

Ponto de Cultura

Conexões: Ciberparque Anísio Teixeira

Irecê/Bahia



Nós= pontos (de cultura) que se ligam e formam REDE.

REDE de pontos de cultura na Bahia: ufba, prefeitura municipal de irecê, cipó e casa via magia



<http://www.prossiga.br/anisio Teixeira>

O mestre seria algo como um operador dos recursos tecnológicos modernos para a apresentação e o estudo da cultura moderna, e como estaria, assim, rodeado e envolvido pelo equipamento e pela tecnologia produzida pela ciência, não lhe seria difícil ensinar o método e a disciplina intelectual do saber que tudo isso produziu e continua a produzir. A sua escola de amanhã lembrará muito mais um laboratório, uma oficina, uma estação de televisão do que a escola de ontem e ainda de hoje.

Anísio Teixeira. *Mestres de amanhã* 1963

Em poucas palavras...

Este é um projeto – que preferimos chamá-lo de movimento- construído coletivamente com o propósito de possibilitar a ampliação e garantia do acesso aos meios de produção e formação cultural, fortemente associado a processos educacionais – formais e não-formais – garantindo aos cidadãos do município de Irecê/Bahia acesso ao universo tecnológico e à capacitação para a produção de bens culturais.

Busca-se com ele recuperar as experiências exitosas de ONGs que atuam na Educação e no sistema formal de ensino, através da democratização do acesso à Internet e às demais dimensões da Sociedade da Informação, dando especial ênfase à produção e uso de produtos multimídiaicos para rádio, vídeo, televisão, impressos, Internet. Aqui, as culturas serão amplificadas com todos os recursos tecnológicos disponíveis, apropriando-se dos diversos meios, do carro de som, que circula pelas ruas de Irecê à web, espaços desmaterializados da contemporaneidade.

CONEXÕES reúne a Universidade Federal da Bahia, através da Faculdade de Educação, a Fundação ADM e a Prefeitura Municipal de Irecê.

O projeto – muito mais amplo e ambicioso do que a etapa aqui apresentada - tem como princípio básico a idéia de horizontalidade que foi perseguida desde o momento zero de sua construção, em 2000, e que deverá nortear todo o seu funcionamento.

Para a Universidade será uma oportunidade sem igual de experienciar novas formas de se relacionar com a sociedade, em especial no que diz respeito à formação de professores, considerando a importância da cultura digital no mundo contemporâneo. Para as demais comunidades envolvidas também imaginamos ser uma oportunidade sem igual de experimentação de um processo de gestão e administração de espaços públicos, de uso múltiplo, que articula as escolas do sistema público de ensino de Irecê com as comunidades circunvizinhas à cada escola e em cada bairro.

Apresentação Global



CONEXÕES nasce conectando pessoas, objetos, instituições e formas de se produzir cultura e conhecimento.

Em 2000, fomos chamados - a Faculdade de Educação da UFBA, para uma reunião no BNDES sobre Inclusão Digital. Para nós, inclusão sempre foi muito mais do que fornecer os meios. Aliás, para nós, os meios tecnológicos sempre foram muito mais do que simples ferramentas auxiliares dos processos produtivos e culturais. Entendemos como estruturantes de uma nova forma de pensar, muito próxima da dos jovens.

Até agora, não conseguimos avançar muito com este projeto de parceria com o BNDES mas ainda não desistimos...

Em paralelo, re-pensamos cotidianamente o currículo da formação de professores e, a partir dessa reflexão cotidiana, fruto de inúmeras pesquisas, dissertações de mestrado e teses de doutorado, construímos, e já implantamos, o nosso Programa de Formação de Professores, com duas turmas de Licenciatura em Pedagogia para os professores em exercício nas redes municipais de Irecê e Salvador, Bahia.

Este projeto, que é **movimento**, como vamos descrever adiante, envolverá num futuro, que esperamos bem próximo muitas outras Instituições, grupos do terceiro setor, que conosco estiveram trabalhando, ao longo destes últimos anos.

Para este edital do Ministério da Cultura, estaremos aqui nos concentrando apenas no Ponto de Cultura para o Município de Irecê com a proposta de instalação do *Ciberparque Anísio Teixeira*

Os nós estabelecidos



Nós=pontos (de cultura) que se ligam e formam REDE.

REDE de pontos de cultura na Bahia: ufba, prefeitura municipal de Irecê, cipó e casa via magia.

Vamos integrar esforços para desenvolver ações conjuntas, potencializando a efetividade da malha e imaginando que o escopo de atuação torne-se progressivamente mais abrangente, considerado o Estado da Bahia como base para atuação local.

De início, partimos de dois pontos em Salvador e um na cidade de Irecê, interior do Estado e ponto de integração comercial da micro-região, área de inúmeras carências e de uma potencialidade cultural enorme e forte produtora de feijão, sua principal atividade econômica.

Estabelecemos ações interinstitucionais, visando troca/integração de experiências, intercâmbio e sinergização de esforços.

Estão nesta etapa a Universidade Federal da Bahia, através da Faculdade de Educação, a Fundação ADM, a CIPÓ – Comunicação Interativa e a Casa Via Magia. Cada qual, com as parcerias que se inter cruzam, estabelece um projeto, que se liga através dessa *carta de intenções compartilhadas*

Nós... de *nosotros*.. e também de nó, de conexão, de amarra mesmo. Um projeto coletivo que se aproveita do conceito de fractalidade, que promove a reorganização das atividades de inclusão social/digital/cultura/educacional, e que deve ter um caráter de modularidade e de integração. Nesse desenvolvimento participativo, cada módulo assume o centro de gravidade de todo o projeto, como num caleidoscópio, onde ao se mudar a perspectiva, focam-se novos cenários. Como o horizonte de objetivos é compartilhado, cada aspecto auto-regula aqueles outros que o tangenciam e o objetivo geral contingência a todos na mesma medida... ou na medida certa!

Bahia, agosto de 2004.

Universidade Federal da Bahia Faculdade de Educação

Fundação ADM

Cipó – Comunicação Interativa

Casa Via Magia





um

o ciberparque

Apresentação



CIBERPARQUE - o equivalente, na Bahia, dos Cybercafes. Espaço aberto para navegação na Internet.

CONEXÕES tem como objetivo geral estabelecer uma articulação entre a Universidade Federal da Bahia/UFBA (Faculdade de Educação/FACED), a Fundação ADM e a Prefeitura Municipal de Irecê, no sentido de promover a apropriação da rede e dos recursos de comunicação numa perspectiva estruturante [Pretto, 1997].

O projeto tem sua gênese em 2000 a partir de um conjunto de reuniões realizadas com o BNDES que pretendia investir em iniciativas para democratização do uso da Internet. Após as primeiras discussões, verificou-se que a universalização do acesso, apesar de ser uma condição necessária não era suficiente para garantir a apropriação imaginada. Assim, o nosso objetivo maior passou a ser a articulação de setores organizados que costumam atuar de forma isolada. As experiências educacionais realizadas pelas ONGs, normalmente, são desenvolvidas em paralelo à escola. Também são muito comuns os casos em que o pesquisador da universidade realiza algum tipo de intervenção em uma comunidade e quando conclui o trabalho não traz nenhum retorno para os sujeitos pesquisados.

A democratização do uso da Internet e dos meios comunicacionais é considerada sob uma perspectiva muito mais ampla do que a simples garantia do acesso à informação.

CONEXÕES tem como opção estratégica fomentar a participação no nível da produção. As comunidades envolvidas deverão atuar como produtores de culturas e conhecimentos articulados em rede através de rádios, TVs comunitárias, imprensa, multimídia, páginas na Internet, fortalecendo de forma intensa a convergência das diversas mídias e a sua aproximação com os sistemas de escolas públicas.

O estabelecimento de uma trama de relações entre a universidade e a comunidade, entre o ensino formal e não formal, seria, portanto, a principal característica do projeto. Daí **CONEXÕES**, que não só remete à própria conexão à Internet, mas também à articulação ativa de todos os parceiros envolvidos, simultaneamente.

Nelson DeLuca Pretto
Diretor da Faculdade de Educação
Universidade Federal da Bahia

Parceiros – primeira fotografia

Estar a fim de, ou seja, a vontade de participar foi o principal critério de agregação dos parceiros, os quais firmaram uma espécie de um acordo tácito desde o início desse movimento. Cabe enfatizar que um dos princípios básicos desse movimento é que a relação entre os parceiros é essencialmente uma **relação horizontal**. Cada um está e estará atuando de acordo com suas especificidades, não havendo hierarquias nem ações centralizadas, embora devam existir hegemonias instáveis.

A conexão da universidade (UFBA/FACED) se dá através do envolvimento de professores e alunos de graduação e pós-graduação que desenvolvem pesquisas e trabalhos na área de educação, comunicação e novas tecnologias; educação infantil; alfabetização de adultos; formação de professores; sistemas de informação; arquitetura, urbanismo, entre outras.

As ONGs conectam-se trazendo as experiências que já vêm desenvolvendo nas comunidades nas quais estão inseridas e também promovendo a ampliação da participação das respectivas comunidades nas diversas atividades do projeto.

A Prefeitura de Irecê conectam-se trazendo o envolvimento de suas secretarias municipais (Educação, Cultura e todas as demais) que estarão articulando as comunidades no sentido de participar e desenvolver ações culturais; com especial destaque para o envolvimento de professores e alunos do ensino fundamental que atuarão no sentido de articular as tecnologias da informação e comunicação no desenvolvimento e produção de conteúdos para a prática pedagógica e para as vivências culturais da comunidade de Irecê, conectados com o mundo.

A Fundação ADM articula-se no projeto enquanto braço operacional e administrativo que dará suporte à sua implementação e funcionamento.

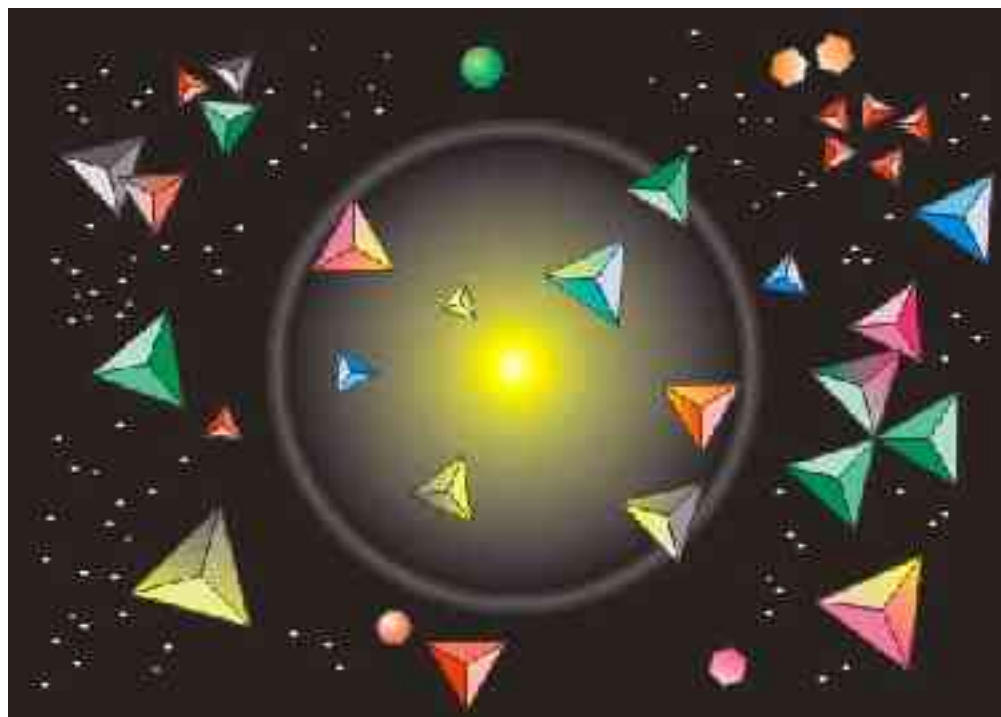
Quais são os parceiros

- Prefeitura Municipal de Irecê
- Universidade Federal da Bahia (UFBA) e Faculdade de Educação (FACED)
- Fundação ADM
- ONGs locais e as demais articuladas através do movimento de interação dos pólos de cultura na Bahia (Cipó e Casa Via Magia)

Concepções mais gerais

Um Movimento

CONEXÕES tem como pretensão ir além do caráter de projeto e configurar-se, como já referido, como um movimento. Movimento em duplo sentido. Algo que se constitui a partir da mobilização de iniciativas de setores organizados, tendo em vista objetivos comuns, e que ao mesmo tempo está sujeito a constantes reconfigurações resultantes da própria dinâmica das relações estabelecidas entre os parceiros envolvidos e da integração de novos parceiros.

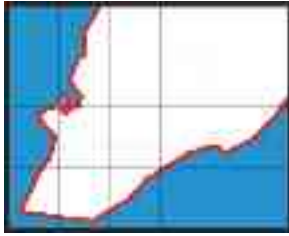


Concebido dessa forma, **CONEXÕES** já começa a ser executado desde o momento de sua elaboração. Embora tenha metas e prazos para apresentar resultados, não há um fim definido *a priori*, apenas etapas a serem cumpridas. O término de uma etapa será o começo de uma nova fase, e assim sucessivamente. Ao ser idealizado como movimento, **CONEXÕES** pressupõe uma continuidade, independentemente dos parceiros e propósitos iniciais. A idéia é que a experiência seja ampliada para outros segmentos da sociedade interessados em levar a proposta adiante. Uma semente está sendo plantada. Mais do que nas flores, pensa-se nos frutos.

Lugar, entre-lugar e não-lugar

Com a conectividade, propiciando uma rede de lugares, cada lugar transformase em um NÓ, e assim, passa a se constituir em um ENTRELUGAR, em face da topologia de vizinhanças proporcionada pela rede.

Por exemplo, **CONEXÕES** a partir desse movimento, se propõe a produzir novos LUGARES, tendo como gerador os ENTRELUGARES.



O processo de construção constitui-se em um movimento, porque os novos LUGARES geram constructos de novos NÓS na rede e estes criam novos ENTRE-LUGARES, que geram novos LUGARES, e assim indefinidamente.

É possível também que o movimento, em alguns casos, crie espaços que são NÃO-LUGARES, isto é, espaços que não têm história, não têm processos identitários próprios e que a teia de relações seja uma configuração de acontecimentos agenciados que se esgota ao ser criada. Será um espaço em trânsito, um neomadismo, um NÃO-LUGAR.

Organização em Rede

As funções e processos dominantes na era da informação estão cada vez mais organizados em redes.

"REDE é um conjunto de nós interconectados. Nó é o ponto no qual uma curva se entrecorta. (...) Redes são estruturas abertas capazes de expandir de forma ilimitada, integrando novos nós desde que consigam comunicar-se dentro da rede, ou seja, desde que compartilhem os mesmos códigos de comunicação (por exemplo, valores ou objetivos de desempenho)" (CASTELLS, 1999, p. 497)¹.

É importante considerar que as recentes tecnologias de comunicação e informação, particularmente a Internet, constituem a base material para a expansão da lógica de redes como forma de organização social.

REDES COMO FORMA DE ORGANIZAÇÃO SOCIAL - "Redes constituem a nova morfologia social de nossas sociedades, e a difusão da lógica de redes modifica de forma substancial a operação e os resultados dos processos

¹ CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede (A era da informação: economia, sociedade e cultura; v. 1). São Paulo: Paz e Terra, 1999.

produtivos e de experiência, poder e cultura” (CASTELLS, 1999, p. 497).

Cada parceiro envolvido em CONEXÕES é um nó. Cabe destacar que os nós têm autonomia e características próprias e podem estar conectados a outras redes. Considerando que a arquitetura da rede é aberta e descentralizada, não haverá, entre os integrantes, hierarquias fixas e estáveis nem a hegemonia de um sobre os outros. O princípio de organização e articulação será a horizontalidade. De tal forma que a força da rede esteja na sua constituição a partir do fortalecimento e da visibilidade de cada nó em particular e de todos no conjunto.

Embora a conexão à Internet seja um elemento crucial para a operacionalização das ações - daí a importância da implantação dos ciberparques - a rede é pensada como lógica organizacional e não exclusivamente como infra-estrutura.

O modo de articulação dos parceiros tem como princípios fundamentais o aprendizado recíproco e a mobilização efetiva das competências. Com base em suas particularidades e experiências específicas, cada integrante (ou nó) contribui para o enriquecimento de todo o grupo. A forma de atuação na rede deve ser considerada a partir de uma visão sistêmica. Em vez de apenas somar esforços, o que se busca é a sinergia, através de um trabalho coletivo e, essencialmente, cooperativo.

VISÃO SISTÊMICA - "da palavra sistema, conjunto organizado de partes diferentes, produtor de qualidades que não existiriam se as partes estivessem isoladas umas das outras" (MORIN, 1999, p. 21)².

O Agente Instigador Coletivo

Grupo formado por representantes dos parceiros e das comunidades envolvidas ou, quando não couber a representação, pela própria comunidade. O Instigador Coletivo atua no espaço das articulações com o propósito de provocar conexões sociais, políticas, econômicas e/ou culturais.

O conceito de Incitador Coletivo deriva de "o pesquisador coletivo" da pesquisa-ação integral [BARBIER, 1997]. BARBIER, René. A Pesquisa-Ação. (La Recherche Action. Paris: Ed Economica, 1996) Tradução inédita de Lucie Didio produzida pela UnB.

2 MORIN, Edgar. Da necessidade de um pensamento complexo. In: MARTINS, Francisco Menezes, SILVA, Juremir Machado (orgs.) Para navegar no século XXI. Porto Alegre: Sulina/ Edipurcs, 1999.

A composição do Instigador Coletivo é dinâmica, mudando de acordo com as circunstâncias, de modo a refletir a hegemonia predominante em cada momento do movimento, ao qual deve ser fiel. A adesão segue o mesmo princípio de afinidade estabelecido para a agregação das instituições. O grupo é, por princípio, aberto mas, novamente, seguindo-se a mesma lógica de adesão das instituições, a ocupação de cada "cadeira" requer um termo de conexão (adesão). Os requisitos básicos para a constituição do grupo são:

1. que cada membro esteja ENGAJADO e, portanto, implicado com a comunidade, qualquer que seja o seu sistema de referência original;

2. que cada membro esteja permanentemente disposto a deixar de fazer parte do grupo, mantendo-se, dessa forma, DESAPEGADO ao papel

3. que cada membro esteja aberto o suficiente para que se permita, enquanto indivíduo, ser excitado a ponto de estabelecer articulações interpessoais; e

4. nos casos em que se justificar a representação, que cada um seja um representante legítimo do seu sistema de referência original.

SISTEMA DE REFERÊNCIA - é o meio ou o negócio da instituição de cada uma das pessoas envolvidas em CONEXÕES. Por exemplo, as pessoas da UFBA pertencem ao sistema de acadêmico e, com tal, enquanto atuam em "projetos de campo", com CONEXÕES, estão envolvidas em projetos educacionais, pesquisas e têm de preparar relatórios, artigos, teses que não fazem sentido no âmbito de CONEXÕES. Do mesmo modo, cada um dos representantes dos Parceiros têm as suas obrigações específicas para com os seus sistemas.

Os membros do Instigador Coletivo freqüentam os gabinetes dos parceiros e de outras instituições e têm atribuições em seus sistemas de origem. No entanto, somente quando estão imersos nos não-lugares do movimento e interagindo com a comunidade, tanto no espaço geográfico quanto no ciberespaço, é que podem, efetivamente, instigar articulações.

“Ao pensar a ESCOLA PARQUE, Anísio imaginou - coerentemente com a sua época - uma divisão entre a formação e a instrução. Hoje, mais do que nunca, estes conceitos estão juntos - interagindo! - e, as novas tecnologias da comunicação e informação, com destaque para a Internet, constituem-se nos elementos estruturantes de uma nova forma de pensar” (Luis Felipe Serpa).

Pontos de acessos e encontros

Tudo começou...

TUDO COMEÇOU em 1996. A proposta do Ciberparque nasceu como um “equipamento” a ser inserido na própria Escola Parque. Inúmeras dificuldades impediram a decolagem do projeto naquele espaço. Mas a idéia evoluiu. Explodiu. Virou rede.

Tudo começou com uma visita à Escola Parque Centro Educacional Carneiro Ribeiro, no bairro da Caixa D'Água, em Salvador, Bahia, concebida na década de 1950 pelo educador baiano Anísio Teixeira.

O CENTRO EDUCACIONAL CARNEIRO RIBEIRO foi idealizado por Anísio Teixeira e construído pelo arquiteto Diógenes Rebouças (baiano) e Hélio Duarte (paulista). As faculdades de Educação e Arquitetura da UFBA, como fruto de um trabalho de pesquisa de Alessandra Karine, mantêm o sítio CRAT – Centro de Referência Anísio Teixeira, em <<http://www.faced.ufba.br/crat>>.

A Escola Parque visava formar jovens e crianças em tempo integral. Desde sua criação, continuou desenvolvendo atividades voltadas para formação de mão de obra nas áreas de carpintaria, metalurgia, corte e costura e serviços gerais.

A necessidade de tais ofícios ainda se faz presente nos dias de hoje. Toma-se premente introduzir em sua prática cotidiana os recursos tecnológicos da sociedade contemporânea. A Escola Parque encontra-se hoje inserida num amplo projeto de reestruturação.

Os ideais de Anísio Teixeira sempre foram pautados numa forte ligação do espaço escolar com as comunidades locais. Ou seja, a escola precisava estar inserida na comunidade. Toda criança deveria estar na escola e ter ali uma formação integral que a possibilitasse viver plenamente o mundo.

Agora...

A instalação de uma rede de ciberparques – pontos de cultura – apresenta-se como uma possibilidade de atualização do projeto de Anísio Teixeira. O ciberparque será um ponto de encontro e acesso público à Internet, bem como de produção de bens culturais. Mais do que garantir a conexão física, o que se busca é proporcionar condições para uma participação efetiva na chamada Sociedade da Informação, a partir da inserção cultural.

Alguns princípios gerais:

- Espaço físico/real aberto para a navegação na Internet.
- Palco para um programa de inclusão das comunidades no contexto da Sociedade da Informação (<<http://www.socinfo.org.br>>).
- Ambiente de qualificação de professores e alunos do sistema público de educação de Irecê - Bahia.
- Espaço curricular não formal, onde o aluno navegará por onde quiser e como desejar.
- Espaço de interação fundamental para a produção de cultura e conhecimento.
- A gestão de cada ponto de cultura é diferenciada, de acordo com a comunidade que estará envolvida na sua administração e manutenção.
- Cada unidade terá gestão própria e suas especificidades locais, no que diz respeito a aspectos culturais, arquitetônicos, técnicos e de gestão estão sendo consideradas.

Do ponto de vista do projeto cultural/pedagógico/social, os ciberparques – pontos de cultura - constituem um centro integrado de produção multimidiática e multicanal reunindo recursos de produção em papel (indústria gráfica), Informática, Internet, rádio, vídeo e TV. Proporciona, desse modo, aos estudantes, professores e às pessoas em geral a condição de expressão plena e complexa compatível com os requisitos de inserção na sociedade contemporânea.



dois

conexões com tabuleiros digitais

tabuleiro digital

mais que uma bancada, um móvel baiano para o ponto de cultura Ciberparque Anísio Teixeira



"Falai" manos, liga nois no nome do projeto de telecentros da UFBA, Tabuleiro Digital, maluco lá disse q é inspirado nos tabuleiros das vendedoras de acarajé, uscambau. Colei a notícia no metaong.info. Se pamtb tem o site do projeto em: <http://www.tabuleiro.faced.ufba.br>
Sentiu firmeza? Fui, nem me viu!"

tupi@drupal.org

saiu no portal colaborativo LIGANOIS, 9.2.2004

<http://www.liganois.com.br/node/view/16>

Os infoexcluídos

No caso específico da Internet, os dados são assustadores e bem demonstrados no próprio *Livro Verde* menos de 6% dos municípios brasileiros têm provedores de acesso local à rede Internet e o número de brasileiros conectados é muito baixo, não chegando a 7% e, mesmo assim, a grande maioria pertencente às classes mais abastadas. Isso só vem reforçar a chamada **infoexclusão** e coloca na mesa o nosso maior desafio: como aumentar a presença de toda a população brasileira na Sociedade da Informação?

Nos últimos tempos, criou-se uma expressão para designar os que não possuem qualquer familiaridade com o mundo da informática: **analfabeto digital**. Tal designação expressa a importância que cada vez mais é atribuída ao computador e as suas múltiplas formas de uso, a ponto de se estabelecer uma analogia com a incapacidade de ler e escrever, carência essa que nem de longe pode ser tolerada por qualquer país com pretensão de ser chamado *desenvolvido*.

Também já se vem tomando cor que a exclusão digital é óbice para que se alcance a cidadania plena. De fato, o distanciamento ou não envolvimento nessa área, cada vez mais coloca o indivíduo à margem dos benefícios que a tecnologia contemporânea vem proporcionando, quer no mundo do trabalho, dos negócios ou em simples atividade de lazer.

Dessa forma, pesquisadores e educadores de um modo geral estão convencidos que a escola contemporânea, em qualquer que seja o nível, não pode ficar indiferente e se furtar a no exame das possibilidades de uso do computador no espaço pedagógico, enquanto elemento estruturante de um novo processo de educação, chegando à sua plena utilização mais do que simples usuários mas como, efetivamente, produtores de proposições.

Num movimento que demonstra isso mas que acreditamos ser equivocado enquanto estratégia de ação, vemos as universidades cada vez mais *recheando* os currículos dos seus cursos com disciplinas direta ou indiretamente ligadas a essa área, criando ou atualizando conteúdos relacionados com o saber digital muitas vezes numa perspectiva apenas instrumental.

A Faculdade de Educação, por sua vez, desde a década de 80 vem criando espaços e possibilidades de construção de cultura e competência nessa área, não só no que diz respeito à criação de disciplinas, mas também na instalação de ambientes de formação e desenvolvimento da cultura digital, a exemplo dos Tabuleiros Digitais, instalados nas áreas livres da Faculdade de Educação da UFBA [<http://www.tabuleirodigital.org>].

O que se busca, nesse sentido é a montagem de um sistema, centrado na lógica da rede, onde o acesso a esse mundo de informação para os futuros professores e professoras, se dê de forma plena e intensa.

É importante considerar que as recentes tecnologias de comunicação e informação, particularmente a Internet, constituem a base material para a expansão da lógica de redes como forma de organização social.

Software livre

Para a cultura e a educação, libertar-se dos softwares proprietários é um grande desafio, já que a possibilidade de independência no acesso aos códigos fontes está intimamente associada à inúmeras outras possibilidades como a independência de fornecedores centralizados que dominam o mercado e a ampliação de uma rede colaborativa, dimensão fundamental para estas áreas. A montagem de uma agenda afirmativa para a nossa inserção nesse projeto de sociedade é muito importante.



O que queríamos – e ainda queremos mais!!!

A Faculdade de Educação da UFBA foi tomada pelos *tabuleiros digitais* como Salvador é tomada pelos tabuleiros de acarajé. O *tabuleiro digital (td)* se constitui num exercício para a criação de um **móvel baiano para a Sociedade da Informação** e está ocupando as áreas públicas internas da FAGED. Aqui estão sendo formados os futuros professores que atuarão no estado da Bahia e, preocupados com a contemporaneidade, disponibilizamos acesso livre à rede Internet para toda a comunidade da FAGED e da UFBA.

O desenho do *tabuleiro* é reto, sem encostos, sem almofadas, dispensando maiores confortos, pois é projetado para um uso rápido e ágil, que deve durar um pouco mais que o tempo de se comer um bom acarajé, ou, para ler e responder meia dúzia de emails.

e, para tanto, é necessário a ampliação do acesso ao mundo tecnológico para os agentes produtores de culturas, entre os quais estão (ou deveriam estar!) os professores. Essa inserção precisa ter como horizonte a preparação de cidadãos plenos para a interação com esse universo de informação e comunicação porque precisamos estar atentos para que não se crie mais uma desigualdade nesse país já tão desigual.

Estamos convencidos de que os espaços para a produção de cultura, em qualquer que seja o nível, não podem ficar indiferentes e se furtar ao exame das possibilidades de uso do computador e da internet, enquanto elemento estruturante de novos processos, trazendo para o cenário a formação de produtores de proposições, de culturas e conhecimentos e não de simples consumidores de informações.

o tabuleiro digital: o xis da questão

Um suporte para computadores desenhado a partir da inspiração dos tabuleiros de acarajé que as fotos de Pierre Verger revelam, com sua lógica estrutural aparente e sua extraordinária simplicidade funcional.

A analogia é clara: uma estrutura leve formada por quatro pés em X, travados por um plano horizontal que se encaixa sobre ela. A simplicidade funcional deste tabuleiro se presta aos mesmos propósitos daquele: abrigar coisas sobre si, conter objetos, enfim, ser a estrutura de apoio de uma nova função primordial.

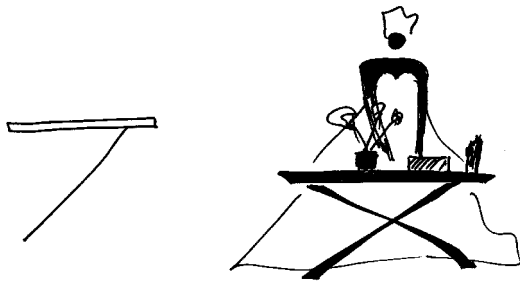
Assim como os tabuleiros de acarajé que se espalham por toda cidade, o *tabuleiro digital* está espalhado pela Faculdade de Educação da UFBA, neste primeiro momento, para uso de todos: funcionários, alunos e professores. Agora, queremos que o *Ciberparque Anísio Teixeira – o nosso ponto de cultura* - seja tomado pelos tabuleiros digitais.

Desenvolvemos um desenho de mesa e banquetas para otimizar o uso de uma chapa de compensado de 15 mm. As banquetas são formadas por dois planos que se encaixam verticalmente, travadas por um terceiro plano no sentido horizontal. Trata-se de um desenho simples e de fácil execução que não requer maiores detalhamentos de montagem. Depois de cortadas e lixadas, as peças receberão proteção de uma camada de verniz naval fosco. Depois de montadas, as mesas podem ser arranjadas para formar ilhas de trabalho maiores, de acordo com o espaço das instalações.

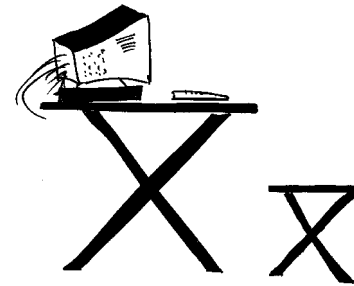
Nesse *tabuleiro digital* nada se esconde, todas as instalações, todos os fios e todos os encaixes ficam aparentes. Isto facilita a manutenção dos equipamentos e sua limpeza. Adicionalmente foi desenvolvido uma caixa-ilha aglutinadora de dois ou quatro *tabuleiros* onde estão instalados os estabilizadores e gabinetes dos computadores.

Para esta etapa do *Ciberparque* – nosso ponto de cultura, usaremos os tabuleiros como mobiliário referência para toda a área de produção de cultura digital, com as devidas adaptações, que serão realizadas já na primeira fase.

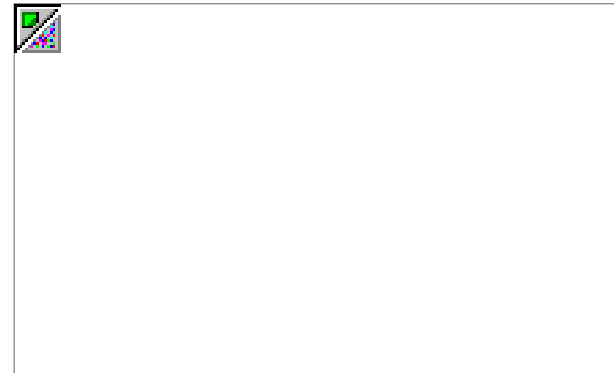
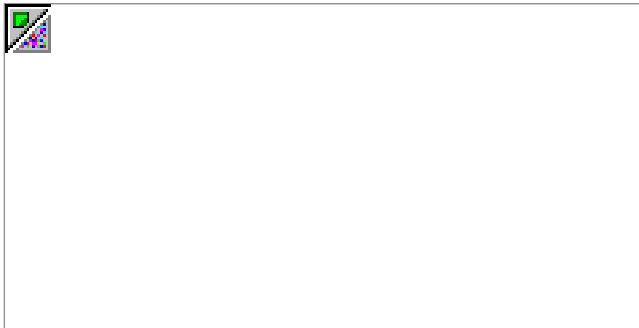
O desenhodostabuleiros

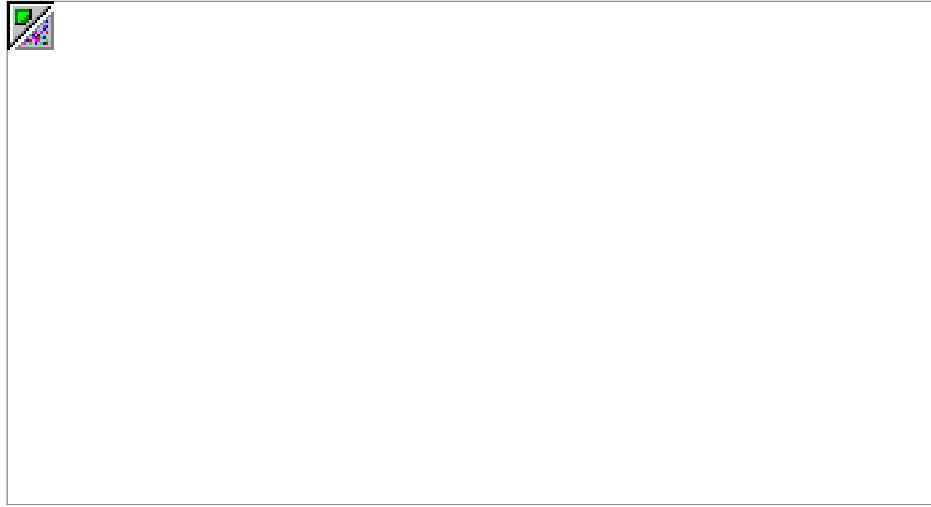


-:/<_2



-:/<_2





Uma equipe de estudantes dos cursos de matemática e computação da UFBA, amparados pelo Projeto Software Livre-Bahia (PSL-BA), desenvolveu protótipos das máquinas e montou os tabuleiros definitivos que hoje funcionam na FACEDe e dará suporte para as necessárias adaptações para o *Ciberparque* de Irecê.





três

**produzindo culturaS &
conhecimentoS**



Processo de Produção de Materiais MM

Produção em rádio, vídeo e TV digital

As rádios, vídeos e TV's digitais se constituem em importantes meios de criação e veiculação de músicas, programas, entrevistas, reportagens e documentários produzidos pela comunidade. A democratização dos meios de comunicação não é apenas uma questão de oferta de canais para emissão. Acima de tudo é preciso proporcionar as condições necessárias no âmbito da produção. Além do acesso e domínio dos recursos técnicos, a compreensão das possibilidades expressivas de cada meio é imprescindível. O audiovisual representa uma maneira específica e diferenciada de processamento de informações, sendo, portanto, um modo de produzir culturas e conhecimentos, que não pode ser ignorado e desprezado pela sociedade. Nos diferentes espaços de aprendizagem, comunidade em geral, professores e estudantes terão como papel fundamental estimular a reflexão crítica e criar um ambiente propício à elaboração de produtos multimídias, que possam romper com os padrões e estereótipos impostos pela indústria cultural.

É muito comum que as rádios e TV's comunitárias sejam utilizadas somente para a transmissão de recados e pequenos informes sobre eventos da comunidade. Nesses casos, o espaço restante da programação costuma ser preenchido com a retransmissão de programas da rede comercial. No entanto, esse mesmo espaço poderia estar sendo aproveitado para emissão de uma programação própria que revelasse a história, a cultura e as manifestações que singularizam o contexto local, contribuindo para a construção da autonomia social e cultural.

Por outro lado, existem mecanismos diversos que desempenham importante papel de comunicação em cidades de pequeno e médio porte, como Irecê, e o *Ciberparque – o nosso ponto de cultura* estará buscando desenvolver uma linha de produção específica para carros de som.



<http://www.cmpma.com.br/joma4.jpg>

A produção de imagem e sons constitui uma forma de educação e constitui um importante elemento para a inclusão social, de (re)conhecimento da realidade local e valorização dos laços sociais.

Também se buscará uma formação para que os programas produzidos possam estar presentes na web, colocando toda a produção aqui realizada disponível para ser trocada com os demais pontos de cultura instalados.

Desenvolvimento de software sem sistema não proprietários

A possibilidade do desenvolvimento de sistemas e aplicações em software não proprietário inaugura possibilidades significativas para as nossas comunidades locais.

Numa dimensão política e econômica, pode-se afirmar que contribui para o desenvolvimento industrial do país, pois a produção nacional, além de valorizar as competências locais, diminuiria as remessas de royalties ao exterior. No setor público, temos então uma questão de caráter estratégico, principalmente quanto às garantias de autonomia, segurança e por que não - soberania. Quanto ao aspecto educacional, a produção de software livre é produção de conhecimento, de forma inovadora, criativa, dinâmica e contextualizada. E finalmente, quanto aos aspectos sociais, amplia as possibilidades informacionais e comunicacionais das comunidades, desenvolvendo o espírito de compartilhamento e solidariedade, promovendo a inclusão social/digital. Dessa forma propomos o desenvolvimento de software não proprietário neste projeto, atendendo às necessidades reais das comunidades envolvidas como uma ação estratégica de formação do cidadão para o exercício pleno da cidadania na sociedade contemporânea

Desenvolvimento de produtos impressos

O desenvolvimento de materiais impressos propicia uma forma de veiculação/divulgação de produções efetivadas dentro do espaço digital. A veiculação impressa é uma alternativa para a difusão das produções dos sujeitos da comunidade, valorizando e divulgando suas criações. Essas produções estarão manifestando os conhecimentos referentes à cultura e à história das comunidades locais, bem como sobre o uso das próprias tecnologias, descentralizando assim fontes que monopolizam a informação e tornam os sujeitos meros consumidores.

Desenvolvimento de produtos para web

O processo de desenvolvimento de produtos para a web tem como princípio básico a autonomia, pois consiste em iniciativas individuais e coletivas a partir das necessidades dos sujeitos envolvidos. Isso faz parte da ideia da própria web, pois trabalhando nesse espaço temos o Mundo como possibilidade real de produção e intervenção, onde todos deverão interagir. O objetivo principal é a construção de produtos que incorporem uma linguagem multimidiática, e a produção de conhecimento, tanto sobre a cultura, a história e as manifestações das comunidades locais, quanto sobre as próprias tecnologias, descentralizando assim fontes que monopolizam a informação e tornam os sujeitos meros consumidores. Nesse sentido, é importante disponibilizar informações acerca do ambiente e das possibilidades de produção, como sites, multimídia, textos, ambientes interativos, chats, blogs, fotoblogs, fóruns, programas de edição de páginas web e programas gráficos, possibilitando assim o contato com a tecnologia e informações mínimas para a comunidade pesquisar sobre as ferramentas, visando sempre a iniciativa do grupo, que construirão as regras de produção.

Desenvolvimento de produtos multimídia em cd-rom e dvd

A produção de conhecimento que tem como suporte as tecnologias da informação e comunicação não se limita à Internet; a produção de CD-ROM e DVDs vem se consolidando nas comunidades acadêmicas e no mercado como um instrumento difusor de metodologias e conhecimentos, indo além daqueles espaços em que a rede alcança, superando os limites geográficos e de transmissão da rede, podendo estar ou não conectados a ela; as tecnologias propostas para web poderão também ser desenvolvidas num modelo independente em cd ou dvd, assim como o inverso também será possível (podendo existir uma versão do produto web e outra em cd/dvd).

Esta solução permite um maior alcance das ações deste ponto de cultura voltadas para a produção de culturas e conhecimentos mediada pelas tecnologias da informação e comunicação, permitindo que não somente os que têm acesso à rede possam ter acesso; além disso, permite que o ciberparque esteja utilizando as tecnologias além dos limites que as taxas de transmissão permitem, nos permitindo construir propostas para produção de conhecimento que acompanhem a cibercultura, inseridos no contexto do que houver de mais novo conceitual e tecnologicamente.



parte quattro

quanto costa

Ponto de Cultura Ciberparque Anísio Teixeira – Irecê/Bahia

Orçamento- cronogramade desembolso

Item	descrição	Quantidade	Valor Unitário	Total
Etapa 1				
1	Adaptação do local - obras civil	1	15.000,00	15.000,00
2	Mobiliário	1	5.000,00	5.000,00
3	Aquisição de equipamento de informática	2	1.500,00	3.000,00
4	Oficinas		2.000,00	2.000,00
	Subtotal			25.000,00
				0,00
Etapa 2				
				0,00
1	Material de Consumo	1	5.000,00	5.000,00
2	Suporte de informática	5	1.000,00	5.000,00
3	Aquisição de equipamento de áudio	2	1.000,00	2.000,00
4	Aquisição de equipamento - impressora A3	1	10.000,00	10.000,00
5	Pessoal para oficinas de criação	1	8.000,00	8.000,00
				30.000,00
Etapa 3				
				0,00
1	Máquina de masterização de CDs	1	5.000,00	5.000,00
2	Material de Consumo	1	5.000,00	5.000,00
3	Pessoal para oficinas de criação	1	15.000,00	15.000,00
4	Suporte de informática	5	1.000,00	5.000,00
	Subtotal 3			30.000,00
				0,00
Etapa 4				
				0,00
1	Material de Consumo	1	7.000,00	7.000,00
2	Pessoal para oficinas de criação	1	18.000,00	18.000,00
3	Suporte de informática	5	1.000,00	5.000,00
	Subtotal 4			30.000,00
Etapa 5				
1	Suporte de informática	5	1.000,00	5.000,00
2	Pessoal para oficinas de criação	1	23.000,00	23.000,00
3	Jornalista	1	1.000,00	1.000,00
4	Equipamento de informática	1	6.000,00	6.000,00
				35.000,00
				-

CONTRAPARTIDA

Item	Descrição	Valor unitário	Valor total
1	01 auxiliar de informática local	260,00/mês	6.240,00
	01 Assistente técnico		
2	administrativo	260,00/mês	6.240,00
3	Segurança	260,00/mês	12.480,00
4	Água e luz	200,00/mês	4.800,00
	Provedor de rede em Salvador		
5	(UFBA/RNP)	800,00	19.200,00
	Total		48.960,00