

ALFABETIZAÇÃO DIGITAL – PRIMEIROS PASSOS PARA INCLUSÃO DIGITAL

FREITAS, Marcelo Silva¹, **FERNANDES**, Deborah Silva Alves¹, **BORGES**, Flávio Ferreira¹, **ALENCAR**, Wanderley de Souza¹, **LIMA**, Wender Andrade¹, **BARBOSA**, Weider Alves¹

¹ Curso de Ciência da Computação – UFG/CAJ
E-mail: marcelo.caj.ufg@gmail.com

Palavras-chave: inclusão digital, internet, software livre

1. INTRODUÇÃO

O termo 'inclusão digital' já é hoje um jargão devido ao seu uso constante. Com frequência, empresas e governos falam de democratização do acesso e inclusão digital sem critérios e sem saber se de fato promovem o efeito desejado.

Inclusão digital significa, antes de tudo, melhorar as condições de vida de uma determinada região ou comunidade com ajuda da tecnologia. A expressão nasceu do termo “digital divide”, que em inglês significa algo como “divisória digital”. Hoje, dependendo do contexto, é comum ler expressões similares como democratização da informação, universalização da tecnologia e outras variantes parecidas e politicamente corretas. [1]

A questão principal é que não basta ensinar uma criança ou jovem como utilizar o computador com seus programas de escritório mais comuns e navegar na internet. É necessário também mostrar a eles as perspectivas que o uso da tecnologia pode trazer, como conseguir um emprego e melhorar a condição da família. É preciso fazê-los entender que no mundo de hoje é imprescindível o domínio mínimo de recursos informáticos.

Muitos são os programas sustentados pelos governos federal, estaduais e empresas. Tais programas, dezenas cadastrados, são monitorados pelo ONID (Observatório Nacional de Inclusão Digital). Esta é uma iniciativa articulada pelo governo federal em interlocução com a sociedade civil organizada com o objetivo de acompanhar e avaliar as ações de inclusão digital no Brasil. [2]

Os programas mais conhecidos são os telecentros. Estes são espaços públicos e comunitários que proporcionam acesso público e gratuito às tecnologias da informação e da comunicação.

“Resumo revisado pelo Coordenador da Ação de Extensão e Cultura código (CAJ-634): nome do coordenador (Prof. Marcelo Silva Freitas)”.

Tais espaços possuem computadores conectados à Internet, disponíveis para múltiplos usos, incluindo navegação livre e assistida, cursos e outras atividades de promoção do desenvolvimento local em suas diversas dimensões. [2]

Além dos telecentros, existem também programas que subsidiam a montagem de laboratórios de informática em escolas públicas por todo o Brasil. O melhor exemplo é o ProInfo. Este é desenvolvido pela Secretaria de Educação a Distância (SEED), por meio do Departamento de Infra-Estrutura Tecnológica (DITEC), em parceria com as Secretarias de Educação Estaduais e Municipais. O programa funciona de forma descentralizada, sendo que em cada Unidade da Federação existe uma Coordenação Estadual do ProInfo. [6]

2. JUSTIFICATIVA

A alfabetização digital é a iniciação ao uso e à compreensão dos recursos da informática. Através da alfabetização digital a criança e o jovem toma conhecimento das possibilidades fornecidas pelo mundo tecnológico e pode até ter um melhor aprendizado escolar.

Apesar dos muitos programas de inclusão digital existentes e ativos hoje, e ainda que números do PNAD (Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios) divulgada em setembro de 2010 pelo IBGE, demonstrem que o número de lares com acesso à Internet cresceu 71% em quatro anos, a quantidade de brasileiros e brasileiras sem computador e sem acesso ainda é enorme. [3]

A cidade de Jataí, onde estamos inseridos como universidade, conta hoje com apenas um telecentro, construído com recursos do governo federal. Para um município de aproximadamente 80 mil habitantes, apenas um telecentro, e conseqüentemente, apenas uma iniciativa de inclusão digital, é claramente insuficiente. Isso para não dizer da falta de divulgação e mal aproveitamento do referido espaço.

Não se pode considerar as *LanHouses* como contribuição à uma verdadeira inclusão digital já que o acesso puro e simples de uma pessoa à Internet, com e-mail e participação em uma rede social, não basta para transformar o contexto local.

Além disso, as mesmas pesquisas do IBGE apontam que a Internet é utilizada basicamente para comunicação interpessoal, perdendo de longe para fins educacionais e de aprendizado.

Assim, o presente projeto pode funcionar como mais uma iniciativa para permitir que crianças e jovens tenham acesso à tecnologia e possam se inserir, não apenas na Internet mas, principalmente, na sociedade.

3. OBJETIVOS

- Organizar e estruturar o hardware e os softwares do laboratório disponível;
- Aproveitar o espaço físico e o recurso computacional disponível no laboratório que atualmente está subutilizado;
- Iniciar as crianças e jovens da creche no uso básico do computador para tarefas comuns;
- Oportunizar a utilização de softwares aplicativos e educacionais para desenvolver o raciocínio lógico das crianças;
- Permitir que alunos do curso de Ciências da Computação tenham contato com realidades sociais digitalmente carentes;
- Contribuir com o papel da universidade de levar à sociedade condições para mudança de perspectiva e melhoria de qualidade de vida através da tecnologia.
- Estimular, no aprendiz, sua capacidade para compartilhar e produzir conhecimentos de forma autônoma e de interagir com o mundo.

4. METODOLOGIA

Uma etapa preliminar do projeto será a adequação do laboratório de informática da instituição. Tal laboratório foi montado com recursos doados. São 12 computadores que podemos classificar de ultrapassados tecnologicamente já que o melhor deles possui um processador Intel Pentium II com 512 MB de memória RAM.

Ainda não há rede comunicação instalada e a maioria dos computadores não possui placa de rede ou possui uma placa que não está funcionando.

Assim, simultaneamente às atividades de preparo das apostilas para os cursos a serem ministrados, tentaremos junto ao comércio, empresários e prefeitura recursos físicos para completar a infraestrutura. Tais recursos envolvem: placas de rede, pentes de memória, cabeamento, *switch* ou *hub*, estabilizadores e até mesmo computadores usados, porém, um pouco mais atuais.

Alternativamente, se conseguirmos um único computador bem equipado em termos de processador, memória e disco, pretendemos montar uma estrutura de laboratório baseada no *Linux Terminal Server* (LTSP), como ilustrado pela Figura 1.

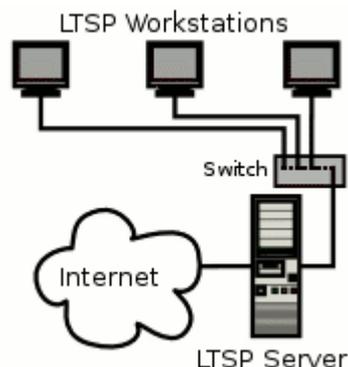


Figura 1 – Rede local com servidor LTSP e terminais leves (*thin clients*). [4]

Todo software instalado será software livre. Como sistema operacional, instalaremos a distribuição Linux Edubuntu [5], uma distribuição Ubuntu própria para ambientes educacionais que traz vários aplicativos pré instalados.

Além dos aplicativos educacionais, a distribuição Edubuntu ainda conta com o pacote de software para escritório Libre Office completo, o navegador Firefox, leitor de e-mail e agenda Evolution entre outros aplicativos úteis e gratuitos.

A atividade de ensino será efetivada por meio de curso presencial, com carga horária total de 64 (sessenta e quatro) horas de atividades, distribuídas entre atividades teóricas e práticas. Tais atividades serão realizadas em 32 (trinta e duas) aulas de 02 (duas) horas de duração cada.

As aulas serão ministradas no laboratório de informática da creche Lar Macordes Dias, sendo que as atividades teóricas consistirão em aulas dialogadas, a respeito de conceitos fundamentais pertinentes à área de Computação e Informática e as atividades práticas serão realizadas com uso de computadores.

O Conteúdo será apresentado em sete módulos:

1. Conceitos básicos em computação e informática, hardware de microcomputadores e seus principais periféricos e utilização do sistema operacional com atividades básicas de gerenciamento [8 hs];
2. Editor de textos / digitação [24 hs];
3. Noções básicas de planilhas eletrônicas [16 hs];
4. Navegação na Internet e ações de segurança [16 hs];

Nas aulas práticas, além do docente responsável pelo curso e dos outros docentes participantes, haverá dois alunos – do curso de Ciências da Computação - do Campos Jataí, que atuarão como instrutores, o que permitirá atendimento individualizado às crianças e aos jovens.

Ao final de cada módulo, será aplicada uma avaliação do conteúdo ministrado para verificar se os conhecimentos e competências propostos foram atingidos .

5. RESULTADOS ESPERADOS

Proporcionar, no prazo de um ano a partir do início efetivo das atividades, a efetiva inclusão digital dos participantes do projeto de acordo com suas especificidades e necessidades pessoais e/ou profissionais.

Formar, dentre os aprendizes participantes do projeto, multiplicadores para que, em futuro próximo, possam disseminar, em seu círculos de relacionamento e/ou suas comunidades, os conhecimentos adquiridos.

6. CONCLUSÕES

Apesar do projeto não ter sido iniciado ainda, já temos uma conclusão preliminar apenas baseada na pesquisa que resultou na confecção do documento deste projeto: o país, e em nosso contexto, o município de Jataí, ainda é carente de ações verdadeiras e monitoradas de inclusão digital de forma que qualquer iniciativa deverá ser muito bem recebida pela população e órgãos de apoio.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

[1] REBÊLO, Paulo *Inclusão Digital: o que é e a quem se destina?* Webinsider, Maio de 2005. Disponível em: <<http://webinsider.uol.com.br/2005/05/12/>>. Acessado em: 16 de Junho de 2011.

[2] ONID – Observatório Nacional de Inclusão Digital, <<http://onid.org.br/portal/>>

[3] Especial PNAD – UOL Notícias - <<http://noticias.uol.com.br/especiais/pnad/>>

[4] LTSP – Linux Terminal Server Project - <<http://www.ltsp.org/>>

[5] Edubuntu - <<http://www.edubuntu.org/>>

[6] ProInfo – Programa Nacional de Informática na Educação - Disponível em: <<http://www.inclusaodigital.gov.br>>. Acessado em: 16 de Junho de 2011.