

Eixo temático 6 – Educação, Ciência e Tecnologias

**PROJETO INFORMÁTICA PARA A COMUNIDADE: UMA PERSPECTIVA
DE INCLUSÃO DIGITAL E SOCIAL SOB O OLHAR DOS ALUNOS
PARTICIPANTES**

Maria Neuza Pedrosa Chagas – UFPE – PPGEDUMATEC

Resumo:

Este artigo pretende apresentar os primeiros resultados de uma pesquisa de mestrado que tem como objetivo compreender e analisar a percepção dos alunos sobre o impacto das ações do Projeto Informática para a Comunidade, para sua inclusão digital e social. Para tanto, realizou-se um estudo de caso em uma escola pública estadual que oferece o Projeto Informática para a Comunidade, tomando os alunos como sujeitos da pesquisa. Realizamos entrevistas semi-estruturadas e Análise de Conteúdo dos discursos dos entrevistados. Sabendo que o público mais atingido pelos programas e projetos de inclusão digital são jovens da faixa etária que compreendem a população economicamente ativa (PEA), temos o interesse em procurar compreender como a participação dos alunos em um projeto de inclusão digital (ID) oferecido numa escola pública do Recife contribui para sua inclusão social. Os primeiros resultados do estudo apontam que as concepções demonstradas pelos alunos entrevistados até o momento convergem para uma perspectiva técnica de inclusão digital evidenciando a necessidade do Projeto Informática para a Comunidade rever suas diretrizes para alcançar uma dimensão social.

Palavras-chave: Alunos; Inclusão Digital; Inclusão Social; Projeto Informática para a Comunidade.

1. Introdução

Este artigo tem como objetivo discutir os primeiros resultados de uma pesquisa de mestrado que busca compreender o impacto das ações do Projeto Informática para a Comunidade, da Secretaria de Educação de Pernambuco, para a Inclusão Digital (ID) e social de alunos de uma escola pública segundo os mesmos.

O Projeto Informática para a Comunidade faz parte do Programa da Escola Aberta do Ministério da Educação e da UNESCO em parceria com a Secretaria de Educação, Cultura e Esportes do Estado. Aquele projeto atende à comunidade em torno das escolas e também os alunos das mesmas, utilizando os laboratórios de informática nos fins de semana e tem como objetivo a inclusão digital dos jovens e da comunidade como um todo.

O termo "Inclusão Digital" abrange uma série de concepções e significados. É comum observarmos projetos ofertados por organizações governamentais, privadas ou não governamentais centrarem-se na ênfase do aprendizado técnico (instrucional) (CAZELOTO, 2008). Vários estudiosos na questão (LÈVY, 1999; ALAVA, 2002; LEMOS, 2002; BONILLA, 2005) apontam que esta perspectiva não parece o melhor caminho para a efetivação de uma inclusão digital que promova uma inclusão social. Além disso, os jovens dentro da faixa etária correspondente à População Economicamente Ativa (PEA) são os mais atingidos pelos programas e projetos de inclusão digital. Acreditamos que isso se deve porque eles estão na entrada do mercado de trabalho que, atualmente, exige a competência tecnológica instrumental.

Diante desse contexto, nosso interesse é procurar compreender como o Projeto Informática para a Comunidade, que é um projeto de inclusão digital oferecido dentro de escolas públicas pode contribuir para a inclusão social associada a formação geral dos alunos frequentadores destes espaços, possibilitando uma melhor leitura do mundo midiático em qual vivemos e construção de conhecimento. Esta questão está relacionada à uma concepção de que a inclusão digital é um dos requisitos para a inclusão social.

Este problema nos leva a algumas questões: que contribuições o projeto "Informática para a Comunidade", junto à escola, vem propiciando à inclusão social dos alunos participantes? E como os alunos têm percebido as contribuições desse projeto de inclusão digital para a sua inclusão social?

Neste artigo, apresentaremos percepções de inclusão digital e social amplamente discutidas por diversos autores na literatura da área e uma breve análise sobre as políticas públicas de Inclusão digital no nosso país. Esse referencial será o pano de fundo com o qual poderemos analisar os primeiros dados coletados nas escolas junto a alunos e coordenadores do projeto Informática para a Comunidade.

2. Inclusão Digital e Social: conceitos e classificações

Acreditamos que a inclusão digital está intimamente ligada à inclusão social. Aquela é um dos elementos necessários para esta, embora não seja o único, nem o mais importante. Entretanto, diante do contexto atual, de uma sociedade marcada pelas tecnologias digitais não é possível mais pensarmos em uma formação integral do sujeito sem a sua inserção na cibercultura. Entretanto, esta inserção não pode ocorrer de forma acrítica e sem consciência.

A definição de inclusão digital possui diversas associações, ora significa a obtenção de acesso à tecnologia da informação e da comunicação; ou por vezes democratização do acesso às informações digitais, ou ainda, livre acesso do cidadão ao mundo digital ou inserção de todas as classes sociais no uso da tecnologia, entre outras. Para Cabral (2006), a implementação de algumas iniciativas de inclusão digital relaciona-se à perspectiva de alfabetização digital interligada ao processo de inclusão social, voltando o foco para aqueles que também se encontram no contexto de exclusão social, acrescentando a temática da tecnologia digital no sentido de somar esforços para atenuar essa diferença.

Alguns autores (CABRAL, 2006; LEMOS, 2002; BONILLA, 2005; ALAVA, 2002) concordam que a inclusão na perspectiva tecnológica envolve a apreensão do discurso da tecnologia, não apenas seus comandos de execução, nem somente para mera qualificação de pessoas para o mundo do trabalho, mas sim para também gerar a capacidade de influenciar na decisão sobre a importância e as finalidades da tecnologia digital e produzir tecnologias, eliminando a perspectiva de quem apenas consome e assimila um conhecimento já estruturado para determinados fins.

Ferreira e Dudziak (2004) apontam três níveis de inclusão digital, seriam: a digital, a informacional e a social. O nível de inclusão digital envolve a aquisição das habilidades mecânicas que o indivíduo deve adquirir para manusear hardware e software de modo a operar o computador. Segundo as autoras, neste nível o indivíduo é capaz de localizar e visitar informação em meio eletrônico, como receptor da informação, ou pode disseminar informação de forma automatizada como um simples “postador” da informação. A inclusão percebida neste nível não oferece um controle de qualidade da informação recebida ou produzida, apenas a capacidade do usuário em lidar com a tecnologia na recepção ou produção de conteúdos, isto é, não há uma preocupação em avaliar a informação. No nível de inclusão informacional há um avanço de concepção, passa-se de uma visão tecnocrata para uma visão cognitiva. Neste nível o indivíduo de posse das informações coletadas e compreendidas é capaz de construir

conhecimento e aplicá-lo em benefício próprio e para a comunidade a qual pertence. Quando a inclusão digital atinge o nível social podemos dizer o que foi obtido no nível informacional agregando valores sociais através do desenvolvimento de atividades, posicionamentos pessoais, incluindo a ética, a autonomia, a responsabilidade, a criatividade, o pensamento crítico, o aprender a aprender, enfatizando a cidadania, o ser social, admitindo uma visão sistemática da realidade.

A abordagem trazida por Silveira (2001) sobre inclusão digital e social nos aponta que a exclusão digital consiste na falta do acesso à Internet, dos aspectos físicos (computador e telefone) e dos aspectos técnicos (formação básica em software). Este autor salienta que os projetos de inclusão devam focar três elementos não de maneira conflitante, mas interligando-os, são eles: a cidadania (direito de interagir e se comunicar através das redes informacionais), a profissionalização (capacitação para a inserção no mercado de trabalho) e a educação (formal e sociocultural).

Costa (2006) agrupa em duas as formas de inclusão digital. Segundo este autor existe a inclusão espontânea e uma induzida. A espontânea refere-se à utilização dos diversos dispositivos eletrônicos (caixa de banco, cartões eletrônicos, *smart cards*, etc.) são aparatos que obriga o indivíduo a incluir-se ou a aprender a usar algumas ferramentas presentes na sociedade da era da informação. A inclusão digital de forma induzida consiste na articulação planejada e intencional na criação de espaços e projetos sejam de ações governamentais, privadas ou terceiro setor com o objetivo de induzir a formação, o acesso e a destreza no manuseio das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs).

Toda essa discussão evidencia que o acesso à informação via inclusão digital tem um papel preponderante no processo de autonomia do indivíduo excluído. Entretanto, faz-se necessário compreender essa dimensão – a inclusão social – analisando formulações de projetos, suas propostas, seus pressupostos, suas ênfases e sua avaliação dos resultados. A discussão do binômio inclusão digital e social por alguns autores, como Lemos (2002), Cazaloto (2008), Tauk Santos (2009), aponta que todo projeto de inclusão digital deve estar carregado de mecanismos que favoreçam as classes populares à inclusão social das mesmas. Entretanto, que concepções de “inclusão digital” subjazem de projetos governamentais implantados e quais as competências e habilidades os excluídos precisam adquirir? Que projetos de inclusão digital desenvolvidos no Brasil se aproximam desta discussão? Para uma melhor compreensão essa questão será discutida no item a seguir.

3. Políticas Públicas de Inclusão Digital no Brasil

Como o estudo tem como pano de fundo as ações de um projeto de ID que acontece na esfera Estadual (Pernambuco - PE) vê-se a necessidade de expor algumas ações políticas de inclusão digital amplamente difundidas em diferentes programas governamentais do país.

De acordo com os dados fornecidos pelo site do Governo Federal (inclusãodigital.gov.br), foram criados projetos de inclusão digital pela Secretaria de Logística e Tecnologia da Informação (SLTI) do Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão (MPOG). A seguir veremos alguns desses programas selecionados segundo seus objetivos, por assemelhar-se aos objetivos do projeto de ID envolvido neste estudo. Os programas selecionados são os seguintes:

- **Casa Brasil** - O Projeto Casa Brasil de iniciativa do Governo Federal foi estabelecido pelo decreto nº. 5.392, de 10 de março de 2005 e reúne esforços de diversos ministérios, órgãos públicos, bancos e empresas estatais para levar inclusão digital, cidadania, cultura e lazer às comunidades de baixa renda (BRASIL, 2005). Criar um equipamento público com diversos módulos em que se realizam atividades em torno dos temas "Inclusão Digital e Sociedade da Informação" é o principal objetivo do projeto. Nesse espaço, as pessoas podem fazer uso intensivo das TICs. O Projeto Casa Brasil compõe sete módulos: Telecentro com 20 computadores conectados à Internet abriga atividades livres e oficinas temáticas: sala de leitura; auditório; laboratório de divulgação da ciência; laboratório de informática; estúdio multimídia; e oficina de rádio. (CASA BRASIL, 2008).

- **Centros de Inclusão Digital** - é uma ação que compõe o Programa de inclusão digital do Ministério da Ciência e da Tecnologia. Constitui-se em um instrumento de promoção da inclusão social, sob a responsabilidade da Secretaria de Ciência e Tecnologia para Inclusão Social (SECIS) e tem como objetivo proporcionar à população menos favorecida o acesso às tecnologias de informação, capacitando-a na prática das técnicas computacionais, voltadas tanto para o aperfeiçoamento da qualidade profissional quanto para a melhoria do ensino.

- **CVT - Centros Vocacionais Tecnológicos** - direcionados para a capacitação tecnológica da população, como uma unidade de formação profissional básica, de experimentação científica, de investigação da realidade e prestação de serviços especializados, levando-se em conta a vocação da região onde se insere, promovendo a

melhoria dos processos. Enfim foram concebidos como espaços de difusão do conhecimento científico e tecnológico.

- **Kits Telecentros** - os Telecentros Comunitários assumem papel fundamental para inserção dos indivíduos excluídos digitalmente. A doação de kits telecentros para prefeituras brasileiras é uma iniciativa do Programa de Inclusão Digital do Ministério das Comunicações. Cada kit possui: 01 servidor de informática; 10 computadores; 01 central de monitoramento com câmera de vídeo de segurança; 01 roteador wireless; 11 estabilizadores; 01 impressora a laser; 01 projetor multimídia (data show); 21 cadeiras; 01 mesa do professor; 11 mesas para computador; 01 mesa para impressora; 01 armário baixo. As instituições interessadas necessitam se cadastrar no site do Ministério da Cultura.

- **Maré - Telecentros da Pesca** - ações da Secretaria de Aquicultura e Pesca da Presidência da República (SEAP/PR) com o objetivo de promover o desenvolvimento econômico/social, por meio do usufruto das tecnologias da Informação e comunicação em iniciativas educativas, fornecendo equipamentos, conexão via GESAC, formação e manutenção de agentes locais para monitoria e uso de software livre.

- **Pontos de Cultura - Cultura Digital** - a ação Cultura Digital, permite a implantação de equipamentos e formação de agentes locais para produção e intercâmbio de vídeo, áudio, fotografia e multimídia digital com uso de software livre, e conexão à Internet. Os Pontos de Cultura objetivam salientar culturais já desenvolvidas por setores historicamente alijados das políticas públicas e ao mesmo tempo cria condições de desenvolvimento econômico alternativo e autônomo para a sustentabilidade das comunidades envolvidas.

- **Programa Estação Digital** - Parceria entre Fundação do Banco do Brasil (FBB), organizações sem fins lucrativos e entidades públicas, o programa Estação Digital, assim como outros programas, também objetiva promover a infoinclusão, através de um espaço, que além de oferecer o acesso às tecnologias da informação e comunicação, propicia o ferramental educativo para o seu uso, com o intuito de aproximar o computador da vida de estudantes, donas-de-casa, trabalhadores, etc., criando novas perspectivas e melhorando a qualidade de vida da população.

- **ProInfo - Programa Nacional** - 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. Tem como atribuição principal introduzir o uso das tecnologias de informação e comunicação nas

escolas da rede pública, além de articular as atividades desenvolvidas sob sua jurisdição, em especial as ações dos Núcleos de Tecnologia Educacional (NTEs).

- **GESAC** - Governo Eletrônico Serviço de Atendimento ao Cidadão - o programa foi criado em 2002 via portaria nº 256, sob responsabilidade do Ministério das Comunicações (MC). Foi idealizado com o propósito de promover à universalização do acesso a rede mundial de computadores a todas as regiões do país, privilegiando as áreas que não possuem telefonia fixa e de difícil acesso. Segundo a Cartilha do programa GESAC, a implementação dos Pontos de Presença (PPs) – espaços públicos providos de equipamentos tecnológicos e conectividade, possibilitará atividades de inclusão digital, em diferentes entidades de ensino, instituições de saúde, segurança e outras de serviço público em todo o país. O Programa define-se como um programa de Inclusão digital do Governo Federal, coordenado pelo Ministério das Comunicações que oferece ferramentas em tecnologias de informação e comunicação (TICs), recursos digitais e capacitações por meio de uma plataforma de rede, serviços e aplicações com o objetivo de promover a inclusão digital em todo país. A Cartilha GESAC é acessível pelo portal idbrasil.gov.br, aponta que o programa possui as seguintes diretrizes:

- I. Promover a inclusão digital;
- II. Ampliar o atendimento às instituições públicas para acesso à Internet;
- III. Contribuir para a universalização do acesso à Internet;
- IV. Apoiar o uso das TIC's em ações governamentais;
- V. Incentivar a prática de trabalhos colaborativos;
- VI. Incentivar a formação de redes de conhecimento;
- VII. Incentivar o uso de software livre; e
- VIII. Incentivar o desenvolvimento da comunidade beneficiada. (Cartilha GESAC¹, p.6).

As justificativas da maioria das políticas públicas de inclusão digital parecem relacionar-se a tentativa do desenvolvimento humano, porém de nada adianta se não atentar que a exclusão digital e social, possui aspectos multidimensionais que se interligam (educação, saúde, moradia, saneamento, emprego, etc.). Além disso, não devemos esquecer a complexidade do fenômeno da exclusão, pois ela advém de fatores culturais historicamente construídos muito antes dessa inovação tecnológica acontecer,

¹ <http://www.gesac.gov.br>

logo, o fato de indivíduos ou grupos sociais permanecerem a margem, sem acesso aos bens produzidos pela sociedade não é novidade.

Verifica-se que ainda há muito a se fazer para que as camadas menos favorecidas da sociedade possam desenvolver competências necessárias para o uso efetivo da informação como recurso para o exercício da cidadania. Pelo exposto nos programas de ID disseminados pelo país, há de se ponderar ainda sobre o fato de que ID não deva se restringir a igualdade de acesso as tecnologias da informação, pois isso não garante o futuro daqueles que participam dos projetos instaurados.

4. Projeto Informática Para a Comunidade

O Projeto Informática para a Comunidade consiste num projeto de inclusão digital de parceria entre a UNESCO e o Governo do Estado de Pernambuco, via Secretaria de Educação, e apoio do grupo Diário de Pernambuco e é uma das ações do Programa Escola Aberta em algumas escolas estaduais. Lançado desde 2002 visa promover a democratização da informação, possibilitando o acesso gratuito, tanto de alunos quanto das comunidades, às novas tecnologias da informação por meio dos laboratórios de informática instalados nas escolas disponibilizados à comunidade nos fins de semana.

O Programa Escola Aberta foi criado em 25 de outubro de 2004 com a intenção de estreitar as relações entre escola e comunidade, contribuir com a consolidação de uma cultura de paz. Ele é resultado de parceria entre o Ministério da Educação e secretarias estaduais e municipais de educação e a UNESCO.

Segundo site do MEC o programa objetiva oferecer atividades de cultura, esporte, lazer, geração de renda, formação para a cidadania e ações educativas complementares. A execução para o desenvolvimento do programa é realizada a partir de parcerias governamentais nas três esferas de governo. A estrutura do programa é composta, em cada escola, poricineiros e um coordenador, oriundos da comunidade; nas secretarias parceiras, por supervisores, um coordenador geral e três coordenadores temáticos; uma unidade local em cada estado e a coordenação nacional do programa.

O funcionamento do projeto Informática Para a Comunidade é dividido em seis módulos temáticos: o primeiro módulo é introdutório envolvendo a história dos computadores até a atualidade; em seguida vem o módulo onde é apresentado ao aluno o sistema operacional Windows propondo a compreensão de uma configuração básica

de uma máquina; o terceiro módulo consiste no programa de texto, o Word, voltado para a edição de textos; o quarto módulo traz o Excel; no quinto módulo, os alunos aprenderão sobre produção de slides através do PowerPoint; e o último módulo é a Internet onde o aluno aprenderá o básico sobre navegação na web e comunicações online.

O material de apoio para o curso são os fascículos que estão disponíveis online e ou para download em pdf no site da Secretária de Educação do Estado. O curso possui uma carga horária de 80 horas distribuídas ao longo de aproximadamente quatro meses. Não há critérios para seleção dos participantes, apenas exige-se uma cópia da identidade ou do registro de nascimento, uma cópia do comprovante de residência e uma foto 3x4.

Verificamos, ao analisar as ações deste projeto, uma perspectiva instrumentalista, pois os módulos estão voltados para uma formação técnica, de conhecimento de informática. Será que na execução das ações, além da mera formação técnica pode haver uma perspectiva humanista, de inclusão social?

5. Metodologia

Neste artigo apresentaremos os resultados da percepção de alunos sobre a influência do projeto Informática na Comunidade para a compreensão de inclusão digital e social dos alunos participantes. Trata-se de um estudo de caso em uma escola pública estadual que se destaca com o Projeto Informática para a Comunidade.

Participaram da pesquisa 19 alunos, sendo 11 matriculados no curso aos sábados e 08 aos domingos. Também foram entrevistados os professores e do coordenador do projeto com o objetivo de conhecer mais sobre a implementação do projeto naquela escola específica. Foram entrevistados dois professores oficinairos buscamos identificar as atividades de inclusão digital realizadas e analisar se estas contribuem para a inclusão social dos alunos. O levantamento inicial das ações do projeto foi o principal objetivo da entrevista com o coordenador responsável pelo projeto na gerência da Secretaria.

6. Resultados e discussões

Um dos objetivos do projeto Informática para a Comunidade segundo o coordenador responsável pelo projeto na Gerência da Secretaria de Educação é procurar ampliar a noção de inclusão digital, associando-a diretamente com inclusão social e

formação acadêmica dos alunos participantes. O coordenador entrevistado nos dá esse entendimento da seguinte forma:

Nós temos um programa que ele tem o perfil de incluir o jovem socialmente através da inclusão digital. (...) a gente consegue a partir daí tanto fazer essa inclusão social, no momento em que você traz o menino para dentro do laboratório, e quando você tem um poder muito forte na vida desde menino no sentido de quê? De que ele tá treinando o português, tá treinando outro idioma no momento em que ele está vivenciando a Internet, né? Ele está tomando gosto pela leitura. Ele está realmente reciclando a sua vida educacional. (Coordenador Entrevistado).

Pelo que pudemos ver dos conteúdos do curso oferecido (internet e o pacote Microsoft Office) acreditamos que este visa muito mais uma perspectiva de formação instrumental do que propriamente para a cidadania. Neste caso, podemos até inferir que a concepção de inclusão digital do coordenador também pode estar mais relacionada a uma perspectiva técnica, pois, nos parece que ele acredita que o aluno incluído digitalmente é aquele que recebe uma formação no laboratório, treinando informática e até outra língua.

Porém, a forma como o professor afirma desenvolver as atividades (através da interatividade, do debate, trabalho em grupo, compartilhamento, etc.), estas podem promover, de certa forma, segundo ele, uma mudança na relação social entre os alunos. Nesse sentido, trata-se de uma iniciativa própria por parte do professor que ministra as aulas no laboratório. Este mesmo professor procura articular o projeto com a formação escolar dos alunos, na medida em que procura realizar atividades que atendam à alguma dificuldade dos mesmos, como a leitura, por exemplo. Essa preocupação dele fica claro no seguinte relato:

Como eu sei que alguns têm muita dificuldade em leitura e escrita, eu pego muito neste lado, busco leitura para eles fazerem (...), não vou dizer que eles vão ler fluentemente, mas eles vão ter noção de cada coisa, entendesse? Procuro passar não só a informática; faço dinâmicas, a gente brinca aqui, faço leituras; faço vários jogos na área de informática, algumas coisas que sejam interativas, algumas coisas

educacionais. Então, eu pego muito nesta área de dinâmicas a parte acadêmica deles mesmo. (Professor entrevistado).

Nessa direção pode-se dizer que a intenção do professor aproxima-se daquilo que Ferreira e Dudziak (2004) denominaram de nível informacional embora ele não se concretize claramente, mas é de certa forma uma tentativa de construir nos aprendizes uma construção do conhecimento (nesse caso através do exercício da leitura e da escrita pela informática) utilizando as informações disponíveis no meio computacional, ajudando-os a avançar nas dificuldades de leitura e escrita.

Quando perguntamos aos alunos o que os levou a inscrever-se no curso, o motivo mais apontado pelos entrevistados relaciona-se à empregabilidade (59%) seja numa perspectiva atual ou futuramente. A tabela 1 abaixo mostra os resultados que evidencia este aspecto:

TABELA 1. Porque você se interessou por esse projeto?

Para melhorar seu desempenho escolar	4	24%
Para se qualificar profissionalmente	10	59%
Para aprender a usar o computador	8	47%
Para utilizar a internet	3	18%
Outros	0	0%

Outro aspecto salientado pelos entrevistados referente às expectativas do curso ao se matricularem, os entrevistados apontam a aprendizagem das questões técnicas (47%) como é colocado por uma aluna nos seguintes termos

Como mexer mais com o teclado, descobrir coisas que eu nunca vi. E é isso, essas coisas que eu acho. Muitas pessoas já adultas não sabem mexer no computador e logo cedo eu estou aprendendo (aluna 01).

As iniciativas de programas que objetivam a Inclusão Digital no Estado de Pernambuco foram temas de vários estudos de Tauk Santos (2009). Esta autora nos auxilia na compreensão dos objetivos de empregabilidade através da capacitação em tecnologias, para ela:

Em uma sociedade como a brasileira, onde a desigualdade social decorre da má distribuição de renda, que submete os contextos

populares à exclusão, terminam ganhando destaque as atividades que contribuem para a formação inicial para o trabalho, como as de inclusão digital – a oficina de informática. (TAUK SANTOS, 2009, p. 67).

Na tentativa de detectarmos o envolvimento dos participantes com alguns aparatos tecnológicos digitais no cotidiano desses, lançamos questões problematizadoras, uma das questões a seguir mostra o meio de obter informação mais apontado pelos entrevistados, a questão e os resultados estão lançados na Tabela 2 a seguir:

TABELA 2 - Se você quisesse ir ao cinema com alguns amigos, onde poderia obter informações sobre a programação dos filmes que estão em cartaz antes de ir até lá?

Em Jornais	47%
Pela Secretaria de cultura - divulgação do circuito	12%
Ligaria para o cinema	18%
Procuraria na Internet	41%
Outros	0%

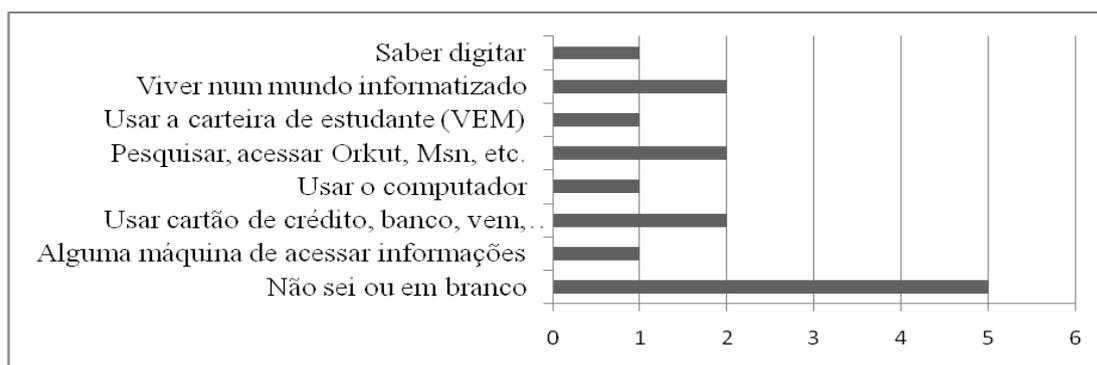
Os resultados evidenciados na tabela acima apontam que embora o jornal apareça em maior percentual (47%), isto é explicável facilmente pela condição social dos participantes, pois como a maioria dos entrevistados não possui computador em casa, o jornal termina sendo a opção mais próxima da realidade deles, apesar do percentual dos que disseram que procurariam a informação na Internet (41%) se aproximar. Acreditamos que a escolha por esta opção é justamente porque os mais jovens são aqueles que têm acesso ao computador em casa, casa de parentes ou de amigos ou por frequentarem as *lan houses* no seu cotidiano. Claramente percebemos que não se trata mais de atitudes passivas diante da TV, a relação que a juventude traça no universo da cibercultura, especialmente com o computador, com games e com a Internet, é ativa, apesar dos entraves inseridos no contexto capitalista de formação de mercado e de consumidores.

Restamos nos perguntar se os programas de inclusão digital têm essa preocupação com os jovens, de não deixá-los à deriva neste oceano informacional. E, quando um projeto de inclusão digital tem como participantes jovens e funciona dentro de uma escola pública, será que não seria o momento da escola abrir-se à multiplicidade de *scripts*, linguagens e conhecimentos disponíveis na cibercultura? Será que não

chegou o momento da escola manter uma “nova relação com o saber”, como preconiza Pierre Lévy (1999), e auxiliar o ingresso da juventude neste universo técnico-social deixando de lado o *slogan* de Inclusão digital por si só, e sim estimular um olhar crítico e questionador do cenário imposto pela cibercultura.

Incluir digitalmente desafia o quadro da desigualdade social paradoxalmente, pois enquanto para alguns traz esperança de melhoria de vida para a humanidade, para outros se abrem ainda mais o fosso das desigualdades entre pobres e ricos. Para Sorj (2003), todos os serviços e ações de nada adiantam se o combate à exclusão digital estiver desarticulado com outras políticas de luta contra as diversas desigualdades sociais, pois o problema da exclusão digital possui causas múltiplas. Completando essa reflexão questionamos aos participantes o que eles entendiam por Inclusão Digital, os resultados são revelados na tabela 3 abaixo:

TABELA 3. O que entende por Inclusão Digital?



A interpretação errônea é comum, porque muita gente acha que incluir digitalmente é colocar computadores na frente das pessoas e apenas ensiná-las a usar Windows, Word, Excel, abrir páginas na Internet, etc., esta parte é elementar, não pode estagnar nisso, é preciso ensiná-las a utilizá-lo induzindo a inclusão social a partir da digital capacitando-as seja para o benefício próprio ou coletivo. A percepção evidenciada pelos sujeitos na tabela 3 acima mostra a perspectiva técnica e restrita que esses têm da inclusão digital, isto é compreensível porque a concepção da proposta do projeto reflete essa idéia tecnicista da inclusão digital juntamente com o “desconhecimento” ou “despreparo” das pessoas que ensinam sem noção de objetivos que venham a ultrapassar a perspectiva instrumental ou de tentar ampliar para atingir uma dimensão social que busque transformar a vida das pessoas que participam ou trazer soluções práticas que consiga melhorar a vida destes.

7. Considerações finais

O projeto Informática para a Comunidade pode ser uma excelente maneira de se caminhar para uma inclusão social, cidadã, profissional, via inclusão digital, porém, se as diretrizes traçadas ficarem apenas em nível técnico alcançará apenas uma das dimensões apontadas por Ferreira e Dudziak (2004) e outros autores (LEMOS, 2002; LÈVY, 1999; BONILLA, 2005) que é apenas a digital, a técnica, voltada para a empregabilidade, contribuindo somente para redução estatística de analfabetos digitais.

Os primeiros resultados do estudo apontam que as percepções demonstradas pelos alunos entrevistados até o momento convergem para uma perspectiva técnica de inclusão digital evidenciando a necessidade do Projeto Informática para a Comunidade rever suas diretrizes para alcançar uma dimensão social.

Nesse sentido, acreditamos que os programas de inclusão digital devem pensar uma forma de ampliar as perspectivas de sua atuação, ultrapassando o objetivo da instrumentalização técnica e chegando à possibilidade de que os cidadãos por ele atingidos possam utilizar as tecnologias para produzir, mediar, compartilhar saberes e competências para as diversas áreas de sua vida e não apenas a profissional.

Referências

- ALAVA, Séraplin. *Ciberespaço e Formação Aberta*. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- BONILLA, Maria Helena Silveira. *Escola Aprendente: para além da Sociedade da Informação*. 1. ed. Rio de Janeiro: Quartet, 2005.
- CABRAL, A. *Sociedade e tecnologia digital: entre incluir ou ser incluída*. In: Liinc em Revista, v.2, n.2, setembro 2006, p.110-119. Disponível em: <http://revista.ibict.br/liinc/index.php/liinc/article/viewFile/207/122> . Acesso em: Ago-2009.
- CASA BRASIL. *Casa Brasil: O que é*. Disponível em: http://www.casabrasil.gov.br/index.php?option=com_content&task=view&id=275&Itemid=74
- CAZELOTO, Edilson. *Inclusão digital: uma visão crítica*. São Paulo: Ed. Senac. 2008.

COSTA, L. F. *Inclusão Digital: conceitos, modelo e semânticas*. In: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação - XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação UnB, Brasília, setembro de 2006.

FERREIRA, S. M. S.P. ; DUDZIAK, E. A.; La alfabetización informacional para la ciudadanía en América Latina: el punto de vista del usuario final de programas nacionales de información y / o inclusión digital. *World Library and Information Congress: 70th IFLA General Conference and Council*. August 2004 - Buenos Aires, Argentina disponível em: <http://www.ifla.org/IV/ifla70/prog04.htm>.

GESAC: o que é o programa? - disponível em:
http://www.idbrasil.gov.br/menu_interno/docs_prog_gesac/institucional/oqueegesac.html

LEMONS, A. *Cibercultura: Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

PROGRAMAS DE INCLUSÃO DIGITAL – Governo Federal: disponível em:
<http://www.inclusaodigital.gov.br/inclusao/outros-programas>.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. *Exclusão Digital*. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2001.

SORJ, Bernardo. *brasil@povo.com: a luta contra a desigualdade na Sociedade da Informação*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.; Brasília, DF: Unesco, 2003.

TAUK SANTOS, Maria Salett (org.). *Inclusão digital, inclusão social? Usos das tecnologias da informação e comunicação nas culturas populares*. Recife. – Ed. Do autor, 2009.