

**POLÍTICAS PÚBLICAS VOLTADAS PARA O SOFTWARE LIVRE
NA EDUCAÇÃO SUPERIOR: o uso do programa Scribus no
Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia**

**POLÍTICAS PÚBLICAS FRENTE AL SOFTWARE LIBRE EN LA EDU-
CACIÓN SUPERIOR: la utilización del programa Scribus en el
Curso de Periodismo en la Universidad Federal de Uberlândia**

**PUBLIC POLICIES FOCUSED ON FREE SOFTWARE IN COLLEGE
EDUCATION: using Scribus program in Journalism Course
of the Federal University of Uberlândia**

Adriana Cristina Omena dos SANTOS

Possui graduação em Comunicação Social pela Universidade Metodista, Mestrado e Doutorado em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo ECA/USP. Atualmente é coordenadora e professora do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação (PPGCE) e professora no curso de Comunicação Social da Universidade Federal de Uberlândia, bem como líder dos grupos de pesquisa em Interfaces Sociais da Comunicação e em Novas Tecnologias da Comunicação e Informação na mesma instituição

Email: adriomena@gmail.com

Ricardo Ferreira de CARVALHO

Bacharel em Comunicação Social, Técnico em Editoração no curso de Jornalismo/UFU e Mestrando em Educação na Faculdade de Educação da Universidade Federal de Uberlândia (UFU)

Email: ricardo@faced.ufu.br

Resumo

O artigo apresenta reflexões sobre políticas públicas de comunicação e tecnologias, em especial sobre o uso de microcomputadores e softwares, que, aparentemente consolidado, necessita análise em sua constante evolução. O texto 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 usou pesquisa documental para localizar os dados e informações disponibilizados pelo governo federal e instituição objeto da análise. 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.

Palavras-Chave

software livre; jornalismo; políticas públicas

Resumen

El artículo presenta reflexiones acerca de las de políticas públicas de las tecnologías y de la comunicación, en particular acerca del uso de las microcomputadoras y programas informáticos, que aparentemente consolidado, carece de análisis en su constante evolución. El documento tiene por objeto cuestionar el hecho de que el mercado desarrolla los software propietarios, en lugar de la ideaización del movimiento de software libre que permite la participación y la inclusión digital, que se pretende adoptar por medio de las políticas públicas que extienden su uso a los órganos de la educación pública. También se discute el concepto de software libre y su adopción en la educación superior por las resoluciones adoptadas por el estado brasileño, así como para examinar la experiencia del uso de software libre Scribus en el curso de Periodismo de la Universidad Federal de Uberlândia - UFU. Metodológicamente se utiliza la investigación documental para encontrar los datos y la información proporcionada por la institución y el gobierno federal acerca del objeto de análisis. Hace una comparación con un modelos similares de software propietario, señalando que el uso de software libre es fiable, lo que permite desarrollar el espíritu comunitario y de colaboración necesaria en el ámbito universitario, la ampliación del conocimiento y no solamente al "acondicionado como pulsadores de los botones" y nota, basado en los documentos, que la iniciativa está siendo vista con la resistencia y es necesario intensificar el uso, incluso en las IES públicas.

Palabras clave

software libre, el periodismo, la política pública

Abstract

The paper presents reflections about public policies in communication and technologies, in particular on the use of microcomputers and software, which, apparently consolidated, needs analysis in its constant evolution. The text aims to question the fact that the market develops proprietary software, as opposed to the collaborationist ideal of the free software movement, that enables digital inclusion and participation, which is intended to be adopted through public policies, extending its use to the public education agencies. It also discusses the concept of free software and its adoption in college education through resolutions adopted by the Brazilian state, analyzing the experience of the Journalism Course at Federal University of Uberlândia - UFU - on the use of free software Scribus. Methodologically, document research was used to find the data and information provided by the federal government and the object institution of the analysis. A comparison with a similar proprietary software model is made, highlighting that the use of free software is reliable, allowing to develop the communitarian and collaborationist spirit needed in the university environment, expanding the knowledge and not merely the "dressage at the pressing of buttons". It is noted, based on the documents, that the initiative is still seen with resistance and its use, even in public CEIs (College Education Institutions), needs to be intensified.

Keywords

free software; journalism, public policies

Políticas Públicas e software livre: um longo caminho a percorrer

Ainda que atualmente seja possível compreender o tema políticas de comunicação e de tecnologia como um dos matizes do amplo tema de políticas públicas, “não existe uma única, nem melhor, definição sobre o que seja política pública embora “[...] Dye (1984) sintetiza a definição de política pública como o que o governo escolhe fazer ou não fazer” (SOUZA, 2006, p.1).

Para a autora, política pública busca 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).

As preocupações que desencadearam este trabalho estão diretamente relacionadas às considerações apresentadas acima, haja vista que a proposta é discorrer especificamente acerca do processo de debate das políticas públicas de comunicação no Brasil e do envolvimento dos cidadãos no uso das tecnologias da informação, em particular na formação em jornalismo.

Neste contexto, vale ressaltar que desenvolver qualquer reflexão acerca do assunto políticas de comunicação deve considerar a conjuntura atual da economia política da comunicação, com seus conglomerados midiáticos e as relações econômicas destes. 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.

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 a cidadania e ao acesso à informação. As políticas públicas, seja 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 difusos da sociedade.

Neste contexto, as políticas públicas de comunicação, tendo como pilares a democratização da comunicação e o direito à comunicação/informação, somadas a uma visão política

da economia da cultura, são fatores que servirão como elemento central para acompanhar o grau de envolvimento da democracia no país, garantindo políticas públicas que sirvam efetivamente de referência segura para ações da sociedade civil e do Estado. Reside neste ponto indícios de transdisciplinaridade do tema, em que a tecnologia perpassa assuntos como política pública, ensino, software livre dentre outros e se mostra como um fio condutor para a pesquisa.

As políticas de comunicação e seus temas correlatos são questões de extrema relevância quando se entende comunicação como elemento-chave para a democracia, haja vista que o grau de democracia de um país depende diretamente da pluralidade e diversidade de ideias e dos valores que circulam pelo espaço público.

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 os anseios e necessidades do país, daí a importância de utilizar exemplos do uso de software livre em IES públicas do Brasil na análise.

Cabe acrescentar às considerações o fato de que as transformações ocorridas na sociedade estão intimamente ligadas às tecnologias e, em cada período, umas são mais proeminentes do que outras. O período que atravessamos tem as tecnologias digitais como ponto dominante, haja vista que 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. Na verdade 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 e que surgem a partir das necessidades humanas, de muito trabalho de pesquisa e incentivos técnicos e econômicos, uma vez que “ [...]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.[...]” (CASTELLS, 1999, p. 69)

Neste contexto cabe ressaltar que a atual Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, 9394/96 (LDBEN) estabelece no Capítulo IV, artigo 43, as finalidades da educação superior, objetivando a busca e troca de conhecimento e, em seu item III “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).

1-Ou software restrito é aquele cujo código fonte é conhecido apenas pela empresa que o desenvolveu

É necessário considerar em tais reflexões o fato de que os custos para utilização das tecnologias têm sido reduzidos no decorrer do tempo no entanto o pagamento de licenças com *softwares* proprietários¹ requer investimentos algumas vezes ainda elevados por parte das instituições de ensino. Somado a isso, ressalta-se que a visibilidade e divulgação dos softwares proprietários é fortalecida e mantida pelas empresas criadoras através de estratégias comerciais, o que os torna 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.

Na verdade com o passar do tempo a indústria de *software* torna-se um negócio altamente lucrativo e um número pequeno de empresas formam praticamente um monopólio. Naturalmente começa a surgir como modelo de negócio os softwares não proprietários para confrontar tal monopólio de mercado e passa a chamar a atenção da comunidade técnica e acadêmica no mundo.

Apesar de muito mais acessível o *software* não proprietário ou *software* livre ainda é desacreditado pelo grande público, no entanto, por sua proposta de custos menores, tem angariado adeptos junto a empresas que passam a apoiar pesquisadores nessa área.

Com vistas a uma Política Pública voltada para o Software livre o Governo brasileiro, através 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). “E 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.” (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)

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 08/2011, 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 2.3 – Alinhamento Estratégico consta em suas ‘Necessidades e Princípios o princípio de Utilização de Software Livre’, concomitante às regras do Governo Federal. (UFU, 2011)

A Universidade Federal de Uberlândia-MG (UFU), na figura de instituição pública ligada ao governo federal, aprova o Plano Diretor de Tecnologia da Informação². Mesmo com

a resolução que sugere o uso de *software* livre, em acordo com decreto governamental, esses programas são pouco utilizados e leva, em primeira instância, ao aumento de gastos com a aquisição de *softwares* proprietários, quando não à cópias ilegais – pirataria – dos programas “eleitos” pelo mercado como melhores.

Especificamente no Curso de Comunicação – 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.

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 TICs estão em evolução constante, e devido a 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. Estas são questões que merecem reflexão e incentivam a proposta apresentada neste artigo.

Características do movimento pelo software livre

A ideologia do *software* livre surge como um novo paradigma, não para excluir os instrumentos anteriores, mas sim para agregar, possibilitando uma escalada de conhecimento, baseando-se no princípio do compartilhamento de conhecimento. 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 com alta qualidade, pois cada usuário enxerga os problemas à sua maneira e o devolve melhorado para a sociedade. Ao contrário das empresas que detêm o *software* proprietário, na qual 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 dificilmente uma grande corporação poderia dispor de algo equivalente” (RAYMOND apud SILVEIRA, 2003).

As bases da filosofia do *software* livre são 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 (<http://www.gnu.org/>) 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 ou 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 compartilhado 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 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 apud SILVEIRA, 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.

Diante do exposto, o conhecimento torna-se processo de aquisição interdependente nos indivíduos. O compartilhamento e liberdade para disseminar conhecimento estão estreitamente ligados à filosofia do *software* livre, de tal maneira que 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.

O *software* livre no Brasil

O *software* livre está diretamente ligado à 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, como já foi exposto, 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 apud SILVEIRA, 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 apud SILVEIRA, 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 criarem programas que ofereçam o ensino do uso de *software* livre nas escolas, criando 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 desenvolva 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 para a execução dos projetos para educar a população a usar e defender os 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 serão 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 a demanda crescente de equipamentos públicos. O argumento mais válido para a inclusão aliada ao livre é que não é correto usar dinheiro público em linguagem privada, como já salientamos em outro tópico deste trabalho.

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 42)

Essa introdução do *software* livre no ensino público mudaria a relação que a população tem atualmente com os *softwares*, pois são educados com programas pagos, perceptível pelo domínio da empresa Microsoft no mercado, e, por isso, desconhecem 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)

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. Segundo, a era da informação e o mercado não irá 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 destinadas a todos os indivíduos.

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), intimamente ligado às TICs, 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.

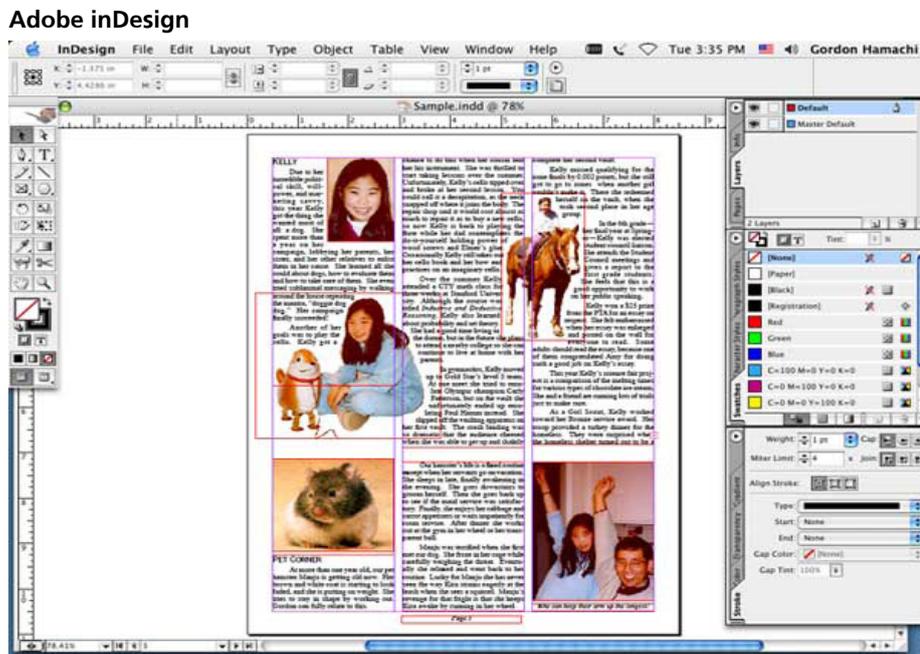
Sendo assim, a integração teórico-prática-acadêmica, pode ser obtida pela pesquisa e aplicação de tecnologias que, ao mesmo tempo, sejam acessíveis e modernas. Não necessariamente desenvolver *experts* num ou noutro programa. Desta forma desenvolve-se as competências e habilidades requeridas nas relações 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, optou-se pelo *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 várias existentes no Laboratório Agência de Notícias. Numa análise mais atenta das necessidades das disciplinas, no entanto, verificou-se que na produção dos materiais impressos, as aulas precisam estimular a investigação e 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*.

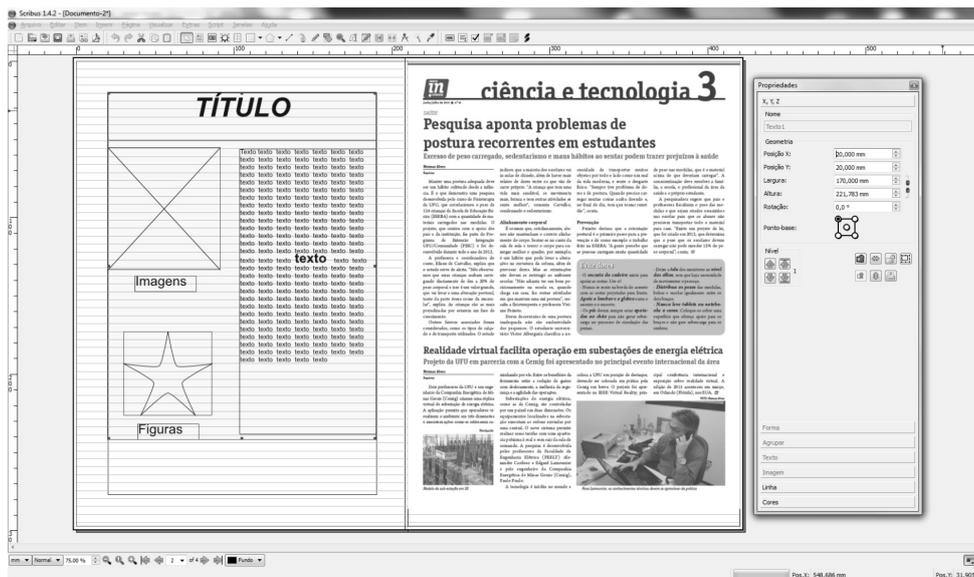
Tela de trabalho com exemplo de página de diagramação do InDesign com seus elementos gráficos



Tela de trabalho com exemplo de página de diagramação do 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

Scribus



A diagramação em ambos os programas é o trabalho de distribuição de elementos na página.

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 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 quer mostrar é que o *Scribus*, programa livre, produz o mesmo material que um programa proprietário. Tanto num quanto noutro o fazer jornalístico acontece.

Considerações finais

No Brasil, os estudos e publicações acerca de processos decisórios dominam a produção acadêmica em detrimento de estudos sobre a implementação das decisões que subsidiam as políticas públicas. Do mesmo modo, no plano teórico, as abordagens associadas ao papel das ideias e do conhecimento na produção de políticas públicas também têm sido ignoradas.

Neste contexto, é de extrema importância que este artigo sirva como impulsionador para uma continuidade do estudo, observando a implantação e o uso do software livre no ensino superior, uma vez que diante deste contexto de mudanças algumas alterações significativas têm ocorrido no mundo do trabalho e no surgimento e reconfiguração de várias profissões dentre elas a de jornalista. Quanto a estas alterações Michelazzo (2003, p. 265), afirma que “[...] as profissões de base estão desaparecendo num ritmo frenético devido à informatização, enquanto novas profissões nascem a cada dia e vagas deixam de ser preenchidas em razão da falta de aptidões relacionadas em sua maioria a tecnologia”.

Especificamente na área jornalística “figuras como a do revisor, por exemplo, desapareceram, pois ficaria a cargo do jornalista, além da redação, a revisão de seus textos, auxiliada por corretores ortográficos automáticos, embutidos nos *softwares* de edição de texto instalados nos computadores” - (TONUS; OMENA, p. 2, 2007).

É preciso ressaltar que o emprego de tecnologias da informação e comunicação (TIC) tem transformado a prática jornalística e o perfil do profissional, evidenciando a agilidade e presteza no trato da informação que, como a comunicação, não são o centro dessa revolução tecnológica, mas sim sua aplicação para geração de conhecimentos.

O fazer jornalístico apresenta-se em constante mudança, atrelado às TICs, o que o torna campo de construção permanente, sobre o qual é necessário manter estudos também constantes, além de assistir as inter-relações humanas e tecnológicas. Nesta atividade apresentam-se ferramentas capazes de proporcionar a melhora em termos de custo e relacionamentos onde o profissional não deve ser um mero observador, mas sim atuar como crítico construtivo.

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 ser incentivada.

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. (SANTOS, 1995, p. 223)

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. Desde 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).

O objetivo deste artigo, ao apresentar informações acerca do uso do software livre no ensino de jornalismo na UFU, foi relatar a experiência sobre a articulação interdisciplinar que deve estar atendo ao uso das tecnologias e relacionado às políticas públicas de comunicação e deve ter como viés e objetivo a síntese transformadora.

É importante ressaltar que, apesar do objeto ter definidos seus limites de atuação, a discussão proposta permitirá não apenas alertar para as especificidades do uso de tecnologias no ensino de jornalismo, mas para as possibilidades que as políticas públicas voltadas para o uso de software livre pode oferecer.

Referências bibliográficas

BRASIL (Org.). **Histórico do Governo Eletrônico**. Disponível em: <<http://www.governo-eletronico.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.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede** - A Era da Informação: economia, sociedade e cultura; 8. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

GNU.ORG. <http://www.gnu.org/gnu/gnu-history.html> – acesso em 30/08/2013.

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://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/bitstream/1904/4499/1/NP4HOELTZ.pdf>>. Acesso em: 11 jul. 2011.

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

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

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

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**, 2010.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA – **Plano diretor de Tecnologia da Informação** – 2011 – Disponível em: <<http://www.cgti.ufu.br/sites/cgti.ufu.br/files/Resolucao-CONDIR-2011-08.pdf>>

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