



Software Solidário

GUSTAVO HENRIQUE RODRIGUES SANTANA¹,
GUILHERME CARDOSO DE SÁ²

Área de conhecimento (Tabela CNPq): 6.03.08.01-0 Economia dos Programas de Bem-Estar Social

Apresentado no
IV Congresso de Extensão e IV Mostra de Arte e Cultura
06 a 09 de novembro de 2017 - Cubatão-SP, Brasil

RESUMO: O Projeto Software Solidário foi concebido sobre as fundamentações conceituais da tecnologia social (TS). Nesse sentido, visa estabelecer vínculos profundos entre as Instituições públicas geradoras de conhecimento e as necessidades das comunidades locais. Diferentemente dos projetos das tecnologias convencionais (TC) em nossa modalidade é fundamental a participação da comunidade no desenvolvimento de todas as etapas e o envolvimento de docentes e discentes com essa comunidade. Dessa forma, não ofertamos nossos conhecimentos e replicamos projetos aleatoriamente, mas, sobretudo, desenvolvemos soluções e trocamos saberes proporcionando interação e tecnologia a serviço de grupos marginalizados. Destarte, não havia uma concepção *a priori* de um modelo de plataforma ou de linguagem que seria desenvolvido, nosso desafio era interagir com a comunidade e encontrar necessidades que pudéssemos conjuntamente solucionar. Sendo assim, acabamos por nos envolver com um projeto social que atende crianças no contraturno e desde então passamos a frequentar esse espaço e elaborar uma proposta de plataforma informacional para gestão de dados pertinentes à Fundação Crescer Criança. O software encontra-se em desenvolvimento coletivo sobre responsabilidade dos docentes e do discente envolvido na ação.

PALAVRAS-CHAVE: tecnologia social; economia solidária; grupos vulneráveis,

AÇÃO VINCULADA: Software Solidário.

INTRODUÇÃO

Inicialmente cabe ressaltar que os princípios norteadores de um projeto inserido sobre a égide da TS levará em conta; a) as condições de vulnerabilidade da comunidade; b) o desenvolvimento compartilhado de experiências e das novas tecnologias; c) a possibilidade de gerar mais autonomia e gestão democrática e participativa na comunidade; d) ser modelo alternativo as tecnologias convencionais que em detrimento do homem visam maximizar os lucros. Sobremaneira, nosso projeto buscou atender essas premissas para que pudéssemos devolver tecnologia com pertinência ao contexto atual de desestruturação e flexibilização no mundo do trabalho, o que acarreta um grande número de trabalhadores sem ocupação formal, em situação precária e na informalidade (ALVES, 2007).

Outro “fantasma” contemporâneo que queremos atacar é a condição dada às tecnologias, como entidades dotadas de neutralidade científica, com possibilidades de serem usadas “para o bem ou mal”. Ora, todo processo tecnológico é constituído de sentido histórico, regido e desenvolvido por homens e mulheres em condições sociais, econômicas e políticas delimitadas em tempo e espaço. Sendo assim, a tecnologia é fruto dessas relações e não neutra (DAGNINO, 2009). Porém, refletir sobre outras possibilidades da tecnologia e como as comunidades que sofrem com o avanço das tecnologias convencionais (TC), pois são atingidos pelo desemprego e precarização do trabalho, podem resistir e

¹ Graduando em Tecnologia de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Bolsista PIBIFSP, IFSP, Câmpus Boituva, contato.santanagustavo@gmail.com. (Times New Roman, 9, Justificado)

² Professor do IFSP, Câmpus Boituva; Mestrando em História Econômica pela FFLCH-USP, membro do GMarx-USP, do GP TESE-IFSP (Grupo de Pesquisa: Trabalho, Economia, sociedade e Ensino) e do GPForPP-UFSCar (Formação Política de Professores).

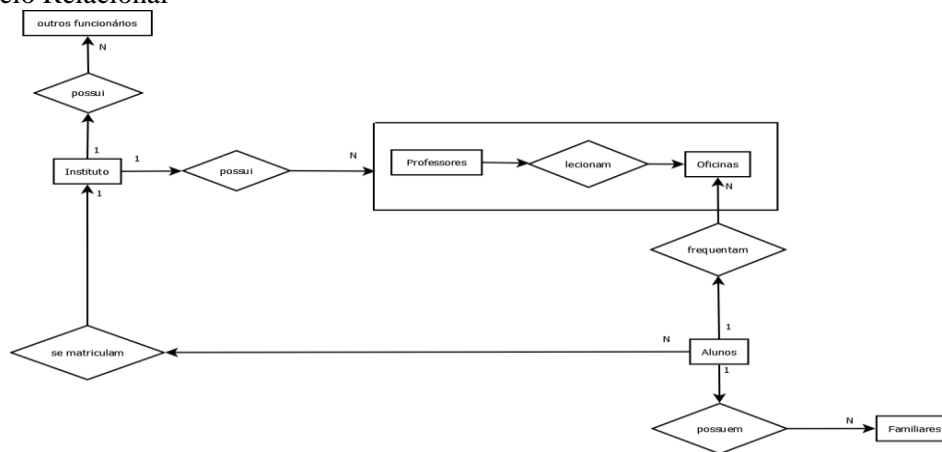
sobreviver apropriando-se de ferramentas desenvolvidas e geridas por elas mesmas, principalmente em parcerias com instituições públicas de ensino, pesquisa e extensão.

Doravante, nos debruçarmos nessa realidade para diagnosticar com participação da própria comunidade as necessidades que poderiam ser alvo de nossa intervenção, com conhecimentos específicos advindos do mundo acadêmico/científico, era nossa principal preocupação inicial, assim partimos para visitas, trocas de ideias e caminhadas pela cidade para identificar grupos vulneráveis.

MATERIAL E MÉTODOS

Após identificar a Fundação Crescer Criança como um empreendimento comunitário, atente crianças carentes no contraturno escolar, como possível parceira de nosso projeto, passamos a desenvolver junto aos funcionários, voluntários e crianças um plano de necessidades e de ações pertinentes. Dessa forma, desenvolvemos os seguintes métodos para elaboração de um software que atendesse suas necessidades:

I- Modelo Relacional

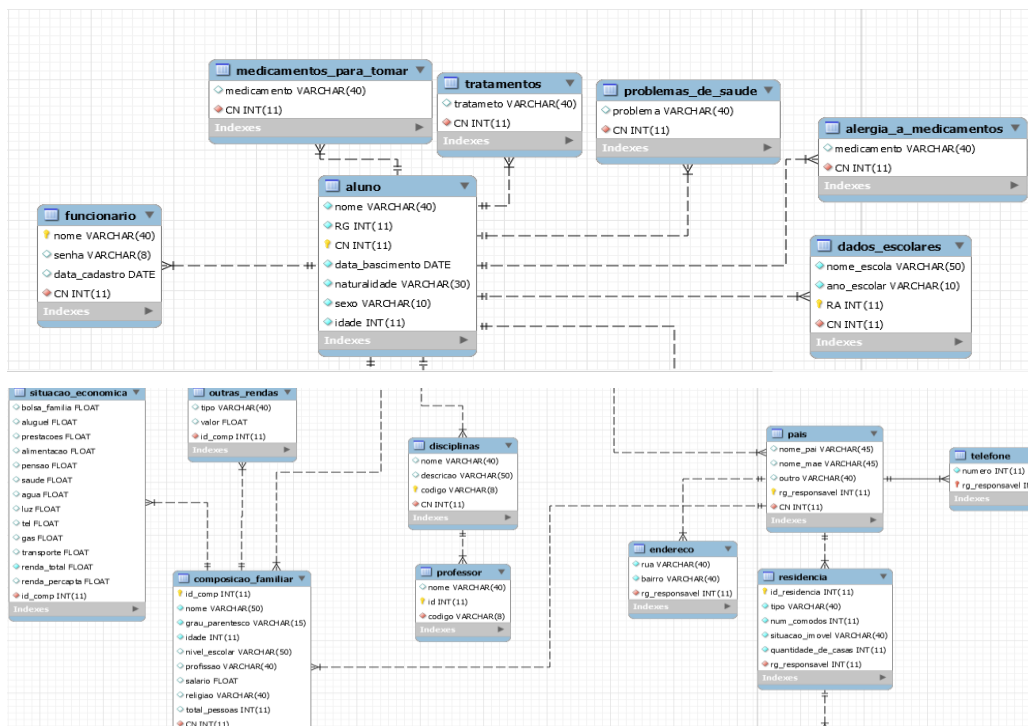


II- Modelo lógico normalizado

Para Elaboração da programação foi considerada as seguintes categorias elencadas assim pelos membros da fundação Crescer criança:

- Aluno;
- Problemas de saúde aluno;
- Tratamentos;
- Alergia a medicamentos;
- Medicamentos para tomar;
- Dados escolares;
- Pais (nome do pai, nome da mãe, outro);
- Endereço;
- Telefones;
- Composição familiar (nome, parentesco, idade, nível escolar, profissão, salário, religião, total de pessoas);
- Outras rendas;
- Residência (tipo, número de cômodos, situação do imóvel, quantidade de casas);
- Serviços (água, esgoto, iluminação, pavimentação);
- Situação econômica (bolsa família, aluguel, prestações, alimentação, pensão, saúde, água, luz, gás, telefone, transporte, renda total, renda per capita)
- Outras rendas (tipo, valor, valor total,);
- Funcionário (nome, senha, data de cadastro);
- Área de atuação docente (nome, descrição, código)

III- Modelo Entidade relacionamento (Engenharia reversa do modelo físico)



RESULTADOS E DISCUSSÃO

Podemos aferir que as comunidades necessitam de apoio tecnológico que pode ser suprido na maior parte dos casos por instituições públicas de ensino que possuam pesquisa e extensão. Outra questão importante de sublinhar é a possibilidade de interação entre áreas distintas dentro do IFSP, visto que o projeto é orientado por um professor da área de informática e dois professores do núcleo comum, sendo um de história e outro de geografia.

ENVOLVIMENTO DA COMUNIDADE EXTERNA

Nosso projeto é concebido apenas a partir de uma interação constante com a comunidade, pois as TS são ferramentas desses grupos vulneráveis para resistir ao avanço de uma lógica perversa de concentração do conhecimento que gera os processos tecnológicos e produtivos.

CONCLUSÕES

Estamos no meio de nosso processo, com desenvolvimento parcial da plataforma, podemos assim apontar que desenvolvermos tecnologia com a participação direta da comunidade têm proporcionado uma troca intensa de experiências e nos deixado esperançosos dos próximos passos.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos todas as pessoas que diretamente estão envolvidas nessa ação de extensão, sejam docentes, discentes e membros da comunidade.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Giovanni. Dimensões da reestruturação produtiva. **Ensaio de sociologia do trabalho, Editora Praxis, Londrina, Paraná, 2007.**
- DAGNINO, Renato. Tecnologia social: ferramenta para construir outra sociedade. 2009.
- HOBSBAWM, Eric. *Era do Capital, 1848 – 1875.* Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996, 5.ª ed.
- NOVAES, Henrique Tahan; DAGNINO, Renato. O fetiche da tecnologia. **Revista ORG & DEMO**, v. 5, n. 2, p. 189-210, 2004.