

Linha 02 - Projetos para o Desenvolvimento de Tecnologias

Dados do Coordenador do Projeto

Coordenador do Projeto: Nelson De Luca Pretto **CPF:**09591400500

<u>Titulação Máxima</u>	<u>Ano de Conclusão</u>	<u>Telefone</u>	<u>Celular</u>	<u>Email</u>
Pós-Doutorado	1999	071 33341904	071 91657048	nelson@pretto.info

Situação de Adimplência com a FAPESB: Adimplente

Tipo de Vínculo com a Instituição: Professor

Apoios aprovados submetidos à FAPESB pelo Solicitante

Exercício: 2002 **Nº do pedido:** 7

Título do projeto:

PROJETO INSTITUCIONAL DA FACULDADE DE EDUCAÇÃO DA UFBA: CONSTRUINDO UMA NOVA FORMAÇÃO DOS PROFISSIONAIS DA EDUCAÇÃO NA BAHIA, ARTICULANDO O ENSINO, A PESQUISA E A EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

Modalidade: Edital de Infra-Estrutura

Situação do pedido: APROVADO

Exercício: 2004 **Nº do pedido:** 932

Título do projeto:

TECNOLOGIAS DA INFORMACAO E COMUNICACAO E NOVAS EDUCACOES

Modalidade: Projeto de Pesquisa

Situação do pedido: APROVADO

Exercício: 2005 **Nº do pedido:** 4775

Título do projeto:

SEMINÁRIO DE EDUCAÇÃO, COMUNICAÇÃO E TECNOLOGIAS.

Modalidade: Organização de Reuniões Científicas

Situação do pedido: APROVADO

Instituição de Vínculo do Coordenador

Instituição/ Unidade/ Departamento:

CNPJ: 15.180.714/0001-04

Universidade Federal da Bahia

Faculdade de Educação

Departamento de Educação II

Site: <http://www.ufba.br/>

Autoridade Máxima da Instituição: Naomar Monteiro de Almeida Filho

Cargo da Autoridade Máxima da Instituição: Reitor

Endereço: AV. REITOR MIGUEL CALMON, S/N - CANELA

Fone: (71) 3263 7275

FAX: (71) 3263 7292

Cidade: Salvador

Estado: BA

Infra-Estrutura disponível: A Faculdade de Educação - FACED está instalada no campus do Canela em Salvador/Bahia num prédio de três andares, disponibilizando para o projeto a sua

Educação Pedido Nº 8523/2007	Nº PROTOCOLO
---	--------------

Biblioteca Anísio Teixeira , responsável pelo acervo bibliográfico e multimidiático e o Setor de Tecnologia da Informação e Comunicação, composto pelo: ÉduCANAL, canal interno de televisão da Faculdade, integrado à TV UFBA e ao Canal Universitário, responsável pela organização da videoteca da Faced e pela produção de vídeos; Rádio Faced Web, rádio da Faculdade, funcionando 24 horas por dia no endereço <http://www.radio.faced.ufba.br>, fruto de projeto de pesquisa com bolsistas de Iniciação Científica apoiados pelo CNPq e FAPESB; Servidores de rede da FACED, com rede em cabeamento estruturado de dados e voz; dois laboratório de informática de acesso aberto aos alunos de graduação e pós-graduação além dos Tabuleiros Digitais, espalhados pela unidade com acesso livre à internet. Os grupos de Pesquisa "Educação Comunicação e Tecnologias" (GEC) e "Educação e Linguagem" (GELING) possuem espaço e infra estrutura de rede para a pesquisa. Na Universidade Federal da Paraíba (UFPb) encontra-se o Laboratório de Aplicações em Vídeo Digital (LAVID), criado em 2003, e inserido no Departamento de Informática (DI), com o objetivo de desenvolver projetos de pesquisa em hardware e software voltados às áreas de Vídeo Digital, Redes de Computadores, TV Interativa e Middleware, contribuindo de forma efetiva no processo de inclusão digital do Brasil. É considerado referência internacional por desenvolver pesquisas de ponta nas áreas de tecnologias digitais, principalmente em TV Digital.

Natureza: UNIVERSIDADE FEDERAL (UF)

Contrapartidas da Instituição do Coordenador do Projeto

RECURSOS HUMANOS

Pessoal do quadro efetivo da Instituição

Descrição	Quantidade	Valor Unit.	Valor Total
Pesquisadores	5	R\$18.000,00	R\$90.000,00
TOTAL			R\$90.000,00

BENS

Equipamentos

Descrição	Quantidade	Valor Unit.	Valor Total
Computadores	5	R\$1.100,00	R\$5.500,00
TOTAL			R\$5.500,00

SERVIÇOS

Serviços Técnicos

Descrição	Quantidade	Valor Unit.	Valor Total
Hospedagem e alimentação de página do projeto	18	R\$500,00	R\$9.000,00
TOTAL			R\$9.000,00

INFRA-ESTRUTURA

Educação Pedido Nº 8523/2007	Nº PROTOCOLO
---	--------------

Espaço Físico Adequado

Descrição	Quantidade	Valor Unit.	Valor Total
Sala para desenvolvimento da pesquisa	18	R\$500,00	R\$9.000,00
Instalações da Rádio Faced e do ÉduCANAL	18	R\$500,00	R\$9.000,00
TOTAL			R\$18.000,00
TOTAL GLOBAL			R\$122.500,00

Dados Sobre a(s) Instituição(ões) Parceira(s)

Instituição Parceira (Instituição, Unidade, Departamento)

Centro de Estudos e Assessoria Pedagógica

Site: www.ceap.org.br

Autoridade Max. da Instituição Parceira: Maria Ornélia da Silveira Marques

Cargo da Autoridade Máxima: Diretora

Representante Institucional da Instituição Parceira: Bruno Leonardo Calmon de Siqueira Olivatto

Cargo do Representante Institucional: Assessor Técnico

Natureza da Instituição: CENTRO DE ESTUDO (CE)

Endereço: AV. LEOVIGILDO FILGUEIRAS, 683 - GARCIA

Fone: (71)3283784

FAX:

Complemento:

Cidade: Salvador

Estado: BA

CNPJ: 01.121.283/0001-92

Instituição Parceira (Instituição, Unidade, Departamento)

Universidade Federal da Paraíba

Laboratório de Aplicações de Vídeo Digital

Site:

Autoridade Max. da Instituição Parceira: Rômulo Soares Polari

Cargo da Autoridade Máxima: Reitor

Representante Institucional da Instituição Parceira: Guido Lemos de Souza Filho

Cargo do Representante Institucional: Professor Adjunto

Natureza da Instituição: UNIVERSIDADE FEDERAL (UF)

Endereço: Centro de Tecnologia, Cidade Universitária - Castelo Branco

Fone: (083) 3216-7220

Cidade: Joao Pessoa

Estado: PB

CNPJ: 24.098.477/0001-10

Dados sobre a Parceria

Educação Pedido Nº 8523/2007	Nº PROTOCOLO
---	--------------

Justificativa para a Formação da Parceria:

São 3 grupos de parcerias. A UFPB/Lavid, co-pesquisadora no campo tecnológico, com experiência em desenvolver pesquisa em hardware e software voltados às áreas de Vídeo Digital, Redes de Computadores, TV Interativa e Middleware. No segundo grupo, a Ong Ceap, escolas públicas e Pontos de Cultura próximos às escolas envolvidas. O CEAP, atuante na relação com as escolas cuidará da pesquisa na sua relação com os professores para identificar suas demandas e suas possibilidades na inserção do projeto, uma vez que são os sujeitos da pesquisa propriamente dito já que é a partir da prática desses docentes e no uso das tecnologias que estarão disponíveis que poderemos identificar as fragilidades e as potencialidades do sistema que se está desenvolvendo e implantando. O terceiro grupo são de instituições como o IRDEB (TV e Rádio Educativa da Bahia), futuros parceiros (já iniciada negociações) interessados nos produtos do projeto para uso na nova televisão pública em implantação no país.

Mecanismos Gerais de Execução (opcional):

A pesquisa se dará essencialmente em rede, seja ela tecnológica ou não. Para todo o projeto será utilizado o sistema livre denominado Dotproject, desenvolvido inicialmente pela dotmarketing.org, ganhando apoio da comunidade de software livre uma vez que funciona em via web, utilizando PHP como linguagem e MySQL como banco de dados padrão, sob licença GNU/GPL, de acordo com apresentação realizada por Grazieno Pellegrino, o que o torna coerente com os objetivos do projeto. Em função das possibilidades de uso do mesmo via web, será ele o mecanismo primordial de gerenciamento da pesquisa. Além disso, se intensificará o uso dos mecanismos de comunicação síncronas e assíncronas disponíveis na internet, criando-se com isso uma cultura de rede, também fundamental para o sucesso da pesquisa. Em paralelo, os sistema wikis serão utilizados para a produção colaborativas de textos. Além disso, a cada 6 meses será realizado um encontro presencial com os parceiros do projeto para avaliação das condições e resultados alcançados em cada etapa do desenvolvimento da pesquisa.

Tipo de Parceria: Cooperação Acadêmica

Dados do Vice-Coordenador do Projeto				
<u>Vice-Coordenador:</u>	Maria Helena Silveira Bonilla			<u>CPF:</u> 54336155020
<u>Titulação Máxima</u>	<u>Ano de Conclusão</u>	<u>Telefone</u>	<u>Celular</u>	<u>Email</u>
Doutorado	2002	7133340988	7191358331	bonilla@ufba.br
<u>Situação de Adimplência com a FAPESB:</u>		Adimplente		
<u>Tipo de Vínculo com a Instituição:</u>		Professora		
Instituição de Vínculo do Vice-Coordenador				

Educação Pedido Nº 8523/2007	Nº PROTOCOLO
---	--------------

Instituição/ Unidade/ Departamento:

CNPJ: 15.180.714/0001-04

Universidade Federal da Bahia

Faculdade de Educação

Departamento de Educação II

Site: <http://www.ufba.br/>

Endereço: AV. REITOR MIGUEL CALMON, S/N - CANELA

Fone: (71) 3263 7275

FAX: (71) 3263 7292

Cidade: Salvador

Estado: BA

Natureza: UNIVERSIDADE FEDERAL (UF)

Contrapartidas da(s) Instituições Parceira(s)

Instituição: Laboratório de Aplicações de Vídeo Digital

RECURSOS HUMANOS

Pessoal do quadro efetivo da Instituição

Descrição	Quantidade	Valor Unit.	Valor Total
Coordenação geral da pesquisa em computação	18	R\$950,00	R\$17.100,00

TOTAL R\$17.100,00

TOTAL DA INSTITUIÇÃO R\$38.300,00

Instituição: Centro de Estudos e Assessoria Pedagógica

RECURSOS HUMANOS

Bolsas

Descrição	Quantidade	Valor Unit.	Valor Total
Pesquisador	18	R\$800,00	R\$14.400,00

TOTAL R\$14.400,00

TOTAL DA INSTITUIÇÃO R\$14.400,00

Instituição: Laboratório de Aplicações de Vídeo Digital

BENS

Outros Materiais Permanentes

Descrição	Quantidade	Valor Unit.	Valor Total
Equipamentos Informática para desenvolvimento da pesquisa	4	R\$2.150,00	R\$8.600,00

TOTAL R\$8.600,00

INFRA-ESTRUTURA

Educação Pedido Nº 8523/2007	Nº PROTOCOLO
---	--------------

Espaço Físico Adequado

Descrição	Quantidade	Valor Unit.	Valor Total
Laboratório para desenvolvimento da pesquisa	18	R\$700,00	R\$12.600,00
TOTAL			R\$12.600,00
TOTAL DA INSTITUIÇÃO			R\$38.300,00
TOTAL GLOBAL			R\$52.700,00

Equipe Executora

Nome	Função no Projeto	Carga/Hs	Nome da Area	Maior Titulação
Adriane Lizbeh Halmann	Pesquisadora	40	Educação	Mestrado
Alessandra Santos de Assis	Pesquisadora	10	Tópicos Específicos de Educação	Doutorado
Anselmo Lacerda Gomes	Pesquisa no campo da Ciência da Computação	40	Sistemas de Computação	Graduação
Bruno Leonardo Calmon de Siqueira Olivatto	Pesquisador - articulação com escolas	12	Tópicos Específicos de Educação	Licenciatura
Bruno Santos Gonsalves	Auxiliar de pesquisa	20	Tópicos Específicos de Educação	Graduação
Clarissa Bittencourt de Pinho e Braga	Pesquisadora	12	Rádio e Televisão	Doutorado
Guido Lemos de Souza Filho	Coordenação da pesquisa em Ciência da Computação	10	Sistemas de Computação	Doutorado
Maria Helena Silveira Bonilla	Vice-Coordenador do Projeto	10	Tópicos Específicos de Educação	Doutorado
Nelson De Luca Pretto	Coordenador do Projeto	10	Tópicos Específicos de Educação	Pós-Doutorado
Washington José de Souza Filho	Pesquisador	10	Jornalismo e Editoração	Especialização

Dados do Projeto

Título: PRODUÇÃO COLABORATIVA E DESCENTRALIZADA DE IMAGENS E SONS PARA A
Tema: EDUCAÇÃO BÁSICA: CRIAÇÃO E IMPLANTAÇÃO DO RIPE - REDE DE INTERCÂMBIO DE PRODUÇÃO EDUCATIVA

Data Início: 04/03/08

Data Final Prevista: 03/09/09

Área do Conhecimento: Ciências Humanas

Sub-área do Conhecimento: Educação

Palavras Chaves:

Tecnologia da informação e comunicação / Televisão / Televisão digital / Material Didático

Resumo do Projeto

O projeto articula ações das Universidades Federal da Bahia e da Paraíba, com o sistema educacional e Pontos de Cultura (MinC) dos municípios de Salvador, São Felix, Vera Cruz e Irecê, buscando desenvolver e implantar um sistema e um processo de produção colaborativa e de circulação de produtos multimídia a serviço da Educação Básica.

O que se pretende é a integração total das diversas mídias e suportes, com a finalidade de transformar cada escola, cada professor e cada aluno, individualmente e no coletivo, em produtores de culturas e conhecimentos e não meros consumidores de informações. Isso significa intensificar o protagonismo dos jovens e dos professores, construindo novas possibilidades para os sistemas educacionais que, articulando os conhecimentos e saberes emergentes das populações locais, promovem, através de um intenso e qualificado trabalho, especialmente dos professores, a articulação com o conhecimento já estabelecido pela ciência contemporânea e as culturas. Essa perspectiva emerge da crítica ao modo como as mudanças são impostas às escolas sem que haja de fato uma transformação significativa da qualidade do ensino no Estado. Ainda que tenhamos avançado na reflexão sobre as transformações que ocorrem no que chamamos de mundo da comunicação generalizada, o lugar ocupado pelas tecnologias da informação e comunicação precisa ser permanentemente problematizado pelos sujeitos da educação uma vez que elas não representam soluções automáticas para o ensino, sem que sejam parte de um processo de construção coletiva de um projeto político de transformação das realidades sociais. Nesse sentido, ganham força conceitos como o de sociedade em rede, inteligência coletiva, interatividade, educação solidária, tomados como parte da fundamentação teórica desse projeto, os quais podem ajudar a pensar o papel estruturante das tecnologias para a produção de novas relações sociais e seu uso na educação.

A pesquisa desenvolve-se em três frentes interdependentes, considerando o aporte teórico da abordagem qualitativa de produção de conhecimento e os princípios definidos pela etnopesquisa crítica. Na primeira frente o que se busca é realizar investigações no campo da ciência da computação concomitantes ao desenvolvimento e aperfeiçoamento do sistema de circulação e produção multimídia a partir do projeto RITU (Rede de Intercâmbio de Televisão Universitária), em desenvolvimento pelo LAVID/UFPB, culminando com a criação - e implantação experimental - do sistema RIPE - Rede de Intercâmbio de Produção Educativa, uma plataforma em software livre que serve de base para a montagem de uma rede de intercâmbio de produtos e compartilhamento de processos de produção colaborativa realizado pelos alunos e professores de escolas públicas da Bahia sob condições de acesso pouco abrangente à conexão internet. Os desafios postos nessa etapa são de diversas natureza mas o que mais destacamos no momento, e que seguramente mais demandará pesquisa, é o como desenvolver esse sistema para funcionar ainda com a precária condição de conectividade das escolas públicas. A segunda frente de pesquisa concentra-se sobre a investigação e produção no campo das linguagens audiovisuais, incluindo trabalho com áudio, imagem e modelagem computacional, com a realização de laboratórios e oficinas nas escolas públicas do projeto e com a produção de produtos multimidiáticos a partir do currículo real dessas escolas. Aqui, os desafios postos são a identificação, em conjunto com as comunidades envolvidas, das temáticas a serem trabalhadas e o desenvolvimento de novas possibilidades de experimentação, no sentido de implementar processos de produção a partir das pesquisas teóricas sobre os temas tratados nessa frente. Na terceira frente busca-se investigar e desenvolver uma metodologia para o trabalho coletivo com as escolas, com a sistematização da proposta, visando a implantação de uma web tv com programação oriunda das escolas e montagem de um acervo para uso na educação.

Desse modo, o projeto pretende gerar um impacto no modo de apropriação das tecnologias na educação e garantir a ampliação das oportunidades de expressão de pontos de vista locais, criando condições para o exercício da cidadania a partir da mobilização de alunos e professores no interior das escolas públicas do

Dados do Projeto

Estado da Bahia.

Dados Complementares do Projeto

Objetivo Geral (Sintetizar a finalidade geral do projeto)

Desenvolver um sistema e uma dinâmica de produção e veiculação de produtos audiovisuais disponíveis para os processos de ensino e aprendizagem das escolas públicas do ensino básico do Estado da Bahia, com uso de software livre, de forma descentralizada, com base em princípios colaborativos, com o intuito de criar condições para a implantação de uma Rede de Intercâmbio de Produção Educativa (RIPE), ou seja, uma plataforma disponível para o sistema público de educação do estado da Bahia, num primeiro momento, para ser administrada, alimentada e utilizada pelos professores e alunos das escolas públicas, abrindo a possibilidade de manifestação de cada escola e da comunidade em seu entorno nos meios de comunicação disponíveis, ocupando de modo ativo e qualificadamente o espaço inaugurado com as políticas para a TV Pública em implantação no país, mobilizando todo o processo de circulação e produção de informação e conteúdo educativo no sistema educacional.

Objetivo Específico (Desdobrar o objetivo geral em finalidade de caráter mais específico.)

Analisar o potencial colaborativo de processos de troca de informações com base em sistemas tecnológicos de criação, produção e distribuição de conteúdos educativos em vídeo para Educação Básica.

Desenvolver um sistema de gerenciamento descentralizado (RIPE) de produtos audiovisuais para as escolas públicas do Estado da Bahia.

Implantar e testar o sistema de gerenciamento descentralizado de produtos audiovisuais em escolas públicas do Estado da Bahia.

Promover intensa articulação entre os sistemas educacionais (ensino superior e educação básica) e os Pontos de Cultura (MinC) na produção de produtos multimídias para a educação.

Desenvolver mecanismos de troca de produções audiovisuais entre as escolas, pontos de cultura e as universidades localizadas no Estado da Bahia.

Desenvolver metodologias de trabalho coletivos visando a implantação de processos de produção de programas multimídias de acordo com a realidade educacional das escolas envolvidas no projeto e das comunidades de seu entorno.

Criar condições e mecanismos tecnológicos para o trabalho em rede envolvendo professores e alunos do sistema público de educação básica, com a participação de agentes sociais mobilizados pelos pontos de cultura situados no Estado.

Estimular a produção discente nas escolas envolvidas no projeto, criando condições para a formação para a cidadania.

Capacitar professores e alunos para a produção colaborativa de produtos multimídias para uso na Educação Básica em articulação com o processo de produção de bens culturais realizado em seu entorno.

Implantar um processo de correlação de produtos multimídia produzidos no interior do próprio sistema educacional (ensino básico e universidades) para uso na Educação Básica.

Produzir termo de referência para os metadados de classificação dos produtos educativos com o objetivo de facilitar a busca de produtos audiovisuais no sistema.

Produzir termo de referência visando a ampliação da experiência para um maior número de escolas, com envolvimento de diferentes municípios no Estado.

Produzir Termo de Referência para a ampliação do projeto para todo o sistema de educação do Estado da Bahia.

Educação Pedido Nº 8523/2007	Nº PROTOCOLO
---	--------------

Justificativa e problema/questão a ser abordada

(Demonstrar a relevância do projeto)

O Brasil caminha a passos largos, pelo menos em termos de proposição governamental, no sentido de implantar um rede de banda larga. As escolas do ensino básico são sempre consideradas como integrantes desse sistema e justificam, de uma maneira geral, a própria existência de políticas públicas de implantação de banda larga na sociedade. O que fazer no momento em que boa parte do sistema educacional estiver conectado, assim como já ocorre com o ensino superior, se não tivermos produtos, professores e estudantes capacitados para o uso desses recursos de comunicação e informação? São esses os desafios últimos postos pelo movimento de convergência tecnológica em rápido andamento na sociedade contemporânea. Esse projeto, articulando ações das Universidades Federal da Bahia e da Paraíba, com o sistema educacional dos municípios de Salvador, São Felix, Vera Cruz e Irecê, e com os Pontos de Cultura do Estado da Bahia, busca implantar um processo de produção e circulação colaborativa de produtos multimídia a serviço do sistema educacional, engendrado no interior do próprio sistema, com a participação dos sujeitos que o compõe.

O que se busca aqui é uma integração total das diversas mídias, dos diversos suportes, com o objetivo de transformar cada escola, cada professor e cada aluno, individualmente e no coletivo, em produtores de culturas e conhecimentos e não meros consumidores de informações. Intensificar o papel protagonista dos jovens e dos professores, construindo novas possibilidades para os sistemas educacionais que, articulando os conhecimentos e saberes emergentes das populações locais, promovem, através de um intenso e qualificado trabalho dos professores, a articulação com o conhecimento já estabelecido pela ciência contemporânea e a diversidade de culturas locais e globais. Desse modo, esses sujeitos passam a ter condições de participar ativamente do contexto contemporâneo, marcado pela expansão generalizada da comunicação, mas ainda limitada pela apropriação restrita dos meios tecnológicos de produção da informação, bem como do controle dos processos necessários para essa produção. A ampliação da participação, baseada na apropriação dos meios e abertura do processo de produção está diretamente relacionada com a reorganização das estruturas sociais, políticas, econômicas e culturais, colaborando para o empoderamento de cada local e a consituição de relações mais horizontais entre os diversos grupos sociais.

As transformações do sistema educacional têm sido promovidas, de uma maneira geral, de cima para baixo, o que tem acarretado pouco reflexo nas transformações do cotidianos das escolas. Os dados da educação nacional evidenciam isso e os da Bahia não fogem essa regra. Dados sobre a realidade educacional baiana, apresentados nesse edital 004, indicam claramente isso, já que, "em 2005, as taxas de aprovação variaram de 55,4% na 1ª série do EF a 91% na 4ª série do EM, reforçando a tendência de grande retenção do alunado nas primeiras séries de cada fase ou nível. O tempo médio de conclusão de uma série foi sempre superior a 1", o que demanda uma ação mais contundente sobre as práticas escolares. Aqui, o que propomos é partir da realidade dessas escolas e comunidades envolvidas para com os professores, alunos e comunidade, produzir conhecimentos e culturas que contribuam para a transformação, na prática, dessa realidade educacional. Com isso, espera-se fornecer subsídios que reorientem as políticas públicas de educação, cultura, ciência e tecnologia no estado da Bahia, no sentido de uma maior contextualização, compartilhamento de poder e participação dos sujeitos envolvidos com a problemática educacional no processo de redefinição dos rumos dos sistemas públicos de ensino.

Por essas razões, o presente projeto se concentra nos processos colaborativos em produção multimídia realizado com base em sistemas tecnológicos analisados e desenvolvidos em conjunto com a escola pública, que possam criar condições para a troca de informações e o compartilhamento de processos e competências. Isso implica a realização de frentes de trabalho interdependentes articulando o campo da ciência da computação, da comunicação, a área da produção audiovisual e a dinâmica de relações pedagógicas para a construção de conhecimento e formação dos sujeitos.

Educação Pedido Nº 8523/2007	Nº PROTOCOLO
---	--------------

Revisão de Literatura (Fundamentação Teórica)

Banda Larga Cordel (Gilberto Gil)

Quem não vem no cordel da banda larga / Vai viver sem saber que o mundo é o seu / Uma banda da banda é umbanda / Outra banda da banda é cristã / Outra banda da banda é kabala / Outra banda da banda é koorão

E então, e então, são quantas bandas? / Tantas quantas pedir meu coração / E o meu coração pediu assim só / Bim-bom, bim-bim-bom, bim-bão

Piraiá, Piraiá, Piraiá / Piraiá bandalargou-se há pouquinho / Piraiá infoviabilizou / Os ares do município inteirinho / Por certo que a medida provocou / Um certo vento de redemoinho

Diabo do menino agora quer / Um ipod e um computador novinho / O certo é que o sertão quer navegar / No micro do menino internetinho

Rodovia, Hidrovia, / Ferrovia e agora chegando a infovia / Pra alegria de todo o interior. / Meu Brasil, meu Brasil, bem brasileiro / O You Tube chegando aos seus grotões / Veredas dos Sertões, Guimarães Rosa / Ilíadas, Luzíadas, Camões / Rei Salomão no Alto Solimões / O pé da planta, a baba da babosa / Pôs na boca, provou, cuspiu / É amargo, não sabe o que perdeu / É amarga a missão, raiz amarga / Quem vai soltar balão na banda larga.

Inúmeras mudanças e turbulências estão marcando o período de transição entre o século XX e o XXI, particularmente por conta do forte desenvolvimento das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), pelo desenvolvimento das ciências da computação, com destaque para as pesquisas no campo da Inteligência Artificial e do vertiginoso incremento da rede internet, trazendo radicais modificações na forma como se vem produzindo os conhecimentos, conceitos, valores, saberes e de como as relações entre as pessoas e as máquinas se (re)significam, impulsionadas pela (oni)presença dessas tecnologias da informação e comunicação. Vivemos a chamada sociedade em rede (CASTELLS, 1999), estejamos ou não conectados a computadores e à internet, tendo em vista a interdependência entre várias áreas e setores sociais. Isso tem trazido, para as políticas públicas, um grande desafio: quem são os conectados e o que eles fazem?

Contraditoriamente, ainda convivemos com o modelo de pirâmide social, no qual uma grande base de excluídos sustenta alguns poucos privilegiados situados no topo. Isso ocorre mesmo com iniciativas de políticas públicas de implantação de telecentros, infocentros, pontos de cultura e os programas de introdução de computadores nas escolas. Ainda percebemos que os conectados, no Brasil, são, em grande maioria, os que estão nas camadas mais altas da sociedade. As desigualdades identificadas a partir dos dados divulgados recentemente pela Rede de Informação Tecnológica Latino-Americana (RITLA) em conjunto com o Instituto Sangari e o Ministério da Educação, são preocupantes; o maior percentual de internautas se encontra no Distrito Federal (41,1%), seguido por São Paulo (29,9%) e Santa Catarina (29,4%). Os menores valores foram os de Alagoas (7,6%) e Maranhão (7,7%). A distância que separa o grupo de menor renda (0,5% de acesso) do grupo de maior renda (77% de acesso) é bem maior ainda: 154 vezes. Outro dado que merece destaque é que os tais espaços públicos - escolas e centros gratuitos de acesso para a população beneficiam, pelo menos até agora, em maior medida, os grupos já privilegiados. Nos grupos de menor renda o acesso via centros gratuitos é de 0,6%, na faixa de renda mais elevada esse índice ultrapassa 4%. Entre os estudantes do ensino fundamental, só 2,5% dos mais pobres usaram computador na escola. Esse índice sobe para 37,3% no grupo de alunos de maior nível de renda.

No entanto, os primeiros resultados dessas políticas da chamada inclusão já são evidentes. Dados do Instituto Data Folha publicados recentemente apontam que são 28 milhões de pessoas que têm acesso à internet através de espaços públicos, como telecentros e escolas. Portanto, o desafio está posto: é imprescindível pensarmos em políticas de conexão que incluam, além das necessárias máquinas, o acesso à internet - agora já escrita com o i minúsculo! - com velocidade alta, para possibilitar a todos o acesso aos recursos multimídias trazidos pelo intenso movimento de convergência tecnológica e uma apropriação mais criativa dos meios digitais. Banda larga para todos, deveria ser o novo lema, sem dilema!

Rede, portanto, passa ser a palavra de ordem mas, um cuidado precisa ser tomado: a rede não está, e não poderá estar, restrita a uma estratégia de ação, que tem sido a dominante, de ser implementada como

forma de acomodação ao violento sistema excludente em vigor no mundo contemporâneo, numa perspectiva "broadcasting" de tudo produzir e distribuir de forma centralizada, apenas beneficiando-se da infraestrutura tecnológica disponível. Necessário se faz, para melhor analisar essa situação, olhar um pouco sobre alguns setores que já, efetivamente, se constituíram como verdadeiras redes e o que elas significam. Um desses setores é o sistema midiático, que articulando de forma intensa produção de cultura, produção simbólica e de discursos, se apropriou de forma magnânime das tecnologias de informação e comunicação e, com isso, domina o mundo. Os dados são claros: sete famílias e grupos (Marinho, Civita, Abravanel, Frias, Saad, Mesquita e Igreja Universal) controlam 80% das informações lidas em papel, assistidas na TV ou ouvidas em rádio. (fonte: http://www.revistaforum.com.br/sitefinal/ColunistasIntegra.asp?id_artigo=1071). Mais do que isso, esses grupos "ampliam os seus tentáculos para diversos outros ramos não tradicionalmente associados à mídia, abrigando, agora, emissoras de rádio, televisões, produção de revistas, jornais, livros, gráficas, multimídia, cinema, internet, telecomunicações, música, parques temáticos e mesmo instituições financeiras (PRETTO, 2000, p.30). E, com a implantação do sistema de televisão digital no Brasil, isso tende a se intensificar.

A implantação no país do Sistema Brasileiro de Televisão Digital Terrestre (SBTVDT) associado à implantação da Rede Pública de Televisão pode se constituir em um novo e importante espaço para o fortalecimento da produção cultural e educacional brasileira, desde que sejam estimulados os diversos produtores locais. Em função da concentração dos (poucos) pólos produtores de produtos videográficos, necessita-se de um estímulo à produção descentralizada de forma a possibilitar que o SBTVDT e a Televisão Pública do Brasil tenha possibilidade de refletir as diversas culturas e regiões do país.

Se isso não acontece, ao cidadão restará - como de fato hoje acontece - viver a sensação de estar integrado ao planeta, tão somente porque sabe o que está acontecendo longe de seu próprio contexto de vida local. Isso, seguramente, é bom mas, é muito, muito pouco. Nesse caso, é preciso que questionemos sobre os limites de ter acesso ao mundo de informações como quem acompanha um espetáculo, sendo um mero espectador. É isso o que queremos? Novamente, seguramente não.

Produzir: eis a questão

Produzir informação e conhecimento passa a ser condição para transformar a atual ordem social. Produzir de forma descentralizada. Produzir de maneira não formatada ou pré-concebida. Produzir e ocupar os espaços, todos os espaços, através das redes. Assim, a apropriação da cultura digital passa a ser fundamental, e já indica um processo crescente de reorganização das relações sociais mediadas pelas tecnologias digitais, afetando em maior ou menor escala todos os aspectos da ação humana. Isso inclui reorganizações da língua escrita e falada, as idéias de um grupo, crenças, costumes, códigos, instituições, ferramentas, métodos de trabalho, a arte, a religião, a ciência, enfim, todas as esferas da atividade humana. Até mesmo os aspectos mais pessoais como os rituais de namoro e casamento, entre outras práticas, têm a sua regulação alterada dado as novas formas de interação vivenciadas na cultura digital. (ASSIS, 2007).

A liberdade de acesso, produção e uso de informações têm sido consideradas no contexto mais geral de produção da cultura e de bens culturais e, com isso, estimulado e potencializado as possibilidades de produção descentralizada, em rede, que, ao mesmo tempo, trazem o tema dos direitos autorais para o centro da discussão sobre a cultura digital. As novas formas de licenciamento e gestão de conteúdos, a exemplo do Creative Commons, abrem perspectivas diferentes à de considerar a informação como uma propriedade privada que será usada para a obtenção de lucros, como mais uma mercadoria. (SILVEIRA, 2006).

A cultura digital é um espaço aberto de vivência dessas novas formas de relação social no espaço planetário. O exercício das mais diversas atividades humanas está alterado pela transversalidade com que se produz a cultura digital. As dimensões de criação, produção e difusão de idéias são potencializadas pelo modo como as diferentes culturas se manifestam e operam na sociedade em rede, podendo se constituir naquilo que o filósofo francês Pierre Lévy chama de inteligência coletiva (LEVY, 1993), dinâmica e operante, que tem como referência uma outra perspectiva de atuação e produção das identidades dos sujeitos social, ampliando o potencial criativo do cidadão. A implantação de políticas públicas que favoreçam essa explosão de produção são absolutamente fundamentais. Esse processo demanda um corajoso ato de desregulamentação das formas de financiamento para viabilizar o apoio à variedade de grupos, organizados ou não, para que os mesmos possam se apropriar criativamente dos meios digitais e seus objetos e, com isso, produzir mais. Mas isso

Educação Pedido Nº 8523/2007	Nº PROTOCOLO
---	--------------

não significa produzir mais do mesmo e sim produzir o diferente. No entanto, as tentativas de organizar excessivamente esse processo produtivo podem ser perigosas e podem contribuir com o seu engessamento. Ao mesmo tempo, essa produção necessita se relacionar e coexistir com a poderosa mídia, que tudo formata, e talvez aí resida o nosso maior desafio.

Considerar as possibilidades de transformação social a partir da produção de informação e conhecimento, no contexto da cultura digital, é evidenciar o vínculo entre cultura e educação, uma condição necessária para que as mudanças se dêem de modo irreversível e significativo. No campo da educação, formulamos a idéia de que a incorporação destas tecnologias não pode se dar meramente como ferramentas adicionais, complementares, animadoras dos tradicionais processos de ensinar e de aprender. As tecnologias necessitam ser compreendidas como elementos fundantes das transformações que estamos vivendo (PRETTO, 1996) buscando ser incorporadas através de políticas públicas para a educação que ultrapassem as fronteiras do próprio campo educacional, para com isso poder trabalhar na perspectiva do fortalecimento das culturas e dos valores locais. Necessitamos superar a perspectiva instrumental - mais uma ferramenta a disposição do professor - o que desde 1996 buscamos mostrar ser insuficiente para os desafios atuais no campo da educação e que tem se mostrado realmente insuficiente enquanto perspectiva teórica que possa dar conta das transformações que estão sendo postas e propostas para as escolas.

As novas possibilidades de superação dessa situação, requerem uma articulação maior entre as políticas públicas. O que temos observado é que as diversas políticas públicas implementadas - ou minimamente pensadas - nos últimos anos no Brasil não partiram do pressuposto de que o acesso à estas tecnologias demandavam ações mais amplas e concretas. O que se percebe são ações pouco articuladas que trouxeram relativos avanços na oferta de acesso, mas pouco avançaram no estabelecimento de uma maior articulação destas mesmas ações com a educação.

O acesso às tecnologias é fundamental mas, também ele precisa ser qualificado. A presença de tecnologias mais simples, como os livros impressos, ou de outras mais avançadas, como os computadores em rede, produzindo novas realidades, demandam o estabelecimento de novas conexões que as situem diante dos complexos problemas enfrentados pela educação, sob o risco de que os investimentos não se traduzam em alterações significativas de questões estruturais da educação. Conexões que favoreçam a cada cidadão poder efetivamente participar do mundo contemporâneo não na perspectiva de ser treinado para usar o computador ou qualquer outra tecnologia. O computador, o rádio, a tv, a internet e as mídias digitais precisam estar presentes na escola concorrendo para que essa deixe de ser mera consumidora de informações produzidas alhures e passe a se transformar - cada escola, cada professor e cada criança - em produtores de culturas e conhecimentos. Cada escola, precisa responder criticamente às mudanças sofridas no contexto atual, passando, assim, a ser um espaço de produção, ampliação e multiplicação de culturas, apropriando-se das tecnologias.

Contemporaneamente, essa incorporação passa por um outro desafio científico e político que é o da adoção do software livre como elemento estimulador e propiciador da introdução de uma lógica colaborativa. A colaboração e o trabalho em rede são características fundamentais do movimento software livre e, ao mesmo tempo, são princípios necessários para a educação, podendo a escola, também ela, assumir mais efetivamente esse perspectiva colaborativa a partir da intensificação de trabalhos coletivos e em rede. Com isso, intensifica-se uma perspectiva de produção permanente de novos conhecimentos, a partir das demandas dos próprios contextos, possibilitando, através das redes, a criação de uma malha de permuta e interação de alta sinergia, também essa de grande importância para a educação.

A articulação entre a cultura digital e a educação se concretiza a partir das possibilidades de organização em rede, com apropriação criativa dos meios tecnológicos e produção de informações, valores, práticas e modos de ser, pensar e agir, o que implica na possibilidade de transformação social. Do ponto de vista tecnológico, o que vislumbramos para um futuro que já é presente, é a necessidade de políticas públicas que garantam às escolas, grupos comunitários e a qualquer cidadão o acesso livre a estes equipamentos, criando condições para a produção e consumo de informação e, com isso, termos a possibilidade de sonhar como Anísio Teixeira, que em 1963 já afirmava que as escolas do futuro mais se pareceriam com emissoras de rádio e televisão (TEIXEIRA, 1963). Será distante, ainda, esse futuro?

Esse projeto se propõe a demonstrar que esse futuro poderá não ser tão distante assim

Metodologia

A pesquisa aqui proposta será desenvolvida com dois marcos metodológicos distintos e complementares, pois associa de forma intensa as investigações no campo da ciência da computação e da educação.

Para o desenvolvimento do sistema RIPE, cuja coordenação é do LAVID/UFPb, buscar-seá analisar mais detalhadamente a documentação sobre os processos em desenvolvimento para a implantação do sistema Rede de Intercâmbio das TVs Universitárias (RITU), associando a análise documental com a experimentação de novas soluções para buscar a superação dos sistemas tradicionais que são utilizados para a distribuição em massa de material audiovisual que fazem uso de técnicas de broadcast (distribuição em tempo real ou simultâneo). Como não se busca confinar os acervos produzidos pelas escolas em uma única escola ou em único sistema centralizado, está se buscando uma solução para o problema de publicação e disseminação de conteúdo através do desenvolvimento e da implementação de um novo sistema, denominado de RIPE (Rede de Distribuição de Produção Educativa).

O RIPE será desenvolvido de acordo com as diretrizes estabelecidas pelo GTTV Grupo de Trabalho de Televisão Digital - da RNPTV, que propõe uma infra-estrutura para integrar e distribuir canais de TV na Internet constituídos por conteúdo audiovisual já existente na Rede, além de canais de TV convencional. Seguindo essas diretrizes, o RIPE será estruturado de forma a conter uma base local, ou seja, um repositório que suporta operações de armazenamento persistente, armazenamento temporário e recuperação de dados. Os servidores estarão localizados dentro das redes locais dos parceiros do projeto e irão armazenar os vídeos locais enviados de maneira persistente e os vídeos oriundos de outros parceiros na cache de dados temporária. Estes servidores também irão armazenar a base de metadados dos vídeos, implementados através de bancos de dados relacionais.

Para a veiculação dessa base de dados, o RIPE estruturará a grade local, uma base de metadados com informações sobre o uso de vídeos da base local para formação de uma grade de programação de vídeos, introduzindo requisitos de tempo para transferência de vídeos. Esta grade dispara eventos para transferência de dados e é consultada para determinar qual vídeo pode ser excluído da cache caso haja necessidade, evitando-se excluir um vídeo que vá se usado em um futuro próximo.

O RIPE estruturará ainda uma base compartilhada, ou seja, um repositório de metadados que armazena informações dos vídeos que foram ofertados para compartilhamento e que foram aprovados. Esta base é centralizada e de livre consulta pelos parceiros da pesquisa que podem importar as informações que acharem relevantes para a sua base local. Apenas os metadados dos vídeos são armazenados e distribuídos, e não os vídeos em si, o que reduz drasticamente a necessidade de recursos de armazenamento neste ponto central. Articulada a esta base, será estruturada uma grade compartilhada, composta por um repositório centralizado de metadados que contém informações de vídeos que estão na base compartilhada que foram selecionados para recomendação de inclusão na grade local. Esta grade é oferecida para os parceiros que optam por aceitar ou recusar cada recomendação da grade compartilhada na montagem da sua grade local.

Para a interação com essas bases de dados e grades de programação, será desenvolvida uma interface de navegação que possibilite um meio de alto nível para interação com o serviço, efetuando as operações realizadas pelos usuários para os servidores da rede. A interface deve oferecer serviços de autenticação, publicação, gerenciamento e visualização do serviço.

Os requisitos de operação que serão implementados, do ponto de vista dos participantes da pesquisa são: ofertar conteúdo (upload e oferta para base compartilhada); consultar o acervo compartilhado; gerenciar o seu acervo local (excluir dados, visualizar estado do servidor local); receber o conteúdo selecionado do acervo compartilhado (para cache local); receber as sugestões selecionadas para a grade de referência; montar a grade local; transmitir a grade montada para a decodificação do vídeo.

Já os requisitos de operação que serão implementados, do ponto de vista da estação de controle são: receber as ofertas de vídeos das afiliadas; avaliar as ofertas e aprová-las ou não para entrada no acervo compartilhado; gerenciar o acervo compartilhado (excluir conteúdo, visualizar estado da base e da grade compartilhada); propor uma grade de referência com vídeos do acervo compartilhado.

Em paralelo e de forma concomitante, para alimentação das informações oriundas do chão da escola, que serão os subsídios para o desenvolvimento do sistema RIPE, nossa ação investigativa se dividirá em duas frentes. Numa delas será realizada análise documental, uma vez que já existe significativa produção teórica que demonstra ter a escola uma profunda capacidade de produzir e não apenas de reproduzir. Na outra frente, em paralelo, e no contato com as escolas e Pontos de Cultura, trabalharemos com a etnopesquisa crítica/formação, já que no entendimento de Macedo (2006, p.24) ela não é outra coisa senão uma pesquisa ao mesmo tempo enraizada no sujeito observador e no sujeito observado. Assim,

pesquisador e pesquisados são sujeitos ativos, assumindo uma postura interativa no processo de investigação. A importância do diálogo se configura em uma relação de interatividade e proximidade entre pesquisador e pesquisado, e também com o meio, no qual a produção e a significação dos enunciados são fontes inesgotáveis de informações ao pesquisador em sua busca pela compreensão, descrição e explicação do fenômeno estudado (ARAUJO, 2007). Dessa forma, a Etnopesquisa-crítica preenche a perspectiva da formação, no momento em que se produz constantemente a resignificação dos processos, compreende-se a realidade em estudo e nela se intervém de forma a possibilitar sua transformação/formação.

Macedo (2006, p. 89) pontua ainda outras características do estudo que dão feições qualitativas a essa opção metodológica: os estudos de caso visam à descoberta, portanto parte do pressuposto que o conhecimento não é algo acabado, que haverá sempre um acabamento provisório, portanto, o conhecimento é visto como algo que se constrói, que se faz e refaz constantemente. Nesse sentido, (...) o pesquisador estará sempre buscando novas respostas e novas indagações para o desenvolvimento do seu trabalho; valorizando a interpretação no contexto; retratando a realidade de forma densa, refinada e profunda; estabelecendo planos de relações com o objeto pesquisado, revelando-se aí a multiplicidade de âmbitos e referências presentes em determinadas situações ou problema; usando uma variedade de informações (MACEDO, 2006, p. 89).

Os trabalhos envolvendo as escolas podem ser considerados como sendo estudos de caso, uma vez que os pesquisadores usarão uma variedade de dados coletados, em diferentes momentos e diversas situações, advindas de vários sujeitos e, com esses dados, voltados para aquilo que estamos denominando de currículo real, buscar-se-á implantar uma lógica de produção multimidiática, que, por sua vez, será tomada como elemento fundante do processo educacional que se espera implantar nesses espaços. Assim, essa opção metodológica apresenta a flexibilidade de revelar a experiência sob os diferentes pontos de vista e ações presentes numa situação social; acredita que a realidade pode ser construída na ótica de diferentes perspectivas. O autor ainda nos alerta que devemos garantir uma das fontes de rigor da etnopesquisa que é o esforço incessante de analisar a realidade como ela se apresenta, com todas as suas impurezas, mostrando as suas contradições, os paradoxos, as ambivalências, as derivas e os inacabamentos. Associado a isso, buscar-se-á um trabalho mais intenso no sentido de considerar aquilo que Barbier denomina de escuta sensível. Nas suas palavras, [...] a escuta sensível apóia-se na empatia. O pesquisador deve saber sentir o universo afetivo, imaginário e cognitivo do outro para compreender do interior as atitudes e os comportamentos, o sistema de idéias, de valores, de símbolos e de mitos (ou a existencialidade interna, na minha linguagem). A escuta sensível reconhece a aceitação incondicional do outro. Ela não julga, não mede, não compara. Ela compreende sem, entretanto, aderir às opiniões ou se identificar com o outro, com o que é enunciado ou praticado. (BARBIER, 2002, p.94).

Nessa conjugação de etnopesquisa, escuta sensível, interação com as realidades das escolas e Pontos de Cultura, e a análise das soluções tecnológicas que podem ser implantadas para dar conta da riqueza da produção docente e discente, se constitui o todo dessa pesquisa.

Portanto, são três grandes frentes de trabalho e investigação propostas nesse projeto. Linha Um: pesquisa e desenvolvimento no campo da ciência da computação, com o desenvolvimento e aperfeiçoamento do sistema de circulação de produção multimídia a partir o projeto RITU em desenvolvimento pela LAVID/UFPB com a sua adaptação para o sistema de educação básica, nesse momento ainda com problemas de conectividade. O que se busca é desenvolver pesquisa no campo da ciência da computação com o desenvolvimento e aperfeiçoamento do sistema de circulação de produção multimídia a partir o projeto RITU (Rede de Intercâmbio de Televisão Universitária), culminando com a criação - e implantação experimental - do sistema RIPE (Rede de Intercâmbio de Produção Educativa), uma plataforma em software livre para a montagem de uma rede que possibilite o intercâmbio e troca de produções realizadas pelos alunos e professores da escola pública. Os desafios postos nessa etapa são de diversas naturezas, mas o que mais destacamos no momento, e que seguramente mais demandará pesquisa, é o como poder desenvolver esse sistema para funcionar ainda com a precária condição de conectividade das escolas públicas. Linha Dois: pesquisa sobre linguagens audiovisuais, incluindo trabalho com áudio, imagem e modelagem computacional, com a realização de oficinas nas escolas do projeto para a produção de produtos multimidiáticos a partir do "currículo real" das escolas. Aqui, os desafios postos são a identificação, em conjunto com as comunidades envolvidas, das temáticas a serem trabalhadas e o desenvolvimento de novas possibilidades de experimentação no sentido de implementar processos de produção a partir das pesquisas teóricas sobre os temas tratados nessa frente. Linha Três: pesquisa e desenvolvimento de uma metodologia para o trabalho coletivo com as escolas, com a sistematização da

proposta visando a implantação de uma web tv com programação oriunda das escolas e montagem de acervo para a educação. Para isso, a pesquisa sobre os metadados para classificação dessa produção será imprescindível.

Para a operacionalização dessas frentes de trabalho, estarão envolvidas no projetos 5 escolas publicas e 2 Pontos de Cultura, que receberão os kit de produção tecnológico, com os quais professores e alunos estarão experimentando, sob orientação da equipe da pesquisa, os estudos das linguagens audiovisuais e de produção multimídia, utilizando-se de software livres. Ao final desse item, um detalhamento dessas insituições, escolhidas por já possuírem um relacionamento com os Pontos de Cultura instalados em suas cidades (caso de São Felix e Irecê) e, no caso de Salvador, por serem escolas que já atuam de forma muito próxima com a ONG CEAP, favorecendo assim, o estabelecimento da necessária Rede, dimensão estruturante desse projeto.

O acompanhamento dessas produções se constitui em elemento fornecedor dos elementos fundantes da discussão do que estamos denominando de currículo do "chão da escola". Esses produtos, após finalizados na própria escola, são os objetos iniciais dos testes experimentais do sistema RIPE. Nesse sentido, esse processo de produção com as escolas (professores e alunos) é parte integrante e fundamental da pesquisa para o desenvolvimento e avanço do sistema tecnológico a ser criado, além de ser parte integrante da metodologia de trabalho em rede, constituindo-se, dessa forma, elemento aglutinador e catalizador das novas possibilidades de incorporação da cultura do trabalho em rede no cotidiano das escolas do sistema de educação básica.

O acompanhamento sistemático de todo o processo, tanto no campo da ciência da computação como na educação e comunicação, fornecerá elementos para a produção de um processo de documentação dos processos, visando a sua disseminação em mais escolas, além de se constituir em material bruto para a produção de artigos acadêmicos e de divulgação científica sobre o tema.

Instituições Parceiras do sistema escolar

1. Escola Municipal Jarbas Passarinho/Ilha de Itaparica

Trabalha com Ensino Fundamental de 1ª a 4ª séries no período matutino com 170 alunos, e de 5ª a 8ª séries no período vespertino com 221 alunos. Escola de porte médio é carente e não possui prédio próprio (imóvel alugado), tendo uma estrutura inadequada, não possuindo área de lazer. A Escola possui 08 salas de aula, dois banheiros, diretoria, cozinha americana, secretaria. A Escola não dispõe de equipamentos pedagógicos, ou que auxiliem qualquer Projeto inclusivo. Dispõe apenas de 1 computador que se encontra quebrado no momento. O Perfil apresentado é de Escola carente com grande defasagem pedagógica, com professores faltosos, de Direção e Coordenação inexperientes. Número de alunos participantes do Projeto: 5ªs A, B e C=75; 6ªs A e B=39; 7ªs A e B=43 e 8ªs A e B=15. Comunidades envolvidas: Mar Grande, Gameleira, Barra do Gil, Gamboa, Baiacu, Campinas, Juerama, Barra Grande, Ponta Grossa, Conceição, Barra do Pote.

2. Colégio Estadual Rômulo Galvão/São Felix (Recôncavo baiano)

Situada no bairro do Salva Vidas, região periférica da cidade. Possui, também um Anexo na zona rural, na localidade de Outeiro Redondo. Oferece Ensino Fundamental (5ª a 8ª série) e Ensino Médio com um total de 1428 alunos, em sua maioria negros, de baixa renda. Sua infra-estrutura conta com 16 salas de aula, laboratório de informática, laboratório de Ciências, sala de vídeo, biblioteca, auditório, quadra poliesportiva e refeitório. Possui uma Rádio Comunitária. Comunidades envolvidas: São Felix e Cachoeira

3. Escola Municipal Odete Nunes Dourado/Irecê

A Escola encontra-se localizada no bairro Fundação Bradesco, considerada a de maior porte e, ao mesmo tempo servindo de referência para as demais Unidades de Ensino do município de Irecê, fundada em 1979. Oferece ensino fundamental de 5ª e 8ª e EJA (Atualmente a proposta de ensino é em ciclos (3º e 4º ciclos). Atende a 1479 alunos pertencentes às classes populares, nos turnos matutino, vespertino e noturno. A estrutura física da escola é composta por quadra esportiva, pátio coberto, sala de informática (infocentro), biblioteca, área livre descoberta, bem servida de recursos tecnológicos. Número de alunos participantes do Projeto: Ciclo 11=425; Ciclo 12=293; Ciclo 13=202; Ciclo 14=200 e EJA=359..

4. Escola Municipal Zenalia Dourado Lopes/Irecê

Situada à Rua Rio de Janeiro 383, Bairro Caraíbas II, Irecê Bahia. Atende 960 alunos distribuídos em 26 turmas, sendo 9 pela manhã, 9 pela tarde e 7 pela noite. Tem uma clientela oriunda da periferia da cidade de 5 bairros e 5 povoados. A escola é situada em um bairro nobre, mas não atende nenhum aluno do referido bairro, tem biblioteca, sala dos professores, coordenação, secretaria, cantina, almoxarifado, pátio coberto e nove salas de aula. Não tem laboratório de informática, dispondo apenas de 2 computadores na secretaria. Número de alunos participantes do Projeto: 3º Ciclo=339 e 4º Ciclo= 226. Comunidades

Educação Pedido Nº 8523/2007	Nº PROTOCOLO
---	--------------

envolvidas: Irecê e 5 Povoados no entorno.

5. Casa do Sol/Salvador

Associação sem fins lucrativos registrada no Conselho Municipal de Assistência Social e Conselho Municipal da Criança e do Adolescente. Tem a seguinte infraestrutura: 5 salas de aula, 2 cozinhas, 2 salas grandes de reunião, sala dos professores, portaria, biblioteca. Contém 2 escolinhas externas pequenas, localizadas nas ocupações onde moram as crianças atendidas. Participa de diversos projetos, como Educação infantil em turno integral, Alfabetização, Cursinho pré-vestibular Quilombo do Urubú. Número de alunos participantes do Projeto: Educação Infantil=65, Alfabetização=25, Reforço Escolar=120, Oficinas Arte-Educação=148, Complementação Escolar=24, Curso Pré-Vestibular=70. Comunidades envolvidas: Cajazeira e Região.

6. Ponto de Cultura Terreiro Cultural da Cachoeira/Cachoeira

O Pto de Cultura abriga várias organizações que trabalham com Arte-Educação, Formação de jovens cidadãos, Música, Biblioteca, Religião Afro descendente, Audiovisual, etc. O Ponto congrega culturas e filosofias para formação da comunidades em seu entorno.

Atua envolvendo cerca de 10.000 pessoas, em parceria diversos outros grupos, a exemplo do Grupo Raízes do Recôncavo Audiovisual, Terreiro de Candomblé de Comunidade Kilombola, Centro de Educação e Cultura Vale do Iguape, Irmandade da Boa Morte e Grupo Musical Clássico Sexteto de Madeira. Comunidades envolvidas: Cachoeira, São Felix e Zonas Rurais.

7. Pto de Cultura Ciberparque Anísio Teixeira - Irecê

O Ciberparque Anísio Teixeira localizado no semi-árido é um centro de produção multimídia, aberto e livre, com forte integração da educação com a cultura nos espaços escolares. Possibilita o acesso aos meios de produção e formação cultural, associado aos processos educacionais formais e não-formais. São parceiros: Pref Municipal de Irecê e FACED/UFBA. Uma importante frente de ação do Ponto tem sido colaborar com o processo de universalização ao acesso livre e gratuito. A principal oportunidade tem sido a implantação e acompanhamento do Projeto Tabuleiro Digital (TD) . Possui 1 estúdio (Rádio WEB), 1 lab para a produção de vídeos digital e outro para impressos e editoração gráfica.

Mecanismos de Transferência de Resultados

(Relacionar os mecanismos que estão/estarão sendo utilizados para propiciar a transferência dos resultados esperados pelo projeto para outras instituições de P&D, empresas, órgãos públicos e privados, especificando o nível de articulação alcançado, quando for o caso.)

Divulgação de resultados em eventos científicos nos campos da ciência da computação, comunicação e educação;
Divulgação de resultados em espaços de reflexão, e definição de políticas públicas para o campo da educação, cultura, ciência e tecnologia;

Fortalecimento da linha de pesquisa em Educação, Comunicação e Tecnologias, com ampliação do arcabouço teórico, prático e metodológico do grupo, bem como da integração de suas ações de extensão, pesquisa, formação na graduação e pós-graduação;

Produção de relatórios parciais e final, bem como de artigos técnico-científicos;

Disponibilização de códigos do sistema, conforme princípios do software livre;

Licenciamento flexível das obras produzidas (creative commons);

Disponibilização do conteúdo produzido para as redes de tv pública, universitária, comunitária e outras;

Mostras periódicas das obras para o público associado a cada instituição parceira;

Participação em concursos, prêmios, festivais e demais oportunidades de disseminação da produção realizada;

Veiculação dos objetivos e resultados do projeto através dos diversos canais de comunicação social;

Gravação e distribuição da produção e ferramentas de produção em CD e DVD para composição de acervos físicos em bibliotecas públicas, escolas e Pontos de Cultura;

Produção de manuais para o uso das ferramentas pesquisadas e desenvolvidas para acesso às informações necessárias à produção de áudio e vídeo;

Constituição de uma comunidade virtual de aprendizagem, aberta e dedicada à produção audiovisual com os meios digitais;

Capacitação técnica-científica de recursos humanos através da qualificação contínua de graduandos, mestrandos e doutorandos que fazem parte dos grupos de pesquisa envolvidos com a pesquisa;

Produção de teses, dissertações, monografias e trabalhos de conclusão de curso de graduação;

Multiplicação do processo de formação de professores e jovens para outras escolas públicas.

Educação Pedido Nº 8523/2007	Nº PROTOCOLO
---	--------------

Referências Bibliográficas

- ALVES et al. Trabalho Colaborativo na/em rede. 2003. Disponível em <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/colaborativo/index.htm>>. Acesso: 06 set. 2007.
- ARAUJO, Maristela M. S. O desenho didático interativo na educação online e a prática pedagógica no ambiente virtual de aprendizagem: um estudo de caso, UFBA/FACED, dissertação de mestrado, 2007.
- ASSIS, Alessandra Santos Professores em rede: o desafio das Universidades Públicas para a Formação Superior de Professores da Educação Básica com o Uso das Tecnologias da Informação e Comunicação, UFBA/Faced, tese de doutorado, 2007.
- BARBIER, René. A pesquisa-ação. Trad. Lucie Didio. Brasília: Editora Plano, 2002.
- BONILLA, Maria Helena Silveira; PICANÇO, Alessandra de Assis. Construindo novas educações. In: Nelson De Luca Pretto. (Org.). Tecnologia e novas educações. 1 ed. Salvador: EDUFBA, 2005a.
- BONILLA, Maria Helena, Escola aprendente: para além da sociedade da informação. Rio de Janeiro: Quartet, 2005b.
- CASTELLS, Manuel. A Sociedade em Rede - a era da informação: economia, sociedade e cultura, vol. 1. São Paulo: Paz e Terra, 1999a.
- CASTELLS, Manuel. A Era da Informação: economia, sociedade e cultura, vol. 3, São Paulo: Paz e terra, 1999b, p. 411-439
- DIAS, Paulo. Comunidades de Aprendizagem na Web. Inovação, Lisboa, v. 14, nº 3, 2001, p. 27-44.
- FOLHA ONLINE. Entenda o que é a Web 2.0. 10/06/2006. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u20173.shtml>. Acesso em 29/10/2007.
- FRÓIS, Katja Plotz. Uma breve história do fim das certezas ou o paradoxo de Janus. Cadernos de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências Humanas, nº 63, Florianópolis, Dezembro, 2004. Disponível em <http://www.cfh.ufsc.br/~dich/TextoCaderno63.pdf> . Acessado em 8 ago 2006.
- GUTIERREZ, F.; PRIETO, D. A mediação pedagógica: educação a distância alternativa. São Paulo: Papirus, 1994.
- KENSKI, V. M. Tecnologias de Ensino Presencial e a Distância. 2ª ed. São Paulo: Papirus, 2004.
- LEMONS, André. Cibercultura: alguns pontos para compreender a nossa época. In: LEMOS, André e CUNHA, Paulo (orgs.). Olhares sobre a cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- LEMONS, André et al. Uma sala de aula no ciberespaço: reflexões e sugestões a partir de uma experiência pela internet. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/txt_col1.htm> Acesso: 03 mar. 2006.
- LÉVY, Pierre. As Tecnologias da Inteligência - O Futuro do pensamento na era da Informática, Trad. de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- _____. A Inteligência Coletiva - por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Edições Loyola, 1998.
- _____. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A Pesquisa em educação: abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 1986.
- LUDKE, Menga. O trabalho com projetos e a avaliação na educação básica. In: JANSSEN, Felipe da Silva et al (orgs.). Práticas avaliativas e aprendizagens significativas em diferentes áreas do currículo. Porto Alegre: Mediação, 2003.
- MACEDO, Roberto Sidnei. A Etnopesquisa Crítica e Multipreferencial nas Ciências Humanas e na Educação. Salvador: EDUFBA, 2000.
- _____. Etnopesquisa crítica Etnopesquisa-formação. Brasília: Líber Livro Editora, 2006.
- MACHADO, Arlindo. Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo: EDUSP, 1993.
- NÓVOA, Antonio. Formação de professores e profissão docente. In: NÓVOA, Antonio (coord.) Os professores e sua formação. Lisboa: Dom Quixote, 1992. p. 15-33.
- PRETTO, Nelson. Uma escola sem/com futuro. Campinas: SP: Papirus, 1996.
- _____. (Org.). Globalização & educação: mercado de trabalho, tecnologias de comunicação, educação a distância e sociedade planetária. 2. ed. Ijuí: Unijuí. 2000. (Série Terra Semeada)
- _____. Desafios para a educação na era da informação: o presencial, a distância, as mesmas políticas e o de sempre. In: BARRETO, Raquel (org). Tecnologias educacionais e educação a distância: avaliando políticas e práticas. Rio de Janeiro: Ed. Quartet, 2ª ed. 2003a.
- _____. Ensinar bem é decidir na incerteza. In: Revista Nova Escola, nº163, jun/jul/2003b, p. 18.
- _____. Desafios da Educação na sociedade do conhecimento. In: Folha de São Paulo, 30 maio 2006.
- RHEINGOLD, Howard. La Comunidad Virtual: Una Sociedad sin Fronteras. Gedisa Editorial. Colección Límites de La Ciencia. Barcelona, 1994.
- SANTOS, Boaventura de Souza. Um discurso sobre as ciências. 12.ed. Porto: Edições Afrontamento, 2001.
- SERPA, Felipe. Tecnologia proposicional e as pedagogias da diferença. Noésis, Salvador, n. 4, p. 29-39,

Educação Pedido Nº 8523/2007	Nº PROTOCOLO
---	---------------------

jan./dez. 2003.

SILVA, Marco. Sala de aula interativa, 2ª ed. Rio de Janeiro: Quartet, 2001.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu. Exclusão digital: a miséria na era da informação. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2003.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu. Inclusão digital, software livre e globalização contra-hegemônica. In: SILVEIRA, Sérgio Amadeu e CASSINO, João. Software livre e inclusão digital.. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2003.

TAPSCOTT, Don. Geração digital: a crescente e irreversível ascensão da geração net. São Paulo: Makron Books do Brasil Editora Ltda, 1999.

TEIXEIRA, Anísio. Mestres do amanhã. Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos. Rio de Janeiro, v. 40, nº 92, out/dez, 1963. p. 10-19. Disponível na Biblioteca Virtual Anísio Teixeira: <<http://www.prossiga.br/anisioteixeira/eng/artigos/mestres.html>> Acesso em 27 de mar 2007.

Impacto Geral (a partir dos resultados esperados)

Nos propomos partir da realidade dessas escolas e comunidades envolvidas e, a partir dela, e com os professores, alunos e comunidade, produzir conhecimentos e culturas que contribuam para a transformação, na prática, dessa realidade educacional. Com isso, espera-se contribuir com elementos para a transformação das políticas públicas de educação, cultura, ciência e tecnologia no estado da Bahia, re-constituindo currículos e materiais didáticos de forma colaborativa e cooperativa a partir do "chão da escola". Secundariamente, mas não menos importante, vislumbramos que a implantação no país de um sistema de televisão digital e a televisão pública, ambos com o objetivo potencial de ampliar a capacidade de circulação de imagens produzidas fora dos grandes centros, pode ser um enorme espaço para a veiculação dessa produção. Essa intensificação da capacidade de produção vai depender da existência de pessoal qualificado para tal e, principalmente, de mecanismos tecnológicos para a produção e, principalmente, para a circulação desses produtos. O impacto aqui se dará tanto no campo educacional, esse obviamente o principal beneficiado dos resultados da pesquisa, como da cultura, da comunicação e ciência e tecnologia. A utilização de software livre em todas as etapas da pesquisa é fundamental em função das liberdades preconizada pelo movimento software livre e, com isso, o sistema educacional se beneficia da implantação de uma lógica de colaboração e cooperação, perdida nos últimos tempos em função da perspectiva de distribuição pura e simples de informação que tomou conta do sistema educacional. Ao se buscar desenvolver linguagens e tecnologias que articulem de forma intensa diversas mídias, diversos suportes, imaginamos ter a possibilidade de articular as políticas públicas nas diversas áreas envolvidas que, lamentavelmente, são pensadas e aplicadas de forma isoladas e quase competidoras entre si. Pensamos ser possível, como já dissemos, intensificar o papel protagonista dos jovens e dos professores, construindo novas possibilidades para os sistemas educacionais que, articulando os conhecimentos e saberes emergentes das populações locais, promovem, através de um intenso e qualificado trabalho dos professores, a articulação com o conhecimento já estabelecido pela ciência contemporânea e pelas culturas.

Além disso, estaremos produzindo conhecimento e capacitando as escolas para o momento em que boa parte do sistema educacional estiver conectado em banda larga. Se não tivermos produtos, professores e estudantes capacitados para o uso desses recursos de comunicação e informação de nada adiantará o investimento feito com recursos públicos para a conectividade. Com isso, espera-se contribuir com elementos para a transformação das políticas públicas de educação, cultura, ciência e tecnologia no estado da Bahia.

Orçamento Consolidado

Despesas Correntes	Valor (R\$)
ALIMENTAÇÃO	R\$4.248,00
BOLSA PROJETO (FAPESB)	R\$83.700,00
HOSPEDAGEM	R\$9.810,00
MATERIAL DE CONSUMO NACIONAL	R\$15.900,00
SERV. DE TERCEIROS / P. FÍSICA	R\$24.000,00

Orçamento Consolidado

SERV. DE TERCEIROS / P. JURID.	R\$900,00
TRANSPORTE (Despesas com deslocamento)	R\$8.694,00
Total Despesas Correntes	R\$147.252,00

Despesas de Capital	Valor (R\$)
EQUIPAMENTO NACIONAL	R\$35.869,80
MATERIAL BIBLIOGRÁF. IMPORTADO	R\$1.800,00
MATERIAL BIBLIOGRÁF. NACIONAL	R\$3.500,00
OUTROS MATERIAIS PERMANENTES NACIONAIS	R\$9.946,80
Total Despesas de Capital	R\$51.116,60
TOTAL GLOBAL:	R\$198.368,60
TOTAL EM RECURSOS PARA O PROJETO (SEM AS BOLSAS):	R\$114.668,60

Orçamento

DESPESAS CORRENTES

SERV. DE TERCEIROS / P. JURID.			
Descrição	Qtd.	Valor Unit. (R\$)	Valor Total (R\$)
Reprografia	10000	R\$0,09	R\$900,00
TOTAL	10000		R\$900,00

SERV. DE TERCEIROS / P. FÍSICA			
Descrição	Qtd.	Valor Unit. (R\$)	Valor Total (R\$)
Suporte de informática para as escolas	6	R\$1.000,00	R\$6.000,00
Oficinas de qualificação e produção de vídeo em software livre	15	R\$1.200,00	R\$18.000,00
TOTAL	21		R\$24.000,00

TRANSPORTE (Despesas com deslocamento)			
Descrição	Qtd.	Valor Unit. (R\$)	Valor Total (R\$)
Visita às escolas para oficinas em S. Felix	15	R\$42,00	R\$630,00
Passagem área SSA/JPB/SSA ou vice versa	6	R\$1.019,00	R\$6.114,00
Visita às escolas para oficinas em Irecê	15	R\$118,00	R\$1.770,00
Visitas às escolas - Salvador	30	R\$6,00	R\$180,00
TOTAL	66		R\$8.694,00

Orçamento

MATERIAL DE CONSUMO NACIONAL			
Descrição	Qtd.	Valor Unit. (R\$)	Valor Total (R\$)
cabos e plugs variados	20	R\$45,00	R\$900,00
Material de escritorio	3	R\$1.500,00	R\$4.500,00
Material de informática	3	R\$2.000,00	R\$6.000,00
Fitas mini DV	150	R\$30,00	R\$4.500,00
TOTAL	176		R\$15.900,00

HOSPEDAGEM			
Descrição	Qtd.	Valor Unit. (R\$)	Valor Total (R\$)
Visita técnicas na UFPB e UFBA	18	R\$145,00	R\$2.610,00
Para as visitas em Irecê, S. Felix e Vera Cruz	90	R\$80,00	R\$7.200,00
TOTAL	108		R\$9.810,00

BOLSA PROJETO (FAPESB)			
Descrição	Qtd.	Valor Unit. (R\$)	Valor Total (R\$)
	18	R\$350,00	R\$6.300,00
	18	R\$1.800,00	R\$32.400,00
	18	R\$350,00	R\$6.300,00
	18	R\$350,00	R\$6.300,00
	18	R\$1.800,00	R\$32.400,00
TOTAL	90		R\$83.700,00

ALIMENTAÇÃO			
Descrição	Qtd.	Valor Unit. (R\$)	Valor Total (R\$)
Almoço e jantar para as visitas técnicas	36	R\$28,00	R\$1.008,00
Para visitas às escolas de Irecê, S. Felix e Vera Cruz	180	R\$18,00	R\$3.240,00
TOTAL	216		R\$4.248,00
TOTAL DE DESPESA CORRENTE			R\$147.252,00

DESPESAS DE CAPITAL

OUTROS MATERIAIS PERMANENTES NACIONAIS			
Descrição	Qtd.	Valor Unit. (R\$)	Valor Total (R\$)
Cabos variados Sto Angelo	6	R\$650,00	R\$3.900,00
Headfones com microfone Leadership	12	R\$28,90	R\$346,80
Rack/cadeira/armário para o computador	6	R\$950,00	R\$5.700,00
TOTAL	24		R\$9.946,80

Educação Pedido Nº 8523/2007	Nº PROTOCOLO
---	--------------

Orçamento

EQUIPAMENTO NACIONAL

Descrição	Qtd.	Valor Unit. (R\$)	Valor Total (R\$)
Mesa de som MXM-4 II CICLOTRON 4 CANAIS	6	R\$139,90	R\$839,40
Computador DDR2 667 PCI Express 16x Core 2 Duo 2.2GHz; 2GB RAM; HD 500GB/ Monitor 17 LCD; Estabilizador/Linux; 3 anos garantia	10	R\$2.511,00	R\$25.110,00
Filmadora Digital DCR-HC28 Sony	6	R\$999,00	R\$5.994,00
Adaptador PCI Firewire com 3 portas TrendNet TFW- H3PI	10	R\$83,16	R\$831,60
Tripe para filmadora	6	R\$128,00	R\$768,00
Microfone Shure ou equivalente c/ cabo e on/off	12	R\$149,90	R\$1.798,80
Mini pedestal p/ microfone de mesa c/ tubo flexível md	12	R\$44,00	R\$528,00
TOTAL	62		R\$35.869,80

MATERIAL BIBLIOGRÁF. NACIONAL

Descrição	Qtd.	Valor Unit. (R\$)	Valor Total (R\$)
Livros	100	R\$35,00	R\$3.500,00
TOTAL	100		R\$3.500,00

MATERIAL BIBLIOGRÁF. IMPORTADO

Descrição	Qtd.	Valor Unit. (R\$)	Valor Total (R\$)
Livros de software livre e edição digital	20	R\$90,00	R\$1.800,00
TOTAL	20		R\$1.800,00

TOTAL DE DESPESA DE CAPITAL R\$51.116,60

TOTAL GLOBAL R\$198.368,60

Bolsas FAPESB

Modalidade	Atribuições	Valor Mensal	Nº de Meses	Valor Total (R\$)
Iniciação Científica - Fluxo Contínuo	Pesquisa e desenvolvimento de metodologia para análise de linguagens audiovisuais. Acompanhamento e registro dos processos de produção dos produtos multimídias nas escolas.	R\$350,00	18	R\$6.300,00

Educação Pedido Nº 8523/2007	Nº PROTOCOLO
---	--------------

Bolsas FAPESB

Iniciação Científica - Fluxo Contínuo	Pesquisa e desenvolvimento no campo da ciência da computação para a análise do sistema RITU e criação e implementação do sistema RIPE e desenvolvimento tecnológico em software.	R\$350,00	18	R\$6.300,00
Inovação Tecnológica 3	Pesquisa e desenvolvimento no campo da ciência da computação para a análise do sistema RITU e criação e implementação do sistema RIPE.	R\$1.800,00	18	R\$32.400,00
Inovação Tecnológica 3	Pesquisa no campo da educação, mais particularmente do currículo. Análise documental sobre os usos das TIC na educação.	R\$1.800,00	18	R\$32.400,00
Iniciação Tecnológica 1	Pesquisa sobre edição vídeo com uso de software livre, particularmente nos processos de customização dos softwares cinelerra, kino e lives. Preparação de kits para as escolas.	R\$350,00	18	R\$6.300,00
TOTAL EM BOLSAS				R\$83.700,00

Justificativa do Orçamento

Despesas Correntes:

As despesas correntes serão as necessárias para a realização das oficinas nas escolas, onde a implantação dos núcleos de produção em parceria com os Pontos de Cultura serão os elementos básicos que viabilizarão a investigação no sentido do estudo das linguagens envolvidas nos processos de produção audiovisual, constituindo-se, fundamentalmente, em espaço de investigação sobre as possibilidades de uso do software livre na educação, mais particularmente para a edição de áudio e vídeos.

As despesas com viagens e diárias possibilitarão que os dois grupos de pesquisa, do LAVID/UFPA e GEC/UFBA possam articular a pesquisa em torno do sistema RIPE de forma a superar algumas dificuldades da comunicação a distância e, de outro, possibilitar aos pesquisadores do fora da Bahia um maior conhecimento da realidade onde estamos experimentando as soluções tecnológicas encontrados de forma a torná-la o mais culturalmente apropriada possível. Os serviços de terceiros no campo da implantação da rede de dados e elétrica são fundamentais para a garantia dos equipamentos ao longo de todo o projeto e no futuro.

Despesas de Capital:

As despesas em material permanente prevista nesse projeto se incluem em duas dimensões complementares. Os investimentos em equipamentos de informática, mais especificamente computadores e equipamentos para produção de vídeo serão alocados na Universidade Federal da Bahia e serão os materiais de pesquisa para o desenvolvimento e adaptação do sistema RIPE, na parceria com o LASVID na UFPA. Serão, portanto, equipamentos que complementarão e atualizarão o parque tecnológico já instalado na UFBA.

Constituem-se em investimentos em microcomputadores para produção, para edição em áudio e vídeo e para captação de imagens e sons. Um segundo grupo, que se constitui no que denominados de kit para as escolas, buscam equipar as escolas públicas integrantes dessa etapa do projeto de condições materiais e infra-estruturais para as oficinas de produção de materiais audiovisuais, que serão os produtos analisados na pesquisa e que servirão de experimentação para os testes em campo do sistema RIPE e da montagem da chamada TV Web da Educação.

Os materiais bibliográficos serão utilizados por todas as equipes do projeto.

Basicamente, o kit para a escola será composto de 1 computador com garantia estendida on site, estabilizador, mesa de som, microfones e filmadora.

Justificativa para a formação da equipe executora multidisciplinar

A equipe dessa pesquisa é formada por dois grandes grupos de pesquisadores que atuam em áreas complementares: de um lado os da ciência da computação e de outro, os da educação e comunicação. O que temos observado nas nossas pesquisas é que a distância entre esses dois grupos têm sido um dificultador da realização de pesquisas que encaminhem soluções mais adequadas para o sistema educacional, uma vez que a ação interdisciplinar entre uma área "dura", como a ciência da computação, e áreas mais "moles" como a educação e comunicação, se constitui no grande desafio para ambos os grupos. Esse será, portanto, o esforço que vamos fazer nesse projeto e por isso a equipe composta de profissionais dos dois campos de conhecimento.

Cronograma de Atividades

	Indicação do Mês												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
8. Realização de workshops da pesquisa													
8.1 Primeiro Workshop - a pesquisa, pesquisadores e plano detalhado de ações	X												
2. Desenvolvimento do sistema RIPE (Rede de Intercâmbio de Produções Educativas)													
2.1 Análise da Rede de Intercâmbio de Televisão Universitária (RITU)	X	X	X										
1. Desenvolvimento de banco de dados multimídia para programação colaborativa on line													
1.1 Identificação tecnologias de banco de dados, em software livre	X	X	X	X	X	X							
5. Produção de materiais educativos													
5.1 Pesquisa sobre softwares livres para edição em áudio e vídeo	X	X	X	X	X	X							
8. Realização de workshops da pesquisa													
8.0 Trabalho colaborativo entre pesquisadores, através da rede internet	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
2. Desenvolvimento do sistema RIPE (Rede de Intercâmbio de Produções Educativas)													

Educação Pedido Nº 8523/2007	Nº PROTOCOLO
---	--------------

2.2 Identificação dos mecanismos de upload de vídeos no RITU	X											
4. Pesquisa de linguagens	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
4.1 Identificação dos atores nas escolas envolvidas (mobilização)	X											
4.2 Análise das especificações técnicas dos equipamentos a serem utilizados	X		X									
4.3 Aquisição de equipamentos	X			X								
5. Produção de materiais educativos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
5.2 Análise das condições das escolas e pontos de cultura para produção multimídia	X			X		X		X				
2. Desenvolvimento do sistema RIPE (Rede de Intercâmbio de Produções Educativas)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2.3 Desenvolvimento do mecanismo de geração de versão mais leve do produto em vídeo	X			X		X		X		X		
5. Produção de materiais educativos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
5.3 Customização de softwares livres para edição em áudio e vídeo	X				X		X		X			
1. Desenvolvimento de banco de dados multimídia para programação colaborativa on line	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1.2 Experimentação soluções de banco de dados em software livre	X			X		X		X		X		
4. Pesquisa de linguagens	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
4.4 Qualificação dos professores para produção e edição de vídeos	X			X		X		X		X		X
4.6 Estudo dos softwares livres que serão usados	X					X						
4.5 Implantação dos equipamentos nos núcleos das escolas	X					X						
2. Desenvolvimento do sistema RIPE (Rede de Intercâmbio de Produções Educativas)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2.4 Estudo sobre codecs livres de patente, em software livre, para transmissão de vídeo na web	X				X		X		X		X	

5. Produção de materiais educativos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
5.6 Realização de oficinas para uso dos equipamentos e programas					X	X	X	X	X	X	X	X
4. Pesquisa de linguagens	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
4.7 Realização de oficinas de produção de vídeos em software livre					X	X	X	X	X	X	X	X
5. Produção de materiais educativos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
5.4 Pesquisa sobre linguagens e formatos, em conjunto com professores e pontos de cultura					X	X	X	X	X	X	X	X
5.5 Implementação dos kit multimídias nas escolas						X	X	X	X	X		
2. Desenvolvimento do sistema RIPE (Rede de Intercâmbio de Produções Educativas)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2.5 Desenvolvimento das interface da página web para acesso amigável aos vídeo on line						X	X	X	X	X	X	X
2.6 Estudo sobre limites e possibilidades para o sistema de armazenamento do material produzido						X	X	X	X	X	X	X
8. Realização de workshops da pesquisa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
8.2 Segundo workshop - resultados iniciais da pesquisa e desenvolvimento							X					
1. Desenvolvimento de banco de dados multimídia para programação colaborativa on line	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1.3 Definição estruturas dos metadados							X	X	X	X		
1.4 Estudo de soluções em processamento paralelo para conversão de vídeos							X	X	X	X	X	X
2. Desenvolvimento do sistema RIPE (Rede de Intercâmbio de Produções Educativas)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2.7 Implementados as interfaces de gerenciamento								X	X			
3. Implantação do sistema RIPE (Rede de Intercâmbio de Produções Educativas)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
3.1 Instalação e configuração do ambiente										X		

1. Desenvolvimento de banco de dados multimídia para programação colaborativa on line	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1.4 Estudo de soluções em processamento paralelo para conversão de vídeos	X											
2. Desenvolvimento do sistema RIPE (Rede de Intercâmbio de Produções Educativas)	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
2.8 Integração do Sistema de Autenticação RITU ao GTTV	X											
3. Implantação do sistema RIPE (Rede de Intercâmbio de Produções Educativas)	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
3.3 Upload experimental das primeiras produções	X											
2. Desenvolvimento do sistema RIPE (Rede de Intercâmbio de Produções Educativas)	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
2.9 Customização e Adaptação às características necessárias para o projeto RIPE	X	X										
6. Produção de artigos acadêmicos	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
6.1 Produção de artigo de divulgação sobre educação	X											
6.2 Produção de artigo de divulgação científica sobre o RIPE	X											
6.3 Produção de artigo científico sobre educação e tecnologia	X	X	X	X								
8. Realização de workshops da pesquisa	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
8.3 Terceiro workshop da pesquisa - resultados, produções multimídias e novos projetos		X										
6. Produção de artigos acadêmicos	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
6.4 Escrita de artigo acadêmico sobre o RIPE		X	X	X	X	X						
7. Produção de relatório final	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
7.1 Sistematização dos documentos para escrita do relatório final					X	X						

7.2 Escrita do Relatório Final

X

Local _____

Data _____

Nelson De Luca Pretto
Coordenador da Pesquisa

Naomar Monteiro de Almeida Filho
Autoridade Máxima da Instituição