

Universidade Federal de Minas Gerais

Faculdade de Letras

Curso de Turismo

A utilização de Softwares livres no Turismo:

Caso SETERRA.

Aluna: Mariana Ávila de Araújo

31 de Outubro de 2011

Introdução

O presente trabalho pretende discutir e entender a utilização do software livre SETERRA no campo do turismo.

1 - Turismo

Uma definição comumente utilizada e procurada por estudiosos, pesquisadores, profissionais da área e leigos é a da Organização Mundial do Turismo (OMT). Com o objetivo de padronizar a definição de turismo, a OMT afirma ser este:

[...] um fenômeno social que consiste no deslocamento voluntário e temporário de indivíduos ou de grupos de pessoas que, fundamentalmente, por motivos de recreação, descanso, cultura ou saúde, saem do seu local e residência habitual para outro, no qual não exercem nenhuma atividade lucrativa nem remunerada, gerando múltiplas inter-relações de importância social, econômica e cultural. (OMT apud de la Torre, 1992, p.92).

No meio acadêmico, tal conceituação passa a ser discutida por estudiosos como Boullón (2002). Para ele, o turismo não é uma ciência, uma vez que as idéias que o fundamentam, mesmo não sendo superficiais, não são integradas. O turismo envolve a prestação de serviços e sua matéria-prima – atrativos turísticos – não é processada, portanto, não se pode entendê-lo como indústria.

Fica claro, pois, que o turismo é uma forma de consumir, algo assim como um canal para o qual conflui uma demanda especial de muitos tipos de bens e serviços elaborados por outros setores, além do consumo de alguns serviços especialmente desenhados para satisfazer necessidades próprias dos viajantes. Portanto, o turismo pertence ao setor terciário [...] (Boullón, 2002, p.34).

Ainda segundo Boullón (2002, p.37):

“ao redor do turismo foi-se formando uma trama de relações que caracterizam seu funcionamento”. Boullón (2002, p.37)

Tais relações formam o *Sistema Turístico*, que engloba: *demanda turística, oferta turística, processo de venda, produto turístico, empreendimento turístico e atrativos turísticos, infraestrutura, superestrutura e patrimônio turístico*.

Beni (2001), atenta para a relevância de não definir e classificar o turismo de forma rígida e estática, por este ser dinâmico, abrangendo vários campos de estudo, e verificado em diversos contextos da realidade social.

Ressalta-se também o fato do turismo não compreender somente o deslocamento de pessoas de um local de origem para outro de destino, nem ser uma atividade geradora apenas de riqueza, como muitos entendem.

É evidente que a atividade turística tem uma importância econômica muito grande e que as tendências mercadológicas precisam ser levadas em consideração, porém, o turismo é também um fenômeno social, político e ambiental. Privilegiar apenas uma faceta desse fenômeno tão complexo e dinâmico causa problemas graves para a implantação e o desenvolvimento de um turismo articulado com outras atividades da economia, que seja sustentável e duradouro. (TRIGO, 2003).

O turismo possui grande capacidade para transformar espaços e produzir territórios. Sabe-se que os impactos positivos e negativos gerados pela atividade atingem diferentes âmbitos, dentre eles: cultural, social, econômico e ambiental.

Os impactos do turismo referem-se à gama de modificações ou à seqüência de eventos provocados pelo processo de desenvolvimento turístico nas localidades receptoras. As variáveis que provocam os impactos têm natureza, intensidade, direções e magnitude diversas, porém os resultados interagem e são geralmente irreversíveis quando ocorrem no meio ambiente natural. (RUSCHMANN, 1997, p.34).

2 - Software Livre - SETERRA

Software livre, segundo a definição criada pela Free Software Foundation, é qualquer programa de computador que pode ser usado, copiado, estudado e redistribuído sem restrições. O conceito de livre se opõe ao conceito de *software* restritivo mas não ao *software* que é vendido

almejando lucro . A maneira usual de distribuição de *software* livre é anexar a este uma licença de *software* livre, e tornar o código fonte do programa disponível.

Um *software* é considerado como livre quando atende aos quatro tipos de liberdade para os usuários do *software* definidas pela Free Software Foundation:

- Liberdade 0: A liberdade para executar o programa, para qualquer propósito.
- Liberdade 1: A liberdade de estudar como o programa funciona, e adaptá-lo para as suas necessidades.
- Liberdade 2: A liberdade de redistribuir, cópias de modo que você possa ajudar ao seu próximo.
- Liberdade 3: A liberdade de modificar o programa, e liberar estas modificações, de modo que toda a comunidade se beneficie

Acesso ao código-fonte é um pré-requisito para as liberdades de 1,2,3.

A liberdade de executar o programa significa a liberdade para qualquer tipo de pessoa física ou jurídica utilizar o *software* em quantas máquinas quiser, em qualquer tipo de sistema computacional, para qualquer tipo de trabalho ou atividade, sem nenhuma restrição imposta pelo fornecedor. O Seterra é assim, qualquer pessoa pode ter em seu computador e usá-lo de acordo com as suas necessidades.

A liberdade de redistribuir o programa compilado, isto é em formato binário, necessariamente inclui a obrigatoriedade de disponibilizar seus códigos-fonte. Caso o *software* venha a ser modificado e o autor da modificação queira distribuí-lo, gratuitamente ou não, será também obrigatória a distribuição do código fonte das modificações, desde que elas venham a integrar o programa. Não é necessária a autorização do autor ou do distribuidor do *software* para que ele possa ser redistribuído, já que as licenças de *software* livre assim o permitem.

Para que seja possível estudar ou modificar o *software* (para uso particular ou para distribuir) é necessário ter acesso ao código-fonte. Por isso a disponibilidade desses arquivos é pré-requisito para a liberdade do *software*. Cada licença determina como será feito o fornecimento do código fonte para distribuições típicas, como é o caso de distribuições em mídia portátil somente com os códigos binários já finalizados (sem o fonte). No caso da licença GPL, a fonte deve ser disponibilizada em local de onde possa ser acessado, ou deve ser entregue ao usuário, se solicitado, sem custos adicionais (exceto transporte e mídia).

O seterra de adequa em todas esta liberdades e possibilita um aperfeicoamento no sistema educacional.

3 – Turismo e o SETERRA - Conclusão

Seterra é um jogo educacional do ramo da geografia, no qual os estudiosos da área se sentem desafiados com os seus mais cem diferentes exercícios. É possível aprender sobre a localização e países, capitais, oceanos, bandeiras e cidades na África, Europa, America do sul, America, do Norte, Ásia e Austrália, utilizando o mapa de exercícios.

Na geografia o SETERRA pode ser utilizado de maneira pedagógica com estudantes das mais diversas idades, transformando o momento de aprendizado em sala de aula cada vez mais lúdico e diferente para os alunos.

No turismo ele pode ser utilizado da mesma maneira, pode ser abordado como uma forma de treinamento para que os estudantes do turismo se acostumem cada vez mais com a localização geográfica dos mais diversos países, assim como as suas capitais, bandeiras e cidades.

Referências:

BENI, Mário Carlos. **Análise Estrutural do Turismo**. São Paulo Ed. Senac 2001.

BOULLÓN, Roberto C. **Planejamento do Espaço Turístico**. Bauru, SP. Ed: EDUSC, 2002.

SETERRA

Disponível em <<http://www.seterra.net/free-map-quiz/>> acesso em 25 de outubro de 2011.

Wikipedia

Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Seterra> acesso em 25 de Outubro de 2011.