

INCLUSÃO DIGITAL E SOCIAL: EXERCENDO A CIDADANIA NA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

Cristiane Woszezenki,¹ Luciana Bolan Frigo,² Geison João Euzébio,³ Joildo Schueroff,⁴ Vanessa Martins,⁵ Gabriela Fernandes Ferreira,⁶ Elis Regina Macedo,⁷ Scharlene Alano⁸

^{1,3,5,6,7,8}Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC) – Campus Araranguá – Araranguá – SC – Brasil

^{2,4}Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) – Campus Araranguá – Araranguá – SC – Brasil

¹cristiane.raquel@ifsc.edu.br

Palavras-Chave: *Inclusão Digital e Social, Redes Sociais, Cidadania.*

INTRODUÇÃO

Este artigo apresenta uma proposta de inclusão digital e social trabalhada no projeto intitulado “Inclusão Digital e Social: Exercendo a Cidadania na Sociedade da Informação”. Tal projeto está sendo executado pelo Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC) Campus Araranguá em parceria com a Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) Campus Araranguá e é fomentado pelo Conselho Nacional de Pesquisa e Desenvolvimento (CNPq). Ele abrange a comunidade do município de Araranguá, onde se configura um cenário com um número considerável de excluídos digitais. Segundo Castells (1999), existem três formas de um indivíduo ser um “excluído digital”. Primeiro, ele não tem acesso à rede de computadores. Segundo, tem acesso ao sistema de comunicação, mas com uma capacidade técnica muito baixa. Terceiro, ele está conectado à rede e não sabe qual o acesso que deve usar, qual a informação que deve pesquisar, como combinar uma informação com outra e como a utilizar para a vida. De acordo com ele, esta é a forma mais grave de exclusão porque amplia e aprofunda a exclusão mais séria de toda a História; é a exclusão da educação e da cultura porque o mundo digital se incrementa extraordinariamente. Cria-se então, um desafio que vem a ser chamado de inclusão digital. De acordo com Lemos (2005), estar inserido digitalmente é considerado um direito dos cidadãos e uma condição fundamental para a sua existência no mundo da informação e da comunicação. Incluir os cidadãos à era da informação passa a ser uma obrigação para os poderes públicos já que comumente associa-se inclusão digital como uma forma de inclusão social. Nesse contexto, a inclusão digital é um tema de grande debate entre governos e organizações mundiais. O governo federal brasileiro executa e apoia ações de inclusão digital por meio de diversos programas. Dentre esses programas encontram-se o Casa Brasil (telecentros comunitários), UCA (Um Computador por Aluno), Quiosque do Cidadão, CVTs (Centros Vocacionais Tecnológicos) e o Programa Estação Digital. (PORTAL, 2011). Contudo, parece que a grande maioria dos programas está concentrada na ênfase ao aprendizado técnico. A inclusão digital não deve ser apenas um modelo de ensino técnico, onde alunos aprendem determinados softwares e como navegar na Internet. Para Lemos (2005), incluir deve ser um trabalho de desenvolvimento das habilidades cognitivas, transformando informação em conhecimento, transformando utilização em apropriação. Dessa forma, a proposta do projeto “Inclusão Digital e Social: Exercendo a Cidadania na Sociedade da Informação”, mais do que proporcionar a aquisição de habilidades básicas para operar um computador e interagir com seus sistemas, é tornar um excluído digital em um cidadão capaz de interagir com autonomia nas redes digitais e sociais como

produtor de informações e com competência para utilizar os dispositivos de participação social e política através da rede. Esse projeto também considera a capacitação das pessoas para a utilização dos recursos de informática em favor dos interesses e necessidades próprios e comunitários, atentando sempre para suas responsabilidades como cidadão. Com isso, objetiva-se desenvolver a cultura digital no público-alvo para que eles se tornem sujeitos ativos socialmente. A proposta de ensino-aprendizagem adotada neste projeto é baseada no conceito de educação dialógica e problematizadora apresentada por Freire (1996). Esta abordagem é oposta à educação tradicional, intitulada por Freire como educação “bancária”, a qual é baseada no princípio de depósito de informação unilateral considerando o aluno como receptáculos de informações prontas.

Do contrário, a educação problematizadora proporciona a tomada de consciência dos indivíduos a cerca de sua realidade. Freire (2003) insiste na necessidade de uma educação corajosa, que coloque diante do homem comum os problemas de seu tempo. Assim, na concepção Freireana, a educação possui uma dimensão política que pretende, ao prover o indivíduo de condições intelectuais autônomas, despertar nele a perspectiva de reconhecer-se como sujeito ativo do todo, que é a sociedade civil. Somente a consciência política pode libertar o indivíduo de sua ignorância social, possibilitando que os homens e mulheres lutem pelos seus direitos básicos de cidadãos. É importante ressaltar que o conhecimento não é transmitido de um sujeito (educador) para um objeto (educando). Ele é resultado de uma busca em conjunto de todos os sujeitos do processo de ensino-aprendizagem, de forma crítica em relação à realidade. Na abordagem da educação bancária, o educando não é desafiado a construir conhecimento, somente recebe informações prontas e acabadas. Uma vez que o ser humano somente age sobre algo após conhecê-lo em sua complexidade, todo conhecimento produzido traz consigo uma mudança na realidade, possibilitando que ele ponha a si e seus conhecimentos como problema. Problematizando a si e ao mundo, o homem pode partir para a mudança e planejar sua intervenção.

METODOLOGIA

O desenvolvimento deste projeto visa possibilitar que excluídos digitais da cidade de Araranguá/SC exerçam sua cidadania através da capacitação no uso de tecnologias de informação e comunicação (TIC's) e da transformação da realidade onde vivem. Foram sorteados 40 alunos dentre os mais de 200 inscritos para realizarem um curso de 240 horas. Estes alunos estão divididos em duas turmas de 20 alunos, uma no período vespertino e outra no período noturno. Os laboratórios e bolsistas estão a disposição dos alunos para que eles possam exercitar os conteúdos vistos em aula. O projeto foi

dividido em duas etapas, a primeira possuiu 92h e consistiu na alfabetização tecnológica, capacitando os alunos a usarem o computador que vai desde a apresentação dos recursos físicos como teclado, mouse até o uso de aplicativos e recursos virtuais como editor de texto, acesso a Internet, e-mail, etc. O uso de software livre é um fator essencial para mostrar que existe acesso público e gratuito aos principais recursos computacionais, assim como desestimular o uso de sistemas operacionais e aplicativos piratas muito difundidos no Brasil. Outro fator que reforça ainda mais esta necessidade é que 67% dos alunos possuem renda familiar entre 1 e 2 salários mínimos. Segue abaixo a tabela 01, que explicita o cronograma elaborado para a primeira etapa do curso:

Tabela 01 – Cronograma da primeira etapa do curso

Item	Carga Horária (h)
Introdução ao computador	4
Sistemas operacionais (S.O)	2
Utilizando um S.O	12
OpenOffice Editor de Texto	20
OpenOffice Editor de Slides	20
OpenOffice Planilhas	20
Internet	16

Na segunda etapa do projeto, que contém 148h, o aluno está sendo capacitado e estimulado a utilizar as tecnologias de informação e comunicação em favor dos interesses e necessidades próprios e comunitários, atentando sempre para suas responsabilidades como cidadão. Nessa fase, os alunos recebem câmeras digitais emprestadas para que eles registrem, por meio de fotografias e vídeos, problemas enfrentados em alguns contextos do seu dia a dia, como transporte, saúde, saneamento básico, pavimentação, educação, moradia, entre outros. O aluno será capacitado a editar as imagens e os vídeos capturados e disseminá-los na Internet por meio das redes sociais, blogs e websites com comentários, críticas e sugestões de sua autoria. O cronograma apresentado na tabela 02, abaixo, é relativo a segunda etapa do curso:

Tabela 02 – Cronograma da segunda etapa do curso

Item	Carga Horária (h)
E-mail	12
Introdução as redes sociais	4
Orkut	16
Twitter	12
Facebook	20
Editor de imagens	28
Editor de vídeo	28
Blogs	28

Atualmente o projeto se encontra na metade da segunda etapa, sendo assim, os beneficiados com o curso estão começando a aprender edição de imagens.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O objetivo principal do projeto é o de desenvolver a cultura digital no público-alvo para que eles se tornem sujeitos ativos socialmente, exercendo a cidadania. Para uma aprendizagem significativa, segundo Ausubel, dois fatores são indispensáveis: (i) pré-disposição dos educandos para aprender e (ii) material potencialmente significativo (MOREIRA, 1982). A pré-disposição dos educandos para aprender é construída em conjunto com

os alunos e os professores por meio da educação dialógica e problematizadora, discutida anteriormente. O material potencialmente significativo utilizado neste projeto compreende o planejamento das aulas, a construção das aulas, as apostilas desenvolvidas, as câmeras digitais e as TICs (Internet, navegadores, editores de imagem, editores de vídeo entre outros). Por meio dessa aprendizagem, espera-se que a hierarquização social excludente na sociedade da informação seja desmistificada, mostrando aos educandos que todos possuímos igual valor perante a sociedade. Espera-se também que o educando se sinta motivado a se manifestar quando deparar-se com algum problema, seja onde vive, onde trabalha ou onde estuda, buscando soluções e melhorias, de forma crítica, para o espaço que o cerca, assim aumentando sua qualidade de vida e trazendo benefícios para toda a sociedade. Os produtos de tais manifestações de cidadania serão: (i) blogs com matérias que apresentam e discutem os problemas sociais percebidos pelos cidadãos, fazendo críticas à situação atual e propondo melhorias; (ii) imagens e vídeos editados para enriquecer o conteúdo informacional dos blogs criados; (iii) novos usuários de redes sociais, como o Twitter e o Facebook, participando ativamente da produção de informações.

CONCLUSÃO

A oportunidade de conhecer e entender os meios digitais proporciona ao educando novos caminhos para o crescimento pessoal, profissional e formação de opinião. Abre-se uma porta que antes era tão distante de seu cotidiano, proporcionando o contato com assuntos que pareciam inalcançáveis. Com isso, após a conclusão do curso, espera-se que os alunos tornem-se cidadãos críticos, que possuam a capacidade de analisar e questionar o ambiente em que vivem; que sejam produtores de informações e não apenas simples conhecedores de ferramentas digitais.

AGRADECIMENTOS

Este projeto está sendo financiado pelo Conselho Nacional de Pesquisa e Desenvolvimento (CNPq).

REFERÊNCIAS

CASTELLS, M. (1999) **“A sociedade em rede”**. São Paulo: Paz e Terra.

LEMOS, A., Costa, L. (2005) “Um modelo de inclusão digital: o caso da cidade de Salvador”. **Revista de Economía Política de Iás Tecnologias de La Información y Comunicación**. Vol III, n.6.

FREIRE, P. (1996) **“Pedagogia da autonomia: saberes necessários a prática educativa”**. São Paulo: Paz e terra.

FREIRE, P. (2003) **“Educação como prática da liberdade”**. Rio de Janeiro: Paz e terra.

MOREIRA, M., MASINI, E. (1982) **“A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel”**. São Paulo: Moraes.

PORTAL Inclusão Digital (2011). Disponível em: <http://www.inclusaodigital.gov.br>. Acesso em: 24 de junho de 2011.