

ISSN 2238-9113**ÁREA TEMÁTICA:** (marque uma das opções)

- COMUNICAÇÃO
- CULTURA
- DIREITOS HUMANOS E JUSTIÇA
- EDUCAÇÃO
- MEIO AMBIENTE
- SAÚDE
- TRABALHO
- TECNOLOGIA

Museu virtual e redes sociais: Uma possibilidade de interação com a comunidade

Heder Luiz Martins Junior (hederlmjr@gmail.com)
Lucas Vieira Werner (lucas.werner02@gmail.com)
Fernanda Lima Schroeder (fer_limashroeder@hotmail.com)
Diolete Marcante Ceruti (diolete@uepg.br)

RESUMO – Este trabalho tem como objetivo mostrar a ambientação de projetos de extensão, baseado no projeto de extensão Museu Virtual do programa extensionista Museu da Computação da UEPG, na utilização de redes sociais. O trabalho estipulou como primeira ferramenta escolhida a rede social *Facebook*. Com esta pesquisa, nos deparamos com os benefícios na comunicação e na interatividade em que a rede pode proporcionar ao projeto e o estreitamento entra a relação Universidade/Sociedade. Concluímos que a rede social pode propiciar uma resposta mais rápida e dinâmica das ações praticadas pelo projeto, além de contribuir para sua divulgação.

PALAVRAS-CHAVE – Projeto de extensão, Museu da Computação da UEPG, redes sociais

1. Introdução

Em um mundo cada vez mais interligado, evidencia-se a necessidade da otimização de tempo e espaço na comunicação entre indivíduos, cedendo margem para criação de metodologias de disponibilização rápida de informações e a necessidade de um alcance otimizado. Com essa necessidade crescendo proporcionalmente com a evolução da internet e sua popularização entre as pessoas, as redes sociais vêm ganhando mais espaço a cada dia em todo o mundo. As Redes Sociais são o meio onde as pessoas se reúnem por afinidades e com objetivos em comum, sem barreiras geográficas e fazendo conexões com dezenas, centenas e milhares de pessoas conhecidas ou não. (NOGUEIRA, 2010).

As redes sociais fazem parte das mídias sociais, que é a produção de conteúdo de forma não centralizada, onde não há o controle editorial de grandes grupos. A chamada produção de muitos para muitos.

A universidade encarrega-se de “produzir conhecimento, social e cientificamente relevantes, e tornar o conhecimento existente acessível a todos” (BOTOMÉ, 2011). O relacionamento com base no mútuo crescimento entre universidade e sociedade se deve à existência de projetos de extensão, estes, responsáveis pela melhoria das condições sociais em diferentes áreas e contribuintes na plenitude da formação do acadêmico, abrangem os diversos setores da universidade e ocorrem de limitar-se devido a falta da divulgação ou ineficiente método adotado para os mesmos.

Levando em conta os conceitos de redes sociais e mídias sociais, o Museu Virtual do Museu da Computação da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG), tem como objetivo estudar a transferência de informações do projeto em redes sociais e analisar seu fluxo de informação e a construção social dentro da mesma.

Segundo o filósofo grego, Aristóteles, "O homem é, por natureza, um ser social". As pessoas necessitam uma das outras para viverem em plenitude e as redes sociais são apenas o reflexo desse desejo humano. Haja visto aos fatos anteriormente explicados, o “Facebook” foi a rede social escolhida para estudo, pois a rede social conta com mais de 83 milhões de usuários, de acordo com levantamento da ferramenta de inteligência em marketing digital da Serasa Experian, a Hitwise. Seguindo o mesmo objetivo inicial do projeto de extensão Museu da Computação UEPG, este estudo de caso visa aumentar a transferência de informações do projeto e a construção social entre os alunos, professores e a comunidade.

2. Objetivos

Propor uma ferramenta de interação com a comunidade e expandir a divulgação dos trabalhos realizados no projeto “MUSEU VIRTUAL DO MUSEU DA COMPUTAÇÃO DA UEPG” através da mídia social escolhida e recolher seu resultado.

Verificar quais os impactos que a rede social pode proporcionar para o projeto de extensão.

3. Referencial teórico-metodológico

3.1 PROJETOS DE EXTENSÃO

A troca de informações é a base da construção de um projeto de extensão, o desenvolvimento de novos projetos é diretamente ligado com o conhecimento de um lado sobre o outro. O fortalecimento desta comunicação é providencial para a melhoria na relação

universidade/sociedade, viabilizando um canal de transmissão do conhecimento adquirido pela comunidade acadêmica em seu respectivo ambiente e a melhoria em serviços disponíveis para a sociedade.

Consta no caráter desses projetos a característica da inovação, com o turbilhão de avanços tecnológicos que se presenciou pós anos 90, fica cada vez mais difícil para o ambiente acadêmico acompanhar as novas premissas impostas e não deixar para trás a essência.

3.2 MUSEU DA COMPUTAÇÃO DA UEPG

O Museu da Computação da UEPG vem propiciar espaços de reflexo sobre a computação, onde estudantes, pesquisadores e comunidade interagem para reconstruir a linha do tempo e compreender os aspectos envolvidos entre sociedade e computação (MELO et al. 20...). O museu é dividido em espaço físico e virtual. O espaço físico disponibiliza mostras do seu acervo dos artefatos tecnológicos para toda a comunidade, além de realizar workshops e oficinas, além de incentivar a todos a refletir sobre os impactos que esta evolução pode causar nos processos sociais atuais. O museu virtual disponibiliza os conteúdos sobre as tecnologias relacionadas ao computador, além de outras informações e fotos dos workshops e oficinas já realizadas. Assim, o objetivo do projeto Museu Virtual é fazer com que todos os envolvidos percebam através de uma maneira visual e interativa a evolução dos computadores e suas tecnologias.

3.3 REDES SOCIAIS

O poder de uma esfera social se detém nos indivíduos aos quais fazem parte desta e, ainda, sobre as relações às quais são estabelecidas dentro da mesma. Segundo Marteleto (2001, p.72) “... um conjunto de participantes autônomos, unindo ideias e recursos em torno de valores e interesses compartilhados”. Origina-se na natureza humana a adoção da estruturação de uma sociedade em redes, desde o ambiente familiar, perdurando por toda a vida de um indivíduo, “A estrutura de uma rede social é composta de interações sociais, alegando que pode ser sedimentada por meio de trocas de informações conferida por meio de laços sociais” (RECUERO, 2005).

Devido ao dinamismo presente em um ambiente organizacional, redes de comunicação permitem compartilhamento de informações e dados de uma maneira muito efetiva. Espaços onde estas configurações possam ser esboçadas, tanto físicas quanto virtuais, criam grandes bases de conhecimento e geram informações relevantes.

Com o desenvolvimento de novas práticas de comunicação, o espaço virtual direcionou-se como protagonista na interação dos relacionamentos e criação de redes. As redes sociais começaram a figurar como poderoso recurso pessoal e profissional, principalmente após os avanços da internet e a popularização de novos dispositivos eletrônicos.

No ambiente extensionista, além do poder da divulgação dos mesmos, o quesito interatividade tem enorme impacto, se utilizado da maneira correta. “Estudantes tendem a compartilhar sua opinião mais frequentemente na internet”(TERRA, 2012), assim, as redes, dotadas de um caráter dinâmico, possibilita a colaboração de seus membros e que todos possam se expressar, de uma maneira dinâmica e exercendo a qualidade do pensamento rápido. Este dinamismo também acarreta um *feedback* rápido da sociedade o que pode ajudar os projetos na construção e realização de ações

4. Resultados esperados

Segundo o IBOPE (2011), 85,6% dos internautas brasileiros se conectam as redes sociais, e isso acaba afetando em todas as vertentes, como exemplificado em pesquisa (SOUZA,2012), que estudou o impacto das redes sociais no grupo empresarial, onde levantou-se as vantagens que vão desde melhora na comunicação com o cliente até o aumento no volume de vendas, tudo isso com a redução nos investimentos no setor de marketing.

Levando em conta todo poderio das redes sociais o Museu Virtual planeja, como resultado esperado, ampliar sua atuação para as redes sociais com cunho de integração, sem gerar custos agregados, tornando sua divulgação mais eficiente, disponibilizando o conteúdo com acesso 24 horas, e aumentando o poder de comunicação do projeto, conseqüentemente estreitando as relações entre a comunidade e o projeto.

5. Considerações Finais

A plenitude da formação do acadêmico como profissional necessita da adoção de uma visão crítica da realidade que se encontra, no atual ambiente de transformação é essencial que o ambiente acadêmico compreenda o poder de comunicação atrelado as novas

tecnologias, construindo um elo de ligação mais próximo à essas inovações. Esta conduta de adaptação que consequentemente abriria as portas da universidade à comunidade e o caminho inverso também se tornaria mais viável.

Pretende-se agora realizar um estudo dos benefícios que a rede social escolhida trará para o projeto “MUSEU VIRTUAL DO MUSEU DA COMPUTAÇÃO DA UEPG” e a interferência que isto pode ter nas ações, atividades e resultados do projeto.

6. **APOIO:** (se for o caso de contar com órgãos financiadores)

7. Referências

BOTOMÉ, Silvio Paulo. **Sobre a noção de comportamentos** .2002

IVAIR DE SOUZA, Flavia. **Redes Sociais e os impactos dessa inovação nas organizações**. Belo Horizonte, 2012.

MELO, Geisla et al. **Museu da Computação da UEPG: Visão Geral do Projeto**. Disponível em <http://www.uepg.br/proex/conex/9/anais/9conex_anais/219.pdf>. Acesso em 25 jun. 2015.

NOGUEIRA, Vinicius. **Redes sociais produtivas nas empresas difícil mas possível**. Abril de 2010. Disponível em: <http://carreiradeti.com.br/redes-sociais-produtivas-nas-empresas-dificil-mas-possivel/>. Acesso em 25 jun. 2015.

RECUERO, Raquel. **Um estudo do capital social gerado a partir de redes sociais no Orkut e Weblogs**. Gt de tecnologias internacionais da Comunicação da Compós, 2005. Acesso em 25 jun. 2015.

SOUZA, Flavia Ivar. **REDES SOCIAIS E OS IMPACTOS DESSA INOVAÇÃO NAS ORGANIZAÇÕES**. Disponível em <http://www.fumec.br/anexos/cursos/mestrado/dissertacoes/completa/flavia-ivar-de-souza.pdf>. Acesso em 25 jun. 2015.

TERRA, Rafael. **Redes sociais e educação.** Disponível em <http://pt.slideshare.net/Fabulosaldeia/redes-sociais-e-educacao-15534954?related=2>, 2012