

Mostra de Projetos 2011

INFORMÁTICA SOLIDÁRIA

Mostra Local de: Cascavel

Categoria do projeto: I - Projetos em implantação, com resultados parciais.

Colégio Estadual Padre Carmelo Perrone.

Cidade: Cascavel

Contato: info@colegiocarmelo.com.br

Autor (es): Gilson Ortigara, Paulo César de Oliveira, Edson Gavazzoni, Mariane Gavazzoni, Andréia Peixoto Gavazzoni

Equipe: Gilson Ortigara - voluntário

Paulo César de Oliveira - voluntário

Edson Gavazzoni - Professor

Mariane Gavazzoni - voluntário

Andréia Peixoto Gavazzoni - voluntário

Parceria: Harpa Informática, Auto Vidros Cascavel, Nova Cascavel Reciclagem, APAE Cascavel, RPC Cascavel, Eucatur, Colégio Santa Maria, UNIOESTE, ECOEDUCAR Tecnologias Educacionais, FAG Cascavel.

Objetivo(s) de Desenvolvimento do Milênio trabalhado(s) pelo projeto:

2 - Educação básica para todos;

7 - Qualidade de vida e respeito ao meio ambiente;

8 - Todos trabalhando pelo desenvolvimento.

RESUMO

O projeto Informática solidária foi criado a partir de um círculo de diálogos realizado no Colégio Estadual Padre Carmelo Perrone (2010). Com a concretização do projeto foram sendo organizadas as parcerias tanto para a doação como a destinação correta dos resíduos, cumprindo o papel educacional e ambiental do projeto. Outras ações surgiram do projeto como o museu do computador e o museu digital do computador.

Palavras-chave: lixo eletrônico - meio ambiente - reciclagem - educação

INTRODUÇÃO

O curso de informática do Colégio Estadual Padre Carmelo Perrone foi implantado no início de 2010 com uma infra-estrutura deficitária em termos de laboratório, por isso a equipe de professores e coordenação começaram a procurar empresas para solicitar ajuda com computadores usados, o que prontamente muitas passaram a colaborar. Com a realização do Círculo de Diálogos na instituição, um grupo de alunos pensou em criar um projeto para ampliar e consolidar o processo de coleta e destinação adequada do lixo eletrônico; assim surge a Informática Solidária.

1. JUSTIFICATIVA

O projeto trata de um dos problemas mais agudos da atualidade em termos de destinação de resíduos, em especial no Brasil que a cada dia que passa se destaca como um dos maiores produtores de lixo eletrônico no mundo. Boa parte deste passivo pode ser reutilizada e 100% reciclado, no entanto, a logística e o interesse público ainda tornam o processo caro e dificultoso, o que leva a maioria das pessoas e empresas a descartarem os materiais diretamente no lixo comum, o que gera danos gravíssimos ao meio ambiente e por conseqüente a saúde dos seres vivos. Para o reuso do lixo eletrônico faz-se necessário um aporte de conhecimento técnico no sentido de reorganizar peças e componentes de diferentes computadores para potencializar uma máquina que ainda sirva para fins de uso, neste caso do projeto, uso educacional nas aulas do curso e até mesmo para doação para os alunos que fazem o curso, mas não possuem computador.

2. OBJETIVO GERAL

Recolher reaproveitar e dar destino correto para o lixo eletrônico

3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Recolher lixo eletrônico;
- Reaproveitar equipamentos de informática para uso pedagógico;
- Organizar oficina de suporte e manutenção para os alunos do curso de técnico em informática;
- Montar computadores usados para os alunos que não dispõem de computador e estejam matriculados no curso de informática;

4. METODOLOGIA

Os encaminhamentos metodológicos são simples e básicos; destacando que os mesmos sofrem constantes arranjos em função da dinâmica de trabalho do Curso e das necessidades dos parceiros. Em linhas gerais segue-se:

- Divulgação do trabalho por meio de diferentes mídias
- Efetivação de parcerias
- Coleta do material (lixo eletrônico) em conjunto com a empresa Nova Cascavel Reciclagem

- Separação do material que pode ser reutilizado
- Repasse do material inservível para a empresa Nova Cascavel Reciclagem que tem as autorizações para trabalhar com o lixo eletrônico
- Recomposição de computadores a partir do material considerado reutilizável
- Uso deste material em outros projetos (museu), nos laboratórios do Colégio e/ou entregue para os alunos que não possuem computador.

5. MONITORAMENTO DOS RESULTADOS

- Trabalha-se com monitoramentos variáveis e sem muita preocupação com os dados, por isso são parâmetros bem gerais:
- Coleta de mais de 30 toneladas de equipamentos
- Montagem do museu do computador com mais de 200 peças
- Montagem de um laboratório de suporte e manutenção com mais de 500 peças das mais variadas utilidade dentro da informática
- Uso de 20 monitores para um laboratório de informática em que o Colégio apenas comprou os kits da CPU com gabinete
- Fornecimento de dezenas de peças para os alunos ajustarem e melhorarem seus computadores
- Fornecimento de cerca de 5 computadores para alunos
- Fornecimento de 04 computadores para a empresa Nova Cascavel

OBS: O grande propósito e termômetro do trabalho se dá pela quantidade de material recolhido, pela repercussão do projeto e principalmente pelas parcerias firmadas.

6. VOLUNTÁRIOS

Não temos como contabilizar o número de voluntários que colaboram com o projeto, isso muito especialmente porque a maioria das pessoas da comunidade que decidem doar os equipamentos desativados para o colégio nem se quer se identificam, apenas deixam os mesmos no colégio. Caso levamos em conta os alunos que trabalham diretamente no projeto, são aproximadamente 30, indiretamente são cerca de 2000.

7. CRONOGRAMA

O projeto não possui um cronograma, desde que foram incorporadas pelo Curso de Informática as ações são constantes.

8. RESULTADOS ALCANÇADOS

- Coleta de mais de 30 toneladas de lixo eletrônico
- Montagem do laboratório de suporte e manutenção para o curso de informática
- Fornecimento de 20 monitores para o laboratório de Windows do Colégio

- Criação do Museu do Computador de Cascavel em parceria com a Secretaria Municipal de Cultura
- Criação do Museu Digital do computador
- Dezenas de matérias e documentários nos diferentes meios de comunicação da cidade
- Matéria principal da revista Teia Ecológica que gerou o Troféu Teia que foi feito com sucata eletrônica
- Matéria de capa do site da Fundação Roberto Marinho do Rio de Janeiro, destacando o Museu do Computador.

9. ORÇAMENTO

Não dispomos de previsão orçamentária. Os gastos, apesar de pequenos, são supridos pelo Colégio e pelos parceiros, em especial a empresa Nova Cascavel Reciclagem que nos ajuda no transporte do material.

10. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O sucesso do projeto deve-se a força dos alunos, a coragem dos professores, a aceitação da comunidade e os ideais do ODM.

REFERÊNCIAS

Não usamos referenciais específicos para o projeto a não ser os sites:

www.nospodemosoeste.org.br

www.teiaecologica.com.br

www.colegiocarmelo.com.br

www.ecoeducar.com.br