Instituição
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo

Título da tecnologia
Oficinas Lablivre/Metaprojeto – Parque Da Juventude

Título resumo

Resumo
Criado em 2007 e situado no Parque da Juventude em São Paulo – capital, o Lablivre / Metaprojeto é um espaço aberto que oferece oficinas temáticas para o público de baixa renda. O Lablivre proporciona aos usuários o acesso a novas oportunidades educacionais, desenvolvimento de tecnologias, experimentações metodológicas e aprendizagem, a partir de atividades que envolvem, reciclagem de computadores, programação, uso de softwares livres, códigos abertos, cursos de inglês e LIBRAS, ampliando assim a inclusão digital, cultural e social da população menos favorecida.

Objetivo Geral

Objetivo Específico

Problema Solucionado
Diante de uma realidade de pouco acesso a oportunidades educacionais, aconselhamento e em especial cursos e desenvolvimento de projetos no âmbito da inclusão digital e da apropriação tecnológica o NACE Escola do Futuro – USP identificou a necessidade de mudar esse contexto. Era gritante a necessidade de oferta de cursos de capacitação para a população, principalmente a de baixa renda. Posto o desafio, como criar um espaço acolhedor, livre, colaborativo e de aprendizagem? Assim em 2007, foi criado o Lablivre/ Metaprojeto.

Descrição
O LabLivre/ Metaprojeto é um laboratório de desenvolvimento composto por eixos de formação que articula com as tendências do mercado de trabalho, a cultura digital, a criatividade, e seu potencial de absorção de novas tecnologias. É um espaço acolhedor e aberto a novas experiências e métodos e possibilita a criação de novas formas de aprendizado. Uma das propostas das oficinas é oferecer oportunidade de qualificação profissional. A metodologia ativa, centrada na experiência do participante e no fazer prático, "mão na massa, é um ponto central das Oficinas Metaprojeto. A forma como se desenvolvem os processos as diferencia das atividades que são chamadas de curso. Os participantes das oficinas em sua maioria costumam se inscrever em duas ou mais atividades durante o ano. As Oficinas do MetaProjeto, portanto, tornam-se uma tecnologia social, pois oferece espaço e oportunidade à população de baixa renda para que, individual e coletivamente, experimentem novos usos possíveis das tecnologias digitais. São processos que passam por criar redes sociais de confiança, apoio mútuo e colaboração contínua entre os parceiros envolvidos. Ao longo do processo cada um percebe que não esta só e que pode contar com essa comunidade de aprendizagem. O resultado esperado é tanto a contribuição para a superação dos limites das diferenças sociais quanto à melhoria das condições de vida dos indivíduos e das comunidades. Indo além, o domínio e a apropriação dos equipamentos e das linguagens representam a possibilidade de uma produção em rede e supera assim a dependência, ou pelo menos em parte, das empresas que produzem hardware e software, bem como dos grandes grupos de mídia. A criação de blogs, vídeos, e comunidades de produção de conhecimento aberto aposta na cultura da participação e no estímulo à autoria de todos os participantes da rede e é mais um dos horizontes presentes na trajetória das Oficinas. Oficinas: As oficinas temáticas podem ter duração de até 16hs e contar com até 15 participantes. São divididas em quatro áreas de concentração: Oficinas de Informática: Oficinas voltadas a atividades com uso de programas livres e internet. Oficinas de Hardware: Oficinas voltadas à montagem e manutenção de computadores e robótica livre. Oficinas de Artes Gráficas: Oficinas de criatividade com uso de softwares livres de artes gráficas e reciclagem do lixo eletrônico. Oficinas de idiomas: Oficinas voltadas à prática de línguas como Inglês e Libras. •As atividades são presenciais e distribuídas ao longo do mês; •Cada atividade tem 2 (duas) horas de duração. Se for necessário um período mais longo, é feito um intervalo de quinze minutos para a atividade não se dispersar; •Caso a oficina seja muito complexa, ela é dividida em módulos, criando um processo de continuidade; •Os temas abordados e as atividades criadas são propostas de acordo com o perfil do público. É preciso identificar esse perfil e dar espaço para compreender suas expectativas; •O material de apoio não é padronizado para não nivelar os participantes. Ele serve para complementar a dinâmica da oficina ou para aprofundar a compreensão de um determinado tema; •São usados materiais audiovisuais, objetos do cotidiano e o que for necessário para o desenvolvimento da atividade; •Participantes e oficineiros trabalham juntos diante das dúvidas que surgem durante a oficina; Exemplos de Oficinas realizadas no Metaprojeto: Infonet I – introdução à informática, Escritório Digital, FAQ: Perguntas e Duvidas Mais Frequentes, Montagem e Manutenção de Computadores, Robótica Livre, Cartoon, Criação de Personagens 3D, Pixelarte: Revista de Bolso, Stencil Art, Práticas em Inglês e Libras Básico. O Lablivre: Acontece uma vez por semana, das 9 as 18hs no espaço das oficinas. É um dia dedicado à pesquisa, desenvolvimento de projetos pessoais e sociais, troca de

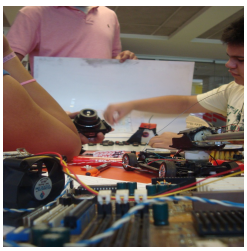
conhecimentos e experiências nas mais diversas áreas de tecnologia e comunicação. O público que participa do Lablivre pode ser tanto das oficinas quanto visitantes. É um dia onde o oficineiro também pode se dedicar ao estudo para a melhoria das oficinas e/ ou para testar novas técnicas. Alguns exemplos dos atendimentos realizados no Lablivre: - manutenção dos computadores dos usuários; - instalação de software livre - sistema operacional Linux; - auxilio ao público da terceira idade com dificuldade na utilização de dispositivos móveis e no acesso a Internet; -disponibilização do espaço para produção gráfica e audiovisual, com software livre. A cada semestre no Lablivre é realizada uma Install Fest para a promoção e disseminação do Software Livre para novos públicos. Além disso, são programados encontros para o debate de temas de interesse da comunidade que possam ser melhorados a partir da produção nas oficinas.

Recursos Necessários

Para o início das atividades são necessários: uma sala ampla com mesas e/ou bancadas e um local apropriado para o armazenamento de equipamentos eletrônicos doados para as oficinas de robótica e montagem de computadores. Dois computadores e um projetor. Computadores reciclados em campanhas de troca. Caixas contentores para armazenamento correto do lixo eletrônico. Cadeiras para os participantes. Conjuntos de chaves de fenda, pincéis e pasta térmica para oficinas de montagem e manutenção de computadores. Tinta spray colorida, folhas de papel cartão duplex, pistolas de cola quente, lixo eletrônico, sopradores, soldadores e microrretificas para as atividades de artes gráficas e arte com lixo eletrônico. Internet, filtros de linha e mídias como Cd's e pendrives. Impressoras, tonner e/ou cartuchos. Folhetos para divulgação das oficinas. Atestados para os participantes que concluírem as oficinas. Câmeras fotográficas para registro das atividades.

Resultados Alcançados

Nesses 10 anos de atividades foram realizadas mais de 720 oficinas, com um público atendido em torno de 8.685 participantes. Os participantes das oficinas demonstram efetivo avanço na aprendizagem e no exercício do protagonismo criativo. A cultura maker é absorvida pelos participantes que começam a montar seus próprios computadores a partir da reciclagem de peças e partes doadas ao Lablivre. Reutilização do patrimônio público obsoleto por meio da colaboração com órgãos do governo. Redução do impacto ambiental da sucata tecnológica. Aumento da demanda por novas oficinas. Criação da cultura da reciclagem. Incentivo a utilização e desenvolvimento do software livre como opção tecnológica mais econômica e porque o código dos programas pode ser adaptado às necessidades específicas das comunidades no seu cotidiano. Promoção da autonomia tecnológica mediante o uso exclusivo de tecnologias livres e flexíveis. É aplicado, ao final de cada oficina, um questionário de avaliação para a medição do grau de sucesso da atividade, contribuindo assim para a melhoria e criação de novas oficinas ao longo dos anos. É desenvolvida a amizade o respeito, a cooperação mutua e o resgate da autoestima entre os participantes.



Locais de Implantação

Endereço:

CEP: 02030-100
Parque da Juventude - Carandiru, São Paulo, SP