

# MUSEU VIRTUAL QUILOMBO CABULA: EDUCAÇÃO DIALÓGICA PARA O TURISMO DE BASE COMUNITÁRIA

*Luciana Conceição de Almeida Martins (UCSAL)\**

*Francisca de Paula Santos da Silva (UNEB)\*\**

*Alfredo Eurico Rodrigues Matta (UNEB)\*\*\**

## RESUMO

Desde 2010, o projeto Turismo de Base Comunitária (TBC) do Cabula e entorno tem realizado ações para desenvolver prática ecossociocidadã em herdeiros de arraiais e quilombos, como aquele destruído pela ação policial em 1807. O objetivo é apresentar a pesquisa aplicada sobre o Museu Virtual do Quilombo Cabula (MVQC), uma aplicação digital de caráter educacional comunitário que auxilia na formação de uma consciência ecossociocidadã, valorizando a autoestima e conscientizando sobre o rico passado e a herança cultural e ambiental do bairro. A comunidade participou dialogando sobre a pesquisa histórica com a universidade, tornando-se investigadora ativa e realizando ciclos de desenvolvimento próprios da abordagem metodológica Design-Based Research (DBR), adotada pela pesquisa para a construção de design cognitivo do Museu. O resultado do Museu mostrou-se adequado e integrado ao TBC, e se concluiu sobre sua utilidade para auxiliar a desenvolver uma prática ecossociocidadã, necessária ao TBC.

**Palavras-chave:** Turismo de base comunitária. Socioecocidadania. Educação popular. Museu virtual. História da Bahia.

## ABSTRACT

### VIRTUAL MUSEUM QUILOMBO CABULA: DIALOGIC EDUCATION FOR COMMUNITY-BASED TOURISM

Since 2010, the project Turismo de Base Comunitária (TBC) of Cabula district and surroundings have been accomplishing actions to develop eco-social citizenship practice in heirs of villages and quilombos, as that one destroyed by the police in 1807. The objective is to present the applied research on the Virtual Museum of the Cabula Quilombo, a digital application of community education character which helps in the formation of a eco-social citizenship conscience, valuing the self-esteem

---

\* Doutora em Difusão do Conhecimento pelo Programa Multi-institucional e Multidisciplinar (UFBA/UNEB/IFBA/LNCC/UEFS/SENAI-CIMATEC). Professora do departamento de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Católica do Salvador (UCSAL). E-mail: luckianas@gmail.com

\*\* Doutora em Educação pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Professora da Universidade do Estado da Bahia (UNEB). E-mail: fcapaula@gmail.com

\*\*\* Doutor em Educação pela Universidade Federal da Bahia (UFBA/Université Laval - Canadá). Pós-Doutor em Educação a Distância e Comunidades de Aprendizagem Internacionais em Língua Portuguesa pela Universidade do Porto. Professor do Doutorado Interinstitucional Multidisciplinar em Difusão do Conhecimento e do Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade da Universidade do Estado da Bahia (UNEB). E-mail: alfredo@matta.pro.br

and becoming aware on the rich past history, cultural and environmental inheritance of the neighborhood. The community took part dialoguing on the historical research with the university, becoming an active investigator and accomplishing cycles of own development of the methodological approach Design-Based Research (DBR), adopted, for the construction of cognitive design of the Museum. The result of was considered appropriate and integrated to the TBC and it was concluded about the usefulness of that to help developing a eco-social citizenship practice necessary to TBC.

**Keywords:** Community based tourism. Socioecocidadania. Popular education. Virtual museum. History of Bahia.

## RESUMEN

### MUSEO VIRTUAL QUILOMBO CABULA: EDUCACIÓN DIALÓGICA PARA EL TURISMO DE BASE COMUNITARIA

Desde 2010, el proyecto Turismo de Base Comunitaria (TBC) del Cabula y entorno han realizado, acciones para desarrollar práctica ecoso-ciudadana, en herederos de campamentos y quilombos, como aquel destruido por la acción policial en 1807. El objetivo es presentar la investigación aplicada sobre el Museo En el marco de la reforma agraria y de la reforma agraria, se ha de tener en cuenta que, en el marco de la reforma agraria, La comunidad participó dialogando sobre la investigación histórica con la universidad, convirtiéndose en investigadora activa, y realizando ciclos de desarrollo propios del enfoque metodológico de diseño basado en la investigación (DBR), adoptada por la investigación, para la construcción de diseño cognitivo del Museo. El resultado del Museo se mostró adecuado e integrado al TBC, y se concluyó sobre la utilidad de éste para auxiliar a desarrollar una práctica ecoso-comunitaria, necesaria para el TBC.

**Palabras Claves:** Turismo de base comunitaria. Socioecocidadania. Educación popular. Museo virtual. Historia de la Bahía.

## Introdução<sup>1</sup>

O turismo de base comunitária (TBC) parte do pressuposto da autogestão da organização turística pela comunidade, o que implica numa organização permeada pela colaboração mútua, construção coletiva do conhecimento, ações de economias solidárias e produções que potencializam benesses de cunho sócio-histórico a fim de mobilizar práticas, conscientizações e compromisso com a transformação social.

Na proposta do TBC, a apropriação da história local pelos comunitários é fator prioritário; se a tentativa for por sua organização no meio urbano, esse desafio se torna maior. Diante desse problema, algumas sugestões são significativas para auxiliar

na mobilização do TBC urbano, como oferta de cursos e oficinas que motivem o debate sobre história local, incluindo articulações com instituições de ensino formal, projetos que ofereçam destaques à história e às manifestações culturais, rodas de diálogos com participação de comunitários mais experientes, dentre outros.

Neste artigo apresentaremos mais uma sugestão a qual acreditamos despertar interesse de públicos mais amplos, isto é, sujeitos comunitários, educadores, estudantes e turistas em geral. Trata-se de empreender pesquisa com coautoria comunitária e publicitar essa construção do conhecimento histórico com a parceria da tecnologia. Nessa perspectiva, o artigo tem por objetivo demonstrar como o desenvolvimento de museus virtuais pode corroborar a mobilização do turismo de base comunitária, de maneira que atue no processo edu-

<sup>1</sup> A pesquisa de doutorado que originou este trabalho foi realizada com todos os cuidados éticos, utilizando as recomendações do comitê de ética da UNEB.

cacional de construção histórica e conscientização comunitária. Para tal, algumas questões nortearam o processo de pesquisa a ser apresentado: Qual a compreensão sobre TBC e sua relação com os conhecimentos históricos? O que se entende por museu virtual histórico e qual a modalidade adequada para a mobilização do TBC? Como desenvolver um design cognitivo que apresente propostas colaborativas e educacionais que vinculem a produção de museus virtuais à construção do turismo de base comunitária? Como pensar na prática adequada a fim de testar a aplicação de museu virtual e seus resultados?

Com base nos questionamentos, dividimos o artigo em quatro partes. No primeiro momento, buscamos elucidar a compreensão que assumimos sobre o TBC, bem como sua característica de potencializar espaços para construção, aplicação e difusão dos conhecimentos históricos.

Na sequência, discutimos sobre museus virtuais e defendemos que essas ferramentas cognitivas podem se configurar como elementos mediadores de aprendizagens entre os saberes comunitários e públicos mais amplos. Para isso, faz-se necessário a práxis de princípios advindos do socioconstrutivismo e dialogismo, o que alude à contribuição comunitária ainda no processo de construção do museu.

No terceiro momento, socializaremos uma proposta de design cognitivo que consideramos adequada para o desenvolvimento de museus virtuais destinados à mobilização do TBC. São os passos iniciais para o desenvolvimento de soluções mediadoras de aprendizagem voltadas para trabalhos em/com comunidades.

Na quarta parte apresentaremos a dinâmica de aplicação e redesign de um museu virtual específico com a representação do quilombo do Cabula, utilizando a metodologia do Design-Based Research (DBR), seguido pelos resultados da pesquisa aplicada e a conclusão do artigo.

## **O turismo de base comunitária como campo de construção, aplicação e difusão dos conhecimentos históricos**

O turismo de base comunitária (TBC) tem por princípio o protagonismo dos sujeitos sociais das

comunidades no papel de atores na oferta dos produtos e serviços turísticos, o que demanda um rico conhecimento da sua história e, conseqüentemente, a promoção de melhorias na qualidade de vida das comunidades locais, visto que a ideia é a construção coletiva de consciências críticas e de sujeitos ativos na busca por transformação social. Em meio a uma sociedade capitalista, não se trata de um campo de atuação fácil, pois implica no amadurecimento comunitário de tal maneira que percebam, e se percebam, agentes ativos em prol de práticas colaborativas de autogestão, associativismo e cooperativismo (MINISTÉRIO DO TURISMO, 2010). É importante destacar que os ganhos econômicos não são o enfoque prioritário do TBC, entretanto, quanto há uma rentabilidade com tal prática, propõe-se que os benefícios abarquem grupos maiores de comunitários, diferente do modelo de turismo convencional, no qual as grandes redes e agências de turismo adquirem seus lucros e controle direto da gestão turística. Nesse sentido, questiona-se: o que pode despertar o interesse nas comunidades em organizar um TBC?

De acordo com Sansolo e Bursztyn (2009), o TBC faz despertar elementos fundamentais para uma vivência em sociedade de maneira mais sustentável, como a preservação do meio ambiente, a valorização do sentimento de pertencimento comunitário e a geração de benefícios diretos para as comunidades receptoras que, como foi discutido, vão além da rentabilidade econômica e alcançam conquistas significativas e conscientes. Segundo Boisier (2001 apud NASCIMENTO; CARVALHO, 2008), para o desenvolvimento do TBC é fundamental a compreensão de alguns marcos como o valórico, o material ou instrumental, o sinérgico, a assumpção e o endógeno.

O marco valórico baseia-se na democracia, na justiça, na ética e na solidariedade, “entendendo que o ser humano, como indivíduo e como sujeito coletivo, vive em sociedade e tem antes de tudo um compromisso com seus semelhantes” (BOISIER 2001 apud NASCIMENTO; CARVALHO, 2008, p. 89). O material ou instrumental refere-se ao aproveitamento dos recursos materiais, da distribuição equitativa dos bens gerados com dignidade, uso de tecnologias de baixo impacto e dos saberes tradicionais. Os marcos sinérgicos e assumpção,

ao estabelecerem pactos coletivos e vínculos entre sujeitos locais por meio de uma rede de relações alicerçadas na cooperação, solidariedade e ajuda mútua, e, por fim, o endógeno, valorizando “o capital cognitivo cultural, simbólico, priorizando a memória coletiva, o patrimônio [...]” (BOISIER 2001 apud NASCIMENTO; CARVALHO, 2008, p. 89).

Outro fator que pode vir a motivar comunidades em desenvolver o TBC são as novas oportunidades que estão surgindo com a mudança de postura e interesse dos visitantes contemporâneos. Hassan Zaoual afirma que o turismo de massa ou convencional vem paulatinamente cedendo espaço ao turismo situado, pois

Este limite estabelece então a necessidade de uma nova aproximação, integrando a pluralidade dos aspectos de um dado sítio (cultura, natureza, arquitetura, história etc.), conscientizando-se da importância do senso implícito das práticas dos atores, visitantes e habitantes do sítio. (ZAOUAL, 2009, p. 58).

Nessa forma de organização os aspectos sócio-históricos e culturais são evidenciados. A prioridade é para a valorização das vivências, da história, das tradições, da cultura e identidades culturais, da memória coletiva dos habitantes locais, dos patrimônios materiais e imateriais, do lazer comunitário, da culinária local, das áreas verdes, dentre outros aspectos pertencentes ao cotidiano da vida em comunidade. A proposta não é por mudança no cotidiano dos comunitários em razão da atividade turística, pelo contrário, o cotidiano passa a fazer parte dos atrativos do lugar, de forma consentida e participativa (ALVES, 2013). Essa abordagem não se aplica somente em contextos rurais e, embora seja mais complexo, é possível o desenvolvimento do TBC no meio urbano.

Com essas características, a ideia de mobilização para o TBC emerge como um frutífero campo para a construção, aplicação e difusão dos conhecimentos históricos (MARTINS, 2017). Como espaço de construção histórica, considera-se que as comunidades, quando engajadas para organizar uma proposta de receptivo turístico, buscam maior aprofundamento dos seus aspectos históricos para fundamentar e justificar o legado sociocultural existente e mesmo para adquirir e ampliar os saberes.

Todavia, a aquisição desses novos conhecimentos acadêmicos é agregada aos saberes tradicionais, perpetuados pela tradição local e sistematizados com auxílio da memória e do método da oralidade. Diante dessa perspectiva, a organização do TBC oportuniza profícuas e autênticas construções relacionadas à história local.

Como campo para aplicação e difusão dos conhecimentos históricos, defende-se que a dinâmica da organização do TBC potencializa variadas formas de compartilhamento dos conhecimentos históricos, seja por meio de rodas de conversas entre os comunitários engajados, seja em atividades propostas com a participação de escolas locais ou mesmo com objetivo de apresentar sua historicidade para públicos mais amplos, como outros habitantes da cidade, do Estado, do país ou internacionais. Além disso, são diversificadas as possibilidades de criação de elementos mediadores de aprendizagens históricas, como: revistas, jornais locais, elaboração de sites, blogs, desenvolvimento de games, aplicativos sobre a localidade, desenvolvimento de museus virtuais dentre outros. Neste artigo, é proposto pensar no desenvolvimento do museu virtual histórico em 3D como elemento educacional para mobilizar o TBC, com a finalidade de fortalecer as construções da história e por acreditarmos que tais construções têm significado quando os sujeitos sociais se identificam. Melhor se tornam quando esses podem participar da sua construção. Isso significa que não consideraremos a aplicação somente quando o museu virtual estiver “concluído”, ou seja, pretende-se que a contribuição da comunidade se efetive desde o processo de construção.

### **O museu virtual histórico em 3d como elemento mediador de aprendizagens entre a comunidade e públicos mais amplos**

Antes de adentrar a discussão sobre como o desenvolvimento de museus virtuais históricos potencializam a mobilização para o TBC, faz-se necessário compreender os debates contemporâneos que envolvem a lógica e a efetividade dos museus virtuais.

O museu é uma instituição sociocultural de referência na sociedade contemporânea, trata-se de um espaço que acolhe trechos integrados da história de povos e suas culturas, regiões, religiões, países, dentre outras. Segundo o Estatuto do Museu, no seu Art.1º

Consideram-se museus [...] as instituições sem fins lucrativos que conservam, investigam, comunicam, interpretam e expõem, para fins de preservação, estudo, pesquisa, educação, contemplação e turismo, conjuntos e coleções de valor histórico, artístico, científico, técnico ou de qualquer outra natureza cultural, abertas ao público, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento. (BRASIL, 2013).

De forma geral, busca-se a usabilidade do seu potencial de comunicação de massa e, como tal, esses espaços podem desempenhar um papel significativo na democratização da cultura e até na mudança do conceito de cultura (CANCLINI, 2008). É relevante destacar que esse instrumento de propagação sociocultural ainda não alcançou uma projeção mais ampla, uma vez que estudos comprovam que, em âmbito nacional, boa parte das pessoas que visitam museus são estudantes em atividade escolar.

A preocupação com uma socialização mais ampla da história sociocultural da Bahia e com uma usabilidade mais significativa da concepção de museu foi o que instigou o desenvolvimento dessa pesquisa, cujo nascedouro da temática ocorreu nas reuniões com a comunidade, ou seja, o estudo emergiu a partir do diálogo com a população interessada. Seu desenvolvimento adquiriu uma abordagem híbrida (academia em parceria com a comunidade), de construção coletiva sobre a história que será difundida a fim de atender as demandas da comunidade em questão e dos interessados em geral.

Alguns aspectos foram considerados no processo construtivo. O primeiro é que não se concebe mais um museu histórico como uma instituição voltada apenas para depósito de objetos ou relíquias. Com as demandas contemporâneas, busca-se compreender problemas históricos concretos, que contribuem para a emersão da memória através de um recorte temporal e espacial em relação ao tema (MESESES, 1992).

As mudanças na concepção do museu – inserção nos centros culturais, criação de e com museus, de museus comunitários, escolares, de sítio – e várias inovações cênicas e comunicacionais (ambientações, serviços educativos, introdução de vídeo) impedem de continuar falando dessas instituições como simples depósitos do passado. (CANCLINI, 2008, p. 169).

Nessa perspectiva, salienta-se que o museu comunica a ideologia e poder de classes sociais, de etnias e de gerações (MENESES, 2000). Em se tratando de museu virtual, no qual se caracteriza como a existência de um museu no ambiente de internet, busca-se uma amplitude de significados que vão além de uma delimitação espacial estrutural. Na verdade, o museu virtual se diferencia do museu convencional em variados aspectos, a saber: o museu convencional se configura enquanto um tradicional espaço físico, com uma estrutura às vezes contextual e outras não; com um acervo de objetos tangíveis que expressavam a história, ora com informações articuladas, ora com fragmentos que demandavam um esforço interpretativo e de conhecimento prévio mais apurado.

Atualmente está disponível outra tipologia de museu, em um ambiente virtual, que contribui para imergir na história. De acordo com Lopes (2011), a principal diferença conceitual do museu convencional para o virtual é que, no segundo, além dos objetos que compõem um acervo, sejam essas reproduções do real ou essencialmente virtuais, passa-se também a trabalhar como informação e comunicação. Não obstante, é imperiosa a reconfiguração da relação entre público e patrimônio.

De acordo com essa lógica, entende-se por museus virtuais os espaços de mediação conectados em rede que proporcionam a efetivação de ações museológicas, como a socialização de acervos ou coleções digitais, experimentos de vivências em contextos e situações sociais, que poderão ser conflituosas ou não, e aspectos da cultura de grupos sociais. Sua virtualização privilegia a comunicação de tal maneira que a interatividade se torna parte integrante dessas ações museológicas. Nesse sentido, aquele sujeito que visita o museu não assume apenas a postura de visitante, mas de participante ou colaborador.

A museóloga e doutora em ciência da informação Diana Farjalla Correia Lima (2009) apresenta uma discussão relevante sobre “o que se pode designar como museu virtual” a partir dos museus que assumem esse posicionamento. Em sua pesquisa, a concepção de museu virtual acompanha o atual momento de avanços das tecnologias da informação e comunicação, e possibilita novas propostas de experiências e vivências para um público/visitante mais amplo e diversificado.

Com base nessa ideia, a questão-problema da autora é que muitos espaços que se autodenominam museus virtuais são na realidade sites informativos sobre/dos museus ou websites museus, que é a comunicação em formato de homepages (HENRIQUES, 2004). Para Huhtamo (2002), em muitos desses casos a classificação condiz mais com bibliotecas ou arquivos do que com museus. Sendo assim, Lima afirma que “O museu virtual é utilizado tanto para indicar o que se cria por meio do computador sem existir o referente no mundo físico, como também para o que existe no mundo real (mundo físico) e sofre processo de digitalização” (LIMA, 2009, p. 246).

Conforme se nota, o estudo do grupo de pesquisa de Lima (2009) identificou três modelos de museus virtuais alocados na internet. O primeiro diz respeito aos museus e coleções existentes somente no meio virtual, sem correspondentes no meio e espaço físico. Nesse caso, o museu só existe em representação digitalizada. São situações, contextos, acervos, personagens que não mais existem na atualidade, mesmo que seus legados tenham permanecido. Esse modelo pode ser considerado como “museu virtual original digital”. Em estudo semelhante, Rosali Henriques (2004) apresenta outra denominação a essa mesma vertente, são os museus essencialmente virtuais, no qual a virtualização possibilita ao visitante maior grau de interação com o patrimônio, de forma 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).

O segundo modelo identificado refere-se a museus e coleções com correspondentes no mundo físico. São reproduções de museus e coleções que

efetivamente representam um patrimônio físico. Nesse caso, além do museu ocupar um espaço físico tangível, também é representado no espaço web. Lima (2009) denomina esse modelo de “museu virtual conversão digital”. Já para Henriques (2004), essas são outra dimensão do museu físico, sendo mais um espaço para trabalhar ações museológicas. Sobre esse modelo, Erkki Huhtamo (2002) afirma que foi a primeira proposta de museu virtual, iniciada nos anos 1990, quando as possibilidades do hipertexto foram aplicadas no processo de criação de museus virtuais no formato de CD-ROM. Funcionava da seguinte forma: o usuário inseria o CD no aparelho de computador e, clicando com o mouse, era capaz de explorar interativamente uma simulação em 3D nos espaços museológicos interligados, em uma visita convencional a museus de artes existentes. “Para muitos usuários, tais CD-ROMs foram suplementos em vez de substitutos para o museu físico. Eles foram vendidos como lembranças nas lojas do museu como parte da sua máquina promocional” (HUHTAMO, 2002, p. 120).

O terceiro modelo é o museu sem correspondente no espaço e mundo físico, mas cuja coleção/acervo tem correspondência no mundo físico, sendo esta convertida digitalmente. São os casos em que há existência de coleções, seja de famílias, colecionadores etc., mas não há um espaço físico de museu. Esse é construído na web e as coleções são divulgadas por meio de fotografias, vídeos, dentre outros meios. Esse modelo é denominado de “museu virtual composição mista”.

A proposta sugerida para a mobilização do TBC foi a primeira, que propõe realizar uma simulação de museu virtual histórico de cunho original e digital, em que a arquitetura a ser apresentada é a modelagem computacional gráfica de 3ª dimensão, mais conhecida como Modelagem 3D. Conjectura-se com isso a construção de simulações que se originam de produção do concreto, pautado no encontro de vozes e na articulação do presente com o passado, de contextos da historicidade local em que as decisões sobre o acervo para compor o espaço museológico e a sua organização sejam frutos de diálogos entre pesquisadores e comunitários com viés educacional. Não obstante, esses últimos não irão imergir no museu apenas como visitantes e

aplicar um “produto” externo à realidade deles, pelo contrário, eles integrarão o processo construtivo como participantes, agentes ativos na concepção e construção desse museu (MATTA, 2014). Para tal, utilizamos com aporte teórico fundamentos do socioconstrutivismo vygotskyano e no dialogismo bakhtiano. Em meio a essa compreensão, elencamos algumas características que foram necessárias ao museu virtual construído:

- a) Capacidade de engajar a produção artística;
- b) Atuar na difusão mais ampla da informação em formato de acervos, por conseguinte, da construção histórica. É possível, por meio de pesquisas, a construção aproximada de histórias sociais, manifestações culturais, espaços, edificações e acervos de grupos, comunidades e personagens que já não existem, baseando-se na ideia de polifonia de Bakhtin, em que as vozes do passado e as experiências estão presentes nos processos e eventos posteriores, por reflexo e diálogo histórico;
- c) Capacidade de proporcionar vivências de sujeitos do presente com ambientes, situações, contextos, coleções e também com personagens históricos. Nesse caso, sendo utilizada uma simulação em 3D, aproxima e de fato media o diálogo entre visitantes do presente e personagens e cenários do passado;
- d) Oferta de estratégias e espaços de interação e até mesmo de construção coletiva, instigando um “autoconhecimento”, de acordo com os grupos ou sujeitos visitantes. Para essa ação, sugerimos elaborar estratégias de designs dos museus de maneira que motive maior interação entre os visitantes/participantes e as informações que emanam da exposição pretendida. Isso significa que o antigo formato de museus enquanto espaço de transmissão de informações está, paulatinamente, cedendo lugar à colaboração, isto é, o visitante não se comporta apenas como um observador, mas também interage e participa para o enriquecimento do acervo com contribuições significativas, legitimando assim a ferramenta enquanto cognitiva. A lógica colaborativa possibilita

a queda de fronteiras, a difusão das informações em âmbito mundial, multiplicando e interconectando as fontes de conhecimentos em trabalhos que agregam a utilização de multimídias, como: som, imagens, textos, inclusive as mídias clássicas, dependendo apenas da criatividade, criticidade e raciocínio, tanto do design quanto dos visitantes/colaboradores;

- e) Proporcionar ao participante uma relação inusitada com o tempo e espaço, a fim de romper barreiras de ordem geográfica, sem necessitar de deslocamento para um espaço físico específico. Pode-se acessar, visitar, imergir e ajudar a construir histórias sem sair do próprio local de convívio, e na hora disponível, pois a virtualidade possibilita essa flexibilidade;
- f) Que atue em defesa da preservação da memória e do patrimônio. Se o âmbito são localidades, é possível a utilização da abordagem da história vista de baixo, porque nesta pesquisa em específico, não se ressalta os acontecimentos heróicos dos grandes personagens nacionais, tampouco com acervos das autoridades ou representantes das camadas dominantes da população brasileira e baiana. A simulação tem como ponto de partida a vivência de pessoas simples, oprimidas e periféricas.

A produção de um museu virtual histórico em 3D com essas características direciona a novos diálogos relativos à historiografia e ao significado da História como campo de conhecimento, portanto, não poderá ser desenvolvido sem um trabalho sério e comprometido de investigação que esteja articulado à elaboração de design cognitivo.

### **Proposta de design cognitivo apropriado para o desenvolvimento de um museu virtual destinado à mobilização do tbc**

O TBC é uma proposta de construção compartilhada de práxis pertencente a toda uma comunidade envolvida em uma práxis produtiva, mas também cultural e sustentável. Desta forma,

envolvendo princípios teóricos, metodologia científica para construção de aplicação, patrimônio, saberes comunitários históricos, elementos de sustentabilidade ambiental e das condições de existência da comunidade, pensamos que a prática e o desenvolvimento do TBC sejam uma realização socioecocidadã, servindo muito propriamente para que se construa uma prática social desta natureza nas comunidades que o adotem. O Museu Virtual pertinente deve seguir a mesma característica, para poder servir de veículo educacional capaz de conduzir os visitantes e participantes mais diversos ao engajamento no diálogo de seu acervo, e através disso, no amadurecimento do TBC como prática e de sua sustentabilidade e exercício proposto de cidadania. Para isso entendemos que a construção do Museu Virtual e seu uso são muito adequados. Ao examinar as etapas de construção do Museu Virtual isso fica muito evidente:

1. O passo inicial é marcado pelas rodas de conversas com a comunidade, nas quais o pesquisador, por meio da escuta, diagnosticará a real demanda de investigação histórica, isto é, o problema concreto do presente que se relacionará com o passado. Nesse momento, os saberes comunitários já integram as premissas básicas do enfoque de estudo. Ao envolver a comunidade e realizar os diálogos pertinentes à construção do Museu Virtual, realiza os mesmos passos para o desenvolvimento do TBC. Constrói-se então a legitimidade da proposta, que através do diálogo e do amadurecimento das propostas passa a pertencer a todos os envolvidos e conduzem os cientistas acadêmicos à condição de estar a serviço de uma comunidade de investigação maior e mais complexa, a comunidade, conduzida à condição de coinvestigadora e coconstrutora da pesquisa e do que se propõe desenvolver como aplicação;
2. A segunda etapa é o mergulhar nas investigações historiográficas. Após o processo de aprofundamento em pesquisas de cunho bibliográfica, documental, em fontes orais, iconográficas, dentre outras, é importante a seleção de acervo e o retornar ao contexto comunitário para verificar a validação das

informações e conhecimentos investigados. É provável que os comunitários acrescentem novos saberes e ideias a partir dessa nova relação de compartilhamento e colaboração. Nessa etapa, com o auxílio comunitário, selecionam-se outros elementos do acervo que poderão fazer parte do museu virtual. Todavia, a organização e o pensar histórico expresso na modalidade de museu se efetivam na terceira etapa, com a atividade de elaboração do design cognitivo. Este é um momento da equipe acadêmica. Ela vai mergulhar em investigações históricas e de contextualização da comunidade parceira para conduzir uma interpretação inicial das forças, tensões e tendências presentes no desenvolvimento e processo histórico da mesma. É uma investigação necessária para ganhar a capacidade de dialogar com a comunidade sobre aspectos que ela domina por existir. Isso enquanto a investigação acadêmica pode oferecer detalhes e elementos de maior precisão que vão ajudar a aprimorar visões e perspectivas de interpretação do contexto em questão. Ou seja, a investigação histórica atribui capacidade de diálogo e interação entre a investigação acadêmica e o saber comunitário, que assim podem interagir e compartilhar construções;

3. A etapa seguinte é a de design do Museu. A atividade de design está diretamente relacionada ao desenvolvimento de uma solução, objetos ou conteúdos digitais didáticos.<sup>2</sup> O design cognitivo representa a etapa em que o pesquisador, a partir do contexto histórico investigado, e em colaboração com a comunidade engajada, utiliza os princípios de modelagem para realizar a construção de soluções interativas e educativas, estruturando, assim, o artefato a ser produzido: o Museu Virtual. É organizada a arquitetura da solução mediadora pretendida, a fim de subsidiar o processo de construção. É nesse momento do design que devem ser pensados

2 A percepção de didática aqui adotada não implica unicamente em uma linguagem construída para atender ao ensino formal, mas para facilitar a compreensão, acessibilidade, proporcionar a construção de significado e interação de todo e qualquer sujeito social que intencione um aprendizado.



a elaboração dos diálogos e os experimentos interativos (MATTA, 2014). O desenvolvimento de um museu virtual histórico em 3D não deve ser pensado apenas para munir as comunidades com informações sobre a herança sócio-histórica da sua localidade, mas, sobretudo, para oferecer momentos de vivência, de imersão na história por meio de um cenário contextual que possibilite o diálogo entre sujeitos deste século XXI com outros personagens históricos engajados na luta pela sobrevivência, em meio a sociedades com lógicas sociais diferentes. Essa proposta articula-se e corrobora com os resultados esperados de uma pesquisa em História Pública, portanto aplicada e dialógica, conduzida por metodologia do Design-Based Reserch (DBR), cujos princípios são socioconstrutivistas. Tomando por base esses princípios, o design do museu virtual foi construído.

A metodologia DBR funciona desenvolvendo as soluções através de diálogos entre o efeito do uso das soluções construídas e a análise de usuários. A proposta de Museu Virtual amadureceu destes ciclos. Uma primeira versão do Museu Virtual foi apresentada e colocada em uso. Os grupos de colaboradores foram os sujeitos da comunidade do Cabula que interagem com o projeto TBC na UNEB, cerca de 50 a 150 colaboradores, e os usuários/internautas, uma vez que o *download* do museu virtual foi disponibilizado na WEB, e poderia ter sido visitado e usado por muitos. Na medida em que estes grupos de usuários realizavam suas visitas e observações, o Museu Virtual se desenvolvia, respondendo às demandas anunciadas. Após ciclos de desenvolvimento, chegamos a um resultado da modelagem, das interações e dos efeitos na comunidade (MATTA; SILVA; BOAVENTURA, 2014).

### **O Museu Virtual do Quilombo do Cabula e sua realização prática**

Após passar por todas as etapas de construção coletiva, descritas na seção anterior, testamos o museu em dois momentos ou ciclos, e cada um gerou novas versões. O objetivo da aplicação foi realizar uma análise das estratégias cognitivas,

operações de usabilidades desempenhadas pelos visitantes e diagnosticar os episódios de autêntica interatividade. Com base nessa perspectiva, iniciamos os ciclos de aplicação no mês de novembro do ano de 2016 e encerramos no mês de março de 2017, sendo o MVQC disponibilizado no endereço eletrônico [www.museudocabula.com.br](http://www.museudocabula.com.br) (MUSEU VIRTUAL QUILOMBO DO CABULA, 2016). Antes do início das aplicações, buscamos socialização prévia da pesquisa e do museu enquanto solução mediadora da aprendizagem em eventos acadêmicos, comunitários, bem como nas principais redes sociais.

O primeiro ciclo contou com um período maior para aplicação, foram três meses, por isso forneceu à pesquisa mais dados para análise. Foram no total 39 acessos de visitantes, sendo a maioria professores e estudantes. Isso reforça a ideia de que tanto os professores quanto os estudantes estão em busca de soluções inovadoras para o processo de aprendizagem. Tal assertiva pode ser comprovada com a sugestão fornecida por uma professora, ao indicar que

O Museu poderá ser usado por equipe multi ou interdisciplinar, espaço para geografia, história, arte, ciências e outras. Há muito a ser explorado, a exemplo da variedade de plantas e ervas medicinais. Provável que existam pessoas no bairro que fazem xaropes usando algumas delas. Poderá desmitificar a ideia de que em terreiro só se faz feitiço, mas chamar atenção para preservação da natureza. (PROFESSORA UNIVERSITÁRIA, 2017).

Ao caracterizar o MVQC como um espaço aberto e propício à atuação de uma equipe “multi ou interdisciplinar”, a professora corrobora pensarmos de que o museu não atende unicamente aos anseios dos profissionais que trabalham com história, mas, sobretudo, confere ao museu o status de uma ferramenta cognitiva que pode integrar atividades comunitárias, inclusive no processo de mobilização para o TBC.

O princípio de construção de soluções mediadoras de aprendizagem baseadas no socioconstrutivismo e dialogismo possibilitou a oferta de espaços (ESC – “Reclame aqui” e “Construa a história você mesmo!”) dentro do MVQC para que os visitantes deixassem seus comentários e sugestões de melhorias. A partir dessa ação, variados aspectos que

envolveram usabilidade do sistema, qualidade da representação digital, acréscimos das informações históricas, relação entre conhecimento acadêmico e saber comunitário foram modificados.

Quanto à usabilidade, os visitantes apontaram, de forma crítica, suas insatisfações e sugestões de melhoria relacionadas ao funcionamento do sistema e mobilidade no museu. Os dados coletados revelaram que o problema de mobilidade mais significativo foi a ausência do cursor do mouse na representação museológica. De acordo com um dos visitantes: “A falta da seta é um fator preponderante para o usuário abandonar a aplicação, pois devem ser considerados usuários que não possuem habilidade com computador!” (PROFESSOR E GEÓGRAFO, 2017). De fato, como foi apontado pela maioria, fez-se necessário uma alteração na navegabilidade, com a inserção do cursor como ajuste para a segunda versão do MVQC. Na sequência, foi indicado que alguns trechos necessitavam de melhorias na identificação, tanto para sinalizar melhor os lugares e acervos, quanto para relacionar o passado histórico com a atualidade, como se nota no comentário de uma visitante: “Seria interessante colocar mais animações e placas nos caminhos como no trecho da ladeira do Cabula

[...]. Reportar o público a reconhecer e identificar os lugares fazendo conexão entre o antigo e atual” (MUSEÓLOGA, 2016). Observação semelhante foi realizada pela historiadora ao sugerir que “em todas as placas que sinalizam os lugares onde está passeando, deveria não só remeter o nome antigo, mas o nome atual. Isso serve de interação e para que o visitante situe-se lembrando do local atualmente” (HISTORIADORA, 2017).

A pertinência das contribuições conduz à reflexão de que é importante situar o visitante nos espaços atuais e, portanto, inserir mais placas informativas que relacionassem o passado, representado no museu como início do século XIX, ao presente. É provável que esses fatores tenham contribuído para a desistência de alguns visitantes logo na fase inicial do trajeto.

Relacionada à qualidade da representação digital, a intenção foi verificar se de fato o museu potencializou a mediação, e se o visitante estava conseguindo fluidez e participação durante o trajeto, o que significa que está sendo alcançada a qualidade na representação digital. Foram atendidas as principais demandas que os visitantes registraram para melhorar os aspectos gráficos, cognitivos e de teor histórico, conforme o Gráfico 1.

**Gráfico 1** – Fatores necessários para qualidade na representação digital do MVQC.



Fonte: Martins (2017, p. 206).

Os dados indicam que os pontos fulcrais para melhorar o desempenho da representação museológica estão na atualização da fonte nas caixas de textos e no aumento da interação dos personagens com os visitantes. Se antes as fontes nas caixas de diálogos remetiam a uma escrita de época, a partir das observações dos visitantes foi necessário modificar, em prol da clareza e acessibilidade da representação digital. Sobre a relação dialógica entre visitante e personagens, foram inúmeras as sugestões de melhorias oferecidas pelos visitantes; a principal mencionava que “Seria interessante que os personagens interagissem com o público. Ao invés de ter somente textos, poderia ter personagens explicando e mostrando os espaços e as informações” (MUSEÓLOGA, 2016). O desafio de transformar textos em narrações de personagens foi efetivado no ciclo seguinte.

Prosseguindo com a análise sobre a qualidade da representação digital, identificamos alguns fatores que também foram citados como importantes: alinhamento dos textos, inserção de personagens, de árvores frutíferas nos caminhos do quilombo, bem como alguns problemas gráficos que precisavam de correção. Em suma, o gráfico revelou que seriam muitas as mudanças em busca de qualidade na representação digital.

Pautados na análise da participação dos visitantes do MVQC, selecionamos algumas imagens que sintetizam os resultados proporcionados pelo primeiro ciclo de aplicação.

**Figura 1** – Mudanças na mobilidade no MVQC – Inserção do cursor – Primeira versão – sem cursor



**Fonte:** Martins (2017, p. 221).

**Figura 2** – Mudanças na mobilidade no MVQC – Inserção do cursor – Segunda versão.



**Fonte:** Martins (2017, p. 221).

Acreditamos que a partir dessas mudanças os visitantes passaram a se sentir mais seguros ao transitar no museu, de maneira que houve redução do índice de abandono na fase inicial da visita. Sobre as placas informativas, também foram acrescentadas e incluímos a localização dos lugares, relacionando-os à atualidade. Incluímos ainda imagens atuais de variados pontos.

Outra importante orientação realizada pelos visitantes foi quanto ao aumento da interatividade, com sugestões voltadas para relações dialógicas narradas, e não somente no formato textual – como se apresentou na primeira versão –, e a inserção de sons característicos dos trechos de interação, de animais e personagens históricos para complementação dos cenários e estradas. Todas essas demandas foram atendidas no redesign do museu. Complementando as sugestões apresentadas, na segunda versão conseguimos incluir sons, alguns personagens e animais, como pode ser observado nas Figuras 3 e 4. (próxima página)

Conforme observamos nas imagens, foram acrescentados os seguintes personagens: negros, negras, índio saindo da mata e outros negros nas estradas. Sobre os animais, as figuras representam apenas uma parte dos animais incluídos, quais sejam: cobras, pássaros, galinhas nas comunidades, vacas e bois nas estradas e jumentos.

Diante das observações acima, nota-se que o segundo ciclo já iniciou com um alto teor de contribuições dos visitantes do MVQC, de maneira que as modificações foram significativas. É importante mencionar que o tempo de aplicação desse ciclo foi reduzido – apenas vinte e um dias – devido ao prazo de finalização da pesquisa em âmbito acadêmico.

**Figura 3** – Mudanças para melhorar a qualidade da representação digital do MVQC – Inserção de personagens – Primeira versão – Cenários sem personagens.



Fonte: Martins (2017, p. 223).

**Figura 4** – Mudanças para melhorar a qualidade da representação digital do MVQC – Inserção de personagens – Segunda versão – Cenários com personagens.



Fonte: Martins (2017, p. 223).

Analisando as informações contidas, verificamos que, nessa segunda versão do museu, as principais pendências a serem sanadas no intuito de garantir a melhoria na representação digital estiveram vinculadas ao teor informativo e interativo. Portanto, foi preciso melhorar informações sobre trechos dos trajetos do MVQC. Os participantes mencionaram que seria prioritário a inserção de mais informações e discussões históricas sobre alguns trajetos. Tais questionamentos nos fizeram refletir, inicialmente, sobre como é positivo o interesse dos visitantes em conhecer mais sobre os locais e trajetos que atualmente despertam significado para a cidade. Nessa perspectiva, foi de fundamental importância atender aos anseios e questionamentos dos visitantes.

Na sequência, percebemos que foi mantida a petição por inserir outros animais nas estradas e rios. Para a segunda versão já foi realizada inserção de alguns animais, mas pelo que indicam os comentários dos visitantes, faz-se necessário novas inserções. De acordo com as questões levantadas, a principal carência foi por peixes nos rios.

Mesmo com todas as observações, e ciente de que os ajustes foram necessários, conclui-se que a representação socializada foi validada pelo público mais amplo, principalmente no que diz respeito à historicidade do Cabula, conforme relata um dos visitantes: “[...] as estradas em si, lembra bem como era quando cheguei com a minha família já no final da década de 70. Parabéns!” (MOTORISTA, 2017). E como complementa outro visitante: “A distância de uma localidade para outra mostra que a geografia foi praticada ao pé da letra neste Museu” (GEÓGRAFO, 2017). São aproximações que fornecem significado à história local, preparando uma importante ferramenta cognitiva para a organização do TBC do Cabula e potencializando o diálogo e relações entre presente e passado.

## Resultado

A interação com os usuários determinou a aplicação do Museu Virtual, e sua interação com estes sujeitos, postos na condição de colaboradores, nos

apresentou resultados da pesquisa que podem ser classificados em dois caminhos.

Um dos caminhos se refere à relação Museu Virtual/História Pública, que se revelou promissora, pois o Museu Virtual provocou várias interações entre o conhecimento acadêmico e o saber comunitário, e suscitou colaboração entre a memória coletiva e os dados da pesquisa histórica, que por sua vez mostraram interconexões entre os sujeitos do século XXI, usuários, e a presença dialógica de sujeitos do século XIX, representados no Museu, verificáveis pelas reações e contribuições dos visitantes.

Uma habitante atual do Cabula, ao visitar uma escrava de ganho representada no Museu, registrou o seguinte:

Firmina, vamos formar um coletivo colaborativo de mulheres com outras ganhadeiras, onde todas contribuirão com as despesas do local que oferecerá diversos produtos e serviços: frutas, verduras, legumes, tecidos, bordados, quitutes, faxinas etc., uma irmandade. (ARTESÃ, 2016).

Essa, e muitas outras afirmações, mostram, segundo entendemos, que os sujeitos do presente conseguiram entrar em diálogo com as representações dialógicas dos sujeitos do passado e conseguiram interconectar suas práticas atuais àquelas visitadas. Reconhecendo inclusive certo grau de pertencimento.

Nesse sentido, destacamos ainda a participação de Itana Maria Ribeiro das Neves, em 2016, makota (cuidadora do orixá – mãe que zela pelos orixás quando está no barracão”) do terreiro de nação Angola Nzó Bakysê Sasaganzuá Gongará Kayango, que passou a habitar no Cabula no ano de 1963, aos oito anos de idade. De acordo com ela, todo o trajeto da representação histórica, inclusive do quilombo, mostrou-se coerente com a memória da moradora, não só pelos aspectos espaciais e ambientais, com matas densas e pouca ocupação, mas, sobretudo, pelas características da vivência das pessoas que habitavam e do caráter de resistência da fé de matriz africana.

Nossa coleção de participações e interações com moradores e participantes das comunidades do Cabula indicam que o Museu efetivou seu papel de mediador da construção de uma História Pública,

construída em diálogo e coautoria comunitária, o que eleva o museu a uma situação verbal, um certo “musear” que a comunidade realiza ao participar da construção de uma perspectiva de História que lhes pertence na condição de coautoria. A construção coletiva da História, que é a ideia principal da História Pública, foi satisfatoriamente exercitada, segundo nossa constatação. Para uma comunidade na qual pretendemos introduzir uma atitude ecosociedade, este exercício de interpretar a história da comunidade, e exercitar pensar em si mesmo, na forma como representam as heranças e tensões do passado, nos parece essencial. A aplicação do produto do Museu Virtual, o “musear” sobre este museu, o exercício de pensar sobre os registros históricos, dialogar com historiadores profissionais, construir uma interpretação histórica válida comunitária, mostra que a adoção dos museus virtuais e desta nova linguagem pode ser promissora e benéfica para a formação ecosociedade, aplicado à ecosocioeconomia (SAMPAIO, 2010).

O outro caminho se refere à relação do Museu Virtual com o Turismo de Base Comunitária. Em relação ao TBC, a formação da interpretação da história e tradições locais é um passo inicial importante para que a comunidade comece a perceber sua própria importância e assim possa alimentar uma autoestima comunitária sem a qual não seria possível uma tomada de posição e decisões necessárias à adoção do TBC.

Ao situar os agentes comunitários como pesquisadores pertencentes à equipe de trabalho, os colocamos como coautores do Museu Virtual, o que vai exigir que o registro do Museu seja público ou coletivo, como o Creative Commons (CREATIVE COMMONS BRASIL, 2012). Na discussão sobre os avanços e urbanização da comunidade, os comunitários tiveram participação ativa, capaz de alterar concepções e realizar soluções pertencentes ao Museu. A ocupação urbana efetiva do Cabula ocorreu a partir da fase de declínio das grandes chácaras de laranja, e ocorreram a partir de povoações e arraiais antigos remanescentes de quilombos e centros de resistência negra. Na vizinhança destas comunidades, e nos espaços deixados pelas chácaras e fazendas, foi se instalando a modernidade urbana. Foram estes moradores, partícipes deste processo, testemunhas da ocupação, além de outros habitantes ou



descendentes de habitantes dos tradicionais arraiais, que nos legaram as observações que construíram o museu, também composto por informações advindas de pesquisa histórica, mas que antes de estarem expressadas no museu, passaram pelo crivo e pela crítica interpretativa da comunidade, que assim enriquecia todas as informações com suas vidas. Esta prática põe a comunidade na condição de ser autora da interpretação do que são e de como vivem, o que os coloca na condição de planejar e realizar atividades ligadas à visitação e à organização de roteiros turísticos sobre aquilo que consideram importante e pertinente. O Museu Virtual alimentou a formação de uma consciência comunitária capaz de ser base para organização de ações coletivas e sustentáveis de caráter comunitário como o TBC.

Outro elemento importante foi a valorização da vivência e do ativismo comunitário. O respeito pela vivência comunitária faz parte da valorização dos agentes comunitários sobre si mesmos. Nessa perspectiva, a interação do museu com a comunidade e com outros visitantes revelou o supracitado respeito, que foi construído coletiva e gradativamente, como o depoimento que segue.

Eu moro atualmente no bairro de Vista Alegre, mas que no passado, especificamente no século XIX, era a freguesia de Nossa Senhora do Ó de Paripe, uma região que tinha muitos rios e árvores frutíferas, banhada pelo mar da Baía de Todos os Santos. Onde nessa região a principal atividade econômica desenvolvida era a plantação de cana para a fabricação do açúcar. Logo, era uma região que tinha uma grande quantidade de negros escravizados nas lavouras. Não é à toa que lá tem atualmente um bairro com focos de povos quilombolas, remanescente de quilombos, formando o Quilombo do Macaco. (ESTUDANTE DE HISTÓRIA, 2017).

Além desses dois caminhos diretamente relacionados ao desenvolvimento da Ecosociocidadania e do TBC, o projeto se mostrou também dialogando positivamente com a abordagem epistemológica socioconstrutivista, que certamente foi uma aliada forte e efetiva. Uma análise aprofundada da abordagem socioconstrutivista não faz parte dos objetivos deste trabalho mas, certamente, será importante considerar, pois entendemos que o sucesso obtido foi resultante dos pressupostos da citada abordagem metodológica.

## Conclusão

A pesquisa realizada seguiu a proposta metodológica e realizou a construção de um artefato digital educacional, O Museu Virtual Quilombo Cabula, a nosso ver, com sucesso. O Museu foi uma obra colaborativa e coletiva, construída da interação e integração entre pesquisadores da universidade e pesquisadores comunitários, como foram participes todos os agentes comunitários que estiveram presentes, servindo, portanto, para desenvolver a atitude ecossociocidadã e o TBC. Podemos concluir, conforme preconiza a metodologia DBR, em três dimensões.

A de realizar um artefato coletivo e colaborativo de abordagem socioconstrutivista, dialética, praxiológica e que fosse de utilidade e validade para todos os participantes, os advindos da academia e os da comunidade, se realizou. A prova disso é que continua na rede e continua visitada e cheia de comentários, aguardando apenas o próximo ciclo de desenvolvimento para transformar novas participações em avanços. Isso indica que o trabalho contribui para entender o socioconstrutivismo e sua maneira de auxiliar o desenvolvimento de educação de cunho popular colaborativo, em um aporte teórico do estudo.

Por outro lado, o contínuo funcionamento do Museu revela uma segunda consequência, que é exatamente a produção de uma solução pertencente à comunidade e atuante de tal forma que, mesmo após o término da pesquisa, seu produto principal continua servindo à comunidade.

Por fim, o trabalho realizou a formação da comunidade em relação a si mesma, assim como a sua capacidade de construir-se e conceber-se, o que foi uma grata consequência, que realizou uma formação ecossociocidadã e em TBC a partir da construção coletiva.

Participar da discussão científica, acrescentar uma prática coletiva e comunitária útil, realizar a formação de segmentos de agentes comunitários na direção da Ecosociocidadania e TBC. Eis que concluímos sobre o benefício de adoção deste tipo de trabalho e métodos, quando da intenção e necessidade de desenvolvimento coletivo comunitário.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, Katiane. Turismo de Base Comunitária: fundamento histórico e abordagens conceituais. In: SILVA, Francisca de Paula (Org.). **Turismo de Base Comunitária e cooperativismo**: articulando pesquisa e ensino no Cabula e entorno. Salvador: EDUNEB, 2013. p. 81-92.
- BRASIL. Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM). **Decreto n. 8.124**, de 17 de outubro de 2013. Regulamenta dispositivos da Lei nº 11.904, de 14 de janeiro de 2009, que institui o Estatuto de Museus, e da Lei nº 11.906, de 20 de janeiro de 2009, que cria o Instituto Brasileiro de Museus - IBRAM. Brasília, DF, 2013. Disponível em: <<http://www.museus.gov.br/decreto-8-12413/>>. Acesso em: 13 dez. 2017.
- CREATIVE COMMONS BRASIL. **Sobre a Creative Commons Brasil**. 2012. Disponível em: <<https://brcreativcommons.org/>>. Acesso em: 13 fev. 2018.
- CANCLINI, Néstor García. **Culturas híbridas**: estratégias para entrar e sair da modernidade. 4. ed. São Paulo: Editora da USP, 2008.
- HENRIQUES, Rosali Maria Nunes. **Memória, museologia e virtualidade**: um estudo sobre o Museu da Pessoa. 2004. 187f. Dissertação (Mestrado em Museologia) – Departamento de Arquitectura, Urbanismo e Geografia da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa, 2004.
- HUHTAMO, Erkki. On the origins of the virtual museum. In: VIRTUAL MUSEUMS AND PUBLIC UNDERSTANDING OF SCIENCE AND CULTURE, 2002, Stockholm. **Proceedings...** Stockholm: Nobelprize.org, 2002. Disponível em: <[http://www.nobelprize.org/nobel\\_organizations/nobelfoundation/symposia/interdisciplinary/ns120/about.html](http://www.nobelprize.org/nobel_organizations/nobelfoundation/symposia/interdisciplinary/ns120/about.html)>. Acesso em: 28 mar. 2015.
- LIMA, Diana Farjalla Correia. O que se pode denominar como Museu Virtual segundo os museus que assim se apresentam. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 9. 2009, João Pessoa. **Anais...** João Pessoa: Ideia/ ANCIB, 2009. p. 2451-2468.
- LOPES, Valter Frank de Mesquita. **O museu virtual como ecossistema comunicativo**: um estudo da semiose dos processos comunicativos do Google *Art Project*. 2011. 95f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade Federal do Amazonas (UFAM), Manaus, 2011.
- MARTINS, Luciana. **História pública do quilombo do Cabula**: representações de resistências em museu virtual 3D aplicada à mobilização do turismo de base comunitária. 2017. 312f. Tese (Doutorado em Difusão Social do Conhecimento) – Doutorado Multidisciplinar Multi-institucional em Difusão do Conhecimento (DMMDC/UFBA/UNEB/UEFES/IFBA/SENAI), Salvador, 2017.
- MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. Novas Linguagens para a História. **Revista do Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro**, v. 175, p. 267-290, 2014.
- MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues; SILVA, Francisca; BOAVENTURA, Edivaldo. Design-based research ou pesquisa de desenvolvimento: metodologia para pesquisa aplicada de inovação em educação do século XXI. **Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 23, n. 42, p. 23-36, jul./dez. 2014.
- MENESES, Ulpiano T. A História, cativa da memória? Para um mapeamento da memória no campo das Ciências Sociais. **Revista do Instituto de Estudos Brasileiros**, São Paulo, n. 34, p. 09-23, 1992.
- \_\_\_\_\_. Educação e museus: sedução, riscos e ilusões. **Ciências & Letras**, Porto Alegre, n. 27, p. 91-101, jan./jun. 2000.
- MINISTÉRIO DO TURISMO. **Dinâmica e diversidade do turismo de base comunitária**: desafio para a formulação de política pública. Brasília, DF, 2010.
- MUSEU VIRTUAL QUILOMBO DO CABULA. **Sobre o museu**. Salvador, 2016. Disponível em: <<http://www.museudocabula.com.br/>>. Acesso em: 21 nov. 2017.
- \_\_\_\_\_. **Download**. Salvador, 2017. Disponível em: <<http://www.museudocabula.com.br/>>. Acesso em: 21 nov. 2017.
- NASCIMENTO, A. C. N. do; CARVALHO, J. C. O turismo comunitário como fator de desenvolvimento local: o caso da comunidade Barro vermelho – Parnaíba/PI. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE TURISMO SUS-

TENTÁVEL, 2., 2008, Fortaleza. **Anais eletrônicos...** Fortaleza, 2008. Disponível em: <<http://www.cdvhs.org.br/sispub/image-data/1893/sits/files/O%20TURISMO%20COMUNITARIO%20COMO%20FATOR%20DE%20DESENVOLVIMENTO%20>>. Acesso em: 23 nov. 2010.

SAMPAIO, C. A. C. (Org.). **Gestão que privilegia uma outra economia: ecossocioeconomia das organizações**. Blumenau, SC: Edifurb, 2010.

SANSOLO, D. G.; BURSZTYN, I. (Org.). **Turismo de base comunitária: diversidade de olhares e experiências brasileiras**. Rio de Janeiro: Letra e Imagem, 2009.

ZAQUAL, H. Do turismo de massa ao turismo situado: quais transições? In: BARTHOLO, R.; SANZOLO, D. G.; BURSZTYN, I. (Org.). **Turismo de Base Comunitária: diversidade de olhares e experiências brasileiras**. Rio de Janeiro: Letra e Imagem, 2009. p. 55-75.

*Recebido em: 17/02/2018*

*Aprovado em: 06/07/2018*