

# Empresa, governo e sociedade: a tríplice aliança no contexto da inclusão digital

João Batista Bottentuit Junior<sup>1</sup>  
Rosana Marques Firmo<sup>2</sup>

O objetivo deste artigo é introduzir o tema inclusão digital, mostrando seu estado da arte, conceitos, vantagens e conseqüências da não adoção de medidas para incluir as pessoas na sociedade da informação. Enfoca as principais tecnologias que estão sendo utilizadas para atingir esta meta. Mostra o mapa da inclusão digital no Brasil, identificando os estados mais incluídos e menos incluídos, assim como a análise de empresas, governo e ONG's que vêm participando de forma bastante acentuada com seus projetos de inclusão.

**PALAVRAS-CHAVE:** **INCLUSÃO/EXCLUSÃO DIGITAL;**  
**PROJETOS DE INCLUSÃO;**  
**TECNOLOGIAS UTILIZADAS NA INCLUSÃO.**

## 1 INTRODUÇÃO

Atualmente existe um número considerável de pessoas que nunca se aproximaram de um computador e nem imaginam as potencialidades e benefícios que ele pode proporcionar. A maioria da população brasileira faz parte deste grande grupo chamado de "excluídos digitais", que estão à margem da sociedade em rede. Este grupo enfrenta uma série de limitações, por exemplo, a dificuldade da entrada no concorrido mercado de trabalho, fazendo com que os excluídos digitais procurem empregos que exigem baixa escolaridade e que oferecem uma menor remuneração. O acesso às tecnologias digitais e da informação estão, hoje, limitados a um grupo privilegiado.

Antes de falarmos em inclusão é necessário conhecer o seu real significado. Inclusão é um processo em que uma pessoa passa a participar dos usos e costumes, tendo os mesmos direitos e deveres dos já participantes daquele grupo onde está se incluindo. O que observa-se é que, a inclusão não é um fato e sim um processo. Existem vários tipos de inclusão, porém a inclusão que estamos nos referindo é a digital. Portanto a inclusão digital é um processo de alfabetização em tecnologia, onde um grupo excluído digitalmente passa a adquirir os conhecimentos para trocar e disseminar a informação através do uso das tecnologias. Segundo CRUZ (2004,

p.13), "O acesso às tecnologias da informação e da comunicação, também chamado inclusão digital está diretamente relacionado, no mundo atual, aos direitos básicos à informação e a liberdade de opinião e expressão".

Logo, não se pode promover a inclusão apenas comprando computadores e disponibilizando acesso à Internet em alta velocidade para população menos favorecida. Equipamentos e Internet de banda larga são apenas ferramentas no processo de inclusão. Se não forem criadas políticas e incentivos ao uso e capacitação dos usuários às ferramentas de acesso à informação, então teremos apenas o favorecimento das grandes empresas fabricantes de hardware e software, privilegiando aqueles que já detêm o conhecimento e sabem "operar máquinas".

É necessário reconhecer que a exclusão digital amplia a miséria e dificulta o desenvolvimento humano local e nacional. Esta não se trata de uma mera conseqüência da pobreza crônica, mas se torna fator de congelamento da condição de miséria e de grande distanciamento das sociedades ricas.

Deve-se constatar também que o mercado não irá incluir na era da informação a população de baixa renda. A própria alfabetização e a escolarização da população não seria massiva se não fosse pela transformação da educação em política pública e gratuita. Além disso, a velocidade da inclusão é decisiva para que a sociedade tenha recursos humanos preparados e em número suficiente para aproveitar as brechas do desenvolvimento. É de responsabilidade das várias esferas do governo, incluindo as pre-

<sup>1</sup> Graduado em Tecnologia em Processamento de Dados pelo Centro Universitário de Ciências Gerenciais da UNA, Pós-Graduado em Docência do Ensino Superior pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais e Atualmente Aluno Especial do Mestrado em Ciência da Computação da Universidade Federal de Uberlândia. <jbbj60@hotmail.com>. Rua Coronel Antônio Alves Pereira nº 970 Apt. 1302 Centro - Uberlândia-MG - Cep: 38400-104.

<sup>2</sup> Graduada em Tecnologia em Processamento de Dados pelo Centro Universitário de Ciências Gerenciais da UNA, Pós-Graduada em Comunicação: Mídias, Linguagens e Tecnologias pelo Centro Universitário de Belo Horizonte - UNI-BH, e atualmente aluna de disciplina isolada no curso de Mestrado em Educação Tecnológica pelo CEFET-MG. <rmf.bh@ig.com.br>. Rua Juacema 848 /303 - Bairro da Graça - BH- MG - CEP 31140-030.

feituas, dar a oportunidade de incluir digitalmente a população na Sociedade da Informação<sup>3</sup>.

A inclusão trás muitos benefícios para a sociedade em geral, pois é capaz de disponibilizar informações para toda a população, diminuir o nível de criminalidade, aumentar o índice de escolaridade, diminuir as desigualdades sociais, criar mecanismos de isenção fiscal para as empresas que contribuem para a inclusão, promover a capacitação de pessoal em tecnologia, além de gerar muitos empregos (estagiários, monitores e professores). Já a falta de inclusão causa muitos danos como, por exemplo, limita o mercado de tecnologia da informação no Brasil e no mundo, cria um novo padrão de desigualdade, impede o acesso da maioria da população a uma fonte inesgotável de informação e conhecimento.

## 2 MAPA DA INCLUSÃO DIGITAL NO BRASIL

Após uma pesquisa de dados<sup>4</sup>, verificou-se que 12,46% dos brasileiros têm acesso a computadores e apenas 8,31% destes navegam na Internet. Estes percentuais comprovam como a exclusão digital afeta nosso país, conforme o mapa da FIG. 1, a seguir:



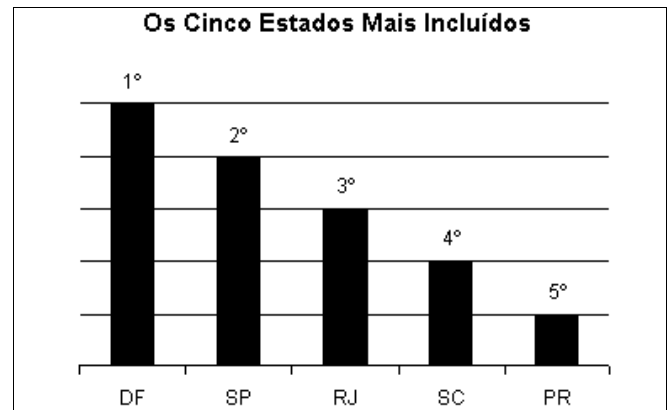
**FIGURA 1 - Mapa da inclusão digital**  
**FONTE - Criação dos autores.**

Esse mapa foi um estudo de 12 meses, com parcerias entre o Comitê para a Democratização da *Internet* (CDI), *The United States Agency for International Development* (USAID) e a *Sun Microsystems*.

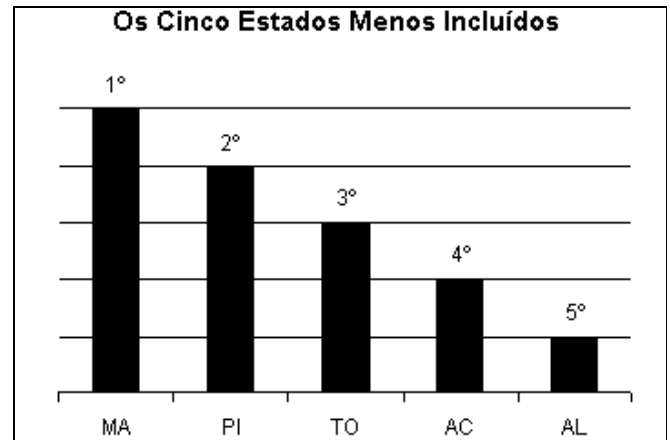
Com base no Mapa da Exclusão Digital divulgado pela Fundação Getúlio Vargas (FGV) em 10.04.2003, constata-se o número de acessos em relação aos Estados, onde o Distrito Federal está na liderança, seguido de São Paulo, Rio de Janeiro, Santa

Catarina e Paraná, contra o Maranhão, que possui o maior índice de exclusão digital, seguido do Piauí, Tocantins, Acre, e Alagoas, conforme os GRAF. 1 e 2.

O Estado do Maranhão, na tentativa de minimizar sua situação, inova ao lançar o cursinho pré-vestibular pela Internet através da plataforma IP.TV (Internet Protocol TV). Este tem a parceria do governo maranhense e da Universidade Virtual do estado.



**GRÁFICO 1 - Cinco estados mais incluídos**  
**FONTE - Criação dos autores.**



**GRÁFICO 2 - Cinco estados menos incluídos**  
**FONTE - Criação dos autores.**

## 3 TECNOLOGIAS UTILIZADAS NA INCLUSÃO

A inclusão digital não se restringe apenas ao acesso aos computadores ou à disponibilização de Internet para a população.

<sup>3</sup> Segundo TAKARASHI (2000, p.3), a Sociedade da informação é uma nova era em que a informação flui a velocidades e em quantidades há apenas poucos anos inimagináveis.

<sup>4</sup> Dados coletados da Fundação Getúlio Vargas. Disponível em: <<http://integração.fgvsp.br/ano6/06/pesquisas.htm>>. Acesso em: 22/maio/2004.

Dentre as mais novas tecnologias que podem ser utilizadas na inclusão estão: TV digital, celulares com comunicação de dados, videoconferência, as redes locais sem fios (*wireless*), dentre outras que surgem a cada dia. Com o avanço das tecnologias, surgem novas formas de acesso e transmissão às informações.

A principal barreira à adoção destes novos adventos está relacionada diretamente com o custo, pois todos estes equipamentos são muito caros, o que inviabiliza a sua utilização. Dentre as opções que já estão sendo empregadas estão a Internet, o software livre e a educação à distância (EAD), que serão detalhadas a seguir.

### 3.1 A Internet e a universalização de acesso à informação

É incontestável a importância da Internet para se buscar informação e adquirir conhecimento. Através dela, todos têm acesso a uma infinidade de assuntos e áreas de interesses. Mas, infelizmente é uma pena que países emergentes como o Brasil ainda tenham muitos excluídos neste processo informacional.

Segundo LÉVY (1999),

*“o nome Internet vem de Internet Working (ligação entre redes). A Internet é um conjunto de meios físicos (linhas digitais de alta capacidade, computadores, roteadores etc...) e programas usados para o transporte da informação”.* (LÉVY, 1999)

Até o presente momento, o número de internautas já chega a 20,09 milhões. Em termos de acesso, na liderança está a Inglaterra, o Brasil fica na posição intermediária, e o Vietnã fica no final da fila. No Brasil, o acesso é feito da seguinte forma: 79,70% acessam de casa, 22,77% acessam do trabalho, 7,42% acessam da escola, 0,99% acessam dos cybercafés e 2,47% acessam de outras formas, conforme o GRAF. 3, a seguir.

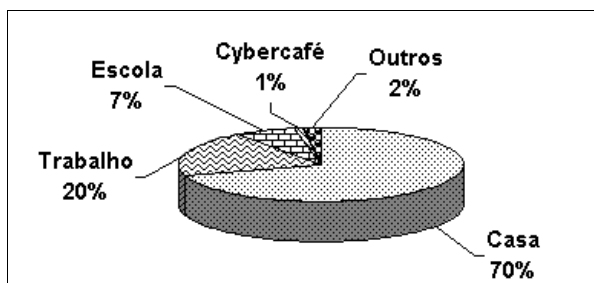


GRÁFICO 3 - Acessos de usuários  
FONTE - Jornal Hoje em Dia (11/01/04).

O motivo do acesso é de 53,96% para distração, 41,08% para fazer pesquisas, 21,28% para trabalhar, 16,83% para efetuar operações bancárias e 18,31% para ler e-mail, conforme pode observado no GRAF. 4.

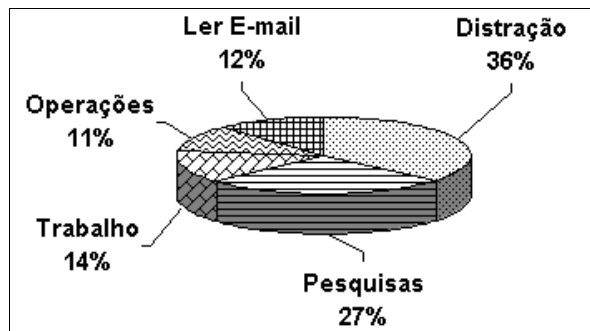


GRÁFICO 4 - Motivo de acesso de usuários  
FONTE - Jornal Hoje em Dia (11/01/04).

### 3.2 Software livre

Muitos projetos de inclusão digital utilizam em suas plataformas o *Software Livre*, que pode ser entendido como aquele cuja licença de propriedade industrial ou intelectual não restrinja, sob nenhum aspecto, a sua cessão, distribuição, utilização ou alteração de suas características originais, assegurando ao usuário o acesso irrestrito e sem custos adicionais ao seu código fonte, permitindo a alteração parcial ou total do programa para seu aperfeiçoamento ou adequação. Ou seja, permite que você use o software sem pagamento de licenças, que o modifique de acordo com suas necessidades e que o distribua e o redistribua livremente, diferenciando-se do software proprietário, que seu código fonte não é aberto, não permite alterações em seu formato original, necessita de pagamento de licenças para os fabricantes e sua reprodução e distribuição é considerada crime perante a lei.

As principais características do software livre são que ele é socialmente correto, pois reduz a dependência e permite o crescimento social; oferece liberdade quanto à escolha, pois atende os anseios dos usuários de acordo com suas necessidades e interesses; fomentador do conhecimento, pois compartilha o conhecimento entre todos; e além de tudo é seguro, robusto e eficiente, usado desde sistemas embarcados<sup>5</sup> até mainframes<sup>6</sup>.

Mas como muitos pensam, o software livre não é gratuito, visto que seu custo de desenvolvimento e criação é dividido entre um número de programadores. Ele não é de propriedade de uma empresa ou pessoa, pois não existe uma "Inc"

<sup>5</sup> Os sistemas computacionais embarcados estão presentes em praticamente todas as atividades humanas e, com os baixos custos tecnológicos atuais, tendem a aumentar sua presença no cotidiano das pessoas. Exemplos de tais sistemas são os telefones celulares com máquina fotográfica e agenda, o sistema de controle dos carros e ônibus, os computadores portáteis palm-top, os fornos de microondas com controle de temperatura inteligente, as máquinas de lavar e outros eletrodomésticos.

<sup>6</sup> Computador de grande porte, geralmente compartilhado por diversos usuários por meio de terminais e periféricos.

ou uma “LTDA” dona do conhecimento.

Dentre as principais vantagens do uso dos softwares livres estão:

- a) a redução de custos em toda a cadeia;
- b) o aproveitamento de equipamentos ditos “obsoletos”, pois o uso destes softwares não requer uma máquina muito robusta;
- c) possibilidade de modificar o software para funcionamento específico;
- d) disponibilidade ilimitada de aplicativos para todas as áreas.

Ao contrário do que muitos pensam, já existem softwares livres para quase todas aplicações, por exemplo: Navegador de Internet existem 10 opções, programas de gerenciamento de e-mail existem 14 opções, programas de vídeo conferência existem 5 opções, Redes P2P existem 25 opções, criação de PDF's existem 13 opções, dentre outras. Na plataforma livre, o usuário tem a opção de escolher o software desejado, o que não ocorre na maioria dos softwares proprietários, onde o usuário é obrigado a escolher um determinado software por falta de opções. Alguns exemplos de softwares análogos a softwares proprietários podem ser conferidos na TAB. 1:

**TABELA 1**  
**Softwares equivalentes / análogos de software de Windows em Linux**

| Softwares Análogos               |  |
|----------------------------------|--|
| Sistema Operacional              | GNU/Linux, Free BSD, Open BSD  |
| Navegador para Internet          | Apache, Mozilla, Konqueror, Galeon   |
| Linguagens de Programação - Java | Jbuilder, NetBeans, Eclipse, Sun ONE, Studio, Vide.  |
| Editor de HTML                   | Quanta Plus, Bluefish, WebMaker, Screem, Toppage, WebDesigner, ScriptEditor, August, Coffeecup / Linux, FCKeditor, |
| Office                           | OpenOffice, StarOffice, Koffice, HancomOffice, Gnome Office, Applixware Office, Siag Office                        |

**FONTE - Disponível em:** <<http://linuxshop.ru/linuxbegin/win-lin-soften/table.shtml#1>>. **Acesso em: 23/maio/2004.**

Infelizmente o software livre possui algumas desvantagens, que são:

- a) dificuldade de adaptação por parte dos usuários acostumados com outras plataformas (Windows e Mac);
- b) drivers para dispositivos não atendem a todos os periféricos;
- c) pouca disponibilidade de jogos e programas voltados ao entretenimento;
- d) nem todos percebem suas vantagens e importância.

### 3.3 Ensino à distância

Com o advento das redes de computadores, da Internet e os avanços na área da Comunicação, pode-se propagar o ensino a distância. Nos projetos de inclusão digital, a Educação a Distância vem trazendo informação e conhecimento à comunidades desprovidas de profissionais capacitados para o ensino básico e profissionalizante. A Educação a Distância evoluiu no século XX e a partir da década de 60 e 70, explodindo juntamente com as novas tecnologias. A evolução da EAD mencionada por Moore (1996) *apud* ARAÚJO (2000, p.10) na TAB. 2, identifica a existência de 3 gerações:

**TABELA 2**  
**As gerações de EAD**

| Geração | Período          | Características   |
|---------|------------------|---|
| 1ª      | Até 1970         | Baseado em correspondência, onde os principais meios de comunicação eram os materiais impressos – geralmente um guia de estudo, com tarefas ou outros <u>exercícios enviados pelo correio.</u>  |
| 2ª      | De 1970 a 1990   | Surtem as primeiras Universidades Abertas, com cursos projetados para serem realizados a distância. Estas universidades utilizavam além do material impresso, transmissões por televisão, rádio e fitas de áudio e vídeo, com interação por telefone, satélite e TV a cabo. |
| 3ª      | A partir de 1990 | Esta geração é baseada em redes de computadores, com utilização de recursos tais como teleconferência e multimídia.   |

**FONTE - ARAÚJO (2000: 10).**

O Decreto nº 2.494 define o que é Educação a Distância: “Educação a Distância é uma forma de ensino que possibilita a auto-aprendizagem, com a mediação de recursos didáticos sistematicamente organizados, apresentados em diferentes suportes de informação, utilizados isoladamente ou combinados, e veiculados pelos diversos meios de comunicação”.

Sua regulamentação no Brasil foi estabelecida pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei n.º 9.394<sup>7</sup> de 20 de dezembro de 1996), pelos Decretos n.º 2.494<sup>8</sup> (de 10 fev. 1998) e Decreto n.º 2.561<sup>9</sup> (de 27 abril 1998), e pela Portaria Ministerial n.º 301<sup>10</sup> (de 07 abr.1998).

## 4 AS EMPRESAS EM PARCEIRIA COM A INCLUSÃO DIGITAL

<sup>7</sup> MEC. Disponível em: <<http://www.mec.gov.br/seed/tvescola/ftp/leis/lein9394.doc>>. Acesso em: 09/maio/2003.

<sup>8</sup> MEC. Disponível em: <<http://www.mec.gov.br/seed/tvescola/ftp/leis/D2494.doc>>. Acesso em: 09/maio/2003.

<sup>9</sup> MEC. Disponível em: <<http://www.mec.gov.br/seed/tvescola/ftp/leis/D2561.doc>>. Acesso em: 09/maio/2003.

<sup>10</sup> MEC. Disponível em: <<http://www.mec.gov.br/seed/tvescola/ftp/leis/port301.doc>>. Acesso em: 09/maio/2003.

Atualmente, como apenas o governo não consegue resolver todos os problemas da inclusão em nosso país, as empresas e multinacionais procuram dar a sua contribuição, incentivando a inserção das comunidades num mundo mais globalizado e antenado às informações. Observa-se também que além delas contribuírem para aumentar o número de pessoas com acesso à tecnologia, elas fazem seu marketing social, ao participar na responsabilidade social.

Dentre as empresas que estão realizando projetos de inclusão no Brasil, destacam-se:

- a) Companhia Vale do Rio Doce<sup>11</sup> – possui o projeto Vale Informática, que surgiu em 1999 com atuação nos estados de Minas Gerais, Bahia, Espírito Santo, Maranhão, Sergipe e Pará. Tem como meta oferecer à comunidade, escolas de informática e cidadania (EICs) com acompanhamento pedagógico. A empresa conta atualmente com 88 EICs;
- b) Companhia de Processamento de Dados de Minas Gerais<sup>12</sup> – PRODEMGE – a proposta de inclusão digital desta empresa é capacitar idosos de 65 a 95 anos para o uso de computadores e acesso à Internet. O programa intitulado Internet Sênior busca integrar o idoso à sociedade, capacitando-os para a utilização das tecnologias da informação e da comunicação;
- c) Belgo Mineira<sup>13</sup> – possui um projeto de informática para adolescentes em Juiz de Fora-MG, com o objetivo de capacitar jovens na tecnologia da informação. Futuramente a meta é ampliar o projeto para receber pessoas com deficiências físicas;
- d) Mais uma experiência mineira de grande importância foi a instalação de uma empresa de origem taiwanesa em Santa Rita do Sapucaí. Seu ramo de atuação é em desenvolvimento e montagem de computadores da linha Genesis, visando os mercados corporativos e a inclusão digital. Seus equipamentos, conhecidos como *Thin Clients* têm preços acessíveis em torno de R\$ 900,00, que incluem teclado, mouse, CPU e monitor. Além da vantagem de custo, favorece a redução do consumo de energia (em torno de 12 a 20 watt/hora em relação a 300 watt/hora dos PCs tradicionais), e a manutenção técnica. Na capital, um exemplo seria o Instituto Padre Pavone, que já utiliza 15 terminais destes computadores;
- e) Fundação Bradesco<sup>14</sup> – tem como premissa adotar as escolas públicas, equipando-as com computadores para o treinamento e capacitação de alunos e professores. Possui também projetos de ensino à distância e certificações Cisco e Microsoft, além das parcerias com o MediaLab, do Massachusetts Institute of Technology (MIT). Atualmente, a Fundação Bradesco já formou

- mais de 4 mil pessoas com deficiência visual;
- f) HP<sup>15</sup> e Fundação Abrinq Pelos Direitos da Criança e do Adolescente – possuem o programa garagem digital, que visa incluir jovens de baixa renda no universo digital. Cada uma das unidades do projeto é equipada com computadores de última geração, impressora, software e conexão à Internet. A HP estuda a expansão do projeto para a Califórnia-EUA, onde funciona sua sede;
- g) Microsoft<sup>16</sup> – a empresa doa softwares para todos as escolas de informática e cidadania, do Comitê de Democratização da Informática, em países da América Latina e África, com atualizações de versões a cada novo lançamento de produtos.

Entre as outras empresas que, também participam desta ideologia, que é de incluir comunidades carentes à sociedade em rede, estão: a Accenture, ESSO, IBM, Philips, Politec, PricewaterhouseCoopers, Sadia, Sebrae, Telefônica, Telemar, ALSTOM, Amcham-SP, Fiesp, Instituto Ethos, Castrol, Cisco, Conectiva, CSN, EMBRACO, Fleury, TV Globo, Intel, McDonald's, Multibrás, Prodeb, Simens, Stefanini, T-Systems, UBS, Vivo, dentre outras.

## 5 O GOVERNO E ONG'S EM PARCERIA COM A INCLUSÃO DIGITAL

Diversos órgãos governamentais e ONG's (Organizações não Governamentais) estão desenvolvendo ações que visam a inclusão digital. Dentre os programas pesquisados existem algumas iniciativas que estão dando bons resultados, como:

- a) A criação dos Telecentros da Prefeitura de São Paulo<sup>17</sup> é iniciativa que possibilita o acesso aos computadores, Internet e aperfeiçoamento em Informática em espaços públicos (laboratórios de informática). Segundo a Prefeitura da São Paulo, o

*“uso livre dos equipamentos é a única forma do cidadão aprender a utilizar tecnologia, suprindo suas necessidades. O único conteúdo estritamente proibido é a pornografia. De resto as pessoas podem navegar livremente pela web, fazer pesquisas, ler notícias, participar de salas de bate papo, jogar on line digital documentos e currículos, enviar e-mails e aproveitar todos os outros recursos da rede.”<sup>18</sup>*

Esta Prefeitura já possui uma dezena de telecentros espalhados pela cidade. O grande diferencial deste projeto é que eles trabalham com a filosofia do

<sup>11</sup> Companhia Vale do Rio Doce. Disponível em: <[www.cvrld.com.br](http://www.cvrld.com.br)>. Acesso em: 22/maio/2004.

<sup>12</sup> Companhia de Processamento de Dados de Minas Gerais. Disponível em: <[www.prodemge.mg.gov.br](http://www.prodemge.mg.gov.br)>. Acesso em: 22/maio/2004.

<sup>13</sup> Belgo Mineira. Disponível em: <[www.belgo.com.br](http://www.belgo.com.br)>. Acesso em: 22/maio/2004.

<sup>14</sup> Fundação Bradesco. Disponível em: <[www.fundacaobradesco.org.br](http://www.fundacaobradesco.org.br)>. Acesso em: 22/maio/2004.

<sup>15</sup> HP. Disponível em: <[www.hp.com.br](http://www.hp.com.br)>. Acesso em: 22/maio/2004.

<sup>16</sup> Microsoft. Disponível em: <[www.microsoft.com/brasil/copinfo](http://www.microsoft.com/brasil/copinfo)>. Acesso em: 22/maio/2004.

<sup>17</sup> Telecentros – Prefeitura de São Paulo. Disponível em: <[www.telecentros.sp.gov.br](http://www.telecentros.sp.gov.br)>. Acesso em: 22/maio/2004.

<sup>18</sup> Ibid.

menor custo possível, utilizando máquinas de baixo custo e softwares livres, que estão isentos de pagamentos de royalties. Esta medida reduz os custos e aumenta a aquisição de máquinas, assim como a criação de novos telecentros;

- b) O Programa Sua Escola a 2000 Por Hora<sup>19</sup>, situado na cidade de São Paulo é uma parceria entre o Instituto Ayrton Senna e a Microsoft, e tem como incentivo o uso da tecnologia pelas escolas como forma de desenvolvimento do potencial de crianças e jovens;
- c) O CDI (Comitê de Democratização da Informática)<sup>20</sup>, situado na cidade do Rio de Janeiro, é uma organização não governamental, que tem como objetivo principal a inclusão digital, usando tecnologias da informação e da comunicação como instrumento para a construção e exercício da cidadania. Possui uma base pedagógica inspirada na visão de Paulo Freire, que propõe que a educação deve estar ligada à mudança estruturada da sociedade;
- d) O Acesso São Paulo<sup>21</sup> é outro programa de inclusão digital que pertence ao Governo de São Paulo, e seu propósito é levar a Internet à população menos favorecida;
- e) O programa Digitando o Futuro<sup>22</sup>, da Prefeitura de Curitiba oferece à população de baixa renda, o acesso à Internet, a possibilidade de criação de contas de correio eletrônico e aperfeiçoamento no uso dos microcomputadores.
- f) Um outro programa da Prefeitura de Curitiba é o Inter Clique<sup>23</sup>, que leva um ônibus com dez computadores e acesso à Internet para diversos bairros da cidade;
- g) O Instituto Porto Digital<sup>24</sup>, situado na cidade do Recife utiliza as tecnologias da informação e comunicação para incluir digitalmente a população excluída socialmente e economicamente da região.

## 6 CONCLUSÃO

Dentre as tecnologias que surgiram no século XX, a Internet é sem dúvida uma das mais poderosas, pois consegue integrar texto, som, imagem, interatividade, movimento e velocidade de transmissão, fazendo com que as pessoas participem cada vez mais do que podemos chamar de "sociedade da informação", onde as notícias fluem quase que instantaneamente. Sem a Internet, a inclusão digital caminhará a passos mais lentos. A partir da Internet,

muitas outras tecnologias surgiram, porém todos estes avanços ainda estão muito distantes da grande maioria dos excluídos digitais.

Ao longo da pesquisa, observou-se que a inclusão digital trás muitos benefícios, além de contribuir para a construção do exercício da cidadania. Mostrou-se também que somente com a mobilização do governo, das empresas e da sociedade conseguiremos incluir todos nesta nova realidade. Segundo Baggio<sup>25</sup>

*“democratizar a informática é reafirmar a democracia e a liberdade. Temos a visão de que as ações de auxílio às populações marginalizadas não devem se limitar apenas à assistência social, mas sim auxiliar no desenvolvimento da capacidade empreendedora de cada indivíduo e de sua comunidade, fazendo com que andem com as próprias pernas e tenham condições de trilhar seus próprios caminhos juntos na construção de uma sociedade com mais equidade e solidariedade.”*

Apesar do assunto inclusão digital está em voga, constatou-se que existe muito pouca fonte de pesquisa. Esperamos com este artigo, que novos trabalhos possam surgir e que novas políticas e tecnologias sejam criadas para combater o alto número de excluídos digitais existentes em nosso país.

## 7 ABSTRACT

The objective of this article is to introduce the theme digital inclusion, showing your state of the art, concepts, advantages and consequences of the not adoption of measures to include the people in the society of the information. Focuses the main technologies that are being used to attempt this goal. It shows the map of the digital inclusion in Brazil, identifying the states more included and fewer included, as well as the analysis of companies, government and ONG's that are been participating with your inclusion projects.

## 8 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 1 AGUIAR, João Alberto. **Genesis II contra a exclusão digital**. Hoje em Dia, Belo Horizonte, 07 mar. 2004. Info.com, Tecnologia, p.13.

<sup>19</sup> Sua Escola a 2000 Por Hora. Disponível em: <[www.escola2000.org.br](http://www.escola2000.org.br)>. Acesso em: 22/maio/2004.

<sup>20</sup> Comitê Para Democratização da Informática. Disponível em: <[www.cdi.org.br](http://www.cdi.org.br)>. Acesso em: 22/maio/2004.

<sup>21</sup> Acesso São Paulo. Disponível em: <[www.acessasaopaulo.sp.gov.br](http://www.acessasaopaulo.sp.gov.br)>. Acesso em: 22/maio/2004.

<sup>22</sup> Digitando o Futuro. Disponível em: <[www.digitandoofuturo.org.br](http://www.digitandoofuturo.org.br)>. Acesso em: 22/maio/2004.

<sup>23</sup> Inter Clique. Disponível em: <<http://www.curitiba.org.br/digitando/tecnologia/?canal=19&noti=1735>>. Acesso em: 22/maio/2004.

<sup>24</sup> Instituto Porto Digital. Disponível em: <[www.portodigital.org](http://www.portodigital.org)>. Acesso em: 22/maio/2004.

<sup>25</sup> O que é Inclusão Digital - Rodrigo Baggio - Presidente do Comitê para Democratização da Informática. Disponível em: <<http://cidadania.terra.com.br/interna/0,6974,0,96838-EI1234,00.html>>. Acesso em: 24/maio/2004.

- 2 ARAÚJO, Rogério Cysne. **Arquitetura distribuída para desenvolvimento de aplicações de educação a distância**. 2000. 131f. Cap 2. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação) – Universidade Federal de Pernambuco – UFPE.
- 3 BRASIL. Decreto n.º 2.494, de 10 fev. 1998. Regulamenta o Art. 80 da LDB (Lei n.º 9.394/96). MEC, Brasília. Disponível em: <[http://www.mec.gov.br/sesu/ftp/decreto/d\\_2.494.doc](http://www.mec.gov.br/sesu/ftp/decreto/d_2.494.doc)>. Acesso em: 09 maio 2003.
- 4 BRASIL. Decreto n.º 2.561, de 27 abril 1998. Altera a redação dos artigos 11 e 12 do Decreto n.º 2.494. MEC, Brasília. Disponível em: <[http://www.mec.gov.br/sesu/ftp/decreto/d1\\_2\\_561.doc](http://www.mec.gov.br/sesu/ftp/decreto/d1_2_561.doc)>. Acesso em: 09 maio 2003.
- 5 BRASIL. Lei n.º 9.394, de 20 dez. 1996. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. MEC, Brasília. Disponível em: <<http://www.mec.gov.br/sesu/ftp/ldb.txt>>. Acesso em: 09 maio 2003.
- 6 BRASIL. Portaria n.º 301, de 07 abril 1998. Normaliza os procedimentos de credenciamento de instituições para a oferta de cursos de graduação e educação profissional tecnológica a distância. MEC, Brasília. Disponível em: <<http://www.mec.gov.br/sesu/ftp/port301.doc>>. Acesso em: 09 maio 2003.
- 7 Comitê para Democratização da Informática. Disponível em: <<http://www.cdi.org.br>>. Acesso em: 22 maio 2004.
- 8 CRUZ, Renato. **O que as empresas podem fazer pela inclusão digital**. São Paulo: Instituto Ethos, 2004.
- 9 Fundação Getúlio Vargas. **Integração**: revista eletrônica do terceiro setor. São Paulo. Disponível em: <<http://integracao.fgvsp.br/ano6/06/pesquisas.htm>>. Acesso em: 22 maio 2004.
- 10 HOJE EM DIA. **Brasil terá 20 milhões de internautas em 2004**. Hoje em Dia, Belo Horizonte, 09 nov. 2003. Info.com, Tecnologia, p.10.
- 11 HOJE EM DIA. **Usuário comum: comportamento diante da internet**. Hoje em Dia, Belo Horizonte, 11 jan. 2004. Info.com, Capa, p.09.
- 12 LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: 34, 1999.
- 13 NERI, Marcelo Côrtes. **Mapa da exclusão digital**. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 2003.
- 14 OLTRAMARI, Alexandre; SOARES, Lucila; VALLADARES, Ricardo. **A corrida da internet**. Veja, São Paulo, nº 18, p.34, 05 maio 2004.
- 15 PLANETA DIGITAL. **Cursinho moderno**. O Tempo, Belo Horizonte, 26 maio 2004. Planeta Digital, Cibernetas, p.2.
- 16 TAKAHASHI, Tadao. **Sociedade da informação no Brasil**: livro verde. 1. ed. Brasília: Ministério da Ciência e Tecnologia, 2000.
- 17 Telecentros – Governo Eletrônico – Prefeitura de São Paulo. Disponível em: <<http://www.telecentros.sp.gov.br>>. Acesso em: 22 maio 2004.