



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA BAHIA
(IFBA)**

EDILSON SILVA FERREIRA

**NEGO FUGIDO EM REDE: PROPOSTA E PROTOTIPAÇÃO DE UM MUSEU
VIRTUAL COMO FERRAMENTA DE EDUCAÇÃO ANTIRRACISTA E
VALORIZAÇÃO CULTURAL**

**SANTO AMARO-BA
2026**

EDILSON SILVA FERREIRA

**NEGO FUGIDO EM REDE: PROPOSTA E PROTOTIPAÇÃO DE UM MUSEU
VIRTUAL COMO FERRAMENTA DE EDUCAÇÃO ANTIRRACISTA E
VALORIZAÇÃO CULTURAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em Computação, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia (IFBA), campus Santo Amaro, como requisito parcial para a conclusão do curso de graduação.

Orientador (a): Prof.^a Dra. Ana Conceição Alves Santiago.

Coorientador (a): Prof. Dr. Wellington Pereira Santos.

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia
Sistema Integrado de Bibliotecas (SIB-IFBA)
Catalogação de Publicação na Fonte

F383 Ferreira, Edilson Silva

Nego Fugido em rede: proposta e prototipação de um museu virtual como ferramenta de educação antirracista e valorização cultural. / Edilson Silva Ferreira. – Santo Amaro: IFBA, 2026.
48 f.: il. color.

Orientadora: Prof^a. Dra. Ana Conceição Alves Santiago.
Coorientador: Prof. Dr. Wellington Pereira Santos.

Monografia (Licenciatura em Computação) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia. Campus Santo Amaro, 2026.

1. Tecnologia educacional. 2. Nego Fugido - Patrimônio cultural. 3. Cultura afro-brasileira. 4. Memória coletiva - Acupe (Santo Amaro, BA). 5. Educação antirracista. 6. Museus virtuais - Projetos. I. Santiago, Ana Conceição Alves (Orientadora). II. Santos, Wellington Pereira (Coorientador). III. Instituto Federal da Bahia. IV. Título.

CDU 37:004:39(813.8)

EDILSON SILVA FERREIRA

**NEGO FUGIDO EM REDE: PROPOSTA E PROTOTIPAÇÃO DE UM MUSEU
VIRTUAL COMO FERRAMENTA DE EDUCAÇÃO ANTIRRACISTA E
VALORIZAÇÃO CULTURAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em Computação, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia (IFBA), campus Santo Amaro, como requisito parcial para a conclusão do curso de graduação.

Orientador (a): Prof.^a Dra. Ana Conceição Alves Santiago.

Coorientador (a): Prof. Dr. Wellington Pereira Santos.

Data da defesa: 15 / 05 / 2026

Banca Examinadora:

Prof.^a Dra. Ana Conceição Alves Santiago
IFBA - Campus Santo Amaro

Prof. Dr. Wellington Pereira Santos
IFBA - Campus Santo Amaro

Prof. Ma. Suélen Gonçalves Queiroz Da Paixão
IFBA - Campus Salvador

Prof. Dra. Jaqueline Souza de Oliveira
IFBA - Campus Santo Amaro

Prof. Me. Hélio Rodrigues de Oliveira
IFBA - Campus Santo Amaro

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Jeová Deus e ao seu filho Jesus Cristo, pois me concedem a vida, a saúde e a sabedoria para alcançar entre outros, este objetivo. Atribuo também o meu sucesso ao meu pai Edson Ferreira e à minha mãe Denilza N. S. Ferreira, assim como à minha avó Nilzete (Lizete, que não está mais entre nós, mas a quem devo admiração), por me conceder a base e a educação que me permitiram chegar até aqui.

Sou grato também aos docentes Suelen Gonçalves, Jaqueline Oliveira e Maria de Fátima, tal como Alexandre Franco, Hélio Rodrigues, Francisco Borges, Flávio Pereira e Alberto Vianna. Juntamente, aos meus orientadores Ana Santiago e Wellington Pereira, e a todos os demais docentes do IFBA Campus Santo Amaro.

Amplio igualmente meus agradecimentos aos professores Daniel Silva, Roberto Braz, Ana Rosa, Abraão Miranda, Joice Nunes, Marcélia Lima e Margaret Gabian que me ofereceram educação essencial para ingressar ao ensino superior, no Colégio Estadual Dois de Julho. Do mesmo modo, ao docente César Baiano, Luíza, Márcia e demais da Escola Batista.

Agradeço também aos meus amigos e colegas de curso, que foram essenciais para a manutenção dos processos de ensino e aprendizagem, troca de experiências e conhecimentos, e momentos de descontração pelos corredores do Campus. E à minha amiga e companheira Verônica, por sempre me apoiar e incentivar aos estudos.

Em conclusão, agradeço a Luiz Carlos Sobral (Mestre Dundun) e aos membros da Associação Cultural do Nego Fugido, e conseqüentemente, a comunidade acupense, por se tornarem solícitos à esta pesquisa, e contribuírem ativamente com a construção deste trabalho. Assim como ao Museu Virtual de Contos Africanos e Itan - MUCAI, pela contribuição e inspiração.

*Um povo que não conhece a sua história está
condenado a repeti-la*

(George Santayana)

RESUMO

Desde a diáspora africana resultante do processo de escravização dos seus povos, a cultura e identidade negra foram alvo de repressão e apagamento histórico. Como forte vetor de conhecimento ancestral, a manifestação cultural Nego Fugido retoma pelas ruas de Acupe a luta dos escravizados pela sua liberdade, exibindo de forma icônica elementos importantes do processo de escravização no Brasil através de suas manifestações. A periodicidade e localização de suas exibições podem torná-lo exclusivo para aqueles que as condições permitem contemplar presencialmente, suas performances singulares em cada domingo do mês de julho se mostram enriquecedoras quando percebidas como transmissor de conhecimento a respeito dos processos de escravização no país, desse modo, a sua preservação e resistência à temporalidade são fatores que devem ser levados em consideração. A Lei nº 11.645, de 10 de março de 2008 inclui o ensino da História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena ao currículo de ambientes escolares de educação, fazendo-se necessário a utilização de material pedagógico que possibilite o seu cumprimento. Considerando a necessidade da preservação dos saberes e identidade negra, e potencial pedagógico do Nego Fugido como espaço de educação não escolar, a implementação da Tecnologia Digital da Informação e Comunicação (TDIC) se faz presente neste estudo a fim de propor a virtualização de elementos da manifestação cultural estudada, de modo que seus conhecimentos sejam preservados e acessados atemporalmente e esteja ao alcance de todos, além de que conteúdos com viés pedagógico sejam disponibilizados, abrangendo assim a sua utilização como apoio á conteúdos curriculares de ambientes escolares de educação, e contribuindo para práticas pedagógicas antirracistas. O Museu Virtual do Nego Fugido é prototipado nesta pesquisa, e viabilizado através de estudos que visam boas práticas de codificação para futura implementação. Almejando, em etapas futuras, a sua disponibilização na *web*, ferramentas e técnicas como framework, reutilização de código, utilização de web services para armazenamento e disponibilização de multimídias foram consideradas, permitindo a visualização e exemplificação de suas utilizações no protótipo elaborado.

Palavras-chave: Nego Fugido. Educação antirracista. Museu virtual. Manifestação cultural. Espaço não escolar de educação. TDIC na educação.

LISTA DE SIGLAS

CSS - *Cascading Style Sheets*, ou Folhas de Estilo em Cascata. É a linguagem de estilização para páginas web estruturadas em HTML.

HTML: *HyperText Markup Language*, ou Linguagem de Marcação de Hipertexto. É a linguagem padrão para estruturar páginas *web*.

IBGE: Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística.

LDB: Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Significância e relação histórica de elementos do Nego Fugido	19
Quadro 2 - Especificação e definição de técnicas a serem utilizadas no desenvolvimento	32
Quadro 3 - Nomes e códigos hexadecimais das cores e utilizadas no protótipo do Museu Virtual do Nego Fugido	36
Quadro 4 - Explicativo sobre os elementos citados na figura 4.	37
Quadro 5 - Explicativo sobre itens da barra de navegação expostos na figura 5.	38

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Rei, Madrinha e Guardas - Personagens do Nego Fugido.	16
Figura 2 - Capitão do Mato - Personagem do Nego Fugido	16
Figura 3 - Caçadores - Personagens do Nego Fugido	16
Figura 4 - Negas - Personagens do Nego Fugido.	16
Figura 5 - Protótipo do Museu Virtual do Nego Fugido Gerado pela Manus AI.	34
Figura 6 - Protótipo do Museu Virtual do Nego Fugido Gerado pelo Gemini.	35
Figura 7 - Protótipo do Museu Virtual do Nego Fugido - Página principal.	36
Figura 8 - Descrição de elementos do protótipo do Museu Virtual do Nego Fugido - Página principal.	37
Figura 9 - Protótipo da barra de navegação do do Museu Virtual do Nego Fugido.	38
Figura 10 - Protótipo da seção de conteúdos do Museu Virtual do Nego Fugido.	40
Figura 11 - Visão do topo do protótipo para a página “Cantos” do Museu Virtual do Nego Fugido.	41
Figura 12 - Visão da página “Vídeos” do protótipo do Museu Virtual do Nego Fugido.	41
Figura 13 - Visão da página “Sobre o Museu” do protótipo do Museu Virtual do Nego Fugido.	42

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 CULTURA, MEMÓRIA E RESISTÊNCIA: O NEGO FUGIDO NA DIÁSPORA AFRICANA	13
2.1 RESISTÊNCIA DOS ESCRAVOS E MOVIMENTO QUILOMBOLA NO BRASIL	13
2.2 NEGO FUGIDO: SIGNIFICADO E MEMÓRIA	14
3 EDUCAÇÃO ANTIRRACISTA: DOS FUNDAMENTOS AOS ESPAÇOS NÃO ESCOLARES	20
3.1 RACISMO ESTRUTURAL E A NECESSIDADE DA EDUCAÇÃO ANTIRRACISTA	20
3.2 EDUCAÇÃO COM VIÉS ÉTNICO-RACIAL EM ESPAÇOS NÃO ESCOLARES	22
4 TDIC E MUSEUS VIRTUAIS COMO AMBIENTES DE APRENDIZAGEM	24
4.1 POTENCIAL EDUCACIONAL DAS TDICs	24
4.2 MUSEU VIRTUAL PARA EXPANDIR O ACESSO À MEMÓRIA E CULTURA	25
5 METODOLOGIA	27
6 DESENVOLVIMENTO E APRESENTAÇÃO DO PROTÓTIPO	30
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	43
REFERÊNCIAS	45

1 INTRODUÇÃO

A população brasileira é composta majoritariamente por indivíduos que se declaram pretos ou pardos, correspondendo a aproximadamente 56% da população (IBGE, 2022). Esse cenário evidencia a importância da presença e da valorização da cultura negra em todas as áreas do conhecimento, essencialmente, na tecnologia e na educação. Considerando o contexto histórico do país, marcado por intensas explorações de negros trazidos do continente africano e indígenas nativos escravizados, tornou-se fundamental a promoção de ações de reparação histórica e de preservação da memória desses grupos. Essas iniciativas são importantes para reafirmar a identidade social e cultural de toda uma etnia fortemente presente nas sociedades de todo o país.

A intensa repressão e a diáspora dos povos africanos e indígenas oriunda do período colonial e Brasil Império, resultaram em processos de desvalorização e apagamento de crenças, culturas e memórias desses grupos. O Brasil atualmente vive em cenário de reparação histórica. Nesse sentido, a Lei nº 11.645, de 10 de março de 2008 que atualiza a Lei de marco referencial: nº 10.639 de janeiro de 2003, na qual é estabelecida a obrigatoriedade do ensino da cultura e da história afro-brasileira e indígena nas instituições de ensino de nível fundamental e médio, públicas e privadas (Brasil, 2008), caracteriza-se como um relevante avanço para difundir e valorizar as culturas negras e indígenas, contribuindo para o fortalecimento de uma educação com viés antirracista.

Dialogando com o ensino da cultura instituído pela Lei nº 11.645, o Nego Fugido, manifestação cultural característica de Acupe, distrito do município de Santo Amaro, no estado da Bahia, se constitui como um importante patrimônio imaterial que reúne consigo uma ampla gama de conhecimentos, memórias e tradições ancestrais preservadas do período escravocrata, a partir de populações escravizadas do Recôncavo Baiano. Remanescente dos grandes engenhos São Gonçalo do Poço e Engenho Acupe, os negros e indígenas que resistiram ao regime de escravidão, deram origem ao quilombo que mais adiante, em 1888, viria constituir o atual distrito de Acupe.

A manifestação cultural Nego Fugido carrega consigo profundas memórias do período da escravidão, que são encenadas pelas ruas de Acupe. Ao longo de suas apresentações realizadas aos domingos do mês de julho, o movimento

mobiliza relevante atenção e fomenta a participação ativa da comunidade local e de visitantes. O seu potencial em impactar com cenas marcantes de protagonismo negro se funde à magnitude de aprendizados, experiências e vivências transmitidas por meio de suas encenações e da difusão de saberes vivos.

A temporalidade e a singularidade dessas apresentações, o tornam fonte de privilégio para aqueles que as presenciam. Anualmente, o Nego Fugido é incrementado com a inserção de novos brincantes¹, e de novas gerações, mantendo, contudo, o compromisso de preservar a história e as memórias ancestrais relacionadas à resistência ao sistema escravista.

Considerando o potencial didático para o ensino da cultura e história negra, bem como para proporcionar uma educação antirracista através de suas apresentações; e o seu papel na preservação de saberes e memórias para as futuras gerações, o Nego Fugido pode dialogar com o meio digital. Dessa forma, este estudo propõe a prototipação de um museu virtual que possibilita apresentar de forma atemporal e remota seus saberes para estudantes e ao público em geral, auxiliando em sua preservação ao longo de diferentes gerações.

Contudo, o museu virtual pode servir como suporte para a organização e disponibilização de materiais pedagógicos relacionados aos diversos conhecimentos apresentados por suas encenações. Diante dessas observações, esta pesquisa apresenta o seguinte problema de pesquisa: **Como a educação antirracista pode dialogar com manifestações culturais, como o Nego Fugido, preservando e difundindo memórias através de um museu virtual?** Como possibilidade de responder o problema de estudo, foi elaborado o seguinte objetivo geral: Propor a prototipação de um museu virtual sobre a manifestação cultural Nego Fugido como recurso pedagógico para a promoção da educação antirracista e valorização da cultura negra.

Afim de alcançar o objetivo geral e dar suporte ao tema da pesquisa, foram elencados os seguintes objetivos específicos: Caracterizar o Nego Fugido em sua dimensão histórica, simbólica e pedagógica, evidenciando seu papel na preservação de memórias afro-brasileiras de resistência no Recôncavo Baiano; discutir a cerca de como a educação antirracista pode ser potencializada por/com recursos digitais;

¹ Os participantes do Nego Fugido são considerados como “brincantes”, pois antigamente nos engenhos, as práticas de resistência negras eram mascaradas como brincadeiras para driblar a repressão.

Identificar acervos digitais e referenciais museológicos sobre culturas afro-brasileiras; Prototipar o Museu Virtual do Nego Fugido, definindo seu modelo de construção, identidade visual e curadoria de conteúdos midiáticos em diálogo com a Associação Cultural do Nego Fugido.

A metodologia deste estudo consiste em uma abordagem qualitativa, pois busca compreender o evento estudado a partir da perspectiva dos sujeitos envolvidos, com o objeto de estudo e das transformações que o Nego Fugido pode provocar em seu meio. Assim como permite a coleta e análise de dados com uma observação sensível à fatores relacionados ao fato social estudado, possibilitando a manutenção da identidade e contexto em que estão inseridos, viabilizando uma contribuição com maior grau de efetividade para o evento analisado. A pesquisa se qualifica como aplicada, pois visa ao desenvolvimento de um produto que irá contribuir para práticas pedagógicas antirracistas e valorização da cultura negra.

Observa-se que a trajetória e cultura negra, historicamente, são relatadas a partir de um viés eurocêntrico, negligenciando e/ou distorcendo diversos marcos históricos, resultando no silenciamento de memórias, culturas e costumes desse povo. Resgatar e protagonizar memórias e tradições a partir da narrativa negra e preservá-las em um espaço virtual, contribui para o resgate de histórias, memórias e tradições, além da preservação da memória coletiva e de sua identidade social.

Diante do forte potencial do Nego Fugido, em resgatar elementos históricos que marcaram o período de escravização no Brasil, o uso de multimídias como imagens, vídeos, e áudios sobre essa manifestação cultural em um museu virtual pode contribuir para a preservação e difusão da cultura negra, possibilitando acesso remoto e global, de forma a promover também a inclusão social e digital.

Neste cenário, um museu virtual documentando as encenações do Nego Fugido, se utilizado como ferramenta pedagógica em salas de aula, pode despertar o interesse do estudante sobre temas relacionados ao combate ao racismo, história da escravização e pertencimento à cultura negra, podendo aprimorar o processo de aprendizado, explorando o interesse em ambientes digitais e valorizando a cultura como um ambiente de educação não escolar.

De uma perspectiva pessoal e acadêmica, este Trabalho de Conclusão de Curso sistematiza conhecimentos adquiridos ao longo da graduação, e propõe uma contribuição à comunidade externa ao possibilitar que os ambientes de educação escolares se aproximem das expressões culturais locais, e que ela seja

potencializada, promovendo a cultura e história afro-brasileira, assim como a educação com práticas antirracistas.

Na primeira seção teórica, abordei sobre a memória e resistência do Nego Fugido, contextualizando-o com o processo de escravização no Brasil e a diáspora africana ocorrida neste processo. Diálogo com os autores: Schwartz (1987); Fraga Filho (2004); Sodré (2002); Munanga (2004); Fiaz (2020); Pinto (2014); Villas Boas (2013) e Hooks (2019), além da legislação brasileira: Brasil (1888), e TVE Bahia (2017). Na segunda seção teórica, conduzo para debates os autores: Almeida (2019); Hooks (2013); Munanga (2004) (em articulação com diferentes eixos); Freire (1987); Rodrigues e Almeida (2020); Pinto (2021) e novamente com o marco legal nacional: Brasil (2008) e Brasil (1996) para tecer discussões sobre uma educação antirracista e práticas educacionais em ambientes não escolares.

Em continuidade, a terceira seção teórica aborda diálogos sobre as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs), e museus virtuais como potencializadores dos processos de ensino-aprendizagem, utilizando como interlocutores os autores Souza (2021); Oliveira (2017); Lévy (1999); Soares (2024); Rodrigues e Almeida (2020) e Hooks (2013).

Com o desenrolar das discussões, os temas relacionados à prototipagem do museu, explicação dos seus elementos, estruturação e ferramentas de implementação são abordados, assim como questões técnicas que irão possibilitar que a futura construção do produto seja viável e acessível à todos por meio da *internet*.

Em síntese, o Museu Virtual do Nego Fugido se mostra como factível em construção e implementação, e engloba necessidades pedagógicas, culturais e antirracistas. A proposta apresentada articula demandas relacionadas à Associação Cultural do Nego Fugido, em salvaguardar histórias e saberes, e à produção de material pedagógico a partir de um ambiente não escolar de educação em meio digital para a promoção de práticas pedagógicas anticoloniais e antirracistas.

2 CULTURA, MEMÓRIA E RESISTÊNCIA: O NEGO FUGIDO NA DIÁSPORA AFRICANA

2.1 RESISTÊNCIA DOS ESCRAVOS E MOVIMENTO QUILOMBOLA NO BRASIL

A trajetória histórica do Brasil é marcada por diversas formas de resistência à escravização, manifestadas por meio de numerosas revoltas e fugas de escravos, sabotagens e vagareza no ritmo de trabalho. A partir das fugas, os negros refugiavam-se em comunidades instauradas em grandes quantidades no Brasil, reconhecidas como Mocambo ou Quilombo, onde formavam pequenas sociedades pautadas nos costumes e cultura de origem africana (Schwartz, 1987). Quilombos e/ou Mocambos se tornaram terreno fértil para a preservação cultural, e foram cruciais para a preservação da identidade negra no Brasil.

Em todo local houve processos de escravização, houveram, também, grandes tensões entre as partes envolvidas, onde a expectativa de liberdade entre os escravizados sempre se renovava e culminava em novos movimentos em prol da liberdade. O fortalecimento individual ou coletivo dos cativos era em parte proveniente de sua cultura, restabelecida nos Quilombos ou em comunicações entre sujeitos de diferentes cativeiros, que ao se encontrarem compartilhavam informações entre si. Desse modo, manifestações de cultura, religião ou costumes eram alvo de represália na maioria dos engenhos.

[...]Sustenta-se que os recursos materiais e simbólicos das comunidades, formados durante a escravidão, foram fundamentais para a concepção de estratégias de sobrevivência após o fim do cativeiro, sobretudo quando os ex-escravos buscaram alargar alternativas de vida dentro e fora dos antigos engenhos (Fraga Filho, 2004, p. 17).

Acrescentando ao texto de Fraga Filho, os costumes e hábitos contribuíram e ainda contribuem para a manutenção da identidade e pertencimento à sociedade Negra, elementos culturais possibilitam também a constituição de memória coletiva para que se preserve o passado a fim de evitar acontecimentos semelhantes no futuro (Sodré, 2002). A importância da preservação dos hábitos e costumes negros está fortemente associada à luta contra a diáspora cultural e identitária e pela proteção à identidade afro-brasileira, que é essencial para unir e transformar a realidade do negro no Brasil (Munanga, 2004).

O recôncavo da Bahia, conjunto de municípios e distritos que envolvem a Baía de todos os santos, foi palco para a constituição de engenhos de cana-de-açúcar e outros bens de consumo provenientes das demandas de exportação de mercadorias no período colonial. Entre essas cidades, Santo Amaro se constituiu um dos grandes pólos de engenhos de cana-de-açúcar por volta do século XIX (Fraga Filho, 2004), portanto, também foi território de exploração, apagamento de memórias, e de conflitos, dando origem aos Quilombos ou Mucambos. Eram comunidades autônomas e de efervescência cultural, incorporando crenças, memórias e identidade anteriormente reprimida pelas classes dominantes.

2.2 NEGO FUGIDO: SIGNIFICADO E MEMÓRIA

Em paralelo ao processo de formação do município de Santo Amaro, no estado da Bahia, a manifestação cultural Nego Fugido já era praticada nos quilombos e engenhos da região. Fraga Filho (2004, p. 23) coloca que “As freguesias suburbanas de Salvador e os distritos rurais das cidades de São Francisco, Santo Amaro e Cachoeira constituíam os principais centros produtores de cana”. Segundo relatos orais de moradores mais antigos, ainda que careçam confirmação documental, é estimado que o Nego Fugido possua mais de um século de existência, sendo um relevante veículo de difusão de saberes e acontecimentos históricos entre gerações de munícipes e visitantes.

O Nego Fugido², patrimônio imaterial pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), há mais de um século, se apresenta nas ruas do distrito de Acupe, Santo Amaro - BA, território quilombola surgido no ano de 1988 (Fiaz, 2020), exibindo energicamente histórias sobre as lutas contra a escravização através de encenações bem demarcadas, com toques e cantos de instrumentos, e indumentárias e enredo que se unificam em um teatro de rua (Pinto³, 2014). Villas Boas, (2013, p. 46) coloca que: “É possível afirmar que, na roda do “Nêgo Fugido”

² O Nego Fugido já é cadastrado como Associação Cultural, inscrito no Cartório de Imóveis do Registro Civil de Pessoas Jurídicas da Comarca de Santo Amaro/BA, em setembro de 2001, definido como sociedade civil sem fins lucrativos. Na época, era presidido por Edna Correia Bulcão, a falecida Dona Santa, figura importante na história e conservação do Nego Fugido (Villas Boas, 2013).

³ Monilson Dos Santos Pinto é uma das importantes figuras representativas do Nego Fugido, estando como um dos membros de sua liderança e tendo pesquisas acadêmicas profundas sobre a manifestação cultural (2014 e 2021).

acontece a materialização espacial do comemorar junto, à recuperação de liberdade momentânea e, por conseguinte, de sua identidade”.

Suas performances nas ruas de Acupe anualmente, englobam cenas marcantes a partir de um enredo de dominação e resistência, onde seus personagens representam com seus papéis, figuras importantes do processo de colonização e escravização no Brasil. Os atores, considerados pela comunidade como brincantes, abrangem de crianças a idosos, e encenam pelas ruas atuações exageradas e impactantes que, junto ao contexto histórico-social da comunidade, remetem fortemente à acontecimentos importantes do início da escravização até a promulgação da Lei nº 3.353, de 13 de maio de 1888, a Lei Áurea, que tornou extinto os processos de escravização no Brasil (Brasil, 1888).

Os personagens do Nego Fugido são categorizados com base em importantes protagonistas do período escravocrata no Brasil. Citados em ordem hierárquica, compõem o enredo o Rei e seus Soldados, a Madrinha, o Capitão do Mato, os Caçadores e as Negas. As Negas representam os escravizados, os brincantes que os interpretam abrangem de crianças à adultos, possuem o rosto pintado de preto e utilizam corante vermelho na boca representando sangue. Usam short branco e não utilizam camisa.

Os Caçadores, com seu rosto pintado de preto e corante vermelho na boca, vestidos com colete de couro, cabaças penduradas nos ombros e saia de folhas secas de bananeira, junto ao Capitão do Mato, com seu colete, chapéu e calça de couro, são responsáveis pelas Negas, pois com suas espingardas e chicote, respectivamente, impõem ordem às mesmas, as obrigam a trabalhar, e arrecadam capital para a compra de sua alforria, oferecendo o trabalho braçal dos seus súditos ao público em troca de uma contribuição.

A Madrinha é caracterizada por um vestido e toalha de cores branca. Ela é responsável por acalmar as dores das Negas, pois, em cena de luta, após as chicoteadas do Capitão do Mato, a Madrinha movimenta a toalha branca por cima deles para que suas dores sejam amenizadas. Os Soldados, caracterizados com fardas do poder militar monárquico, protegem o Rei dos constantes ataques e revoltas das Negas que vão se intensificando à medida em que as encenações vão chegando ao seu último ato, no último domingo de julho.

Em culminância às encenações, no último domingo de julho, os Caçadores se unem às Negas e partem para afronta ao Rei, forçando-o a entrar na luta corporal

com sua espada, onde acaba sendo derrotado e capturado, tornando-se obrigado a conceder a carta de alforria a todos os escravizados, concretizando-se pela leitura da carta à todos, efetuada pelo Capitão do Mato. As cenas em sua totalidade são enfatizadas pelo toque de atabaques e agogô e canções que unem o português e o iorubá⁴. Ao fim de suas apresentações, o público e os brincantes se reúnem em dança ao toque do samba de roda⁵.

Figura 1 - Rei, Madrinha e Guardas - Personagens do Nego Fugido.



Fonte: Produção própria (2025).

Figura 2 - Capitão do Mato - Personagem do Nego Fugido.



Fonte: Produção própria (2025).

Figura 3 - Caçadores - Personagens do Nego Fugido.



Fonte: Produção própria (2025).

Figura 4 - Negas - Personagens do Nego Fugido.



Fonte: Produção própria (2025).

⁴ Idioma nativo de povos originários principalmente na Nigéria, Benin e Togo, no continente Africano.

⁵ Ritmo ou expressão cultural afro-brasileira que reúne música cantada e dança. Originário do Recôncavo Baiano.

A seguir, em formato de quadro, irei dialogar com: Fraga Filho (2004); Ramos, Favaro e Corona (2023); Pinto (2021); com depoimentos, entre outros, da historiadora de Acupe, Ana Maria De Aragão Ramos, cedidos ao documentário para a TVE Bahia (2017); depoimento de Monilson Pinto em entrevista ao Canal GNT (2024); e com relatos colhidos em entrevista oral com membro da coordenação do Nego Fugido, para inferir possíveis vínculos de elementos teatrais e de indumentárias relevantes da manifestação cultural, com fatos históricos ocorridos no período da escravização no Brasil.

Quadro 1 - Significância e relação histórica de elementos do Nego Fugido.

Elemento	Caracterização	Significado/Objetivo	Relação Histórica
Rei	Personagem	Representa a monarquia.	Está relacionado à monarquia presente nos períodos do Brasil colônia e Brasil império.
Madrinha	Personagem	Representa a "Cacurucaia".	Pode estar relacionada à entidade conhecida como Cacurucaia das Almas, denominação que está associada ao quimbundo <i>kikulakaji</i> , termo relacionado à ideia de anciã (LOPES, 2011, p. 196 apud HASSELMANN; MEIRA, 2025, p. 27). Em determinadas tradições, Cacurucaia é compreendida como uma entidade que atua na cura de transtornos de pânico e outras condições mentais (RAMOS; FAVARO; CORONA, 2023).
Capitão do Mato	Personagem	Vigia e impõe ordem às Negas. Hierarquicamente está acima das Negas e Caçadores.	Se associa aos "feitores de serviço". Eram escravizados promovidos para controlar os escravos que trabalhavam na lavoura, com intuito de manter o ritmo do trabalho (Fraga Filho, 2004).
Caçador	Personagem	Vigia, caça e impõe ordem às Negas. É submisso ao Capitão do Mato.	Se assemelha ao "feitor de serviço", porém está relacionado ao momento da captura do indivíduo ainda em território africano, com o objetivo de comercializá-lo.
Nega	Personagem	Simboliza negros escravizados.	Está associado aos negros escravizados no Brasil Colônia e em períodos do Brasil Império.
Rosto pintado de preto	Indumentária	Remete à matéria morta / ancestralidade.	Recursos de cunho religiosos e materiais simbólicos que dessem subsídio a continuidade entre vivos e mortos eram utilizados para dar força subjetiva à resistência coletiva para a escravização (Fraga Filho, 2004).

Saia de folhas de bananeira	Indumentária	Remete à força e presença ancestral.	Se associa à cosmologia da cultura Bantu, onde Kalunga, uma entidade que pode representar a morte e a travessia para o mundo ancestral, é utilizado como ponte para a ancestralidade, iniciando essa conexão ao ter as palhas da bananeira tocadas ao chão (Pinto, 2021).
Canções em português e iorubá	Trilha sonora	Entoam cantos que acompanham e norteiam cada cena da apresentação.	Elementos culturais como a música foram essenciais para a manutenção da identidade e sobrevivência cultural do povo escravizado (Fraga Filho, 2004).
Queda das Negas em cena	Performance	Simboliza a chegada das Negas no território brasileiro	Está relacionado à chegada turbulenta e dolorosa dos negros escravizados vindos do continente africano para o Brasil (Canal GNT, 2024).
Fuga das Negas	Performance	Negas fogem do domínio dos Caçadores em direção às ruas, para descansar e/ou se divertir.	Os escravizados fugiam para descansar e se divertir (TVE Bahia, 2017), e faziam manha para não trabalhar. No Engenho Subaé, por exemplo, o período que se exigia mais trabalho, era relatado uma maior quantidade de fugas (Fraga Filho, 2004).
Arrecadação de capital	Performance	A Nega, presa ao Caçador por uma corda, solicita recursos financeiros ao público para comprar a sua liberdade.	Remete à Lei de 28 de setembro de 1871, a Lei do Ventre Livre, a qual tornava possível ao escravizado comprar a sua liberdade (Fraga Filho, 2004).
Revolta das Negas e Caçadores / Confronto com Soldados e Rei	Performance	No último dia de apresentação, a revolta das Negas ganha força com a colaboração dos caçadores, que assim, após muita luta, derrotam o Rei e seus Soldados.	Os feitores de serviço também defendiam os interesses dos escravizados. Além deles, o cooperativismo entre a sociedade enfraqueceu o regime escravocrata (Fraga Filho, 2004);
Leitura da carta de alforria	Performance	Após reivindicações e captura do Rei, a Carta de Alforria é lida pelo Capitão do Mato, e assim, os escravizados são libertos da sua atual condição.	A abolição da escravatura não foi um ato de benevolência, mas sim, o resultado de uma luta conjunta entre escravizados e sociedade brasileira, que fez assim com que o regime de escravização não fosse mais viável economicamente para os senhores de engenho.

Fonte: Elaboração própria (2026).

Desta maneira, o Nego Fugido resgata acontecimentos históricos sobre a luta contra a escravização que marcou o período escravista no Brasil, e perpetua a

cultura como ferramenta contra a perda de identidade negra e resgata a memória coletiva de forma que fatos históricos sejam revividos em todo mês de julho pelas ruas da comunidade. Munanga, (2004, p. 14) afirma que “É a partir da tomada de consciência dessas culturas de resistência que se constroem as identidades culturais enquanto processos e jamais produtos acabados.”

A sequência lógica das encenações, performances e indumentárias exuberantes compõem o seu potencial em chocar e apresentar uma nova lente para os olhares ainda turvos sobre a identidade negra no Brasil. Hooks (2019 p. 31) comenta sobre o protagonismo negro acerca dos movimentos antirracistas:

Para encarar essas feridas, para curá-las, as pessoas negras progressistas e nossos aliados nessa luta devem estar comprometidos em realizar os esforços de intervir criticamente no mundo das imagens e transformá-lo, conferindo uma posição de destaque em nossos movimentos políticos de libertação e autodefinição — sejam eles anti-imperialistas, feministas, pelos direitos dos homossexuais, pela libertação dos negros e mais.

Relacionando a manifestação cultural objeto deste estudo com o texto da autora, ela se comporta como um “movimento de libertação e autodefinição anti-imperialista e pela libertação dos negros” que através das suas exposições, reafirma a identidade negra, quando insere a rebeldia transgressora da classe dominada, e a crítica à situação atual, ao trazer à tona a constante luta negra pela libertação.

O Nego Fugido, atua como um museu vivo sobre a base da constituição da sociedade brasileira, a manifestação recupera a memória da comunidade, que remanescente de Quilombo, presenciou na perspectiva de seus habitantes o processo de escravização e exploração. O mesmo, estimula a comunidade a repensar sobre a luta contra a escravização como um ato do passado que se perpetua para o presente, e nos instrui, para que pensemos o futuro.

3 EDUCAÇÃO ANTIRRACISTA: DOS FUNDAMENTOS AOS ESPAÇOS NÃO ESCOLARES

3.1 RACISMO ESTRUTURAL E A NECESSIDADE DA EDUCAÇÃO ANTIRRACISTA

O racismo, enquanto estrutura que molda as relações sociais no Brasil (Almeida, 2019) demanda da educação a inclusão de um pensamento decolonial com o propósito de buscar transformação social. Combater o racismo exige que espaços de educação questionem hierarquias, preconceitos e exclusões; trabalhe a história, cultura e saberes indígenas e afro-brasileiros, combatendo ideais de visões de padronização eurocêntricas como única forma válida de conhecimento (Hooks, 2013).

Desde o século XVIII, a categorização da espécie humana em raças já era estudada, a fim de facilitar o entendimento e conhecimento da nossa própria espécie. com a evolução das ciências, e em foco, a biológica, foi constatado que não há características físicas, genéticas, fenotípicas ou intelectuais que moldem os *homo-sapiens* em categorias raciais, assim como em animais ou plantas.

Contudo, apesar da queda da teoria das raças humanas, pseudo-estudos científicos que hierarquizavam Brancos, Amarelos e Negros, ou Americanos, Asiáticos, Africanos e Europeus (teoria de Carl Von Linné), continuam no ideológico comum da humanidade, no qual Negros são intelectualmente inferiores aos Brancos e Amarelos, e estão ávidos por obedecer ao seu superior (Munanga 2004). Munanga afirma ainda que:

[...]Com efeito, com base nas relações entre “raça” e “racismo”, o racismo seria teoricamente uma ideologia essencialista que postula a divisão da humanidade em grandes grupos chamados raças contrastadas que têm características físicas hereditárias comuns, sendo estas últimas suportes das características psicológicas, morais, intelectuais e estéticas e se situam numa escala de valores desiguais. Visto deste ponto de vista, o racismo é uma crença na existência das raças naturalmente hierarquizadas pela relação intrínseca entre o físico e o moral, o físico e o intelecto, o físico e o cultural (Munanga 2004, p. 7).

Acerca do texto apresentado acima, entre os múltiplos aspectos da discriminação racial que ainda reverberam na sociedade atual como o físico e o intelectual, a segregação cultural diverge os povos, pela sua cultura e pela sua identidade. O ideológico de fragmentação social e hierarquização, ainda que

implícito, moldam a forma como os sujeitos se enxergam em sociedade. Culturas e elementos identitários ainda são subjugados por representar determinado grupo social, seja de negros ou de não brancos, e tal fator, se somado aos traços fenotípicos negros, podem certificar a desvalorização do grupo social em evidência.

De forma contrária à categorização hierárquica histórica da espécie humana, o conhecimento, entendimento e pertencimento à memória e à cultura negra podem contribuir para descolonização do pensamento, em consequência da tomada de consciência da importância e da luta dos povos negros durante e após a diáspora africana. Conforme citado, o esclarecimento da identidade Negra é um dos caminhos para a desestruturação do conceito de “raça” atribuído à intencionalidade racista, onde a desconstrução do pensamento eurocêntrico será interno ao sujeito, após a tomada de visão por outro ângulo, mas pelos mesmos olhos.

No Brasil, país fruto de colonização onde povos originários se uniram à povos trazidos do continente Africano, é de suma importância que essa combinação de diferentes costumes, culturas e identidades sejam respeitadas entre si. E, que cada indivíduo ou grupo social trate o outrem com um julgamento discriminatório, tomando para si a importância de cada povo/cultura de forma igualitária sem tendências à classificações de cunho racista.

Como ferramenta emancipatória, a educação pode promover mudança de ângulo de visão, ou até de lentes, pois podem ampliar horizontes para a visualização de uma história afrocentrada, e dar foco na valorização da cultura e identidade Negra. Segundo Hooks (2013), a educação tem o poder de libertar mentes, e trazendo também Munanga (2004) para discussão, as mentes, até o milênio atual, ainda estão condicionadas ao racismo ideológico, onde as raças, mesmo que biologicamente negadas, são postas como categorias ordenadas em dominantes e submissos. Logo, utilizar-se da educação para livrar os pensamentos do ideológico racista pode contribuir para a conquista de uma sociedade cada vez mais anticolonial.

Deste modo, o potencial educacional está na capacidade de fomentar consciências críticas e desenvolver pensamentos libertadores, possibilitando que a construção de opinião própria dos indivíduos não esteja condicionada às concepções predominantes universais, mas que haja liberdade de pensar a partir de construções próprias (Freire, 1987). Para utilizar esse potencial a favor de práticas educacionais efetivamente antirracistas, se torna essencial a utilização de

pedagogias radicais e renovadoras, capazes de desconstruir estereótipos historicamente associados à negritude.

Como contribuição ao uso da educação como prática de libertação do pensamento eurocêntrico, a Lei nº 11.645, de 10 de março de 2008 se mostra essencial e significativa. Contudo, seu verdadeiro impacto depende da garantia de sua aplicação prática no ambiente escolar, visto que práticas pedagógicas e/ou materiais pedagógicos que não consideram o racismo como um “vírus” social velado, acabam por reforçar a sua estrutura.

3.2 EDUCAÇÃO COM VIÉS ÉTNICO-RACIAL EM ESPAÇOS NÃO ESCOLARES

A educação não se limita ao Ambiente Escolar⁶, ocorrendo também em diferentes contextos sociais (Freire, 1987). Os Espaços Não Escolares de Ensino podem se caracterizar em museus, bibliotecas, zoológicos, associações comunitárias, projetos sociais, espaços religiosos, manifestações culturais etc., quando, estes espaços são utilizados não só como artigos de visita ou visualização, mas com caráter exploratório e visando a compreensão do que está sendo visualizado, funcionando assim como uma ferramenta pedagógica (Rodrigues e Almeida, 2020).

A valorização dos Espaços Não Escolares como fontes de informação para o aprendizado possibilita ao educador uma ampla gama de possibilidades, a fim de explorar a diversidade cultural existente em nosso país. Tal ferramenta pedagógica, se aliada à valorização da diversidade étnico-racial, possibilita, especialmente para temas como o racismo, a utilização de espaços como museus, centros culturais e manifestações populares como instrumentos pedagógicos com alto potencial para resultados positivos no que se refere à relação ensino-aprendizagem.

Em consonância com a Lei nº 11.645 de 2008, uma abordagem educativa disruptiva, articulada também à espaços de educação não escolares de produção de conhecimentos, podem agregar valor educacional à práticas pedagógicas já existentes, sendo capaz de ampliar horizontes e promover olhares plurais, críticos e emancipatórios sobre práticas negras. Nesse contexto, é de suma importância que as práticas culturais, históricas e intelectuais negras estejam presentes nos

⁶ Ambientes Escolares são espaços formais de educação, regulamentados pelo Ministério da Educação (MEC) são estruturados com normas e possuem currículo definido para o ensino.

ambientes escolares de educação para que se possa expressar a vivência negra através de uma perspectiva própria e contribuir para o avanço do processo de descolonização estrutural.

[...]Com estes ensaios, somo minha voz ao apelo coletivo pela renovação e pelo rejuvenescimento de nossas práticas de ensino. Pedindo a todos que abram a cabeça e o coração para conhecer o que está além das fronteiras do aceitável, para pensar e repensar, para criar novas visões, celebro um ensino que permita as transgressões - um movimento contra as fronteiras e para além delas. É esse movimento que transforma a educação na prática da liberdade (Hooks, 2013, p. 23).

Assim como defende Hooks, as práticas pedagógicas devem confrontar as fronteiras impostas pelos modelos tradicionais de ensino, buscando transgredi-las e ampliar as possibilidades de aprendizagem. Pinto (2021) atribui fortemente o Nego Fugido ao seu potencial pedagógico, relacionando-o, entre outros fatores, à cosmologia *bantu-kongo* (concepções sobre a vida e a morte espiritual de origem Bakongo presentes nas religiões afro-brasileiras) e aos acontecimentos ocorridos no período colonial no Brasil. Fatores estes que, se articulados à práticas pedagógicas inovadoras, em diálogo com espaços formais de ensino, podem contribuir para um aprendizado efetivo da história e cultura Negra.

Amparando-se na Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 que reconhece como educação o conjunto de processos formativos desenvolvidos, entre outros âmbitos, em manifestações culturais (Brasil, 1996, Art. 1º, § 2º), e considerando que manifestações culturais ricas como o Nego Fugido agregam de forma multidisciplinar e multi sensorial conteúdos históricos relacionados ao período de escravização, é possível afirmar que a cultura, no papel de práticas sociais e manifestações simbólicas, se caracterizam como espaço de educação não escolares. Em diálogo com espaços de educação escolares, elas podem reforçar os processos de ensino-aprendizagem a respeito de conteúdos referentes à história e à cultura negra no Brasil, contribuindo deste modo para o desenvolvimento e a consolidação de práticas educativas antirracistas.

4 TDIC E MUSEUS VIRTUAIS COMO AMBIENTES DE APRENDIZAGEM

4.1 POTENCIAL EDUCACIONAL DAS TDIC

As Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) são tecnologias comuns ao nosso cotidiano, e que, se utilizadas com solidez para fins pedagógicos, podem potencializar a consolidação do conhecimento e interesse do educando para os temas abordados em sala de aula, favorecendo a autonomia e criando possibilidades de imersão e experimentação.

Devido ao crescimento das tecnologias digitais no que tange à ampliação do acesso à *internet*, tem sido visível um processo de virtualização de serviços anteriormente restritos a ambientes físicos, onde barreiras relacionadas ao deslocamento geográfico estão sendo gradualmente substituídas pela comodidade do acesso remoto e assíncrono. Segundo Souza, et.al (2021, p. 37):

É importante destacar que no âmbito das tecnologias de informação e comunicação (TICs), o surgimento e a disseminação da Internet, sem dúvida, foram o grande marco para a entrada em uma nova era, na qual não existem mais barreiras de tempo, de espaço e de identidade.

A ampliação dos interesses pedagógicos em utilizar as tecnologias digitais no contexto escolar se dá, entre outros fatores, na expansão do acesso à *internet* e à dispositivos digitais que possibilitam a sua utilização no Brasil. Este cenário possibilita que espaços virtuais se tornem gradativamente mais acessíveis à maior parte da população. Para Oliveira (2017, p. 4), é de grande importância que essas tecnologias digitais sejam incorporadas inclusive à sala de aula:

[...] o uso das tecnologias da informática se tornou algo, muitas vezes, necessário para o processo de ensino e aprendizado também. Se pararmos para analisar, as pessoas da nova geração já nascem no meio das tecnologias e, muitas vezes, tem acesso a esses recursos desde muito cedo.

As TDIC se integram aos ambientes escolares à medida em que a escola cumpre o seu papel em formar integralmente indivíduos para a sociedade. Aliado à metodologias disruptivas, as tecnologias digitais tem o potencial de aguçar o interesse e a curiosidade do discente para o conteúdo estudado em sala de aula, pois segundo Lévy, (1999) através de espaços virtuais de aprendizagem podemos trabalhar, entre outras áreas do conhecimento, a memória, imaginação, percepção,

raciocínio e novas formas de acesso à informação, explorando a pesquisa e exploração contextual.

Desta forma, a utilização das TDIC na elaboração de planos de aula e de estratégias metodológicas podem proporcionar um ambiente de ensino e aprendizagem mais fluidos, ofertando mais fontes de consulta, pesquisa e experimentação, inovando a forma como o docente articula ao estudante o acesso aos saberes, podendo lhe conceder a possibilidade de construir e experimentar soluções através de *softwares* de simulação e/ou autonomia em buscar informações inerentes aos conteúdos escolares.

4.2 MUSEU VIRTUAL PARA EXPANDIR O ACESSO À MEMÓRIA E CULTURA

Assim como as manifestações culturais do Nego Fugido, os museus são ambientes não escolares de educação que podem contribuir para o ensino e aprendizagem de, entre outras áreas do conhecimento, a história, pois conduz importantes elementos históricos para o tempo presente (Soares, 2024).

Os museus contemplam uma relevante vertente da história, pois cumprem a função de conservar e expor patrimônios materiais e imateriais de forma pública e gratuita. Quando localizado em ambiente virtual, soma-se a característica da ampla disponibilidade de conteúdo e possibilidade de acesso remoto e contínuo.

Museus em espaços virtuais, ressignificam a sua forma de acesso por meio da ampla disponibilidade desses ambientes, e constroem novo sentido em relação à experiência do visitante, pois, obstatente de material físico, difere de edificações museológicas, mas podem oferecer material midiático como imagens, textos, vídeos e áudios (itens característicos das TDIC), inclusão social e digital, experiências compartilhadas em rede, utilização de navegação guiada ou espontânea através de hiperlinks, interação, e outras características provenientes da cultura digital.

Ambientes como museus virtuais são um exemplo fiel da virtualização e democratização do acesso à cultura e à educação. Um importante marco para a preservação e disseminação de espaços, artefatos e memórias através de conteúdos multi-midiáticos que caracterizam culturas, sociedades e etnias. Permitem também a popularização do acesso à visitação, possibilitando o contato com a cultura, arte e educação de forma atemporal e contínua, preservando assim suas

ricas memórias em ambiente virtual de acesso público, garantindo a continuidade de sua propagação de componentes históricos e saberes.

Deste modo, estas instituições, se virtualizadas podem se comportar como espaços não escolares de ensino, democratizando a sua utilização em apoio aos espaços escolares, pois não dependem de visita física, e ao serem explorados com um olhar investigativo e associados à conteúdos do currículo escolar, podem potencializar o processo de ensino aprendizagem (Rodrigues; Almeida, 2020).

Em entrevista à um(a) integrante da equipe de coordenação e manutenção do Museu Virtual de Contos Africanos e Itan - MUCAI, o(a) mesmo(a) informou que a modalidade virtual proporcionou ao museu romper as barreiras do preconceito, pois há a promoção da difusão dos saberes ancestrais. Acrescento que a difusão dos saberes vem acompanhada da importante atribuição aos museus em preservar elementos históricos da cultura, neste cenário, especificamente da cultura negra.

Nesse sentido, um membro da coordenação da Associação Cultural Nego Fugido afirma: “É esse dever de salvaguardar as histórias dos saberes, que é super fundamental, se a gente não conseguir preservar isso, a gente não tem como dizer que vai passar para outra geração.” Ao articular as falas dos entrevistados, se torna evidente o potencial e a demanda por um instrumento de propagação e manutenção da cultura e identidade negra que, disponível para o público geral, pode ser explorado pedagogicamente por docentes, discentes e pesquisadores.

Portanto, além do acesso em rede, os museus virtuais abrem, segundo Soares (2024, p. 294) “[...]um novo leque para a aquisição de competências e para a construção do conhecimento”. Ultrapassar barreiras físicas com o museu virtual sendo utilizado como espaço não escolar, agregado ao potencial das TDIC para fins pedagógicos antirracistas, e do Nego Fugido em resgatar a história e cultura negra, poderá ser de grande valia para contribuição do pensamento anticolonial e cumprimento da Lei nº 11.645 de 2008, oferecendo mais uma ferramenta pedagógica para o estudo e ensino da cultura e memória afro-brasileira.

5 METODOLOGIA

Nesta seção, estão descritos os métodos de pesquisa utilizados para a efetivação deste trabalho, o tipo de abordagem investigativa e as fontes consultadas. Para este propósito, foi realizado um diálogo com os autores Andrade (2017); Creswell (2014); Yin (2001); Minayo et al (2002); e Grazziotin, Klaus e Pereira (2022), a fim de afirmar a eficiência dos métodos e ferramentas utilizadas para o objetivo deste estudo.

A presente pesquisa caracteriza-se como aplicada, pois visa o desenvolvimento de um produto ou proposta de produto que contribua de forma prática para a área de estudo. Segundo Andrade (2017), “A pesquisa aplicada é motivada por razões de ordem prática. Visa às aplicações práticas, com objetivo de atender às exigências da vida moderna”, contudo, a pesquisa aplicada atende à proposta de estudo aqui apresentada, pois tem como finalidade o desenvolvimento de um produto ou proposta de produto.

A abordagem utilizada foi a qualitativa, buscando compreender o fenômeno cultural estudado a partir da perspectiva dos sujeitos que a vivenciam: brincantes, integrantes da Associação Cultural do Nego Fugido e moradores da comunidade de Acupe. Segundo Creswell (2014, p. 50):

[...]os pesquisadores qualitativos usam uma abordagem qualitativa da investigação, a coleta de dados em um contexto natural sensível às pessoas e aos lugares em estudo e a análise dos dados que é tanto indutiva quanto dedutiva e estabelece padrões ou temas. O relatório final ou a apresentação incluem as vozes dos participantes, a reflexão do pesquisador, uma descrição complexa e interpretação do problema e a sua contribuição para a literatura ou um chamado à mudança.

No contexto deste trabalho, dialogando com o autor acima citado, uma abordagem qualitativa permite a coleta e análise de dados com uma observação sensível a fatores inerentes e pertinentes ao fato social estudado, possibilitando a manutenção da identidade dos sujeitos e do cenário em que estão inseridos. Já o estudo de caso, possibilita ao autor, segundo Yin (2001, p. 20), um maior controle sobre os eventos comportamentais, e fenômenos históricos em contraste aos fenômenos contemporâneos. Sendo assim, o método de investigação será com inspiração no estudo de caso, permitindo a análise aprofundada do objeto de

pesquisa em sua realidade, e permitindo uma maior e mais detalhada compreensão e análise das suas particularidades.

Para a coleta de dados, foram utilizados diferentes instrumentos para uma pesquisa robusta, a fim de garantir uma análise mais rica e completa:

- Registros fotográficos e vídeos, para documentar situações, manifestações, ambientes e práticas que ilustram o cotidiano relacionadas ao objeto de estudo (Minayo et al, 2002);
- Pesquisa documental, por meio da análise de documentos institucionais e públicos, relatórios, normativas ou registros relevantes;
- Pesquisa bibliográfica, com levantamento em livros, artigos em periódicos, dissertações, teses e produções científicas relacionadas ao tema (Graziotin; Klaus; Pereira 2022);
- Entrevista semiestruturada, aplicada a participantes previamente selecionados, visando captar percepções, opiniões e experiências relacionadas ao fenômeno investigado. Se trata de um dos importantes componentes da pesquisa qualitativa, podendo agregar dados objetivos e subjetivos dos sujeitos entrevistados (Minayo et al, 2002).

A combinação de diversas fontes de evidência dá corpo ao estudo de caso, ampliando o campo de análise e possibilitando interpretações mais assertivas e acuradas (Yin, 2001). A análise dos dados foi conduzida a partir da organização e categorização das informações coletadas, relacionando-as com o referencial teórico, de forma a sustentar a elaboração do produto da pesquisa.

Acerca dos procedimentos de coleta de dados, estes foram conduzidos da seguinte forma: Os registros de imagem e vídeo foram efetuados durante as apresentações do Nego Fugido no mês de julho de 2025 em Acupe. A dinâmica de captura desses materiais durante suas apresentações é envolvida pelas intensas expressões teatrais da manifestação. Embora seus brincantes esbocem poses e pausas para registros fotográficos entre os deslocamentos para os locais de apresentação, durante a manifestação, seus movimentos invadem a área ocupada pelo público e acaba por envolver a todos em seus movimentos enérgicos, transparecendo essa acentuada característica em filmagens que possuam um rigor de captura acurado.

A pesquisa documental foi voltada para a legislação brasileira, considerando a Lei Áurea, a LDB e Leis que a alteram, e registros do censo demográfico de 2022 do órgão federativo IBGE, no que tange à autodeclaração populacional relacionada à cor da pele. Para a pesquisa bibliográfica foram considerados autores que referenciam a educação com práticas antirracistas, identidade negra e processos de escravização; que dissertam sobre museologia; que trazem discursos sobre a tecnologia aliada aos processos de educação; e que contextualizam práticas de planejamento e implementação de *software*. Os textos consultados variam entre artigos, publicações em revistas, dissertações, teses e produções científicas, incluindo escritores e pensadores pertencentes à comunidade.

Foram realizados diálogos e entrevista com membro da Associação Cultural do Nego Fugido. Utilizando o método de entrevista semiestruturada, foi possível obter respostas para as perguntas pré-estabelecidas e expandir o diálogo para outros temas inerentes ao assunto abordado, possibilitando uma ampla coleta de informações sobre a manifestação cultural, sua visão de futuro, e aceitação sobre a realização desta pesquisa e elaboração do produto aqui proposto. Para considerar a vertente museológica deste trabalho, foi realizada uma entrevista com questionário de perguntas com respostas abertas à coordenação do museu virtual MUCAI, buscando compreender acerca dos seus objetivos e perspectivas futuras, desafios de implementação e manutenção, contribuição para a educação antirracista e sobre sua utilização como ferramenta pedagógica.

Os materiais obtidos através dos instrumentos de coleta foram utilizados para: Fundamentação teórica; compreensão do Nego Fugido enquanto objeto estudado; suas possíveis contribuições pedagógicas acerca de práticas antirracistas para educação escolar; para a prototipação de um museu virtual que através de sua interface e funcionalidades transmitisse de forma intuitiva e transparente o que é o Nego Fugido e suas contribuições pedagógicas de cunho antirracistas; constituição de base de dados que deram subsídio para a construção de material pedagógico mult-imiático para fundamentar e compor conteúdos na posterior fase de implementação do museu virtual.

6 DESENVOLVIMENTO E APRESENTAÇÃO DO PROTÓTIPO

Nesta seção são abordados os temas relacionados à prototipagem e construção do Museu Virtual do Nego Fugido, exibindo suas principais telas e identificando seus elementos, assim como descrevendo questões técnicas que tornarão sua implementação viável e acessível à todos na Rede Global de Computadores (*WEB*). Bem como, dialogarei com as seções teóricas, a fim de que o projeto esteja fundamentado e atrelado aos seus objetivos.

O Museu Virtual do Nego Fugido será um *website* de navegação dinâmica, contendo múltiplas visualizações, guiadas pelo menu de navegação, ou pelos botões de navegação no corpo da página. A navegação do site será não linear, pois permitirá ao usuário navegar por seu conteúdo e páginas livremente, sem etapas obrigatórias, utilizando-se da versatilidade do hipertexto para permitir o seu próprio percurso de conhecimento (Lévy, 2010), possibilitando assim a busca por itens de seu atual interesse ou por pesquisas mais abrangentes em busca de visitação de conteúdo.

A paleta de cores, ícones, fontes e demais elementos visuais serão pensados em consonância com a representatividade visual do Nego Fugido, pois, o site deve remeter aos elementos visuais que os representem e o incorporem como identidade visual. Todas as imagens que serão utilizadas no Museu Virtual serão de produção própria, com autorização prévia dos membros responsáveis da Associação Cultural do Nego Fugido para a sua devida utilização.

A implementação do Museu Virtual do Nego Fugido será realizada pelo próprio autor da pesquisa, e se dará em linguagem de marcação *HTML*, linguagem de estilo *CSS*, e linguagem de programação *Typescript*, utilizando como *framework* o Angular, pois possibilita uma maior organização e reutilização de código por meio da modularização⁷ e componentização⁸:

[...]o foco deixa de ser a organização e interfaces de classes individuais e passa a ser em unidades de maior tamanho, sejam elas pacotes, componentes, módulos, subsistemas, camadas ou serviços — o nome não importa tanto neste primeiro momento. De forma genérica, os termos que

⁷ Modularização é o agrupamento de funcionalidades, serviços, diretivas e componentes em módulos, organizando o código e facilitando a manutenção e os testes.

⁸ Componentização é a prática de destacar elementos da página em pequenas partes isoladas (componentes), que se comunicam entre si.

acabamos de mencionar devem ser entendidos como conjuntos de classes relacionadas (Valente 2020, p. 350).

A construção de *software* utilizando meios de reutilização de código, como a componentização e modularização, conforme afirma Valente (2020), permite a organização do sistema em categorias de maior escala, facilitando o gerenciamento, a implementação e os testes, contribuindo para a fluidez do desenvolvimento e compactuando com as boas práticas de produção de *software*.

A componentização permite também que a implementação da responsividade⁹ seja realizada de forma gradual, em cada componente individualmente. A responsividade será um fator significativo ao Museu Virtual do Nego Fugido, pois permitirá que o seu acesso seja possível e fluido à dispositivos móveis e *desktop*. Segundo Souza *et al.* (2021) em sua pesquisa em uma comunidade Quilombola no estado da Bahia, a maioria dos jovens entrevistados em situação escolar primeiro tiveram acesso ao aparelho *smartphone* em relação à outros aparelhos que possibilitam o acesso à *internet*. Os que ainda não possuíam acesso à rede mundial de computadores, o faziam pelos computadores da associação de moradores.

Por este fato, se faz necessário que a implementação do Museu Virtual seja pensada de forma que o mesmo esteja acessível tanto em dispositivos móveis com em dispositivos de mesa, assim como, considerar que a oferta de multimídias não sobrecarregue a visualização das páginas em questão do consumo de tráfego de dados, pois é possível que nem sempre o usuário possua uma conexão estável e/ou de boa qualidade com a *internet*.

Para viabilizar o carregamento e consumo de multimídias no Museu Virtual do Nego Fugido sem que ele se torne denso, irei considerar servidores de armazenamento externo como o *Clouidary* ou *Uploadcare* (serviços online de armazenamento, organização e disponibilização arquivos), a fim de que imagens, vídeos e demais arquivos de mídia estejam descentralizados e servidos por serviços externos ao museu. Esta abordagem possibilitará um carregamento com maior fluidez e otimização das páginas, ficando a cargo do museu somente o armazenamento dos endereços externos para os arquivos de mídia.

⁹ Responsividade é a funcionalidade em que um aplicativo ou site se adequa ao formato de exibição do dispositivo em que o usuário o acessa (*smartphone*, *tablet*, *notebook* ou computador de mesa/*desktop*).

A fim de representar o fluxo e a caracterização de cada processo que envolve a implementação do museu, esquematizei o seguinte quadro levando em consideração recomendações e definições de Valente (2020):

Quadro 2 - Especificação e definição de técnicas a serem utilizadas no desenvolvimento.

Eixo	Técnica a ser utilizada	Descrição
Processos Ágeis	Incremental	Scrum ou Kanban, métodos ágeis que focam na entrega contínua, consulta e feedback constante dos interessados.
Princípios de Projeto	Componentização e modularização	Possibilita o baixo acoplamento entre códigos e maior organização. Assim como a facilidade de testes e manutenção.
Arquitetura de Software	MVC	Estrutura a implementação do código em camadas: <i>Model</i> (dados/regras), <i>View</i> (interface do usuário), <i>Controller</i> (logística/controle). Dialoga com a componentização e com a filosofia de utilização do framework Angular.
Qualidade e Testes	Testes unitários	Testa os componentes de forma individual e como parte integrante do desenvolvimento, não somente em fases finais. Testes unitários compõem as ferramentas oferecidas pelo framework Angular.
Refatoração	<i>Refactoring</i>	Melhoria contínua do código sem alterar sua função inicial ou comportamento, levando em consideração a otimização e evitando o envelhecimento de código (acúmulo de código obsoleto).

Fonte: Elaboração própria (2026).

Utilizando estes princípios e tecnologias, será viável a construção de um Museu Virtual da maneira a que se propõe fazê-lo.

Conforme Valente (2020 p.171) cita: "Em certos casos, mesmo a ideia do sistema pode não estar clara. Nesses casos, recomenda-se construir um protótipo antes de implementar o primeiro MVP." A prototipação é importante para que seja clara a ideia visual e funcional do produto. No que tange ao Museu Virtual do Nego Fugido, é importante que os interesses acadêmicos pedagógicos deste projeto estejam alinhados com a fiel representatividade da manifestação cultural Nego Fugido enquanto objeto estudado e representado em ambiente virtual de livre acesso.

Em entrevista oral a um membro da organização da Associação Cultural do Nego Fugido, ele informa que “[...]tem muita coisa produzida sobre o Nego Fugido que não tem nada a ver com Nego Fugido. [...]como é que fica uma criança que vai fazer uma leitura, um trabalho de escola, vai chegar lá e colocar? Aí vai levando, vai levando. A questão do apagamento de memória vem a partir daí.” Considerando o fato citado, para que o produto seja construído com o sujeito estudado, e não para o sujeito, se torna necessário o desenvolvimento incremental com prototipação e feedback contínuo.

Para a criação do protótipo visual do Museu Virtual do Nego Fugido, utilizei a Inteligência Artificial (IA) como ferramenta para auxílio à obtenção de ideias¹⁰. Ao utilizar o Manus AI versão 1.6 Lite, utilizei o seguinte *prompt*: “Estou construindo um TCC que terá como produto um museu virtual para o Nego Fugido de Acupe. Onde haverá áudios (cantos e histórias contadas), vídeos e imagens, e para cada tipo de multimídia haverá conteúdo pedagógico relacionado. Por favor, pense em uma estrutura e cores relacionadas ao Nego Fugido, cores e temas que remetam ao Quilombo, e gere uma imagem da interface deste site para eu utilizar como protótipo. Quero o protótipo do site na horizontal (desktop)”

A partir deste comando, a IA, além de um documento com fontes e cores utilizadas, gerou esta imagem:

¹⁰ Devo ressaltar que as Inteligências Artificiais utilizadas já possuíam acesso prévio à informações sobre o Nego Fugido, respondendo assertivamente sobre suas características como manifestação cultural e sobre elementos de sua apresentação, por exemplo.

Figura 5 - Protótipo do Museu Virtual do Nego Fugido Gerado pela Manus AI.



Fonte: Elaboração própria com auxílio do Manus AI (2025).

Satisfeito com a disposição dos elementos, fontes e cores utilizadas, mas a fim de considerar outro modelo de protótipo para formação de ideias, utilizei o Gemini versão 3 Pro com o mesmo *prompt*, e o resultado gerado foi a imagem a seguir:

Figura 6 - Protótipo do Museu Virtual do Negro Fugido Gerado pelo Gemini.



Fonte: Elaboração própria com auxílio do Gemini (2025).

Após a curadoria de ideias, utilizei o Figma¹¹ como base para estruturação dos elementos da página, e o Canva¹² para a criação de elementos visuais como cards e imagens, e com estas ferramentas, constituí o protótipo final de algumas das páginas do Museu Virtual, aprovadas junto à membros da associação cultural do Negro Fugido.

¹¹ Plataforma online especializada em design de interfaces (UI) e experiência do usuário (UX), que permite a criação de protótipos interativos.

¹² Plataforma online de design gráfico que permite a usuários criarem uma grande variedade de conteúdos visuais

A seguir, anexe imagens do protótipo do produto final, na visão para *desktop*, e posteriormente disponibilizei as explicações das funcionalidades de cada elemento presente nas figuras. As fotografias dos elementos da manifestação cultural do Nego Fugido utilizadas na constituição do protótipo são de produção própria, registradas em apresentações do grupo no mês Julho de 2025, em Acupe, e dispõe de autorização prévia da associação para serem utilizadas.

Figura 7 - Protótipo do Museu Virtual do Nego Fugido - Página principal.



Fonte: Elaboração própria (2025).

Esta imagem representa a página inicial do Museu Virtual do Nego Fugido. Incluí elementos dos protótipos gerados pelas Inteligências Artificiais, buscando conciliá-los às características da manifestação cultural e dispor aos elementos imagens que o representem.

As principais cores utilizadas nesta página e nas demais que compõem o site, e suas intencionalidades são:

Quadro 3 - Nomes e códigos hexadecimais das cores e utilizadas no protótipo do Museu Virtual do Nego Fugido.

Cor	Intencionalidade e Aplicação
Preto (#141414)	Resistência, força e ancestralidade. Utilizado como cor de fundo.
Verde Escuro (#508373)	Natureza e refúgio. Utilizado no subtítulo "Museu Virtual"

Vermelho Terra (#ac2c23)	Luta e sangue. Utilizado nos botões
Bege Claro (#e9dbcd)	Vestimenta, cultura e ancestralidade. Utilizado nas caixas de texto, fundos de módulos de conteúdo e como cor de texto principal em fundos escuros.
Marron (#513a26)	Terra, quilombo. Utilizado no fundo dos <i>cards</i> e como cor de texto principal em fundos claros.

Fonte: Elaboração própria (2026).

Em seguida, descrevo o nome e a funcionalidade de cada item disposto na imagem protótipo da página principal, sendo estes elementos reaproveitados nas demais páginas do Museu. Os elementos estão identificados com retângulos de cores diversas e numerações, e estão descritos em um quadro abaixo da imagem, sendo identificados pelo seu respectivo número e cor.

Figura 8 - Descrição de elementos do protótipo do Museu Virtual do Nego Fugido - Página principal.



Fonte: Elaboração própria (2025).

Quadro 4 - Explicativo sobre os elementos citados na figura 4.

Número/cor	Nome	Funcionalidade
1/Vermelho	Logo.	Imagem que representa o Museu Virtual do Nego Fugido, será idealizada junto a Associação Cultural do Nego Fugido.
2/Amarelo	Barra de navegação.	Direciona o usuário de forma direta à página de conteúdos em que deseja

		visitar.
3/Azul	Imagem tema.	Imagem que compõe a identidade visual do site, e que é alterada de acordo com a página que o usuário se encontra.
4/Verde	Título.	Título e breve descrição do Museu Virtual, além do logo da Associação Cultural do Nego Fugido.
5/Lilás	Botão Saiba Mais.	Botão que direciona o usuário à página “Sobre o Museu”.
6/Laranja	Seção de conteúdo.	Seção da página que altera o seu conteúdo de forma dinâmica conforme a navegação no <i>site</i> acontece. Nesta seção são exibidos os conteúdos contidos no <i>site</i> .
7/Preto	Card.	Cartão interativo que expõe ao usuário opções de navegação, ao clicado, redireciona o usuário à página desejada.

Fonte: Elaboração própria (2026).

Grande parte dos elementos descritos estarão como componentes na fase de implementação do site, pois cumprem funções distintas, são reaproveitados em diferentes páginas, e são dinâmicos à medida em que ocorre a navegação entre os conteúdos do Museu.

Com o objetivo de descrever as páginas idealizadas através deste protótipo, a seguir, continuo descrevendo através de quadros, os itens da barra de navegação, e posteriormente da seção de conteúdo.

Figura 9 - Protótipo da barra de navegação do do Museu Virtual do Nego Fugido.



Fonte: Elaboração própria (2025).

Quadro 5 - Explicativo sobre itens da barra de navegação expostos na figura 5.

Nome do botão	Finalidade
Home	Irá redirecionar o usuário para a página principal.

Sobre o Museu	Redirecionará o usuário para a página onde será descrita a finalidade do Museu e sobre a manifestação cultural Nego Fugido.
Histórias	Irà levar o usuário para a página de histórias, onde serão armazenados relatos escritos e contados (áudios) sobre o Nego Fugido e fatos que estejam relacionados ao mesmo.
Cantos	Irà redirecionar o usuário para a página onde haverá áudios e letras das músicas cantadas nas apresentações do Nego Fugido.
Vídeos	Redirecionará o usuário para a página de vídeos, contendo mídias de produção própria e de fontes externas sobre o Nego Fugido,
Conteúdo Pedagógico	Levará o usuário para a página onde haverá material educativo em formato de multimídia ou jogos, e modelos de planos de aula de produção própria e de contribuição externa.
Acervo Digital	Irà redirecionar o usuário para a página de conteúdo geral de multimídia, separados em categorias de áudio, vídeo, textos e outros.
Contato	Redirecionará o usuário para a página onde haverá os contatos da Associação Cultural do Nego Fugido, e do responsável pela implementação do Museu Virtual (o próprio autor deste trabalho).

Fonte: Elaboração própria (2026).

Cabe salientar que a presença de conteúdo pedagógico no Museu Virtual, além de reafirmar o seu potencial educativo como ambiente não escolar de educação, dialoga com conceitos de Oliveira (2017 p. 4) onde afirma que “[...]É importante destacar que o uso de uma metodologia diferenciada ainda é um desafio para os docentes.” e com Rodrigues e Almeida (2020), pois coloca que:

A falta de conexão entre os conteúdos abordados nas exposições dos espaços não formais de ensino¹³ e os conteúdos estudados em sala aula pode ser enriquecedora no sentido de provocar novas descobertas e vivências de mundo por partes dos estudantes e professores, mas também pode ter um caráter negativo, quando a atividade guiada ao ambiente não formal não possui ligação com as atividades realizadas no ambiente escolar, dando um aspecto de visitação turística somente.

Com o propósito de dar apoio à prática docente e exemplificar o uso do Museu Virtual do Nego Fugido como espaço de educação não escolar, será disponibilizada uma página com material pedagógico elaborado por produção própria e colaboração externa.

¹³ O autor utiliza o termo “ambiente não formal”, o qual neste trabalho, é citado como: ambiente não escolar de educação.

Figura 10 - Protótipo da seção de conteúdos do Museu Virtual do Negro Fugido.



Fonte: Elaboração própria (2025).

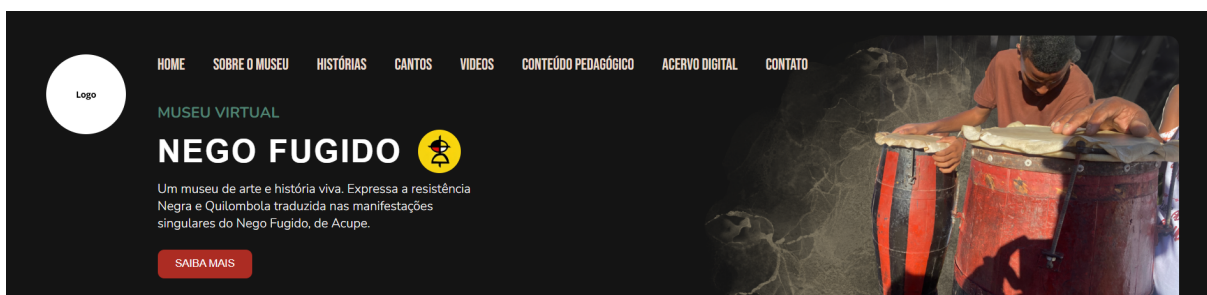
Os itens da seção de conteúdos (figura 10), na página “*Home*” refletem os itens contidos na barra de navegação (figura 9), porém estes estão ilustrados com imagens e figuras que auxiliam ao usuário identificar do que se trata cada *card*. Os *cards* também irão redirecionar o usuário para a página desejada após o *click*.

Ressalto que o termo “página” está sendo utilizado para fins de entendimento, pois na filosofia de implementação de código que será utilizada (componentização, modularização e rotas com o *framework* Angular), ao clicar em um link ou botão, há uma chamada de rota¹⁴, e consequentemente a atualização dos componentes, entregando a sensação de que houve uma navegação entre páginas. Esta característica permite que não seja necessário recarregar todos os elementos da página, e sim, somente os componentes necessários.

Dito isso, será possível que, ao navegar entre links internos, somente a “seção de conteúdos” e a “imagem tema” sejam alterados, otimizando a navegação no Museu. As imagens abaixo demonstram respectivamente como será a visualização do usuário nas páginas: Cantos; Vídeos; e sobre o Museu.

¹⁴ Rotas ou *routes* é uma ferramenta presente no Angular que permite a navegação entre componentes sem que haja o recarregamento da página.

Figura 11 - Visão do topo do protótipo para a página “Cantos” do Museu Virtual do Nego Fugido.



Fonte: Elaboração própria (2025).

Figura 12 - Visão da página “Vídeos” do protótipo do Museu Virtual do Nego Fugido.



Fonte: Elaboração própria (2025).

Figura 13 - Visão da página “Sobre o Museu” do protótipo do Museu Virtual do Nego Fugido.



Fonte: Elaboração própria (2025).

Para a composição do conteúdo da página de protótipo “Vídeos” (figura 12), foram realizadas pesquisas de conteúdos disponibilizados na plataforma *Youtube* onde houvesse relatos orais de moradores; contextualização histórica do Nego Fugido; exibição de apresentações e entre outras características relevantes ao conhecimento e entendimento da manifestação cultural. Inicialmente 6 vídeos foram analisados e sintetizados, entre reportagens, documentário e produto de pesquisas. Na página referida, serão exibidos para cada vídeo: Título; vídeo incorporado¹⁵; descrição de elaboração própria; créditos; e link para o vídeo no *Youtube*.

Cabe destacar que os elementos de botão, *link* e “imagem tema” contarão com animações sutis, com o objetivo de oferecer dinâmica e vitalidade para as interfaces do site. Assim como o Nego Fugido desperta o interesse e a curiosidade por meio de suas performances, o Museu Virtual irá proporcionar uma experiência interativa ao usuário, despertando a curiosidade dele, e tornando-o sujeito ativo na exploração dos conteúdos disponibilizados.

¹⁵ Incorporação (*embed*) permite adicionar conteúdos externos em uma página *html*, permitindo ao usuário interagir diretamente com o mesmo.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa buscou articular elementos da tecnologia digital no que tange ao desenvolvimento de *software*; produção de multimídias e utilização das TDIC; componentes da cultura tendo como objeto o Nego Fugido de Acupe, distrito de Santo Amaro - BA; e fundamentos pedagógicos a respeito da promoção de uma educação que utilize práticas educacionais antirracistas, com o objetivo de responder o problema relatado no início do trabalho, assim como atingir os objetivos definidos para o mesmo.

O questionamento: “Como a educação antirracista pode dialogar com manifestações culturais, como o Nego Fugido, preservando e difundindo memórias através de um museu virtual?” foi respondido por meio da proposta de criação de um museu virtual e pela sua prototipagem, no qual as práticas culturais decoloniais centenárias do Nego Fugido fossem utilizadas também com um viés pedagógico, agregando continuidade identitária e preservação à manifestação cultural e à comunidade acupense, e explorando através desta pesquisa o rico ambiente de educação não escolar como auxílio pedagógico para uma educação que proporciona novas perspectivas sobre a cultura e identidade negra.

Amplio do mesmo modo para os objetivos, aos quais foram abordados no texto entre os diálogos com autores e discussões próprias. O objetivo geral foi atendido através da análise de elementos da manifestação cultural objeto deste trabalho, relacionando-os com fatos históricos e potencial pedagógico, e por meio do estudo da estruturação de um protótipo de museu em ambiente virtual, para que por meio deste, após a sua implementação, viabilize a valorização e a preservação da história e identidade negra.

Os objetivos específicos foram atendidos à medida que desenvolvi: O conhecimento do Nego Fugido por um viés histórico-pedagógico; o estudo de museus virtuais como ferramenta digital para viabilização de práticas antirracistas na educação; a busca e análise de materiais digitais a respeito do Nego Fugido para compor a criação do protótipo e dar base para a escrita deste texto; e a realização da prototipação das principais páginas do Museu Virtual do Nego Fugido com elementos midiáticos de produção e curadoria própria.

Para os próximos passos, será importante que demais vozes sejam ouvidas. Brincantes e membros da comunidade, assim como docentes da educação básica

local por exemplo, para que seja identificado o entendimento e visão dos mesmos sobre o Nego Fugido a partir de um olhar didático-pedagógico. Considerando o autoaprendizado obtido através deste trabalho, foi enriquecedor compreender a manifestação cultural estudada em sua magnitude, pois a fundamentação de cada elemento presente em suas apresentações é rica em detalhes, historicidade e saberes ancestrais.

Adiciono também como objetivos de continuidade aos estudos desta pesquisa os seguintes encaminhamentos: Estruturação e construção do Museu Virtual do Nego Fugido, assim como seus testes e implementação em ambiente virtual; viabilizar e implementar a acessibilidade digital e a tradução de conteúdo para demais idiomas (com destaque para inglês, espanhol e iorubá); reformulação de alguns designs que compõem a estrutura do museu em seu protótipo, para que sua interface seja cada vez mais agradável e intuitiva.

Prosseguindo: Testes de usabilidade com usuários reais e validação pedagógica com docentes da educação básica; avaliação de impacto educacional; curadoria contínua junto à Associação Cultural; produção constante de materiais pedagógicos para utilização na educação básica articulados à BNCC; licenciamento e direitos autorais; métricas e *analytics*; e a publicação acadêmica derivada da pesquisa, em formato de artigo científico e participação em eventos das áreas de educação antirracista, museologia social e tecnologias educacionais, além do seu aprimoramento para submissão em projetos de mestrado profissional.

Concluo por meio dos fatos expostos no corpo desta pesquisa, que o produto proposto terá utilidade para a comunidade cultural, escolar e regional. O Museu Virtual do Nego Fugido se torna viável em sua construção, pois irá incorporar ferramentas e técnicas que otimizam o seu desenvolvimento e implementação, e pelo fato de se fazer indispensável para manter a memória negra, contribuindo no sentido de salvaguardar o elemento cultural estudado, para a produção de material pedagógico de cunho antirracista, e para a implementação da Lei nº 11.645, de 10 de março de 2008, com o horizonte ético-político da educação como prática da liberdade (Freire, 1987; Hooks, 2013).

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Silvio. Racismo estrutural: feminismos plurais. São Paulo: Sueli Carneiro ; Pólen, 2019. 264 p. Disponível em: <https://sites.ufpe.br/enegrecer/wp-content/uploads/sites/146/2023/01/ALMEIDA-Silvio-Racismo-estrutural-Livro-2019.pdf>. Acesso em: 12 set. 2025.

ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução à Metodologia do Trabalho Científico**. 10. ed. São Paulo: Atlas. 2017. 159 p.

BRASIL. **Lei nº 3.353, de 13 de maio de 1888**. Declara extinta a escravidão no Brasil. Rio de Janeiro: Presidência da República, [1888]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/lim/lim3353.htm. Acesso em: 27 mar. 2026.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 23 dez. 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 14 jul. 2025.

BRASIL. **Lei nº 11.645, de 10 de março de 2008**. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena”. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 11 mar. 2008. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11645.htm. Acesso em: 15 jul. 2025.

CANAL GNT. Nego Fugido: tradição que mostra a realidade da luta de escravizados! | Avisa Lá Que Eu Vou. Youtube, 17 abr. 2024. 1 vídeo (7 min 37 s) Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=shFJbGZ58Lw>. Acesso em: 18 dez. 2025.

CRESWELL, John W. **Investigação qualitativa & projeto de pesquisa**: escolhendo entre cinco abordagens. 3. ed. Porto Alegre: Penso, 2014. 341 p.

CUSTÓDIO, Elivaldo Serrão; FOSTER, Eugénia da Luz Silva. Educação escolar quilombola no Brasil: uma análise sobre os materiais didáticos produzidos pelos sistemas estaduais de ensino. **Educar em Revista**, Curitiba, v. 35, n. 74, p. 193-211, abr. 2019. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/0104-4060.62715>. Acesso em: 10 out. 2025.

FRAGA FILHO, Walter. **Encruzilhadas da liberdade**: histórias e trajetórias de escravos e libertos na bahia, 1870-1910. 2004. 363 f. Tese (Doutorado em História) - Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2004. Disponível em: <https://repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/303375>. Acesso em: 12 jan. 2026.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987. 107 p.

GOOGLE. **Gemini** (versão pro). 2025. Disponível em: <https://gemini.google.com/>. Acesso em: 19 nov. 2025. Imagem gerada a partir de prompt fornecido pelo usuário.

GRAZZIOTIN, Luciane Sgarbi; KLAUS, Viviane; PEREIRA, Ana Paula Marques. Pesquisa documental histórica e pesquisa bibliográfica: focos de estudo e percursos metodológicos. **Pro-Posições**, Campinas, v. 33, n. 1, p. 1-21, fev. 2022. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pp/a/GJCbBcY4rdVdvQY56T9qLRQ/?lang=pt>. Acesso em: 11 set. 2025.

HASSELMANN, Janaina Gonçalves; MEIRA, Roberta Barros. “Arreda, homem, que aí vem mulher”: a construção do empoderamento feminino pela doutrina das pombagiras. **Ambivalências**, [S.L.], v. 13, n. 26, p. 15-33, 26 nov. 2025. Revista Ambivalencias. <http://dx.doi.org/10.21665/2318-3888.v13n26p15>. Acesso em: 15 abr. 2026.

HOOKS, Bell. **Ensinando a transgredir**: a educação como prática da liberdade. São Paulo: Wmf Martins Fontes, 2013. 283 p. Disponível em: https://www.ufrb.edu.br/ppgcom/images/bell_hooks_-_Ensinando_a_Transgredir_1.pdf. Acesso em: 12 set. 2025.

HOOKS, Bell. **Olhares Negros**: raça e representação. São Paulo: Editora Elefante, 2019. 356 p. Disponível em: <https://cpdel.ifcs.ufrj.br/wp-content/uploads/2020/10/bell-hooks-Olhares-Negros.pdf>. Acesso em: 13 fev. 2026.

IBGE. **Censo 2022**: pela primeira vez, desde 1991, a maior parte da população do Brasil se declara parda. Rio de Janeiro: Agência de Notícias IBGE, 22 dez. 2023. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/38719-censo-2022-pela-primeira-vez-desde-1991-a-maior-parte-da-populacao-do-brasil-se-declara-parda>. Acesso em: 20 jun. 2025.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2010. 208 p. Disponível em: <https://lucianabicalho.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/02/as-tecnologias-da-inteligencia.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2026.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999. 264 p. Disponível em: <https://materiaeapoioaotcc.pbworks.com/f/11036046-Cibercultura-Pierre-Levy.pdf>. Acesso em: 12 set. 2025.

MANUS AI. **Manus** (versão 1.6 Lite). 2025. Disponível em: <https://manus.ai/>. Acesso em: 19 nov. 2025. Imagem gerada via inteligência artificial.

MUNANGA, Kabengele. **Uma abordagem conceitual das noções de raça, racismo, identidade e etnia**. Niterói: EDUFF, 2004. 17 p. Disponível em: <https://www.geledes.org.br/wp-content/uploads/2014/04/Uma-abordagem-conceitual-das-noco-es-de-raca-racismo-dentidade-e-etnia.pdf>. Acesso em: 11 set. 2025.

OLIVEIRA, J.; OLIVEIRA, J. O uso das Tecnologias da Informação e Comunicação no contexto do IFBA - Campus Santo Amaro. In: PONTE, C.; DODERO, J. M.; SILVA, M. J. (org.). **Atas do XIX Simpósio Internacional de Informática Educativa e VIII Encontro do CIED – III Encontro Internacional**. Lisboa: CIED, 2017. p. 169-173. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10400.21/11934>. Acesso em: 24 mar. 2026.

PINTO, Monilson dos Santos. **A bananeira que sangra**: Desobediência epistêmica, pedagogias e poéticas insurgentes nas aparições do Nego Fugido. 2021. 297 f. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2021. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27155/tde-27042022-114111/publico/MonilsondosSantosPintocorrigida.pdf>. Acesso em: 07 out. 2025.

PINTO, Monilson dos Santos. **Nego fugido**: o teatro das aparições. 2014. 164 f. Dissertação (Mestrado em Artes) - Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2014. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/8a4525a1-5397-4c9e-a17a-9968ddc54af1/content>. Acesso em: 11 set. 2025.

RAMOS, João Daniel Dorneles; FAVARO, Jean Filipe; CORONA, Hieda Maria Pagliosa. Ancestral knowledge and the cosmopolitics of healing in Afro-Brazilian religions. **Vibrant: Virtual Brazilian Anthropology**, Brasília, v. 19, n. 1, p. 3-14, 2023. Disponível em: <https://revistas.rcaap.pt/antropologicas/article/download/25351/22670/138256>. Acesso em: 3 mar. 2026.

RODRIGUES, Márcio Henrique Simião; ALMEIDA, Ana Cristina Pimentel Carneiro de. ESPAÇOS NÃO FORMAIS DE ENSINO: perspectivas para a formação inicial de professores. **Educação, Cultura e Sociedade**, Sinop, v. 10, n. 2, p. 224-239, dez. 2020. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/recs/article/view/8619/6902>. Acesso em: 13 jun. 2025.

SCHWARTZ, Stuart B. Mocambos, quilombos e Palmares: a resistência escrava no Brasil colonial. **Revista USP**, São Paulo, n. Especial, p. 61-88, mar./maio 1987. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/560119634/Mocambos-quilombos-e-Palmares-resistencia-escrava-no-Brasil>. Acesso em: 11 set. 2025.

SOARES, Mariana Archanjo. A importância dos museus virtuais e seu impacto positivo para aprendizagem. **Revista Discente Ofícios de Clio**, Pelotas, v. 9, n. 16, p. 292-307, 17 dez. 2024. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.15210/clio.v9i16.28334>. Acesso em: 10 out. 2025.

SODRÉ, Muniz. **Antropologia do Espelho**: uma teoria da comunicação linear e em rede. Petrópolis: Vozes, 2002. 264 p. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/578341514/Muniz-Sodre-Antropologica-do-Espelho-Uma-teoria-da-comunicacao-linear-e-em-rede-Vozes-2002#page=45>. Acesso em: 11 set. 2025.

SOUZA, José Henrique Santos et al. Os instrumentos tecnológicos digitais e sua contribuição para o desenvolvimento da juventude da comunidade quilombola de Lagoinha-BA. **Revista Semiárido De Visu**, Petrolina, v. 9, n. 1, p. 36-52, 2021.

Disponível em:

<https://semiaridodevisu.ifsertaope.edu.br/index.php/rsdv/article/view/15>. Acesso em: 15 jul. 2025.

TVE BAHIA. **Bahia Singular e Plural 20 anos - Nego Fugido**. 2017. 1 vídeo (25 m 20 s). Publicado pelo canal TVE Bahia. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=0b44ZzAtrTQ>. Acesso em: 17 dez. 2025.

VALENTE, Marco Tulio. **Engenharia de Software Moderna**: princípios e práticas para desenvolvimento de software com produtividade. [S. l.]: Edição do Autor, 2020. 579 p.

VILLAS BOAS, Maria José Villares Barral. **A festa do "Nêgo Fugido" em Acupe/BA em suas múltiplas dimensões**. 2013. 87 f. TCC (Graduação em Ciências Sociais) – Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2013. Disponível em:

https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/18628/1/Monografia_N%c3%aagoFugido2013_Maria%20Jos%c3%a9%20Villas%20Boas.pdf. Acesso em: 11 set. 2025.

YIN, Robert K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2004. 205 p. Disponível em:

http://maratavarespsictics.pbworks.com/w/file/attach/74304716/3-YIN-planejamento_metodologia.pdf. Acesso em: 11 set. 2025.