

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Faculdade de Educação
Programa de Pós-Graduação em Educação

RICARDO FERREIRA DE CARVALHO

**POLÍTICAS PÚBLICAS PARA O *SOFTWARE* LIVRE
NA EDUCAÇÃO SUPERIOR: O USO DO PROGRAMA SCRIBUS NO CURSO DE
JORNALISMO
DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA**

**Uberlândia
2015**

RICARDO FERREIRA DE CARVALHO

**POLÍTICAS PÚBLICAS PARA O *SOFTWARE* LIVRE
NA EDUCAÇÃO SUPERIOR: O USO DO PROGRAMA SCRIBUS NO CURSO DE
JORNALISMO
DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Uberlândia, como exigência parcial à obtenção do Título de Mestre em Educação.

Área de concentração: Trabalho, Sociedade e Educação

Orientadora: Adriana Cristina Omena dos Santos

**Uberlândia
2015**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da UFU, MG, Brasil.

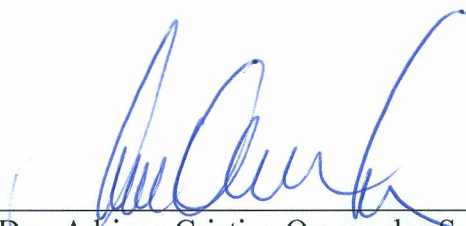
C331p
2015
Carvalho, Ricardo Ferreira de, 1960-
Políticas públicas para o software livre na educação superior : o uso do programa Scribus no curso de Jornalismo da universidade federal de Uberlândia / Ricardo Ferreira de Carvalho. - 2015.
84 p. : il.

Orientador: Adriana Cristina Omena dos Santos.
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Uberlândia,
Programa de Pós-Graduação em Educação.
Inclui bibliografia.

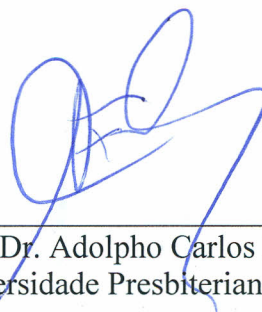
1. Educação - Teses. 2. Software livre - Teses. 3. Educação Inovações tecnológicas - Teses. 4. Ensino superior - Teses. 5. Jornalismo - Estudo e ensino - Teses. 6. Tecnologia educacional - Teses.
I. Santos, Adriana Cristina Omena dos. II. Universidade Federal de Uberlândia. Programa de Pós-Graduação em Educação. III. Título.

CDU: 37

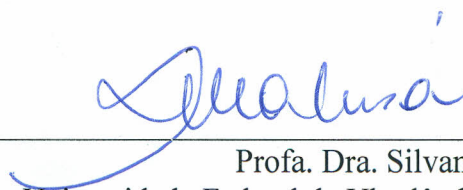
BANCA EXAMINADORA



Prof. Dra. Adriana Cristina Omena dos Santos
Universidade Federal de Uberlândia – UFU



Prof. Dr. Adolpho Carlos França Queiroz
Universidade Presbiteriana - MACKENZIE



Prof. Dra. Silvana Malusá
Universidade Federal de Uberlândia – UFU

AGRADECIMENTOS

Agradecer é reconhecer a participação e a atenção de outras pessoas no projeto, comprovando que sozinho, não se realiza um trabalho.

Primeiramente agradeço à minha esposa, Eliana, pelo companheirismo, amparo e incentivo, não deixando que esmorecesse.

De forma muito especial à minha orientadora, Adriana Omena, por acreditar em minhas ideias e encorajar-me a levar o projeto em frente, aconselhando, provocando, ouvindo e estimulando. Principalmente por compartilhar saberes, demonstrando e comprovando que estes não devem ser confinados, mas sim libertos. E, porque neste compartilhar, ter brotado a amizade.

Aos professores Elenita Pinheiro, Christiane Pitanga, Antônio Bosco, Gerson de Sousa, grato pela atenção e paciência ouvindo as queixas nos momentos de desânimo e me encorajando a prosseguir.

Obrigado à professora Silvana Malusá, integrante da banca de qualificação, pela cordialidade nas indicações que muito adicionaram à pesquisa.

Agradeço aos professores integrantes da banca de defesa, cujas observações e orientações procurarei atender.

Obrigado aos amigos e amigas, professores e professoras da FACED que acompanharam, incentivaram e, de alguma maneira, contribuíram para que este trabalho se efetivasse. Todos estão guardados na memória com enorme reconhecimento.

A meu pai, Luiz Edgar, por me despertar o gosto pela Comunicação, e estar comigo desde o início da jornada.

Obrigado às minhas filhas, Carolina e Bruna, também companheiras deste caminho, que ainda tem muito a ser percorrido.

Muito obrigado à minha neta Monique, ao meu lado nos passeios e assistindo aos filmes, horas amenas que ajudaram a atenuar a pressão.

Obrigado a todos que acompanharam esta etapa de minha caminhada. O trabalho aqui está pelo auxílio e colaboração de tantos.

Enfim, agradeço a Deus pela vida.

Tudo o que se vê
não é igual ao que a gente viu há um segundo.

Tudo muda, o tempo todo, no mundo.

(Lulu Santos)

RESUMO

A dissertação aqui apresentada tem como problematização o fato de que o mercado desenvolve *softwares* proprietários, em contraposição ao ideal colaboracionista do movimento do *software* livre, que possibilita a participação e inclusão digital que se pretende adotar através de políticas públicas estendendo sua utilização aos órgãos de ensino público. Aborda, também, o conceito de *software* livre e sua adoção no ensino superior, mediante resoluções adotadas pelo estado brasileiro analisando a experiência no Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia – UFU, no uso do *software* livre SCRIBUS. Metodologicamente fez-se a revisão bibliográfica para localizar os dados e informações disponibilizados pelo governo federal e a instituição objeto da análise. Dados também foram colhidos através da aplicação de questionário a fim de recolher as opiniões dos alunos participantes das disciplinas no curso. Partiu-se da hipótese de que a cultura dos *softwares* proprietários se impõe por meio de estratégias comerciais, o que os torna preferidos pelos consumidores, apesar de, em primeira instância, ter custos altos para o usuário, enquanto os *softwares* livres, mais acessíveis e, por vezes gratuitos, são desacreditados pelo grande público. Realiza uma comparação com um modelo semelhante de *software* proprietário, destacando que o uso do *software* livre é confiável, possibilitando desenvolver o espírito solidário e colaboracionista necessários no ambiente da universidade, ampliando o conhecimento e não meramente o “adestramento no apertar de botões” e constata, com base nos documentos, que a iniciativa ainda é vista com resistência e o uso, mesmo nas IES públicas, precisa ser intensificado. Os principais resultados encontrados dizem respeito ao uso e aceitação do *software* livre Scribus, utilizado nas disciplinas relacionadas à produção de material impresso, ao processo ensino-aprendizagem na realização das atividades, como também às medidas adotadas para uso de programas livres propostas pelo governo federal às instituições públicas.

Palavras-chave: Políticas públicas. *Software* livre. Educação superior. Programa Scribus. Diagramação.

ABSTRACT

The thesis presented here is to questioning the fact that the market develops proprietary software, as opposed to the ideal collaborator of the free software movement that allows the participation and digital inclusion that plan to take over public policies extending its use to public education agencies. It also approaches the concept of free software and its adoption in higher education, through resolutions adopted by the Brazilian state analyzing experience in Journalism Course at the Federal University of Uberlândia - UFU, the use of free software Scribus. Methodologically became the literature review to find the data and information made available by the federal government and the object of analysis institution. Data were also collected through a questionnaire to collect the opinions of students participating in the course of the disciplines. We started from the hypothesis that the culture of proprietary software is needed by business strategies, which makes it preferred by consumers, although in the first instance, have high costs to the user, while the free software, more accessible and, sometimes free, is discredited by the general public. Makes a comparison with a similar model of proprietary software, noting that the use of free software is reliable, allowing develop the spirit of solidarity and collaborationist required in the university environment, expanding the knowledge and not merely the "training in push buttons" and notes based on documents that the initiative is still seen with resistance and use, even in public higher education institutions, needs to be intensified. The main results concern the use and acceptance of free software Scribus, used in disciplines related to the production of printed material, the teaching-learning process in carrying out the activities, as well as the measures taken to use free programs proposed by the federal government to public institutions.

Keywords: Public policies. Free software. Higher education. Scribus program. Typesetting.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1	Tela de trabalho como exemplo de página de diagramação do programa Adobe InDesign com seus elementos gráficos.....	41
FIGURA 2	Tela de trabalho como exemplo de página de diagramação do programa Scribus mostrando os quadros dos elementos e uma página do Jornal Senso Incomum produzido pelos alunos do Curso de Jornalismo da UFU – MG.....	42
TABELA 1	Gênero dos respondentes.....	50
GRÁFICO 1	Gênero dos respondentes.....	50
TABELA 2	Idade dos respondentes.....	51
GRÁFICO 2	Idade dos respondentes.....	51
TABELA 3	Renda familiar mensal.....	52
GRÁFICO 3	Renda familiar mensal.....	53
TABELA 4	Primeiro contato com <i>Software</i> livre nas disciplinas.....	54
GRÁFICO 4	Primeiro contato com <i>Software</i> livre nas disciplinas.....	55

LISTA DE ABREVIATURAS

FACED	Faculdade de Educação
FSF	Free <i>Software</i> Foundation
IES	Instituição de Ensino Superior
IFES	Instituição Federal de Ensino Superior
LDBEN	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
ONGs	Organizações Não Governamentais
PDTI	Plano Diretor de Tecnologia da Informação
SL	Software Livre
TICs	Tecnologias da Informação e Comunicação
UFU	Universidade Federal de Uberlândia

Sumário

1 INTRODUÇÃO	10
2 POLÍTICAS PÚBLICAS E O ACESSO À INFORMAÇÃO	15
2.1 As políticas públicas no Brasil	19
2.2 As políticas públicas de <i>software</i> livre no Brasil	21
2.3 As políticas públicas de <i>software</i> livre na Univer. Fed. de Uberlândia	23
3 SOFTWARE LIVRE E OS USOS NO ENSINO SUPERIOR.....	25
3.1 As Características e o movimento pelo <i>software</i> livre.....	27
3.2 O <i>software</i> livre no Brasil	29
3.3 Políticas públicas e <i>software</i> livre	32
3.4 O <i>software</i> livre Scribus nas disciplinas de diagramação.....	40
4 O USO DO “SCRIBUS” NO CURSO DE JORNALISMO DA UFU	44
5 CAMINHO METODOLÓGICO, RESULTADOS E REFLEXÕES	48
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	62
REFERÊNCIAS	65
APENDICE A - Questionário	70
APÊNDICE B – Respostas ao Questionário	72

1 INTRODUÇÃO

Na sociedade contemporânea as tecnologias estão cada vez mais ligadas às atividades de trabalho e no dia a dia dos indivíduos, especificamente na área da imprensa. No início eram linotipos e fotolitos – alguns podem se lembrar de Gutemberg, passando por máquinas componedoras e fotocomponedoras, cuja atualização era constante. Claro, a tecnologia precisa sempre se atualizar...

No trajeto de atualização tecnológica, o computador passa a fazer parte do dia a dia também no trabalho de diferentes profissionais, entre eles os educadores e comunicadores. Não mais *past-up* e colagens, mas a diagramação pronta na tela. Especificamente no curso de comunicação, sempre surgem os programas que tornaram tão fáceis e acessíveis à produção gráfica, chamados paginadores, desde o antigo Page Maker¹ e as primeiras versões do Corel Draw², até os mais recentes e modernos como InDesign³ e Photoshop⁴.

Os avanços tecnológicos necessitavam, e necessitam, de recursos financeiros para serem adquiridos e instalados, e a falta deles fez com que vários profissionais não pudessem acompanhar a corrida que ficava cada vez mais rápida. O momento histórico era de rápidas transformações, a revolução das tecnologias da informação estava em franco desenvolvimento. Nas palavras de Castells (1996, p. 93):

Assim, até certo ponto, a disponibilidade de novas tecnologias constituídas como um sistema na década de 1970 foi uma base fundamental para o processo de reestruturação socioeconômica dos anos 80. E a utilização dessas tecnologias na década de 1980 condicionou, em grande parte, seus usos e trajetórias na década de 1990. O surgimento da sociedade em rede [...] não pode ser entendido sem a interação entre estas duas tendências

-
- 1 PageMaker é um programa de layout de páginas, um marco na história dos programas desta natureza, e dominou o mercado até meados dos anos 1990. Criado pela empresa **Aldus**, foi incorporado pela **Adobe Systems**. - <http://www.adobe.com/br/products/pagemaker/>
 - 2 CorelDRAW é um programa de desenho vetorial bidimensional para design gráfico desenvolvido pela Corel Corporation, Canadá. É um aplicativo de ilustração vetorial e layout de página que possibilita a criação e a manipulação de vários produtos, como por exemplo: desenhos artísticos, publicitários, logotipos, capas de revistas, livros, CDs, imagens de objetos para aplicação nas páginas de Internet (botões, ícones, animações gráficas, etc) confecção de cartazes, etc. - <http://www.coreldraw.com/br/>
 - 3 InDesign é um *software* desenvolvido para diagramação e organização de páginas, criado pela Adobe Systems para substituir o Adobe PageMaker, apresentando uma variedade de aprimoramentos. - <http://www.adobe.com/br/products/indesign.html>
 - 4 Photoshop é um *software* caracterizado como editor de imagens bidimensionais desenvolvido pela Adobe Systems. É considerado o líder no mercado dos editores de imagem profissionais. - <https://www.adobe.com/br/products/photoshop.html>

relativamente autônomas: o desenvolvimento de novas tecnologias da informação e a tentativa da antiga sociedade de reaparelhar-se com o uso do poder da tecnologia para servir a tecnologia do poder.

Assim, com as tecnologias em pleno desenvolvimento e consolidação no país, acompanhar tal avanço necessita investimentos que nem sempre professores e estudantes possuem. Mas o acesso ao mundo digital e às ferramentas tecnológicas é importante para facilitar a entrada no mercado de trabalho.

Nessa situação paradoxal é que se inserem os programas gratuitos, *softwares* livres – programas de computador que, de acordo com a Free Software Foundation⁵, podem ser usados, copiados, estudados, modificados e redistribuídos, além de ter seu código fonte⁶ disponível – que dispensam pagamento pelo uso, ou nem mesmo necessitam licença.

Existe no Brasil o movimento pelo *software* livre, e um de seus integrantes, Sérgio Amadeu da Silveira, que tem intenso trabalho por esse movimento, preconiza que “em um país como o Brasil, com os problemas sociais que possui, deveria mesmo se preocupar com a inclusão digital, pois ela é o primeiro passo para resolver os problemas.” (SILVEIRA, 2003, p.43). Esse autor reforça que “o combate à exclusão digital está intrinsecamente ligado à democratização e à desconcentração do poder econômico”, daí a importância do *software* livre.

Neste contexto é que o interesse pelos programas livres se fortaleceu em minha trajetória profissional. Tudo o que se faz nos trabalhos, tanto de escritório quanto os mais específicos, como a produção gráfica, pode ser executado com *softwares* livres. Além do custo quase nulo, os *softwares* livres facilitam a inclusão digital e a educação, pois têm características que instigam o indivíduo ao conhecimento, já que permitem mudanças em seus códigos fontes, adaptações às necessidades particulares, de tal modo que possam “pensar” e não apenas “aprendam a apertar botões”, mesmo que isso vá de encontro ao que existe na maior parte das Instituições de Ensino Superior (IES).

Enquanto Técnico em Editoração na Faculdade de Educação da Universidade Federal de Uberlândia (FACED), mantenho, em várias atividades, contato com as políticas internas para utilização de *softwares*, que coadunam com as diretrizes governamentais e políticas públicas que incentivam os órgãos públicos a utilizarem os *softwares* livres.

5 <<http://www.fsf.org/>> acesso em 07 Mar. 2014.

6 Instruções em linguagem de programação computacional e informacional que reunidas constituem um programa utilizado em computadores para executar tarefas específicas.

No curso de Jornalismo da UFU⁷ ocorreu a implantação dos laboratórios relacionados às disciplinas de produção gráfica. Num primeiro instante pensou-se em utilizar programas conhecidos no mercado de trabalho, mas uma análise mais atenta mostrou que seriam necessários vários tipos de *softwares* e não apenas os custos seriam altos, como também não se pretendia criar *experts* num ou noutro *software*, mas sim, proporcionar a integração teórico-prática-acadêmica, obtida pela pesquisa e aplicação de tecnologias. Uma dificuldade encontrada é que os estudantes que chegam ao curso estão mais afeitos aos *softwares* proprietários, conhecidos no mercado, e estranham ter que usar *softwares* livres. Não compreendem que o que se pretende é desenvolver as competências e habilidades requeridas nas relações com equipamentos, *softwares* e ferramentas utilizadas para a formação universitária e não treinar para o simples “apertar de botões”.

A estranheza dos alunos, e mesmo dos docentes, em relação à utilização dos *softwares* livres é que se mostra como norteador para esta dissertação e indica a necessidade de pesquisar sobre as políticas adotadas na universidade para seu uso, tomando como base um *software* específico para diagramação, o Scribus.

Um dos motivadores da proposta é a convicção de que, como instituição de ensino, a universidade precisa transmitir as informações para o desenvolvimento do conhecimento e, pela extensão, um dos aspectos do tripé da educação⁸ em que se baseiam estas instituições públicas, tem o papel de desenvolver o indivíduo como cidadão participe dos problemas presentes no dia a dia e não apenas reproduzidor de modelos aprendidos.

Para corroborar com esse pensamento, cabe ressaltar que:

Partimos do princípio de que as instituições de ensino superior, como instituições educativas, são parcialmente responsáveis pela formação de seus membros como cidadãos (seres humanos e sociais) e profissionais competentes.

Isso tem consequência: as faculdades e universidades surgem como locais de encontro e de convivência entre educadores e educandos, que constituem um grupo que se reúne e trabalha para que ocorram situações *favoráveis ao desenvolvimento dos aprendizes nas diferentes áreas do conhecimento, no*

7 O curso de Comunicação Social – Habilitação em Jornalismo, foi criado através da Resolução 25/2008, do Conselho Universitário, de 29/08/2008, e iniciado no ano de 2009 com o objetivo atender as necessidades da sociedade contemporânea no que concerne ao valor da informação e do conhecimento. Em 2013, atinge a primeira colocação nacional na classificação do Inep/MEC para cursos de Jornalismo.
<<http://www.faced.ufu.br/graduacao/comunicacao-social>>

8 Ensino, pesquisa, extensão.

aspecto afetivo-emocional, nas habilidades e nas atitudes e valores. (MASETTO, p. 13 e 14, 1998). Grifo do autor.

A mesma ideia que é reforçada por Santos (1995, p. 223) quando afirma que:

A universidade constituiu-se em sede privilegiada e unificada de um saber privilegiado e unificado feito dos saberes produzidos pelas três racionalidades da modernidade: a racionalidade cognitivo-instrumental das ciências, a racionalidade moral-prática do direito e da ética e a racionalidade estético-expressiva das artes e da literatura.

Nesse aspecto reside a questão norteadora do trabalho, buscar entender de que modo a utilização do *SOFTWARE LIVRE SCRIBUS*, como ferramenta na produção jornalística e de peças impressas, contribui para o perfil e a formação do jornalista no contexto do curso ofertado pela UFU em consonância com a resolução da instituição baseada nas orientações governamentais para uso de *software* livre.

Perante tal questão, o propósito da pesquisa abrange o aspecto grupo-comunidade frente à utilização dos *softwares* livres, políticas de uso para esses programas e a visão dos utilizadores sobre tais instrumentos.

Para isso investigou-se a utilização do Scribus como ferramenta na produção jornalística e peças impressas elaboradas pelos usuários/colaboradores no contexto do Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia, analisando o uso do programa e fomentando análise e implementação de seu uso visando o aprimoramento de tal forma que se organize as orientações para o uso do *software* livre nas disciplinas ligadas ao processo gráfico, quebrando resistências sobre tais aplicativos.

Neste ponto está o problema da pesquisa que diz respeito a conhecer quais são e o que dizem as Políticas públicas para o uso do *software* livre no Brasil, e também como vem sendo utilizado o *software* livre Scribus no curso de Jornalismo da UFU.

No intuito de responder à problematização dos questionamentos anteriores, o objetivo desta pesquisa é estudar, analisar e identificar quais são e o que dizem as Políticas Públicas no Brasil para o uso do *software* livre, bem como compreender como vem sendo utilizado o *software* Scribus na prática ensino aprendizagem na universidade.

Trata-se de uma proposta que utilizou o método hipotético-dedutivo, haja vista que partimos da hipótese de que a cultura dos *softwares* proprietários se impõe por meio de

estratégias comerciais, o que os torna preferidos pelos consumidores, apesar de, em primeira instância, ter custos altos para o usuário, enquanto os *softwares* livres, mais acessíveis e, por vezes gratuitos, são desacreditados pelo grande público.

Os desafios presentes nesta proposta justificam o estudo junto à linha de pesquisa “Trabalho, Sociedade e Educação”, considerando as implicações tecnológicas e as políticas de utilização, na produção de conhecimento, propiciando bem-estar, não só pela reprodução de comportamentos e usos, mas sim pelo “pensar” o uso de tais ferramentas fortalecendo-as como fator determinante de mudanças.

Para responder aos problemas da pesquisa e atender os objetivos apontados, a dissertação está estruturada em cinco seções que discorrem sobre políticas públicas, o *software* livre no Brasil e o uso do Scribus no curso de Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia.

O desenvolvimento do trabalho se deu através de revisão bibliográfica e coleta de opinião através de questionário junto aos alunos do curso.

A opção pela Instituição se deve ao contato com o curso e seus integrantes no desenvolvimento das atividades profissionais ligadas a ele.

Os principais resultados encontrados dizem respeito ao uso e aceitação do *software* livre Scribus, utilizado nas disciplinas relacionadas à produção de material impresso, o processo ensino-aprendizagem na realização das atividades, como também às medidas adotadas para uso de programas livres, propostas pelo governo federal às instituições públicas.

2 POLÍTICAS PÚBLICAS E O ACESSO À INFORMAÇÃO

Na sociedade, quaisquer mudanças, pretendidas para melhor, estão intimamente ligadas ao posicionamento do estado (governo) frente a tais mudanças. Estes posicionamentos e ações são políticas públicas, que dentre tantas definições, é possível destacar o que sintetiza Dye apud Souza (2006), definindo política pública como “o que o governo escolhe fazer ou não fazer”.

Para a autora a definição mais conhecida continua sendo a de Laswell (1936/1958), ou seja, decisões e análises sobre política pública implicam responder às seguintes questões: quem ganha o quê, por que e que diferença faz. As políticas públicas buscam colocar o governo em ação, analisar essa ação ou propor mudanças no rumo ou curso dessas ações. São também da autora as considerações de que

[...] a maior parte das definições enfatizam o papel da política pública na solução de problemas [...] e ignoram a essência da política pública, isto é, o embate em torno de idéias e interesses [...] deixam de lado o seu aspecto conflituoso e os limites que cercam as decisões dos governos [...] deixam também de fora possibilidades de cooperação que podem ocorrer entre os governos e outras instituições e grupos sociais (SOUZA, 2006, p. 2).

Corroborando com a ideia de ação, Jobert e Muller, apud Castro (2008), explicam que “política é o Estado em ação”, definição clássica que, no campo da ciência política, é útil para entender o que são políticas públicas. Acrescentam, ainda que:

Embora o Estado apareça como um agente central dentro desta concepção, tal abordagem não deve remeter à falsa conclusão de que toda política pública deva ser estatal, mas sim que uma política só é pública a partir do momento em que o Estado participa como um agente importante. O Estado é fundamental na mobilização e articulação dos diferentes interesses (setor privado, sociedade civil etc.) envolvidos nas políticas públicas. É determinante seja na formulação direta delas, seja na definição do marco regulatório da sua implantação – não importando se ela terá lugar dentro ou fora do Estado. (CASTRO, 2008, p. 66)

Mesmo que os conceitos valorizem o Estado como responsável pelas políticas públicas, percebe-se que não se pode colocar toda a responsabilidade sobre ele ou nos

Governos. À sociedade cabe, também, seu espaço já que para ela refletem os resultados da aplicação de políticas públicas.

Teoricamente, toda política pública deve promover o bem comum e o desenvolvimento das pessoas, considerando os direitos que detêm. Na prática, porém, quase todas elas atendem a interesses específicos, até mesmo quando realizam o bem comum. (CASTRO, 2008, p. 69)

Historicamente as políticas públicas se iniciam no Brasil em 1930, a partir do governo de Getúlio Vargas

Antes disso, havia programas assistenciais e pontuais, exclusivos para determinados grupos de interesse e de profissionais (bancários, ferroviários etc.). Diversos autores, por mais divergências que tenham entre si, concordam que as políticas públicas começam com Vargas, que dá origem a um conjunto de ações nas áreas da saúde, educação profissional, habitação, trabalho e emprego. Apesar desse marco, é importante ressaltar que as políticas propostas por ele mantêm o caráter excludente das ações existentes no período pré-Vargas. (CASTRO, 2008, p. 70)

Pode ocorrer que, dependendo de quem ocupe o poder, haja decisões tendenciosas e até partidárias. Castro (2008, p. 68) menciona T. H. Marshall (2002), ao discorrer sobre política pública no conceito social, no campo da democracia liberal e social-democracia, a partir de uma abordagem não marxista:

De acordo com Marshall, política social é todo bem produzido para promover as coletividades em diferentes campos. Nesse sentido, educação, saúde, habitação, transporte, saneamento básico, trabalho, emprego, dentre outros bens que dizem respeito à promoção do bem-estar e do desenvolvimento humanos, são considerados políticas sociais. (CASTRO, 2008, p. 66)

É de responsabilidade do Estado, através dos governos, promover o bem-estar dos indivíduos, logo, a educação, como um bem social, necessita ser vista como ação – política pública específica para tal área – a ser tomada por tais governos.

Já Durli (2008, p. 21) cita Bianchetti (2005), sobre políticas educacionais definindo-as como sendo

[...] “estratégias promovidas a partir do nível político com o objetivo de desenvolver um determinado modelo social”, compondo-se de planos projetos e diretrizes específicas para cada área de ação social no Estado capitalista. As características destas políticas resultam do conflito social e da correlação de forças entre distintos grupos sociais que nele intervêm.

Políticas públicas são, então, resultantes de entendimentos sociais, de demandas e reivindicações a partir da sociedade civil organizada, que pretende a promoção do bem-estar de seus indivíduos.

[...] Considerando o argumento de Bianchetti (2005, p. 89) de que “em uma formação social concreta os setores dominantes promovem uma determinada política social em função de seus interesses estratégicos, utilizando, para isso, as estruturas políticas sobre as quais exercem hegemonia”, as políticas públicas de caráter social podem ser compreendidas como a expressão de um projeto de sociedade que se pretende implantar. Não resultante, porém, apenas das deliberações do Estado, mas da tensão constante entre este e as forças sociais que lutam por seus interesses. (DURLI, 2008, p. 21 e 22)

Assim sendo, é possível afirmar que sempre há interesses em se tratando de políticas públicas, sejam elas sociais, educacionais, etc. E esses interesses podem se alterar de acordo com os atores participantes. Mesmo porque, os resultados ao se implementar políticas públicas, podem não ser os esperados, o que pode levar a mudanças, de acordo com decisões a serem tomadas pelos agentes de tais políticas.

Com base no exposto até o momento, compreende-se que implantar e implementar políticas públicas exigem planejamento, o que demanda trabalho de grupos inseridos na sociedade. Além do que, há implicações referentes às políticas públicas que requerem visão analítica pelas áreas de conhecimentos envolvidas, e avaliação quantitativa e qualitativa em suas aplicações. Além de possíveis desdobramentos, pois

Se admitirmos que a política pública é um campo holístico, isto é, uma área que situa diversas unidades em totalidades organizadas, isso tem duas implicações. A primeira é que a área torna-se território de várias disciplinas, teorias e modelos analíticos. Assim, apesar de possuir suas próprias modelagens, teorias e métodos, a política pública, embora seja formalmente um ramo da ciência política, a ela não se resume, podendo também ser objeto analítico de outras áreas do conhecimento, inclusive da econometria, já bastante influente em uma das subáreas da política pública, a da avaliação, que também vem recebendo influência de técnicas quantitativas. (SOUZA, 2006, p. 7)

Mais ainda, políticas públicas são um processo dinâmico que, como já mencionado, envolvem diversos indivíduos e diversas áreas de interesse. Teixeira (2002, p. 5 e 6), trata as políticas públicas como um processo no qual identifica momentos a serem acompanhados em suas diversas etapas:

- a) Elaboração e formulação de um diagnóstico participativo e estratégico com os principais atores envolvidos, no qual se possa identificar os obstáculos ao desenvolvimento, fatores restritivos, oportunidades e potencialidades; negociação entre os diferentes atores;
- b) Identificação de experiências bem sucedidas nos vários campos, sua sistematização e análise de custos e resultados, tendo em vista possibilidades de ampliação de escalas e criação de novas alternativas;
- c) Debate público e mobilização da sociedade civil em torno das alternativas mais entre os atores;
- d) Decisão e definição em torno de alternativas; competências das diversas esferas públicas envolvidas, dos recursos e estratégias de implementação, cronogramas, parâmetros de avaliação;
- e) Detalhamento de modelos e projetos, diretrizes e estratégias; identificação das fontes de recursos; orçamento; mobilização dos meios disponíveis e a providenciar; mapeamento de possíveis parcerias, para a implementação;
- f) Na execução, publicização, mobilização e definição de papéis dos atores, suas responsabilidades e atribuições, acionamento dos instrumentos e meios de articulação;
- g) Na avaliação, acompanhamento do processo e resultados conforme indicadores; redefinição das ações e projetos.

Sucedese, então, que o que garante a implementação de uma política são as demandas estabelecidas a partir das necessidades percebidas pela sociedade, e uma agenda governamental definida para tais propósitos.

Já na visão de Souza (2006, p. 10), políticas públicas passam por um Ciclo deliberativo

formado por vários estágios e constituindo um processo dinâmico e de aprendizado. O ciclo da política pública é constituído dos seguintes estágios: definição de agenda, identificação de alternativas, avaliação das opções, seleção das opções, implementação e avaliação.

Assim, percebe-se que políticas públicas não podem estar dispersas, mas necessitam de olhar crítico de regulação, o que faz importante o papel do Estado, por menor que ele seja.

Ao Estado brasileiro cabe implementar políticas públicas que tenham o *software* livre em seus planos, inclusive para as instituições de ensino superior, não só pela acessibilidade proporcionada, mas, e principalmente, também, pela possibilidade da aquisição e compartilhamento de conhecimento que oferece, relatada adiante em sua ideologia e liberdades.

2.1 As políticas públicas no Brasil

No Brasil a Constituição de 1988 é um marco em relação às políticas públicas, o que, no entanto, não eliminou problemas e complexidades, apesar de seu significativo avanço. Na verdade,

Apesar das inovações, há problemas que permanecem – como, por exemplo, o acesso ao ensino superior, ainda muito restrito. Também a legislação trabalhista precisa ser revista, pois preserva um excesso do corporativismo, inadequado à realidade do país.

Outro problema que a Carta Magna não solucionou é a questão federativa, sobretudo no que diz respeito à definição das autonomias e do federalismo fiscal. Em outras palavras, quem deve ser o gestor último de políticas públicas específicas e como as despesas envolvidas na formulação e execução destas políticas são financiadas a partir dos tributos recolhidos pelos três entes federados (União, estados, municípios). Neste sentido, pode-se dizer que há uma distorção que implica dificuldades muito grandes para melhorar as políticas públicas. Desde o governo Fernando Henrique Cardoso (1995 – 2002), vem sendo criada uma série de contribuições, concentrando, cada vez mais, a carga tributária nos cofres do governo federal – apesar de os estados e municípios serem responsáveis diretos por boa parte dos serviços. (CASTRO, 2008, p. 73)

Por mais leis e direitos que se tenha na Constituição, o Brasil tem grandes diferenças que dificultam executar políticas públicas abrangentes.

Neste contexto, é natural que as políticas públicas terminem se adaptando às diferentes realidades. [...] Em síntese, a implementação das políticas públicas no Brasil se dá em um universo altamente desigual, heterogêneo e que depende muito da capacidade da articulação do governo federal com os estados e destes com os municípios, a fim de garantir a possibilidade de realização adequada de qualquer ação. (CASTRO, 2008, p. 77)

A autonomia de União, estados e municípios, além das dimensões continentais do Brasil, que acarretam desigualdades regionais no campo econômico, são características complexas na implementação dos direitos legais na implantação de políticas públicas.

Neste cenário, apesar de grupos e interesses diversos terem força gerencial ante as políticas públicas, o papel do Estado, principalmente em situações conflitantes e de decisões sobre políticas públicas, ainda é significativo, mesmo que ocorra na forma de transferência de responsabilidade.

Para sintetizar, Souza (2006, p.17 e 18) propõe os elementos principais das definições sobre políticas públicas ao afirmar que a política pública:

- permite distinguir o que o governo pretende fazer e o que, de fato, faz;
- envolve vários atores e níveis de decisão, embora seja materializada através dos governos, e não necessariamente se restringe a participantes formais, já que os informais são também importantes;
- é abrangente e não se limita a leis e regras;
- é uma ação intencional, com objetivos a serem alcançados;
- embora tenha impactos no curto prazo, é uma política de longo prazo;
- envolve processos subsequentes após sua decisão e proposição, ou sejam, implica também implementação, execução e avaliação.

No mesmo sentido, e a título de contribuição, é possível, ainda, acrescentar as considerações de Demeter (2002, p.3) ao afirmar que:

Políticas públicas podem ser entendidas, também, como as ferramentas escolhidas pela sociedade para que o Estado regule as relações entre os diferentes grupos de interesse. Nessa regulação, ou nesse processo de impor regras, estabelecer regulamento, determinados interesses privados podem ser transformados em direito, outros não. Algumas demandas ou reivindicações serão atendidas, outras não. (DEMETER, 2002, p. 3)

É claro que uma ação política pode ter unicamente cunho governamental sem ter cunho público. O Portal Software Livre⁹ é um exemplo de medida governamental que não age diretamente nos indivíduos, já que as sugestões ali são mais voltadas às administrações públicas, mas que, certamente, atingem os cidadãos.

9 <<http://www.softwarelivre.gov.br/>> Acesso em: Jan.2015

O inverso também é verdadeiro, visto que nos dias atuais as sociedades civis se organizam de forma a estabelecer ações visando o bem público. Para fazer tal distinção Teixeira (2002, p. 2) propõe que:

Nem sempre “políticas governamentais” são públicas, embora sejam estatais. Para serem “públicas”, é preciso considerar a quem se destinam os resultados ou benefícios, e se o seu processo de elaboração é submetido ao debate público.

A presença cada vez mais ativa da sociedade civil nas questões de interesses geral torna a publicização fundamental. As políticas públicas tratam de recursos públicos diretamente ou através de renúncia fiscal (isenções), ou de regular relações que envolvem interesses públicos. Elas se realizam num campo extremamente contraditório onde se entrecruzam interesses e visões de mundo conflitantes e onde os limites entre público e privado são de difícil demarcação. Daí a necessidade do debate público, da transparência, da sua elaboração em espaços públicos e não nos gabinetes governamentais.

Como exemplo de organização da sociedade civil podemos citar as Organizações Não Governamentais – ONGs – que promovem ações solidárias para grupos específicos tais como crianças, animais, meio ambiente, realizando, ou ainda complementando, atividades que caberiam ao estado. Dessa maneira procuram garantir a cidadania, condição na qual indivíduos pertencentes a uma sociedade teriam seus direitos reconhecidos e atendidos pelo Estado, através de seus governantes.

Tal condição é conquistada perante conflitos e lutas, na participação de grupos formados por esses mesmos indivíduos. Cabe ao Estado motivar, implantar, implementar e conduzir tais condições de cidadania, proporcionando acesso aos diferentes direitos que cabem aos cidadãos, como saúde, moradia, informação e acesso à tecnologia, como por exemplo, movimentos, ações e leis relacionados ao *software* livre.

2.2 As Políticas de *Software* livre no Brasil

Dada a definição de políticas públicas como “o que o governo escolhe fazer ou não fazer”, do início desta seção na dissertação ora apresentada, é necessário discorrer sobre políticas públicas no âmbito do *software* livre no Brasil e do envolvimento dos cidadãos no uso das tecnologias da informação, em particular na formação em jornalismo.

Ainda que o objeto *software* livre seja apresentado detalhadamente na seção 3, cabe dizer que, conforme Carvalho e Santos (2014), desenvolver qualquer reflexão acerca do

assunto, deve considerar a conjuntura atual, com seus conglomerados midiáticos e as relações econômicas destes. Para os autores, tal situação pode facilmente ser percebida quando nos deparamos com conceitos como “capital informacional”, “sociedade do conhecimento” e “economia da cultura”, termos específicos da contemporaneidade e estreitamente vinculados à situação atual, na qual a informação e a capacidade criativa e comunicacional passam a ter papel fundamental na economia de mercado. (CARVALHO; SANTOS, 2014, p. 209)

Os autores defendem que outro ponto que contribui para a problematização do assunto reside no fato de que, paradoxalmente, contrário à definição de que política pública seria o que o governo decide ou não realizar, o tema está diretamente relacionado à cidadania e ao acesso à informação. As políticas públicas, sejam em tecnologias, saúde, segurança, educação, comunicação etc., são projetos, e todo tipo de formalização jurídico-legal com o objetivo de equacionar os problemas sociais nas diversas esferas e propiciar vida cidadã aos indivíduos de determinada sociedade, são ações que visam a garantir os direitos fundamentais coletivos e distintos da sociedade. (CARVALHO; SANTOS, 2014, p. 209)

Ressaltam, ainda, que para valorizar os encaminhamentos e o momento atual referente a tais temas, é necessário, no entanto, que o poder público, os movimentos sociais, as organizações empresariais e não-governamentais e a sociedade civil como um todo, pensem em maneiras de contribuir para o processo de construção de políticas públicas de comunicação e tecnologias no sentido de viabilizar uma agenda que atenda aos anseios e necessidades do país, daí a importância de utilizar exemplos do uso de *software* livre em IES públicas do Brasil na análise. (CARVALHO; SANTOS, 2014, p. 210)

Ante o exposto, nota-se que as tecnologias da informação e comunicação (TICs) estão em constante desenvolvimento, que precisam ser aprendidas e apropriadas e que nas instituições de ensino no Brasil há uma tendência à profissionalização para o mercado e, no caso do *software* livre, apesar das sugestões governamentais, seu aprendizado e utilização são deixados de lado.

Apesar disso, passos têm sido dados pelo governo na direção do uso do *software* livre, já que uma regulamentação está instituída e um portal oficial do *software* livre – Portal do *software* Público Brasileiro – SPB¹⁰ – disponibiliza diversas soluções para variados setores.

10 Disponível em: <<http://www.softwarepublico.gov.br/>> Acesso em: Jan. 2015.

Há, ainda, outra iniciativa do governo na publicação “Cadernos Normativos – Política Pública de Utilização de *software* Livre” - Caderno 3, onde a coordenadora do tema refere-se ao trabalho conforme abaixo:

Este caderno normativo visa a destacar as desvantagens da utilização de um programa de computador (*software*) proprietário – por exemplo, os *softwares* desenvolvidos pela Microsoft ou Apple – e a esclarecer as vantagens da utilização de *software* livre, que representa uma grande economia financeira para a administração pública. Além disso, o *software* livre confere maior autonomia e segurança de dados, fator de incontestável relevância, até em razão de segurança nacional.

Diante desses dados, é necessária a conscientização dos órgãos públicos para disseminar a adoção do *software* livre. Para tanto, destaca-se ser fundamental o preparo técnico dos funcionários públicos para desmitificar os preconceitos em torno do *software* livre, tais como a dificuldade de operabilidade, erros constantes e baixa qualidade. (LIMA, 2012, p.8)

No texto mencionado é sugerida a adoção do *software* livre pelas organizações públicas, dentre elas as Instituições Públicas de Ensino Superior, além de mostrar as vantagens dessa utilização e relatar experiências em outros países para esclarecer o assunto. Exatamente neste ponto é que residem as preocupações relacionadas ao objeto da pesquisa, que propõe observar o uso do *software* livre na Universidade Federal de Uberlândia, especificamente o uso do Scribus no curso de Jornalismo.

2.3 As políticas públicas de *software* livre na Universidade Federal de Uberlândia

Assim como em várias instituições públicas de ensino superior, ligadas ao governo federal, existe na Universidade Federal de Uberlândia, resolução do seu Conselho Diretor, iniciativa claramente relacionada com política pública sobre o uso do *software* livre. Especificamente, é possível indicar a Resolução nº 01/2014, Artigo 1º, que aprova o Plano Diretor de Tecnologia da Informação (PDTI) da Universidade, como instrumento básico da política de Tecnologia da Informação da instituição. No item 2.6 – Alinhamento do PDTI aos demais Instrumentos de Planejamento, consta em suas Necessidades e Princípios o princípio de Utilização de *software* Livre, concomitante às regras do Governo Federal. (UFU, 2014).

Ainda que a resolução mencionada acima, em acordo com o decreto governamental, sugira o uso do *software* livre, esses programas são pouco utilizados, o que leva, em primeira

instância, ao aumento de gastos com aquisição de *softwares* proprietários, quando não, a cópias ilegais – pirataria – dos programas “eleitos” pelo mercado como melhores.

No entanto, em locais de acesso público, implementa-se o uso de *software* livre. Uma ação para utilização de *software* livre está nas Vilas Digitais¹¹ dos Campi da Universidade que têm em seus equipamentos, instalado o pacote de escritório LibreOffice, desenvolvido pela Free Software Foundation – FSF, que disponibiliza aplicativos para confecção de textos, planilhas e apresentações, entre outros, os quais concorrem diretamente com pacotes proprietários.

Na universidade, especificamente no curso de Bacharelado em Ciências da Computação, há o Programa de Educação Tutorial, COMPPET, que publica uma revista eletrônica e nela divulga o *software* livre relatando casos de sua utilização, como, por exemplo, o do Banco do Brasil, que desde 2003 adota sistemas operacionais livres e, também, o pacote de escritório LibreOffice, o que levou, em 2010, a uma economia que ultrapassa os R\$ 100 milhões¹², o que nos leva a crer que, ainda que incipientes, as medidas relativas à adoção do *software* livre existem na Universidade e só não são ampliadas devido às barreiras criadas pelos próprios usuários que acreditam mais nas soluções proprietárias.

11 Laboratórios de informática destinados às atividades de ensino, pesquisa e extensão desenvolvidas por docentes, discentes e servidores.

12 <www.comppet.ufu.br/printf/?q=content/software-livre-no-brasil> Acesso em: Dez. 2014.

3 SOFTWARE LIVRE E OS USOS NO ENSINO SUPERIOR

As transformações ocorridas na sociedade estão intimamente ligadas às tecnologias e, em cada período, umas são mais proeminentes do que outras. Os tipos móveis de Gutemberg, por exemplo, possibilitaram que livros fossem feitos com mais facilidade, permitindo que informações fossem mais disseminadas; a máquina a vapor aumentou a produtividade; o telégrafo contribuiu para a rapidez das comunicações. O período histórico atual tem as tecnologias digitais como ponto dominante. Em geral, são utilizadas pela classe normalmente denominada mais favorecida, pois, como afirma Paulo Freire:

Não tenho dúvida nenhuma do enorme potencial de estímulos e desafios à curiosidade que a tecnologia põe a serviço das crianças e dos adolescentes das classes sociais chamadas favorecidas. Não foi por outra razão que, enquanto secretário de educação da cidade de São Paulo, fiz chegar à rede das escolas municipais o computador. (FREIRE, 1996, p. 53)

Certo é que apenas o acesso ao computador não resolve o problema de acesso ao conhecimento de desigualdades, pois como menciona Lévy (1999, p. 238),

[...] não basta estar à frente de uma tela, munido de todas as interfaces amigáveis que se possa pensar, para superar uma situação de inferioridade. É preciso, antes de mais nada, estar em condições de participar dos processos de inteligência coletiva que representam o principal interesse do ciberespaço.

Com a evolução ocorrida nos últimos tempos, os equipamentos, que anteriormente traziam os programas embarcados – o *software* era tido como um acessório do *hardware* – deixaram de tê-los, resultando na independência das indústrias de *softwares* que se firmam num mercado crescente.

Vários são os fatos que colaboraram para a evolução das tecnologias da informação e comunicação no avanço do desenvolvimento sócio-tecnológico do Homem. No entanto, o uso de tecnologias de microcomputadores e *softwares*, aparentemente consolidado, ao olhar mais atento, necessita análise em sua constante evolução.

No processo evolutivo destaca-se que as tecnologias desenvolvem-se e ampliam-se para solucionar problemas. Surgem a partir das necessidades humanas, de muito trabalho de pesquisa e incentivos técnicos e econômicos, uma vez que, segundo Castells (1999, p.69), [...]

As novas tecnologias da informação não são simplesmente ferramentas a serem aplicadas, mas processos a serem desenvolvidos. Usuários e criadores podem tornar-se a mesma coisa.

Nessa perspectiva, os estudantes, usuários das tecnologias, são, também, criadores, uma vez que o *software* livre permite alterações de acordo com a necessidade, ou, no mínimo, as comunidades desenvolvedoras deste tipo de programa, aceitam e implementam as sugestões enviadas pelos seus usuários. Logo, os estudantes podem colaborar na melhoria dos programas.

Tal situação tem relação com a atual Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, 9.394/96 (LDBEN), que estabelece, no Capítulo IV, artigo 43, as finalidades da educação superior, objetivando a busca e a troca de conhecimento e, em seu item III diz que, “suscitar o desejo permanente de aperfeiçoamento cultural e profissional e possibilitar a correspondente concretização, integrando os conhecimentos que vão sendo adquiridos numa estrutura intelectual sistematizadora do conhecimento de cada geração” (BRASIL, 1996).

Os custos para utilização das tecnologias têm sido reduzidos no decorrer do tempo. No entanto, o pagamento de licenças com *softwares* proprietários¹³ requer investimentos algumas vezes ainda elevados por parte das instituições de ensino, o que dificulta a ideia de colaboracionismo e integração de conhecimentos, mencionado na lei acima. Desta maneira, o uso dos *softwares* livres e as plataformas abertas, cujas informações sobre os códigos são compartilhadas, privilegiam o caráter público do conhecimento e os baixos custos de utilização.

De outro lado, por terem a visibilidade e divulgação fortalecidas e mantidas pelas empresas criadoras através de estratégias comerciais, os *softwares* proprietários tornam-se preferidos pelos consumidores. No entanto, o produto é oferecido em código fechado – apenas para execução – e a instalação em mais de um equipamento está vinculada às quantidades adquiridas e ao referido pagamento por elas. Além disso, os códigos fontes não são abertos para estudos e melhorias.

Com o passar do tempo, a indústria de *software* tornou-se um negócio altamente lucrativo e um número pequeno de empresas – Microsoft, Apple, Google, por exemplo – formam praticamente um monopólio. Naturalmente começam a surgir, como modelo de negócio, os *softwares* não proprietários para confrontar tal monopólio de mercado e passam a chamar a atenção da comunidade técnica e acadêmica no mundo.

13 Ou *software* restrito é aquele cujo código fonte é conhecido apenas pela empresa que o desenvolveu.

Apesar de muito mais acessível, o *software* não proprietário ou *software* livre ainda é desacreditado pelo grande público. Porém, por sua proposta de custos menores, tem angariado adeptos junto a empresas que passam a apoiar pesquisadores nessa área.

Ante o exposto, nota-se que as tecnologias da informação e comunicação (TICs) estão em constante desenvolvimento, que precisam ser aprendidas e apropriadas e que nas instituições de ensino no Brasil há uma tendência à profissionalização para o mercado e, no caso do *software* livre, apesar das sugestões governamentais, seu aprendizado e utilização são deixados de lado.

3.1 As características e o movimento pelo *software* livre

A ideologia do *software* livre surge como um novo paradigma para o uso de programas de computador, não para excluir os instrumentos anteriores, mas para agregar, possibilitando uma escalada de conhecimento, baseando-se no princípio do compartilhamento. Essa ideologia origina-se da produção de tecnologia ao longo dos anos: tudo o que é criado é baseado em algo já feito ou pensado anteriormente. Partindo desse pressuposto, o conceito de propriedade intelectual não deveria existir, porque as coisas não são feitas a partir do nada, elas são o aperfeiçoamento de ideias já pensadas por outros indivíduos, já que

Durante a história da humanidade, os processos criativos levaram o ser humano a disponibilizar o conhecimento como um bem público. [...] No entanto, a partir de certo período da nossa história, surgiu o conceito de propriedade intelectual. Criaram-se regras que impedem a disseminação do conhecimento como um bem público, que o tratam como um bem privado. (VALOIS, 2003, p. 288)

Por essa razão, existe o movimento que luta pelo ideal de conhecimento partilhado, devido ao acúmulo de conceitos, que ao longo de milhares de anos, levaram ao surgimento do que existe hoje. O movimento do *software* livre defende que o trabalho conjunto de milhares de pessoas envolvidas com a tecnologia produz ferramentas de alta qualidade, pois cada usuário enxerga os problemas à sua maneira e o devolve melhorado para a sociedade. Ao contrário das empresas que detém o *software* proprietário, nas quais um seletor e pequeno grupo de funcionários desenvolve um programa passível de dificuldades e impossível de ser alterado por quem comprar os direitos. “O desenvolvimento do *software* livre envolve um número tão grande de horas de programação qualificada a um custo orçamentário zero que

difícilmente uma grande corporação poderia dispor de algo equivalente” (RAYMOND apud SILVEIRA, 2003, p. 88).

As bases da filosofia do *software* livre foram lançadas em 1984, quando o americano Richard Stallman, após deixar o Laboratório de Inteligência Artificial do MIT (Massachusetts Institute of Technology), iniciou o projeto GNU – *GNU is not Unix*¹⁴ que consistia em um conjunto de ferramentas e programas para gerar um Sistema Operacional, um ambiente de programação, um ambiente de editoração e gerenciadores de arquivos, lançando as bases da filosofia de *software* livre.

O movimento ganhou força pelo mundo com o início e expansão da Internet, que tornou possível espalhar pela rede o sistema GNU/Linux, livre, completo e funcional. Entretanto, foi em 1992 que surgiu um sistema operacional que compilou todos os programas e ferramentas do GNU em um núcleo central. O sistema foi desenvolvido pelo finlandês Linus Torvald e foi denominado de Linux - “Linus for Unix”. Desde então, milhares de desenvolvedores em todo o mundo têm trabalhado de forma cooperativa, produzindo *software* livre para as mais diversas aplicações. Estes desenvolvedores formam uma rede dedicada à produção de tecnologia, a qual nenhuma universidade ou empresa isolada pode se comparar, uma vez que o movimento de *software* livre agrega desenvolvedores independentes, empresas, pesquisadores de universidades e qualquer um que desejar compartilhar código ou simplesmente consumi-lo. (FSF, 2013).

A corrente do *software* livre agrega três características a esse tipo de programa. Para além de serem politicamente corretos, “o uso do *software* livre [...] gera uma grande economia em razão do não pagamento de licenças” (SILVEIRA, 2003, p.41). Em primeiro lugar, o *software* livre instiga o conhecimento do indivíduo quando tem como base o “pensar” e não somente o “fazer funcionar”. Ou seja, a ferramenta é apenas um instrumento de trabalho, seja ela paga, seja de livre acesso, mas para utilizar bem qualquer ferramenta, é preciso ter conhecimento do que está por trás daquela tecnologia. Segundo, os custos mínimos garantidos pelo uso de programas livres facilita sua utilização por qualquer pessoa, em qualquer lugar. E em terceiro lugar, a ideia do conhecimento partilhado acompanha a ideia de comunidade, visto que é preciso trabalhar em conjunto para melhorar as ferramentas.

O maior equívoco em relação ao *software* livre reside na questão da gratuidade: o movimento não leva em consideração só o preço dos produtos, mas a liberdade em utilizar e

14 Disponível em: <<http://www.gnu.org>> Acesso em: 26 Set. 2014.

modificar de acordo com suas necessidades. O importante para os defensores do *software* livre é a questão do compartilhamento. O uso de um programa proprietário vincula-se ao pagamento. Assim, obtém-se a licença de uso do programa, sem garantias de poder modificá-lo conforme necessidade e sujeito a defeitos do desenvolvedor. “Teoricamente, ela estabelece um *copyright* – ‘propriedade intelectual’. É ele, o proprietário do *copyright*, que possui alguns direitos exclusivos sobre esse bem, e pode consignar, vender ou doar tais direitos para outrem.” (PINHEIRO, 2003, p. 276)

Para utilizar um programa livre também há uma licença, porém, ela é gratuita e é chamada de Licença GNU, qualificada como permissiva, sendo distribuída pela Free *software* Foundation (FSF). As licenças de *software* livre defendem e garantem as quatro liberdades essenciais da Filosofia GNU, e para ser considerado *software* livre, o *software* deve ser licenciado de forma a garantir quatro liberdades (numeradas a partir de zero como na linguagem c/c++):

0. Executar o *software* com propósito comercial ou não;
1. Estudar o código fonte;
2. Redistribuir o *software* como forma de ajudar ao próximo;
3. Modificar o *software* para que atenda às suas necessidades.

O conhecimento é processo de aquisição interdependente nos indivíduos. O compartilhamento e liberdade para disseminar conhecimento estão estreitamente ligados à filosofia do *software* livre. O valor intelectual permanece na sua criação e manutenção. Não se trata apenas de sua possível gratuidade, mas a valorização do conhecimento como bem público e disponível. E, como bem público, relaciona-se intimamente às questões sociais, que, também no Brasil, merecem atenção.

3.2 O *software* livre no Brasil

O *software* livre está diretamente ligado a questões sociais. E um país como o Brasil, com os problemas sociais que possui, deveria mesmo se preocupar com a inclusão digital? É uma pergunta feita pelo professor Sérgio Amadeu da Silveira, que ele mesmo responde dizendo que a inclusão digital é o primeiro passo para resolver os problemas. Primeiramente, porque o computador e a internet é que movimentam a sociedade atual e, segundo, porque traz oportunidades para as pessoas entenderem as tecnologias. SILVEIRA (2003, p. 43) reforça

que “o combate à exclusão digital está intrinsecamente ligado à democratização e à desconcentração do poder econômico e político”.

Entretanto, a ideologia do *software* livre diz que disponibilizar um computador não é ensinar as pessoas a pensarem. Um bom exemplo disso são as escolas de ensino fundamental e médio que possuem computadores financiados pelo governo, mas que estão sem uso ou em mal estado. Para mudar isto, o governo precisa investir em políticas de inclusão digital desde a esfera dos municípios e estados, para tornar a ação efetiva.

A primeira medida a ser tomada, é incentivar o uso do *software* livre. Usar *software* proprietário é o mesmo que deixar que as empresas fornecedoras determinem de que forma os usuários vão executar suas atividades, além de ser uma atitude errônea o poder público usar produtos de origem privada. “O risco de entregar o poder de decisão para empresas fornecedoras é desvirtuar as políticas públicas, subordinando as metas de universalização e projetos mais viáveis de inclusão aos interesses mercantis de determinadas empresas.” (SILVEIRA, 2003, p. 32)

Outra razão para optar pelo *software* livre é a questão dos gastos. Como dito, os programas livres têm baixo custo e alta qualidade tecnológica, pois muitas mentes trabalham para melhorá-los.

Assim sendo, num país com tantos problemas sociais, temos o poder de reverter prioridades e usar em outras áreas críticas o dinheiro que se paga por licenças a Sistemas Operacionais de qualidade duvidosa. Hoje, a adoção do *software* por países em desenvolvimento é marcante, assim como a fusão desse movimento com uma via antiglobalização. (PINHEIRO, 2003, p. 278)

Por esses motivos, foi criado o Projeto de Lei nº 2269 que incentiva os órgãos públicos a utilizarem o *software* livre. A proposta foi apresentada pelo Deputado Walter Pinheiro na Câmara dos Deputados, no ano de 1999 e “coloca o Brasil em sintonia com a tendência mundial de adoção dos programas de livre distribuição pelo poder público” (PINHEIRO, 2003, p. 278). A ideia proposta pela Lei é que o governo e suas instituições optem, prioritariamente, por programas públicos, por se tratar de órgãos de representação do povo, que possuem o dever de utilizar serviços que não tragam custos desnecessários, de forma a gastar recursos melhor aplicáveis em outros serviços. A iniciativa deve ser incentivada também em consonância com os estados e municípios, levando os governos a criar programas

que ofereçam o ensino do uso de *software* livre nas escolas, incentivando a formação de uma geração que enxergue o conhecimento como livre e compartilhado.

Para garantir o cumprimento do Projeto de Lei e dos incentivos ao ensinamento da ideologia do compartilhamento, torna-se imprescindível o surgimento de organizações não governamentais (ONG), que não apenas sigam o que é proposto pelo governo, mas também desenvolvam seus projetos de educação digital. Um exemplo de ONG é o Comitê de Incentivo à Produção do *software* GNU e Alternativo (CIPSGA), que difunde, na sociedade, propostas que unem os pontos mais importantes da Filosofia da FSF com a Tecnologia da Informação. A existência do CIPSGA enfatiza que não é possível acabar com a exclusão digital sem adotar a ideologia do *software* livre e do conhecimento compartilhado. Percebe-se também a importância de pressionar o Poder Público a executar os projetos, a fim de educar a população no uso e defesa dos programas livres, em detrimento do pagamento de direitos.

A política da utilização de programas livres, aliada à utilização de fato de *softwares* livres, deve começar com a informatização efetiva das escolas e bibliotecas públicas, onde será um instrumento didático para estimular o desenvolvimento tecnológico nacional. Este desenvolvimento se dará, tanto pela economia em pagamentos de royalties a empresas estrangeiras, quanto na educação dos jovens para adotarem a ideologia do compartilhamento. Um benefício dessa educação digital será na formação de novos técnicos para a manutenção dos *softwares* livres, já que seu emprego nas escolas despertará o interesse das empresas em se capacitarem para atender à demanda crescente de equipamentos públicos. O argumento mais válido para a inclusão aliada ao *software* livre é que não é correto usar dinheiro público em linguagem privada.

As duas vantagens mais destacadas no uso do *software* livre para o desenvolvimento econômico e social local são o código aberto e a inexistência do pagamento de royalties pelo seu uso. O código aberto permite que qualquer programador habilidoso crie soluções que melhor atendam às necessidades do seu cliente. A inexistência de royalties permite que toda a renda gerada pela empresa local de suporte e desenvolvimento fique com ela. (SILVEIRA, 2003, p. 41 e 42)

Essa introdução do *software* livre no ensino público mudaria a relação que a população tem atualmente com os *softwares*, pois é educada com programas pagos, perceptível pelo domínio da empresa Microsoft no mercado, e, por isso, desconhece outros mecanismos de

trabalho. Com o incentivo e exemplo do Estado, por meio de sistemas operacionais livres, haverá uma inversão desses valores na sociedade, viabilizando uma rede livre, aberta e não-proprietária.

É preciso mais investimento nesse sentido, para que todo o país tenha a consciência de que serviços públicos devem utilizar ferramentas públicas e investir o dinheiro economizado em outras áreas.

Um programa de desenvolvimento de TI, especialmente orientado à inclusão digital, educação e capacitação técnica pode ser um ponto de partida efetivo para consolidar uma indústria de hardware e *software* que agregue valor à economia nacional, com base em equipamentos otimizados e *softwares* não-proprietários. (SILVEIRA, 2003, p. 40)

Como exemplo de serviço público que adota o *software* livre em suas ações de atendimento, podemos citar a DATAPREV – Empresa de Tecnologia e Informações da Previdência Social que, como apresenta Lopes (2009, p. 9), no resumo de sua pesquisa,

vem se destacando pela utilização em larga escala de *softwares* de plataforma aberta e soluções livres, principalmente nos últimos anos, onde gerou substancial economia aos cofres públicos e, principalmente, disponibilizou ferramentas para que a Previdência Social deixasse de ser o principal foco negativo do Governo Federal na mídia.

Seguindo esses ideais, a inclusão digital chega a ser uma política pública que precisa ser implantada. Para torná-la possível, quatro pressupostos devem ser observados. O primeiro é a necessidade do reconhecimento de que a exclusão digital amplia a miséria já enfrentada pelo país. O segundo, é o pressuposto de que a era da informação e o mercado não irão produzir pensando nos extratos pobres, por isso torna-se essencial a base nos programas livres e abertos. Em terceiro lugar, a inclusão digital abre brechas cada vez maiores para o desenvolvimento da sociedade, como destacado anteriormente. E quarto, a unânime aceitação de que a liberdade de expressão e o direito de se comunicar são destinados a todos os indivíduos.

3.3 Políticas públicas e *software* livre

O Governo brasileiro, por meio do Ministério do Planejamento, com a criação do Grupo de Trabalho Interministerial, no ano 2000 instituiu o programa de Governo Eletrônico através do Decreto Presidencial de 03 de abril de 2000, “com a finalidade de examinar e propor políticas, diretrizes e normas relacionadas com as novas formas eletrônicas de interação” (BRASIL, 2000). As ações deste Grupo de Trabalho em Tecnologia da Informação (GTTI) foram formalizadas pela Portaria da Casa Civil, nº 23 de 12 de maio de 2000, e incorporadas às metas do programa Sociedade da Informação, coordenado pelo Ministério da Ciência e Tecnologia do Grupo. (BRASIL, 2013)

Em suas diretrizes gerais, o Governo Eletrônico tem em seu item 3º: “O *software* Livre é um recurso estratégico para a implementação do Governo Eletrônico” e,

[...] deve ser entendido como opção tecnológica do governo federal. Onde possível, deve ser promovida sua utilização. Para tanto, deve-se priorizar soluções, programas e serviços baseados em *software* livre que promovam a otimização de recursos e investimentos em tecnologia da informação. Entretanto, a opção pelo *software* livre não pode ser entendida somente como motivada por aspectos econômicos, mas pelas possibilidades que abre no campo da produção e circulação de conhecimento, no acesso a novas tecnologias e no estímulo ao desenvolvimento de *software* em ambientes colaborativos e ao desenvolvimento de *software* nacional.

A escolha do *software* livre como opção prioritária onde cabível, encontra suporte também na preocupação em garantir ao cidadão o direito de acesso aos serviços públicos sem obrigá-lo a usar plataformas específicas. (BRASIL, 2000, s.p.)

Nesses caminhos, alguns passos já são dados pelo governo, como vemos na publicação “Cadernos Normativos – Política Pública de Utilização de *software* Livre” - Caderno 3, p. 17, elaborada pelo Senado Federal, que normatiza o uso do *software* livre, de onde se destaca:

No Brasil, o Comitê de Incentivo à Produção do *software* GNU e Alternativo (CIPSGA) desempenha importante função promovendo e incentivando o uso de *software* livre no País. É importante frisar que o governo federal brasileiro incentiva fortemente uso de programas de computadores livres, inclusive fomentando vários projetos de pesquisas sobre o tema.

Como por exemplo, o Supremo Tribunal Federal utiliza *software* livre para operacionalizar a digitalização de seus julgados.

No campo legislativo, o Projeto de Lei no 2.269, de 1999, estabelece o uso de *software* livre pelos órgãos e instituições públicas:

Artigo 1º A administração pública, em todos os níveis, os poderes da República, as empresas estatais e de economia mista, as empresas públicas, e todos os demais organismos públicos ou privados sob controle da sociedade brasileira, ficam obrigadas a utilizarem preferencialmente, em seus sistemas e equipamento de informática, programas abertos, livres de restrição proprietária quanto a sua cessão, alteração e distribuição.

No Brasil, no âmbito da educação, as iniciativas são oportunas visto que, cada vez mais as tecnologias relacionam-se ao cotidiano de docentes e discentes. São realidade desde as últimas décadas do século passado, chegando ao espaço educacional com força total. Não há mais como o professor fugir da discussão relacionada à educação.

A educação tem sido um dos maiores desafios da sociedade contemporânea que está em constantes e rápidas transformações, panorama este em que o docente precisa rever o seu perfil e atuação, bem como capacitar-se constantemente. Sob estes aspectos, segundo Malusá (2001), a educação tem sido considerada “a riqueza das nações”¹⁵, e, neste contexto, o docente precisa ter clareza da sua prática e não apenas produzir/reproduzir os modelos aprendidos em sala de aula, o que exige uma reflexão sistemática e contínua.

Hoje, o momento histórico pelo qual passamos é composto por um cenário de rápidas transformações, onde, por exemplo, o pensamento ético é possuidor de uma pluralidade de perfis e tendências. Essa pluralidade atual de modelos éticos e o contexto socioeconômico global redefinem a finalidade e relevância da educação, a qual tem sido considerada a “riqueza das nações”. (MALUSÁ, 2001, p. 26)

Neste cenário, surge a necessidade de pensar e refletir sobre a formação profissional dos docentes, e em específico, a dos docentes universitários. A falta de formação destes profissionais vem acontecendo ao longo da história, assim, não há como negar que a Docência no Ensino Superior precisa ser encarada com seriedade, uma vez que muitos são professores de professores, formadores de formadores.

É preciso, então, repensar a atuação deste profissional, uma vez que apenas o domínio do conteúdo da área de conhecimento não é condição que garanta a capacidade de ensinar. O docente, então, tem que ter clareza da sua prática e conhecimentos sobre didática para que possa melhorar o seu desempenho em sala de aula, pois:

15 Não confundir com a obra A RIQUEZA DAS NAÇÕES de Adam Smith

Essa situação se fundamenta em uma crença inquestionável até há bem pouco tempo mantida tanto pela Instituição que convidava o profissional a ser professor quanto pela pessoa convidada a aceitar o convite feito: quem sabe, automaticamente sabe ensinar. Mesmo porque ensinar significa ministrar aulas expositivas ou palestras sobre determinado assunto dominado pelo conferencista, mostrar na prática como se fazia; e isso um profissional saberia fazer. [...]

Só recentemente os professores universitários começaram a se conscientizar de que seu papel de docente do ensino superior, como o exercício de qualquer profissão, exige capacitação própria e específica que não se restringe a ter um diploma de bacharel, ou mesmo de mestre ou doutor, ou ainda apenas o exercício de uma profissão. Exige isso tudo, e competência pedagógica, pois ele é um educador. (MASETTO, 2003, p. 13)

A relação no processo ensino e aprendizagem requer envolvimento de todos os participantes, professores e alunos, e a compreensão de que não haverá aprendizagem sem uma ação em equipe que exige corresponsabilidade de seus participantes. Por isso, Masetto (2003) afirma que “deve haver um relacionamento entre professores e alunos que possibilite a troca de experiências e conhecimentos, levando à verdadeira construção do conhecimento”.

A educação, hoje, está mergulhada numa sociedade da informação, uma sociedade em rede, permeada por tecnologias em constante evolução e mudança. Portanto, as Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC, não são simplesmente ferramentas a serem aplicadas, mas processos a serem desenvolvidos.

No intuito de melhor formar-se e diante da necessidade de apresentar as novidades aos alunos, alguns professores chegam a usar os próprios recursos para adquirir *softwares* proprietários, sendo que as soluções com *software* livre são perfeitamente plausíveis, inclusive disponibilizando acesso de tais ferramentas aos alunos. No entanto, mesmo sendo uma boa opção de ferramenta no processo ensino-aprendizagem, alguns docentes ainda preferem *softwares* proprietários, alegando que é o que se encontra no mercado.

Frente à complexidade e velocidade das informações no mundo atual, é sabido que, só recentemente, os docentes universitários têm se preocupado com a sua formação e atuação, até porque a própria Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional de 1996 não obriga o professor do Ensino Superior a ter formação pedagógica para atuar em sala de aula, mas sim específica na área de atuação, o que tem acarretado sérios entraves na formação, em um contexto geral. Masetto (1998) afirma que não basta apenas ter diploma de bacharel, ou mestrado, ou doutorado, para o exercício desta profissão, mas há que se ter formação específica e competências próprias para a atuação na docência.

A educação não é neutra e, por isso, requer que o docente trabalhe a relação do homem com a sua realidade de maneira planejada e organizada durante a aula. Assim, o docente universitário precisa estar em contínuo aperfeiçoamento para a sua formação pedagógica. O papel do docente universitário é contribuir significativamente na formação de um aluno que saiba refletir, tomar decisões, ser crítico e autônomo.

O docente só o é, pelas conquistas ao longo de sua vida, através de sua própria educação, sua experiência de vida e profissional, a troca de conhecimentos. E o uso adequado das TIC's deve ser mais uma aquisição sua a fim de executar sua atividade adequada ao ciberespaço, onde tempo não mantém linearidade e o espaço deixa de ser fixo. Trata-se, na verdade, do

novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. (LÉVY, 1999, p. 17)

No ambiente tecnológico atual, o papel do docente se faz importante, não só em sala de aula, como transmissor de informação, mas também como mediador, tanto no uso das ferramentas tecnológicas, como também entre os discentes incluídos nesse ciberespaço.

E Manuel Castells acrescenta,

Tanto espaço quanto tempo estão sendo transformados sob o efeito combinado do paradigma da tecnologia da informação e das formas e processos sociais induzidos pelo processo atual de transformação histórica [...]

Assim, proponho a ideia de que há uma nova forma espacial característica das práticas sociais que dominam e moldam a sociedade em rede: o espaço de fluxos. O espaço de fluxos é a organização material das práticas sociais de tempo compartilhado que funcionam por meio de fluxos. Por fluxos, entendo as sequências intencionais, repetitivas e programáveis de intercâmbio e interação entre posições fisicamente desarticuladas, mantidas por atores sociais nas estruturas econômica, política e simbólicas da sociedade. (CASTELLS, 1996, p. 467 e 501)

O contato das pessoas com as TIC's é diário e o docente não é mais o único detentor do saber. O papel do docente continua a ser o de levar saberes ao aluno, detentor que é de algum conhecimento, porém não apenas isso. Esse papel vai além, como constata Maseto:

No entanto, esse domínio cognitivo é muito pouco. Exige-se de quem pretende lecionar que seus conhecimentos e práticas profissionais sejam atualizados constantemente por participações em cursos de aperfeiçoamento, especializações, congressos e simpósios, intercâmbios com especialistas etc (MASETO, 1998, P.19)

A ideia de atualização e aperfeiçoamento é comum entre outros autores como Moran:

Uma outra atividade importante nesse momento é a capacitação para o uso das tecnologias necessárias para acompanhar o curso em seus momentos virtuais: conhecer a plataforma virtual, as ferramentas, como se coloca o material, como se enviam atividades, como se participa num fórum, num chat, tirar dúvidas técnicas. (MORAN, 2004, p. 249)

É comum observar estudantes com acesso às TICs e utilizando estas ferramentas para comunicar e informar. Logo, a atualização do docente diante das tecnologias deve ser alcançada através da capacitação e formação continuada, para que as ferramentas existentes neste cenário de mudanças sejam utilizadas de maneira eficiente. Não estar preso a ferramentas e *softwares* específicos e proprietários é contar com liberdade na elaboração de aulas e durante as mesmas, apresentando opções acessíveis aos alunos.

Dessa forma, o profissional docente precisa formar-se com uma visão de totalidade, onde o foco não está apenas nele, como professor competente, numa organização curricular tradicional, mas também no aluno, como participante do processo ensino aprendizagem, e formação social, como bem explica Masetto (1998, p. 13 e 14):

Partimos do princípio de que as instituições de ensino superior, como instituições educativas, são parcialmente responsáveis pela formação de seus membros como cidadãos (seres humanos e sociais) e profissionais competentes.

Isso tem consequência: as faculdades e universidades surgem como locais de encontro e de convivência entre educadores e educandos, que constituem um grupo que se reúne e trabalha para que ocorram situações favoráveis ao

desenvolvimento dos aprendizes nas diferentes áreas do conhecimento, no aspecto afetivo-emocional, nas habilidades e nas atitudes e valores.

A tecnologia esteve sempre presente na educação – o quadro negro e o giz são exemplos de tecnologia aplicada à educação. No entanto, para o estudo deste trabalho, considera-se a chamada tecnologia digital.

Como se sabe, a internet originou-se de um esquema ousado, imaginado na década de 1960 pelos guerreiros tecnológicos da Agência de Projetos de Pesquisa Avançada do Departamento de Defesa dos Estados Unidos (DARPA) [...] O resultado foi uma arquitetura de rede que, como queriam seus inventores, não pode ser controlada a partir de nenhum centro e é composta por milhares de redes de computadores autônomos com inúmeras maneiras de conexão, contornando barreiras eletrônicas. [...] Essa rede foi apropriada por indivíduos e grupos do mundo inteiro e com todos os tipos de objetivos (CASTELLS, 1996, p. 44)

A educação também se apropriou dessas redes e esta tecnologia está presente na educação desde a década de 1970, com pesquisas acontecendo entre universidades ao redor do mundo, e, talvez, devido a esse tempo, esteja incorporada a ela e não seja lembrada. Mas é peça fundamental na educação.

Os recursos tecnológicos, apesar de parecer óbvio o uso das tecnologias na docência, muitas vezes são esquecidos pelos docentes.

A visão tradicional do ensino pode ter colaborado para esse “esquecimento”, não dando à tecnologia o devido valor. Para Masetto (2000, p. 133-134):

Em educação escolar, por muito tempo – e eu diria mesmo, até hoje –, não se valorizou adequadamente o uso de tecnologia visando a tornar o processo de ensino-aprendizagem mais eficiente e mais eficaz. Se nos perguntarmos o porquê desse fato, encontraremos em algumas situações, por exemplo, a convicção de que o papel da escola em todos os níveis é o de ‘educar’ seus alunos – entendendo por ‘educação’ transmitir um conjunto organizado e sistematizado de conhecimentos de diversas áreas [...] e exigir deles memorização das informações que lhes são passadas.

As TICs, como recursos, estão incorporadas à educação e são ferramentas indispensáveis à docência. Portanto, as novas tecnologias não são simplesmente ferramentas a serem aplicadas, mas processos a serem desenvolvidos, nos quais elas são utilizadas por todos

os partícipes. No dizer de Castells, 1999, p.69, “usuários e criadores podem tornar-se a mesma coisa.”

O conhecimento é ponto principal na educação, seja pelo lado do docente, que pretende transmiti-lo, seja pelo lado do aluno, que pretende receber e entendê-lo. É um processo de troca que pressupõe a interação, que pode ser entre indivíduos e/ou objetos e/ou ambientes.

A importância deste aspecto é confirmada por Moran (2000, p. 24-25)

O conhecimento se dá fundamentalmente no processo de interação, de comunicação. [...] O conhecimento se dá no processo rico de interação externo e interno. Pela comunicação aberta e confiante desenvolvemos contínuos e inesgotáveis processos de aprofundamento dos níveis de conhecimento pessoal, comunitário e social. [...] Pela interação entramos em contato com tudo o que nos rodeia; captamos as mensagens, revelamo-nos e ampliamos a percepção externa.

Por isso é válido destacar que um bom curso só atingirá os seus objetivos, se contar com alunos curiosos e professores comprometidos com o processo de formação, que discutam questões da prática e da vivência compartilhando as experiências com o intuito de enriquecer as discussões e o aprendizado. O que conta em um curso é a aprendizagem significativa que ele promove num processo contínuo de transformação, como destacam Ferreira e Silva (2009, p. 5648):

Para a docência, seja ela online e/ou presencial, não é suficiente dar ênfase apenas na aquisição de novos conceitos e conteúdos, fazendo-se necessário uma política de planejamento contínuo e integrado, adequado ao processo de transformação social e vinculado ao surgimento das Tecnologias da Informação e da Comunicação na Educação (TICE).

É certo que as funções do professor envolvem diferentes atividades e, envolto nas mudanças e transformações no mundo em que se insere, devido às tecnologias presentes na sociedade atual e a velocidade com que as mudanças ocorrem, talvez fosse de se esperar um novo professor, no entanto o que se considera é o desenvolvimento da profissão com o aperfeiçoamento do profissional e o suporte ao aluno como indivíduo partícipe nas mudanças da sociedade.

A Universidade Federal de Uberlândia-MG (UFU), na figura de instituição pública ligada ao governo federal, por meio de seu Conselho Diretor, na Resolução nº 01/2014, Artigo 1º, aprova o Plano Diretor de Tecnologia da Informação da Universidade como instrumento básico da política de Tecnologia da Informação da instituição. No item 2.6, Alinhamento do PDTI aos demais Instrumentos de Planejamento, consta em suas Necessidades e Princípios, o princípio de Utilização de *software* Livre, concomitante às regras do Governo Federal. (UFU, 2014)

Cabe ressaltar que, neste aspecto, as instituições de ensino, de acordo com a LDBEN, têm a finalidade de “formar diplomados nas diferentes áreas de conhecimento, aptos para a inserção em setores profissionais e para a participação no desenvolvimento da sociedade brasileira, e colaborar na sua formação contínua” (BRASIL, 1996).

Em um mundo globalizado, onde as TIC's estão em evolução constante, e devido à popularização de seu uso através da *internet*, junto ao cidadão comum, as instituições de ensino, de acordo com sua finalidade, são responsáveis em estimular o aprendizado voltado a compartilhar o conhecimento, incentivar ideias de colaboracionismo entre os estudantes e fomentar novas oportunidades profissionais, atuando também em seu papel extensionista, quadro que se mostra totalmente favorável à adoção de *softwares* livres, cuja filosofia de liberdade e compartilhamento se prestam perfeitamente ao processo ensino-aprendizagem.

Especificamente no Curso de Comunicação, com habilitação em Jornalismo na UFU, para as disciplinas referentes à produção de material impresso, opta-se pelo uso dos *softwares* livres, o que causa estranheza aos alunos ingressantes, que chegam com a cultura do *software* proprietário e julgam ser difícil aprender o uso de um novo programa, ainda mais este não sendo um dos mais divulgados pela mídia. Diante disso, não seria a universidade o melhor local para esse novo aprendizado, para superar novos desafios?

3.4 O *software* livre Scribus nas disciplinas de diagramação

Criado junto à Faculdade de Educação, o curso de Comunicação Social: habilitação em Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia (UFU) desenvolve, entre outras, disciplinas relacionadas a materiais impressos que utilizam *software* para diagramação. Há que se ressaltar, contudo, que a grande quantidade de *softwares* dificulta o aprendizado específico para cada plataforma computacional. O dia a dia não permite empregar todos os programas usados para produção de páginas em material impresso.

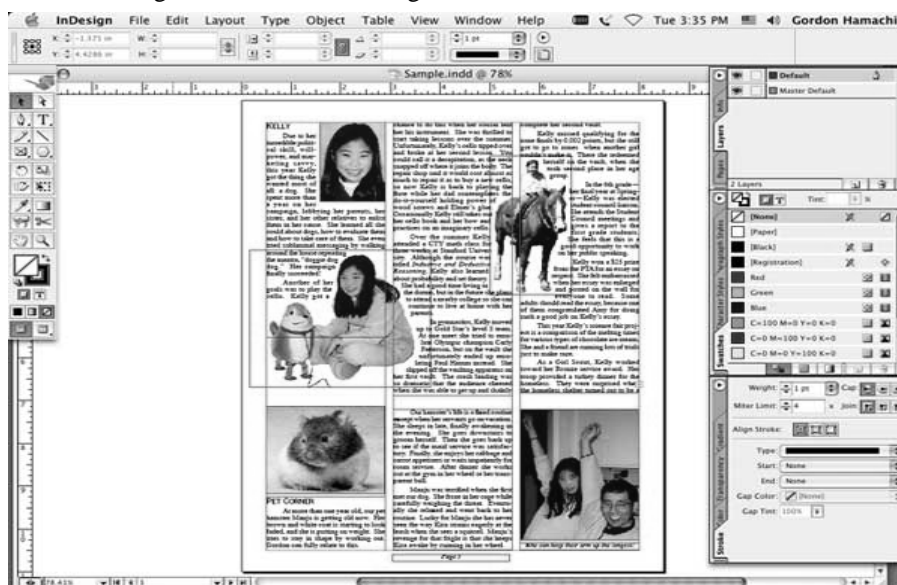
Sendo assim, a integração teórico-prática-acadêmica pode ser obtida pela pesquisa e aplicação de tecnologias que, ao mesmo tempo, sejam acessíveis e modernas, não sendo necessário desenvolver *experts* num ou noutro programa. Desta forma desenvolvem-se as competências e habilidades requeridas nas relações com os veículos e com equipamentos, *softwares* e ferramentas utilizados no fazer jornalístico durante a formação universitária. Neste contexto os *softwares* livres prestam-se como ferramentas acessíveis.

Quando da implantação dos laboratórios fez-se o levantamento das necessidades e, num primeiro momento, pensou-se no uso do *software* de diagramação *InDesign* (ADOBE,2013), desenvolvido pela empresa Adobe, por ser reconhecido no mercado profissional, mas de elevado custo, mesmo porque não seria instalado em apenas uma máquina, e sim em várias, existentes no Laboratório Agência de Notícias. Numa análise mais atenta às necessidades das disciplinas, no entanto, verificou-se que na produção dos materiais impressos, as aulas precisam estimular a investigação e a pesquisa, e não apenas o uso de um programa de computador específico.

Dentre alguns disponíveis, optou-se pelo *software* livre *Scribus* (Scribus, 2013), um programa *open source* – de código fonte aberto – que produz *lay outs* de páginas profissionais para trabalhos impressos.

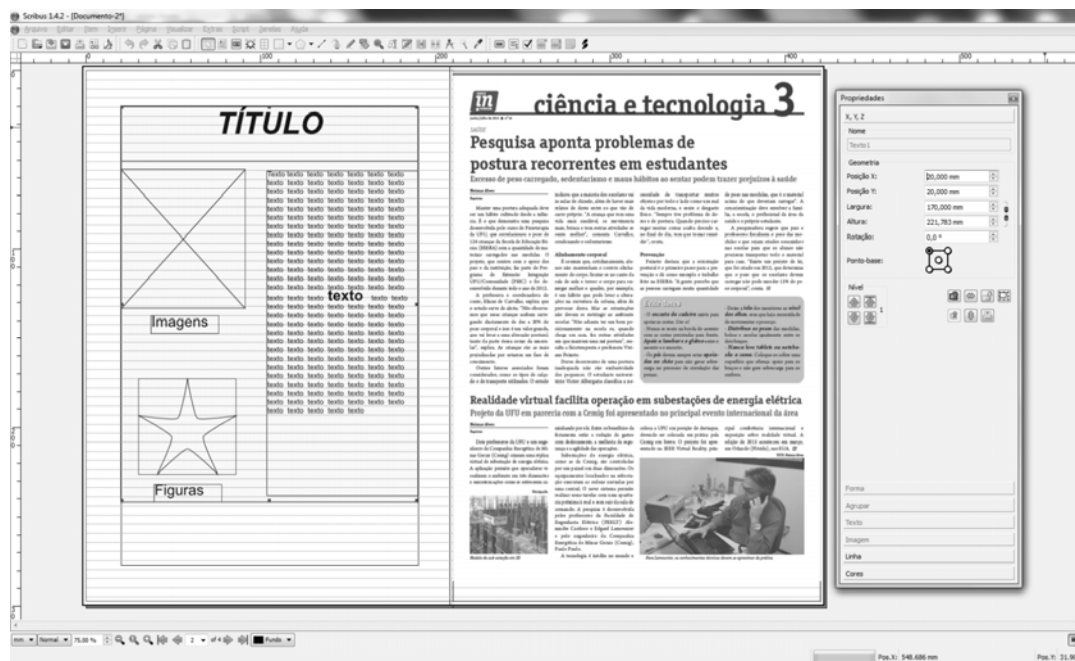
A título de exemplificação e para subsidiar as considerações apresentadas, analisaremos brevemente os dois programas: um proprietário *InDesign*, e outro livre, *Scribus*.

FIGURA 1 – Tela de trabalho como exemplo de página de diagramação do programa Adobe InDesign com seus elementos gráficos.



Fonte: Adobe InDesign – reprodução de tela

FIGURA 2 - Tela de trabalho como exemplo de página de diagramação do programa *Scribus* mostrando os quadros dos elementos e uma página do jornal laboratório *Senso Incomum*, produzido pelos alunos do Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia-MG.



Fonte: Scribus – reprodução de tela

A diagramação, em ambos os programas, é o trabalho de distribuição de elementos na página, já que

Diagramar é fazer o projeto de distribuição gráfica das matérias a serem impressas (textos, títulos, fotos, ilustrações etc.) de acordo com determinados critérios jornalísticos e visuais. Distribuir técnica e esteticamente, em um desenho prévio, as matérias destinadas à impressão. (BARBOSA; RABAÇA apud SILVA, 1985, p. 41)

Pelo uso de quadros (*frames*), que podem conter textos, imagens e figuras, os programas permitem organizar o material pelos espaços e não espaços – chamados brancos – das páginas.

O branco faz parte da página e normalmente é utilizado como recurso estético. A valorização do branco da página representa o espaço de circulação das ideias do leitor e os fluxos, os caminhos deixados pelo designer. O branco proporcionado compensa a perda de espaço pela beleza e leveza da página. (HOELTZ, 2001, p. 7-8)

Existem ferramentas para alterar as características de formatação, cor e tamanho, por exemplo, nos dois *softwares*; nos dois, os quadros de textos podem ser distribuídos por diversas páginas e o fluxo de longos textos pode ser mantido.

E tantos outros recurso em comum que, no entanto, tem as posições e ícones – imagens ou símbolos gráficos que representam a execução de uma ferramenta – diferentes entre eles.

O que se apresenta, é que o *Scribus*, programa livre, além de produzir o mesmo material que um programa proprietário, permite, incorporando a ideia das quatro liberdades do *software* livre, o compartilhamento participativo, interagindo e, até, colaborando no seu desenvolvimento e melhoria. Tanto num, quanto noutro, o fazer jornalístico acontece. No entanto, o Scribus, como *software* livre, inserido no processo ensino-aprendizagem, leva em consideração o sujeito, participante do processo, e não apenas uma ferramenta no cenário mercadológico que deve ser manuseada. Dessa forma, a troca de informações e o conhecimento inerente à universidade, se realizam e põem os agentes – docentes e discentes – desempenhando papéis de intercâmbio e compartilhamento para um processo de constante construção de saber.

4 O USO DO “SCRIBUS” NO CURSO DE JORNALISMO DA UFU

Durante o período em que estou na Universidade, tenho desenvolvido projetos visando à melhoria do laboratório ao qual estou ligado, bem como projeto de bolsa de estudo para os alunos, permitindo a eles vivenciar as tarefas de elaboração de um informativo periódico na Faculdade de Educação. Tais projetos estão intimamente ligados ao *software* livre, já que os trabalhos desenvolvidos no laboratório utilizam tais programas. O trabalho e o contato com os alunos permitiu, também, elaborar artigos já apresentados em diferentes eventos, possibilitando receber contribuições pertinentes à proposta apresentada ao PPGED.

Minha trajetória profissional contribui para a convicção de que a universidade pública deve incentivar políticas públicas que permitam o desenvolvimento de novas ideias e que possam fortalecer seu papel institucional e de responsabilidade social.

A pesquisa ora apresentada pressupõe um olhar crítico para o objeto por meio da observação, junto aos docentes e discentes no curso superior (Jornalismo - UFU), que teve sua visão voltada para o uso dos *softwares* proprietários. É importante acrescentar às reflexões o fato de que o uso de *software* livre, que permite maior participação e compartilhamento de conhecimentos, é adotado no curso, cumprindo regulamentação da Universidade, que pretende seguir orientação de política adotada pelo governo federal para uso de programas livres. Tal adoção pelo curso provoca, a princípio, um estranhamento junto aos docentes e discentes. Neste cenário observou-se que, aparentemente, os participantes pertencem, em sua maioria, à classe média, sujeitos à maior exposição comercial, que instiga o uso de programas com maior visibilidade midiática, evidenciando as relações entre os sujeitos e destes com o *software* livre de maneira preconceitual. Tais relações estão inseridas em tempo e espaço de tal maneira que se sujeitam a mudanças e alterações. A transitoriedade se faz presente, mas, mesmo ao final da pesquisa, nota-se, ainda, forte resistência ao uso dos programas livres.

A proposta do trabalho baseou-se no método qualitativo com revisão bibliográfica e pesquisa documental, num processo de reflexão e análise das informações coletadas intentando melhor entendimento das relações da vida material e a vida social. O levantamento bibliográfico e de documentos subsidiou a compreensão dos assuntos abordados, as relações dos sujeitos com o ambiente – regras e deliberações – bem como com o material – *software* – utilizado.

Tal escolha considerou que a pesquisa qualitativa permitiu tais reflexões e análises. E toda e qualquer pesquisa traz como consequência a busca por dados e informações oriundas

de fontes diversas. O trabalho cuida que “O levantamento de dados, primeiro passo de qualquer pesquisa científica, é feito de duas maneiras: pesquisa documental (ou de fontes primárias) e pesquisa bibliográfica (ou de fontes secundárias)”. (LAKATOS, MARCONI, 2003, p. 174)

A escolha pelo levantamento bibliográfico teve como embasamento o fato de que:

A pesquisa bibliográfica, ou de fontes secundárias, abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, material cartográfico etc., até meios de comunicação orais: rádio, gravações em fita magnética e audiovisuais: filmes e televisão. Sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto, inclusive conferências seguidas de debates que tenham sido transcritos por alguma forma, quer publicadas, quer gravadas. (LAKATOS; MARCONI, 2003, p. 183)

Assim, a revisão possibilitou analisar o tema sob novo prisma, o que permitiu, inclusive, levar a outras e atuais conclusões, particularmente na área de políticas públicas e Inclusão digital.

Tendo como proposta colher as opiniões dos participantes, cujos resultados permitiram avaliar o uso, a interação e a receptividade do Scribus, foi utilizado o instrumento da observação, pois este possibilitou o acompanhamento e a avaliação da produção de material, bem como do uso, da interação e da receptividade do Scribus pelo grupo.

Para o levantamento dos dados foi realizada uma pesquisa de opinião¹⁶ com aplicação de questionário (Apêndice A), acerca da utilização e receptividade do Scribus. Dessa maneira foi aplicado o questionário aos estudantes do grupo que acompanham a disciplina, e os resultados são apresentados a seguir.

Por fim, a pesquisa caracterizou-se do ponto de vista metodológico, dentro do campo da pesquisa participante, uma vez que a interação e a participação entre os diversos sujeitos são elementos fundamentais para o seu desenvolvimento.

Também, para a realização da pesquisa, buscou-se ações colaborativas – dúvidas e sugestões para o *software* Scribus –, junto aos discentes e docentes na disciplina de Planejamento Gráfico, no segundo semestre do ano de 2014 do curso de Comunicação Social – Habilitação em Jornalismo, da Universidade Federal de Uberlândia, sendo que foi

16 Não apresenta necessidade de submissão ao CEP

ministrada, no primeiro semestre de 2014, oficina aos alunos que cursariam a disciplina no semestre seguinte. Os materiais produzidos e avaliados são os que utilizam o *software* Scribus na sua confecção.

Com isso, o campo de realização do plano de trabalho foi o Curso de Comunicação Social – Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia e os sujeitos envolvidos são docentes e discentes deste curso, relacionados à disciplina de Planejamento Gráfico, no ano de 2014.

Os papéis dos docentes e discentes são importantes pela visão e opinião a respeito do *software* livre e como podem adotá-lo em suas disciplinas e aulas. Diante desse quadro, observou-se que os papéis de docentes e discentes, frente ao uso do *software* livre, são paradoxais diante da regulamentação da universidade, como instituição federal, que preconiza o uso de tais *softwares* em sua regulamentação. Isto porque, ao entrarem na universidade, mantém a visão comercial dos programas proprietários. Além disso, os docentes não se veem preparados para tal uso e não encontram facilidade para aperfeiçoamento. Enquanto isso, os discentes preferem os programas comerciais, acreditando que são mais utilizados no mercado de trabalho, para o qual estão se preparando.

O processo de inovação tecnológica propicia novas alternativas para todos os campos de conhecimento, inclusive no campo educacional, e tais alternativas trazem novos e constantes desafios à educação para que se prepare as pessoas, tornando-as cada vez mais qualificadas para atuarem junto aos alunos em processo de constante intercâmbio.

Considerando a importância de as novas gerações serem preparadas para utilizar profissionalmente novos dispositivos tecnológicos, uma vez que sua utilização competente tem sido requisito importante para aumentar a geração de empregos e o acesso ao mercado de trabalho, postulamos que os sistemas educacionais devem privilegiar o aprendizado para uso das novas tecnologias de *software*, pois os processos atuais de comunicação, veiculação de mensagens e símbolos através do rádio, televisão, Internet, telefone etc se tornaram muito dependentes destas tecnologias. (BATTEZZATI, 2009, p.211)

Predispor tal aperfeiçoamento, incentivo e integração é, também, atribuição da universidade. E, conforme demonstram as Diretrizes Curriculares Nacionais, os estudantes devem ser capazes de aprender a aprender sempre, podendo, portanto, interagir em ambiente profissional de rápidas e contínuas mudanças.

Diante do exposto, no âmbito social o estudo abrange o aspecto de grupo-comunidade, pelo próprio caráter do *software* livre, e custos acessíveis, desligados de tecnologias proprietárias, fomentando a inclusão digital pela educação, propiciando bem-estar, não só pelo “apertar de botões”, mas pelo “pensar”, fortalecendo-a como fator determinante de mudanças.

Não é o uso deste ou daquele programa pelo aluno, pelo curso ou pela Universidade. É, antes, a cultura do *software* livre de colaboracionismo e liberdade a serem incentivados. Deste ângulo, vê-se a necessidade premente da capacitação, melhorando oportunidades, onde o *software* livre, acessível, permite a inclusão no cenário educacional e profissional, “desenvolvendo aptidões e formando caráter” (MICHELAZZO, 2003, p. 270).

A universidade pública deve incentivar políticas públicas que permitam o desenvolvimento de novas ideias que possam fortalecer seu papel institucional e de responsabilidade social.

A pesquisa procurou avaliar o quanto os alunos das disciplinas afins à produção de material impresso do Curso de Jornalismo na Universidade Federal de Uberlândia-MG, são receptivos à adoção do *software* livre Scribus na realização das atividades, e suas opiniões quanto ao uso nas Instituições Públicas de Ensino Superior, já que se enquadra em normas propostas para uso relacionadas a políticas públicas adotadas pelo governo federal.

5 CAMINHO METODOLÓGICO, RESULTADOS E REFLEXÕES

Como se pôde observar pelos relatos anteriores sobre as políticas públicas já adotadas e o uso do programa Scribus em disciplinas do curso de Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia, tanto alunos, como professores, fazem uso das novas tecnologias propiciando diversas possibilidades no processo educativo, trazendo novos e constantes desafios às instituições de ensino a fim de prepararem e qualificarem os indivíduos para a atuação profissional. Desta forma, há várias peculiaridades que envolvem a efetivação de políticas públicas em relação ao *software* livre. Na Universidade Federal de Uberlândia os usuários, jovens ingressantes no Curso de Jornalismo, nas disciplinas que envolvem planejamento e produção gráfica, ainda são renitentes em adotá-lo, mesmo com resoluções internas que aconselham sua utilização, conforme dados obtidos na pesquisa de campo.

A presente pesquisa, no tocante a seus objetivos, buscou averiguar a opinião dos utilizadores do *software* livre Scribus nas disciplinas de Produção Gráfica e Planejamento Gráfico, relativas a materiais impressos. Refere-se, basicamente, a uma pesquisa classificada como descritiva, porque observa e descreve a realidade, ou seja, “[...] procura conhecer a realidade estudada, suas características, seus problemas. Pretende ‘descrever com exatidão os fatos e fenômenos de determinada realidade’”. (TRIVIÑOS apud ZANELLA, 2006, p.100). Cabe ressaltar que, “As pesquisas deste tipo têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis.” (GIL, 2008, p. 28).

Desta forma, a fim de chegar aos objetivos apontados no início do trabalho, adotou-se propostas metodológicas, especificamente com análises híbridas, que revelam tanto aspectos quantitativos quanto qualitativos, uma vez que,

As pesquisas qualitativas são na sua maior parte voltadas para a descoberta, a identificação, a descrição aprofundada e a geração de explicações. Buscam o significado e a intencionalidade dos actos, das relações sociais e das estruturas sociais.

O material básico da investigação qualitativa é a palavra que expressa o falar cotidiano, tanto ao nível das relações quanto ao nível dos discursos. No entanto, sociologicamente, a análise das palavras e das situações expressas por informantes personalizados não permanece nos significados individuais, mas nos significados compartilhados. Assim, ao entender-se a linguagem de um grupo social, pode-se prever as respostas deste grupo.

As abordagens quantitativas visam a apresentação e a manipulação numérica de observações com vista à descrição e à explicação do fenómeno sobre o

qual recaem as observações. Por sua vez a perspectiva qualitativa remete-se para um exame interpretativo não numérico das observações com vista à descoberta das explicações subjacentes e os modos de inter-relação. (COIMBRA, p. 2 e 3)

Assim sendo, são obtidos dados como opiniões, atitudes, sentimentos, e expectativas, itens que não podem ser quantificados por se diferenciarem de pessoa para pessoa. O que se descobre é uma linha de conduta/opinião dos entrevistados.

Nos procedimentos, refere-se a uma pesquisa documental, tendo como definição o conceito de Godoy (1995, p. 21) ao afirmar que nesse contexto, “[...] a palavra ‘documentos’ deve ser entendida de uma forma ampla incluindo materiais escritos como jornais, revistas, livros, cartas; dados estatísticos e elementos iconográficos como fotos, imagens, filmes, etc.”, dados não submetidos a estudos e análises anteriores.

É, ainda, uma pesquisa de natureza qualitativa, haja vista que estas “[...] partem do pressuposto de que as pessoas agem em função de suas crenças, percepções, sentimentos e valores e que seu comportamento tem sempre um sentido, um significado que não se dá a conhecer de modo imediato, precisando ser desvelado.” (ALVES, MAZZOTTI, GEWANDSZNAJDER, 2001, p.131).

Durante a pesquisa foi possível levantar o perfil socioeconômico e idade no questionário aplicado (Apêndice A), com dez perguntas, sendo quatro fechadas e seis abertas¹⁷. Importante mencionar que buscou-se averiguar a opinião dos utilizadores do *software* livre Scribus nas disciplinas de Produção Gráfica e Planejamento Gráfico, relativas a materiais impressos – jornais e revistas – do Curso de Jornalismo da UFU, no segundo semestre de 2014, período em que se desenvolvem tais disciplinas.

O *corpus* da pesquisa constituiu-se dos alunos e professores das disciplinas mencionadas acima, composto de 49 alunos e 4 professores respondentes. Os dados foram colhidos em dois dias, durante as aulas, com os alunos presentes a estas aulas. Já que todos os alunos presentes responderam ao questionário, não se utilizou amostra, sendo realizada uma pesquisa no formato de censo.

17 Nas questões fechadas, pede-se aos respondentes para que escolham uma alternativa dentre as que são apresentadas numa lista. São as mais comumente utilizadas, porque conferem maior uniformidade às respostas e podem ser facilmente processadas. Nas questões abertas solicita-se aos respondentes – que ofereçam suas próprias respostas. Este tipo de questão possibilita ampla liberdade de resposta. Mas nem sempre as respostas oferecidas são relevantes para as intenções do pesquisador. Há também dificuldades para sua tabulação. (GIL, 2008, p. 122)

A relação das respostas abertas encontra-se no Apêndice B.

Optou-se por trabalhar apenas com os dados obtidos nas respostas dos alunos. Por representarem um universo maior, possibilitaram melhor avaliação, já que entre os professores muitas respostas que teriam relevância, não foram dadas.

De acordo com os dados obtidos, em relação ao gênero dos respondentes, observa-se que, com base nos dados apresentados na Tabela 1, 31 são mulheres e 18, homens, o que corresponde a 63,27% e 36,73%, respectivamente.

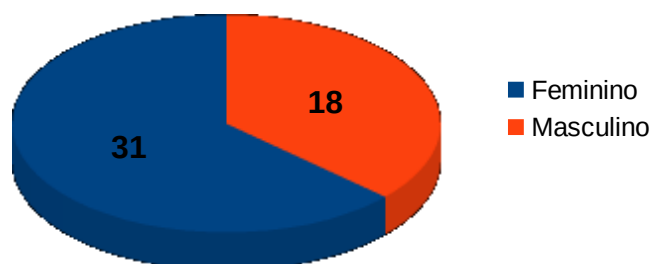
Tabela 1 – Gênero dos respondentes

Gênero	Quantidade	Percentual
Feminino	31	63,27%
Masculino	18	36,73%

Fonte: Elaborado pelo autor – 2015

Quando representado graficamente percebe-se mais facilmente a predominância do sexo feminino entre os respondentes, situação similar ao que ocorre atualmente nas Instituições de Ensino Superior (CENSUP – INEP, 2010, p. 15 e 16)

Gráfico 1 - Gênero dos respondentes



Fonte: Elaborado pelo autor – 2015

O hiato entre gêneros mostra uma assimetria entre os sexos masculino e feminino na população pesquisada. Os 63,27% das mulheres fazem parte de um fenômeno, como aponta Guedes (2008), de que há um aumento significativo da presença feminina na esfera universitária e que ocorre paulatinamente nos últimos 30 anos.

A autora deixa claro que “a entrada rápida e intensa das mulheres nas universidades [...] não significa necessariamente uma mudança substancial nas relações de gênero, embora delinieie um novo contexto” (GUEDES, 2008,p. 131).

O novo cenário que se apresenta com esta pesquisa, nos leva a uma reflexão sobre a relação do gênero feminino com a tecnologia. Para Faulkner (2001), a tecnologia faz parte do universo dos gêneros, sendo que a sua representação está ligada diretamente com a masculinidade.

Ao traçar um diálogo com as autoras e os primeiros resultados da pesquisa, percebe-se a oferta de informação, aprendizado e acesso aos *softwares* livres (SL), neste caso, principalmente ao sexo feminino, o que pode vir a contribuir para uma mudança, tanto da usabilidade, quanto na representação social dessa tecnologia.

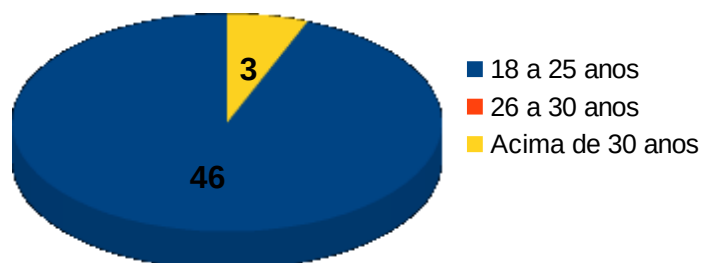
Quanto à idade, a caracterização dos respondentes aponta que 46 (93,88%) estão entre 18 e 25 anos e 3 (6,12%) estão acima de 30 anos, conforme os dados apresentados na Tabela 2.

Tabela 2 – Idade dos respondentes

Idade	Quantidade	Percentual
18 a 25 anos	46	93,88%
26 a 30 anos	0	0%
Acima de 30 anos	3	6,12%

Fonte: Elaborado pelo autor – 2015

O Gráfico 2 mostra visualmente que a maioria dos respondentes encontra-se na faixa entre 18 e 25 anos, o que também é similar aos dados sobre IES informado no CENSUP do INEP de 2010, em que metade dos alunos tem até 24 anos. O que permite inferir que a faixa etária se constitui dos recém-egressos do ensino médio, jovens, portanto, com maior acesso às TICs e integrados às tecnologias.

Gráfico 2 - Idade dos respondentes

Fonte: Elaborado pelo autor – 2015

Ao se configurar um quadro passível de mudanças na representação social dos SL (Software Livres) em relação aos gêneros, a idade se torna outro fator importante. Não apenas por delinear um fio temporal em que essa tecnologia é introduzida ou efetivamente adotada durante a vida do entrevistado, mas também por evidenciar o momento em que o SL de produção gráfica é apresentado, ou seja, ingresso na Universidade.

Dessa maneira, o acesso à rede mundial de computadores e fluxo de uso, é um fator bastante importante, por ser um canal para conhecimento desse tipo de tecnologia. De acordo com a Pesquisa de Mídia Brasileira (BRASIL, 2014), dos jovens entre 16 e 25 anos de idade, 79% têm acesso à internet. Ao relacionar este resultado com o maior escore do gráfico acima, compreendendo o intervalo de 18 a 25 anos, se considerarmos o fato de estarem matriculados no ensino superior isoladamente, o acesso à internet sobe para 88%.

Ainda, seguindo esta lógica, dos 88% que têm acesso à rede, “58% a acessam todos os dias da semana” (BRASIL, 2014, p.51).

Em relação à renda, os dados apontam que 18 pessoas (36,73%) ganham entre 1 e 3 salários mínimos; 21 (42,86%) ganham entre 4 e 6 salários mínimos, e 6 (12,24%) ganham entre 7 a 9 salários mínimos. Além disso, outros 8,16%, ou seja, 4 pessoas, ganham acima de 10 salários mínimos por mês.

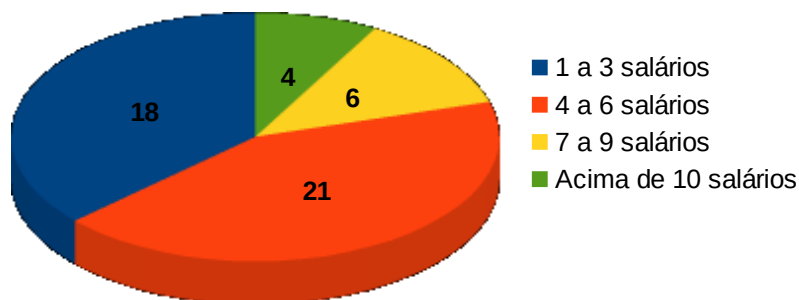
Tabela 3 – Renda familiar mensal

Renda	Quantidade	Percentual
1 a 3 salários	18	36,73%
4 a 6 salários	21	42,86%
7 a 9 salários	6	12,24%
Acima de 10 salários	4	8,16%

Fonte: Elaborado pelo autor – 2015

Neste item, observa-se no gráfico que a maioria – 31 respondentes – encontra-se na faixa salarial acima de quatro salários de renda mensal. Isto pode denotar que o fator financeiro constitui-se com possível diferencial para o acesso às tecnologias.

Gráfico 3 - Renda familiar mensal



Fonte: Elaborado pelo autor – 2015

Somados os intervalos com maior escore, a renda entre 1 a 6 salários mínimos representa 79,55%, enquanto que, acima de 7 salários, representa 20,45%. Essa divisão entre os escores, ao considerar os dados da Pesquisa de Mídia Brasileira (BRASIL, 2014), ainda sobre acesso e período de acesso, evidencia que uma menor renda configura em menos tempo de acesso, enquanto que, por outro lado, o usuário com maior renda, passa mais tempo conectado à rede.

Essas informações oferece indícios que permitem questionar se os entrevistados poderiam ter tido acesso a algum tipo de SL e até uma maior disponibilidade para aprender a trabalhar com suas funções, tanto como usuário, como programadores do *software*.

Foi questionado aos respondentes se, antes de iniciarem seus cursos na UFU, já haviam tido acesso a algum *software* livre. De acordo com as respostas, tem-se que 38,78% dos respondentes já havia acessado um *software* livre, mas 61,22% não o fizeram. E, dentre os que acessaram, o tipo de *software* mais acessado é o pacote de escritório – LibreOffice ou BrOffice – e não um programa específico para diagramação.

Embora o acesso à internet e tempo de acesso foram dois pontos trabalhados até aqui, é verificável que 61,22% dos respondentes afirmaram não ter acesso a nenhum tipo de SL. O que, conforme elenca Kuhn (2011), pode estar ligado:

- i) Aprisionamento, isto é, a dificuldade que um usuário tem em trocar um *software* por outro, já que ele adquire outros programas ou periféricos que estejam relacionados a um só tipo de sistema;
- ii) Obsolescência programada, as empresas proprietárias decidem quando um programa que produziram deve sair de mercado por conta de novas atualizações. O que, por sua vez, leva o usuário a preferir uma versão sempre mais recente e condizente com o momento tecnológico e;
- iii) o excessivo poder do fornecedor, a capacidade que os proprietários de *software* têm em ceder programas exclusivos junto a outros programas.

Uma vez delimitados os impedimentos ao acesso de novos usuários ao *software* livre, é fato de que ele não seja intransponível, afinal, 38,78% disseram já ter usado um SL, ainda que não sejam os específicos para diagramação. Neste caso, os motivos estão relacionados, como acrescentam Lascasas et al (2012, p. 2), aos custos, já que os SL são gratuitos ou comercializados a um baixo preço, e também à segurança, proporcionada pelo código aberto, que pode ser verificado e melhorado, o que nos *softwares* proprietários depende do desenvolvedor.

No que diz respeito ao primeiro contato dos discentes com um *software* livre nas disciplinas de seus respectivos cursos, conforme os dados apresentados na Tabela 4, depreende-se que 53,06% dos respondentes declararam que esse contato foi satisfatório, 18,37% apontaram que o mesmo foi indiferente. No entanto, para 20,41% dos respondentes, esse contato foi pouco satisfatório, ao passo que para 2,04% foi nada satisfatório. Cabe ressaltar que 6,12% não responderam a esse questionamento.

Tabela 4 – Primeiro contato com *software* livre nas disciplinas

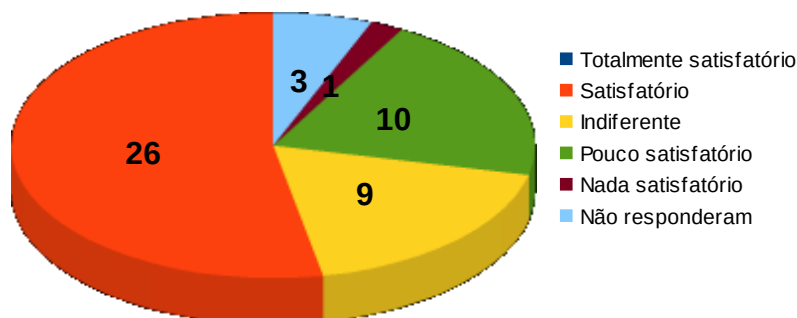
Tipo de contato	Quantidade	Percentual
Totalmente satisfatório	00	0,00%
Satisfatório	26	53,06%
Indiferente	09	18,37%
Pouco satisfatório	10	20,41%
Nada satisfatório	01	2,04%
Não responderam	03	6,12%

Fonte: Elaborado pelo autor – 2015

Como se pode observar no gráfico a seguir, a condição de satisfatório no primeiro contato com o *software* livre nas disciplinas do curso está com a maioria dos respondentes. Merece nota o

fato de que, mesmo com o aparente desconhecimento sobre o programa, não houve resistência acentuada à sua utilização. Dadas instruções de como manusear as ferramentas do *software*, as atividades transcorreram com regularidade.

Gráfico 4 - Primeiro contato com software livre nas disciplinas



Fonte: Elaborado pelo autor – 2015

Por meio da análise dos resultados, afere-se que o contato com o SL específico de diagramação, foi bem-sucedido, afinal, 53,06% o apontaram como satisfatório. Talvez, o conhecimento prévio tenha sido um fator preponderante, já que, conforme visto acima, 38,78% já tivessem contato com algum tipo de SL. Aceitando esse pressuposto, chega-se à conclusão de que apenas 14,28% tiveram o primeiro contato considerado satisfatório.

Em relação aos indiferentes (18,37%), têm-se os entrevistados que não tiveram uma opinião formada acerca da experiência ou não identificaram uma mudança idiossincrática em relação ao uso da nova ferramenta de diagramação. Por conta disso, é pertinente somá-lo aos não respondentes (6,12%), totalizando 24,49% da população entrevistada.

Em relação aos poucos satisfeitos (20,41%) e os nada satisfeitos (2,04%), aglutinando suas impressões, tem-se 22,45% dos entrevistados descontentes com a experiência de utilizar os SL de diagramação.

A partir dessa análise, é possível iniciar reflexões de que:

a) O conhecimento prévio acerca de um SL pode contribuir na habilidade e destreza em operar outros programas da mesma natureza, mas que realize operações diferentes;

b) A insatisfação em relação ao programa pode estar relacionada à falta de um conhecimento prévio, ou problemas com a interface do programa apreciado, bem como, se deve levar em conta que, em uma turma tão grande e heterogênea de jornalismo, há o fato de

que alguns alunos podem, naquele momento, ter inclinação para outras áreas da profissão que não seja especificamente a produção gráfica e planejamento gráfico.

Uma vez levantadas essas hipóteses, parte-se para análise das respostas das perguntas abertas, que podem confirmar ou não alguns pontos apresentados aqui.

Apesar da desaprovação dos alunos num primeiro momento, o desenrolar das atividades mostrou-se aceitável. E, ainda,:

o uso do software livre pelo usuário iniciante na área da informática requer certos conhecimentos que, por vezes, são diferentes daqueles já conhecidos nos softwares proprietários, afinal tratamos de um hábito enraizado há quase trinta anos, desde o lançamento da primeira versão do MS Windows em 1985. A mudança, a migração, a transição de uma tecnologia para outra, não é algo simples de se fazer. Ela requer uma pedagogia coerente com os pressupostos filosóficos que deram origem ao software livre, de acesso irrestrito. (ALENCAR, GADOTTI, 2014, P. 02)

A facilidade de utilização é categoria predominante, entre os que se mostram satisfeitos no primeiro contato com o programa. E, mesmo os que alegam demora no aprendizado, também se mostraram acessíveis a ele, notando-se o que cita o respondente R20: “Funciona tão bem quanto os pagos, embora eu tenha demorado um pouco para aprender a utilizar.”; e também o respondente R26: “Gostei de usar, mas foi mais complicado do que os outros.”

É perceptível, pelas duas respostas, que o conhecimento prévio é fator bastante preponderante. A comparação de utilização com *softwares* proprietários denuncia que os entrevistados têm algum conhecimento anterior com programas de diagramação proprietário, o que oferece indícios de que uma variável que possa dificultar uma melhor utilização do SL em diagramação seja a interface.

Sobre o trato da inclusão digital com SL, Melo e Teixeira (2009) falam de uma “pretensa dificuldade que a mudança de interface impõe a utilização” (MELO; TEIXEIRA, 2009, p.62).

Outro fator que pode dificultar, mas que é facilmente superado, está envolto ao modo como os SLs são feitos e disponibilizados. Para Sampaio (2010), se é um usuário de um SL, se:

- a) Você tem a liberdade de executar o programa para qualquer uso;
- b) Você tem a liberdade de modificar o programa para satisfazer às suas necessidades (para tornar esta liberdade efetiva, você deve ter acesso ao código fonte, já que alterar um programa sem ele é extremamente difícil);
- c) Você tem a liberdade de distribuir versões modificadas do programa, de modo que a comunidade possa se beneficiar das suas melhorias (SAMPAIO, 2010, p.3).

Percebe-se, portanto, a necessidade de se ter conhecimentos específicos de programação para que se possa alterar o SL de forma que fique customizado, o que evidencia que os SLs são feitos e modificados por usuários especializados. Assim, revela a necessidade de se pensá-los mais no nível de usabilidade e interface para o usuário não especializado. Então, neste nível, a participação em fórum de debate sobre o programa, mesmo para comentar e apresentar possíveis falhas (*bugs*), deve ser incentivada, a propósito do ideal do *software* livre ser o processo colaborativo e de compartilhamento.

Quanto ao acesso a outro *software* proprietário semelhante ao Scribus, 20,41% dos respondentes afirmaram que já tiveram tal contato, ao passo que 77,55% afirmaram que não. Outros 2,04% não responderam a esta pergunta. Nota-se, ainda, certa confusão entre programas quando alguns respondentes dizem ter tido acesso a programas semelhantes, mas mencionam programas editores de texto – pacotes de escritório – e não específicos para diagramação, que é o papel do programa Scribus.

Ademais, dentre aqueles que utilizaram outro *software* proprietário semelhante ao Scribus, 24,49% afirmaram que existe diferença entre esses softwares, mas 18,37% afirmaram não haver tal diferença. No entanto, 57,14% não responderam a esse questionamento. Em referência às possíveis diferenças entre os softwares, destacaram “maiores opções de formatação”. Neste item cabe salientar que as possibilidades de formatação necessárias ao trabalho comum das disciplinas existem em ambos os programas, mas em localizações diferentes, o que requer uma busca pelas ferramentas do *software* para localizar.

Foi questionado, também, se os respondentes pretendiam utilizar *software* livre ou proprietário ao iniciarem-se em suas respectivas vidas profissionais. Assim, 16,33% responderam que pretendem utilizar um *software* livre, 42,86% pretendem utilizar um software proprietário, e 34,69% pretendem utilizar ambos os tipos de *softwares*. Ressalta-se, todavia, que 6,12% não responderam a referida pergunta.

Levando-se em conta os 16,33% juntos aos 34,69%, a maioria é propensa a utilizar *software* livre em suas vidas profissionais. Se, por um lado o custo é levado em consideração,

já que o *software* livre costuma ser gratuito ou ter valor simbólico para aquisição, por outro lado, as necessidades para executar as atividades profissionais são, também, importantes, e o *software* livre atende às necessidades para a realização dos trabalhos. Note-se o que diz R5: “Utilização dos dois tipos de *software*, dependendo da situação em que se encontra e os recursos necessários para a realização do trabalho que se pretende.”, e ainda o que cita R34: “Se o software livre atende ao desejado da melhor maneira, não há necessidade do pago, mas caso contrário, é um gasto extremamente válido.”

Além disto, foi questionado aos respondentes se os mesmos acreditam que as Instituições Públicas de Ensino Superior devem utilizar software livre, sendo que 75,51% responderam que sim, 18,37% responderam que não, e 6,12% não responderam.

Verifica-se que a maioria é favorável à utilização do *software* livre pelas instituições de ensino. Chega-se, neste ponto, a um questionamento do motivo da resistência ao seu uso. Observa-se, também, que muitos se preocupam com o mercado de trabalho, gerador de certa dependência tecnológica dos programas proprietários.

Vale ressaltar o que dizem Alencar e Gadotti (2004, p. 06) ao afirmarem que:

O *software* livre é uma proposta contra-hegemônica aos modelos centralizados de produção e dos processos; é uma contraproposta à dependência tecnológica, ao enclausuramento do conhecimento, a monopolização dos softwares, que pertencem à humanidade; é, além de muitas outras coisas, uma contraproposta à mercantilização das relações. Um movimento de generosidade intelectual. (ALENCAR, GADOTTI, 2014, p. 06)

Neste item, cabe salientar que o baixo custo pelo *software* livre é categoria predominante entre os respondentes, mas ainda considera-se o uso no mercado como forte quesito para a escolha. Este aspecto reforça o que já se mencionou quanto à influência que os programas com maior força midiática têm sobre as escolhas dos usuários.

Mesmo nas Instituições Públicas de Ensino Superior que, além de prezar pelos custos menores, devem dispor de meios para desenvolver o conhecimento, a influência do mercado sobre os alunos é contundente. Sobre o uso do *software* livre nas Instituições de Ensino, veja-se o que responde R5: “Deve-se usar, porém as instituições devem disponibilizar os proprietários, para que os alunos tenham contato com os *softwares* que são usados no mercado de trabalho.” E ainda, R38: “Para que o aluno consiga estudar o programa em casa e se

aprofundar sem gastar com isso. Ao mesmo tempo, proprietários também podem ser importantes – devido ao interesse e à cobrança do mercado real.”

As IES são tidas como locais de desenvolvimento e aquisição de conhecimentos, o que se observa nas respostas anteriores, mas os alunos veem o mercado de trabalho comopositor do que se deve utilizar, e perdem a oportunidade de serem agentes de mudança – que tanto querem promover.

A última questão referiu-se ao auxílio do *software* livre no processo de ensino aprendizagem. Nas respostas destacou-se a facilidade de acesso como categoria importante por ser possível ter o *software* instalado em casa para continuidade e prática do que foi aprendido em sala de aula. Distingue-se o que respondeu R25: “Como são de graça, o aluno após a aula pode instalar em seu computador o *software* e aprender sozinho ou reproduzir o que já viu em sala de aula”, como também R38 “O aluno vê parte na aula e pode se aprofundar em casa. É grátis, isso facilita o acesso da maior parte dos alunos, considerando a condição econômica geral.”

Note-se que, por estas respostas, o processo ensino-aprendizagem é visto para além da sala de aula, continuado e, também, que as condições financeiras têm impacto no processo, na medida em que o baixo custo proporciona maior acessibilidade.

Referente ao processo de desenvolvimento do conhecimento ressalta-se a resposta de R34: “Da mesma forma que um *software* proprietário. Os livres, por serem, às vezes, mais simples, tornam o trabalho mais difícil, mas, ao mesmo tempo, faz com que os alunos aprendam a ‘se virar’.” E isso está no processo ensino-aprendizagem, de tal maneira que o aluno é construtor do conhecimento, além de poder compartilhar dele com os colegas de aula.

Ao confrontar o uso do SL de diagramação no âmbito da universidade pública e mercado de trabalho, principalmente na possibilidade de usá-los conforme a necessidade que decorre ao longo da vida produtiva projetada pelo entrevistado, traz à tona um embate ideológico.

Tal embate é percebido por Silveira (2009, p. 191) ao dizer que:

A análise do movimento de compartilhamento tecnológico [...] permitiu observar que as comunidades de software livre são embriões de novas relações de propriedade que se manifestam na emergência de uma nova esfera pública: a esfera pública inicialmente hacker.

A ideia de uma esfera pública *hacker* é um espaço de compartilhamento, isto é, de domínio do código-fonte do programa com intuito de aprimorá-lo.

Entretanto, como a própria pesquisa tem delineado até aqui, há uma necessidade urgente, no que tange à humanização dos SL articulados na pesquisa. A assertiva reside tanto na dificuldade em se trabalhar a interface do programa, quanto na popularização dessa ferramenta no mercado de trabalho e nas instituições de ensino superior públicas.

Por conta disso, a pesquisa de Carlotto e Ortellado (2011), delineia os cenários onde possivelmente, as necessidades apontadas pelos entrevistados serão protagonistas e atuantes.

No regime privado/empresarial, em que o imperativo da competição entre firmas impõe a dinâmica do segredo ao processo de inovação e produção do conhecimento, a propriedade intelectual torna-se um dispositivo que restringe a reprodução e a utilização do conhecimento. Já no regime público/científico, em que o imperativo da publicação é o pilar sobre o qual se estruturam todas as práticas sociais de produção do conhecimento (a meritocracia, a liderança espontânea, a revisão aberta por pares e a motivação subjetiva), a propriedade intelectual é mobilizada para autorizar a cópia, a utilização e a divulgação, acelerando o processo de inovação (CARLOTTO; ORTELLADO, 2011, p. 92-93).

Embora essa perspectiva delineie as contradições entre privado/empresarial e público/científico, é certo que eles não devam ser vistos como antagônicos. O compartilhamento é inevitável para ambos.

Por hora, tal contenda não é fácil, afinal:

Para educação, libertar-se dos softwares proprietários é um grande desafio, já que a possibilidade de independência no acesso aos códigos fontes está intimamente associada a inúmeras outras possibilidades, como a independência de fornecedores centralizados que dominam o mercado, além da ampliação de uma rede colaborativa, dimensão básica para educação. (PRETTO, 2008, 218).

Aproximar os discentes das universidades públicas aos SL pode ser uma alternativa para que as redes colaborativas sejam efetivas. Ou corre-se o risco de que usuários utilizem-se de “determinados *softwares* por anos a fio, e mentes tão criativas, muitas vezes, não se dão ao trabalho de parar para perguntar se não haveria outra solução”(FERREIRA, 2012, p. 29).

A fala emblemática do entrevistado, afirmando que os SL compelem o aluno a aprender, a “se virar”, se aproxima ao que Pretto (2008) espera das tecnologias para educação.

Com o software livre, com a possibilidade de rádio web, de edição em máquinas digitais [...] pode montar uma TV, uma rádio, uma revista, um jornal, um panfleto, gravar discos. [...] Não temos de reagir à tecnologia, nem rejeitá-la, para rejeitar essa sociedade que quer nos impor uma visão única de mundo. Temos de reagir produzindo, passando por cima, no sentido de superar (PRETTO, 2008, p. 49).

Em resumo, os resultados da pesquisa delinearão um cenário para o movimento do SL em ebulição. Seja pela imposição de possibilidades para o gênero feminino que imperativamente são a maioria nas salas de aulas das universidades e requerem um novo envolvimento com os *softwares*; seja pela pouca idade com que os discentes têm acesso aos SL e projetam a sua adoção ao longo da carreira; seja pela multiplicação de ambientes colaborativos. Até mesmo pela indicação de seu uso pelo poder público, e consequente adoção pela Universidade Federal de Uberlândia, como sugestão de aplicação, que pode servir de exemplo a outras instituições de ensino.

Por outro lado, os limites a essas realizações estão aí, expostos pelo que foi percebido neste trabalho. Há que se considerar os aspectos de humanização dos programas, indo além da linguagem de programação, com foco nas necessidades dos usuários e no fortalecimento de um espaço colaborativo capaz de transcender as fronteiras entre o científico e o empresarial.

A aprovação pela adoção dos SL no ensino superior pode servir como um fio condutor para a realização de algumas possibilidades. Mas está longe de ser a única alternativa. Outros olhares sobre as possibilidades de uso e aplicação em atividades de ensino; participação em processos colaborativos e de construção de conhecimento – próprios das instituições de ensino – envolvendo os agentes destes processos, merecem mais e novas investigações, aspectos motivadores a futuros trabalho.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho de dissertação de mestrado teve como objetivos identificar, estudar e analisar as políticas públicas no Brasil para uso do *software* livre na Universidade Federal de Uberlândia e também as opiniões dos alunos das disciplinas relacionadas à produção gráfica e planejamento gráfico do curso de Jornalismo, sobre seu uso através do emprego do programa Scribus na prática ensino-aprendizagem neste curso.

As circunstâncias que levaram a tal escolha deveram-se à proximidade com o curso, como técnico de laboratório nele alocado, bem como, este ter sido avaliado em primeira colocação na classificação do Inep/MEC em 2013.

A pesquisa procurou estudar as políticas públicas existentes para *software* livre no Brasil e analisar as opiniões dos alunos do Curso de Jornalismo desta IFE sobre o uso do *software* livre, mais especificamente o Scribus, para diagramação e produção gráfica.

A filosofia do *software* livre compreende ideias libertárias, de participação e compartilhamento do conhecimento, que poderiam ser reforçadas na universidade pública, haja vista que algumas sugestões já são propostas pelo governo e adotadas pela UFU.

No entanto, a cultura do *software* proprietário se impõe, e tal fato reforça as características de um Estado neoliberal¹⁸, voltado aos interesses do mercado global, onde o conhecimento é tido como um produto a ser comercializado.

Tal visão está tão arraigada na sociedade que os próprios alunos ingressantes na universidade, que é pública e preconiza o conhecimento compartilhado, têm a ideia de que os programas proprietários são melhores, e tal estranhamento traz barreiras ao aprendizado, já que na universidade preconiza-se a utilização de *software* livre.

Durante o curso, nas disciplinas acompanhadas, utilizou-se o *software* livre Scribus, ministrando-se, inclusive, oficinas para seu conhecimento, interação e uso. Isso serviu para reduzir o bloqueio para utilização de *software* livre e auxiliou no processo ensino-aprendizagem.

Pelas respostas obtidas no questionário, a fim de colher as opiniões dos alunos, observou-se que a maioria ficou mais suscetível ao uso de *software* livre e que houve um aumento do interesse pelas atividades desenvolvidas nas disciplinas. Um episódio relevante é

18 Estado com característica neoliberal pode ser definido como aquele onde prevalecem os ditames do mercado, ou seja, predomina a lógica do capital e, as ações do Estado com garantia de educação pública, dentre outros, acabam sendo minimizadas.

que houve alunos que buscaram por disciplinas optativas na área para melhor conhecer o processo de criação de impressos e aprofundarem-se no uso do Scribus.

Ao se considerar as políticas públicas, para o *software* livre, adotadas pelo governo, percebe-se uma visão mais voltada à administração pública, e que são ainda moderadas as propostas às instituições de ensino, nas quais os alunos ingressam com as ideias voltadas para o mercado de trabalho que idealizam e ao qual intentam pertencer.

Observou-se conflitos em alguns alunos que gostariam de utilizar o *software* livre, mas vêm-se direcionados ao mercado que lhes impõe o *software* proprietário.

Algumas questões não respondidas trouxeram certa dificuldade para a análise, o que torna plausível acreditar que alguns respondentes já têm a ideia formada sobre o tema, ou não houve interesse em participar.

As informações obtidas na bibliografia e nos dados da pesquisa dão conta de que as IFES deveriam proporcionar condições ao desenvolvimento e compartilhamento do conhecimento, já que este é, ou deveria ser, pertencente à sociedade, mas o que se observa é uma tendência ao uso do conhecimento como forma de auferir lucros.

Embora não mencionado no decorrer do trabalho, mas para ilustrá-lo, até mesmo um professor, que ingressou na universidade vindo da iniciativa privada, no início das disciplinas tinha a ideia de que os *softwares* proprietários eram melhores. Felizmente, no transcorrer das atividades, convenceu-se de que o *software* livre se presta muito bem às atividades em sala de aula e é importante ferramenta no processo ensino-aprendizagem não havendo necessidade de se depender do mercado privado.

O ideário do *software* livre vai além de vantagens financeiras e isso, principalmente em uma instituição pública, deveria ser incentivado. Os alunos nas IFES, em sua maioria, jovens, podem entender e aceitar a ideia de liberdade que o *software* livre promove, e serem propagadores de tais propósitos, que coadunam com os da universidade. Ainda de acordo com a bibliografia e os dados da pesquisa, percebe-se que essa possibilidade é válida na medida em que a maioria aceita tais percepções e já se utilizaram do *software* livre no cotidiano.

Pois bem, cabe a todos envolvidos no processo que compreende as políticas públicas e ensino, oferecer condições para utilização do *software* livre e disseminar as ideias inerentes a ele.

Presentemente, ainda há um embate entre o *software* livre e o proprietário, que tende ao segundo devido à influência da poder econômico. Assim sendo, cabe aos atores pertencentes à educação, potencializar oportunidades de implementação das ideias de

compartilhamento do conhecimento, o que vale tratamento especial por parte de todos, já que envolve os integrantes das IFES, intimamente ligados à sociedade, de forma a incentivar mudanças em seus valores, facultando um enlace de conhecimentos irrestrito e sem domínio.

Consideramos que este trabalho exprime uma etapa importante para que se proceda a pesquisas futuras e que as análises e pressupostos que se apresentaram neste integram um conjunto de informações que podem desencadear novos olhares e planos sobre as políticas públicas para a utilização do *software* livre num âmbito mais amplo.

REFERÊNCIAS

- ADOBE INDESIGN - <<http://macguild.org/reviews/review304.html>> Acesso em: 10 jun. 2014.
- ALENCAR, Anderson Fernandes; GADOTTI, Moacir. **A migração do *software* proprietário para o *software* livre como processo pedagógico.** Cadernos de Pesquisa, São Luís, v. 21, n. 2, mai./ago. UFMA. 2014
- ALVES-MAZZOTTI, Alda Judith; GEWANDSZNAJDER, Fernando. **O método nas ciências naturais e sociais:** pesquisa quantitativa e qualitativa. 2. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2001.
- BATTEZZATI, Silma Cortes da Costa. **Comunicação Social com *software* livre.** 2009. 231 f. Tese (Doutorado em Processos Comunicacionais) – Faculdade de Comunicação Social. Universidade Metodista de São Paulo – São Bernardo do Campo
- BRASIL (Org.). **Censo da Educação Superior 2010** – INEP – outubro 2011
- BRASIL (Org.). **Histórico do Governo Eletrônico.** Disponível em: <<http://www.governoeletronico.gov.br/o-gov.br/historico>> Acesso em: 07 jan. 2013.
- BRASIL (Org.). **LEI Nº 9.394, DE 20 DE DEZEMBRO DE 1996.** Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm> Acesso em: 07 jan. 2013.
- BRASIL. Presidência da República. Secretaria de Comunicação Social. **Pesquisa de mídia brasileira 2014:** hábitos de consumo de mídia pela população brasileira. Brasília: SECOM, 2014.
- CARLOTTO, M. C.; ORTELLADO, P. *Activist-driven innovation: uma história interpretativa do *software* livre.* In: **Revista Brasileira de Ciências Sociais.** [online]. 2011, vol.26, n.76, pp. 77-102. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbcsoc/v26n76/05.pdf>>. Acesso em: 25 fev. 2015. ISSN 0102-6909.
- CARVALHO, Ricardo Ferreira; SANTOS, Adriana Cristina Omena. Políticas Públicas Voltadas para o *software* Livre na Educação Superior: o uso do programa Scribus no Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia. In: **EPITC Online** – Revista Eletrônica Internacional de Economia Política da Informação, da Comunicação e da Cultura – v. 16, nº 2, 2014 – Disponível em <<http://www.seer.ufs.br/index.php/eptic/article/view/2173/1956>> Acesso em: 18 nov. 2014.
- CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede** - A Era da Informação: economia, sociedade e cultura; v.1. 3. São Paulo. Paz e Terra, 1996.
- CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede** - A Era da Informação: economia, sociedade e cultura; 8. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CASTRO, Maria Helena Guimarães. **Políticas públicas:** conceitos e conexões com a realidade brasileira. In: CANELA, Guilherme (Org.). Políticas Públicas Sociais e os desafios para o Jornalismo. São Paulo: Cortez Editora, 2008.

COIMBRA, Ana Albuquerque Queiros. **Pressupostos epistemológicos de base, diferenças entre as metodologias qualitativas e as quantitativas.** Curso de Licenciatura em Enfermagem da Escola Superior de Enfermagem de Bissaya Barreto (Portugal). Disponível em : <<http://www.anaqueiros.com/educação-e-pesquisa/investigação-qualitativa/>> Acesso em 25 fev. 2015.

COMUNIDADE SCRIBUS BRASIL (Org.). **Comunidade Scribus Brasil.** Disponível em: <<http://wiki.softwarelivre.org/Scribus>>. Acesso em: 07 jan. 2013.

DEMETER, Paulo Roberto. **Políticas públicas: é preciso conhecer.** Bahia: associação de Advogados de Trabalhadores Rurais no Estado da Bahia. Disponível em: <http://www.dhnet.org.br/dados/cursos/aatr2/a_pdf/02_aatr_pp_conhecer.pdf> Acesso em 07 out. 2014.

DURLI, Zenilde. **Políticas educacionais no contexto das políticas sociais.** In: HETKOWISKI, Tânia Maria (Org.). **Políticas públicas & Inclusão digital.** Salvador: EDUFBA, 2008.

FAULKNER, W. The technology question in feminism: A view from feminist technology studies. **Women's Studies International Forum**, vol. 24, n. 1, janeiro/fevereiro, 2001. p. 79-85. ISSN: 0277-5395.

FERREIRA, H. Design Editorial com ferramentas livres: uma quebra de paradigmas. **Revista Espírito Livre Especial.** Nº 035. Fevereiro, 2012. p. 28-31. Disponível em: http://revista.espiritolivres.org/pdf/Revista_EspiritoLivre_035_Fevereiro2012.pdf. Acesso em 10 de fevereiro, 2014. ISSN: 2236031X.

FERREIRA, Maria da Conceição Alves; SILVA, Bento Duarte da. Docência online: uma tessitura pedagógica/comunicacional. **Actas do X Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia.** Braga: Universidade do Minho, 2009. ISBN – 978-972-8746-71-1.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia – Saberes necessários à prática educativa,** 25ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996

FREE *software* FOUNDATION. <<http://www.fsf.org/pt-br>> Acesso em: 28 ago 2013.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social,** 6ª ed. São Paulo : Atlas, 2008.

GODOY, Arilda Schmidt. **Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais.** Revista de Administração de Empresas. São Paulo, v.35, n.3, p.20-29, mai./jun. 1995.

GNU.ORG. <<http://www.gnu.org/gnu/gnu-history.html> > Acesso em: 30 ago. 2013.

GUEDES, M. C. A presença feminina nos cursos universitários e nas pós-graduações: desconstruindo a ideia da universidade como espaço masculino. **Revista História, Ciências, Saúde-Manguinhos,** vol.15. Rio de Janeiro, 2008. p. 117-132. ISSN: 0104-5970.

HOELTZ, M. **Design gráfico: dos espelhos às janelas de papel.** Anais do 24. Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Campo Grande/MS, setembro 2001. São Paulo, Intercom/Portcom: Intercom, 2001. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/48382170500158557970000552165313187892.pdf>>. Acesso em: 18 nov. 2014.

KUHN, D. L. **Elementos para uma proposta de política pública para adoção de Software Livre no Governo Federal.** 2011. 96 f. (Monografia) Lato Sensu em Administração de Redes Linux, Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2011.

LASCASAS, A. C; et all. Software Livre: Por que usar? **Anais do Congresso Nacional Universidade, EAD e Software Livre.** N.3, V.2, 2012. S/N. ISSN: 2317-0220.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica.** 5. ed. - São Paulo. Atlas. 2003.

LÉVY, Pierre, **Ciberespaço.** São Paulo: Editora 34, 1999.

LIMA, Cíntia Rosa Pereira, coord.; MELLO, Fernando Amorim Soares de.; RUBIM, Thiago Freitas. **Política pública de utilização de software livre.** Série Cadernos Normativos, 3. Brasília. Senado Federal, 2012. Disponível em: <<http://www2.senado.gov.br/bdsf/item/id/243078>> Acesso em: 09 out. 2014.

LOPES, João Carlos dos Santos. **Políticas Públicas para Tecnologia da Informação e Comunicação – A adoção de soluções abertas e softwares públicos: “O Caso Dataprev”** - Monografia apresentada como Trabalho de Conclusão do Curso de Especialização em Gestão Pública da ENAP – Escola Nacional de Administração Pública. Brasília. 2009.

MALUSÁ, S. O docente, o sistema socioeconômico atual, a ética, e os desafios à educação. **Revista de Educação do Cogeime**, ano 10, n. 18, p. 25-35, jun. 2001.

MASETTO, M. T. (org). **Docência na Universidade.** Campinas, SP: Papirus, 1998.

MASETTO, M. T. **Competência Pedagógica do Professor Universitário.** São Paulo: Summus, 2003.

MELLO, E. F. F.; TEIXEIRA, A. C. Oficinas de Informática e Cidadania: Em busca de um modelo de inclusão digital baseado no protagonismo. In: TEIXEIRA, A. C.; MARCON, K. (Orgs.). **Inclusão Digital: experiências, desafios e perspectivas.** Passo Fundo: Ed. Universidade do Passo Fundo, 2009. p. 54-72. ISBN: 978-85-7515-705-3.

MICHELAZZO, Paulino, Os benefícios da educação e da inclusão digital. A sociedade em rede. In: - SILVEIRA, Sérgio Amadeu da, CASSINO, João (Org.). **Software livre e inclusão digital.** São Paulo: Conrad Editora, 2003

MORAN, José Manoel, MASETTO, Marcos T., BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** Mediação pedagógica e o uso da tecnologia. Campinas, SP. Ed. Papirus, 2000.

MORAN, José Manuel. Os novos espaços de atuação do educador com as tecnologias. Anais do 12º Endipe – Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino, in ROMANOWSKI, Joana Paulin et al (Orgs). **Conhecimento local e conhecimento universal: Diversidade, mídias e tecnologias na educação**. vol 2, Curitiba, Champagnat , 2004, páginas 245-253.

PINHEIRO, Walter. Copyleft. In: CASSINO, João; SILVEIRA, Sérgio Amadeu (Org.), **Software livre e inclusão digital**. São Paulo: Conrad Editora, 2003.

PRETTO, N. L. **Escritos sobre educação, comunicação e cultura**. Campinas: Papyrus, 2008. ISBN:978-85-308-0861-7.

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA - UFU (Org.). **Linha de Pesquisa "Trabalho, Sociedade e Educação"**. Disponível em: <<http://www.ppged.faced.ufu.br/node/83>>. Acesso em: 17 jan. 2013.

SAMPAIO, C. **Criando Macros no BrOffice Calc**: Compatível com versões 3.2 e 3.1 do BOffice.org. Rio de Janeiro: Brasport, 2010. ISBN 978-85-7452-448-1.

SANTOS, Boaventura de Sousa. **Pela mão de Alice**. 10ª ed. São Paulo: Cortez Editora, 2005.

SILVA, Rafael Souza. **Diagramação**: o planejamento visual gráfico na comunicação impressa. São Paulo: Summus, 1985.

SILVEIRA, Sergio Amadeu (Org.). **Software livre e inclusão digital**. São Paulo: Conrad Editora, 2003

SILVEIRA, Sergio Amadeu. **A noção de exclusão digital diante das exigências de uma cibercultura**. In: HETGOWSKI, Tânia Maria (Org.) **Políticas públicas & inclusão digital**. Salvador: EDUFBA, 2008.

SILVEIRA, Sergio Amadeu. **Inclusão digital, software livre e globalização contra hegemônica**. In: Parcerias Estratégicas – Seminários temáticos para a 3ª Conferência Nacional de Ciência, Tecnologia e Inovação. Ed. Especial, n. 20, parte 1. Inclusão Social. p. 459 a 484. Brasília-DF. 2005.

SILVEIRA, Sergio Amadeu. Mobilização colaborativa, cultura hacker e a teoria da propriedade imaterial. In. AGUIAR, V. M. et al. **Software livre, cultura hacker e o ecossistema de colaboração**. São Paulo: Momento Editorial, 2009. p. 189-270. ISBN: 978-85-62080-03-6.

SOUZA, Celina. **Políticas públicas**: uma revisão da literatura. Sociologias. no. 16. Porto Alegre. Jul./Dez. 2006.

TEIXEIRA, Elenaldo Celso. **O Papel das Políticas públicas no desenvolvimento local e na Transformação da Realidade**. Bahia: Associação de Advogados de Trabalhadores Rurais no Estado da Bahia. Disponível em: <http://www.dhnet.org.br/dados/cursos/aatr2/a_pdf/03_aatr_pp_papel.pdf>. Acesso em: 07 out. 2014.

TOFFLER Alvin. **A Terceira Onda**: a morte do industrialismo e o nascimento de uma nova civilização. 26ª. Ed. Rio de Janeiro: Editora Record, 2001.

TONUS, Mirna; OMENA, Adriana. **Breve panorama da inserção das tecnologias da informação e comunicação na formação de jornalistas em Uberlândia-MG** – trabalho apresentado no FORUM NACIONAL DE PROFESSORES DE JORNALISMO / XIII ENCONTRO NACIONAL DE PROFESSORES DE JORNALISMO.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA (UFU) – **Plano diretor de Tecnologia da Informação** – 2014 – Disponível em:

<http://www.cgti.ufu.br/sites/cgti.ufu.br/files/ResCONDIR-01-2014_PDTI2013-2014.pdf> Acesso em 07/10/2014

VALOIS. Djalma. *Copyleft*. In: CASSINO, João; SILVEIRA, Sérgio Amadeu (Org.), **Software livre e inclusão digital**. São Paulo: Conrad Editora, 2003.

ZANELLA, Liane Carly Hermes. **Metodologia da Pesquisa**. Florianópolis: SEaD/UFSC, 2006.

APENDICE A - Questionário

Opinião Software livre - SCRIBUS

1. Sexo:

Masculino

Feminino

2. Idade

3. Renda mensal familiar

1 a 3 salários

4 a 6 salários

7 a 9 salários

acima de 10 salários

4. Antes de entrar na UFU, já teve acesso a algum software livre?

() Sim

() Não

Qual (Quais)_____

5. Como foi seu primeiro contato com software livre nas disciplinas do curso?

Totalmente satisfatório

Satisfatório

Indiferente

Pouco satisfatório

Nada satisfatório

5a. Por que?

6. Antes de usar o SCRIBUS você teve acesso/uso de outro software livre proprietário com características semelhantes?

Software proprietário: não é um programa livre, por exemplo, InDesign

- Sim
- Não

6a. Se SIM na pergunta anterior, qual?

7. Caso tenha usado software proprietário semelhante ao SCRIBUS, em sua opinião, existe diferença entre este software e o SCRIBUS?

- Sim
- Não

7a. Comente a resposta da pergunta anterior

8. Você pretende utilizar software livre ou software proprietário ao iniciar sua vida profissional (fora da UFU)? *

Marque todas que se aplicam.

- Software livre
- Software proprietário

8a. Comente a resposta da pergunta anterior

9. Você acredita que as Instituições Públicas de Ensino Superior devem utilizar software livre?

- Sim
- Não

9a. Comente a resposta da pergunta anterior

10. Em sua opinião, como o uso do software livre pode auxiliar o processo de ensino-aprendizagem?
-

APÊNDICE B – Respostas ao Questionário

Buscando-se cumprir o objetivo proposto, fora aplicado um questionário composto por dez questões a discentes e docentes do curso de Comunicação Social - Jornalismo. Em relação ao gênero dos respondentes, observa-se que, com base nos dados apresentados na Tabela 1, 31 são mulheres e 18 são homens, o que corresponde a 63,27% e 36,73%, respectivamente.

Tabela 1 – Gênero dos Respondentes

GÊNERO	FEMININO	31	63,27%
	MASCULINO	18	36,73%
	Total	49	100,00%

Fonte: elaborado pelo autor (2015)

Quanto à idade, a caracterização dos respondentes aponta que 12 (24,49%) possuem 18 anos; 16 (32,65%) possuem 19 anos; 11 (22,45%) possuem 20 anos. Além disso, 3 (6,12%) e 4 (8,16%) respondentes, possuem, respectivamente, 21 e 22 anos de idade. Por fim, observa-se que 3 respondentes que têm entre 34 e 36 anos equivalem juntos a 7,12% dos respondentes, conforme os dados apresentados na Tabela 2.

Tabela 2 – Idade dos Respondentes

IDADE	18 anos	12	24,49%
	19 anos	16	32,65%
	20 anos	11	22,45%
	21 anos	03	6,12%
	22 anos	04	8,16%
	34 anos	01	2,04%
	35 anos	01	2,04%
	36 anos	01	2,04%
	Total	49	100,00%

Fonte: elaborado pelo autor (2015)

Em relação à renda, os dados apontam que 18 pessoas (36,73%) ganham entre 1 e 3 salários mínimos; 21 (42,86%) ganham entre 4 e 6 salários mínimos, e 6 (12,24%) ganham entre 7 a 9 salários mínimos. Além disso, outros 8,16%, ou seja, 4 pessoas, ganham acima de 10 salários mínimos por mês.

Foi questionado aos respondentes se, antes de os mesmos iniciarem seus cursos na UFU, já haviam tido algum acesso a software livre. De acordo com as respostas, tem-se que 38,78% dos respondentes já havia acessado um software livre, mas 61,22% não haviam tido. Em relação àqueles que haviam tido contato, os softwares acessados foram:

Questão 4	
R1	
R2	
R3	GIMP, LIBRE OFFICE
R4	
R5	
R6	
R7	
R8	Photoscape
R9	
R10	
R11	Linux, libre Office
R12	
R13	
R14	
R15	Linux
R16	
R17	Photoscape, VLC
R18	Broffice
R19	
R20	
R21	Broffice, Visualof, Xampp.
R22	
R23	
R24	
R25	Gimp
R26	
R27	
R28	
R29	
R30	
R31	Linux em geral.

R32	
R33	Scribus
R34	Libre Office
R35	
R36	
R37	
R38	Br Office, Converter youtube
R39	
R40	Movie maker
R41	
R42	Scribus e Movie maker
R43	
R44	Photo Fihre
R45	
R46	
R47	
R48	
R49	

No que diz respeito ao primeiro contato dos discentes com um software livre nas disciplinas de seus respectivos cursos, conforme os dados apresentados na Tabela 3, depreende-se que 53,06% dos respondentes declararam que esse contato foi satisfatório, 18,37% apontaram que o mesmo foi indiferente. No entanto, para 20,41% dos respondentes, esse contato foi pouco satisfatório, ao passo que para 2,04% foi nada satisfatório. Cabe ressaltar que 6,12% não responderam a esse questionamento.

Tabela 3 – Primeiro Contato com Software livre em Disciplinas

	Totalmente satisfatório	00	0,00%
	Satisfatório	26	53,06%
	Indiferente	09	18,37%
QUESTÃO 5	Pouco satisfatório	10	20,41%
	Nada satisfatório	01	2,04%
	Não responderam	03	6,12%
	Total	49	100.00%

Fonte: elaborado pelo autor (2015)

As razões pelas quais os discentes classificaram esse primeiro contato da forma apresentada acima, são as seguintes:

Questão: 5a	
R1	Tive facilidade no uso e acesso, e o resultado foi positivo.
R2	
R3	Além da interface ser um bocado deselegante, as principais funções encontram-se "escondidas". O software livre é bom para trabalhos superficiais. Tem por exemplo o Audacity, bom para trabalhos caseiros, insustentável para projetos comerciais.
R4	
R5	Cumpre grande parte dos recursos necessários que se deve ter na diagramação de trabalhos das disciplinas do curso. O primeiro contato foi bastante satisfatório, porém ao se aprofundar meus conhecimentos na área, pude perceber que o software livre possui menos recursos e muitas das vezes são mais difíceis de se manusear e constantemente dão erros.
R6	Uma aula é pouco para ensinar a mexer no software.
R7	Porque o que tive contato são de péssima qualidade.
R8	Fácil de se usar
R9	Simples utilização
R10	O software, por ser livre, é bem satisfatório e de uso intuitivo
R11	Pois eles não oferecem muitas diversidades de opção
R12	Não tive muito contato com o software fora do ambiente acadêmico, por isso escolhi "indiferente".
R13	
R14	Abrir interesse para a busca de novos programas que possam auxiliar no desempenho de trabalho.
R15	
R16	
R17	Nos pagos de preço intermediário o produto oferecido chega a ser melhor, desde sua aparência forma de navegação e recursos técnicos.
R18	Não me aprofundi como deveria, a oportunidade foi dada.
R19	Porque o software tem recursos muito parecidos com os dos softwares pagos.
R20	Funciona tão bem quanto os pagos, embora eu tenha demorado um pouco para aprender a utilizar.
R21	Não pude usá-lo muito, portanto o contato foi pequeno.
R22	Foi satisfatório, porque compreendi facilmente seu funcionamento.
R23	Porque pude ter conhecimento de tal programa, que antes não tinha acesso.
R24	Não me interesse pela área de editoração.
R25	Software de fácil manipulação.
R26	Gostei de usar, mas achei mais complicado do que os outros.
R27	Não disponibiliza ferramentas essenciais de edição que outros tem.
R28	Porque foi algo normal.
R29	Porque me trouxe noções de planejamento gráfico num programa fácil de manusear e baixar. No entanto, não foi totalmente satisfatório por razões técnicas do próprio scribus, ainda pouco desenvolvido.

R30	Porque sempre é válido aprender coisas novas.
R31	Por não ter dificuldade para aprender a lidar com a mecânica de softwares novos.
R32	
R33	Consegui entender o básico do programa
R34	Poucos recursos, usabilidade mais difícil e trabalhosa.
R35	O software é muito complicado de mexer e tem poucos recursos/ferramentas.
R36	
R37	
R38	
R39	Muito difícil.
R40	Em 4 semestres foram disponibilizados apenas 3 dias de aula com o técnico, que apesar de paciente e bom, teve seu desempenho devido as poucas horas disponibilizadas.
R41	Pois executa funções necessárias para nossas atividades, mesmo que talvez falte algumas ferramentas.
R42	Porque não sabia como usá-lo e tive que aprender sozinha.
R43	Com orientação, o aproveitamento foi satisfatório.
R44	Porque ainda não tive muito contato estes programas.
R45	Achei um pouco complicado de inicio, mas com o tempo me familiarizei.
R46	
R47	
R48	Não teve contato.
R49	

Quanto ao acesso a outro software semelhante ao Scribus, 20,41% dos respondentes afirmaram que já tiveram tal contato, ao passo que 77,55% afirmaram que não. Outros 2,04% não responderam a esta pergunta. Os softwares mais utilizados por aqueles que afirmaram já ter utilizado outro semelhante ao Scribus, são:

Questão: 6a	
R1	
R2	Word
R3	Nenhum, pois não utilizava processos de diagramação.
R4	
R5	
R6	Indesing
R7	
R8	
R9	Corel Draw
R10	Office

R11	
R12	
R13	
R14	
R15	
R16	
R17	
R18	
R19	
R20	
R21	
R22	
R23	
R24	
R25	
R26	Office (word)
R27	Word
R28	
R29	Corel Draw
R30	
R31	
R32	
R33	
R34	
R35	
R36	
R37	
R38	Programinhas do Adobe Pro (período de teste)
R39	
R40	Indesign
R41	
R42	
R43	
R44	Word Office
R45	
R46	

R47	
R48	
R49	

Ademais, dentre aqueles que utilizaram outro software proprietário semelhante ao Scribus, 24,49% afirmaram que existem diferenças entre esses softwares, mas 18,37% afirmaram não haver tais diferenças. No entanto, 57,14% não responderam a esse questionamento. Os respondentes apontaram as seguintes diferenças em relação aos softwares:

Questão: 7a	
R1	
R2	Ferramentas de edição.
R3	
R4	
R5	
R6	Mais fácil de utilizar
R7	
R8	
R9	SCRIBUS é mais específico e simples
R10	
R11	Pois há mais opções de formatação
R12	
R13	
R14	
R15	
R16	
R17	
R18	
R19	
R20	
R21	
R22	
R23	
R24	
R25	

R26	O Scribus é mais complicado, complexo.
R27	O outro é bem melhor do que o scribus.
R28	
R29	O Corel Draw apresenta mais recursos.
R30	
R31	
R32	
R33	
R34	
R35	
R36	
R37	
R38	Não sei. Não usei o scribus.
R39	Facilidade aos atalhos, mais opções de formatação/diagramação.
R40	Indesign é muito mais completo, além de ser o programa mais utilizado para diagramação.
R41	
R42	
R43	Nunca usei o software anteriormente.
R44	
R45	
R46	
R47	
R48	
R49	

Foi questionado, também, se os respondentes pretendiam utilizar software livre ou proprietário ao iniciarem-se em suas respectivas vidas profissionais. Assim, 16,33% responderam que pretendem utilizar um software livre, 42,86% pretendem utilizar um software proprietário, e 34,69% pretendem utilizar ambos os tipos de software. Ressalta-se, todavia, que 6,12% não responderam a referida pergunta. Em referência às possíveis utilizações de softwares livres ou proprietários, os respondentes disseram que:

Questão: 8a	
R1	De acordo com as necessidades, não tenho restrições a nenhum.
R2	Familiaridade
R3	A segurança de suporte que o software pago garante, é fundamental.
R4	

R5	Utilização dos dois tipos de software, dependendo da situação que se encontra e os recursos necessários para a realização do trabalho que se pretende.
R6	Pretendo utilizar os softwares que tenho mais facilidade
R7	Possuem mais qualidade.
R8	São mais fáceis de encontrar
R9	Pois terei dinheiro para pagar um software
R10	
R11	Devido a credibilidade e variedade
R12	Levando em consideração um futuro profissional em edição e/ou diagramação é imprescindível usar algum destes softwares, seja livre ou proprietário.
R13	
R14	
R15	
R16	
R17	CAMTASIASTUDIO, SONYVEGAS são os programas que já uso e tenho familiaridade com seus recursos
R18	No início a intenção é ter o menor custo possível.
R19	
R20	Fora da UFU pretendo utilizar os softwares que eu tiver acesso.
R21	Softwares de edição de texto, montagem de apresentação, de edição de fotos (ex: Word, Power point, programas da adobe)
R22	Software livre, pois evita gastos e de fácil acesso.
R23	Talvez o que a própria empresa já trabalhe.
R24	Pretendo usar todos os softwares disponíveis, aprender e usar os que não conheço.
R25	Em sua maioria, os softwares proprietários são os melhores e possuem mais ferramentas a disposição do utilizado.
R26	Gosto dos dois tipos e acredito que podem se complementar.
R27	
R28	Porque é gratuito.
R29	A maior gama de recursos torna os softwares proprietários mais atraentes.
R30	Pois geralmente apresentam mais opções de edição.
R31	Tenho preferência pela versão livre de alguns programas, como o conjunto LibreOffice e o editor de imagens Gimp, e pelo sistema operacional pago Windows.
R32	
R33	É de mais fácil acesso.
R34	De maneira geral softwares proprietários oferecem mais recursos, mas a idealização deve ser pensada de acordo com as necessidades. Se o software livre atende o desejado da melhor maneira não há necessidade do pago, mas caso contrário é um gasto extremamente válido.
R35	Um software de qualidade e que ofereça os recursos necessários para se obter um bom trabalho.
R36	
R37	

R38	Se minha condição financeira permitir, uso o proprietário. Caso o livre seja tão bom quanto, uso o livre. E se financeiramente não puder, é livre mesmo.
R39	
R40	É indispensável o conhecimento de ambos para o jornalista atual.
R41	Ambos são importantes e auxiliam em trabalhos profissionais.
R42	Quando não tiver o software livre, vale usar o profissional.
R43	Maior número de recursos.
R44	
R45	Ambos são válidos.
R46	Por acreditar ter algumas ferramentas adicionais que os software livre.
R47	
R48	
R49	Aprendi a utilizar apenas proprietário.

Ademais, foi questionado aos respondentes se os mesmos acreditam que as Instituições Públicas de Ensino Superior devem utilizar software livre, sendo que 75,51% responderam que sim, 18,37% responderam que não, e 6,12% não responderam. Em relação a essa crença, os respondentes complementaram que:

Questão: 9a	
R1	São válidos e tem acesso facilitado para estudantes
R2	
R3	
R4	
R5	Deve-se usar, porém as instituições devem disponibilizar os proprietários, para que os alunos tenham contato com os softwares que são usados no mercado de trabalho.
R6	Por ser livre é mais fácil para a instalação
R7	Por causa da baixa qualidade
R8	Para evitar gastos
R9	Se for viável, é uma alternativa
R10	
R11	Não somente livre, os proprietários também
R12	Uma instituição pública de ensino deve sim utilizar softwares livre, até por ser uma instituição "livre".
R13	
R14	
R15	Corta gastos
R16	
R17	Acredito que um misto seria melhor por causa do mercado de trabalho

R18	Por custo e direitos.
R19	É interessante expor aos alunos a infinidade de possibilidades para fazer os trabalhos.
R20	Sim, pois como instituição pública, é necessário não pressupor que os alunos tenham acesso a software proprietário.
R21	Além de softwares livres, deveria usar também, softwares proprietários, pois nem sempre há softwares livres que fazem o que precisamos.
R22	Esse tipo de software é mais “democrático”
R23	De forma que permita que o aluno tenha acesso ao programa mesmo estando fora dos vínculos universitários.
R24	Ele é mais fácil para ser encontrado.
R25	O aluno tem a oportunidade de instalar gratuitamente o software em seu computador.
R26	Porque não tem custo e os alunos podem usar à vontade.
R27	
R28	
R29	O aluno é beneficiado pela parte prática do planejamento gráfico.
R30	Por serem gratuitos.
R31	Sim, a fim de redução de custos.
R32	
R33	É importante para que o estudante se familiarize.
R34	Idem 8a.
R35	Não necessariamente. Acredito que deve utilizar de um software de qualidade independente de ser livre ou não.
R36	
R37	
R38	Para que o aluno consiga estudar o programa em casa e se aprofundar sem gastar com isso. Ao mesmo tempo, proprietários também podem ser importantes – devido o interesse e cobrança do mercado real.
R39	As universidades possuem condições de possuírem software proprietário que são mais eficientes.
R40	Mas também proprietário como corel, photoshop.
R41	Por não serem pagos são de maior acesso.
R42	Como o livre não é pago, é sempre valido
R43	Para conhecimento prévio à entrada na graduação
R44	Porque diminuíram os gastos e utilizariam os recursos recebidos em outras áreas prioritárias das universidades.
R45	Ao menos para cursos de comunicação é muito importante.
R46	
R47	
R48	
R49	Porque estimula a colaboração.

Quanto ao auxílio do software livre no processo de ensino aprendizagem, as respostas obtidas foram as seguintes:

Questão: 10	
R1	O aluno tem maior facilidade para acessar o software e pode utilizá-lo em diversos ambientes, o que não ocorre tanto com outros.
R2	
R3	
R4	
R5	Claro. Principalmente na ausência de softwares proprietários. A ausência de softwares como este no processo que não pode acontecer.
R6	Por ser possível baixar em casa, é mais fácil para treinar em casa.
R7	Não tenho conhecimento sobre o assunto.
R8	Evitar o consumo, economizar, poupar
R9	Dando acesso a programas importantes
R10	O uso é fácil e não há burocracia para o acesso.
R11	No entendimento dos métodos práticos e teóricos.
R12	O software livre serve de base para se aprender as ferramentas de uso.
R13	Muito pouco, não integra a realidade do mercado.
R14	Sim
R15	Não há muita diferença em relação ao software proprietário
R16	
R17	Pode dar ao aluno um conhecimento básico e barato, no entanto, cada redação ou empresa jornalística pode usar software pago diferente.
R18	Principalmente em fazer com qualidade custo baixo.
R19	
R20	
R21	Com certeza. O contato com qualquer elemento diferente traz aprendizado.
R22	Esse tipo de software é um material de fácil acesso.
R23	Permitindo o acesso do aluno mesmo fora da universidade.
R24	Além de não gerar custos, o aluno aprende a lidar com as novas tecnologias.
R25	Como são de graça, o aluno após a aula pode instalar em seu computador o software e aprender sozinho ou reproduzir o que já viu em sala de aula.
R26	
R27	
R28	Porque tem a possibilidade de baixar em casa e praticar o que foi aprendido em sala.
R29	Enriquecendo o aprendizado prático do aluno.
R30	
R31	Por ter uma manipulação considerada mais complexa ou fora do costume do usuário, o uso do software livre é importante para o treino da habilidade de resposta rápida a situações diversas.
R32	

R33	O programa auxilia no desenvolvimento de trabalho, dando uma visão mais ampla.
R34	Da mesma forma que um software proprietário. Os livres, por serem, as vezes, mais simples tornam o trabalho mais difícil, mas, ao mesmo tempo faz com que os alunos aprendam a “se virar”.
R35	
R36	
R37	
R38	O aluno vê parte na aula e pode se aprofundar em casa. É grátis isso facilita o acesso da maior parte dos alunos, considerando a condição econômica geral.
R39	Não sei.
R40	Não sei responder.
R41	Por serem livres, são de mais fácil acesso e ainda assim oferecem funções e ferramentas importantes para nossa formação.
R42	Ele é uma ferramenta no ensino-aprendizagem
R43	A partir do uso de recursos diversos
R44	Por não serem necessários gastos, os softwares livres podem servir de incentivo nos processos de aprendizagem.
R45	Mesma resposta da anterior.
R46	Pois auxilia o que aprendemos na teoria com a prática, nos inserindo em novas tecnologias.
R47	Não sei
R48	
R49	Estimulando os avanços tecnológicos a partir da criatividade e colaboração dos alunos.