



Inclusão Digital e Acessibilidade no Brasil¹

Liana Cristina Vilar DODT²

Lygia de Azevedo FREIRE³

Crissie Teixeira SOUSA⁴

Riverson RIOS⁵

Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE

Resumo

O presente artigo apresenta a exclusão digital como parte da vida dos brasileiros menos favorecidos financeiramente e daqueles que possuem algum tipo de deficiência que os impedem de manusear um computador, mostrando o quanto essa situação é prejudicial para o desenvolvimento das suas atividades e para a própria inclusão do indivíduo na sociedade. Com o objetivo de analisar as diversas maneiras de incluir digitalmente as pessoas que ainda são privadas desse novo mundo tecnológico, o artigo mostra alguns projetos que, com uma parceria entre o Estado e a própria comunidade, já estão promovendo a inclusão digital e ajudando a diminuir essa diferença entre incluídos e excluídos digitalmente.

Palavras-chave: inclusão digital; acessibilidade; Internet.

Introdução

No mundo do século XXI, as informações circulam a todo instante e as notícias são divulgadas quase que instantaneamente. Isso acontece, principalmente, devido ao desenvolvimento das novas tecnologias, que permitem uma comunicação mais instantânea entre as pessoas.

O advento da Internet permitiu que as pessoas se comunicassem facilmente de qualquer parte do mundo como se existisse uma curta distância entre elas. Contudo, para usufruir do mundo digital, é necessário ter acesso a um computador conectado à Internet, mas essa ainda é uma tecnologia relativamente cara para grande parte da população brasileira. Além disso, existem também aqueles que não podem utilizar essas tecnologias devido a sua condição física. Um deficiente visual, alguém que não possui o movimento dos braços bem como pessoas com vários tipos de deficiência física enfrentam dificuldade para conseguir usar as novas tecnologias, desde um *smartphone* a

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Comunicação Multimídia, da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante do 5º semestre do Curso de Comunicação Social da UFC com habilitação em Jornalismo, email: lianadodt@gmail.com

³ Estudante do 5º semestre do Curso de Comunicação Social da UFC com habilitação em Jornalismo, email: lygiafanta@hotmail.com

⁴ Estudante do 5º semestre do Curso de Comunicação Social da UFC com habilitação em Jornalismo, email: crissieteixeira@gmail.com

⁵ Orientador do trabalho e tutor do PET do Curso de Comunicação Social da UFC, email: riverson@ufc.br



um computador de mesa. A assim chamada exclusão digital se faz tão presente no dia a dia de alguns brasileiros que acaba por excluir, inclusive socialmente, essa parte da população.

Tal situação acaba deixando uma legião de excluídos digitalmente, que não recebe os benefícios que a nova tecnologia tem a oferecer. Este artigo propõe-se a analisar maneiras de combater a exclusão digital. Para tanto, serão apresentados três projetos de inclusão digital que foram colocados em prática no Brasil. O primeiro é o Projeto Casa Brasil, que possui unidades espalhadas por todo o país. O segundo é o Projeto Cidadão Conectado – Computador para todos, que faz parte do Programa Brasileiro de Inclusão Digital. E o terceiro é o *KHouse* Profissionalizante, um projeto internacional do qual o Brasil faz parte desde 1996.

1. Inclusão e Exclusão

A inclusão é um tema bastante discutido na sociedade atual, mas seu conceito ainda deixa espaços para incoerências. Segundo Oliveira (2004), a inclusão é “convidar a que se aproximem aqueles que estiveram historicamente excluídos ou deixados de lado”. Pode-se perceber que, quando se fala em “convidar”, parece que a ação é unilateral, ou seja, que não se exige a contrapartida dos já incluídos para que aqueles excluídos não voltem a essa situação.

Outro problema é que a definição proposta considera o tema de forma dualista, como se inclusão e exclusão fossem processos totalmente opostos, excludentes e não interagissem mutuamente. Na verdade, a exclusão é um estado dentro de determinado contexto, não representando uma situação permanente do indivíduo. Assim, uma pessoa pode estar incluída num campo específico da sociedade e excluída em outro sem que isso represente uma contradição.

O conceito de inclusão também não pode ser medido apenas pela característica da condição financeira/social desfavorável, como se somente esse aspecto fosse pertinente ao processo inclusivo, deixando de lado outras dimensões como educação, saúde, cultura, lazer, entre outras. Ladeira e Amaral (1999) *apud* Passerino e Montardo (2007) propõem o conceito de inclusão como “um processo que se prolonga ao longo da vida e que tem por finalidade a melhoria da qualidade de vida do mesmo”. Desta forma, os autores eliminam o aspecto determinista do dualismo entre inclusão e exclusão e não se restringe apenas ao tema da pobreza como relevante. Para Sposati (1996) *apud*



Passerino e Montardo (2007), o processo de inclusão depende de quatro questões básicas, questões estas que ele considera como utópicas: autonomia de renda, desenvolvimento humano, qualidade de vida e equidade.

Diante de tantas conceituações, entende-se que a inclusão possui um caráter multidimensional. Assim, pode-se considerar que inclusão é o processo estabelecido dentro de uma sociedade mais ampla que busca satisfazer certas necessidades. Tais necessidades estão relacionadas com “qualidade de vida, desenvolvimento humano, autonomia de renda e equidade de oportunidades e direitos para os indivíduos e grupos sociais que, em alguma etapa da sua vida, encontram-se em situação de desvantagem com relação a outros membros da sociedade” (PASSERINO; MONTARDO, 2007, p. 5).

A próxima sessão fala sobre a relação entre a exclusão digital e a exclusão social, mostrando que um pode causar o outro e que a solução para ambos os casos pode e deve ocorrer em conjunto.

2. Exclusão digital e exclusão social

A exclusão digital é um tema muito recorrente na sociedade do século XXI. Mas o que é a exclusão digital? Angela Maria de Carvalho e Plácida Santos (2009) dizem que “quando privamos o cidadão de conhecer, explorar e criar novos conhecimentos; chamamos isso de exclusão digital. Assim, ele passa a estar à margem da tecnologia e das discussões e do conhecimento que por meio dela circulam e são gerados”.

Com o constante desenvolvimento das tecnologias de informação, a exclusão vem se expandindo, causando um problema muito mais amplo, com consequências que afetam grande parte da população.

Mas em um país como o Brasil, onde, segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE)⁶ de 2009, 75,2% da população nacional possui dificuldade para manter a sua família com o salário que recebe, o sociólogo Sérgio Amadeu da Silveira faz alguns questionamentos bastante pertinentes.

Qual o sentido de se falar em *exclusão digital*? Não seria ela uma mera decorrência da *exclusão social*? Seu enfrentamento não seria consequência da melhoria de condições de vida e de renda da sociedade? Em outras palavras, até que ponto o combate a essa exclusão seria importante diante de tantas carências? (SILVEIRA, 2003, p. 18)

⁶ <http://www.ibge.gov.br/>



A resposta para essas questões leva o indivíduo a pensar porque a exclusão digital é tão discutida quando, na verdade, os problemas que a sociedade enfrenta, como a fome, por exemplo, são tão maiores do que isso.

O que acontece de fato é que, hoje, a exclusão digital se tornou um problema tão grande quanto muitas das necessidades básicas do ser humano. Isso ocorre porque as tecnologias se colocaram na vida das pessoas de uma maneira que não se pode mais viver sem elas. Por causa disso, a necessidade de se ter um conhecimento básico sobre como manusear computadores, telefones móveis, Internet e etc. se transformou em algo essencial para todos.

Hoje, o conhecimento é a maior riqueza que uma nação pode ter. É através dele que as pessoas podem conseguir um emprego e conseqüentemente, ter uma situação de vida melhor. Mas grande parte desse conhecimento é adquirido, através das chamadas tecnologias de informação e comunicação, nas quais se incluem o computador e a Internet.

É desse ponto que vem a necessidade de se combater a exclusão digital, que atinge tantas pessoas e termina por ampliar ainda mais a exclusão social, que já se faz tão presente no dia a dia dos brasileiros.

Portanto, a próxima seção vem justamente falar sobre a importância do combate à exclusão digital, apresentando opções viáveis que podem começar a resolver o problema.

3. Combate à exclusão digital

Para tentar diminuir a exclusão digital, uma opção é transformá-la em política pública. A partir do momento que o governo assume a responsabilidade do combate à exclusão digital, as chances de a maioria da população ter acesso às tecnologias de informação e comunicação aumentam.

Sem condições financeiras de manter um computador e uma conexão com a Internet dentro de casa, a parte mais pobre da população não tem como acessar a rede mundial de computadores. Por isso a presença do Estado é tão importante.

Contudo, segundo Sérgio Amadeu da Silveira,

Uma política pública não se resume ao papel desempenhado pelo Estado. Sem dúvida alguma, o Estado deve destinar a maior parte dos



recursos, mas a formulação, a execução e a avaliação necessariamente devem envolver as comunidades locais, os movimentos sociais e as organizações não-governamentais. (SILVEIRA, 2003, p. 30)

É a partir desse pressuposto que vários projetos de inclusão digital já foram desenvolvidos em áreas de baixo desenvolvimento humano, como o Projeto Casa Brasil, o Projeto Cidadão Conectado – Computador para todos e o *KHouse* Profissionalizante, que serão analisados mais adiante neste artigo.

A próxima seção discute o conceito de inclusão digital, mostrando que ela é sim importante, mas não é uma verdade absoluta e que deve se adequar à cultura do local onde será implantada.

4. Inclusão Digital

É comum relacionar-se o conceito de inclusão digital à disponibilização dos recursos computacionais e de rede, desconsiderando-se o fato de o usuário saber ou não utilizar tais recursos. Tendo em vista esse problema, Sampaio afirma que inclusão digital “é o direito de acesso ao mundo digital para o desenvolvimento intelectual (educação, geração de conhecimento, participação e criação) e para o desenvolvimento de capacidade técnica e operacional” (SAMPAIO *apud* SPIGAROLI; SANTOS; SCHLÜNZEN (2005) *apud* PASSERINO; MONTARDO, 2007, p. 6).

Desta forma, ele conseguiu aliar o aparato técnico (computador, softwares, Internet) ao desenvolvimento intelectual, seja no âmbito da educação, seja no próprio incentivo à participação e à distribuição de conhecimento. Assim, para que a Tecnologia de Informação e Comunicação (TIC) seja eficaz, seria necessário um comprometimento maior com o lado social e humano nesse processo inclusivo, preocupando-se com tecnologia, mas principalmente com a transformação da sociedade.

Para Warschauer (2006) *apud* Passerino e Montardo (2007) “a capacidade de acessar, adaptar e criar novo conhecimento por meio do uso das novas TICs é decisiva para a inclusão social na época atual”. Ele pensa a inclusão digital a partir de quatro tipos de recursos: os recursos físicos (computadores e conectividade), os recursos digitais (material digital disponível on-line em termos de conteúdo e linguagem), os recursos humanos (letramento e educação para utilização da informática e da comunicação on-line) e os recursos sociais (estrutura comunitária, institucional e da sociedade



que apoiam o acesso às TICs). Unindo-se esses recursos, a efetivação do processo inclusivo do campo digital torna-se mais próxima da realidade.

As realidades locais, contudo, devem ser respeitadas em decorrência de suas particularidades, limitações e de seus próprios interesses. A inclusão digital não deve ser percebida como único caminho para o progresso humano, visto que os valores de uma sociedade estão relacionados à cultura. Utilizando a cultura indígena como exemplo, é inviável querer-se incluir determinada tribo na realidade digital se ela não tiver interesse. Deve-se ter em mente que a inclusão digital é uma alternativa, não a verdade absoluta de toda a sociedade.

Costa e Lemos (2005) *apud* Passerino e Montardo (2007) analisaram o processo da inclusão digital a partir de quatro tipos de capital: social, técnico, cultural e intelectual. Seguindo essa ideia, Lemos (2004) *apud* Passerino e Montardo (2007) afirma que “o capital cultural é a memória de uma sociedade, o social, a potência política e identitária, o intelectual, a competência individual, e o técnico, a potência da ação e da comunicação”. Os autores ainda categorizam o processo inclusivo baseado em três tipos de semântica: a técnica, a econômica e a cognitiva. Eles afirmam:

Nossa visão (e a matriz de análise de projetos de inclusão digital daí deriva) parte da premissa de que o processo de ‘inclusão’ deve ser visto sob os indicadores econômico (ter condições financeiras de acesso às novas tecnologias), cognitivo (estar dotado de uma visão crítica e de capacidade independente de uso e de apropriações dos novos meios digitais) e técnico (possuir conhecimentos operacionais de programas e de acesso à internet). (COSTA; LEMOS *apud* PASSERINO; MONTARDO, 2007, p. 9).

Pode-se perceber, a partir do pensamento de Costa e Lemos (2005) *apud* Passerino e Montardo (2007), que a inclusão digital exige muito mais do que ter um computador e condições de manter o acesso à Internet. É necessário também que o indivíduo tenha a capacidade técnica, para realizar as operações desenvolvidas no mundo digital, e a capacidade cognitiva, proporcionando não só a usabilidade do meio, mas, finalmente, a acessibilidade digital.

A próxima seção trata da acessibilidade digital para deficientes físicos, que assim como os menos favorecidos financeiramente, enfrentam grandes dificuldades para se inserirem na era digital.



5. Acessibilidade Digital

Na década de 1940, o termo acessibilidade surgiu relacionado a questões de facilitação da vida de pessoas com deficiências físicas, no sentido de superar as barreiras físicas das ruas e dos transportes, possibilitando a reabilitação física e profissional do indivíduo deficiente, isto é, dar-lhes condições de acesso físico a esses locais. Foi só a partir de 1990, com a popularização da Internet, que se notou a necessidade de construção de ambientes virtuais acessíveis a qualquer pessoa. Dessa forma, acessibilidade digital acaba se diferenciando sensivelmente de acessibilidade física.

Conforto e Santarosa (2002) *apud* Passerino e Montardo (2007) formularam a seguinte consideração sobre a acessibilidade digital:

[...] como sinônimo de aproximação, um meio de disponibilizar a cada indivíduo interfaces que respeitem suas necessidades e preferências [...]. Muitas vezes as discussões sobre acessibilidade ficam reduzidas às limitações físicas ou sensoriais dos sujeitos com necessidade especiais, mas esses aspectos podem trazer benefícios a um número bem maior de usuários, permitindo que os conhecimentos disponibilizados na Web possam estar acessíveis a uma audiência muito maior, sem com isso, prejudicar suas características gráficas ou funcionais. (CONFORTO; SANTAROSA *apud* PASSERINO; MONTARDO, 2007, p. 13)

É comum confundir-se acessibilidade com usabilidade. A usabilidade está essencialmente relacionada à capacidade do usuário em entender e perceber as estratégias de utilização do *software*. Já a acessibilidade está voltada às condições de uso, em como se dará o contato entre o software e o indivíduo em termos qualitativos.

Entende-se, portanto, que acessibilidade e inclusão digital não dizem respeito apenas ao uso do computador e ao acesso à rede de informações, mas à promoção de capacidades intelectuais de acesso a esse processo. Desta forma, tem-se inclusão digital como um caminho para se chegar à tão discutida inclusão social. Para se promover esse processo, são necessárias não só iniciativas públicas, mas o próprio apoio da sociedade civil, ou seja, é um trabalho que envolve todos os cidadãos.

6. Projetos de Inclusão Digital no Brasil

Neste artigo serão tratados alguns projetos que promovem a inclusão digital no Brasil. São eles o Projeto Casa Brasil, o Projeto Cidadão Conectado- Computador para todos e o Projeto *KHouse* Profissionalizante.



6.1. Projeto Casa Brasil

O projeto Casa Brasil leva conectividade e computadores à comunidades de baixo desenvolvimento humano. O projeto alia informática com cultura, arte, entretenimento, articulação comunitária e participação popular. Existem várias unidades Casa Brasil espalhadas pelo país e segundo o site oficial do projeto⁷, a gestão de cada unidade é realizada com o apoio de bolsistas de extensão do CNPq em conjunto com um parceiro local e um Conselho Gestor constituído pela comunidade.

Cada unidade do projeto é um espaço público e comunitário, de uso gratuito e acesso irrestrito. Além disso, o espaço é dividido em sete módulos:

- Telecentro: espaço onde ocorre as atividades livres e as oficinas temáticas. O espaço conta com 20 computadores;
- Sala de leitura: nesse espaço acontecem atividades culturais, como encontros literários, oficinas de criatividade, saraus, rodas de leitura, orientação a pesquisas e empréstimo de livros;
- Auditório: cada auditório possui no mínimo 50 lugares e equipamentos audiovisuais. Esse espaço é usado para encontros, reuniões e divulgação do que é produzido na unidade Casa Brasil e na comunidade;
- Laboratório de divulgação da ciência: nesse espaço as atividades envolvem mostras, experimentos científicos e manifestações artísticas, de acordo com a vocação de cada unidade;
- Laboratório de informática: trabalha com montagem e manutenção de equipamentos de informática, além de desenvolver atividades que tratem de condicionamento e reciclagem das máquinas;
- Estúdio multimídia: um espaço que conta com computadores, câmeras fotográficas e de vídeo digitais, gravador digital portátil, mesa de som, reproduzidor de VHS e SVHS e microfones. No estúdio são produzidos e compartilhados conteúdos para Internet e programação com ferramentas e linguagens livres;
- Oficina de rádio: incentiva a produção de mídias abertas de interesse público, com cunho comunitário, educativo, informativo, cultural e artístico. Os conteúdos produzidos são para rádio livre, web rádio e outros tipos de transmissão pública de conteúdos em linguagem radiofônica.

⁷ www.casabrasil.gov.br



O objetivo principal do projeto Casa Brasil é promover a apropriação do equipamento público e das ferramentas de inclusão digital para gerar o desenvolvimento social.

No Ceará existem quatro unidades do projeto, três das quais estão em Fortaleza. Elas se localizam nos bairros Vila União, Granja Portugal, Antônio Bezerra e na cidade de Caucaia.

6.2. Projeto Cidadão Conectado – Computador para Todos

Trata-se um projeto do Governo de Luís Inácio Lula da Silva que existe desde 2003. O projeto Cidadão Conectado – Computador para Todos faz parte do Programa Brasileiro de Inclusão Digital.

Segundo o site do projeto⁸, o seu objetivo é possibilitar que aqueles que não têm acesso a um computador possam adquirir um equipamento. Os computadores do projeto têm sistema operacional e aplicativos em software livre.

O Cidadão Conectado possibilita ainda que as pessoas que adquiram os computadores tenham acesso a suporte, tanto para atendimento técnico, como para o uso dos aplicativos. Esse suporte é de responsabilidade de uma empresa credenciada pelo projeto e é oferecido durante um ano.

Para facilitar que as pessoas com condições financeiras desfavorecidas possam comprar o computador, o Governo Federal oferece linhas de financiamento mais acessíveis. O computador do projeto deve ser comercializado pelo preço máximo de 1 400 reais.

Além de disponibilizar o acesso às tecnologias, o projeto também permite que toda uma cadeia produtiva venha a ser reforçada no Brasil, inibindo a ação do mercado que não paga impostos nem contrata mão de obra com garantias trabalhistas.

6.3. Projeto *KHouse* Profissionalizante

A *KHouse* Profissionalizante surgiu a partir do projeto *Kidlink*, uma organização internacional que reúne professores e alunos do mundo inteiro através da Internet, do qual o Brasil faz parte desde 1996. Após o *Kidlink* surgiu a *KHouse*, a partir de um grupo de pesquisas da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, a PUC-Rio.

⁸ www.computadorparatodos.gov.br



Este espaço promove a educação cooperativa a distância, através do uso da rede e possui unidades em oito estados brasileiros, entre eles o Ceará.

A primeira *KHouse*, sediada na PUC-Rio, tem como função servir de modelo para as demais *KHouses* que venham a existir no Brasil.

O Modelo da *KHouse* Profissionalizante do Ceará foi criado em 2002 no Centro de Referência do Professor, na cidade de Fortaleza, em parceria com o Centro Federal de Educação Tecnológica do Ceará e com supervisão do Núcleo Tecnológico Educacional. O modelo começou a funcionar em fevereiro de 2003 com o objetivo de qualificar os jovens carentes para a inserção no mercado de trabalho. O projeto foi implantado no Ambiente Virtual de Ensino (AVE), um dos ambientes do Centro de Referência do Professor – CRP.

A *KHouse* Profissionalizante apresenta uma estrutura onde os conteúdos ministrados são fundamentalmente voltados para a formação de jovens profissionais para o mercado de trabalho na área de tecnologia e informática. Esta educação profissionalizante, integrada às diferentes formas de educação, ao trabalho, à ciência e à tecnologia, permite um permanente desenvolvimento de aptidões para a vida produtiva destes jovens.

Nesse projeto de inclusão sócio digital, os jovens estudam conteúdos como ciências da informação, arquitetura do computador, desenvolvimento de sites para Internet, lógica de programação, montagem e manutenção de computadores e redes, entre outros.

Esses conteúdos são ministrados durante quatro horas de aula por semana e as aulas têm duração de um ano.

Além das aulas presenciais, que totalizaram 205 horas, os alunos fazem uso da plataforma AulaNet⁹. Neste ambiente virtual o aluno recebe suporte frente a dificuldades acerca de um determinado conteúdo, bem como os suportes inerentes à plataforma. O projeto conta ainda com lista de discussão, gerenciada pela organização *Kidlink*, na qual os professores e alunos interagem.

Ao final dessa formação técnica, além de realizar provas teóricas e técnicas, os alunos são encaminhadas para um estágio supervisionado em alguma *KHouse Kids* ou *KFamília*, que também são projetos do grupo *Kidlink*.

⁹ <http://www.les.inf.puc-rio.br>



A *KHouse Kids* pretende proporcionar o uso da Internet à professores e alunos de escolas públicas e à população infantil em geral que não tem acesso a computadores, enquanto que a *KFamília* é um projeto voltado para a terceira idade.

A metodologia implantada na *KHouse* Profissionalizante proporciona aos alunos um curso que desenvolve habilidades técnicas mediante uma postura pedagógica. O curso parte da ideia de se construir um determinado conceito junto com o aluno e fazer dele um multiplicador de conhecimento.

Uma pesquisa realizada em 2006 mostrou que o que faz esses alunos procurarem o curso é um reflexo da sociedade atual, que exige uma capacitação em informática como requisito básico.

A pesquisa mostrou ainda que a maioria dos estudantes, do projeto *KHouse* Profissionalizante são do ensino médio, estudam em escolas públicas e têm renda familiar média de dois salários mínimos.

Dentre os principais resultados obtidos pelo projeto *KHouse* Profissionalizante no Ceará estão: a profissionalização de jovens na área técnica de manutenção e programação de computadores, a promoção da inclusão digital e social de jovens oriundos de escolas públicas e das *KHouse Kids*, a assistência na formação profissional, promovendo ações de inserção desses jovens no mercado de trabalho e a proposição de um trabalho de voluntariado que estimula os jovens que passaram pelo curso a serem multiplicadores desta cultura, permitindo, assim, a profissionalização de outras pessoas.

Considerações Finais

Neste artigo, foi apresentada uma análise da situação do Brasil que está se inserindo no mundo digitalizado. A exclusão digital é algo que ainda se faz presente na vida de muitos brasileiros, principalmente pela condição financeira limitada de grande parte da população.

A dificuldade de ter acesso a um computador conectado à Internet pela falta de recursos financeiros é o principal obstáculo enfrentado pelas pessoas de baixa renda, mas não é o único. A maioria delas também não sabe como manusear um computador, os chamados analfabetos digitais, por isso o combate à exclusão digital exige muito mais do que simplesmente entregar computadores a todos.



Além disso, existem aqueles aos quais a tecnologia não consegue atingir. Pessoas com deficiência visual, por exemplo, que não podem utilizar o computador sozinhas, pois precisariam ver as ferramentas apresentadas por determinado *software* para poderem escolher o que querem. Nesses casos é necessário que seja desenvolvida uma tecnologia diferente.

O problema é que, além de caras, as pesquisas para o desenvolvimento de computadores e programas adequados às necessidades especiais de alguns cidadãos são pouco exploradas. Essa é uma luta que ainda precisa ser encarada para que os deficientes também possam ser incluídos não só digitalmente, mas também socialmente.

A criação de projetos de inclusão digital são uma das opções apresentadas como forma de combater essa exclusão digital. Como se pode ver, eles estão sendo muito importantes para diminuir a diferença dos números entre os que acessam e os que não acessam a rede mundial de computadores, entretanto não conseguem atingir toda a população que hoje ainda está excluída.

Portanto, os projetos desenvolvidos por ONGs, pelo Estado e mesmo pela própria comunidade são apenas o passo inicial nessa luta, que precisa ser intensificada a cada dia para que mais e mais pessoas possam ter acesso à Internet e a todos os benefícios sociais e econômicos que ela proporciona.

Referências Bibliográficas

CARVALHO, Angela Maria Grossi de; SANTOS, Plácida Leopoldina Ventura Amorim da Costa. **Cidadania Digital e a Distribuição da Informação nos Projetos Governamentais**. Disponível em: <http://dci2.ccsa.ufpb.br:8080/jspui/bitstream/123456789/450/1/GT%205%20Txt%2017-%20CARVALHO%2cA.%20M.%20G.%20de..DOC_SANTOS%2cP.%20L.%20V.%20A.%20da%20C.Cidadania..pdf> Acesso em: 04 jun 2010.

CUSIN, Cesar Augusto; VIDOTTI, Silvana Aparecida Borsetti Gregório. **Inclusão digital via acessibilidade web**. Disponível em: <<http://revista.ibict.br/liinc/index.php/liinc/article/viewFile/297/195>> Acesso em: 04 jun 2010.

GOMES, Elisabeth. **Exclusão digital: um problema tecnológico ou social?** Disponível em: <http://www.radio.faced.ufba.br/wikipubGECRefID/Elisabeth_Gomes_ED.pdf> Acesso em: 03 jun 2010.

InfoJovem. Disponível em: <<http://www.infojovem.org.br/infopedia/tematicas/tics/inclusao-digital/>> Acesso em: 04 jun 2010.



KHouse Profissionalizante. Disponível em: <<http://kpkidlink.vilabol.uol.com.br/>> Acesso em: 01 jun 2010.

MARTINI, Renato. **Inclusão digital & inclusão social**. Disponível em: <<http://revista.ibict.br/inclusao/index.php/inclusao/article/view/7/13>> Acesso em: 03 jun 2010.

OLIVEIRA, Cristina Borges de. **Mídia, cultura corporal e inclusão**: conteúdos da inclusão física escolar. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd77/midia.htm>> Acesso em: 04 jun 2010.

PASSERINO, Liliana Maria; MONTARDO, Sandra Portella. **Inclusão social via acessibilidade digital**: Proposta de inclusão digital para Pessoas com Necessidades Especiais. Disponível em: <http://www.daniremio.com/ihc/material/artigos_seminario/grupo12.pdf> Acesso em: 04 jun 2010.

Projeto Casa Brasil. Disponível em: <<http://www.casabrasil.gov.br/>> Acesso em: 01 jun 2010.

Projeto Computador para Todos. Disponível em: <<http://www.computadorparatodos.gov.br/>> Acesso em: 01 jun 2010.

SCHUCK, Eliana Ines; QUEROTTI, Neemias Goulart; CRUZ, Marcia Elena Jochims Kniphoff da. **Alfabetização Digital**: democracia e acessibilidade. Disponível em: <http://www.seminfo.com.br/anais/2007/pdfs/weitche2007_7.pdf> Acesso em: 04 jun 2010.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. **Software livre e inclusão digital**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2003.

VASCONCELOS, F. Herbert Lima; DANIELA, Flávia; REIS, Ederclinger M.; FREITAS, M. Dulce Brito R.; FILHO, José Aires de C.; LUCENA, Marisa; LERNER, Miriam; CHIABANTE, Lúcia. **Inclusão Sócio-Digital: Uma Análise do Projeto KHouse Profissionalizante Jovens do Saber**. Disponível em: <<http://www.br-ie.org/pub/index.php/wie/article/viewFile/950/936>> Acesso em: 04 jun 2010.