

ECONOMIA SOCIAL: UM LEVANTAMENTO TEÓRICO SOBRE O USO DA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO EM PROJETOS SOCIAIS NO BRASIL

***Christina Paula de Camargo Curcio**

Tema 1 – O papel da educação para o desenvolvimento socioeconômico brasileiro no século XXI.

RESUMO

Esse estudo realizou uma revisão de literatura sobre a Economia Social, na promoção do uso da tecnologia da Informação em projetos sociais no Brasil. Partiu-se do pressuposto que as tecnologias da informação e comunicação oferecem um potencial enorme para a criação de oportunidades para pessoas em países em desenvolvimento. Sendo o governo incapaz de ajudar no processo igualitário de inclusão digital, o Terceiro setor vem desempenhando no Brasil um importante papel promovendo o acesso de crianças e jovens carentes às tecnologias da informação.

Palavras-chaves: Tecnologia da Informação. Economia Social. Terceiro Setor.

ABSTRACT

This study conducted a literature review on the Social Economy, promoting the use of information technology in social projects in Brazil. It started from the assumption that information and communication technologies offer a huge potential to create opportunities for people in developing countries. Being unable to help the government in process of digital inclusion, the third sector has played an important role in Brazil promoting the access of disadvantaged children and youth to information technology.

Keywords: Information Technology. Social economy. Third Sector.

*Mestre em Desenvolvimento de Tecnologia - UFPR – Curitiba/PR, Pós-graduada em Redes e Sistemas Distribuídos - UNICENP, Curitiba /PR e doutoranda em Ciências Econômicas – UNLAN – Buenos Aires Argentina, Prof^a. da EBS - Curitiba/PR, e-mail: chriscurcio@hotmail.com

INTRODUÇÃO

Esse presente estudo apresenta uma análise da importância da atuação dos setores da Economia Social¹ voltados para o emprego de projetos sociais no Brasil que preconizam o uso da disseminação das tecnologias informacionais (TICs).

Uma educação baseada nas TIs é importante para os estudantes de diferentes maneiras. Compreender, por exemplo, como os softwares e hardwares podem ser usados são facetas importantes de um aluno bem-sucedido, trabalhador e membro da sociedade global.

Os países em desenvolvimento enfrentam grandes desafios para modernizar suas economias, criando estabilidade em seus países e construir governos eficientes. As questões da fome, direitos humanos e acesso à educação básica, inclusão digital, bem como a erradicação da pobreza é o centro do desenvolvimento internacional, onde as organizações internacionais, ONGs e governos nacionais estão fazendo esforços para abordar os problemas mais prementes com ajuda internacional.

Fornecer as mesmas ferramentas de países desenvolvidos para estimular o desenvolvimento econômico pode oferecer uma maneira de sair da pobreza a longo prazo, fornecendo capital para iniciar o processo de criação de riqueza. Pessoas de países em desenvolvimento precisam da oportunidade de retirar-se da pobreza. Dentro dessa vertente, esse estudo parte do pressuposto que as tecnologias da informação e comunicação oferecem um potencial enorme para a criação de oportunidades para pessoas em países em desenvolvimento.

1. LEVANTAMENTO TEÓRICO

Hoje é possível encontrar o computador nos mais variados contextos: empresarial, acadêmico, domiciliar, o computador veio para inovar e facilitar a vida das pessoas. Não se pode mais fugir desta realidade tecnológica (NORMAN, 2002). E a educação não pode ficar para trás, vislumbrando aprendizagem significativa por meio de tecnologias obsoletas. As escolas precisam sofrer transformações frente a essa “nova tecnologia” e assim constituir uma aprendizagem inovadora que leva o indivíduo a se sentir como um ser globalizado capaz de interagir e competir com igualdade na busca de seu sonho profissional.

¹ Uma **economia social** é um terceiro setor entre economias entre os setores público (governo) e privado (negócios). Inclui organizações como cooperativas, organizações sem fins lucrativo e instituições de caridade. A Teoria de economia social tenta situar estas organizações em um contexto mais amplo de política econômica. Em particular, ele investiga a viabilidade econômica das cooperativas e o valor de organizações sem fins lucrativos e instituições de caridade na teoria econômica tradicional.

O ensino por meio da tecnologia ainda é bastante questionado mas essencial para que crianças e jovens de países em desenvolvimento tenham a mesma chance de crianças em países desenvolvidos.

“Nas décadas de 1960 e 70, houve a preocupação com a individualização, com o impacto do desenvolvimento tecnológico e com a importância de se levar em conta às necessidades dos alunos (PAIVA, 2001, p.149)”.

Surge nessa época, a abordagem áudio-visual, comumente utilizada em estudos de línguas. Singhal (1997) lembra-nos que foram criados laboratórios que contavam com várias cabines individuais, equipadas com toca-fitas, microfones e fones de ouvido, e os professores monitoravam e se comunicavam com seus alunos por intermédio de uma central de controle, não sendo, porém muito freqüente a comunicação entre colegas. Todo, esse aparato, porém, não garantiu o resultado esperado, que era aprender o ensino de segunda língua em tempo reduzido.

A popularização dos computadores nas escolas traz à tona várias discussões acerca a informática sendo utilizado nas escolas como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem.

Lévy [2008, p. 118] afirma que “as crianças aprenderão a ler e escrever com máquinas editoras de texto. Saberão servir-se dos computadores como ferramentas para produzir sons e imagens. Gerirão seus recursos audiovisuais com o computador, pilotarão robôs”.

Com relação aos *softwares* educativos destinados à alfabetização, o que se vê são exercícios apresentados à criança e desenvolvidos basicamente em três etapas: apresentação do alfabeto, apresentação gradativa de palavras com destaque ao som inicial, intermediário ou final de cada palavra e a associação de sons consonantais e sons vocálicos, formando palavras simples, de uma ou duas sílabas e, dependendo do grau de dificuldade escolhido no programa, torna-o mais complexo.

Stahl [2005, p. 293] afirma que "o uso das novas tecnologias, sem dúvida, amplia consideravelmente o nível de informação, certamente contribui para o aumento do conhecimento, mas somente o professor, somente o ser humano, pode alcançar a sabedoria e ajudar outros a alcançá-la". A participação do educador é fundamental e imprescindível para a mediação que poderá refinar o uso de novas tecnologias no âmbito educacional institucionalizado.

O uso e o domínio de ferramentas tecnológicas podem propiciar estratégias diferentes para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, reflexão crítica e solução de problemas. "Oferecem um novo paradigma para explorar quantidades de informação, e leva-nos além do 'quê' para o 'como' e o 'porquê', da figura estática para a visualização dinâmica, da experiência limitada para múltiplas e diversificadas experiências" [STAHL, 2005, p. 295].

No entanto, como afirma Sthal [2005, p. 297] "[...] será sempre [necessária] a capacidade do professor para selecionar e explorar as tecnologias adequadas ao seu contexto específico que dará a devida dimensão ao seu uso na educação, não só porque facilitará as tarefas de ensino, mas principalmente, porque poderá facilitar e ampliar a aprendizagem de seus alunos".

Já Rocha [2002, p.112] ressalta que os professores necessitam se (re) apropriar de sua condição de também leitores e escritores, pois que são frutos de uma educação autoritária e tradicional, além do que "as condições objetivas de sobrevivência têm cerceado as possibilidades de o professor ser um leitor, de ser um fruidor da cultura produzida pelo conjunto da sociedade, [...] e isto acaba também impondo um limite".

Hoje, em dias muitos teóricos apontam que a inclusão digital é essencial para que crianças e jovens de países desenvolvidos e em desenvolvimento tenham as mesmas oportunidades.

2. HIPÓTESES

Dentro de países em desenvolvimento vemos que existe uma defasagem em relação ao acesso digital.

Essa defasagem se estende a problemas de formação docente para ajudar no processo de ensino-aprendizagem com as tecnologias informacionais, e mais existe uma falta de computadores novos ou de laboratórios para atendimento de crianças e jovens carentes em muitas regiões do Brasil.

Para suprir necessidades não atendidas pelo governo, a sociedade civil se organiza para ajudar na resolução de problemas da sociedade e daí emergem instituições que desenvolvem os pressupostos de Responsabilidade Social (BARBOSA, 2001), O 3º setor engloba organizações como: as associações; as fundações privadas; os institutos; os sindicatos; as igrejas; as federações; as confederações; as ONGs, entidades para-estatais e qualquer outro tipo de organização privada, mas sem finalidade lucrativa. A historicidade do Terceiro Setor iniciou-se em meados do século XX, ocasionado pela crise dos Estados

em administrar os problemas organizacionais de bem estar social da população. Na tentativa de superação desta crise, os modelos de vários Estados nacionais começaram a ser repensados em vários aspectos. Neste patamar, não apenas o papel do Estado vem sendo redefinido, mas também a atuação do mercado e da sociedade civil, em um cenário em que a consolidação de parcerias torna-se estratégia-chave para a implementação de ações com fins públicos (PAES, 2009).

Nessa perspectiva, esse estudo parte da hipótese que o desenvolvimento da economia social, baseada em organizações do Terceiro Setor poderiam ajudar no processo de inclusão digital em diversas regiões carentes do Brasil.

3. DESENVOLVIMENTO

No presente tópico inicia-se uma discussão sobre a inserção do computador como ferramenta metodológica para a inclusão social, pelos professores que associam a tecnologia e comunicação (TIC) ao desenvolvimento de habilidades técnicas articulados pela prática pedagógica. Neste processo, cabe ao professor realizar a intervenção adequada a partir do desenvolvimento de atividades que levam ao aluno ao conhecimento, tratando-o como parceiro no processo evolutivo e na construção do conhecimento (WEBER, 2000), bem como sugere ao professor um novo estilo de comportamento em sala de aula, talvez, até independentemente da forma de utilização que ele faça deste recurso no seu trabalho.

A informática contribui muito para a criação e/ou fortalecimento de ambientes de ensino aprendizagem, se a utilizarmos para melhorar a qualidade de trabalho do professor e acompanhar as mudanças sociais que estão ocorrendo, mas se fizermos uso da informática pela informática; reproduziremos somente os conhecimentos técnicos para os nossos alunos, e não estaremos formando indivíduos que saibam “aprender a aprender”, que saibam pensar sobre o próprio ato de aprender, desta maneira a informática deve estar articulada de forma a priorizar um trabalho coletivo e crítico de construção do conhecimento, e esta construção precisa estar referendada no constante esforço de se criar ambientes de ensino, aprendizagem, interatividade e cooperatividade.

Ao longo dos últimos anos, a busca por criar, adaptar e utilizar diferentes tecnologias, que possam dar suporte ou implementar o ensino presencial, tem sido utilizado com frequência, mas salientamos que estas experiências têm reflexos positivos e negativos. Uma tecnologia das mais ubíquas utilizadas na educação, ainda hoje, é considerada um perfeito veículo de transmissão de informação em um único sentido, é o quadro-negro (MORAN, 2000).

Esse recurso, visto como um perfeito veículo para a transmissão de informação em um único sentido é ainda hoje comumente utilizado no ensino presencial. O quadro-negro e o giz foram complementados pelo uso do projetor de imagens e, também por programas de computadores.

Antevendo a importância da tecnologia de informação para a inclusão de crianças e jovens nos deparamos, na realidade brasileira, com a falta de recursos.

Nesse cenário surge o Terceiro Setor cobrindo lacunas deixadas pelo setor público. Mas o que seria o Terceiro Setor?

O Terceiro Setor são aquelas economias que englobam aquelas organizações sem fins lucrativos (PAES, 2001).

Dentro dessa vertente, a economia social tenta situar estas organizações em um contexto mais amplo de política econômica. Em particular, ele investiga a viabilidade econômica das cooperativas e o valor de organizações sem fins lucrativos e instituições de caridade na teoria econômica tradicional. A Economia social estuda a relação entre economia e comportamento social. Analisa como o comportamento do consumidor é influenciado pela moral social, ética e outras filosofias humanitárias (PAES, 2009).

Uma economia social se desenvolve por causa de uma necessidade de novas soluções para problemas (sociais, econômicos ou ambientais) e para satisfazer as necessidades que foram ignoradas (ou inadequadamente preenchidas) pelos setores públicos ou privados. Usando soluções para alcançar os objetivos não-lucrativos, uma economia social tem um papel único na criação de uma sociedade forte, sustentável, próspera e inclusiva (BARBOSA, 2001).

Sucesso das organizações de economia social desempenham um papel no cumprimento de objetivos de política governamental, por (PAES, 2009):

- Aumento da produtividade e competitividade
- Contribuindo para a criação de riqueza socialmente inclusivas
- Permitindo que os indivíduos e comunidades renovar bairros locais
- Demonstrando novas formas de entregar os serviços públicos
- Desenvolvimento de uma sociedade inclusiva e a cidadania activa

4. CONCLUSÃO

Esse estudo confirma a hipótese levantada: o desenvolvimento da economia social, baseada em organizações do Terceiro Setor podem ajudar no processo de inclusão digital em diversas regiões carentes do Brasil.

Verificou-se que o Terceiro Setor tem uma grande importância na criação de acesso as tecnologias de informação de crianças e jovens carentes no Brasil.

As tecnologias de informação podem ser motivadoras e provedoras do conhecimento humano, tendo em vista diversos recursos disponibilizados. Os recursos acessados na Web estimulam a leitura de textos, o que de certa maneira coloca em prática a leitura digital e o exercício da prática interpretativa.

O meio eletrônico é muito interessante para as pesquisas, mas os alunos e professores ainda passam por um período transitório de conhecimento, o qual não nos permite precisamente avaliar os benefícios e malefícios do uso de tecnologias.

Com base na breve revisão de literatura realizada, verificou-se que os recursos tecnológicos não são bons nem ruins por si mesmos. É necessário considerar a combinação homem-máquina, dividindo um espaço coletivo, no qual a subjetividade é construída e singularmente reconhecida para um esforço na construção de identidades. Pode-se observar que o meio digital pode ser um campo diferenciado e criativo, e cabe aos professores explorar às diversas maneiras de práticas que este meio permite, e estas novas maneiras são o que estruturarão nos próximos anos o surgimento de diferentes instrumentos para as práticas educacionais.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA, Maria Nazaré Lins; OLIVEIRA, Carolina Felipe. **Manual de ONGs: guia prático de orientação jurídica**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2001. 178p

LEVY Pierre. **As Tecnologias da Inteligência: o Futuro do Pensamento na Era da Informática**. São Paulo: Editora 34, 2006.

MORAN, José Manuel. **Mudanças na comunicação pessoal: gerenciamento integrado da comunicação pessoal, social e tecnológica**. São Paulo: Paulinas, 2000.

NORMAN, Dick. **Introspective methods**. Cambridge. Cambridge University Press: 2002.

PAES, José Eduardo Sabo. **Fundações e Entidades de Interesse Social – Aspectos jurídicos, administrativos, contábeis e tributários**. Brasília: Brasília Jurídica, 1999. 488p

PAIVA, Vera (Org.) Aprendendo no cyberspaço. In:, **Interação e aprendizagem no ambiente virtual**. Belo Horizonte: Faculdade de Letras, UFV, v.I, n.I,2001.

ROCHA, Eduardo. **Pré-escola e Escola: Unidade ou Diversidade**. Santa Catarina, 2002.

SINGHAL, M. The Internet and Foreign Education: benefits and challenges. **The Internet TSEL Journal**, v.3, n.6, June, 2007.

WEBER, Cleonice. **A informática na educação**. Nobel. São Paulo: 2000.