

Inclusão digital para filhos de pescadores como ferramenta para a sua inclusão no mundo do trabalho

Jesse Nery Filho¹, Lucia Marisy Souza Ribeiro de Oliveira²

¹Colegiado de Engenharia de Computação – ²Colegiado de Ciências Sociais
Universidade Federal do Vale do São Francisco (UNIVASF)
Avenida Antônio Carlos Magalhães, 510 – Santo Antônio
CEP: 48902-300 – Juazeiro – BA – Brasil

jessenery@hotmail.com, luciamarisy@uol.com.br

Abstract. *This article presents the experience in children with UNIVASF of traditional fishermen of the San Francisco River residents in the village Angari in Juazeiro - Bahia, whose goal was to put them in the digital world through basic computer course taught by students of Computer Engineering. This subproject was part of the project Incubator University Cooperative Fisheries approved FAPESB - Foundation for Research Support in the State of Bahia, whose purpose was to support regional fishermen for the use of innovative technologies and methodologies in dealing with the fish in view of improving their quality of life.*

Resumo. *Este artigo relata a experiência vivenciada na UNIVASF com filhos de pescadores tradicionais do Rio São Francisco residentes na Vila Angari no município de Juazeiro – Bahia, cujo objetivo foi inseri-los no mundo digital através do curso de computação básica ministrado por alunos do curso de Engenharia da Computação. Este subprojeto fez parte do projeto Incubadora de Cooperativa Universitária de Pesca aprovado pela FAPESB – Fundação de Apoio à Pesquisa no Estado da Bahia, cujo propósito era apoiar os pescadores regionais para a utilização de metodologias e tecnologias inovadoras no trato com o pescado, na perspectiva da melhoria da sua qualidade de vida.*

1. Introdução

Nas últimas décadas, a difusão do modelo neoliberal, com a extinção do Estado de Bem-Estar Social, a reestruturação produtiva, a precarização das condições de trabalho e a abertura indiscriminada dos mercados nacionais, levou a uma acentuação dos níveis de pobreza, miséria e desemprego da população marginalizada do processo de desenvolvimento [Henriques, 2003]. Apesar de o ritmo de crescimento da exclusão social seguir acelerado, um número crescente de pessoas tem buscado alternativas de sobrevivência por meio da formação de empreendimentos coletivos em que todos os envolvidos são donos do negócio.

Contudo, os empreendimentos da Economia Solidária, que “compreendem as diversas modalidades de organização econômica, originadas da livre associação de

trabalhadores” [Gaigner, 2003], enfrentam diversas dificuldades para se estabelecer no mercado. Uma dessas, por exemplo, é o fato de os trabalhadores não terem recebido, na maioria das vezes, a educação e formação necessárias para gerenciar um empreendimento. O desenvolvimento do capitalismo e suas crises têm modificado, historicamente a organização da sociedade e, especialmente, a organização dos trabalhadores, porque, se por um lado, a política neoliberal exacerbou a acumulação de riqueza e concentração de renda, também precarizou as condições de trabalho e de vida da grande maioria da população.

Nesse século XXI, as classes que vivem do trabalho estão sofrendo a crise do desemprego e os vitimados por esse processo precisam de alguma forma ganhar a vida e reintegrar-se à divisão social do trabalho. Esses pescadores jovens que participaram do projeto de inclusão digital vivem no limite de exclusão social, afastados do acesso básico aos serviços sociais essenciais com precárias condições de lazer, transporte, educação e segurança, tendo uma qualidade de vida inferior. Possuem baixa escolaridade, pouca organização para o coletivo e nenhuma qualificação profissional.

Para o educador Saviani (1998), a educação significa tornar o homem cada vez mais capaz de conhecer os elementos da sua situação para melhor intervir nela, transformando-a no sentido de uma ampliação da liberdade, da comunicação e colaboração entre os homens. Trata-se de um novo modo de promover o desenvolvimento, onde as próprias comunidades encontram formas de suprir as suas necessidades investindo na sua vocação, buscando o intercâmbio externo através da cooperação [Oliveira, 2007]. É o que tem sido chamado de capital social, cujos valores apreendidos formam um ambiente propício à melhoria da qualidade de vida de todos.

O atual cenário mundial privilegia o conhecimento, exigindo do trabalhador que ele saiba tomar decisões e atue coletivamente. Na região de Juazeiro, a pesca se constitui uma atividade importante do ponto de vista da geração de renda, mas sobretudo, da segurança alimentar. No caso da informática, conforme assinala Sorj (2005), as poucas políticas públicas destinadas a preparar os jovens pobres para o domínio desse conhecimento, aprofunda a sua exclusão social. Mesmo quando laboratórios de informática são implantados nas comunidades, o seu impacto é limitado, porque não há uma organização dos seus membros para melhor utilizar-se do equipamento [Bertagnolli, 2008].

Mudar esta realidade é papel da Universidade, daí a importância desse relato.

2. Objetivos

Este subprojeto foi parte do projeto Incubadora Universitária de Cooperativa de Pesca e teve o objetivo de incluir jovens filhos dos pescadores da comunidade do Angari, bairro carente do município de Juazeiro - Bahia no processo educativo de inclusão digital, na perspectiva de apoiá-los quanto ao aprendizado de informática básica para facilitar a sua inserção no mercado de trabalho assalariado. Os participantes do projeto estavam na faixa etária de 08 a 18 anos, sendo que trinta deles concluíram o curso.

Também foi objetivo do curso proporcionar aos alunos do curso de Engenharia da Computação exercer a práxis da docência, onde teoria e prática se fundiam, além da experiência rica da convivência com sujeitos que pela primeira vez faziam contato com

o computador. Viver a significação, os simbolismos e as expectativas dessa população, mudou a concepção de sociedade dos estudantes – atores.

3. Metodologia e atividades desenvolvidas

O projeto teve duração de 7 meses, com aulas aos sábados no laboratório de informática da UNIVASF e carga horária de 112 horas. Ônibus foi disponibilizado para a condução dos jovens, a fim de assegurar a sua participação. A equipe de tutores foi composta por 8 alunos da graduação de Engenharia de Computação, sob a supervisão de um docente da área. Para a execução das aulas, teoria e prática se completavam, com o uso do computador e de outros recursos imagéticos que contribuíam para a compreensão das informações veiculadas.

4. Resultados e Impactos

Pelas avaliações que tiveram caráter processual, foi possível detectar avanços significativos nos participantes. Ao final do curso, os participantes apresentaram domínio sobre os conceitos iniciais de computadores, o hardware e seus periféricos, os sistemas operacionais: Windos XP e Linux, ambiente de trabalho do Windows e seus acessórios e uso da internet, fazendo pesquisas e conhecendo a navegação Open Office, Write, Calc e Impress, que são similares aos da Microsoft Office, Word, Excel e PowerPoint.



Figura 1. Momento de recebimento dos certificados

Certificados de participação foram entregues aos concluintes. Aos tutores foi concedido certificado de instrutoria (fig. 1).

5. Considerações Finais

O projeto proporcionou aos estudantes a oportunidade da intervivência com sujeitos não universitários, enriquecendo a todos quanto a sua formação para a coletividade, além de exercitar a interdisciplinaridade, pela troca de saberes entre áreas distintas. A sua repercussão na universidade despertou o interesse pelo social, fazendo com que outros alunos desejem repetir a experiência. A expectativa é a sua continuidade com jovens de assentamentos de reforma agrária.

Agradecimentos

Os autores agradecem aos professores orientadores por auxiliar no desenvolvimento do projeto, aos tutores: Aureliano de Souza Ferraz Neto, Deleisson Ariel Gonçalves dos Santos, Giancarlo Lima Torres, Rogério Robson Sacconi e Vitor Mendes Gomes. E à UNIVASF pelo suporte de execução do projeto.

Referências

- Bertagnolli, S.C.; Siqueira, M. L.; Silveira, S. R. (2008). Aprendizizes Digitais: experiências com inclusão digital. In: WEI 2008 - Workshop sobre Educação em Computação CSBC 2008, 2008, Belém do Pará. WEI 2008 - Workshop sobre Educação em Computação CSBC 2008.
- Gaigner (org.) (2003). Formas de Combate e de Resistência à Pobreza. Ed. Unisinos.
- Henriques, Ricardo (2003). Desnaturalizar a desigualdade e erradicar a pobreza no Brasil. IN: Werthein, Jorge; Jovchelovitch, Marlova(Org).Pobreza e Desigualdade no Brasil. UNESCO.
- Oliveira, L.M.S.R. (2007). Educação Rural e Desenvolvimento Sustentável: a lógica subjacente das relações inter-setoriais. Juazeiro, Gráfica Sanfranciscana.
- Saviani, D. (1998). Educação: do senso comum à consciência filosófica. 10. ed. São Paulo: Cortez. 1998.
- Sorj, Bernardo and Guedes, Luís Eduardo (2005). Exclusão digital: problemas conceituais, evidências empíricas e políticas públicas. *Novos estud. - CEBRAP* [online]. n.72, pp. 101-117. ISSN 0101-3300. doi: 10.1590/S0101-33002005000200006.