

PROJETO DE EXTENSÃO

1. IDENTIFICAÇÃO DA ORIGEM

1.1. TÍTULO: Software GNU/Linux promovendo a Inclusão Social

1.2. CURSO: Núcleo de Informática

1.3. IDENTIFICAÇÃO DO(A) PROFESSOR(A) / PROPONENTE

1.3.1. NOME: Rogério Santos Pedroso

1.3.2. TITULAÇÃO: Mestre em Educação

1.3.3. DISCIPLINA: Núcleo de Informática

1.3.4. E-MAIL: rogerio.pedroso@unifebe.edu.br

1.3.5. ENDEREÇO E TELEFONE: Rua Dorval Luz, 123 – Bairro Santa Terezinha – CEP: 88352-400 – Brusque – SC – Cx. Postal 1501 – Fone/fax: (47) 3211 – 7000

1.3.6. EXPERIÊNCIA ACADÊMICA: Professor Universitário

1.3.7. NÚMERO DE ALUNOS DA DISCIPLINA: 20 participantes por turma

1.4. CO-PARTÍCIPIES (PARCEIROS):

() Setor Público () Setor Privado () Sociedade Civil Organizada
() Comunidade Acadêmica, interna e externa (X) Não há

1.4.1 ESPECIFICAR CO-PARTÍCIPIES:

2. CARACTERIZAÇÃO DA AÇÃO

2.1. ÁREA TEMÁTICA:

() Comunicação () Cultura () Direitos Humanos e Justiça (X) Educação
() Meio Ambiente () Saúde () Tecnologia e Produção () Trabalho

2.2. ABRANGÊNCIA:

() Local (X) Regional

2.3. CLASSIFICAÇÃO DA AÇÃO:

2.4.1. QUANTO AO PRAZO DE OPERACIONALIZAÇÃO:

() Ocasional (X) Permanente

2.4.2 QUANTO A ESTRUTURAÇÃO DA AÇÃO DESENVOLVIDA:

() Programa	(X) Projeto	() Curso	() Evento	() Publicações e Outras
		() De Iniciação	() Congresso	() Livro
		() De Atualização	() Seminário	() Anais
		() Treinamento e Qualificação Profissional	() Ciclo de Debates	() Capítulo de Livro
			() Exposição	() Artigo
			() Espetáculo	() Comunicação
			() Evento Esportivo	() Manual
			() Festival	() Jornal
			() Campanha	() Revista
			() Outros	() Relatório Técnico
				() Produto Audiovisual
				() Jogo Educativo
				() Aplicativo para Computador

				() Produto Artístico
				() Outros
() Prestação de Serviços				

2.5. MODALIDADE:

(X) Presencial (X) a Distância via AVEA Moodle. () Virtual ou a Distância

3. DESCRIÇÃO DA AÇÃO

3.1. JUSTIFICATIVA (descrever):

O uso das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) com características de código aberto (*open source*) vem crescendo vertiginosamente na Sociedade em Rede (CASTELLS: 2003a), no cotidiano dos cidadãos e na prática docente e discente das escolas públicas do Brasil. Esse fenômeno vem ocorrendo em consequência a diversos fatores, como:

Em 1984, Richard Stallman, criou o "GNU (GNU *is not Unix*)"¹, o primeiro software livre e também criou a *Free Software Foundation* (FSF) (CASTELLS: 2003b, p. 40). Ele é o maior difusor da filosofia do software livre. Para Stallman, software livre quer dizer "o software que respeita a liberdade do usuário e a solidariedade social da sua comunidade"². Essas ideias se difundiram no âmbito profissional da informática e computação. Hoje se fala da "cultura do código aberto" ou da "cultura do software livre" (STALLMAN: 2009), da "cultura livre" (LESSIG; 2005) e da "cultura do bazar" (RAYMOND: 2009). Essas culturas seguem os seguintes princípios³: 1º - Liberdade de uso para qualquer finalidade; 2º – Liberdade para estudar o software; 3º – a Liberdade de alterar e melhorar o software; 4º – Liberdade de redistribuir as alterações feitas.

O Linux começou a ser desenvolvido em 1991, por Linus Torvalds. O número de usuários do Linux em 1994 era de 900 mil. Em 1995, o Brasil entra na comunidade Linux e é criada a primeira versão Linux brasileira, com a distribuição da Conectiva. Em 1996, a fabricante de computadores Dell instalou o sistema Linux nas suas máquinas. Em 2002, os grandes estúdios de desenvolvimentos de desenhos animados, como Pixar Estúdios, Lucas Arts e DreamWorks, usaram o Linux como sistema operacional para desenvolver projetos gráficos de filmes. Exemplos: Titanic, Senhor dos Anéis, Vida de Inseto, etc. Por ser um sistema altamente estável e confiável, a Bolsa de Valores de Nova York tem o Linux como sistema operacional em seus computadores. Para o serviço de hospedagem de site, na Internet, o Linux é usado em mais, com 48%. O desenvolvimento do Linux é realizado por mais de 100 programadores distribuídos no mundo e tem

¹ GNU *não é Unix*.

² Fontes: <<http://www.youtube.com/watch?v=qvIUSIjZ4Ok&feature=related>>. Acessado em 30 março 2009.

³ Fontes: <<http://www.youtube.com/watch?v=S-9xY3VPnVo>>. Acessado em 30 março 2009.

hoje mais de 18 milhões de usuários e roda em mais de 100 plataformas diferente, desde celulares até satélites⁴.

Segundo Mário Teza (2009)⁵ a utilização do software livre na esfera pública começou no estado do Rio Grande do Sul, em 2001, e se estendeu para centenas de cidades, diversos Estados, e chegou até no Governo Federal. O governo vem desenvolvendo políticas que visam, por meio do software livre, permitir: a inclusão do cidadão brasileiro na sociedade do conhecimento e da informação virtual; desenvolver a inteligência coletiva do país, gerando mais emprego e renda. Além do que, o software livre, é comprovadamente mais estável e seguro tecnicamente.

O articulista americano Dvorak (2009) reconheceu em artigo publicado na *Revista Info*, uma das mais respeitadas revistas brasileiras na área de tecnologias digitais dizendo: “No último mês eu me tornei um grande fã do Ubuntu 8.10, (...) e pesquisas do IDC preveem que 2009 será o ano do Linux devido à crise econômica”.

O Núcleo de Informática, que é um setor vinculado diretamente à Reitoria da Unifebe, vem elaborando e executando periodicamente políticas de introdução da cultura digital na comunidade unifebeana. Agora quer oferecer para toda comunidade brusquense, a oportunidade de conhecer uma nova opção tecnológica digital com qualidade e custo zero. Bem como, propiciar o domínio dos recursos oferecidos pelo software livre Linux e contribuir para a inclusão social pela inclusão digital.

3.2. PALVARAS-CHAVE:

1) Software Livre	2) Inclusão Digital	3) Inclusão social
-------------------	---------------------	--------------------

3.3. OBJETIVO GERAL:

Apresentar à comunidade escolar da rede pública de Brusque a filosofia, os valores éticos inerentes ao desenvolvimento de software livre, os recursos e as vantagens tecnológicas oferecidas pelo Software Livre Linux para a escola. E, possibilitar ao participante a produção de um texto acadêmico no qual reflita sobre o Software Livre e a inclusão social.

3.4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Realizar uma apresentação sobre a história do surgimento do Software Livre e do Sistema Operacional Linux;
- Explicar os princípios filosóficos e os valores éticos inerentes à criação e ao uso do Software Livre;
- Mostrar as vantagens do uso do Software Livre nas escolas públicas de Brusque;
- Apresentar as diferentes distribuições do Sistema Operacional Linux existentes na

⁴ Fonte: <<http://www.youtube.com/watch?v=qvIUSIjZ4Ok&feature=related>>. Acessado em 30 março 2009.

⁵ Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=IJrfcQq_elw>. Acessado em 30 março 2009.

atualidade;

- Explicar o processo de instalação do Sistema Operacional Linux no computador, seja sozinho ou compartilhado com outro Sistema;
- Apresentar os aplicativos básicos oferecidos pelo Sistema Operacional Linux: Aplicativos de Escritório, Configurações de Sistema, Gerenciador de Pasta e Documentos e Aplicativos para Internet (Mozilla FireFox, aMSN);
- Conhecer os recursos básicos pelos aplicativos: Suite do BrOffice (editores de texto, de apresentação; de planilha de cálculo);

Explicar o funcionamento e o uso do gerenciador de pastas e arquivo do Linux.

3.5. PÚBLICO ALVO:

Professores da Unifebe e das redes de ensino municipal e estadual e comunidade de Brusque e região.

3.5.1. NÚMERO MÍNIMO DE PARTICIPANTES:

10 por turma

3.5.2. NÚMERO MÁXIMO DE PARTICIPANTES:

20 por turma

3.6. PERÍODO, CARGA HORÁRIA E LOCAL DE REALIZAÇÃO

3.6.1. DATA DE INÍCIO:

21 de agosto de 2010

3.6.2. DATA DE TÉRMINO:

21 de agosto de 2010

3.6.3. CARGA HORÁRIA TOTAL:

8 horas presenciais – 8h às 12h e 13h às 17h (Prof. Rogério voluntário)

3.6.4. LOCAL:

Laboratório de Informática da Unifebe

3.7. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS:

A metodologia pedagógica utilizada durante a oficina será baseada em simulação de uso dos recursos básicos oferecidos pelo sistema operacional Linux e seus principais aplicativos de escritórios (editores de texto, de apresentação e de planilha) e de navegabilidade e comunicação via Internet (browser, e-mail, pesquisa).

Os participantes, por meio da sala virtual criada especialmente para essa oficina (www.unifebe.edu.br/moodle/) conhecerão a origem do software livre, os princípios filosóficos que norteiam o seu desenvolvimento e a proposta de um novo paradigma de sociedade do conhecimento. E, contarão com o apoio técnico-pedagógico dos profissionais especializados do Núcleo de Informática da Unifebe, que apresentarão presencialmente os recursos oferecidos pelo software livre Linux.

3.8. CRONOGRAMA:

ATIVIDADES (ETAPAS DO PROJETO)					
	1º	2º	3º	4º	
	M	M	M	M	
	Ê	Ê	Ê	Ê	
	S	S	S	S	
Montagem das salas virtuais para o desenvolvimento da capacitação.	X				
Elaboração do Projeto pela Assessoria de EAD da Unifebe	X				
Apreciação e Aprovação do Projeto pela Ass. de Desenvolvimento, Proeng. Proppex e Reitoria.	X				
Divulgação da Capacitação para os professores, os alunos e comunidade em geral de Brusque e região, por meio de chamada no site institucional da Unifebe e convite via e-mail.	X				
Inscrição on-line por meio do site da Unifebe	X				
Realização da Capacitação no Laboratório de Informática da Unifebe (modalidade presencial).		X			
Avaliação da capacitação será realizada, mediante a entrega via sala virtual no AVEA Moodle de um texto acadêmico.			X		
Montagem do Relatório Final para entregar a Reitoria, Proeng, Proppex e Secretaria Acadêmica da Unifebe				X	
Edição do Certificado <i>on-line</i> no Sistema de Gerenciamento				X	
Entrega do certificado <i>on-line</i>				X	

3.9. MATERIAIS E EQUIPAMENTOS NECESSÁRIOS:

O projeto não apresenta custos adicionais, além daqueles que já são da própria instituição.

3.10. CERTIFICAÇÃO:

on-line

3.11. INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO:

O participante será avaliado mediante a produção e entrega, via sala virtual no AVEA Moodle, de um texto acadêmico no qual desenvolverá uma temática vinculada ao software livre. Por meio do texto será constatado se o aluno: utilizou a metodologia científica para organização e sistematização do conteúdo e adquiriu o domínio dos recursos básicos do software livre para edição de texto digital.