

Artigo Projeto Social

Prof: Mauro Oliveira

Alunos: Linco Fernandes e Wallas Lima

2.1 Título

Economia & Arte: A tecnologia inserida como solução criativa no meio social.

2.2 Resumo

Com os avanços tecnológicos diversos problemas que são encontrados na sociedade podem ser amenizados e até mesmo solucionados, um destes problemas são os fatores econômicos, no qual pode ser percebido em comunidades que dependem de recursos naturais para sua subsistência. Portanto, com esta problemática, este artigo descreve todo o ciclo de vida de um projeto social que por finalidade auxiliar na visibilidade turística e na economia de uma comunidade, através da inclusão digital e da inserção dos fatores presentes na economia criativa, que atrelada ao contexto de seus moradores, os qualificam cada vez mais podendo assim, para uma melhora economicamente desta comunidade.

2.3 Introdução

Apesar do grande crescimento tecnológico, é possível deparar-se com muitas dificuldades de acesso a estas tecnologias. Esta falta de interação com meios tecnológicos nos tempos modernos desenvolve o analfabetismo digital, um termo relativamente novo que serve para expressar a exclusão digital no meio social.

Assim, a inclusão digital se torna uma necessidade presente, estando o mundo em que vivemos cada vez mais globalizado possibilitando múltiplas oportunidades de conhecimento individual, coletivo e intelectual através do acesso digital. Estando o aluno distante desse acesso, automaticamente encontra-se em desvantagem.

Mas, as próprias escolas públicas enfrentam grandes dificuldades de ordem estrutural, pedagógica e tecnológica. Poucos alunos têm acesso aos computadores em suas escolas e mais reduzido ainda é o número de professores que propõem atividades de aprendizagem articuladas diretamente com as TIC (Tecnologia da Informação e Comunicação) (BONILLA, 2010).

Mesmo em meio a era digital, as dificuldades de acesso a meios informacionais traz consigo a fraca preservação e documentação dos hábitos e características históricas de uma dada comunidade, fazendo com que a cada dia a identidade cultural dos povos brasileiros seja perdida na heterogeneidade propiciada pelo dinamismo inter-relacional.

Os reflexos do descaso público que assola o povo brasileiro não se restringe a esferas humanísticas, grande parte da população sofre com falta de saneamento básico, déficits na área de cuidado à saúde e grandes níveis de pobreza. Embora, segunda a ONU, entre 2004 e 2013, os índices de pobreza no Brasil caíram de 20% para 9% da população e de 7% para 4% no caso da pobreza extrema, os principais aspectos ou perfis da pobreza continuam os mesmos: ela está mais presente no meio rural e nas regiões Norte e Nordeste do Brasil.

Neste cenário é vital a contribuição de terceiros para erradicação do analfabetismo digital, para auxílio ao resgate da identidade cultural brasileira e ampliação de renda principalmente das comunidades rurais do Norte e Nordeste do país.

Com base nas preocupações acerca do analfabetismo digital, da preservação histórica e da ampliação de renda, este projeto tem por finalidade auxiliar a cooperativa e associação dos moradores na venda dos produtos locais a ampliar suas vendas e alcançar o mercado nacional e internacional por meio de mecanismos de economia criativa, promovendo a venda por meios computacionais assistidos pelo contexto histórico-cultural que estão inseridos, promovendo assim a inclusão digital de comunidades rurais do interior do Ceará por meio da implementação da renda através dos produtos de valores culturais e históricos.

A ampliação da rede turística comunitária, também vem como acarretamento de benefício, sendo atrelado a era da informação e da tecnologia, que faz com que cada vez mais pessoas procurem na rede informações sobre destinos turísticos. O que torna de fundamental importância aumentar a visibilidade da comunidade através de um site que conte sua história, desenvolvendo também seu turismo trazendo mais renda para a comunidade.

2.4 Referencial teórico

Para que haja um projeto de sucesso é necessário que se tenha um público final, no nosso caso de experimento a comunidade em questão, se refere a Vila da Volta no qual está localizada no município de Aracati, no litoral leste do Ceará, onde as primeiras famílias chamavam a localidade de Volta da Barreira Preta, por estar localizada às margens do rio Jaguaribe, onde atualmente, vivem no local cerca de 340 famílias. Nesta comunidade, a população é constituída basicamente por pescadores que mantêm intensa relação com os ambientes naturais do Rio Jaguaribe, além de ainda manterem pequenas produções de artesanato típico e possuir altos índices de analfabetismo digital.

Para auxiliar esta comunidade foi utilizado os conceitos e fatores da Economia Criativa no qual se constitui de um termo criado para nomear modelos de negócio ou gestão que se originam em atividades, produtos ou serviços desenvolvidos a partir do conhecimento, criatividade ou capital intelectual de indivíduos com vistas à geração de trabalho e renda.

Diferentemente da economia tradicional, de manufatura, agricultura e comércio, a economia criativa, essencialmente, foca no potencial individual ou coletivo para produzir bens e serviços criativos. De acordo com as Nações Unidas, as atividades do setor estão baseadas no conhecimento e produzem bens tangíveis e intangíveis, intelectuais e artísticos, com conteúdo criativo e valor econômico. Inicialmente esta

atividade foi identificada nos países Austrália e Grã-Bretanha e depois expandiu-se para outros países, inclusive no Brasil, onde conta com apoio do SEBRAE e do BNDES.

Outra grande motivação para este projeto foi o fato de o comércio eletrônico registrar crescimento nominal de 15% no faturamento, movimentando R\$ 41,3 bilhões em 2015 de acordo com a 33ª edição do relatório WebShoppers, elaborado pela E-bit/Buscapé. Entre os destaques, estando o crescimento das vendas por dispositivos móveis, que passaram a representar 12% do faturamento, na média do ano, e 14,3%, em dezembro. O número de consumidores com pelo menos uma compra pela internet chegou a 39,1 milhões, volume 3% maior na comparação com 2014. A quantidade de pedidos cresceu 3%, alcançando 106,2 milhões.

Detalhamento do projeto

As atividades desenvolvidas nesse projeto, envolve diretamente a área de tecnologia, sendo elas a criação e manutenção de websites em versões desktop e mobile, o treinamento para o e-commerce, encorajamento ao empreendedorismo digital e movimentação de valores no meio eletrônico, sendo que cada atividade é elaborada juntamente com a orientação de professores ou profissionais qualificados na área de ensino e atuação.

O principal diferencial deste projeto frente à similares é a preocupação no envolvimento de toda a cadeia familiar e da interação comunitária na busca do objetivo maior, prover maiores níveis qualitativos de vida preservando a identidade comunitária. Para tal objetivo ser atingido o projeto foi dividido em fases:

- **Obtenção de mecanismos de acesso ao meio informacional:** primeira fase, onde são captados recursos que possam ser utilizados pela comunidade como meio de acesso a tecnologia da informação. No nosso experimento em específico buscamos realizar a revitalização dos computadores de um antigo laboratório de informática comunitário.
- **Inserção comunitária a tecnologia da informação:** segunda fase que se compõe da inserção da informática no eixo social, trazendo a possibilidade do primeiro contato com o computador dos analfabetos digitais por meio de um curso de informática básica, para que estas pessoas ganhem confiança ao lidar com o meio informacional em suas relações econômicas.
- **Ensino da criação e manutenção de um website:** terceira fase que visa a seleção dos mais familiarizados com o uso do computador para um curso de criação e manutenção de websites por meio da ferramenta facilitadora Wix.
- **Treinamento de movimentação de valores no meio eletrônico:** quarta fase que traz treinamento coletivo, mas com foco nos mais familiarizados que passaram pela terceira fase, sobre as formas de pagamento on-line, mecanismos de confiança e movimentação financeira em provedores de suporte econômico e de mercado simplificados (pagSeguro e mercadopago).

- **Motivação empreendedora:** quinta fase que traz como foco a motivação comunitária para inserção no mercado digital de bens e serviços através de produções criativas com embasamento cultural. No nosso caso de experimentação a venda de artesanatos que remetam a história e as lendas locais, de forma que cada peça representa de forma concreta um instante no tempo passado das fases da comunidade.

Torna-se fácil de notar que para a execução de todo o projeto é necessário mover grandes valores de trabalho humano e tempo de dedicação, portanto sua execução deve contar com pelo menos cinco membros envolvidos para que haja um responsável por cada fase de modo que o convívio com a comunidade também seja possível, para obtenção de maiores conhecimentos acerca do modo de vida comunitário e das dificuldades enfrentadas nas lutas individuais, passo importante para manutenção da união e do interesse coletivo.

2.5 Trabalhos relacionados

Ao pesquisar sobre trabalhos relacionados, foram identificados projetos e artigos e que consolidam os resultados na inserção da tecnologia ao contexto dos moradores, utilizando ferramentas que auxiliam no desenvolvimento turístico e econômico.

ALVES e SOUZA apresentam um trabalho no qual há uma observação sobre o potencial a ser explorado na comercialização do artesanato de Curitiba utilizando a internet e os meios de venda e negócio, com a proposta de desenvolver uma solução onde se utiliza uma loja virtual para exposição e venda dos produtos fabricados por artesãos.

SILVA em seu trabalho apresenta a relação entre cultura, turismo e identidade local, com um estudo de caso, utilizando entrevistas com os moradores, observação participante e pesquisa documental para a coleta de dados. Os resultados deste trabalho demonstram que o desenvolvimento turístico tem acelerado as transformações socioculturais, promovendo o deslocamento das referências locais. Considera-se que a inserção da população na concepção do planejamento e organização do turismo, possa contribuir para minimizar os impactos nas comunidades receptoras.

2.6 Solução proposta

(descrição informal da ideia principal do projeto)

A ideia principal do projeto, seguindo ao dito popular, tenta juntar o útil ao agradável ao propor uma forma de erradicação do analfabetismo digital que possa promover incentivo a preservação cultural e ao aumento da renda dos moradores da comunidade da Vila da Volta.

O incentivo comunitário é uma boa prática para que ações sociais se multipliquem ganhando moldes de projetos sociais, a partir da continuidade dessas ações e do repasse de conhecimentos entre os membros de um grupo social. Portanto

este projeto não apenas tem o intuito de ajudar mas também de inserir o provedor das ações de auxílio no seio da comunidade ajudada, para que este possa mensurar as verdadeiras mudanças ocasionadas individualmente nos indivíduos que compõem o grupo social.

Os módulos previstos para o projeto devem ser executados envolvendo sempre o maior número de pessoas possível, por isso é preferível sua execução junto a locais na própria comunidade, e na ausência dos recursos necessários, providenciar transporte adequado para deslocamento massivo de pessoas até o ponto de encontro.

Todos os encontros são feitos em forma de roda de conversação e de aulas expositivas para a construção de um conhecimento conjunto sólido e não de premissas decorativas temporárias, para que o saber implantado na comunidade possa perdurar e ser retransmitido.

No fim vale ressaltar que podem existir muitas táticas para abordar um determinado problema e solucioná-lo, mas a mesclagem de soluções aqui apresentadas, às interligando para criação de uma problemática única, embora incomum, facilita a manutenção posterior do projeto, pois um gestor comunitário pode criar uma coordenadoria para garantir que a evolução sistemática da comunidade frente a tecnologia da informação continue ocorrendo.

2.7 Metodologia & estrutura

Para realização das atividades previstas nesse projeto em forma de curso, é necessário que as atividades sejam realizadas em um laboratório de informática com acesso à internet, para que a comunidade vivencie a prática e não somente a teoria da vida em rede, e que por meios próprios possa descobrir novas ferramentas a serem usadas a seu benefício.

Para as fases iniciais as principais metas deste projeto se resumem em:

- Familiarização dos alunos com as ferramentas a serem abordadas no curso;
- Repasse de conteúdo aos alunos;
- Socialização dos conhecimentos adquiridos;
- Aplicação de atividades práticas;

Após esse ciclo inicial é esperado que grande parte da comunidade tenha se motivado a continuar sua imersão na era digital, pois para que haja sucesso é necessário que a comunidade queira receber o projeto.

A metodologia se baseia fundamentalmente nas teorias de ensino adaptativo, onde as dificuldades encontradas pelo caminho por parte da comunidade são colocadas como prioridade de resolução, assim buscamos manter um nível o mais homogêneo

possível na distribuição de conhecimentos e saberes dentro da comunidade, para que todos possam se ajudar igualmente e não haja exclusões do círculo de aprendizado.

A estruturação final do projeto se dá pela elaboração de um plano de previsão de aplicação de conhecimentos (teóricos e práticos), esse plano é estruturado para perdurar durante os 6 meses de trabalhos previstos com a comunidade.

2.8 Cronograma

O curso foi dividido em 4 módulos nos quais são compostos por atividades que tem a finalidade de desenvolver as noções de conhecimento em informática dos moradores da comunidade. São esses módulos os de:

- Empreendedorismo
 - Economia criativa.
 - e-commerce.
 - Empreendedorismo digital.
 - pagSeguro.
 - Mercadopago.
- Web Design
 - Wix - websites.
- Pesquisa de Campo
 - As pesquisas de campo constituem atividades de levantamento das matérias que são informadas no site a ser desenvolvido. Neste levantamento deve constar informações e fotografias sobre a história, cultura, turismo, dentre outros aspectos importantes da comunidade.
 - Os alunos a partir desse levantamento podem definir quais as páginas presentes no site, dividindo então equipes para o desenvolvimento.
 - Coleta de resultados.
- Plataforma de Desenvolvimento
 - A plataforma de desenvolvimento do site é composta por gerenciamentos de páginas didáticos, onde mesmo os alunos com pouca experiência em web sites podem executar pequenas ações no desenvolvimento de sites.
 - Informática básica.

Tabela de cronograma de reaplicação da proposta:

MÊS/ETAPAS	06	07	08	09	10	11	12 a,b	12 c	12 d
Introdução da Informática	X	x	x						
Websites			x	x	x				
pagSeguro					x				
Mercadopago						x			
Economia Criativa						X			
e-commerce							X		
Empreendedorismo Digital							X	x	
Coleta de Resultados								X	X

2.9 Custos & Riscos

(valores envolvidos e elementos que podem dificultar a execução do projeto)

Os custo deste projeto, constituem os gastos referentes ao monitores do curso de desenvolvimento e o traslado destes monitores para a comunidade em questão.

Durante os módulos do curso, são estabelecidos cronogramas que devem ser seguidos pois cumprem uma ordem de didática, na qual foi estabelecida em conjunto com orientação de profissionais qualificados.

Os riscos do projeto são os fatores motivacionais dos alunos, uma vez que eles são as peças fundamentais no sucesso do projeto.

2.10 Conclusão

Podemos concluir que a execução deste projeto pode propiciar à comunidade uma reviravolta em seu contexto econômico e social, com todos os recursos utilizados é esperada uma atuação de grande sucesso uma vez que apenas os módulos iniciais foram findados no caso de experimentação. Mas já podemos apontar como resultado a melhoria no nível de conhecimento informacional da comunidade bem como o interesse por questões pertinentes a área de tecnologia, inclusive com ingresso de alunos no IFCE por estímulo no projeto.

Contudo espera-se que a comunidade esteja disposta a completar todo o conjunto de módulos para que ao final se possa ter uma mudança na perspectiva de encarar a sociedade.

Referências

ALVES, Lincoln César; SOUZA, Carlos Eduardo de. Construção de e-commerce para produtos artesanais. 2012. 73 f. TCC (Tecnologia em Artes Gráficas) – Departamento de Desenho Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2012.

SILVA, Leonardo Thompson da CULTURA, TURISMO E IDENTIDADE LOCAL: impactos socioculturais sobre a comunidade receptora de turismo – Trancoso, Porto Seguro - BA. - Ilhéus (BA): Universidade Estadual de Santa Cruz – UESC/Universidade Federal da Bahia - UFBA, 2006. v, 160p.

BONILLA, Maria Helena Silveira. Políticas públicas para inclusão digital nas escolas-
doi: 10.5007/2175-8042.2010 n34p40. Motrivivência, n. 34, p. 40-60, 2010.