

RECITELEPC

INTEGRAÇÃO PROFISSIONAL

MANUAL DO RECURSO

TÁVOLA REDONDA

empreendedorismo e
participação cívica

RE / FAZER ESCOLA
COM O ESCOLHAS
COLHAS

PTAVOLAREDONDA.PE@GMAIL.COM

ÍNDICE

- 03 ___ INTRODUÇÃO
- 05 ___ ENQUADRAMENTO CONCEPTUAL
- 07 ___ NARRATIVA DA PRÁTICA
- 09 ___ NOTAS
- 13 ___ ELEMENTOS ILUSTRATIVOS
- 15 ___ AVALIAÇÃO
- 17 ___ NOTAS
- 21 ___ CONSIDERAÇÕES FINAIS
- 23 ___ BIBLIOGRAFIA
- 25 ___ ANEXO 1



INTRODUÇÃO

A realidade social e económica vivida nos dias de hoje em Portugal arrasta massas para um fenómeno cada vez mais preocupante: a exclusão social.

A exclusão social caracteriza-se por um défice do sujeito, mas também da sociedade, que marginalizam e excluem indivíduos da participação económico-social, inviabilizando desta forma, o acesso aos direitos humanos constitucionalmente garantidos (artigo 9º da Constituição da República Portuguesa).

Dentro deste fenómeno encontra-se a infoexclusão, onde crianças, jovens, adultos e seniores se apresentam incapazes de acompanhar o desenvolvimento tecnológico que caracteriza a nossa sociedade e as restantes. Sendo que cada vez mais as novas tecnologias fazem parte do dia-a-dia de muitos, outros encontram-se impotentes para lidar com os produtos de tal evolução, por falta de conhecimento e formação, ou por falta de poder económico para suportar tais tecnologias.

É no sentido de promover a infoinclusão que a ReciTelePC se apresenta como fabricante de trabalho social, com o objetivo de proporcionar conhecimento e computadores económicos, produzidos através de materiais anteriormente usados, isto é, reciclagem de computadores. A reciclagem de material danificado ou inoperacional é, ainda, uma preocupação usando-o para produzir bijutaria. É também extremamente importante referir o facto que todas as atividades terão a participação de jovens, sendo que o produto final será direcionado para toda a população em geral.

Segundo a AMI é necessária uma estratégia de crescimento competitivo baseado no conhecimento, tecnologia e inovação, promoção de desenvolvimento social, combatendo-se assim a infoexclusão, e conseqüentemente, a exclusão social (<http://www.ami.org.pt/default.asp?id=p1p211p215p34Op364&l=1>).

Promover a reciclagem/reutilização, ao mesmo tempo que se pretende fomentar o empreendedorismo (segundo Robert Menezes, o “Empreendedorismo é a arte de fazer acontecer com motivação e criatividade”) e o empowerment (aproveitando as potencialidades e capacidades de cada um), combatendo a infoexclusão.

Foi neste sentido que surgiu o recurso aqui apresentado, através da intervenção com jovens dos 10 aos 18 anos em risco de exclusão social, proporcionando o “empowering” dos mesmos de uma forma simples e eficaz, quase como se a construção de



um computador se tratasse de um “Lego”, desmistificando o mundo da informática e, simultaneamente trabalhar questões tão simples como aumentar a autoestima, a resistência à frustração, a persistência ou desenvolver competências empreendedoras, de modo a que os jovens possam acreditar que tudo é possível.

O resultado deste trabalho concretiza-se em cada computador criado, capaz de dar resposta a uma necessidade cada vez mais premente, o acesso barato a material informático, democratizando este tipo de equipamentos.

Resumindo, o ReciTelePc é uma forma económica de recolha, transformação e distribuição de produtos informáticos alargando as oportunidades de acesso a computadores pessoais, ao mesmo tempo que cria uma oportunidade única para o desenvolvimento de competências dos jovens através de uma educação não formal e desmistificando o mundo informático ((des)montagem e manutenção de equipamentos, software, etc...).



ENQUADRAMENTO CONCEPTUAL

A forma como o ReciTelePc conjuga diversos objetivos e conceitos de forma simples e eficaz, é com certeza uma das suas mais-valias.

Facilmente se poderá constatar que de uma forma fluida, um jovem que seja integrado no ReciTelePc, começa por ganhar ou desenvolver competências ao aprender a desmontar e a montar um computador, permitindo a sua **Capacitação** e **“Empowering”**.

Contudo, nem sempre é fácil o processo de reconstrução de um pc. Por vezes há peças que não são compatíveis entre si, é preciso descobrir o problema e resolvê-lo, muitas das vezes até de forma criativa onde tudo pode ser colocado em causa e onde o produto final é uma incógnita. Porque não fazer-se uma caixa em madeira ou em cartão? Porque não colocarem-se umas luzes decorativas? Porque não se colocar painéis solares? E como vamos fazer isso? Temos que pesquisar! Fica mais caro ou mais barato assim? É mais fácil ou mais difícil se construirmos deste modo? Como vamos distribuir o produto? O que acham se fizermos um plano de negócios? Estas são muitas das questões que se vão colocando à medida que se promove uma atividade deste tipo, desenvolvendo-se algo tão em voga nos dias de hoje como o **Empreendedorismo**.

Depois de criados os computadores, é altura de os encaminharmos para quem deles necessite, surgindo duas opções: facultar-se gratuitamente a quem necessite ou vender-se a baixo custo à comunidade em geral, dando entrada a uma nova área, a da **Sustentabilidade** da própria atividade, da mesma forma que irá permitir a acessibilidade a estes equipamentos por parte dos mais carenciados, numa lógica de **Inclusão Social**.

Ao possibilitarmos um aumento de computadores na população mais carenciada acabamos por proporcionar um maior contato desta população com as tecnologias da informação, trabalhando-se assim na **Infoinclusão**.

Quanto aos jovens que desenvolvem as suas competências ao participarem na ReciTelePc, os mesmo irão aumentar as hipóteses de vingarem na escola, ao mesmo tempo que irão aumentar com certeza a sua experiência profissional e



posteriormente as hipóteses de arranjar emprego.

Outra vertente trabalhada é a da **Cidadania**, não só pelas razões acima apresentadas como pelo facto de as verbas angariadas servirem para a criação de uma Associação Juvenil que está a ser projetada pelos jovens (no âmbito da medida V, ação e) do Regulamento do Programa Escolhas).



NARRATIVA DA PRÁTICA

Esta atividade surgiu em 2010, fruto de uma candidatura do Projeto Távola Redonda ao Programa Escolhas.

Se por um lado tem uma vertente empreendedora, por outro lado, procura a capacitação dos nossos jovens na área da informática, área em plena expansão e tão indispensável no mundo contemporâneo.

O primeiro desafio colocado consistiu em conseguir-se a “matéria-prima” necessária. Assim, procurámos contactar as entidades locais de modo a que nos pudessem facultar os computadores antigos, impressoras, tinteiros e telemóveis que já não necessitassem. Para isso, recorremos à internet e fizemos uma base de dados de empresas e entidades locais que nos pudessem apoiar.

Durante este processo fomos atraindo os jovens para a atividade, ao mesmo tempo que os fomos envolvendo na procura de material que pudesse rentabilizar a atividade.

De salientar que tentámos envolver, primordialmente, os jovens que estivessem em situação de abandono escolar e que estivessem a participar nos cursos de informática do projeto, nomeadamente o currículo de Literacia Digital da Microsoft e o Curso IT Essentials, da Cisco Systems.

À medida que se foram angariando os equipamentos começou-se então o trabalho de desmantelamento, verificando-se primeiro as características dos equipamentos recebidos e as peças que estavam operacionais ou não. Para isso basta ligar-se o computador e, através do software do mesmo, fazer-se uma análise geral do hardware instalado e qual o seu estado. Neste trabalho foi importante o acompanhamento diário por parte do monitor de informática, o qual que foi auxiliando os jovens na triagem das peças.

Depois dessa verificação, desmontam-se então as peças, fazendo-se a devida triagem das que estão operacionais das que não estão. No caso das segundas, são devidamente encaminhadas para a reciclagem.



As peças funcionais são então colocadas em separadores, onde seja possível identificar facilmente o tipo de material.

Terminado este processo, inicia-se então a fase de reconstrução dos computadores, montando-se peça por peça e tentando-se aproveitar as mais recentes e com melhores capacidades.

Depois de totalmente montado, é altura então de se instalar o software. Neste caso, aconselhamos a escolha de open source, como por exemplo, Linux ou Open Office, Para mais informações acerca deste software poderão aceder ao site <http://old.ubuntu-pt.org/Web/> .

A escolha do software recaiu sobretudo nas versões open source uma vez que, vão solicitar menos recursos do computador, ao mesmo tempo que são igualmente práticos e funcionais e sem custos associados.

Finalizado este processo, está pronto então a ser utilizado. (Para poder acompanhar passo a passo a montagem de um computador, deve consultar o anexo 1)

Salientamos o facto de a atividade dever ser acompanhada por um monitor de informática com conhecimentos básicos, que permita instruir os jovens ao longo de todo o processo e garantir as devidas condições de segurança.

Quanto aos jovens acompanhados ao longo do recurso, propomos jovens que possam estar em risco ou em abandono escolar, objetivando a sua integração e continuidade no sistema de ensino. Contudo esta ferramenta pode ser aplicada a qualquer público.

Em termos logísticos as instalações devem ser arejadas e livres de humidade, tendo em conta o material elétrico utilizado, devendo existir um local onde seja possível separar o material por tipo de componentes, de fácil acesso e visualização.

Deverá existir uma mesa suficientemente alta e larga para se poder trabalhar sem por em causa a ergonomia, e as ferramentas utilizadas deverão ser também dispostas sempre pela mesma ordem e no mesmo local, de modo a facilitar e automatizar o trabalho.



NOTAS







ELEMENTOS ILUSTRATIVOS



1. Caixa



2. Chave philips



3. Parafusos



4. Fonte de alimentação



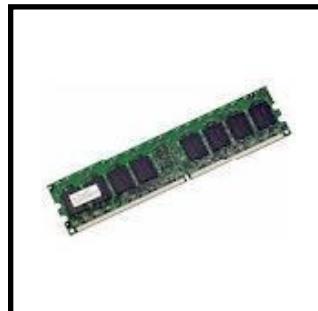
5. Motherboard (Placa mãe)



6. Processador



7. Cooler



8. Memória RAM



9. Disco rígido



10. Drive CDs/DVDs



11. Bus ou barramentos



12. Placa Gráfica



13. Placa de som



14. Placa de rede



15. Fans (ventoinha)



16. Monitor



17. Rato



18. Teclado



AVALIAÇÃO DO RECURSO

Desde o início da atividade em 2010, foram envolvidos até ao final de 2011, 117 Jovens (54 Dest./63 Benef.), os quais participaram na desmontagem dos pc's e na reconstrução de novos equipamentos, assim como também na arrumação do espaço e dos componentes. Damos aqui o exemplo de um jovem que tinha um portátil e cujo monitor se partiu: através do ReciTelePc o jovem conseguiu um monitor um pouco mais pequeno e fez as devidas ligações, ficando novamente com o pc operacional.

Atualmente, existem 7 Jovens que são responsáveis pela atividade na íntegra, tendo a seu cargo a organização do trabalho, a arrumação do espaço e a desmontagem e montagem de novos produtos. Para além disso, estão a desenvolver também o site de divulgação do ReciTelePc.

No dia-a-dia sentem-se os ganhos de competências por parte dos jovens participantes. Exemplo disso foi o jovem supra citado, que quando ficou com o monitor do seu portátil partido, trocou-o por outro ecrã mais pequeno e no restante espaço da "caixa" instalou umas colunas para darem um melhor efeito visual. Ou exemplo de outro jovem cujo computador ficou sem fonte de alimentação por avaria e procedeu-se então à instalação de outra disponível nas nossas instalações.

Outros jovens têm recorrido à atividade para recolherem uma ou outra peça necessária para os seus pc's, conseguindo deste modo resolver um problema que anteriormente teria resultado num computador inoperacional.

Os próprios computadores do Cid@Net do Távola Redonda são o resultado desta atividade. Depois de um assalto ao projeto por volta de finais de 2010, o projeto ficou com menos 4 computadores, tendo esta lacuna sido colmatada através do ReciTelePc, conseguindo-se de imediato repor os equipamentos roubados, os quais estão em funcionamento até hoje. Neste caso são os próprios jovens a fazer a manutenção dos mesmos e upgrades sempre que se verifica a existência de um componente com melhor capacidade que o instalado.

Outro aspeto que não foi descurado foi a divulgação, estando a ser criado um site da atividade, por um dos jovens envolvidos, no qual iremos colocar os equipamentos disponíveis, assim como os contactos e o material necessário.

Este site pretende ser uma forma de divulgação para que se possa obter mais material e também difundir os equipamentos para venda.

(<http://www.wix.com/ptavolaredonda/ptavola-redonda>)





NOTAS









CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após cerca de dois anos de RecitelePc consideramos que se criou um novo conceito no mundo da informática, numa perspetiva de empreendedorismo social, onde é possível reutilizar equipamentos que outrora estariam condenados, democratizando simultaneamente, a utilização dos equipamentos informáticos. Complementarmente conseguiram-se, através de uma educação informal, criar estratégias de capacitação de jovens, onde acabam por desenvolver diversas valências.

Contudo, pensamos que por exemplo ainda há um longo caminho a percorrer em áreas como o marketing, sendo ainda uma vertente subaproveitada e que pode ser mais explorada dada a sua relevância, não só na venda dos equipamentos, como também na angariação de novos equipamentos e componentes da comunidade e que tão importantes são para a dinamização do recurso.

Outro fator a ter em conta é a avaliação do recurso. Uma vez que inicialmente não esperávamos a projeção que acabámos por ter, a avaliação feita da evolução dos jovens foi realizada em conjunto com as restantes atividades do projeto Távola Redonda, não nos permitindo ter dados concretos nos que diz respeito à RecitelePc em si. Mesmo assim, pela observação direta da equipa técnica podemos afirmar que os objetivos propostos foram atingidos, onde a capacitação dos jovens é uma realidade. Contudo, consideramos que em futuros desenvolvimentos deste recurso deve-se ter em conta uma avaliação mais próxima da atividade, bem como de todos os seus componentes com vista a um cálculo mais seguro da sua eficácia.

Outro possível desenvolvimento desta atividade resulta do facto de através da mesma se poderem incentivar os jovens a criarem o seu próprio negócio com a aprendizagem que adquiriram, algo a ter em conta no atual contexto.

Por último, não queríamos deixar de dar os parabéns aos jovens que têm participado no RecitelePc, sem os quais nunca teríamos conseguido dinamizar um recurso deste tipo. Queríamos dar os parabéns também à equipa técnica pelo empenho e dedicação, e ao consórcio pelo seu acompanhamento próximo desta atividade, estando sempre disponível para facultar o material necessário, ou para ajudar a recolher o material sempre que alguém nos contacta.





BIBLIOGRAFIA

<http://www.ami.org.pt/default.asp?id=p1p211p215p34Op364&l=1;>

[http://old.ubuntu-pt.org/Web/ ;](http://old.ubuntu-pt.org/Web/)

[http://www.clubeuropeu.comoj.com/Documentos/Concurso_8_Maio/empreendedorismo.pdf .](http://www.clubeuropeu.comoj.com/Documentos/Concurso_8_Maio/empreendedorismo.pdf)



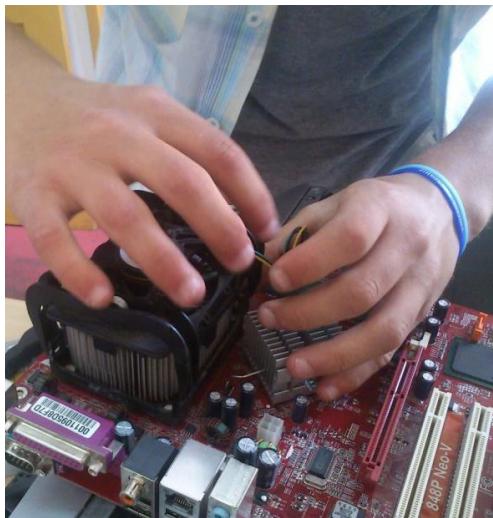
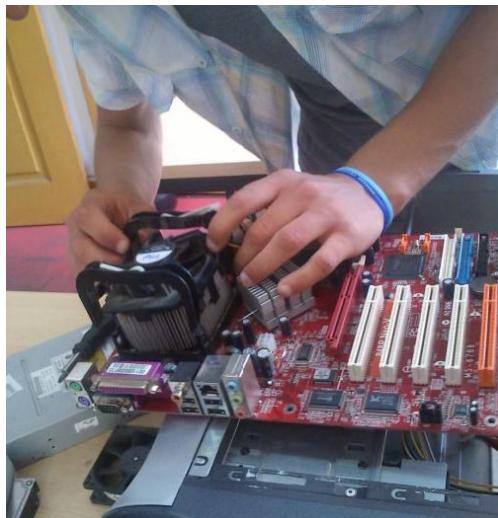
ANEXO 1



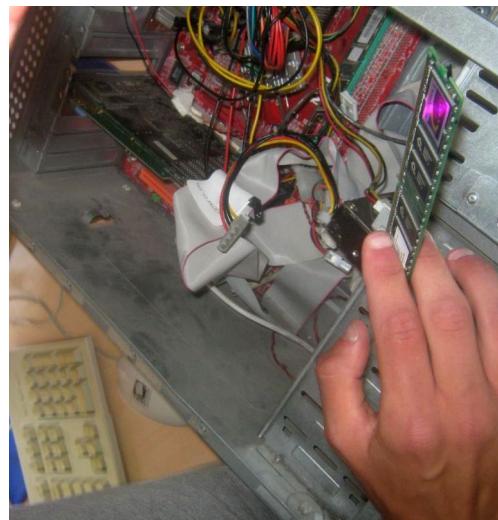
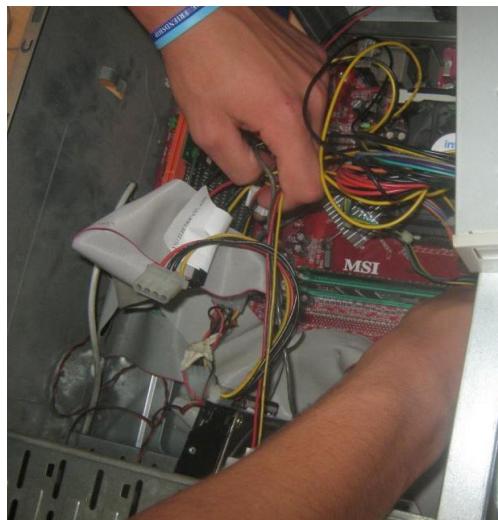
1. Fonte de alimentação



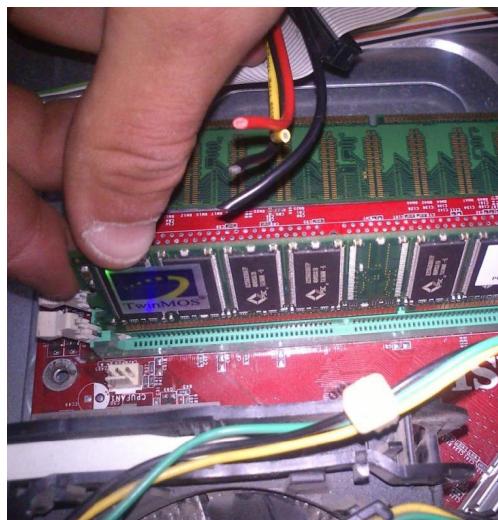
2. Instalar a Motherboard



3. Instalar o Cooler na Motherboard

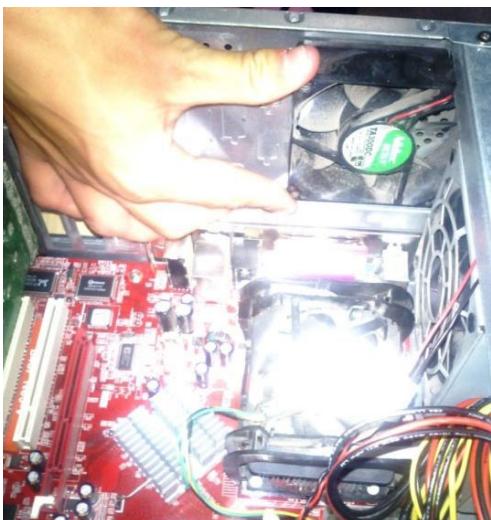


4. Instalar as Memórias





5. Instalar o Disco Rígido



6. Instalar ventoinha



7. Instalar Leitor DVD/ Cd-Rom

RECURSO
RECITELEPC

PROJETO
TÁVOLA REDONDA

INSTITUIÇÕES DE CONSÓRCIO

JUNTA DE FREGUESIA DE CANEÇAS

MBS

CÂMARA MUNICIPAL DE ODIVELAS

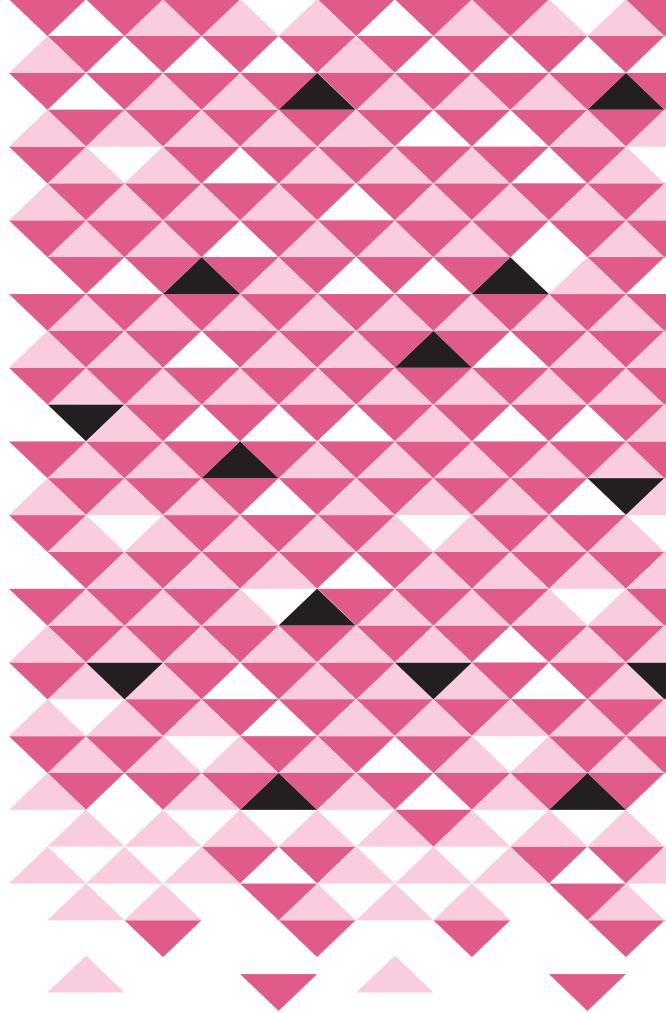
ASSOCIAÇÃO HUMANITÁRIA DOS BOMBEIROS VOLUNTÁRIOS DE CANEÇAS

AGRUPAMENTO ESCOLAS DE CANEÇAS - ESCOLA B 2,3 DOS CASTANHEIROS

ESCOLA SECUNDÁRIA DE CANEÇAS/CNO

ASSOCIAÇÃO HUMANITÁRIA EMMAÚS LIBERDADE, ALEGRIA DE VIVER

SOCIEDADE MUSICAL E DESPORTIVA DE CANEÇAS



RE / FAZER ESCOLA
COM O ESCOLHAS
COLHAS

