

# A INCLUSÃO DIGITAL DOS AGENTES DE LIMPEZA URBANA E DOS AGENTES AMBIENTAIS DA COLETA SELETIVA DE LIXO DA CIDADE DE JOÃO PESSOA/PB<sup>1</sup>

## *DIGITAL INCLUSION FOR URBAN CLEANING AGENTS AND ENVIRONMENTAL AGENTS OF SELECTIVE GARBAGE COLLECTION OF THE CITY OF JOÃO PESSOA/PB*

*Júlio Afonso Sá de Pinho Neto*

Doutor em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil.  
Professor do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da  
Universidade Federal da Paraíba, Brasil.  
E-mail: sadepinho@uol.com.br

**RESUMO:** Este projeto de extensão teve como objetivo desenvolver ações de inclusão digital e educação para a cidadania. Foi realizado um conjunto de atividades e serviços oferecidos aos agentes ambientais de limpeza urbana e agentes da coleta seletiva do lixo da cidade de João Pessoa (PB), tendo como fundamento maior inserir as ferramentas tecnológicas na realidade de quem aprende, concebendo o aprendizado como um processo que deve envolver, de forma proativa, todos os alunos. A intenção foi estimulá-los para a participação política e a mobilização coletiva, em busca de soluções para os seus problemas individuais, profissionais e comunitários. Todos os conteúdos foram selecionados visando abordar temáticas que dizem respeito à realidade social e cultural em que vive esse público-alvo alcançado pelo projeto, como a preservação do meio ambiente, o trabalho de caráter colaborativo e a aprendizagem para acessar os inúmeros recursos disponíveis aos cidadãos pelo Programa do Governo Eletrônico Brasileiro. Todo o planejamento dos trabalhos foi traçado por meio de reuniões e discussões realizadas pelo grupo gestor que, embasado em aportes teóricos da Ciência da Informação, estabeleceu a metodologia adequada e traçou as ações a serem implementadas, tendo sempre como princípio a inclusão digital concebida sob uma perspectiva cidadã, que visa a inclusão social. Esse foi, inclusive, o princípio que orientou todas as fases do projeto, do planejamento pedagógico à avaliação final.

**Palavras-chave:** Inclusão digital. Cidadania. Ciência da Informação. Inclusão social.

**ABSTRACT:** *This extension project aimed to develop digital inclusion initiatives and education for citizenship. It was conducted a set of activities and services for environmental urban cleaning agents and agents of selective collection of garbage from the city of João Pessoa (PB), considering the main point the insertion of technology tools into the learners' reality, conceiving learning as a process that, proactively, must involve all students. The intention was to encourage them for political mobilization and collective search for solutions to their individual, professional and communitarian problems. All contents were selected in order to address issues that concern the social and cultural reality in which the target public reached by the project lives, such as the environment preservation, the collaborative nature of work and the learning to access innumerable resources available to citizens by Brazilian Electronic Government Program. All the work planning was designed through meetings and discussions held by the manager group, which, based on theoretical contributions of Information Science, established the appropriate methodology and outlined actions to be implemented, having as principle the digital inclusion in a citizen perspective, aiming to reach social inclusion. This was, by the way, the principle that guided all project steps, since the pedagogical planning up to final evaluation.*

**Keywords:** *Digital Inclusion. Citizenship. Information Science. Social Inclusion.*

<sup>1</sup> Este projeto de extensão foi financiado pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico, por meio do Edital MCT/CNPq nº 49/2010 - Inclusão Digital e Social.

## 1 Introdução

O Projeto de Extensão, “A inclusão digital dos agentes de limpeza urbana e dos agentes ambientais da coleta seletiva de lixo da cidade de João Pessoa/PB”, realizado com apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - CNPq, teve por objetivo geral, promover atividades culturais e de inclusão digital, com a finalidade de educar para a cidadania e contribuir para a profissionalização da atividade dos agentes ambientais e agentes da coleta seletiva de lixo, ligados à Autarquia Municipal de Limpeza Urbana da cidade de João Pessoa – EMLUR. Foram realizadas sete oficinas e um curso de informática básica, no decorrer do ano de 2011.

Essa experiência, desenvolvida com base em um exaustivo processo de planejamento, desencadeou atividades voltadas para estimular e promover as habilidades, a criatividade e a capacidade de trabalho em equipe desse segmento social, com a finalidade de torná-los proativos, na busca de soluções capazes de transformar a realidade das comunidades onde vivem. A estratégia, para isso, foi levar os participantes do projeto a compreenderem – por intermédio do domínio da informática – as diferentes possibilidades do exercício da cidadania existentes no ciberespaço e as múltiplas e variadas maneiras de acessar as informações, pertinentes à sua área de atuação profissional, que estão disponíveis nas redes digitais. A intenção foi estimular, por meio dos novos conhecimentos adquiridos na área da informática e do acesso aos conteúdos disponíveis na Internet, a criação de diferentes formas de expressões artísticas e culturais.

Vale lembrar que o princípio que rege a educação para a cidadania direcionou todos os trabalhos e atuou como o fundamento responsável por estabelecer a necessidade de aliar as temáticas que orientaram as oficinas com as questões que

envolvem o dia a dia dos agentes ambientais e dos agentes da coleta seletiva, como o artesanato com materiais reciclados, a produção de obras de arte com material oriundo do lixo eletrônico de computadores, e a exploração de sons e ritmos provenientes de material descartado, como tambores, tonéis e latas.

## 2 Motivação e justificativa

A importância deste trabalho reside em proporcionar a inclusão digital e a educação para a cidadania, para um segmento profissional que, a despeito de viver em situação de grave exclusão social, tem crescido bastante nos últimos 50 anos e já desempenha um papel fundamental, do ponto de vista econômico e ambiental, pois é responsável pela quase totalidade do material que alimenta a indústria de reciclagem no Brasil.

Um fator indispensável, para o trabalho nessa área, é considerar que a inclusão digital faz parte de uma preocupação que em muito lhe antecede e lhe dá fundamento: a inclusão social. Assim, o objetivo precípua da informação, quando voltada para iniciativas dessa natureza, deve ser o de promover o desenvolvimento do indivíduo, de seu grupo e da sociedade.

Para a consecução dessa premissa, é necessário conceber a inclusão digital como uma ação associada à educação para a cidadania. Ou seja, nessa área, todo trabalho deve estar comprometido, não apenas com a inserção laboral, via domínio da informática, mas, antes de tudo, deve pretender fazer dessa experiência uma oportunidade para que tais indivíduos possam se reconhecer como cidadãos, sendo capazes de participar e estarem à frente dos processos políticos da sua comunidade. Assim, eles estarão aptos a desenvolver a capacidade de mobilização coletiva, ao mesmo tempo em que adquirirão habilidades e competências para desenvolverem atividades produtivas de maneira colaborativa

e solidária. Esta é, inclusive, a única maneira de dar prosseguimento – de maneira autônoma e por meio da autogestão – a essas experiências de inclusão digital.

Essa tão almejada “maioridade política” encontra-se, contudo, voltada para a capacidade de produzir conhecimento a partir das informações. Não se trata de um esforço preocupado apenas com a possibilidade de acessar um grande número de conteúdos, mas deve, também, estar voltado para promover a capacitação dos indivíduos, principalmente no que diz respeito à compreensão dos conteúdos que agora se encontram predominantemente disponíveis em suportes digitais. Indubitavelmente, depara-se, aqui, com a contumaz aposta na disponibilidade excessiva dos conteúdos informacionais e se deixa para um segundo plano o conhecimento e a competência necessários para fazer com que tais informações possam desencadear, em seus usuários, processos capazes de proporcionar desenvolvimento humano e melhorias na qualidade de vida (LE CODIAC, 2004).

Uma perspectiva cidadã de inclusão social exigirá sempre “mais do que acesso à rede, mais do que computadores e programas de informática. As populações carentes necessitam do ‘controle dos processos produtivos de conteúdo digital’” (SILVEIRA, 2008, p. 61).

A mais grave forma de ser um excluído digital, segundo Castells (2005), é estar conectado à rede e, a despeito da quantidade de informação ali disponível, permanecer sem saber qual informação buscar, como combiná-las entre si e como utilizá-las para a vida. Isso revela, claramente, que é preciso desenvolver nos indivíduos a capacidade de construir significados.

Destarte, fica claro que essa experiência privilegiou a orientação das atividades desenvolvidas sob uma perspectiva pedagógica, baseada na educação para a cidadania, com o

objetivo de tornar os seus beneficiários aptos a construir uma identidade social por meio da discussão e do enfrentamento coletivo dos problemas vividos em suas comunidades. Assim, o foco maior do projeto desenvolvido foi a integração do público-alvo em iniciativas culturais que fossem capazes de prepará-los para entenderem e enfrentarem os problemas tanto da categoria profissional a que pertencem quanto da comunidade onde vivem, tentando solucioná-los. Numa perspectiva orientada para a educação para a cidadania e, conseqüentemente, para a autonomia política.

Assim, o princípio maior que orientou todos os trabalhos foi o estímulo ao desenvolvimento comunitário e a transformação social do público-alvo, a partir da aprendizagem e da produção de conteúdos culturais que os levassem a se tornar sujeitos de um processo de conscientização e de autonomia política.

A informação, na perspectiva da inclusão digital, deve ser entendida como “estruturas significantes com a competência de gerar conhecimento no indivíduo, em seu grupo ou na sociedade” (BARRETO, 1996 apud FREIRE, 2009, p.168). Trata-se de uma concepção que considera a inclusão digital um trabalho de grande envergadura, necessitando, para atingir verdadeiramente os seus objetivos, mobilizar os cidadãos para torná-los aptos a elaborar o seu próprio conhecimento, tornando-os capazes de refletir, selecionar, cotejar e inter-relacionar as informações, com o contexto social e cultural em que se encontram inseridos. Além disso, esses beneficiários das ações de inclusão digital devem realizar esse processo de forma coletiva, objetivando envolver toda a comunidade onde vivem.

As pessoas atendidas pelo projeto executado – trabalhadores e cooperados ligados à EMLUR – enfrentam uma situação de grande insalubridade, devido à profissão que exercem. O

contato com agentes biológicos e materiais infectocontagiosos, oriundos da coleta do lixo urbano, os expõe a uma série de doenças. Isso sem mencionar as intempéries climáticas que investem contra a saúde física desses trabalhadores. Trata-se, inegavelmente, de uma parcela da sociedade muito carente de todo tipo de assistência e amparo social. A carência ainda é maior no que diz respeito aos agentes ambientais da coleta seletiva do lixo, pois eles não pertencem aos quadros da empresa de limpeza urbana, visto que estão ligados, apenas, a diferentes associações e cooperativas que mantêm um contrato com a referida empresa para realizarem a coleta seletiva do lixo. Certamente, esse público deve ser merecedor de uma atenção especial das políticas públicas de inclusão digital, uma vez que iniciativas nessa área dão uma significativa contribuição para minimizar ou superar essa extrema situação de risco social.

Segundo a própria Direção da EMLUR, o principal desafio da área de assistência social da empresa é conseguir afastar os agentes de limpeza e da coleta seletiva do lixo do alcoolismo e das drogas, dois antigos e graves problemas que atingem esse segmento profissional. Viabilizar meios para fazê-los ascender à condição de cidadãos, é uma tarefa urgente e extremamente necessária, considerando-se os riscos que esse grupo enfrenta.

Por fim, deve-se, ainda, sublinhar que essa foi uma experiência que aliou uma profícua reflexão teórica a uma experimentação de modelos pedagógicos e de sistemas e processos de gestão da informação<sup>2</sup>. Isso viabilizou a realização de uma experiência acadêmica ímpar, que contribuiu para educar os alunos bolsistas na perspectiva da totalidade, fazendo com que sua formação técnico-científica esteja alinhada a uma formação político-social e ética.

<sup>2</sup> Vale destacar, nesse aspecto, a importante contribuição do Laboratório de Tecnologias Intelectuais da UFPB (<http://dci.ccsa.ufpb.br/lti/>).

### 3 A equipe executora e a instituição parceira

Os trabalhos foram desenvolvidos por três professores e três alunos bolsistas da Universidade Federal da Paraíba, pertencentes a três cursos diferentes: Comunicação Social, Biblioteconomia e Pedagogia. Além desses, integraram a equipe seis alunos bolsistas do ensino médio e três funcionários da Autarquia Municipal de Limpeza Urbana de João Pessoa.

A empresa de limpeza urbana atuou como instituição parceira, participando das atividades por meio da cessão de três funcionários que ministraram, como instrutores, três das sete oficinas oferecidas. Essa iniciativa teve como objetivo repassar e multiplicar os conhecimentos desenvolvidos por esses funcionários que pertencem a setores voltados para atividades socioculturais, ambientais e de assistência social. Tal esforço contribuiu para consolidar o conceito da EMLUR como uma empresa comprometida com a responsabilidade social, além de estimular o seu público interno a realizar trabalhos voluntários.

A fase inicial dos trabalhos contou com reuniões das quais participaram professores e alunos bolsistas, com a finalidade de realizar uma revisão bibliográfica sobre o tema e suscitar reflexões e debates sobre ele, tendo como fundamento teórico o princípio de que a inclusão digital não pode estar dissociada do compromisso com a educação para a cidadania e com a inclusão social. Em seguida, aconteceram as reuniões de planejamento pedagógico, onde foram traçados os percursos metodológicos que embasaram a realização dos serviços oferecidos (oficinas e curso) pelo projeto, definindo os instrumentos, as técnicas e os recursos didáticos mais adequados.

A avaliação, realizada sempre ao final de cada um dos serviços oferecidos, foi contínua, o que serviu para fazer ajustes e adequações em conformidade com o perfil do público atendido, que foi múltiplo e variado, apresentando sempre diferentes expectativas e necessidades.

#### 4 Os serviços oferecidos

O projeto ofereceu sete oficinas e um curso de informática básica para os agentes ambientais de limpeza e os agentes ambientais da coleta seletiva. Cada uma dessas atividades teve as seguintes características:

- a) Oficina de navegação e pesquisa na Internet

Esta oficina teve como objetivo apresentar todos os recursos das ferramentas de busca, bem como as possibilidades de organização, armazenamento e compartilhamento das informações existentes nas redes digitais. Foram trabalhadas dinâmicas de vivência e interação com a rede, privilegiando o acesso a *sites* e *blogs* com a temática da reciclagem e outros assuntos de interesse do público-alvo, tanto no aspecto profissional quanto no comunitário;

- b) Oficina de materiais reciclados

O objetivo dessa oficina foi o de ensinar as técnicas de reaproveitamento de materiais reciclados, a partir da produção de objetos decorativos ou peças para uso doméstico. Foram aproveitados todos os conhecimentos já existentes na EMLUR nessa área, pois o instrutor foi um funcionário da empresa que há anos trabalha no Departamento de Valorização e Recuperação de Resíduos Sólidos, cuja atividade principal é desenvolver formas de reaproveitamento dos materiais descartados no lixo urbano.

- c) Oficina de produção de uma página eletrônica

Nessa oficina, osicineiros foram treinados para construir uma página na internet (*blog*), com a utilização de recursos multimídia.

A melhor forma de trabalhar esse conteúdo foi construindo o próprio *blog* do projeto, juntamente com os alunos, passo a passo. A partir do mês de maio, então, todos puderam acompanhar o restante das atividades posteriores por meio desse endereço eletrônico. Nele, também foram criados links para as páginas que foram criadas nas redes sociais (*facebook*, *twitter*, *kickr*, *Orkut* etc.);

- d) Oficina de percussão em lata

Esta oficina foi destinada a capacitar o público-alvo a utilizar baldes, tambores de lixo e materiais reciclados como instrumentos musicais de percussão, com a finalidade de trabalhar os ritmos regionais. Todo o material de percussão foi proveniente do lixo, resultando, também, numa experiência de educação ambiental e reciclagem;

- e) Oficina de redes sociais

O objetivo primeiro desta oficina foi o de promover uma articulação coletiva entre os agentes de limpeza e os agentes ambientais da coleta seletiva de lixo. As atividades estiveram voltadas para ensinar a como construir comunidades e/ou perfis individuais em sites de relacionamento e blogs, como *facebook*, *twitter*, *messenger*, entre outros. O aprendizado visou construir uma comunidade virtual entre esses trabalhadores, com o intuito de estimulá-los a conviverem de forma colaborativa, com a oportunidade de interagir e de compartilhar experiências entre si.

- f) Oficina de artesanato com lixo eletrônico de computadores

Esta oficina destinou-se a ensinar os participantes a elaborarem peças de artesanato com materiais oriundos do lixo eletrônico de

computadores. Os trabalhos privilegiaram a criação de objetos feitos com esse material (fios, teclados, monitores, microprocessadores, *mouses*, discos rígidos etc.), tais como quadros, bijuterias, peças ornamentais e artesanato em geral. Esse trabalho não só contribuiu para fazer com que os alunos conhecessem internamente as peças que compõem um computador como também serviu para desenvolver uma consciência ecológica, pois o descarte inadequado desses equipamentos contamina a natureza com substâncias e elementos químicos extremamente nocivos à saúde.

g) Curso de informática básica com software livre

Esse curso teve como objetivo capacitar os oficinairos a utilizarem os recursos básicos da informática por intermédio de *softwares* livres, principalmente o OpenOffice.org, que é aberto e gratuito, podendo, inclusive, ser livremente instalado, copiado e distribuído por qualquer tipo de pessoa ou organização.

## 5 Resultados

Todas as oficinas foram bem aceitas pelo público envolvido, e o local onde se realizaram os cursos – o Laboratório de Informática do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes da UFPB – possuía todos os recursos necessários. Esse laboratório esteve totalmente disponível durante o período de vigência do projeto, pois as oficinas com conteúdo de informática aconteceram sempre aos sábados, no período vespertino, horário em que essas instalações, na universidade, encontram-se ociosas. Já as oficinas que foram voltadas para o artesanato com material reciclado ou para a percussão em lata tiveram lugar no Centro de Artes da EMLUR, que contava também com boa infraestrutura para sua realização.

É importante mencionar que o trabalho desenvolvido nas oficinas foi estrategicamente planejado para que houvesse um fio condutor entre elas, fazendo com que o aprendizado na área de informática estivesse estreitamente ligado a assuntos e temas de interesse do público-alvo. Estabeleceu-se, também, que cada oficina realizada no laboratório digital exploraria o tema da oficina seguinte, que seria sempre voltada para artesanato ou reciclagem do lixo. Assim, a “oficina de navegação na internet” estimulou os oficinairos a navegarem nas redes digitais, em busca de conteúdos voltados para o tema da oficina seguinte, que foi a “oficina de materiais reciclados”.

Esta “oficina de materiais reciclados” gerou um evento com a finalidade de expor o trabalho produzido pelos agentes de limpeza. Foi organizada, então, uma mostra de artesanato no hall do prédio da Reitoria da UFPB<sup>3</sup>. O evento obteve farta divulgação por meio de *sites*, rádios e canais de televisão, o que facilitou, também, a comercialização do material elaborado pelos agentes ambientais. Os valores arrecadados foram revertidos para a criação de um fundo comum, capaz de viabilizar a produção de mais artesanato. Esse acontecimento gerou grande estímulo e despertou a participação de mais pessoas interessadas, assegurando a continuidade da experiência, mesmo depois de terminada a oficina.

Em seguida, veio a “oficina de produção de uma página eletrônica”, durante a qual foi construído o blog<sup>4</sup> do projeto de inclusão digital. Essa atividade contou com a participação conjunta de todos os oficinairos que, a partir de

3 [http://www.agencia.ufpb.br/vernoticias.php?pk\\_noticia=12687](http://www.agencia.ufpb.br/vernoticias.php?pk_noticia=12687)

[http://www.jornalonorte.com.br/2011/05/26/show1\\_0.php](http://www.jornalonorte.com.br/2011/05/26/show1_0.php)  
<http://www.diariopb.com.br/agentes-de-limpeza-realizam-exposicao/>

4 [http://litoralpb.com.br/inclusaodigitalufpb/?page\\_id=2](http://litoralpb.com.br/inclusaodigitalufpb/?page_id=2)

então, puderam interagir coletivamente e ainda acompanhar *on line* todas as atividades previstas pelo projeto. No blog, foram também criados *links* para as páginas das redes sociais (*twitter*, *facebook*, *menseger* e *flickr*) que os oficineiros construíram durante uma oficina especialmente concebida para essa finalidade. Já a “oficina de percussão em lata” gerou, após o seu final, uma apresentação pública<sup>5</sup> nas dependências da Universidade Federal da Paraíba, onde os participantes puderam mostrar para toda a comunidade universitária os diversos sons que podem ser obtidos por meio de objetos encontrados no lixo, como baldes, utensílios domésticos, tonéis, vidros e até peças de veículos.

Depois, foi a vez da “oficina de artesanato com lixo eletrônico de computadores”, que mobilizou os participantes a produzirem obras de arte e artesanato com esse material. O resultado foi uma Exposição com todas as peças produzidas, que ocorreu tanto no saguão principal da Empresa de Limpeza Urbana, como no *hall* da Biblioteca Central da UFPB<sup>6</sup>, durante a II Semana de Ciência, Tecnologia, Esporte, Arte e Cultura – II SECITEAC, evento anual que envolve todos os segmentos da universidade.

Por fim, houve o Curso de Informática Básica, que exigiu uma carga horária maior, estendendo-se por dois meses, com uma carga horária de 40 horas, o dobro do tempo dispendido nas oficinas. Esse curso foi bastante produtivo, uma vez que a maioria dos alunos já havia participado de muitas oficinas e dominavam os pré-requisitos básicos para avançar nos conteúdos ministrados nesses tipos de curso, o que evitou a ocorrência dos dois problemas mais comuns nessas experiências, que é o desconhecimento total das habilidades mínimas necessárias para se operar um computador e a utilização dos

recursos de informática sem a preocupação em fazer com que tais conteúdos e conhecimentos possam convergir para atender os interesses e necessidades individuais, profissionais e comunitárias dos alunos envolvidos.

## 6 Conclusão

O Projeto “A inclusão digital dos agentes de limpeza urbana e dos agentes ambientais da coleta seletiva de lixo da cidade de João Pessoa/PB” encerrou suas atividades com bastante êxito, no que diz respeito às contribuições e aos resultados esperados com sua execução. De fato, todo o trabalho realizado contribuiu, efetivamente, para a profissionalização da atividade dos agentes ambientais e da coleta seletiva de lixo, tanto através das oficinas quanto do Curso de Informática Básica. Também é importante mencionar a grande contribuição dos eventos realizados como extensões de algumas oficinas, já que estimularam sobremaneira o grupo de participantes para o desenvolvimento de um trabalho cooperativo, capaz de gerar renda e vislumbrar, num futuro próximo, a criação de uma cooperativa responsável por produzir artesanato e produtos variados com o material descartado oriundo do lixo urbano.

A apresentação pública desses resultados gerou a satisfação **de se poder ter** o trabalho do grupo reconhecido e comercializado. Na verdade, a farta divulgação ocorrida na mídia por ocasião da mostra, da exposição e da apresentação do grupo de percussão em lata contribuiu não só para aumentar a autoestima dos oficineiros, mobilizando-os para futuros trabalhos coletivos, como também para gerar notícias capazes de contribuir para conscientizar e alertar a população local para a necessidade de proteger o meio ambiente, através da adoção de atitudes e comportamentos responsáveis, no que diz respeito ao descarte e à reciclagem do lixo.

---

5 <http://www.youtube.com/watch?v=foqh0Wx9rS4>

6 <http://www2.ufpb.br/node/234>

No final das atividades, percebeu-se que já havia se consolidado uma rede de relacionamentos, o que conduziu o grupo a agir de forma colaborativa, para solucionar coletivamente os seus problemas. Tornou-se comum e habitual, por exemplo, ouvir-se falar de comunicações via *e-mail*, troca de fotos, compartilhamento de páginas eletrônicas, digitação e elaboração de currículos, visitas aos *sites* da empresa de limpeza urbana para ler notícias e avisos, bem como o acesso a diversos portais de *eGov*, com o objetivo de usar os serviços ali disponíveis (consulta ao FGTS, situação cadastral do CPF, informações sobre seguro desemprego, orientações para realizar reclamações através do PROCON, entre outros).

Já no que concerne à empresa parceira, a EMLUR, ela obteve grande visibilidade na mídia, o que motivou sua administração central a dar especial apoio às atividades desenvolvidas pelo Projeto, contribuindo para que colaborasse, de forma significativa, com todas as atividades, pois o Departamento de Valorização e Recuperação de Resíduos Sólidos (DEVAR/EMLUR) envolveu-se totalmente com a realização das oficinas que foram ministradas por seus funcionários. Atualmente, após a execução do projeto, é claramente perceptível a existência de outro olhar da administração para as ações de responsabilidade social, posto que os administradores reconheceram que o investimento nessa área pode gerar uma boa imagem e ajudar a consolidar um bom conceito organizacional perante a opinião pública local, decorrente do compromisso e do investimento da empresa na promoção social dos seus funcionários e conveniados.

Grande repercussão teve o projeto também na formação dos alunos bolsistas, tanto os universitários quanto os do ensino médio. Os trabalhos estimularam a prática do voluntariado, o compromisso com as questões sociais, o desejo

de contribuir para a inclusão digital e a formação cidadã de uma parcela de pessoas carentes da sociedade. O resultado foi o fortalecimento de uma consciência socioambiental, que proporcionou o tão desejado alinhamento da formação técnico-científica com uma formação político-social e ética. Descobrir que é possível contribuir concretamente e de forma significativa para melhorar os graves problemas sociais existentes no país representou um importante e inesquecível divisor de águas na vida desses estudantes.

Ao final, todos os alunos e participantes das oficinas manifestaram o desejo de dar continuidade à experiência. Muitos deles alegaram que, antes de conhecerem o projeto, sequer sabiam ligar uma máquina ou acessar qualquer tipo de atividade passível de ser executada de forma virtual, através de *sites* ou portais. Os depoimentos foram unânimes em reconhecer e agradecer a oportunidade de poder participar de uma iniciativa como essa que, indubitavelmente, abriu novas e diversas perspectivas e possibilidades para todos.

## Referências

BARRETO, A. de A. A questão da informação. **Revista São Paulo em Perspectiva**, São Paulo, v. 8, n.4, p. 3-8, 1994.

\_\_\_\_\_. Mudança estrutural no fluxo do conhecimento: a informação eletrônica. **Revista Ci. Inf.**, Brasília, v. 27, n.2, p. 122-127, maio/ago. 1998.

\_\_\_\_\_. Transferência da informação para o conhecimento. In: AQUINO, Miriam de Albuquerque (Org.). **O campo da ciência da informação**. João Pessoa: Editora Universitária, 2002. p. 49-60.

CASTELLS, M. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

FREIRE, I. M. Política de inclusão digital em Quissamã/RJ. In: FREIRE, Gustavo A. (Org.). **Responsabilidade social da Ciência da Informação**. João Pessoa: Ideia – Ed. Universitária, 2009.

LE CODIAC, Yves-François. **A ciência da informação**. Brasília: Briquet de Lemos, 2004.

SILVEIRA, S. A. da. **Exclusão digital**: a miséria na era da informação. São Paulo: Perseu Abramo, 2005.

\_\_\_\_\_. A noção de exclusão digital diante das exigências de uma cibercidania. In: HETKOWSKI, Tânia M. (Org.). **Políticas públicas & inclusão digital**. Salvador: Edufba, 2008.