





Stallman<sup>3</sup> são responsáveis por uma série de benefícios, como a possibilidade de pesquisar, estudar, mudar e aperfeiçoar os programas, a fim de que eles sejam adaptados à realidade de cada usuário.

Evidencia-se assim o caráter sócio educativo dos softwares livres, que oferecem o estabelecimento de novas relações acerca do conhecimento e apropriação do mesmo.

## 2. Do aspecto social e financeiro no âmbito das Universidades Públicas

São perceptíveis as possibilidades da utilização do software livre como ferramenta educacional, uma vez que eles possuem intrinsecamente conceitos que se contrapõem aos primórdios da ciência, período no qual o “saber acumulado era espalhado com muita parcimônia, quando o conservadorismo dos detentores bloqueava a democratização dos avanços na cultura material e imaterial” (PINSKY, 2015, p. 1), o que para nós, assemelha-se muito à atual política de utilização dos softwares proprietários<sup>4</sup>, uma vez que os altos preços dos softwares são um obstáculo para sua aquisição e utilização em massa em universidades públicas.

Sendo assim, o software proprietário limita a equiparação de alunos oriundos de ambientes mais carentes em relação aos colegas de origem mais abastadas, já que os últimos citados dispõem de recursos financeiros para adquirir licenças de utilização de softwares proprietários caros utilizados em determinadas práticas nas Universidades Públicas, enquanto o primeiro tem que se contentar, na maioria das vezes, em adquirir uma versão, desatualizada e “pirata”<sup>5</sup>.

Neste contexto, os Softwares Livres tornam-se uma alternativa eficiente e viável, que permite à Universidade promover uma democratização do acesso a recursos

<sup>3</sup> Richard Stallman é um ativista, fundador do movimento software livre, do projeto GNU, e da FSF.

<sup>4</sup> O software proprietário, privativo ou não livre é um software para computadores que é licenciado com direitos exclusivos. Conforme o local de comercialização do software este pode ser protegido por patentes, direitos de autor assim como limitações para a sua exportação e uso em países terceiros.

<sup>5</sup> Neste contexto, pirata seria uma versão de software proprietário não autorizado, ou seja, adquirida através de meios alternativos e sem ter sido adquirida a licença de utilização.



computacionais que complementem a formação do discente, de maneira nivelada e sem disparidade. Já as liberdades embutidas nos “software livre permitiram aos professores dar uma cópia para cada aluno dos programas, sem que sejam infligidas as políticas de direitos autorais” (PAULA e DE JESUS, 2010, p. 4).

Outro ponto a ser observado, é a capacidade que os softwares livres possuem de economizar os recursos financeiros das universidades, permitindo que tais recursos investidos em licenças de softwares proprietários e hardware sejam direcionados e investidos em outros recursos de maior relevância no âmbito social das Universidades, o que se torna possível porque o Software Livre proporciona uma maior perenidade do hardware, permitindo uma utilização mais duradoura dele com atualizações imediatamente desenvolvidas e compartilhadas com outros usuários do mundo inteiro. Não é, portanto, necessário comprar o último lançamento do produtor, além de ser possível participar de seu desenvolvimento. Fato este que Richard Stallman defende fugazmente na Conferência “Uma sociedade digital livre: o que torna a inclusão digital boa ou ruim?”, com Richard Stallman na UFMG<sup>6</sup> em 2017. Para ele, as instituições educacionais têm “a missão social de educar cidadãos independentes e fortes, e o software proprietário é inimigo do espírito da educação” (STALLMAN, 2017).

### 3. Conclusão

O software livre não só colabora para a redução de custos, mas também para o aumento da qualidade do ensino superior nas Universidades Públicas do país, além de permitir maior agilidade no processo de resolução de problemas dos softwares. Por fim, conforme mencionado pela Prof. Christiana Freitas (pesquisadora da Universidade Federal de Brasília-UNB, Brasil) e Corinto Meffe (Gerente de inovações tecnológicas, Secretaria de Logística e Tecnologia da Informação-SLTI, Ministério do Planejamento, Brasil) no artigo “FLOSS em um Mundo Livre: Inovações e as melhores práticas do Brasil, Estudo de Caso do Portal do Software Público Brasileiro”.

<sup>6</sup> Universidade Federal de Minas Gerais – Campus Pampulha



“Quando um número considerável de indivíduos trabalha em cooperação para o desenvolvimento de um artefato tecnológico, uma quantidade significativa de tempo é economizada e o seu uso, sua modificação e sua distribuição são otimizados. Enfim, um ecossistema de produção colaborativa de conhecimento leva a melhores resultados em um menor volume de tempo do que a produção de conhecimento que se realiza em um ambiente não colaborativo. É importante destacar também que os resultados dessa produção são compartilhados por toda a sociedade, que se apropria publicamente dos resultados. Assim, aparece um novo modelo de produção de conhecimento tecnológico, contribuindo significativamente para o crescimento e o desenvolvimento social e econômico nas universidades”. (MEFFE e CHRISTIANA FREITAS, 2016, p. 1)

Sendo assim, após a breve exposição do atual contexto das vantagens dos softwares livres, enfatizamos os benefícios da adoção de tais Softwares em âmbito nacional a fim de mitigar o impacto econômico e social da PEC-55/2016 nas Universidades Públicas Brasileiras. Cabe também destacar todo o potencial sócio educativo intrínseco ao seu conceito fundador, que como citado no início deste artigo, claramente opõe-se ao conceito de “compartilhamento do saber” limitado apenas a àqueles que possuem recursos financeiros.

## Referências:

BRASIL, G. F. D. O que é software livre? In: BRASIL, G. F. D. **Software Livre, Mudando para melhor**. Parana: [s.n.], 2004. p. 12.

FEDERAL, G. [www.governoeletronico.gov.br](http://www.governoeletronico.gov.br). **Gesac**, 2016. Disponível em:

<<https://www.governoeletronico.gov.br/eixos-de-atuacao/cidadao/inclusao-digital/programa-gesac>>.

Acesso em: 11 Maio 2017.

IWATA, R. R. **Software Livre x Software Proprietário e suas implicações**. UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA. Florianópolis, p. 38. 2009.

LESSIG, L. Free Culture. In: LESSIG, L. **How big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity**. Stanford: Francis, v. 1, 2004. Cap. 2, p. 339.

MEFFE, C.; CHRISTIANA FREITAS. FLOSS em um Mundo Livre: Inovações e as melhores práticas do Brasil. **softwarepublico.gov.br**, 2016. Disponível em:

<<https://softwarepublico.gov.br/social/spb/publicacoes/floss-em-um-mundo-livre-inovacoes-e-as-melhores-praticas-do-brasil>>. Acesso em: 29 Maio 2017.



PAULA, A. A. D.; DE JESUS, M. Em Defesa do Software Livre nas Universidades Brasileiras. **UEADSL 2010.2**, Belo Horizonte, 2010.

PAULINO, G.; WALTY, I.; CURY, M. Z. A cultura como jogo de intertextual. In: PAULINO, G. / W. / C. A. **Intertextualidades - Teoria e Prática**. 1. ed. Belo Horizonte: Lê, 1995. Cap. 1, p. 12-19.

PINSKY, J. Folha de São Paulo. **www.folha.uol.com.br**, 2015. Disponível em:  
<<http://www1.folha.uol.com.br/opinia0/2015/08/1672306-um-mundo-sem-utopias.shtml>>. Acesso em: 07 Abril 2017.

STALLMAN, R. Sistemas digitais não devem existir para acumular dados sobre as pessoas', diz ativista Richard Stallman, em conferência no campus Pampulha. **Ufmg.com.br**, 2017. Disponível em:  
<<https://www.ufmg.br/online/arquivos/047664.shtml>>. Acesso em: 31 Maio 2017.

STALLMAN, R. Free Software Foundation. **www.gnu.org**. Disponível em:  
<<https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>>. Acesso em: 17 Abril 2017.