

**Além do Concreto: o museu afrodigital como ferramenta
para o ensino da cultura afro-maranhense nas aulas de artes visuais**

*Beyond the Concrete: the museum afrodigital tool for teaching
the african culture maranhense in visual arts classes*

Dryelle Patrícia Silva e SILVA¹
Ana Jacira Borges OLIVEIRA²
João Batista BOTTENTUIT JUNIOR³

Resumo

No cenário de intensas transformações tecnológicas, diversas narrativas escritas e audiovisuais podem ser utilizadas pelos educadores, exigindo dos mesmos o desenvolver de práticas pedagógicas que abarquem o contexto das tecnologias, e propiciando aos alunos múltiplas experiências. Nessa perspectiva, o Museu Afro Digital (MAD) do Maranhão surge como uma possível ferramenta para trabalhar essa temática nas aulas de artes visuais. O levantamento dos dados exibidos se deu através da observação dos acervos contidos no museu, na análise do vídeo referente ao seminário de Arte, Cultura e Poder, e foi fundamentado através de bibliografias que descrevem as terminologias: digital e virtual, com a realização de leituras que pudessem ampliar a temática trabalhada. Sob esse fundamento, foi contemplada a abordagem qualitativa e descritiva, considerando-se que o ambiente é a fonte direta da pesquisa, no caso o Museu Afrodigital do Maranhão.

Palavras-Chave: Museu afrodigital. Tecnologias. Educação. Artes Visuais.

Abstract

In the scenario of intense technological change, various written and audiovisual narratives can be used by educators, requiring them to develop pedagogical practices that encompass the context of technology, and providing students with multiple experiences. From this perspective, the Digital African Museum (MAD) of Maranhão emerges as a possible tool to work this theme in the visual arts classes. The survey data show took place by observing the collections contained in the museum, in the analysis of the video regarding the Art workshop, Culture and Power, and it was founded through bibliographies describing the terminology: digital and

¹ Graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual do Maranhão (2012) em Artes Visuais pela Universidade Federal do Maranhão (2015). Pós-Graduação em Cultura e Sociedade (strictu sensu) na Universidade Federal do Maranhão. Professora da educação básica. E-mail: silvadryelle@yahoo.com.br

² Mestranda em Cultura e Sociedade também pela UFMA. E-mail: anacrilica@yahoo.com.br

³ Doutor em Educação pela Universidade do Minho (2011). Professor dos Programas de Pós-graduação em Cultura e Sociedade (Mestrado Acadêmico) e Gestão de Ensino da Educação Básica (Mestrado Profissional) da UFMA.
E-mail: jbbj@terra.com

virtual, with the completion of readings that could expand the theme worked. Under that plea, qualitative and descriptive approach was contemplated, considering that the environment is the direct source of the research, in the Afrodigital Museum of Maranhão.

Keywords: Afrodigital Museum. Technology. Education. Visual Arts.

Introdução

Nesse artigo vamos analisar o museu Afrodigital do Maranhão (MAD) como uma possível ferramenta para o ensino das artes visuais, abordando a temática afro-maranhense que envolve a cultura popular, religião, costumes, memórias e lutas das comunidades quilombolas do estado. Este museu é acessível ao público e, como não há proprietários, ele está disponível para todos aqueles que queiram conhecer a história, cultura e as memórias que realizam conexões com a cultura afro enraizada nas terras maranhenses.

Com as constantes transformações tecnológicas, outras linguagens, ferramentas e ambientes aparecem no contexto social intensificando a circulação de informações, imagens e arquivos. Em vista disso, o MAD assume uma postura democratizante no ambiente virtual, no qual este dispõe seu acervo ao alcance da população. Ou seja, de todos aqueles interessados pela cultura afro-maranhense. A coordenadora da Galeria do Rio de Janeiro, Myrian Santos, citada por Noronha em seu artigo: *Narrativas Visuais*, diz que:

Passamos a considerar, portanto, que o museu digital é aquele que seleciona, preserva e expõe coleções de imagens e de narrativas, e não de objetos, diretamente para Internet por meio de dígitos e códigos binário, sem referência a um espaço físico (SANTOS, 2012, apud NORONHA, 2012, p. 185).

Conforme as palavras de Santos, o público observará no MAD imagens que representam lugares, artefatos e sujeitos; despoluindo as lentes ou olhares para realidade tecnológica que atinge os museus, movendo-se do espaço físico, da manipulação de objetos, em direção às experiências reais e memórias expostas na tela, gerando no público suscetíveis interpretações sob os arquivos digitalizados com o dinamismo

provido pela Internet.

Assim, as instituições sociais e os sujeitos que as organizam precisam se dispor ao progresso, aliando-se a ele de maneira satisfatória e divulgando informações que podem despertar saberes e reflexões sobre a cultura e história dos grupos. As palavras de Araújo afirmam que “[...] sem edifício ou coleções, marcos institucionais tradicionais, o museu precisa oferecer novos serviços, por meio de novas práticas e funções. Os usuários também se modificam em termos de ações e possibilidades” (ARAÚJO, 2012, p.50). O progresso tecnológico amplia as possibilidades e desafia o homem.

Nesse intuito, o agente motivador para a pesquisa do MAD parte da iniciativa de divulgar esse museu como o possível recurso a ser utilizado nas aulas de artes visuais, demonstrando aos alunos e docentes, desconhecedores do mesmo, como se configura a cultura popular maranhense, a religião e as comunidades quilombolas, realizando a demarcação identitária do ser maranhense.

Além do mais, propaga pesquisas envolvendo os estudos étnicos e africanos e fortalece o apreço pela cultura afro que está radicada na estruturação da identidade maranhense e brasileira. Também incita, no ambiente educacional, temas a serem discutidos, tais como: os quilombos contemporâneos, história da religião de matriz africana, bem como desenvolve o conteúdo obrigatório estabelecido pela lei 10.639/2003 relativamente ao estudo da cultura e história afro-brasileira e africana.

Nessa pesquisa qualitativa e descritiva, trabalharemos os conceitos de digital e virtual, porque alguns conflitos terminológicos entre essas palavras são presentes, sendo até designadas como sinônimos. Porém, faremos uso do termo digital, pois é dessa maneira que o museu em estudo se apresenta. Em seguida, relataremos a construção, organização e manutenção do MAD, contemplando as problemáticas e perspectivas imbuídas no processo. Para isso, observamos o discurso do Professor Dr. Sergio Figueiredo Ferretti, professor e elaborador desse museu, apresentado no seminário de Arte, Cultura e Poder, no ano de 2013, através do vídeo publicado em 27 de abril de 2014 no site *YouTube*.

Exibimos ainda, imagens do MAD do Maranhão, descrevendo algumas de suas características, arquivos e coleções, instigando os docentes, alunos, pesquisadores e pessoas interessadas pela cultura maranhense em navegar pelas páginas. Desta forma,

pretendemos mostrar que essa ferramenta poderá ser válida nas aulas de artes visuais, estimulando os professores a dinamizarem as suas aulas por meio dos recursos computacionais, destacando a temática desenvolvida nesse ambiente.

1 Os museus digitais e o ensino das artes visuais

Quando se pensa em museus, surge no imaginário das pessoas uma arquitetura que contempla acervos, possibilitando aos outros (o público) obterem informações sobre a cultura, história e costumes de um povo ou sociedade. Elas se tornam mecanismos de representação da memória. A autora Loureiro (2004, s/p), define o museu como:

Uma instituição permanente, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento, aberta ao público, que adquire, conserva, pesquisa, comunica e exhibe, para fins de estudo, educação e lazer, evidência material das pessoas e de seu meio ambiente.

Evidenciando que esse conceito aponta às funções dos museus enquanto instituição. Porém, para cada época ou grupo social os museus tornam-se os lugares em que se encontram as verdadeiras obras de artes, aquelas merecedoras de contemplação. Sendo assim, o centro da intelectualidade, ambiente frequentado por pessoas conhecedoras das técnicas.

Mas, considerando o crescente avanço das tecnologias digitais e o surgimento da Internet, os museus são transfigurados, ou seja, o seu ideário arraigado na concepção Clássica, restrito a poucos, torna-se convertido às ferramentas tecnológicas, possibilitando a disseminação de informações com fugacidade, passando a ser um instrumento de educação que apresenta diferentes paradigmas como propostas educacionais.

No âmbito das artes visuais, os recursos tecnológicos proporcionam numerosas relações e interações entre as informações, imagens e outras produções que estão suscetíveis a desencadear o aprofundamento de diálogos e experiências visuais. Assim, as artes, especificamente as artes visuais, aparecem nos espaço virtual, cumprindo com o seu papel social, fazendo o homem refletir sobre a sua cultura e tornando-o conhecedor da cultura do outro. Assim, ampliando a suas análises sobre o mundo e as variadas expressões.

Com o objetivo de disseminar imagens, obras e artistas, fotografias textos

críticos, históricos, ações artísticas e instituições culturais, os museus, organizam-se através de portais na Internet ou páginas eletrônicas, concebendo essas e outras informações que proporcionam aos educadores, educandos, estudiosos ou os interessados pelas artes referências com dinamismo e praticidade.

Neste ponto torna-se importante apresentar uma breve conceituação e apontar alguns diálogos referentes aos termos digitais e virtuais.

1.1 Conflitos entre conceitos: Museu digital ou virtual?

Por seu caráter inconstante, a ideia de museus virtuais pode ser “passível de ser confundida com outras denominações, tais como: museu eletrônico, museu digital, museu on-line, museu hipermídia, meta-museu, museu cibernético, cibermuseu e museu no ciberespaço” (SCHWEIBENZ 1998 *apud* RIBEIRO; SILVA, 2009, p.5810-5811). Ainda afirmando sobre o termo virtual na museologia, Henriques considera que:

Por se tratar de uma temática ainda muito nova na museologia, não há um consenso em relação ao que é considerado museu virtual e o que seria apenas um site de museu. A maioria dos autores que trabalha com a questão aponta para uma definição ligada à virtualização dos objetos e sua apresentação online, sem uma discussão mais profunda sobre os aspectos teóricos deste tipo de abordagem (HENRIQUES, 2004, p.9).

Assim, observaremos em leituras o uso da palavra virtual como sinônimo de digital e de outras denominações. Porém, a palavra “virtual” no ambiente computacional “refere-se a coisas simuladas pelo computador, como por exemplo, memória virtual, ou seja, a memória que não foi realmente desenvolvida no processador” (LIMA, 2013, p.8). Existem confusões com o uso do termo, pois é empregada “às coisas que são criadas por meio do computador, criação digital, e também a outras existentes no mundo físico (real) e submetidas ao processo de reprodução por digitalização” (LIMA, 2013, p.8). Logo, o digital é como as imagens, arquivos e outras “coisas” são produzidas, é o meio, podendo ser inseridas em outras mídias, como: disco rígido, mídias somente de leitura ou graváveis (*CD* ou *DVD-ROM* ou *RW*), discos removíveis (*Pendrives*), dentre outros recursos. A ideia do virtual é ampliada, uma vez que as interações precisam existir dentro do processo, ou melhor, o acervo estático existe, mas as relações

entre as imagens ou documentos com o público é essencial para tornar o processo dinâmico. Desta maneira, afirmamos através das palavras de Henriques que:

para ser um museu virtual não basta ter as reproduções das obras de arte, devidamente catalogadas, e apresentá-las ao público, mas fazer atividades onde o público possa interagir com estas referências patrimoniais (HENRIQUES, 2004,p.13).

Contudo, Pierre Lévy aponta indicações de como os profissionais, museólogos e especialistas na área poderiam desenvolver e aplicar maneiras para o uso dos museus virtuais. Mesmo em seus primórdios, a sua utilização precisa ser discutida e organizada, considerando o patrimônio inserido no contexto. É importante a divulgação, conservação e disseminação do acervo e apresentar as suas representações e memórias, com o auxílio dos recursos oferecidos pela Internet. A sua afirmativa expõe que:

Os museus virtuais, por exemplo, não são muitas vezes senão maus catálogos na Internet, enquanto que o se conserva é a própria noção de museu enquanto valor que é posta em causa pelo desenvolvimento de um ciberespaço onde tudo circula com fluidez crescente e onde as distinções entre original e cópia já não têm evidentemente razão de ser (LÉVY, 2000, p. 202).

Através das suas evidências, cuidados são expressivos no momento da organização, divulgação e na sistematização da interação público e acervo. Considerando que, no processo o essencial é o patrimônio exposto e não as potencialidades oferecidas pelo espaço. Ainda de acordo com o autor “o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: atualização” (LÉVY, 1996, p.16). O virtual está em constante atualização, trazendo inquietações ao processo inventivo.

Segundo ele, a Internet e outros meios comunicacionais alteram o tempo, o espaço e as relações estabelecidas entre eles e o público envolvido. Assim, o museu virtual obtém um refinado complexo, que faz da Internet o espaço de comunicação, relações interativas ou diálogos das suas atividades com aqueles que farão uso das mesmas.

Discorrendo sobre o conceito de digital, ele “parece não permitir muitas alternativas: é uma forma de apresentação de acervo. O acervo pode ser digital, nas

diferentes formas de mídia: disquete, disco rígido, fita e disco compacto.”⁴ O museu digital é ligado as mídias digitais, caracterizando-se por ser um sistema cerceado, sendo a sua “estruturação parte do princípio que, para ser compreendido pelo computador deve se estruturar a partir de códigos utilizados pelos computadores (MAGALDI, 2010, p. 112). À vista disso, o digital é o processo, ou seja, é como as imagens, informações, obras e arquivos em geral serão expostos, ou estruturados. Agora, a maneira de divulgação e criação desses dados no sistema, parte de outras potencialidades, o virtual.

Para Loureiro, dentre as nomeações, tornou-se costumeiro usar a expressão museus digitais devido ao processo de digitalização do patrimônio; mas essa terminologia restringe as complexidades dispostas no espaço interativo da Internet. Conforme ela diz:

Dentre as denominações mais frequentes, destacamos museu digital, cujo qualificativo ressalta simultaneamente sua linguagem e sua natureza imaterial, mas não dá conta da especificidade da rede; netmuseu, cibermuseu ou webmuseu, cujos prefixos remetem às especificidades da Internet, enfatizando o espaço desterritorializado das redes, aplicando-se, entretanto, indistintamente, aos museus construídos na Web e aos sítios mantidos por museus físicos; e museu virtual, denominação que parece tender a se consolidar (LOUREIRO, 2004, p. 104).

Mesmo diante dos conflitos terminológicos, sabemos que a expressão museu digital é utilizado com a mesma finalidade do museu virtual por alguns e visto por outros como uma evolução que parte do digital para o virtual, seguindo assim, com a crescente transformação tecnológica. Em meio ao progresso, palavras, situações, espaços e culturas modificam-se conforme a necessidade do sistema. Mas, utilizaremos, neste trabalho, a denominação museu digital, pois é essa nomeação que os elaboradores do MAD utilizam.

No próximo item trataremos a construção do MAD e sua importância para a sociedade, podendo ser pensado como ferramenta educacional nas aulas de artes visuais, abarcando a lei 10. 639/2003, onde apresenta a obrigatoriedade do ensino da história e cultura afro-brasileira e africana, sendo ministrada em todo o currículo, por todas as disciplinas, mas especificamente nas áreas de Artes, Literatura e História do Brasil⁵.

⁴ZANG 2000 apud OHIRA; PRADO, 2002, p.63.

⁵Lei nº 10.639, de 9 de Janeiro de 2003: Art. 26-A.

2 A construção do Museu Afrodigital da Universidade Federal do Maranhão – UFMA

A construção dos museus digitais foi desenvolvido inicialmente na Bahia, na UFBA, e está em efetivação pelo Centro de Estudos Afros-Orientais. Em Pernambuco, UFPE, o projeto está sendo executado pelo programa de pós-graduação em Antropologia e o curso de Museologia. Já no Maranhão, a responsável é a UFMA - sendo desenvolvida pelo programa de pós-graduação em Ciências Sociais.

Também houve a implantação no Rio de Janeiro, UERJ que, juntamente com os outros idealizadores, e com o intuito de propagar a produção de uma memória afrodescendente, reuniu um grupo de colaboradores. Entre eles: pesquisadores e estudantes de diversas áreas de antropologia, sociologia, história, museologia, design, tecnologia da informação e outros que possam agregar saberes e experiências para a manutenção e reelaborações de categorias ou ações que envolvam os museus digitais afro.

Em geral, os museus afro-digitais estão preocupados com a recuperação, identificação de acervos; digitalizações de documentos que estão relacionados com as trajetórias e histórias de vida dos afro-brasileiros, ou seja, a memória nos campos religiosos, culturais que envolvam o estudo afro e com a experiência de pensar interfaces ou discontinuidades históricas e culturais.

Nesta via, novas narrativas, imagens, informações, vídeos e arquivos em geral, circulam no ambiente computacional, produzindo diferentes maneiras de aprender sobre a cultura afro-brasileira e possivelmente desencadear um sentimento de pertencimento através da musealização.

3.1 Ação Desafiadora: O Museu Afrodigital do Maranhão

O Museu Afro Digital (MAD) nasce sobre o amparo da “generosidade digital” como é referenciado “no texto do projeto de financiamento apresentado pela CAPES”(NORONHA,2010,p.182), tendo na coordenação o prof.Dr. Lívio Sansone (UFBA). Declarando que:

Com esse tipo de atividade desaparece a lógica da hierarquia de saberes e conhecimentos, premissa filosófica que se aplica bem à nossa 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 uma perspectiva de difusão de informações. (SANSONE, 2010 apud NORONHA, 212 p.182).

Nessa perspectiva, diferentes populações, saberes e culturas são difundidas, fazendo com que estudiosos, pesquisadores, professores, alunos e pessoas em geral possam conhecer, colaborar e propagar as informações existentes. Dessa forma, trazendo o museu para dentro das instituições, residências e diversos lugares, retirando a ideia da monopolização das peças e espaço e também de um determinado público. Certo que há problemas que desafiam a manutenção, divulgação e dinamização dos museus digitais afro no Brasil.

Houve no seminário de Arte, cultura e poder ocorrido no ano de 2013⁶ - um debate entre professores organizadores ou coordenadores dos museus afrodigitais - entre eles fazia-se presente o Professor Doutor Sergio Figueiredo Ferretti⁷. Este discorreu sobre o processo de construção, problemas e perspectivas que rodeiam o MAD do Maranhão. Em seu discurso ele apontou o processo de elaboração:

Tentamos inicialmente construir o museu com um grupo de alunos e professores e com o auxílio de uma designer, Raquel Noronha. A nossa construção foi muito artesanal, tivemos dificuldade de colocar no ar. Depois de alguns entraves, contratamos especialistas e tivemos a ajuda do núcleo de tecnologia da Universidade, que montaram um programa para fazer o museu funcionar com o design pensado inicialmente.⁸

Encontra-se, no processo, o desafio em manusear as ferramentas computacionais. Mas, houve o empenho dos elaboradores em buscar assistência, dialogando com técnicos em informática e profissionais da ciência da computação, pois o intuito era retirar o museu do mundo das idealizações e torná-lo visível. Como podemos observar:

⁶Vídeo publicado em 27 de abril de 2014 no seminário de Arte, cultura e poder ocorrido no ano de 2013, apresentando a discussão dos museus afrodigitais.

O debate está disponível no endereço: <https://www.youtube.com/watch?v=ylzestMG32g>.

⁷ Dr. em Ciências - Antropologia Social (USP - 1991). E um dos articuladores do MAD do Maranhão.

⁸ Palavras do professor Ferretti, exposto no seminário de Arte, cultura e poder ocorrido no ano de 2013.

Figura 1 – Página principal do museu afro digital do



Maranhão

Fonte: Disponível em: <http://www.museuafro.ufma.br>

Logo, no final do mês de março de 2012, o museu estava sendo oficializado, porém outras questões surgem para serem resolvidas. Dentre elas, a dúvida: quem realizará a organização das imagens, vídeos, documentos e arquivos em geral? Averiguando essa situação “alguns alunos foram treinados para digitalizar os materiais fotográficos e imagens que tínhamos de alguns professores pesquisadores nas áreas de religião e cultura”.⁹

O Professor Dr. Ferretti esclarece que o museu possui quatro coleções. São elas: Religiões, Cultura Popular, Quilombos e Exposições. Como podemos observar na imagem a seguir:

Figura 2 – Página do museu afro digital do Maranhão - Galerias



Fonte: Disponível em: <http://www.museuafro.ufma.br>

Para composição do acervo, possíveis colaboradores foram contactados. Palavras do professor Dr. Ferretti:

⁹Palavras do professor Ferretti, exposto no seminário de Arte, cultura e poder ocorrido no ano de 2013.

Iniciamos o contato por correspondência com a Fundação Pedro Virgílio para expor algumas fotos, pedimos a autorização do Centro Cultural Vergueiro de São Paulo, para conseguir o material da missão de pesquisa folclórica do Maranhão. Contatos foram articulados com fotógrafos profissionais e pesquisadores que puderam colaborar com o nosso acervo.¹⁰

Percebemos, pelo quantitativo de acessos, que o MAD do Maranhão, mesmo recente, contém um acervo bastante visitado, contabilizando mais de 1.500 acessos por mês, tendo visitantes do Brasil e de outros países.

É desafiador a proposta do MAD do Maranhão, pois acarreta alguns pontos a serem discutidos. Um deles é disponibilização de pessoas para realizarem a digitalização continua das imagens. Os alunos treinados são em sua maioria bolsistas e estudantes (obtendo vínculo temporário), sendo necessário convidar e preparar outras pessoas para participarem do projeto. Outro ponto é a equipe de professores que está em média de três a quatro colaboradores, um quadro pequeno.

Também é exposta a dificuldade em manusear as ferramentas no ambiente e desenvolver outras ferramentas que aumentem a dinamicidade do museu, facultando características interativas. Conforme relata o professor Dr. Ferretti:

O nosso museu ainda é muito artesanal comparado com outros museus digitais, como o da Bahia, Pernambuco e Rio de Janeiro. Sentimos a necessidade de fazer com que fique mais dinâmico o material, saindo do ideal de depósito para interacional. Ampliando a comunicação direta com os destinatários.¹¹

Entretanto, todos os suscetíveis impedimentos ou dificuldades foram importantes para trazer a tona novas reflexões e através delas, ações que podem adentrar ao planejamento de divulgação e manutenção dos arquivos. O professor, como um dos idealizadores do projeto, enfatiza que “o impacto é importante, porque saem das gavetas e prateleiras os materiais e atingem um público maior”¹².

Contudo, o museu físico pode ser símbolo de poder quando poucos têm a possibilidade de frequentar esses espaços, sendo monopolizado, transparecendo ideologias dominantes, sendo legitimado pelo comportamento cultural. As tecnologias ampliam as possibilidades de conhecermos imagens, obtermos informações e conquistar outros saberes, antes aprisionados por uma minoria. Nessa vertente, a construção do

¹⁰Palavras do professor Ferretti, exposto no seminário de Arte, cultura e poder ocorrido no ano de 2013.

¹¹Palavras do professor Ferretti, exposto no seminário de Arte, cultura e poder ocorrido no ano de 2013.

¹²Palavras do professor Ferretti, exposto no seminário de Arte, cultura e poder ocorrido no ano de 2013.

museu tornou-se para os edificadores uma experiência inovadora e investigam alternativas que possam habilitar mudanças nas práticas museológicas.

É visível a relevância do MAD do Maranhão para os pesquisadores, estudiosos e todos aqueles interessados nos arquivos expostos. Contudo, devemos recordar que as instituições educacionais podem fazer uso dos documentos e coleções do museu. Utilizando o mesmo para apresentar aos discentes a cultura, a arte e os conhecimentos de outros grupos.

Enfatizando que os documentos apresentados retratam a religião, comunidades e a cultura do povo maranhense, despertando nas crianças, jovens e adultos um provável sentimento de pertencimento. Assim, conduzindo-os a conhecer, respeitar a cultura da sua terra e reconhecer as comunidades e pessoas que colaboram com o processo de construção cultural.

3 O Museu Afrodigital como ferramenta pedagógica para trabalhar a cultura afro-brasileira nas aulas de artes.

O ensino das artes visuais desloca-se para a realidade tecnológica e desafia o professor a delinear as suas posturas, compatibilizando-a com a nova maneira de conhecer, produzir e divulgar a arte. Os recursos audiovisuais, quando utilizados de maneira adequada, disponibilizam aos alunos um mundo de informações e transfigura o processo de ensino e aprendizagem, tornando-o dinâmico.

Podemos dizer que o professor de artes, no decorrer da sua prática e formação pedagógica, desenvolve o seu cognitivo para compreender as várias linguagens existentes na sociedade, com o compromisso de apresentá-las aos seus alunos. Logo, na era da informação, as linguagens se interligam para ampliar o cenário artístico, instigando o professor de artes a destrinchar ferramentas e se dispor de recursos tecnológicos que possam incitar nos discentes o anseio em aprender sobre as culturas, obras e artistas. Conforme os PCN em Artes Visuais, os alunos precisam auferir numerosas experiências:

A escola deve colaborar para que os alunos passem por um conjunto amplo de experiências de aprender e criar, articulando percepção, imaginação, sensibilidade, conhecimento e produção artística pessoal e grupal. (MEC/SEF, 1997, p.45).

Em vista dessa afirmação, a escola tem o dever de favorecer aos alunos instrumentos para alcançarem experiências, articularem as suas concepções criativas e sensíveis, encaminhando-os em concordância com as inovações tecnológicas. No cenário da revolução das informações e transformações tecnológicas, os museus ultrapassam o espaço físico e entram no espaço virtual apresentando uma nova maneira de ensinar e aprender arte.

Atrelando a tecnologia com o ensino das artes visuais, há museus interativos de arte onde os alunos possam passar pelas obras, realizar ampliações e conhecer os artistas; ou funcionam como uma extensão do museu físico proporcionando outras atividades e ações interativas; alguns apresentam arquivos digitalizados com o intuito de divulgar e explicar sobre temáticas específicas; e dá-se essas características e outras que envolvem os museus construídos no ambiente computacional.

Procede do professor quais museus ele poderá utilizar em sua aula, pois o mesmo elaborará quais metodologias serão adequadas para alcançar os objetivos esboçados, consoante com a temática trabalhada. Para pesquisar sobre a cultura afro no Maranhão, o museu afrodigital do Maranhão, condiz às temáticas que cingem a cultura maranhense, sendo um possível meio de apresentar aos alunos as manifestações religiosas, danças e costumes de matriz afro presentes no Estado.

O museu afro digital estimula a “memória social”, a história, a presença africana no Brasil e continua a intensificar a luta contra o racismo. Essas questões são obrigatórias, precisam estar contidas no currículo escolar e fundamentadas nas atualizações ou formações dos educadores de artes, pois são estes quem desenvolverão o pensamento criativo e auxiliarão nas concepções estéticas da criança, jovem ou adulto como sujeitos sociais ativos.

Porém, antes do uso, a ferramenta deve ser manipulada, estudada e observada pelo docente, tendo em vista que ele será o orientador do processo. Ele é o sistematizador e organizará o trajeto percorrido pelos alunos.

Assim, a escola surge como uma das instituições importantes para disseminar valores, ideologias que podem construir ou não reflexões positivas sobre a cultura afro-brasileira. O ensino da história e arte que envolve essa temática exige do corpo docente e gestores um posicionamento antirracista, conforme as orientações da lei 10.639/2003. Deste modo, Gomes (2008), diz que:

Se entendermos que conhecer a nossa história e herança africana faz parte do processo de formação dos sujeitos sociais e se reconhecermos que uma parte significativa da nossa formação histórica e cultural referente a África e à cultura afro-brasileira não tem sido trabalhada a contento 'e/ou negado' pela escola, só poderemos confirmar a importância da inclusão dessa discussão no currículo escolar, mesmo que seja por força da lei (GOMES 2008, p.71).

A diversidade cultural brasileira está incluída no currículo escolar e presente nas práticas pedagógicas, mas, para isso, é fundamental a busca pelo conhecimento para transmitir aos alunos por meio dos gestos, da oralidade e da arte o valor que o negro tem na formação histórica e cultural do povo brasileiro.

No contexto educacional, o professor não pode ensinar aquilo que desconhece, por isso o aprender sobre as inconstâncias do mundo, os movimentos que a sociedade realiza, a arte e cultura que estão em transformação e os conteúdos bases para conhecer a própria história estão intrínsecas no processo de formação do aluno em cidadão.

É fundamental valorizar a cultura existente e apresentar outras culturas, fazendo com que os alunos possam compreender as produções artísticas e culturais respeitando os diversos grupos que compõem a cultura maranhense.

Segundo Gadotti (1992):

(...) Escola autônoma significa escola curiosa, ousada, buscando dialogar com todas as culturas e concepções de mundo. Pluralismo não significa ecletismo, um conjunto amorfo de retalhos culturais. Significa, sobretudo diálogo com todas as culturas, a partir de uma cultura que se abre às demais (GADOTTI, 1992, p. 23).

Quando a escola realiza o diálogo com outras formas de pensamento e torna o aluno conhecedor de sua trajetória histórica, consegue apresentar a ele uma maneira diferenciada de observar outros modos de vida e analisar criticamente as transformações sociais.

Nessa vertente, o museu afro digital do Maranhão possibilita esse conhecer sobre a história e cultura afro-maranhense, apresentando no decurso dos áudios, documentos, imagens e vídeos um vasto entendimento sobre as religiões, os quilombolas e a cultura popular maranhense.

Considerações finais

As discussões sobre o MAD do Maranhão, como ferramenta para trabalhar a cultura afro-maranhense nas aulas de artes visuais, ampliam-se na busca pela aplicabilidade desse recurso. Mas, notamos que, para a execução deste, os professores necessitam estar dispostos a compreender e articular estratégias diante os arquivos expostos no ambiente. O espaço do museu precisa ser vivido. E, através das tecnologias, é possível desenvolver diferentes maneiras de promover a recepção dos conteúdos disponibilizados no acervo virtual, os quais envolvam o ensino das artes visuais, assim otimizando o processo de ensino-aprendizagem.

Essa realidade tecnológica dos museus Afrodigitais, em específico do Maranhão, desafiam os elaboradores a criarem um ambiente dinâmico com o intuito de propiciar a interatividade entre público e acervo. Pode ser nas instituições educacionais, o meio de trabalhar a cultura afro e seus reflexos na constituição da identidade do povo maranhense e, conseqüentemente, brasileiro.

É fundamental pensar o ensino das artes visuais, no contexto atual, com as ferramentas contemporâneas, que obtém a função de contribuir com o processo educativo. Assim, a potencialização do tempo, o aprofundamento do conteúdo que envolve os estudos étnicos e culturais, a compreensão e valorização da memória de um povo e o respeito a religião de matriz africana poderão surgir através do uso do MAD. Nesse contexto, o professor torna-se o ator que conduzirá os discentes a reflexão. Assim, pesquisas e estudos sobre o projeto do MAD do Maranhão, continuarão com o intuito de divulgar a cultura afro-maranhense e fomentá-lo como um dos meios de informação para trabalhar a lei 10.639/2003 nas aulas de artes visuais.

Referências

ARRUTI, J. M.. **Mocambo**: Antropologia e História do processo de formação quilombola. Bauru, SP: Edusc, 2006.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares Nacionais - Arte**. Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC, 1997.

_____. **Lei nº 10.639, de 9 de Janeiro de 2003.** Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/L10.639.htm>. Acesso em: 11 de janeiro de 2016.

FERRETTI, S. F. **Museu Afrodigital do Maranhão: Problemas e Perspectivas.** Seminário Arte, Cultura e Poder de 2013, vídeo publicado em 27 de abril de 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ylzestMG32g>. Acesso em: 10 de janeiro de 2016.

GADOTTI, M.; TORRES, C. A. **Educação Popular: Utopia Latino-Americana.** São Paulo: Cortez: Editora da Universidade de São Paulo, 1994.

GOMES, N. L. **A questão racial na escola: desafios colocados pela implementação da Lei 10.639/03.** In: CANDAU, V. e MOREIRA, A. F. (orgs.). **Multiculturalismo: diferenças culturais e práticas pedagógicas.** Petrópolis: Vozes, 2008.

HENRIQUES, R. **Museus virtuais e cibermuseus: a Internet e os museus.** Museologia na Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologia de Portugal. 2004. Disponível em: <http://www.museudapessoa.net/public/editor/museus_virtuais_e_cibermuseus_-_a_Internet_e_os_museus.pdf>. Acessado em: 6 de janeiro de 2016.

LÉVY, P. **Cibercultura.** Lisboa : Instituto Piaget, 2000.

LÉVY, P. **O Que é Virtual?.** Rio: Editora 34, 1996.

LIMA, D. F. C. **O que se pode designar como museu virtual segundo os museus que assim se apresentam...** Disponível em: <http://enancib.ibict.br/index.php/enancib/xenancib/paper/view/3312/2438>, Acessado em: 11 de janeiro de 2016.

LOUREIRO, M. L. N. M. **Webmuseus de arte: aparatos informacionais no ciberespaço.** Instituto de Pesquisa Jardim Botânico do Rio de Janeiro, 2004. Disponível no site: <<http://revista.ibict.br/index.php/ciinf/article/view/93/83>>. Acesso em: 5 de janeiro de 2016.

NORONHA, R. G. **Narrativas visuais: “ser quilombola” no Museu Afrodigital.**In:

FERRETTI, Sergio Figueiredo (org.). **Museus Afro Digitais e política patrimonial.** São Luís: EDUFMA, 2012.

OHIRA, M. L. B.; PRADO, N. S. **Bibliotecas virtuais e digitais: análises de artigos de periódicos brasileiros.** Ci. Inf., Brasília, v. 31, n. 1, p. 61-74, jan./abr. 2002. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ci/v31n1/a07v31n1>. Acesso em: 10 de janeiro de 2016.

RIBEIRO, A.; SILVA, B. D. **Museu Virtual na Escola.** Atas do X Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia. Braga: Universidade do Minho, 2009. Disponível em: <<https://repositorium.sdum.uminho.pt/.../Museu%20Virtual%20na%20>>. Acesso em: 5 de janeiro de 2016.