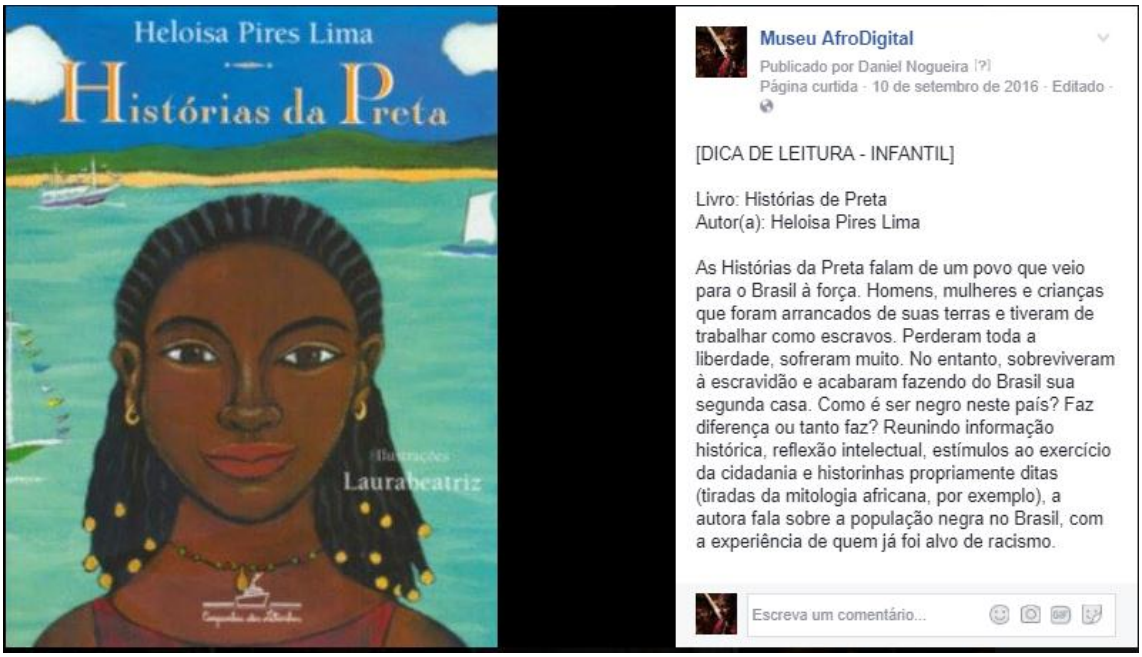


Figura 28: Exemplo de postagem infantil no *Facebook* do MADMA.
Fonte: *Facebook* do Museu Afrodigital do Maranhão

Além do crongrama de postagens, acredita-se que deveriam ser emitidos relatórios mensais dos dados e estatísticas apresentados pelo *Facebook*, assim como são emitido relatórios do Google Analytics para acompanhamento das movimentações no site do museu. Esses relatórios são importantes para compreender a aceitação da ferramenta pelos usuários, quantificar as ações e direcionar as postagens para os assuntos de maior interesse e relevância definidos pelos seguidores.

Ferramentas e Maximização da Satisfação do Usuário

- *Tags*

Ainda no intuito de maximizar a produtividade e facilitar a utilização do MADMA, pensou-se em uma ferramenta de busca por palavras-chave que

dialogaria com as informações das pastas e galerias. Esse sistema maximizaria a eficiência do museu, uma vez que os usuários poderiam navegar em busca de conteúdo específicos. Esse mecanismo ainda é útil para saber qual temática é mais procurada dentro do site, o que ajudaria na aquisição do acervo e marketing de conteúdo.

Para a educação, esse sistema de busca também é muito valioso, pois deve-se levar em consideração a facilidade de planejamento das aulas e organização de conteúdo por parte dos educadores. O objetivo é que o usuário não perca muito tempo para identificar o local de um item mais específico.

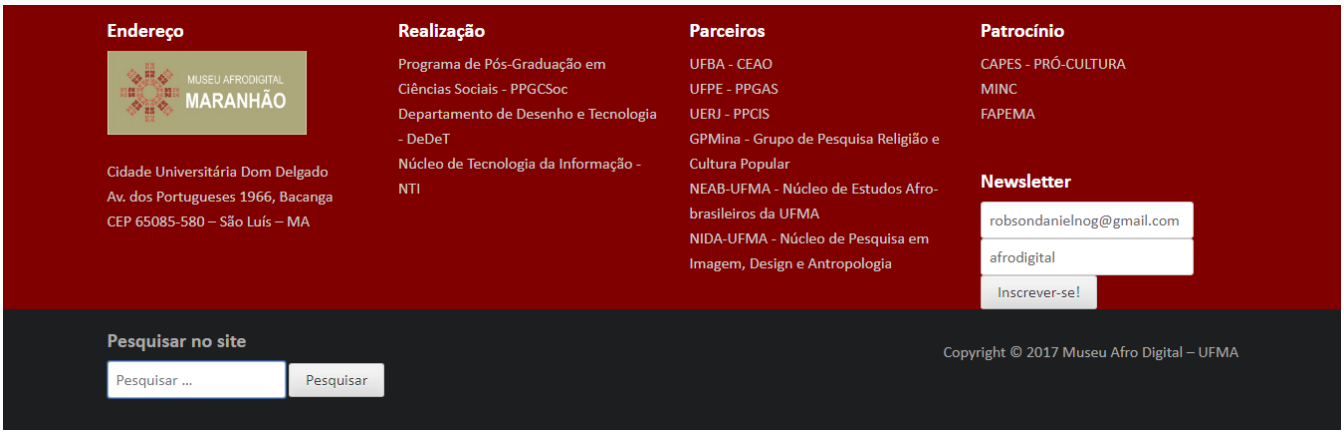


Figura 29: Função pesquisar no MADMA.
Fonte: www.museuafro.ufma.br

Conforme apresentado na imagem acima, o site possui um mecanismo de busca no canto inferior esquerdo. A ideia é fazer com que esse sistema dialogue com palavras-chave identificadas a partir dos itens contidos nas galerias e pastas. Esse sistema seria parecido com o sistema de *tags*[13], já utilizado pelo MADMA nas redes sociais. Dessa forma, cada galeria e pastas deveria conter 3 ou 5 palavras-chave -*tags*-, que apresentassem os principais temas contidos ali. Acredita-se que a utilização desse mecanismo de forma adequada tornaria a ferramenta mais eficiente, o que poderia aumentar o número de usuários.

[13] Ver item 3.1.2 A UTILIZAÇÃO DE FERRAMENTAS NO DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NO *FACEBOOK*.

Tecnologia Assistiva

O Brasil apresenta um processo histórico de exclusão e preconceito contra pessoas portadoras de necessidades especiais. A Constituição Federal de 1988 traz várias garantias e reforça a questão da acessibilidade. Em seu artigo 227, parágrafo 2º a carta magna apresenta a seguinte redação:

> art. 227. É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão. (Redação dada Pela Emenda Constitucional nº 65, de 2010)

Durante muito tempo, várias instituições sociais como as escolas e os museus excluíram as pessoas com deficiências, prejudicando a interação e o desenvolvimento dessas pessoas. Para que esse processo social seja reparado, é necessária uma reestruturação na dinâmica dessas instituições, dessa forma, deve-se disponibilizar treinamento, recursos e suportes necessários para a aplicação de uma perspectiva inclusiva.

Nesse contexto, apresentam-se as Tecnologias Assistivas, que, para Sasssaki (1996), são aquilo que assiste, ajuda ou auxilia as pessoas com alguma limitação, visando lhes proporcionar maior independência, qualidade de vida e inclusão social, através da ampliação de sua comunicação, mobilidade, controle do seu ambiente, assim, um dispositivo democratizante deve questionar seus mecanismos de segregação e vislumbrar novos caminhos de inclusão social em seu aspecto mais amplo.

Com efeito, cabe ressaltar que, durante o período de desenvolvimento do projeto nas escolas, surgiu uma demanda de inclusão de um mecanismo que atendesse às necessidades de uma pessoa com deficiência visual, essa solicitação foi feita por parte de uma aluna para a coordenação do Museu Afrodigital do Maranhão. Visando assistir todos os usuários, fizemos um

levantamento das extensões disponíveis para Wordpress[14] que é a atual plataforma de gerenciamento do MADMA.

Foi encontrado 8 tipos de *plug-ins*[15] capazes de tornar o MADMA acessível para deficientes visuais, são eles:

1. *Watool:* Essa ferramenta permite ao usuário personalizar sua experiência de acordo com as suas necessidades. Ela possui uma barra de tarefas que permite ainda que o usuário modifique o tamanho da fonte, o espaçamento entre as palavras e até a cor do plano de fundo;
2. *AccessibilityPress:* Esse aplicativo avalia todo o site buscando pontos onde falta aplicar acessibilidade, essas informações são emitidas através de relatórios;
3. *AccessibilityPress (Ligações externas):* Esse aplicativo possui a função de tornar acessíveis links externos presentes no site, é importante para não limitar a navegação do usuário;
4. *Validador Pro Site:* Esse aplicativo fornece uma validação de acessibilidade, ao analisar se todas as páginas do site estão de acordo com as diretrizes de acessibilidade;
5. *SOGO Acessibilidade:* O plug-in irá analisar todo o código e automaticamente fornece suporte de acessibilidade para os diferentes usuários;
6. *WP Acessibilidade:* Permite que o usuário personalize toda a sua experiência no site, adiciona ainda uma série de recurso uteis com configuração mínima ou conhecimento especializado;
7. *Acessível Poetry*: Aplicativo simples capaz de adicionar acessibilidade ao site. Possui funções específicas e limitadas para deficientes visuais com baixa visão;

[14] *WordPress* é um aplicativo de sistema de gerenciamento de conteúdo para web, escrito em PHP.
[15] São aplicativos leves capazes de atribuir funções especificas para aplicativos maiores, com sites.

8. *Pojo Acessibilidade:* Diferente dos outros aplicativos que alteram a interface do site, o Pojo Acessibilidade busca tornar o site acessível mantendo sua configuração original.

A instalação desses aplicativos é simples e gratuita, essas ferramentas são muito úteis e devem ser utilizadas para que todos os deficientes tenham seu direito de livre acesso garantido. O MADMA está testando quais *plug-ins* serão acrescentados ao site para satisfazer a necessidade dos deficientes visuais, tanto os de baixa visão quanto os cegos. Os usuários portadores de deficiência visual em diferentes níveis serão convidados para avaliar os aplicativos e relatar a experiência.

Tradução do MADMA para outros idiomas

O Museu Afrodigital do Maranhão é um dispositivo online que pode ser acessado de qualquer lugar, sem limitações de tempo e espaço, essa propriedade é muito interessante para um processo de interação intercultural. Atualmente o MADMA tem a possibilidade de democratizar a informação não só em nível local, mas em escala global. Conforme mostra a imagem a seguir, os usuários do dispositivo são oriundos de diferentes países, o que engloba vários idiomas:

	Idioma	Sessões	Porcentagem do Sessões
1.	pt-br	1.685	82,48%
2.	(not set)	161	7,88%
3.	en-us	64	3,13%
4.	pt-pt	28	1,37%
5.	tr	26	1,27%
6.	de	16	0,78%
7.	zh-cn	16	0,78%
8.	pt	10	0,49%
9.	it-it	6	0,29%
10.	en-gb	5	0,24%

Figura 30: Dados de visitações do MADMA 2017.
Fonte: Google *Analitycs*

Dessa forma, constatou-se que existem duas maneiras de traduzir o museu, a primeira seria baixando todo o arquivo *Wordpress* nos idiomas inglês, francês e espanhol diretamente do site oficial da comunidade *Wordpress*. Assim, o usuário que acessasse de outro país teria a opção de ver uma versão do site no seu idioma. A segunda forma seria instalar arquivos de tradução manualmente na instalação padrão, o que só seria possível se todos os arquivos fossem adicionados novamente ao site

Nos dois casos, os *plug-ins* e temas não são traduzidos automaticamente, eles funcionariam normalmente em português ou teriam que ser produzidos arquivos de tradução específicos para cada item. Para que se cumpra a função social dos museus em última instância, deve-se pensar nesses mecanismos como uma forma de transmissão da informação. Essa nova funcionalidade também seria útil para a utilização do MADMA como dispositivo educativo, uma vez que também abarcaria as disciplinas de inglês, francês e espanhol.

Formato e aspectos visuais do site

Ainda visando a melhoria na experiência de utilização da plataforma, pensou-se em modificações na aparência do site. O objetivo é tornar convidativa uma experiência exploratória pela coleção do museu. Logo, o conteúdo deve ser apresentado de forma orientada para o objeto, mas proporcionando uma visita virtual atrativa e que possa estabelecer uma relação de troca, de aprendizagem, simples e com direcionamento lógico.

Para isso, devem ser questionados os padrões atuais e adaptados de forma a satisfazer as necessidades de um público diversificado. Atualmente todo o site é feito em formato padrão, por abas, além desse modelo utilizado no MADMA, ainda existe o modelo cuja barra de rolagem é horizontal, o que é não é muito utilizado no Brasil e o modelo de “rolagem infinita”.

O modelo de “rolagem infinita” também conhecido como modelo barra tem sido apontado como estratégia de usabilidade para diminuir a taxa de rejeição em sites de notícias. O motivo é que uma vez que a noticia é veiculada nas redes sociais os usuários tendem a clicar na notícia de seu interesse, visualizar apenas aquela página e depois sair do site.

O modelo barra facilita a navegação nas demais páginas uma vez que basta continuar rolando para o usuário ter acesso a outros conteúdos. Esse modelo é uma alternativa de visitação, visto que os links que levam ao conteúdo específico continuam disponíveis para os usuários. Outra alternativa é que essa modificação seja aplicada apenas as abas das galerias, não alterando a página inicial do museu, assim como é aplicado pelo Museu Afrodigital de Pernambuco.



Figura 31: Acervo do MAD Pernambuco.
Fonte: www.museuafro.com.br

Conforme é possível observar na imagem acima, a extensão do site se dá toda a partir da parte inferior da página, à medida que o usuário vai percorrendo a exposição. É importante frisar que grande parte dos usuários do MADMA também são usuários do *Facebook* e outras redes sociais e o "modelo de rolagem infinita" é o modelo padrão utilizado pelas principais redes sociais, fazendo com que o usuário se sinta mais habituado a navegar nesse tipo de site, o que influencia na maximização da satisfação do usuário.

Nesse contexto, destaca-se que é possível pensar ainda no *layout* do site, ou seja, a aparência do museu. Leva-se em consideração que para um processo de democratização da informação, deve-se primeiramente atrair o público, visto que o MADMA não possui um público-alvo específico, toda a apresentação do conteúdo deve abarcar diferentes tipos de usuários. Esses

visitantes devem sentir-se atraídos pelo layout do site e à vontade para permanecer navegando, pois, esse processo fideliza o usuário.

A utilização do MADMA como ferramenta educativa exige ainda uma adaptação para os diferentes níveis de ensino. A sugestão, nesse sentido, é não só uma adequação de conteúdo, mas também mudanças na aparência do museu. Por exemplo, nas sessões de áudios, onde o visitante permanece de forma estática durante a reprodução, investir em elementos visuais é imprescindível para a satisfação do usuário.

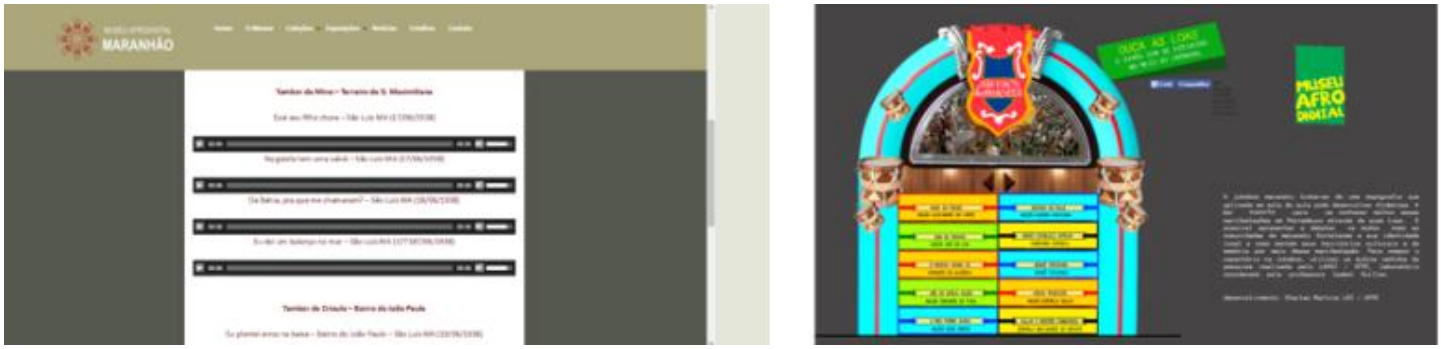


Figura 32: Aspectos físicos das mídias no MAD.
Fonte: www.museuafro.ufma.br e www.museuafro.com.br

Conforme apresentado na imagem acima, observa-se que o mesmo tipo de conteúdo arranjado de forma diferente é capaz de impactar o usuário, causar curiosidade e envolvimento. O relato do Museu Afrodigital de Pernambuco sobre a utilização do modelo *jukebox* para os áudios do acervo é muito positivo, uma vez a ferramenta por si só já presume uma interação com o público. Esse formato foi disponibilizado para a utilização pelos demais museus da rede. Essa e demais adaptações devem ser pensadas visando ao alcance de um público mais abrangente e a maximização da satisfação dos usuários.

Conteúdo Educativo

O Museu Afrodigital do Maranhão possui um rico acervo que pode ser utilizado com fins informacionais e educativos. No entanto, não possui um conteúdo voltado especificamente para a educação. Uma vez que existem online materiais didáticos, manuais de ensino sobre educação étnico-racial,

jogos educativos dentre outros, acredita-se que seria interessante que o MADMA pudesse disponibilizar esse conteúdo.

O objetivo seria dar suporte para os educadores que visam utilizar o dispositivo voltado para a educação e criar um repositório online de conteúdo direcionado para a educação afro-brasileira e africana. Nesse sentido, a comissão técnica do MADMA definiu que cada galeria agruparia o material educativo especifico da temática em questão. Dessa forma, a organização das subdivisões das galerias ficaria: Imagens; Áudios; Vídeos; Documentos e Materiais Educativos. Por exemplo:

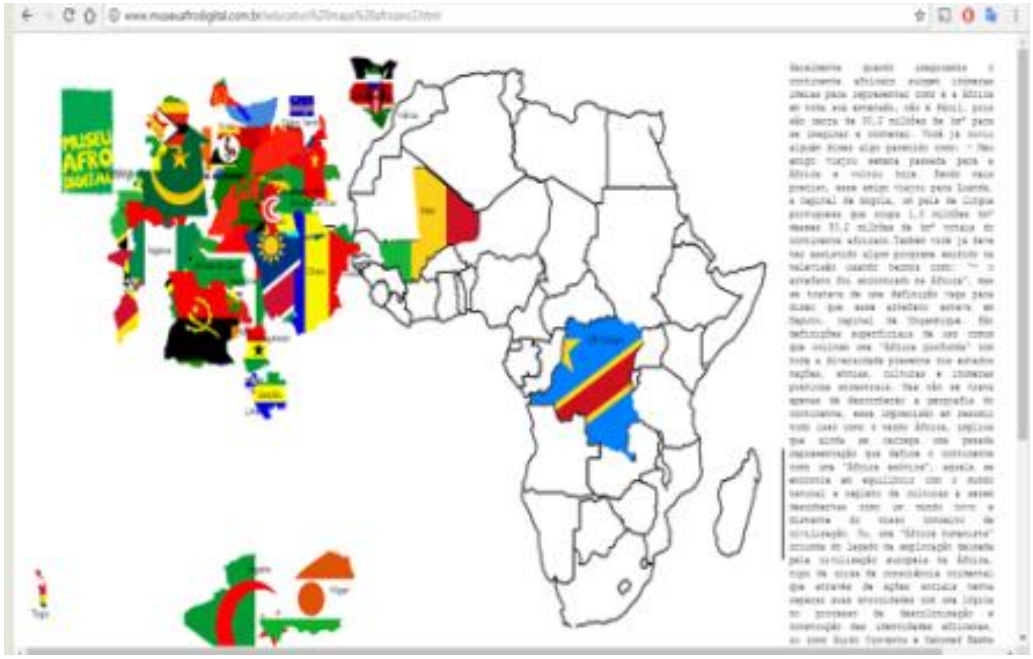


Figura 33: Mapa educativo.
Fonte: www.museuafro.com.br

A imagem acima retrata um jogo educativo disponível online no Museu Afrodigital de Pernambuco. O jogo é um elemento lúdico considerado facilitador da aprendizagem no contexto escolar. A atividade é de encaixe dos países, cujo objetivo é montar todo o continente africano. O manuseio das peças é simples, com o auxílio do cursor do mouse, o que permite a aplicação da ferramenta para diferentes níveis de ensino, observa-se ainda que um texto informativo media a atividade.

Processo de democratização virtual

Um dos problemas enfrentados pelos museus na *web* é com relação a inclusão digital[16], visto que muitos domicílios brasileiros ainda não possuem acesso à internet. Essa situação é agravada nos interiores do Maranhão, nas comunidades quilombolas do estado e nos bairros periféricos. O acarreta a limitação do acesso de várias pessoas às plataformas online, dentre elas, o Museu Afrodigital do Maranhão.

No entanto, é imprescindível para o trabalho de inclusão social e democratização da informação que os grupos que estão representados no MADMA participem como sujeito ativo desse processo, a partir construção de conhecimento e de identificação com o que está exposto. A inversão de papéis de objeto da musealização para sujeito interfere diretamente na lógica de poder e saber no conhecimento museológico.

Por muito tempo, diversos grupos marginalizados foram excluídos de determinados espaços, como os museus, e essas instituições ainda permanecem com traços marcantes de colonialidade. No entanto, a chamada nova museologia busca não só a inclusão e cooperação desses povos, mas também a valorização étnica dentro desses espaços que antes eram segregacionistas.

Nesse sentido, o MADMA busca cumprir sua função social no contexto da nova museologia, onde o conceito de representatividade sai do discurso e é levado para a prática. Constituindo, dessa forma, um espaço de encontros e desencontros, em que reinvindicações políticas específicas acontecem. Deve-se levar em consideração ainda que muitas escolas da rede pública não possuem acesso à internet, o que inviabiliza a educação museal com esse dispositivo no ambiente formal de ensino.

Dessa forma, para que o processo de democratização e educação utilizando o acervo do MADMA tivesse aplicabilidade funcional e eficácia política para todos, seria necessário romper a barreira criada pela limitação de

[16] Ver o item 1.2.3 PROBLEMAS RELACIONADOS À INCLUSÃO dessa dissertação.

acesso à internet. Com esse objetivo, foi criado o “MADMA *off-line*” que nada mais é do que uma versão do site para navegação *off-line*.

O MADMA *off-line* foi criado a partir do download de todo o site feito através de um computador com acesso à internet e depois de baixado inserido em um dispositivo móvel, como um notebook, HD externo, pen drive ou DVD. Dessa forma, todo o conteúdo do museu, incluindo o acervo e as notícias, é preservado para navegação sem acesso à internet. Essa alternativa possibilita o deslocamento do MADMA mesmo para os locais mais remotos. Uma das utilizações do MADMA *off-line* será no projeto de educação museal em uma escola do interior do Maranhão pertencente ao programa *Mais IDH*.

A sugestão é que sejam feitas várias cópias do dispositivo e disponibilizadas em DVD para as escolas das redes de ensino pública e privada, a fim de constituir parte do acervo dessas unidades. Dessa forma, os alunos e professores teriam esse recurso sempre acessível. Outra sugestão é a disponibilização desses DVDs com o MADMA *off-line* às comunidades que não possuem acesso à internet, esse conteúdo também pode ser disponibilizado a partir de *tablets*. Somente assim estaria concluído, de forma amplamente inclusiva, o processo de democratização e educação museal, a partir do dispositivo Museu Afrodigital do Maranhão.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apresentam-se conclusões preliminares acerca da pesquisa visto que os processos socioculturais dos quais o universo dessa pesquisa está inserido, como as tecnologias, os museus, os discursos decoloniais, embora sejam atuais, se ressignificam em um fluxo constante. Nesse sentido, a partir do levantamento bibliográfico aplicado as práticas reais observou-se que existe um peso significativo e simbólico na expressão museu.

Dessa forma, cabe ressaltar que a nova museologia vem ressignificando o conceito de museu a partir de discursos decoloniais. No entanto, ainda se observam traços marcantes de colonialidade no saber museológico, sobretudo, no processo de categorização. Entretanto, os movimentos sociais e um novo contexto político, com novos espaços, fizeram com que no discurso social a lógica se invertesse, e o objeto da musealização se tornasse sujeito de novos anseios.

Nesse contexto, aderindo ao processo, os museus, dentre os quais o Museu Afrodigital do Maranhão, mostraram-se campos de Reinvindicações políticas específicas. Logo, com as mudanças nos discursos teóricos e sociais os museus estão cada vez mais se apropriando dessa noção, mostrando que podem ser uma instituição que contribui para repensar lógicas hegemônicas no processo educativo e democratizante.

Os projetos socioculturais e educativos desenvolvidos pelos museus mostraram-se eficientes para tirar o conceito da representatividade popular do discurso e levar para a prática. Observou-se ainda que no início da pesquisa o local do sujeito era um, completamente influenciado pelo contexto político brasileiro, o que direcionou mais o estudo para a parte técnica e metodológica da análise. Com a mudança de perspectiva foi necessário um direcionamento maior para o contexto museológico a fim de tentar abarcar a complexidade desse processo.

Considera-se que os museus passaram a reconhecer que além das funções de preservar, conservar, expor e pesquisar, são instituições a serviço da sociedade e, através das ações educativas, tornam-se elementos vivos, integrando-se a dinâmica cultural das cidades. Essa integração é importante e deve ser realizada de modo criterioso para que entre as práticas de

preservação do patrimônio cultural, as práticas do turismo e as práticas de valorização de memórias da comunidade local estabeleça uma relação de respeito e solidariedade.

Durante o desenvolvimento da pesquisa que se deu no período de 2 anos, observou-se ainda que os discursos ganharam novos sujeitos, as redes sociais tiveram um protagonismo nesse processo. Novos conceitos e espaços foram se constituindo socialmente e termos como empoderamento, alteridade, sororidade, afro-pertencimento, *Cyberativismo* dentre outros modificaram lógicas e padrões pré-estabelecidos.

O Museu Afrodigital fez parte desse processo, o *Facebook* foi o principal veículo de comunicação com a sociedade. A partir de postagens que tratavam de temas como racismo e intolerância religiosa foi possível criar identificação social, com a classe que historicamente foi excluída dos museus. Os agentes sociais, também foram incluídas no espaço digital através dos celulares, como apontou a pesquisa, e eles utilizavam os posts como forma de se expressar.

Nesse contexto, observou-se que o dispositivo MADMA adquiriu um novo significado, um sentido além daquele aparente, atribuído pelo processo de musealização, passando a representar outra coisa. Este, se mostrou como um dispositivo retirado do contexto para o qual foi originalmente concebido e que, não eliminou sua função primeira, mas incorporou novas funções, abarcando um universo mais amplo.

Dessa forma, observou-se que o MADMA possui uma importante atuação no cenário afro-maranhense por democratizar o saber, diversificar o conteúdo exposto acerca do tema, levantar discussões sobre políticas afirmativas contra o preconceito racial e por possibilitar a educação museal, levando para dentro das escolas informações através de uma ferramenta de fácil acesso e manuseio pelos alunos e professores.

A pesquisa mostrou ainda que as tecnologias possuem um importante papel na ampliação das possibilidades de divulgação da informação. Também foi possível constatar a partir da análise da aplicabilidade do MADMA em ambientes formais e informais de ensino, que é viável a utilização do Museu Afrodigital do Maranhão como ferramenta didática.

Dessa forma, a educação museal mostrou interagir com a educação formal a partir do momento que ela vem preencher lacunas do ensino. Nesse

sentido, analisou-se a aplicação da educação museal em ambiente informal, que se mostrou menos burocrático e mais democratizante por abarcar populações que não tiveram acesso à escola e nem ao museu.

Ressalta-se ainda que a educação museal em ambiente informal se mostrou mais direcionada, esta, por sua vez, carece de mais estudos para testes e validações de instrumentos de análise específicos. O conteúdo ministrado também pode variar, visto que no ambiente formal leva-se em consideração a faixa etária dos alunos para a determinação do tema da aula e no ambiente informal o público é diversificado.

Nesse sentido, foi possível concluir que essa experiência pode se estender para outras ferramentas da mesma natureza, visto os outros museus da rede de museu afro digitais possuem características técnicas e funcionais semelhantes. Além de museus virtuais, outras ferramentas como *Facebook* se mostraram aptas ao processo educativo.

Por fim, foi possível constatar que as redes sociais, sobretudo, o *Facebook,* apresentaram um impacto significativo para as instituições museológicas, uma vez que aumentam os potenciais democratizantes e educativos dos museus virtuais. Considera-se para possibilidades de explorações futuras dessa temática, uma análise dos sujeitos nesse novo processo. E no campo metodológico considerasse uma análise comparativa no campo internacional, a partir de uma experiência em um museu de Portugal ou da França.

REFERÊNCIAS

ASCOTT, R. **The museum of the third kind**. Intercommunication, Tokyo, n. 15, 1996.

ASCENSÃO, José Oliveira. **Direito Autoral.** 2º ed. Rio de Janeiro. Renovar: 1997.

AZUMA, R. "**A Survey of Augmented Reality**", Presence: T**eleoperators and Virtual Environments**, v .6, n.4, 1997, p. 355-385.

BALSA, J. M. **Museus e internet. Recursos online nos sitios web dos museus nacionais portugueses**, Revista TEXTOS de la CiberSociedad, 2007.

BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da arte.** São Paulo: Editora Perspectiva, 1998.

BASTOS, Aurélio Wander. **Dicionário de Propriedade industrial e assuntos conexos**. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 1997, p. 197.

BEITES, Alexandre **- A inclusão da emoção na comunicação museológica – contributos do marketing de serviços.** Ensaios e Práticas em Museologia. Porto, Departamento de Ciências e Técnicas do Património da FLUP, 2012, vol. 2, p. 10-23.

BENFORD, S. et. al. **"Understanding and Constructing Shared Spaces with Mixed Reality Boundaries"**. ACM ToCHI, v.5, N.3, 1998, p. 185-223.

Bernardino-Costa, J., & Grosfoguel, R. (2016). **Decolonialidade e perspectiva negra.** *Sociedade e Estado*, *31*(1), 15-24.

BOURDIEU, Pierre; DARBEL, Alain. **O amor pela arte – Os museus de arte na Europa e seu público.** Porto Alegre/RS: Zouk, 2007.

BOURDIEU, Pierre et al**. O poder simbólico.** 1989.

BURGESS, Jean; GREEN, Joshua. **YouTube e a revolução digital: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade**. São Paulo: Aleph. 2009.

BURITY, Joanildo A. Cultura e identidade no campo rel Pedagogia de projetos Maria Elisabette Brisola Brito Prado1igioso. **Estudos Sociedade e Agricultura**, 2013.

BRASIL, M. E. C. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana. **Brasília, DF**, 2004.

CAMERON, Duncan F. The museum, a temple or the forum. **Curator: The Museum Journal**, v. 14, n. 1, p. 11-24, 1971.
CAPUTO, Stela Guedes. **Educação nos terreiros: e como a escola se relaciona com crianças de candomblé**. Pallas, 2012.

CARBONI, Guilherme. **Conflitos entre Direito de Autor e Liberdade de Expressão, Direito de Livre Acesso à Informação e à Cultura e Direito ao Desenvolvimento Tecnológico.** In: **Propriedade Intelectual:** Estudos em homenagem à Professora Maristela Baso. Curitiba: Juruá, 2005. p. 421-449

CARVALHO *apud* PINHEIRO, Lena Vania Ribeiro. **Comunidades científicas e infra-estrutura tecnológica no Brasil para uso de recursos eletrônicos de comunicação e informação na pesquisa. *Ciência de Informação*,** Brasília, v.32, n.3, p.62-73, set./dez. 2003.

CASTELLS, M. **A Sociedade em Rede**. Vol. I. 6ª. Ed. São Paulo: Paz e Terra, 2010, p. 31- 89.

CASTELLS, Manuel. **A era da informação: economia, sociedade e cultura**. Paz e terra, 1999.

CASTELLS, Manuel. Inovação, liberdade e poder na era da informação. **Sociedade midiatizada.** Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

CORRÊA, J. **Novas tecnologias da informação e da comunicação; novas estratégias de ensino/aprendizagem.** In: COSCARELLI, C. V. (Org.). Novas tecnologias, novos textos, novas formas de pensar. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

COLLIER, J. ***Antropologia Visual: a Fotografia como Método de Pesquisa*, São Paulo, Editora Pedagógica e Universitária,** 1973**.**

CUNHA, M. N. B. **Algumas considerações sobre museus digitais.** In: SANSONE, Livio. A política do intangível: museus e patrimônios em nova perspectiva. 2012.

CUNHA, Luiz Antônio; FERNANDES, Vânia. Um acordo insólito: ensino religioso sem ônus para os poderes públicos na primeira LDB. **Educação e Pesquisa**, v. 38, n. 4, 2012.

CHAGAS, M. **Um novo (velho) conceito de museu.** In: Caderno Estudos Sociais. Recife, V. 1 n. 2 p. 183-192, JUL/DEZ, 1985.

CHARLIER, Bernadette. Como compreender os novos dispositivos de formação. **Ciberespaço e formações abertas: rumo a novas práticas educacionais**, p. 89-105, 2002.

CHARLIER B.; PERAYA D. (Ed.). **Nouveaux dispositifs de formation pour l'enseignement supérieur: allier technologie et innovation. Bruxelles:** De Boeck, 2002.

CHAVES O. C. E. **Encyclopaedia of Philosophy of Education,** 1999.
CRUZ, M., "**Media Art ou Mediacracia**", in Catálogo de Cyber 98. Lisboa: pp. 1116, 1998.

DASTON, Lorraine; GALISON, Peter. Objectivity. Brooklyn. **NY: Zone Books**, 2007.

DELOCHE, B. **Le musée virtuel: verns um éthique des nouvelles images**. Paris: Presses Universitaires de France, 2001, p 261.

DIAS, P. Comunidades de educação e inovação na sociedade digital. **Educação, Formação & Tecnologias-ISSN 1646-933X**, v. 5, n. 2, 2012.

DIZARD, W. P. ***The coming information age***. New York : Longman, 1982.

D'MONTE Leslie. **Swinw flu's tweet causes online flutter**. Business Standard, 2009.

EDWARDS, Elisabeth**, "Tracing photography",** em Marcus Banks e Jay Ruby (orgs.), Made to Be Seen: Perspectives on the History of Visual Anthropology. Chicago e Londres, The University of Chicago Press, 2011, 159-189.

ENGEL, Guido Irineu. Pesquisa-ação. **Educar em Revista**, n. 16, p. 181-191, 2000.

FERNBACK, Jan e THOMPSON, **Brad. Virtual communities: Abort, retry, failure?** Manuscrito eletrônico: http://www. Well.com/user/hlr/texts/Vccivil.html. 1995, p. 08.

FERRETTI, Sergio Figueiredo. (Org.) **Museus Afro-Digitais e Política Patrimonial**. São Luís: EDUFMA, 2012.

GALL, Barbara Weil. **What is "Fair Use" in Copyright Law**, 2000. In: http:-www.aigalaw.com.- articles2000-all/gall-2000-12-all.html

GONÇALVES, José Reginaldo Santos. **O patrimônio como categoria de pensamento. Memória e patrimônio: ensaios contemporâneos**. Rio de Janeiro: DP&A, 2003, p. 21-29.

GOMES, Nilma Lino. Diversidade étnico-racial, inclusão e equidade na educação brasileira: desafios, políticas e práticas. **Revista Brasileira de Política e Administração da Educação-Periódico científico editado pela ANPAE**, v. 27, n. 1, 2010.

GUROVITZ, Hélio. Brasil digital. **Revista Exame**, v. 3, 1999.

HEIZER, A. **Algumas reflexões sobre a inclusão da temática das exposições 2002 universais nos programas escolares.** In: Museu da Vida, MAST (org.). O formal e o não-formal na dimensão educativa do museu. Rio de Janeiro, Museu da Vida/MAST, p. 32-5.

HUERGO, Jorge A. **Um guia de comunicação/educação, pelas transversais da cultura e da política.** In: APARICI, Roberto (Org.). Educomunicação: para além do 2.0. São Paulo: Paulinas, 2014.

Instituto Brasileiro de Museus - **Política Nacional de Educação Museal** (PNEM), Portaria Nº 422, de 30 de novembro de 2017. Disponível em: http://pesquisa.in.gov.br/imprensa/jsp/visualiza/index.jsp?data=13/12/2017&jornal=515&pagina=5&totalArquivos=192. Acessado em: 15/12/2017.

JACOBUCCI, D. F. C. **Contribuições dos espaços não-formais de educação para a formação da cultura científica.** Em Extensão, v. 7, n. 1, p. 55-66, 2008.

JOLY, M. C. R. A. (org.). **A tecnologia no ensino: implicações para a aprendizagem**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2002.

KAWASHIMA, T. et. al. **"Magic Paddle: A Tangible Augmented Reality Interface for Object Manipulation"**, Proc. of ISMR, 2001, p. 194-195.

KIRNER, C. **"Mãos Colaborativas em Ambientes de Realidade Misturada"** Anais do 1o Workshop de Realidade Aumentada, Piracicaba, SP, 2004, p. 1-4.

*KLEINA, NILTON, **A história do YouTube, a maior plataforma de vídeos do mundo, 2017. Disponível em:** https://www.tecmundo.com.br/youtube/118500-historia-youtube-maior plataforma-videos-do-mundo-video.htm. Acessado em: 12 de set. 2017.*

LEITE, L. (Coord.). **Tecnologia educacional: descubra suas possibilidades na sala de aula.** Colaboração de Cláudia Lopes Pocho, Márcia de Medeiros Aguiar, Marisa Narcizo Sampaio. 2. Ed. Petrópolis-RJ: Vozes, 2004.

MACHADO, Jocilene; Ribeiro, **Redes Sociais Virtuais: um espaço para efetivação da aprendizagem cooperativa**, *Novas Tecnologias na Educação, CINTED-UFRGS*, V. 3 Nº 1, p. 2-3, Maio, 2005.

MARTELETO, Maria; Regina, **REDES SOCIAIS, MEDIAÇÃO E APROPRIAÇÃO DE INFORMAÇÕES: situando campos, objetos e conceitos na pesquisa em Ciência da Informação**. Pesq. bras. ci. inf., Brasília, v.3, n.1, 2010.

MARANDINO, M. (Org). **Educação em museus: a mediação em foco. São Paulo: Grupo de Estudo e Pesquisa em Educação Não Formal e Divulgação da Ciência**/ Universidade de São Paulo/ Faculdade de Educação, 2008.

MARTY, Paul; TWIDALE, Michael. **Lost in gallery space: A conceptual framework for analyzing the usability flaws of museum Web sites**. First Monday, v. 9, n. 9, 2004.
MELLO, Janaina Cardoso. Museus e ciberespaço: novas linguagens da comunicação na era digital. **Cultura Histórica & Patrimônio**, v. 1, n. 2, p. 6-29, 2013.

NASCIMENTO, Júnior José do; CHAGAS, Mário de Souza. **Diversidade museal e movimentos sociais.** In: NASCIMENTO Júnior, José do (org.). IBERMUSEUS 2: Reflexões e comunicações. Brasília/DF: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Departamento de Museus e Centros Culturais, 2008.

NASCIMENTO Júnior, José do (org.). **IBERMUSEUS 2: Reflexões e comunicações**. Brasília/DF: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Departamento de Museus e Centros Culturais, 2008.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital.** São Paulo: Companhia das Letras, 2013, p. 159.

NEVES, Kátia Regina Felipini. **A potencialidade dos lugares da memória sob uma perspectiva museológica processual: um estudo de caso.** O Memorial da Resistência de São Paulo. Lisboa: Universidade lusófona de Humanidades e Tecnologias, 2011 (dissertação de mestrado em Museologia).

NIELSEN, J. **Top-10 Application-Design Mistakes**. Alertbox, 19 fev. 2008.

NOGUEIRA, Daniele Galvão Pestana. **A preservação da memória do Tribunal de Contas da União por meio de seu museu** (1970-2010). 2015.

OLIVEIRA, Genoveva. O museu como um instrumento de reflexão social. **MIDAS. Museus e estudos interdisciplinares**, n. 2, 2013.

PERAYA, Daniel. **O ciberespaço: um dispositivo de comunicação e formação midiatizada**. In: ALAVA, Seraphin (Org.). **Ciberespaço e formações abertas: rumo a novas práticas educacionais?** Porto Alegre, Artmed, p. 29, 2002.

PEREIRA, Ana Maria. **Tecnologia x Educação,** 2011. Universidade Candido Mendes. 2011.

PEREIRA, Junia Sales; SIMAN, L. M. C. . Andarilhagens em chão de ladrilhos. In: Selva Guimarães Fonseca. (Org.). **Ensinar e Aprender História: formação, saberes e praticas educativas**. 1 ed. Campinas: Atomo & Alínea, 2009, v. 1, p. 277-296.

PENNA, Camila. Paulo Freire no pensamento decolonial: um olhar pedagógico sobre a teoria pós-colonial latino-americana. **Revista de Estudos e Pesquisas sobre as Américas, Brasília**, v. 8, n. 2, 2014, p. 181-199.

PIACENTE, Maria. Surfs Up_: **Museums and the world Wide Web**, MA Research Paper, Museum Studies Program, University of Toronto, 1996.

PRADO, M. E. B. B. Pedagogia de projetos. **Série "Pedagogia de Projetos e Integração de Mídias"-Programa Salto para o Futuro, Setembro**, 2003.

PRIMO, Alex Fernando Teixeira. **A emergência das comunidades virtuais.** Intercom, v. 20, 1997.

RECUERO, Raquel**. A conversação em rede: comunicação mediada pelo computador e redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2012.

RUSSO, Kelly; ALMEIDA, Alessandra. Yalorixás e educação: discutindo o ensino religioso nas escolas. **Cadernos de Pesquisa**, v. 46, n. 160, p. 466-483, 2016.

SANTOS. E. O. **Ambientes virtuais de aprendizagem: por autorias livre, plurais e gratuitas**. In: Revista FAEBA, v.12, no. 18.2003.

SASSAKI, R. **Por que o termo "Tecnologia Assistiva**"? 1996. Disponível em http://www.cedionline.com.br/ta.html

SCHAFF, A. **A sociedade informática**. São Paulo: Brasiliense, 2013, p. 19-21.

SANTOS, Myrian Sepúlveda dos. Canibalismo da memória: o negro nos museus
brasileiros. **Museus: antropofagia da memória e do patrimônio. Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional**, n. 31, 2005.

SANSONE, Livio. **Memórias da África: patrimônios, museus e políticas das identidades**. EDUFBA, 2012.

SILVA, Thiago H. et al. Uma fotografia do instagram: Caracterização e aplicação. **Revista Brasileira de Redes de Computadores e Sistemas Distribuídos**, 2017.

SOUZA, Carlos Affonso Pereira de. **O problema do Direito Autoral - Direito Autoral e dignidade da pessoa humana - Direito Autoral e tecnologia: limites e possibilidades** Rio de Janeiro: Revista Forense, v.102, n. 383, p.31-45, jan./fev. 2006.

TAKAHASHI, T. (org.). **Livro verde da Sociedade da Informação no Brasil.** Brasília: Ministério da Ciência e Tecnologia, 2000.

TEATHER, L. **A museum is a museum is a museum... or is it?: exploring Museology and the Web. Museums and the Web**. [on-line]. Archives & Museum Informatics, 1998.

TESS, P. A. **The role of social media in higher education classes (real and virtual) – a literature review.** Computers in Human Behaviour, v. 29 p. 60-68, 2013.

THOMAS, Jerry. R & NELSON, Jack. K. **Métodos de pesquisa em atividade física**, v. 3, 2002.

TONUS, Mirna et al. **Facebook e suas Possibilidades/Contribuições Formativas no Curso de Jornalismo**. Revista_Mídia_e_Cotidiano, v. 7, n. 7, p. 156-169, 2015.

THEVOZ, Michel apud MOUTINHO, Mário**. A construção do objeto museológico**. In: Cadernos de Sociomuseologia, nº. 4. Lisboa: ULHT/Centro de Estudos de Sociomuseologia, 1994, p. 6.

THOMPSON, J. B. **Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era da comunicação de massa**. Petrópolis: Vozes, 1995.

TOURAINE, Alain. **Na fronteira dos movimentos sociais**. Sociedade e Estado, v. 21, n. 1, p. 17-28, 2006.

TOURAINE, Alain, **Um novo paradigma: para compreender o mundo de hoje.** Petrópolis-RJ, Vozes, 2000.

VALENTE, Carlos; MATTAR, João. Second Life e Web 2.0 na Educação: o potencial revolucionário das novas tecnologias. São Paulo: Novatec, 2007.

VERRANGIA, Douglas; SILVA, Petronilha Beatriz Gonçalves. Cidadania, relações étnico-raciais e educação: desafios e potencialidades do ensino de ciências. **Educação e Pesquisa**, v. 36, n. 3, 2010.

VIRILO, Paul. O Cibermundo: a política di pior. Lisboa: Teorema, 2000.

YOUTUBE. Sobre o YouTube. Disponível em: . Acesso em: 15 de out. 2017.

ANEXO 1 – TERMOS DE USO DO MUSEU AFRO DIGITAL DO MANHARÃO

Termos e condições

Aqui são encontrados os Termos e Condições que regem a utilização deste portal. Ao utilizá-lo, o usuário aceita guiar-se pelos Termos e Condições de Uso que se encontram vigentes na data e, portanto, deve verificar os mesmos previamente cada vez que visitar o portal.

Direitos autorais e propriedade intelectual

Este portal contém material, incluindo texto, fotografias e outras imagens e sons que são protegidos por direitos autorais e/ou outros direitos de propriedade intelectual. Qualquer direito autoral e outros direitos de propriedade intelectual aqui contidos pertencem ao Museu Afrodigital ou foram licenciados a ele pelos seus proprietários para que possam ser usados como parte do arquivo de imagens do MAD ou deste portal.

Todas as marcas registradas incluídas neste portal pertencem ao MAD ou foram licenciadas a ele pelos seus proprietários para uso neste portal. É vedado:

- **Alterar** ou adulterar de qualquer forma ou usar diferentemente qualquer material contido neste portal. Essas restrições aplicam-se em relação ao todo ou a parte do material no portal;
- **Remover** quaisquer notificações de direito autoral, de marca registrada ou de propriedade intelectual contidos no material original de qualquer parte copiada ou impressa do portal;

A reprodução dos conteúdos descritos anteriormente está proibida, salvo prévia autorização por escrito do MAD ou caso se destinem a uso exclusivamente pessoal e sem que em nenhuma circunstância o usuário adquira qualquer direito sobre os mesmos.

O usuário assume toda e qualquer responsabilidade, de caráter civil e/ou criminal, pela utilização indevida das informações, textos, gráficos, marcas, obras, enfim, de todo e qualquer direito de propriedade intelectual ou industrial deste Portal.

Utilização do Portal e de seus links

O Museu Afrodigital não se responsabiliza pelos responsáveis ou administradores de sites de terceiros cujos links estejam indicados neste portal ou por quaisquer produtos ou serviços que eles ofereçam ou por seus conteúdos e não garante nenhuma condição, oferece garantias ou outros termos ou representações em relação a qualquer um desses sites ou aceita qualquer tipo de responsabilidade em relação aos mesmos.

Qualquer informação ou consultoria fornecida como parte desse portal pretende ser de natureza geral e nenhuma decisão deve ser tomada exclusivamente com base nessas informações ou consultoria.

O MAD se esforça para garantir que toda informação fornecida como parte deste

portal esteja correta no momento da sua inclusão, mas não garante a correção de tal informação.

Mudanças na administração do Portal

- O MAD poderá mudar o formato e o conteúdo deste portal a qualquer momento.
- O MAD poderá suspender a operação deste portal para manutenção ou suporte com o objetivo de atualizar o conteúdo ou por qualquer razão.
- O MAD reserva o direito de extinguir o acesso a este portal a qualquer momento sem notificação prévia.

Dúvidas

Caso tenha dúvidas em relação aos Termos e Condições de Uso, favor entrar em contato pelo e-mail: mad.ufma@gmail.com

Jurisdição

Estes termos e condições são regidos por e serão interpretados de acordo com a lei brasileira e se ocorrer qualquer disputa em relação a esses termos e condições ou qualquer disputa em relação a este portal tanto no contrato ou por ato ilícito ou de qualquer outra forma, os tribunais brasileiros terão jurisdição não exclusiva sobre tal disputa.

ANEXO 2 - ESTATUTO DO MUSEU AFRODIGITAL DO MARANHÃO

ESTATUTO DO MUSEU AFRODIGITAL DO MARANHÃO

Da natureza e das finalidades

O Museu Afrodigitaldo Maranhão – *MAD*MA, vinculado à Rede de Museus Afrodigitais. a Grupos de Pesquisa, aos Programas de Pós-Graduação em Ciências Sociais, de Políticas Públicas, História, Cultura e Sociedade, da Universidade Federal do Maranhão - UFMA, foi criado em 2012, encontra-se instalado na sala do Grupo de Pesquisa Religião e Cultura Popular (GPMINA) do prédio de Pós-Graduação do Centro de Ciências Humanas - CCH/UFMA.

Artigo 1º - O Museu Afrodigital do Maranhão tem por finalidades:

I – proporcionar conhecimentos a respeito da população afro maranhense;

II – pesquisar, recolher, classificar, conservar, preservar e expor imagens, vídeos, áudios e documentos, obras que representem o patrimônio cultural da população afro prioritariamente do Estado do Maranhão;

III – estabelecer um padrão museológico e museográfico baseado em normas técnicas adequadas;

IV – desenvolver e incentivar a realização de projetos e atividades culturais e educacionais no Estado do Maranhão relacionadas a população afro descendente;

V – promover intercâmbio de informações, principalmente educacionais e científicas, no âmbito nacional e internacional;

VI – prestar apoio, cooperação e serviços às iniciativas de pessoas físicas ou jurídicas dedicadas à preservação da cultura afro-brasileira;

VII – se submeter à programação do orçamento público, a ser executado em cada exercício;

VIII – Promover a divulgação de pesquisas através de publicações e outros meios de comunicação;

Da organização e Atribuições

Artigo 2º - Fazem parte do organograma do Museu Afrodigital do Maranhão as seguintes comissões:

I – Comissão Institucional que compreende:

a) Institucionalização;
b) Aspectos jurídicos;
c) Diálogo com a sociedade civil, pesquisadores e outras instituições;
d) Articulação com a Rede de Museus Afrodigital.

II – Comissão Técnica, que compreende:

a) Alimentação do site;
b) Alimentação das redes sociais;
c) Divulgação.

III – Comissão Acadêmica, que compreende:

a) Elaboração e execução de projetos;
b) Busca de editais;
c) Participação em eventos e exposições / elaboração de material divulgação.

Artigo 3º - O Museu Afrodigital do Maranhão terá um órgão colegiado orientador da política de acervo e demais atividades, constituída da seguinte forma:
I – um representante da comissão institucional;
II – um representante da comissão técnica;
III – um representante da comissão acadêmica;

Artigo 4º - Compete ao coordenador do Museu:
I – a administração do Museu Afrodigital do Maranhão, zelando pelo desempenho das atividades necessárias ao cumprimento dos objetivos em conformidade com as normas estabelecidas pelo presente regulamento;
II – supervisionar as atividades administrativas, museológicas, museográficas, educacionais e de pesquisa histórica;
III – divulgar as atividades do Museu Afrodigital do Maranhão;
V – exercer atribuições e a autoridade que lhe forem delegadas.

Artigo 5º - Compete ao pessoal técnico, administrativo e de apoio, a execução das atividades de acordo com o cargo em que estiver investido e em conformidade com as finalidades do Museu Afrodigital do Maranhão e legislação vigente.

Das disposições Gerais

Artigo 6º - O Museu Afrodigital do Maranhão permanecerá aberto para visitações de forma online a qualquer hora ou dia, podendo este ficar indisponível sempre que necessário para fins técnicos.

Artigo 7º - O acesso e uso das instalações do Museu Afrodigital do Maranhão devem seguir as normas e procedimentos específicos, de acordo com instruções da Universidade Federal do Maranhão.

Artigo 8º - O Museu Afrodigital do Maranhão funcionará em estreita colaboração com os diversos setores da UFMA, com a Rede de Museus Afrodigitais e manterá relações de cooperação com instituições afins, do país, do exterior, visando o desenvolvimento das atividades administrativas e técnico-culturais.

Artigo 9º - Os casos omissos no presente Regulamento serão resolvidos pelo órgão colegiado mencionado no Art. 3º.

São Luís, 04 de julho de 2017.

_____

Assinatura

ANEXO 3 – CARTA CONVITE PARA A DIREÇÃO DA ESCOLA SELECIONADA PARA O PROJETO

São Luís, 25 de Outubro de 2016

Ilmo. Sr. Professor (a)

A Universidade Federal do Maranhão dispõe de um Museu Afrodigital (MAD/MA) coordenado pelo Grupo de Pesquisa Religião e Cultura Popular, vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais. O MAD/MA funciona desde 2012 e pode ser consultado na plataforma da UFMA www.museuafro.ufma.br .

O MAD/MA possui imagens, documentos, vídeos e áudios colecionados nos temas religiões, cultura popular, quilombos e exposições especiais, com o total de mais de duas mil fotos. Este acervo foi montado com apoio da UFMA, da CAPES, CNPQ, FAPEMA.

Recentemente recebemos apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Maranhão para projeto de pesquisa com utilização o MAD/MA como ferramenta metodológica no ensino, em escola públicas de nível médio, com aulas utilizando nosso acervo. Temos interesse em realizar debates com estudantes sobre a importância da cultura afro-brasileira na construção da identidade nacional e de combate ao racismo e outros preconceitos.

Solicitamos a gentileza de agendar uma reunião com membros da equipe do MAD/MA e de sua escola para conversar sobre o assunto e verificar as possibilidades de inclusão desta Escola em nosso projeto de pesquisa.

Contando com seu interesse e colaboração, apresentamos protestos de estima.

Atenciosamente,

_____

Prof. Sérgio F. Ferretti

Coordenador do MAD/MA

ANEXO 4 – EXEMPLO DE UM PLANO DE AULA DO PROJETO

2º ESCOLA DO PROJETO O MUSEU AFRODIGITAL DA UFMA COMO INSTRUMENTO METODOLÓGICO.

INSTITUIÇÃO: U. I. Sotero dos Reis
DISCIPLINA: Interdisciplinar **RESPONSÁVEL: Robson Daniel**
ANO/SÉRIE: 2º ano do Ensino Médio **Nº DE AULAS: 01** **DURAÇÃO DA AULA: 50 minutos**
TEMA: Direito e Museu Afrodigital **DATA: 14 / 11 / 2017**

PLANO DE AULA

OBJETIVOS	CONTEÚDO	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	RECURSOS	AVALIAÇÃO
Valorizar e respeitar a cultura afro-brasileira através de discussões no campo do Direito.	• Direito Cultural; • Direito de Imagem; • Direito Autoral.	• Aula expositiva; • Apresentação de caso concreto; • Debate com os alunos;	• Acervo do Museu Afrodigital do Maranhão; • Data-show; • Notebook;	Realizada a partir do envolvimento dos alunos durante as atividades

REFERÊNCIAS:

01	COELHO, Teixeira. **Direito cultural no século XXI:** expectativa e complexidade. In: **Revista Observatório Itaú Cultural.** São Paulo, n. 11, p. 6-14, 2011.
02	www.museuafrodigital.ufma.br

ANEXO 5 - TABELAS DE ORÇAMENTO E JUSTIFICATIVA PARA AS DESPESAS DO PROJETO.

Elemento de despesa	**Valor Unitário (em R$)**	**Quantidade**	**Valor total (em R$)**
Despesas de capital			
Material bibliográfico	---	---	1.250,00
Notebook Dell Inspiron 14 Série 5000	2.000,00	02	4.000,00
Projetor Epson Powerlite S18+	2.500,00	02	5.000,00
Telas de Projeção Tripé 2,00x2,00m Sumay	500,00	03	1.500,00
Microfones sem fio UHF Profissional	300,00	02	600,00
Nobreak 700VA Bivolt SMS	400,00	01	400,00
Caixa de Som para computador	400,00	03	1.200,00
Extensão Elétrica 20 Metros	50,00	01	50,00
		SUBTOTAL 1	**14.000,00**
Elemento de despesa	**Valor Unitário (em R$)**	**Quantidade**	**Valor total (em R$)**
Despesas de custeio			
Diárias (Interior do Estado)	150,00	30	4.500,00
Passagens (Terrestre /Marítima)	100,00	24	2.400,00
Recarga de Cartuchos de Impressão	50,00	20	1.000,00
Material de Consumo Geral (Papel A4; Papel Fotográfico; Papel A3; Papel Cartão; Fita Dupla Face).	4.261,48	--	5.261,48
Serviços Gráficos (Impressão de Fotos, Impressão de Banners e Faixas).	3.500,00		3.820,00
Capacitação e treinamento da equipe	6.000,00		6.000,00
		SUBTOTAL 2	**22.981,48**
DESPESAS TOTAIS			
Despesas de capital	**Subtotal 1**		**14.000,00**
Despesas de custeio	**Subtotal 2**		**22.981,48**
TOTAL GERAL DO ORÇAMENTO			**36.981,48**

Justificativas para as despesas

Elemento de despesa	Justificativa
Despesa de Capital	
Material Bibliográfico	Compra de material bibliográfico sobre educação étnico-racial, educação museal, e para subsidiar as atividades da equipe nas escolas.
Equipamentos	Compra de equipamentos para manutenção do MAD e para realização do projeto de pesquisa nas escolas.
Despesas de Custeio	
Diárias no Interior do Estado	Custeio das pesquisas de campo e atividades da equipe do projeto nas escolas de municípios do *Programa Mais IDH.*
Diárias Nacionais	Custeio de membro da equipe em reuniões de trabalho e capacitação juntamente com equipes de Museus Digitais em outros estados.
Passagens Terrestres/Marítima	Deslocamento da equipe para as escolas dos municípios do *Programa Mais IDH* envolvidos na pesquisa.
Recarga de Cartuchos de Impressão	Impressão de material a ser utilizado nas atividades de pesquisa nas escolas (imagens, material educativo)
Material de Consumo Geral	Material necessário para elaboração de suporte para as atividades de pesquisa nas escolas, como exposições e material educativo.
Serviços Gráficos	Impressão de material de divulgação e material fotográfico para exposições.
Capacitação e treinamento da equipe	Aquisição de cursos nas áreas de interesse do projeto (Museus, Webdesign, Fotografia)

Fonte: Projeto do MADMA

ANEXO 6 – MODELO DE QUESTIONÁRIO INTRODUTÓRIO

QUESTIONÁRIO INTRODUTÓRIO
Museu Afrodigital do Maranhão

_____

1. Qual é a sua idade?
( ) Entre 14 e 15 anos
( ) Entre 16 e 17 anos
( ) Acima de 18 anos
( ) Outra:_____

2. Você já visitou algum museu da sua cidade?

( ) Sim
( ) Não
( ) Não sei responder

3. Você sabe o que é Educação Museal?

( ) Sim
( ) Não
( ) Não sei responder

4. Você já teve algum tipo de experiência com Educação Museal?

( ) Sim
( ) Não
( ) Não sei responder

5. Você conhece o Museu Afrodigital do Maranhão?

( ) Sim
( ) Não
( ) Não sei responder

6. Você considera útil conhecer a cultura do seu estado?

( ) Sim
( ) Não
( ) Não sei responder

7. Você já teve alguma experiência de ensino étnico-racial?

( ) Sim
( ) Não

( ) Não sei responder

8. Você considera a escola um local apropriado para discussões acerca do preconceito racial?
( ) Não
( ) Sim
( ) Não sei responder

9. Você possui alguma observação ou sugestão a respeito do que lhe foi perguntado anteriormente?

_____
_____
_____

ANEXO 7 – MODELO DE INVENTÁRIO DE SABERES

INVENTÁRIO DE SABERES

Tema	
Série	
Grande Área	
Disciplina	
Tempo previsto	

OBJETIVOS	CONTEÚDOS	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	RECURSOS	AVALIAÇÃO	REFERÊNCIAS

QUESTÕES RELEVANTES

1. O conteúdo foi ministrado para quais idades?
( ) Entre 6 a 8 anos
( ) Entre 9 e 11 anos
( ) Entre 12 a 14 anos
( ) Acima de 15 anos

2. A aula foi ministrada para quantos alunos?

( ) Entre 10 e 20 alunos
( ) Entre 20 e 30 alunos
( ) Entre 30 e 40 alunos
( ) Acima de 40 alunos

3. Marque os itens que estão relacionados à sua prática de aula:

( ) Definir os objetivos: por que essa aula deve acontecer?
( ) Elaboração de um registro das observações dos alunos sobre a aula.
( ) Conhecer as experiências de vida dos alunos.
( ) Sondar os alunos a respeito do que eles já sabem sobre o tema.
( ) Reconsiderar a temática de uma aula já planejada a favor do interesse dos alunos por outro tema.
( ) Nenhum
( ) Outros:_____

4. Dentre os recursos didáticos listados abaixo, quais você utilizou para planejar a aula:

( ) Livro didático
( ) Internet – pesquisa geral
( ) Vídeos
( ) Jornais
( ) Documentários
( ) Apostilas
( ) Jogos
( ) Músicas
( ) Experimentos práticos
( ) Outros livros
( ) Artigos
( ) Nenhum
( ) Outros:_____

5. Você utilizou alguns desses documentos como referencial para o planejamento da aula?
( ) Currículo da escola
( ) Parâmetros curriculares nacionais
( ) Outros referenciais pedagógicos:_____
( ) Nenhum

6. O que você considera importante em cada turma para elaborar a aula? (ex.: o número de alunos, diferentes interesses deles e etc.)
_____
_____
_____

7. Há alguma solicitação do setor pedagógico da escola quanto ao seu plano de ensino?
( ) Não
( ) Sim.
Qual?_____

8. Você acredita na validade e na ação prática da educação étnico-racial nas escolas?

( ) Não
( ) Sim
Por quê?
_____
_____
_____