

Souza, Karine Pinheiro & Silva, Bento Duarte (2012).
TIC & Empreendedorismo: os novos paradigmas e
aprendizagens de jovens empreendedores criativos e
suas inovações tecnológicas. In: *Atas do III Web
Currículo, Educação e Mobilidade*. São Paulo: PUC/SP.
ISBN: 978-85-60453-26-9.





III Seminário Web Currículo PUC-SP

Educação e Mobilidade

12,13 e 14 de novembro de 2012



TIC & EMPREENDEDORISMO: OS NOVOS PARADIGMAS E APRENDIZAGENS DE JOVENS EMPREENDEDORES CRIATIVOS E SUAS INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS

Tecnologias, currículo, avaliação e pesquisa

Karine Pinheiro Souza
Universidade do Minho
karinepinheiro@yahoo.com.br

Bento Duarte Silva
Universidade do Minho
bento@ie.uminho.pt

RESUMO

Esta comunicação apresenta um breve descrição do projeto de doutoramento, em curso, com sua abordagem metodológica, bem como um panorama da inclusão digital dos países que fazem parte do escopo da pesquisa. Trataremos esses conceitos no intuito de compreender que jovens empreendedores e criativos o mundo necessita. A presente pesquisa visa investigar as mudanças ocorridas na vida de jovens ao inserir os eixos de formação empreendedorismo e TIC e os impactos na inserção profissional dos mesmos. Sinalizam-se os contextos sociais e culturais do material didático que foi adaptado para a pesquisa, a ser implementado em centros de inclusão digital de Portugal e do Brasil, com jovens de escolas públicas que desenvolveram ideias criativas com o uso das tecnologias em suas comunidades. Para alcançar esse propósito a abordagem metodológica é de pesquisa ação, com uso das técnicas de observação, questionários e coleta de histórias de vida de jovens: Por meio da análise de conteúdo volta-se para o sentido de descrever, explicar, classificar e analisar os projetos desenvolvidos pelos jovens em suas comunidades. Dessa forma este estudo implica em efeitos diversos, desde a mudança dos jovens até mudanças sociais das comunidades que poderão se caracterizar como territórios criativos.

PALAVRAS- CHAVE: tecnologias educativas, empreendedorismo, competências criativas, inovações tecnológicas.



III Seminário Web Currículo PUC-SP

Educação e Mobilidade

12,13 e 14 de novembro de 2012



1. INTRODUÇÃO

Os desafios que encontramos neste planeta nos levam a refletir se estamos a pensar em nós mesmos, nos outros, ou apenas no presente, sem nenhum cuidado com o que acontecerá com as nossas gerações futuras. Alguns questionamentos nos conduzem a querer pesquisar o cenário educacional, tendo em vista as transformações de um mundo permeado por mídias digitais, enquanto muitas das nossas escolas continuam com o cenário analógico. Para isso torna-se necessário novas formas de atuar sobre essa modernidade. Ademais, preocupa-nos como os nossos jovens podem adquirir conhecimentos e como podem atuar no mercado de trabalho.

Diante disso faz-se necessário novas abordagens educativas para enfrentar os problemas do cotidiano. No entanto, será que esse desenvolvimento desenfreado está colocando esse mesmo homem diante de ação empreendedora sustentável, em que se tem o cuidado com o outro e com uma sociedade que cada vez mais necessita de novos paradigmas para se desenvolver?

No intuito de avaliar se os eixos do empreendedorismo e da tecnologia podem ajudar os jovens a aprender, a conviver em sociedade e, mais especificamente, com o mundo do trabalho, conforme preconiza os protótipos curriculares do Ensino Médio da UNESCO (2011), é que o presente projeto se configura em uma pesquisa ação que se baseará nos conceitos de vários autores, como Morin (1989), Lévy (1995), Santos (1997, 2005), Castells (2002,2004), Freire (2004), Tapscott (2010) e à luz dos estudos da UNESCO (2011) que nos apoiará no sentido de desenvolver práticas de empreendedorismo digital para jovens de culturas e países diferentes, por meio de um material didático em EAD.



III Seminário Web Currículo PUC-SP

Educação e Mobilidade

12,13 e 14 de novembro de 2012



Por ainda existir uma indagação como formar profissionais empreendedores e criativos, é que se torna inovador o presente estudo, tendo em vista o modelo de formação encontrado no país, que não considera o desenvolvimento de novas competências. Apesar de no Brasil existir como desafio para o desenvolvimento econômico o fomento para competências criativas, constante no Plano Nacional de Economia Criativa, é necessário desenvolver a integração entre as “ atitudes e posturas empreendedoras, habilidades sociais e de comunicação”, conforme citado no Plano da Secretaria da Economia Criativa, Brasília (2011).

Essas indagações estão centradas no educar para a vida, conforme aborda Freire (2000) e também está fundamentado nos eixos da UNESCO (2011), em que apresenta como proposta as dimensões articuladoras entre trabalho, cultura, ciência e tecnologia, num protótipo que sugere organizar atividades de transformação por meio da própria escola, ampliando o contexto da ação para a comunidade e para o mundo. O que urge a necessidade de práticas que promovam esses eixos de forma integradora e interdisciplinar.

Existe uma ampla carência de expansão de formações na área de empreendedorismo. O relatório da UNESCO (2011, p. 7) preconiza, quando apresenta um diagnóstico da necessidade de um trabalho que vincule o conhecimento interdisciplinar, contextualizado com “o currículo centrado planejamento (concepção) e na efetivação (execução) de propostas de trabalho individual e coletivo em que cada estudante usará para produzir e transformar sua realidade e, ao mesmo tempo, desenvolver-se como ser humano”.

Ademais, existe uma lacuna no desenvolvimento de competências, atitudes e habilidades que coloquem esse jovem, com plena visão crítica de como pode atuar nesse mundo moderno e ser construtor de uma nova realidade que promova o desenvolvimento sustentável de suas comunidades de forma empreendedora.



III Seminário Web Currículo PUC-SP

Educação e Mobilidade

12,13 e 14 de novembro de 2012



Por conseguinte, este projeto propiciará a investigação dos eixos apresentados numa perspectiva construtivista interacionista com o uso de material didático virtual implementado em espaços extracurriculares de Inclusão Digital em Portugal (Braga) e Brasil (Fortaleza), selecionados pelas instituições Universidade do Minho, em Portugal, e a Universidade Federal do Ceará – UFC.

Neste sentido, o projeto de pesquisa tem o objetivo de avaliar os impactos promovidos em decorrência das práticas de formação de jovens entre as idades de 14 a 18 anos, com os eixos Empreendedorismo e TIC sobre as perspectivas de promoção do desenvolvimento sociocultural de cada participante e da inserção profissional dos sujeitos na área das indústrias criativas.

Desta forma, avaliaremos, conforme questiona Lopes (2010, p 22), sobre como é possível educar diante de uma nova era da informação e comunicação? “Qual o conteúdo mais adequado? Como a capacidade empreendedora se desenvolve? E como potencializar e facilitar as aprendizagens e as competências criativas? “.

Assim, com este projeto observaremos uma abordagem de como desenvolver competências e habilidades necessárias para que os jovens promovam uma perspectiva de trabalho empreendedor com a tecnologia aplicada a questões sociais. E que novos paradigmas isso pode gerar, quanto à sociedade, à economia e à cultura. Tendo esse projeto o seguinte objetivo geral :

Investigar as mudanças ocorridas na vida dos jovens ao inserir os eixos empreendedorismo e tecnologia da informação e comunicação (TIC) e os impactos na inserção profissional desses sujeitos na área de tecnologia.

2. ENQUADRAMENTO TEÓRICO



III Seminário Web Currículo PUC-SP

Educação e Mobilidade

12,13 e 14 de novembro de 2012



Estamos em uma nova era que revoluciona o mundo, tecnologias acompanham o desenvolvimento da humanidade, os instrumentos - do ábaco à calculadora, ao computador à Internet - facilitando e dando velocidade ao processo de comunicação humana (Lévy, 1999). A evolução eletrônica é tamanha que se fala num continente do planeta, o continente digital, mundializado (Mattelart, 1997), em que estão quebradas as colunas vertebrais da distância, das fronteiras e do tempo. Adentra-se o século XXI vivendo uma revolução de paradigmas, que o pleno desenvolvimento educacional é necessário para quebrar as barreiras da fragmentação, com a geração de novos conceitos, teorias e modelos no intuito de integrar o homem ao seu contexto.

Outrossim, o que necessitamos é parar de fragmentar esse mundo, no intuito de explicá-lo, mas entendê-lo na sua complexidade, mudando os paradigmas. Assim, saberemos que lugar ocupamos, que conhecimentos poderemos construir e, possivelmente, ajudar a sociedade a integrar a tecnologia e mudanças significativas sociais, gerando novos horizontes.

Como Morin (2003) fundamenta, nossa missão como educadores, nesta era planetária, é uma ação emancipadora que "consiste em reforçar as condições que tornarão possíveis a emergência de uma sociedade-mundo, composta por cidadãos protagonistas, envolvidos de forma consciente e crítica na construção de uma civilização planetária".

Ora, é numa altura em que o planeta precisa cada vez mais de espíritos aptos a perceberem seus problemas fundamentais e globais, aptos a compreender a sua complexidade que, segundo Morin (2002), os sistemas de ensino em todos os países continuam a se fragmentar e a separar conhecimentos que deveriam estar unidos. Quando encontramos um cenário diferenciado nos chocamos, pois estamos acostumados a formar espíritos unidimensionais, que somente percebem as coisas por um ângulo, engessando, sem trabalhar as várias visões de mundo.



III Seminário Web Currículo PUC-SP

Educação e Mobilidade

12,13 e 14 de novembro de 2012



Para essas novas formas de interação urge um novo paradigma, que confronte, questione, critique, exercite o trabalho de pensar, que permita o desenvolvimento de um pensamento complexo, situando-se na multiplicidade da vida do homem, em seus processos de interação de forma sistêmica. Morin (1986) já anunciou essa nova abordagem, com base nas tradições do pensamento weberiano, ao focalizar a teoria da complexidade:, que exige novas formas de pensar, colocando o sujeito em um processo de diálogo constante consigo mesmo, para que possa definir sua própria caminhada num contexto planetário. Essa visão multimodal exigirá uma nova forma de estruturar a reorganização do saber na qual as TIC assumem função estruturante.

Seja na habilidade ou inabilidade de as sociedades dominarem as tecnologias, tudo dependerá do uso que fazemos delas. Para isso, a educação é um canal fundamental que poderá reforçar as atitudes e as aptidões que permitirão superar obstáculos, num contexto da incerteza, das relações fluídas (Bauman, 2001; Santaella, 2007), da necessidade da rapidez dos fatos, em que quanto mais informação se tem mais poder emana.

Não será apenas a apologia, mas um aspecto peculiar destacado por Castells (1999) ao referir que é a inserção de uma nova linguagem que, por sua vez, cria uma nova organização que oferece instrumentos para o desenvolvimento e para a melhoria de condições de sobrevivência.

O que está posto em evidência nas lutas de classes e na concentração de privilégios coincide com a dialética do pensamento marxista, em que a tecnologia além de gerar oportunidades, também gera exclusão. Nesse princípio, Demo (2000) destaca que os avanços tecnológicos estão potencializando as desigualdades sociais, sob uma perspectiva de classes, num contexto capitalista neoliberal, em que o interesse de grupos se sobrepõe ao da população.

Esse paralelo sobre as mudanças que afetam as práticas sociais dos homens no século XXI leva à discussão do desemprego estrutural como uma decorrência do avanço



III Seminário Web Currículo PUC-SP

Educação e Mobilidade

12,13 e 14 de novembro de 2012



das TIC, da automação da produção e das mudanças na relação de trabalho. Todas essas mudanças nas relações sociais rompem com a crença do avanço tecnológico como instrumento de democratização. É necessária a superação dessa situação, com programas que incluam os desfavorecidos.

Nessa revolução, uma nova perspectiva se instaura sobre o uso educativo das TIC, permitindo a todos “navegar” nesse novo continente. Neste contexto urge uma reflexão sobre as relações de poder que se instauram com o uso das tecnologias e de que forma a escola atua no sentido de minorar os processos de exclusão social e digital (Silva e Pereira, 2011; Souza, 2009).

Se antes, na sociedade industrial, os processos de trabalho eram bem representados pela metáfora da máquina (ou mecanismo), hoje se tem um novo desenho, o da rede, que passa a ocupar o imaginário da sociedade pós-industrial. Além disso, emerge uma grande massa de consumidores, e quem não faz parte desse processo é excluído. O que se revela como uma grande barreira, evidenciando que a maioria da população está fora do mundo moderno. As novas formas de comunicação exigem de todos uma corrida desenfreada para estar sempre informados, conectados, atualizados com os últimos lançamentos de equipamentos eletrônicos, *softwares* etc. Para estar incluído é necessário pertencer ao mundo do consumo. Os modelos de inclusão e exclusão se perpetuam, devido às relações de poder e aos modelos de produção. Se antes havia a exploração da mão-de-obra, hoje há a exploração da informação.

O que se critica nos conceitos apresentados é que, além do estreitamento da ciência e da tecnologia, as concepções de conhecimento e informação foram reduzidas ao aspecto produtivo. A troca de conhecimento adquire valor de mercadoria e seu valor é medido por sua aplicação imediata.

Com base nessas fundamentações, pode-se refletir sobre a grande exigência das inovações tecnológicas e o surgimento de uma economia que trabalha com a geração de



III Seminário Web Currículo PUC-SP

Educação e Mobilidade

12,13 e 14 de novembro de 2012



novos produtos e serviços por meio das redes virtuais. O que poderá ser fundamentado pelos conceitos da Economia Criativa (Reis, 2009) .

Segundo Castells (2002) os processos de interação entre as descobertas científicas, inovações tecnológicas e as aplicações sociais determinam a sociedade e revolucionam nossa forma de interagir com o mundo. Não é apenas a inserção de máquinas, o avanço do giz aos projetores, do telégrafo aos celulares, mas a forma como invadem nosso cotidiano e a necessidade que temos de estar conectados, estabelecendo novas relações de interação.

Desta forma, esse fenômeno é mais do que social, gera uma nova gama de trabalhadores do conhecimento, que não está limitado quanto a idade e tempo, mas numa perspectiva de um cenário ainda desconhecido e a explorar, e que a incerteza – na economia, na sociedade e na política – é enorme, o que torna quase inúteis os tipos de planejamento ainda utilizados pela maioria das organizações e empresas.

Nesse sentido encontramos fundamentação para o trabalho com empreendedorismo, que pressupõe a realização do sujeito por meio de atitudes de inquietação, ousadia e pro atividade na sua relação consigo mesmo e com o mundo.

Os conceitos tratados na pesquisa visam pesquisar os aspectos atitudinais comuns aos empreendedores situadas por Dolabela (2003), em que aborda a atitude empreendedora como algo nato, ou algo a ser aprendido e nesta pesquisa estará ancorado na atuação de forma criativa, proativa, inovadora, por meio das redes sociais.

Para isso, necessitamos de novas estratégias para avaliar o problema, usando alguns operadores cognitivos como descrito por Morin (1986), Jonassen (2007), como também se situa Silva (2001, p. 857) em que apresenta como desafio para o sistema educativo compreender a chegada do tempo destas tecnologias que permitem passar de um modelo que privilegia a lógica da instrução, da transmissão e memorização da informação “para um modelo cujo funcionamento se baseia na construção colaborativa



III Seminário Web Currículo PUC-SP

Educação e Mobilidade

12,13 e 14 de novembro de 2012



de saberes, na abertura aos contextos sociais e culturais, à diversidade dos alunos, aos seus conhecimentos, experimentações e interesses”.

3. ENQUADRAMENTO METODOLÓGICO

3.1. Pesquisa-ação

Toda a fundamentação e a resignificação de paradigmas promoverá um diálogo entre a teoria e a prática, compreendendo o rigor científico, tratando, segundo Santos (1997), que os pressupostos epistemológicos entre sujeito e objecto interagem. Rompendo-se com a ideia de ordem e estabilidade do mundo, rompe-se com a ideia de estudar os fatos sociais como coisas, como dados mensuráveis. Com um caminho longo a percorrer, iremos usar critérios epistemológicos e métodos de investigação e não a ciência subjectiva, no intuito de responder a questão chave de que o trabalho com TIC e Empreendedorismo é fundamental para o desenvolvimento do jovem, devendo essa atitude e comportamento ser adquirida logo no currículo da educação básica e média (Dolabela, 2003).

Trazemos a interação, o dialogismo e a pedagogia para o mundo virtual, especialmente no que diz respeito à utilização destes conceitos para a utilização de materiais em Educação Online. Privilegiaremos a comunicação polifônica, com o conceito de dialogismo, múltiplas vozes, feitas de heterogeneidades. Rebelando-se, desta forma, contra as visões homogêneas da oficialidade, tal como Ferrarroti (1983, p. 17) sublinha que “a pessoa investigadora tem que encontrar a sua própria voz entre outras vozes, separando-se delas, contrapondo-se ou articulando-se com elas”.

Nesse sentido, a opção metodológica recai na pesquisa-ação, a qual pressupõe a inserção do pesquisador no lócus da pesquisa e enfatiza uma ação por parte do pesquisador (Thiollent, 1998). Nesta metodologia destacam-se dois elementos: o papel ativo do pesquisador e a construção coletiva de uma ação (planejada e executada em parceria). Poulin (2007) destaca a importância deste modelo metodológico como



III Seminário Web Currículo PUC-SP

Educação e Mobilidade

12,13 e 14 de novembro de 2012



instrumento de transformação das práticas educativas e observa a ampliação da quantidade de pesquisas que vêm sendo realizadas nesta perspectiva.

Barbier (2002) confere ao método da pesquisa-ação uma configuração de espiral, onde se sucedem fases de planejamento, ação, observação e reflexão. O rigor deste modelo de pesquisa repousará na coerência lógica, empírica e política das interpretações propostas nos diferentes momentos de ação.

O modelo de pesquisa-ação exprime uma problematização que se volta para as relações hierárquicas entre pesquisadores e participantes, atribuindo a estes últimos a função de “co-pesquisadores” Anadon & Savoie (2007). Conferindo aos “práticos” um certo poder sobre a pesquisa – poder que advém do espaço que se confere a sua experiência e a seu saber-fazer – a pesquisa se transforma num trabalho em parceria. Esta função de “co-pesquisado” que é própria do modelo de pesquisa, problematiza de modo mais específico, o cruzamento de diferentes “expertises”, de diferentes perspectivas na apreensão de determinado objeto de pesquisa. A recusa de uma relação hierárquica entre práticos e pesquisadores assume, na pesquisa colaborativa, o sentido preciso de uma recusa da hierarquia entre diferentes saberes. A recusa da hierarquia repousa sobre o reconhecimento dos lugares distintos ocupados pelos participantes: o lugar dos práticos e dos pesquisadores, que correspondem aos “savoirs d’action” e aos “savoirs savants”(Couture et al.,2007.p.209).

3.2. Objectivos da pesquisa

Objectivo geral

Investigar as mudanças ocorridas na vida dos jovens ao inserir os eixos Empreendedorismo e Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) e as competências criativas desses sujeitos na área de tecnologia.

Objectivos Específicos



III Seminário Web Currículo PUC-SP

Educação e Mobilidade

12,13 e 14 de novembro de 2012



1. Implementar uma proposta de formação virtual de empreendedorismo e tecnologia de informação e comunicação – TIC.
2. Analisar as habilidades e competências desenvolvidas pelos jovens ao serem trabalhados a partir da implementação do projeto.
3. Fazer um levantamento dos projetos sociais que podem ser desenvolvidos no contexto de formação deste projeto e sua repercussão nas comunidades.
4. Investigar a emergência de novas oportunidades tecnológicas no contexto de implantação dos projetos criados pelos jovens a partir da formação.
5. Catalogar os novos cenários de trabalho abertos pelo desenvolvimento dos projetos, vinculando aos estudos da indústria criativa.

3.3. Implementação da pesquisa

Para a implementação da pesquisa será utilizado, como primeira estratégia, um material didático virtual em que jovens de 14 a 18 anos, estando socialmente e culturalmente em espaços distintos, utilizem os mesmos recursos didáticos, a mesma metodologia Educação Online, enfim, que realizem a mesma formação, ou seja, tornem-se usuários de um conteúdo para desenvolver práticas empreendedoras com as TIC .

Assim, será avaliado a pertinência do material curricular proposto para possíveis disseminações e expansões, neste caso para análise da viabilidade interativa do material virtual com a execução de um módulo *Empreendedorismo Novos Produtos e Serviços em TI* - do Projeto Agentes Digitais, totalizando 30 horas de formação incorporando os eixos empreendedorismo, inovação, cidadania, TIC e cultural digital.

O projeto será aplicado no Brasil, na região nordeste, em Portugal, na região do Minho. Assim, também se analisará como essa nova era da globalização aproxima distâncias, mesmo com realidades políticas socioculturais diferentes – A Cultura-



III Seminário Web Currículo PUC-SP

Educação e Mobilidade

12,13 e 14 de novembro de 2012



Mundo (Lipovetsky e Serroy, 2010) – e se esses eixos podem ser inseridos no espaço curricular dos jovens.

Neste sentido, a implementação da pesquisa-ação implicará em efeitos sociais diversos, pois apesar de em ambos os países existir a necessidade de ampliação e validação de novas metodologias curriculares com as tecnologias educacionais, cruzando as trajetórias das tecnologias e currículo (Almeida & Valente, 2011), os eixos apresentados são inovadores em ambos os países.

3.3.1 O material didático virtual da pesquisa

O material didático virtual é proveniente do projeto Agentes Digitais, financiado pelo Ministério da Educação e Cultura - MEC e pela Universidade Federal do Ceará – UFC, que foi adaptado com o objetivo de desenvolver a criatividade dos jovens junto a suas comunidades. através da produção e distribuição de bens e serviços tecnológicos.

Como pré-requisito o público-alvo da pesquisa são alunos da escola pública com conhecimento prévio de informática básica, como estratégia o projeto propõe competências para a resolução da situação-problema presente nas propostas de atividades, promovendo análise do contexto, organização das idéias e reflexão, utilizando a pedagogia de projetos.

3.3.2 Momentos da execução da pesquisa-ação

Colocaremos destaque na estratégia “história de vida”, em que se pode captar o que acontece na intersecção do individual com o social. No desenvolvimento da metodologia de investigação, atuaremos analisando os diários de bordo dos jovens, publicados no ambiente do curso, como também, com vários encontros presenciais, para que se valorize as singularidades e as regularidades dos processos sociológicos propostos, na tentativa de descobrir algo que não é conhecido, numa “reflexão sobre o fato – possibilidade de rever a experiência existencial e histórica, em termos de interconexão interior” (Ferrarotti, 1983), colocando a pesquisa num panorama de descoberta e não de confirmação. Assim, ligaremos as histórias de vida aos contextos



III Seminário Web Currículo PUC-SP

Educação e Mobilidade

12,13 e 14 de novembro de 2012



sociais no intuito de investigar as competências criativas desenvolvidas com os projetos tecnológicos implementados pelos jovens em suas comunidades.

3.4. Instrumentos de pesquisa

Como focado no ponto anterior, privilegiaremos quatro instrumentos de pesquisa:

1. Entrevistas – Grupo Focal com professores e jovens envolvidos na formação, com critérios de recorte da análise de conteúdo;
2. Questionários quantitativos e qualitativos;
3. História de Vida, com incidência nos diários de bordo dos jovens;
4. Grelhas de observação sobre as dinâmicas de implementação do material didático virtual.

Para a validação destes instrumentos recorreremos à sua testagem prévia quer junto de peritos na temática, quer junto de um público similar, nomeadamente para a conceção dos questionários.

3.5. Recolha, tratamento e análise de dados

Primeiro serão analisados os dados dos questionários e das entrevistas, para depois desenvolver o trabalho de história de vida, seguido da análise de conteúdo, observando o que impactou na vida dos jovens envolvidos, com a transcrição/reconstrução em documentos.

Na execução dos módulos os jovens utilizarão vários recursos tecnológicos: (processador de textos, planilhas, softwares e linguagens de programação) como também potencializarão o uso das redes sociais como interfaces de integração e de disseminação. Para a formação será utilizado o ambiente virtual de aprendizagem, através do uso de fóruns, bate-papos e diários de bordo.



III Seminário Web Currículo PUC-SP

Educação e Mobilidade

12,13 e 14 de novembro de 2012



Como a pesquisa se configura numa perspectiva dialógica, atentaremos ao fato de manter sempre um diálogo aberto e permanente com os jovens, de observar se está sendo ou se é possível realizar novas maneiras de aprender a aprender, e aprender a empreender, conforme reforça Braslavsky (2002). Ou seja, se foi possível, por meio de atividades online, com discussões virtuais, despertar a capacidade empreendedora.

4.0 CENTROS DE IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO

No corpus dessa pesquisa será implementado em centros de inclusão digital, com jovens entre 15 a 18 anos em dois países, Portugal e Brasil. Nesse primeiro processo de reconhecimento de corpus é fundamental compreender os processos de inclusão digital de ambos os países e também do mundo em que estão inseridos.

De acordo com McNamara, apud Souza (2009), "o que determina o desenvolvimento dos indivíduos, comunidades e nações é o acesso as informações". Neste sentido para compreender os contextos socioculturais diferenciados em que o projeto está sendo aplicado, é fundamental apresentar um breve estudo sobre as políticas de Inclusão Digital.

WORLD INTERNET USAGE AND POPULATION STATISTICS December 31, 2011						
World Regions	Population (2011 Est.)	Internet Users Dec. 31, 2000	Internet Users Latest Data	Penetration (% Population)	Growth 2000-2011	Users % of Table
Africa	1,037,524,058	4,514,400	139,875,242	13.5 %	2,988.4 %	6.2 %
Asia	3,879,740,877	114,304,000	1,016,799,076	26.2 %	789.6 %	44.8 %
Europe	816,426,346	105,096,093	500,723,686	61.3 %	376.4 %	22.1 %
Middle East	216,258,843	3,284,800	77,020,995	35.6 %	2,244.8 %	3.4 %
North America	347,394,870	108,096,800	273,067,546	78.6 %	152.6 %	12.0 %
Latin America / Carib.	597,283,165	18,068,919	235,819,740	39.5 %	1,205.1 %	10.4 %
Oceania / Australia	35,426,995	7,620,480	23,927,457	67.5 %	214.0 %	1.1 %
WORLD TOTAL	6,930,055,154	360,985,492	2,267,233,742	32.7 %	528.1 %	100.0 %

NOTES: (1) Internet Usage and World Population Statistics are for December 31, 2011. (2) CLICK on each world region name for detailed regional usage information. (3) Demographic (Population) numbers are based on data from the [US Census Bureau](#) and local census agencies. (4) Internet usage information comes from data published by Nielsen Online, by the [International Telecommunications Union](#), by [GfK](#), local Regulators and other reliable sources. (5) For definitions, disclaimers, and navigation help, please refer to the [Site Surfing Guide](#). (6) Information in this site may be cited, giving the due credit to [www.internetworldstats.com](#). Copyright © 2001 - 2012, Miniwatts Marketing Group. All rights reserved worldwide.

Figura 1: Estatísticas do uso da Internet no mundo Gabinete de recenseamento dos EUA- www.internetworldstats/stats.htm

Conforme figura 1, pode-se claramente perceber o grande percentual entre a América Latina, onde está localizado o Brasil, para a Europa, onde está localizado, Portugal. Essa diferença percentual de 10 % sabe-se que ainda é maior quanto à carência de infraestrutura, estratificação social, renda per capita, cobertura do nível educacional, ou seja, todos os fatores de natureza econômica e política devem ser compreendidos para localizar o corpus da pesquisa.

No caso do cenário Brasileiro, sabe-se do seu exponencial crescimento nos últimos 5 anos, dados do (CGI, 2011), apresentam que cerca de 28 % de domicílios são incluídos digitais. A principal barreira apresentada pelo relatório de pesquisa ainda é de natureza econômica, custo elevado do computador, do próprio acesso à rede. No caso do Nordeste a situação é mais crítica, pois a maior parte da população, cerca de 26% encontra-se na região Sudeste, enquanto no Nordeste, onde será o foco da pesquisa,



III Seminário Web Currículo PUC-SP

Educação e Mobilidade

12,13 e 14 de novembro de 2012



é uma média de 9%CGI (2011). Para superar essa lacuna operam várias entidades responsáveis pelo processo de inclusão digital, tais como entidades de governo (escolas públicas e centro de saúde), telecentros, cooperativas que atuam com projetos, formações técnicas no intuito de minimizar a carência de informação e conhecimento, que muitas vezes se encontra a população(Souza, 2009).

Apesar de, existir no Brasil projetos federais para superar esse grande fosso, o trabalho nos pólos de inclusão digital, tais como telecentros, casas digitais e o maior responsável pela Inclusão das escolas públicas. Nesse sentido foi escolhido no Ceará um espaço novo que está sendo responsável pela formação de mais de mil jovens, que se chama a UTD – Universidade do Trabalho Digital, que visa a inclusão e a capacitação para uso dos recursos tecnológicos.

A taxa de inclusão digital em Portugal 42 % nos domicílios(Silva,2008). O autor também destaca a importância da educação e da formação como fator de inclusão digital e relata o Programa Europeu i2010 – Sociedade de Informação Europeia para o crescimento e emprego, que resultou num plano “Liga Portugal” para superar os 58% de infoexclusão.

Outro aspecto referido por Silva (2011) é o Plano Tecnológico da Educação que visa, equipar escolas de tecnologias digitais que possam contribuir na mudança de paradigma educativo. Nesse contexto, para equiparar o estudo foi selecionado um novo espaço de Inclusão Digital para implantar o projeto - Casa do Conhecimento (CdC) - uma estrutura física, tecnológica, humana que atua como elemento dinamizador da Sociedade do Conhecimento e inovação na região do Minho, que visa o combate a infoexclusão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da implementação desse projeto sabemos que existirão riscos, tento em vista a inovação da temática, mas espera-se que as dificuldades sociais, culturais, tecnológicas, sejam variáveis neutralizadas ou superadas uma vez que os países pesquisados



III Seminário Web Currículo PUC-SP

Educação e Mobilidade

12,13 e 14 de novembro de 2012



enfrentam a necessidade de amplo desenvolvimento social e econômico. Com base no estudo do cenário ambos possuem plano de inclusão digital e reconhecem essa política como fundamental para assegurar o desenvolvimento de competências necessárias em nossos jovens. Ademais, além de comparar os processos vivenciados nos dois países, sinalizará por meio da implantação do Curso Agentes Digitais o processo de desenvolvimento de competências criativas nos jovens do Brasil e de Portugal que repercutirá no desenvolvimento local da região.

Destarte, essa pesquisa é potencialmente importante para a sociedade portuguesa e cearense, por considerar as vocações de seu povo, possibilitar pesquisa sobre as necessidades de empreender, como também a integração curricular ao eixo tecnologia educativa, ou inclusão, possibilitando um caminho ao desenvolvimento sustentável para ambos os países.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. & VALENTE, (2011). *Tecnologias e currículo - Trajetórias convergentes ou divergentes?* São Paulo; Editora Paulus.

ANADON, M & SAVOIE-ZAJC, L. (2007) La recherche participative deviant action. In ANADÓN, M., *La Recherche participative*. Québec: Presses de L'université Du Quebec.

BARBIER, R. (2002) *A pesquisa ação*. Brasília: Líber Livro.

BAUMAN, Z. (2001). *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.

BRASÍLIA(2011). *Plano da Secretaria da Economia Criativa: políticas, diretrizes e ações, 2011 - 2014*. Brasília, Ministério da Cultura. Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2011/09/Plano-da-Secretaria-da-Economia-Criativa.pdf>

BRASLAVSKY, Cecília. (2002). *Educação Secundária mudança ou imutabilidade?*. Brasília: UNESCO.

CASTELLS, M. (2004). *A Galáxia Internet - Reflexões sobre Internet, Negócios e Sociedade*. Lisboa: Fundacao Calouste Gulbenkian.



III Seminário Web Currículo PUC-SP

Educação e Mobilidade

12,13 e 14 de novembro de 2012



CASTELLS, M. (2002) *Sociedade em Rede. Era da Informação, Sociedade e Cultura – Volume I*. Lisboa: Fundação Caloust Gulbenkian.

Comitê Gestor da Internet no Brasil- CGI.(2011) *Pesquisa sobre o uso da Tecnologia da Informação e da Comunicação no Brasil – TIC – domicílios e usuários 2010*. São Paulo, SP.

DOLABELA, F. (2003). *Pedagogia Empreendedora*. Cultura Editores, São Paulo, SP.

DEMO, Pedro P. (2000). *Conhecer e Aprender: sabedoria dos limites e desafios*. São Paulo. ArtMed.

FERRAROTI, Franco F. (1983) (org.). *Histoire et histoires de vie la methode biographique dans les sciences sociales*. Paris: Librairie des Meridiens.

FREIRE, Paulo P. (1981). *Educação como Prática da Liberdade*. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra.

GRECO, Simara S. et al. (2010). *Empreendedorismo no Brasil: 2010*. Curitiba : IBQP.
LÉVY, Pierre P. (1993). *As Tecnologias da Inteligência*. São Paulo: Editora 34.

LÉVY, Pierre P. (1999). *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.

LOPES, Rose R. (org.) (2010) (org.). *Educação Empreendedora: conceitos, modelos e práticas*. São Paulo: Sebrae.

MATTELART , Armand. (2002). *História da Sociedade da Informação*. Lisboa: Bizâncio.

MORIN, Edgar E. (2002) *Os sete saberes necessários a educação do futuro*. 5ª Edição. São Paulo: Cortez.

MORIN, Edgar, CIURANA, Emilio Roger & MOTTA, Raúl DomingoE. et al. (2003). *Educar en la era planetária*. Barcelona:Gedisa.

NEGROPONTE, Nicholas N. (2002) *A vida digital*. São Paulo: Companhia das Letras.

POULIN, JeanJ.-Robert R. (2007). Da formação à pesquisa-ação: uma contribuição essencial do meio universitário à formação contínua dos professores. *Primeiro Colóquio Internacional Bahia-Quebec*. Salvador: EDUNEB, 2007. v. 1. p. 62.

REIS, Ana Carla (2009). *Economia da cultura e desenvolvimento sustentável*. São Paulo. Ed. Manole.



III Seminário Web Currículo PUC-SP

Educação e Mobilidade

12,13 e 14 de novembro de 2012



SANTAELLA, L. (2007). *Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade*. São Paulo: Paulus.

SANTOS, Boaventura de Sousa. (1997) *Um discurso sobre a ciência*. Porto: Edições Aprofundamento.

SANTOS, Boaventura de Sousa. (2005). *Democratizing Democracy*. Verso: London

SILVA, Bento & GOMES, Maria João (2000). *Formar para a Sociedade da Informação - a necessidade de novas competências*. Comunicação apresentada no II Congresso das Licenciaturas em Ciências da Educação. Lisboa: Faculdade de Psicologia de Ciências da Educação.

SILVA, Bento (1998). *Educação e Comunicação*. Braga: CEEP/Universidade do Minho.

SILVA, Bento (2001). A tecnologia é uma estratégia. In Paulo Dias & Varela de Freitas (org.). *Actas da II Conferência Internacional Desafios 2001*. Braga: Centro de Competência da Universidade do Minho do Projecto Nónio, pp. 839-859.

SILVA, Bento B. & PEREIRA, Maria da Graça. (2011). Contributos da Escola para a Inclusão Digital. *INNOVACIÓN EDUCATIVA*, n.º 21, pp. 217-227.

SILVA, Bento. (2002). A Globalização da Educação: da escrita as comunidades de aprendizagem. *O Particular e o Global no Virar do Milénio* (pp. 779-788). Porto: Actas do 5o Congresso da Sociedade Portuguesa de Ciências de Educação.

SILVA, Bento. (2007). Tecnologias, Ecologias da Comunicação e Contextos Educacionais. In M. d. (2008), & M. P. (orgs), *Comunicação e Cidadania - Actas do V Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação* (pp. 1908-1920). Braga: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (Universidade do Minho).

SOUZA, K.P. (2009). *Políticas de Inclusão Digital e suas repercussões no Estado do Ceará*. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Políticas Públicas e Sociedade, Universidade Estadual do Ceará-UECE, Fortaleza.

TAPSCOTT, Don D. (2010). *A Hora da geração digital. Como os jovens que cresceram usando a Internet estão mudando tudo, m das empresas aos governos*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira.



III Seminário Web Currículo PUC-SP

Educação e Mobilidade

12,13 e 14 de novembro de 2012



THIOLLENT, M. (1998) *Metodologia da pesquisa-ação*. São Paulo: Cortez.

UNESCO (2011). *Protótipos Curriculares de Ensino Médio e Ensino Médio Integrado: Resumo Executivo* Série Debates ED. Brasília: UNESCO. Disponível em: http://www.unesco.org/new/pt/brasil/this-office/single-view/news/prototipos_curriculares_de_ensino_medio_e_ensino_medio_integrado_resumo_executivo/

UNESCO (Binde, J, org.) (2007). *Rumo às Sociedades do Conhecimento - Relatório Mundial da UNESCO*. Lisboa: Instituto Piaget.

AGRADECIMENTOS

Fundação de Ciência e Tecnologia – FCT(<http://www.fct.pt/apoios/unidades/>) .