



**MUDICON: UM MUSEU VIRTUAL QUE DIFUNDE O CONHECIMENTO E A
CULTURA POPULAR NA BAHIA**

Ana Carla Nunes Pereira¹
Kathia Marise Sales²
José Antônio Carneiro Leão³

INTRODUÇÃO

Atualmente não se concebe o conhecimento restrito entre determinados grupos sociais, pois a influência da tecnologia é determinante no que diz respeito a sua Difusão. Não cabe mais aprisionar a produção do conhecimento e saberes em locais restritos, aos quais poucos têm acesso. A comunicação se faz importante quando a mesma se reelabora, se ressignifica e retorna a todos.

Segundo Preto e Assis (2009, p.78):

Produzir informação e conhecimento passa a ser, portanto, a condição para transformar a atual ordem social. Produzir de forma descentralizada e de maneira não-formatada ou preconcebida. Produzir e ocupar os espaços, todos os espaços, através das redes. Nesse contexto, a apropriação da cultura digital passa a ser fundamental, uma vez que ela já indica intrinsecamente um processo crescente de reorganização das relações sociais mediadas pelas tecnologias digitais, afetando em maior ou menor escala todos os aspectos da ação humana.

Essa descentralização citada pelos autores se dá pela popularização emergente da informação, que é acessada em frações de segundos numa escala mundial referenciada pela sua difusão e pela proporção alcançada. A nossa relação com o digital e a virtualidade tem se estreitado cada vez mais, pois o mundo cabe perfeitamente na era digital. Assim, todas

1 Mestranda em Tecnologias Aplicadas a Educação (UNEB/GESTEC) pela Universidade do Estado da Bahia. Brasil. Endereço eletrônico: acnpereira@hotmail.com

2 Doutora em Difusão do Conhecimento pelo Programa Multi-Institucional e Multidisciplinar em Difusão do Conhecimento - DMMDC, com sede na FACED/UFBA. Professora Adjunta da Universidade do Estado da Bahia - UNEB, Brasil. Endereço eletrônico: zelea063@gmail.com

3 Doutor em Educação pela UFBA. Atua com os seguintes temas: Memória, Educação e diversidade cultural, Gestão e políticas públicas, QVT e linguagens geotecnológicas. Brasil. Endereço eletrônico: zelea063@gmail.com



as relações se estabelecem através da informação e da sua capacidade de processamento e de geração de conhecimentos. Para Castells (1999, p.43), “a tecnologia é a sociedade, e a sociedade não pode ser entendida ou representada sem suas ferramentas tecnológicas.” Diante disso, compreende-se que atualmente há uma relação simbiótica entre as mesmas, pois a sociedade se estrutura através do diálogo digital nesse mundo de ponta cabeça.

A difusão contribui para o alcance massivo de espectadores que circula a informação em que é gerada a partir da cultura vigente. A reformulação histórica da sociedade contemporânea a partir das tecnologias digitais de informação e comunicação (TIC), possibilitou também a nova expressão de geração de circulação de informação e conhecimento, assim como nos processos educativos e de aprendizagem.

A introdução das TIC como um fio conector de promoção da aprendizagem se apresenta como um fator enriquecedor da experiência educacional e que oportuniza a aprendizagem sob diferentes pontos de vista, principalmente na construção do conhecimento significativo. Lima Jr. (2005, p. 15) compreende a tecnologia como “(...) um processo criativo através do qual o ser humano utiliza-se de recursos materiais e imateriais, ou os cria a partir do que está disponível na natureza e no seu contexto vivencial, a fim de encontrar respostas para os problemas de seu contexto, superando-os”.

Desta forma, o impulso principal para a proposta de desenvolvimento desta pesquisa aplicada está diretamente ligado ao desejo de potencializar os mantenedores da cultura (Mestres do Saber) através da sua difusão ligada à tecnologia. Assim, é necessário difundir a Cultura Popular para que as gerações possam ter acesso e se referenciem enquanto sujeitos de uma determinada comunidade.

Objetivou-se com esta pesquisa avaliar através das interações e compartilhamentos online, como o MUDICON (Museu Virtual para Difusão Social do Conhecimento) pode contribuir para difundir o conhecimento dos Mestres dos Saberes, identificando possibilidades de design e ferramentas de apresentação de conteúdos e interação, auxiliando a manutenção da cultura e preservação dos saberes em nossa sociedade, contribuindo ainda para reflexões teóricas na área da Difusão do Conhecimento.

METODOLOGIA

A construção do produto final da proposta de trabalho passou por etapas que se fizeram importantes para a obtenção dos resultados tendo a pesquisa qualitativa



como norteadora da pesquisa. Ao longo dos meses e a partir das pesquisas, entrevistas, observações participantes e conversas com as Mestras dos Saberes, foi se estruturando a confecção do *blog* hospedado na plataforma blogspot. O designer foi construído e idealizado para que fizesse referência aos elementos e expressões da cultura popular. À medida que as pesquisas eram realizadas, havia reformulação das ideias e da forma de conhecer o *designer*, tanto da marca MUDICON, quanto do *layout* do *blog*.

RESULTADOS E ANÁLISE DOS DADOS

A análise dos dados foi se configurando desde o momento que o *blog* foi posto em funcionamento no dia 12/04/16. Durante este período, foi se estruturando de forma experimental e para ser ajustado mediante os acessos. A partir do dia 15/11 a 15/12 de 2016, houve uma sistematização efetiva para a realização da tabulação dos dados obtidos.

Durante o período de um mês, foi analisada a potencialidade dos acessos, mediante a investigação dos acessos com login e senha as plataformas internas de administrador do *blog*. Neste período foi possível revelar dados que não ficam aparentes e verifica-se a potencialidade do espaço.

Durante o transcorrer deste período o *blog* teve um total de 1.835 acessos. Nesta análise foi possível verificar quantas visitas diárias cada postagem recebeu, quantas visualizações o Mudicon possuiu no dia, no dia anterior, no mês anterior, o histórico de todos os acessos, a origem do tráfego (qual site ou qual página o visitante originou-se), sites e URL de referência, controle das estatísticas de público, controle das estatísticas de página por país (de que local acessam), controle de acessos de páginas por navegador, controle de visualizações de páginas por sistema operacional, controle de acessos as postagens de maneira detalhada e controle de comentários feitos. De maneira geral, foi possível obter uma noção bastante aproximada dos números de acessos que são feitos das diversas maneiras na plataforma do Mudicon.

Durante os 30 dias de investigação, o espaço até 25/11/16 tinha acessos bastante superficiais que variavam entre 08 a 20 visitantes diários. Com a divulgação no *whatsapp* do dia 25/11/16 até 30/11/2016, este número foi crescendo variando os acessos de 13 a 30 visitas por dia. Atualmente o Mudicon recebe uma média de 35 acessos por dia, o que gera um número muito significativo de visitantes. Para Castells (1999, p.69).



O que caracteriza a atual revolução tecnológica não é a centralidade de conhecimento e informação, mas a aplicação desses conhecimentos e dessa informação para a geração de conhecimentos e de dispositivos de processamento/comunicação da informação, em um ciclo de realimentação cumulativo entre a inovação e o seu uso.

A coleta de dados foi realizada durante um período determinado, ocorrendo uma intensificação da divulgação do Mudicon nas redes sociais, no intuito de avaliar a potencialidade do espaço. Percebeu-se que o Museu Virtual ganhou mais acessos a partir da sua divulgação no *whatsapp* e nos grupos do *facebook* chegando a 280 acessos diários. No que diz respeito à análise dos dados em relação às enquetes, conclui-se que a maior parte dos visitantes não estavam respondendo-as, assim, a partir de uma investigação mais minuciosa, chegou-se à conclusão de que o fator que dificulta a votação é que nos dispositivos móveis a enquete e o mural de recados não são visíveis devido à própria configuração da plataforma blogspot, ou seja, os conteúdos excedentes não podem ser visualizados. Assim, vale ressaltar que os números de acessos ao Mudicon são feitos através dos dispositivos móveis, ou seja, a informação e o conhecimento estão em uma dinâmica ainda mais eficaz, pois a qualquer momento e lugar é possível acessá-los. Deduz-se assim a necessidade de aperfeiçoar o sistema que aporta o MUDICON, de forma a permitir interação dos visitantes quando o acesso se dá por dispositivos móveis.

TABELA - Dados levantados na plataforma blogspot

PERÍODOS PESQUISADOS	NÚMEROS DE ACESSOS MUDICON
1ª Semana 15 a 21/11/2016 (Divulgação apenas por e-mail)	20
2ª Semana 22 a 28/11/2016 (Divulgação apenas pelo Whatsapp)	68
3ª Semana 29 a 05/12/2016 (Divulgação pelo Facebook)	357
4ª Semana 06 a 15/12/2016 (Divulgação pelo Facebook e Whatsapp)	416
Total de acessos entre 15/11/2016 a 15/12/2016	861

Fonte: Nunes (2016).

No que tange aos objetivos específicos, conclui-se que o Mudicon conseguiu estabelecer a relação entre a aprendizagem e a tecnologia, através da experiência de um recurso tecnológico (Museu Virtual). Procurou-se ao longo do presente trabalho estabelecer a relação entre a cultura popular, Difusão Social do Conhecimento, tecnologia e os Mestres dos Saberes, essa junção deu forma a um Museu Virtual que objetiva abrigar



conhecimento, saberes, fazeres, histórias e legados de vida. O Mudicon não se encerra com a concretização do texto final que culminou numa dissertação, mas é um produto vivo e atuante que objetiva ir além, no intuito de difundir ainda mais saberes-fazeres.

Desta maneira, o Mudicon se constrói como um espaço, no qual o conhecimento e a informação estão em constante circulação, pois, ao acessar o ambiente os visitantes tomam parte da história de vida das Mestras dos Saberes, difundindo tanto a informação, quanto os saberes, gerando assim conhecimento e propagando a cultura popular.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o processo de produção textual e construção do produto final (Mudicon), a tecnologia e a cultura estiveram lado a lado, assim, apresentar o Mudicon a partir das Mestras dos Saberes que constroem conhecimentos, possui uma vasta história de vida e produzem cultura e legados, o que foi um grande achado também para a formação interativa entre pesquisadores e mestres populares. As Mestras pesquisadas são para o Mudicon a expressão mais profunda dessa relação dos sujeitos com o mundo. Assim, elas são realmente produtoras de um conhecimento que foi aprendido através da vivência na sua comunidade.

Tomando como base o saber e/ou os saberes, introduziu-se a relação entre a educação e a tecnologia. O processo educativo acontece durante toda a vida fazendo parte das vivências do ser humano na sua completude comunitária e social. A educação não se restringe ao processo formal de ensino-aprendizagem, mas sim as relações estabelecidas dos mesmos com a cultura, à oralidade e às tradições.

No presente trabalho a Difusão Social do Conhecimento teve importância fundamental, pois é a partir da difusão que se obtém uma propagação sobre o conhecimento que é produzido nas comunidades por todo o país. Assim, quando foi pensada a construção do Mudicon, objetivou-se também que a transformação da produção dos conceitos sociais, da cultura, das tradições, dos saberes-fazeres, das aprendizagens humanas tivesse uma divulgação no intuito de se tornar acessível, a todos que acessassem o museu. Conclui-se então que a tecnologia pode assumir também a função especial de difundir a produção intelectual dos saberes populares, refletindo em fazeres.



Palavras-chave: Difusão do Conhecimento. Tecnologias da Informação e Comunicação. Mestres dos Saberes. Cultura Popular. Mudicon.

REFERÊNCIAS

ASSIS, Alessandra. Cultura digital e educação: redes já!. In: PRETTO, Nelson De Luca; SILVEIRA, Sérgio Amadeu (Org.) **Além das redes de comunicação:** internet, diversidade cultural e tecnologias do poder. Salvador, Edufba, 2008.

CASTELLS, Manoel. A **Sociedade em rede**. Tradução de Roneide Venâncio Majer. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

LIMA JR, Arnaud Soares de. **Tecnologias inteligentes e educação:** Currículo hipertextual. Rio de Janeiro: Quartet; Juazeiro, BA: FUNDESF, 2005.