
INFORMÁTICA EDUCATIVA E PROTAGONISMO JUVENIL: O PROJETO “JOVENS NAVEGANDO PELA CIDADE”¹

Márcio Fagundes Alves*
Rita de Cássia Florentino**
Rosilana Aparecida Dias***

RESUMO

A emergência das novas tecnologias da informação e da comunicação exige um (re)pensar do processo educativo. Nesse contexto, a informática na educação apresenta-se como um instrumento de dinamização da prática pedagógica, fomentando a possibilidade de educadores e educandos se verem como sujeitos do processo histórico. O projeto “Jovens Navegando pela Cidade” – utilizando-se dos meios midiáticos e dos conceitos de território e pertencimento – propõe construir uma prática educativa pautada no princípio do protagonismo juvenil.

Palavras-chave: informática, educação, protagonismo juvenil.

A SOCIEDADE TECNOLÓGICA

As últimas décadas do século XX e os primeiros anos do século XXI, período caracterizado pela emergência veloz de novas tecnologias da informação e da comunicação, vêm impondo ininterruptas e constantes transformações nas formas de produção e intercâmbio de conhecimentos, desencadeadas pelo uso generalizado de avanços técnico-científicos nos diversos espaços constitutivos da sociedade contemporânea, instituindo, assim, novas demandas e desafios ao processo de ensino e aprendizagem da estrutura escolar. Tal constatação nos impele a (re)pensar o processo educativo à luz dessas tecnologias, pois, como afirma Levy (1999), o uso, a aplicação e a apropriação desses novos recursos tecnológicos não devem ficar restritos a técnicos e inventores, mas sim tornar-se disponíveis a toda sociedade que, direta ou indiretamente, sofre suas conseqüências. É nesse contexto que se abre a possibilidade e necessidade de discutir novos rumos, caminhos, diretrizes e perspectivas para a escola e a educação contemporâneas, no sentido de estabelecer uma nova relação entre Educação e Tecnologia, que permita aos diversos atores que compõem o cenário educacional desenvolverem habilidades críticas e reflexivas acerca do uso e da apropriação das novas tecnologias na dinâmica social atual. Pensar no papel das novas e múltiplas linguagens e recursos tecnológicos no desenvolvimento do homem em sua prática social faz-se tarefa urgente, pois, nessa

¹Texto apresentado no “IV Seminário Internacional As Redes de conhecimentos e a tecnologia: práticas educativas, cotidiano e cultura”, realizado na UERJ de 11 a 14 de junho de 2007.

*Doutorando em Educação na Universidade Federal do Rio de Janeiro. Professor da Rede Municipal de Juiz de Fora. Coordenador do Curso de História da Universidade Salgado de Oliveira/Juiz de Fora/MG.

**Especialista em Educação e Novas Tecnologias – Estácio de Sá – Juiz de Fora/MG. Professora da Rede Municipal de Juiz de Fora. Coordenadora de Informática do Projeto “JF nos trilhos da Paz”.

***Mestre em Educação pela Universidade Católica de Petrópolis/RJ. Professora da Faculdade Metodista Granbery. Professora da Universidade Estácio de Sá. Professora da Universidade Salgado de Oliveira (UNIVERSO – JF) e professora da rede Municipal de Juiz de Fora. Coordenadora do grupo de estudos e pesquisa da Faculdade Metodista Granbery “Memória, Imaginário Social e Identidade”.

atual sociedade midiática, marcada pela profusão de signos e sons, refletir sobre a origem e uso desses recursos e linguagens – numa concepção e relação dialética – é concebê-los como produtos sociais e históricos passíveis de alterações e interferências humanas.

Teóricos e estudiosos do tema como Lévy (1999), Ramal (2002), Leite & Sampaio (1999) nos apontam alguns caminhos possíveis frente aos referidos desafios. Para esses autores ainda estamos pautados num pensamento cartesiano em que a escrita, processo milenar, impõe-se à nossa forma de pensar e ver o mundo, o que permite um processo de estranhamento quando nos deparamos com o computador e a internet, instrumentos lingüísticos e tecnológicos que nos remetem a uma nova forma de agir e pensar: o hipertexto – um imenso texto coletivo – que subverte a ordem comunicativa linear vigente (RAMAL, 2002).

Percebemos que as novas tecnologias estão alterando profundamente a maneira de pensar, agir, produzir e interagir com as informações e conhecimentos. A leitura e a escrita e suas diversas formas de apropriação, hoje, não são mais o que eram antes. Os meios midiáticos, a linguagem audiovisual, imagética e icônica nos bombardeiam a todo instante, instituindo e (re)construindo novas noções de espacialidade e temporalidade. Faz-se necessário, afirmam alguns, dominar esses novos instrumentos e linguagens para não sermos dominados por eles. Daí, reiteramos a importância da escola, lócus privilegiado da produção de saberes e conhecimentos e espaço formal/institucional de construção identitária, enquanto mediadora do processo e relação sociedade-tecnologia, pois não podemos mais ser apenas meros consumidores de informações, seres passivos que nos tornamos frente ao rádio e à televisão, mas sim definidores e construtores éticos de sua produção. Nossos múltiplos e diversos escolhas, ideários, saberes e conhecimentos devem ser expressos e impressos pelos atuais meios disponíveis, resguardando, no entanto, a socialização e a construção de habilidades críticas e reflexivas acerca daquilo que é produzido e disseminado em rede.

No cinema, na TV, na internet e no celular o que conta é a tecnologia com seus efeitos especiais, capazes de seduzir os mais excluídos socialmente, os que sonham integrar-se ao “maravilhoso mundo” *high-tech*. No entanto, a literatura e o cinema anteciparam ou cristalizaram nossos atuais temores em relação ao futuro/tecnologia. Aldous Huxley (1932), em "*Admirável Mundo Novo*", e George Orwell (1932), em "*1984*", edificaram uma pretensa sociedade homogênea, composta por pessoas vigiadas e despersonalizadas. Stanley Kubrick ("*2001, uma Odisseia no Espaço*" – 1968), Ridley Scott ("*Blade Runner*" – 1982), Larry e Andy Wachowski ("*Matrix*" – 1999), entre outros cineastas, apresentaram um mundo sombrio, onde a engenharia genética foi responsável pela produção de andróides, elementos que imprimiriam um caráter artificial à vida coletiva.

Tal futuro literário ou cinematográfico – assustador ou não – apresenta certas características incorporadas, redimensionadas e ressignificadas no nosso atual contexto histórico e social. Porém, é com relação à linha tênue que separa ficção e realidade que novos desafios se impõem, ou seja, saber perceber o humano do homem, suas criações, desejos e projetos individuais e coletivos. É na função de revelar e construir esses desígnios que a escola, enquanto estrutura social instituída e instituinte, se insere, possibilitando que educadores e educandos se vejam como sujeitos do processo histórico.

NOVAS TECNOLOGIAS E NOVOS PAPÉIS

A história da Informática Educativa no Brasil data de, aproximadamente, 25 anos. Iniciou-se através de algumas experiências na UFRJ, UFRGS e UNICAMP. Nos anos 80, estabeleceram-se

e desenvolveram-se diversos estudos, pesquisas e atividades, permitindo a essa área ter, hoje, uma identidade disciplinar específica na estrutura curricular dos mais diversos níveis de ensino e um campo teórico e metodológico em construção, que nos permite investigar novos temas, objetos e fontes acerca da relação entre Educação e Novas Tecnologias.

No entanto, o referido campo disciplinar, no ambiente escolar, encontra-se, muitas vezes, distante dos objetivos propostos nas Políticas Públicas Educacionais fomentadoras de currículos formais na área de Informática Educativa. Notamos que a proposta brasileira diferenciou-se, nos seus primórdios, de outras, como, por exemplo, os casos francês e norte-americano, uma vez que o papel do computador, em nossas políticas educativas, não se restringia a um mero recurso tecnológico responsável pela automatização do ensino, mas, sim, constituía um novo elemento fomentador de mudanças pedagógicas (VALENTE, 1997).

Educadores e demais estudiosos da área de Informática e Educação estão conscientes de que a educação para o século XXI será totalmente diversa: ensino e aprendizagem serão diferentes. A aprendizagem será mais individualizada, com as novas tecnologias da comunicação amplamente presentes e são esses novos aparatos técnico-científicos que vêm mediando, veloz e abruptamente, a relação do homem com a natureza (FRANCO, 1997). Os atuais processos de aquisição da escrita, leitura, visão, audição, criação e aprendizagem sofrem, cada vez mais, influências dos recursos das novas tecnologias, principalmente da informática. Assim, cabe incorporar à escola este emergente e essencial desafio: como incorporar ao seu trabalho essas novas formas de comunicar e conhecer?

A estrutura pedagógica da maioria das escolas, cujo paradigma é o saber do professor e dos livros, não corresponde mais a uma sociedade centrada na tecnologia. A televisão, o rádio, os veículos impressos e o inexorável processo de informatização e das redes instituem novos espaços e elementos produtores de saberes e conhecimentos, o que implica a necessidade urgente da escola de redefinir seus recursos e linguagens, incorporando e apropriando, de forma crítica e reflexiva, as demandas e desafios que a Terceira Revolução Industrial impõe ao mundo social contemporâneo.

A autonomia do corpo docente sobre os docentes, prática muitas vezes vivenciada na dinâmica escolar contemporânea, no que se refere ao uso das novas tecnologias, é notável. No entanto, objetivando atualizar o processo de ensino-aprendizagem à luz do desenvolvimento tecnológico, muitos professores enquadram as novas técnicas em antigos métodos educacionais, como forma de manter o controle do quadro educativo e da função disciplinar histórica das instituições de ensino. Talvez, afirmamos primariamente, esse seja o principal entrave quanto à entrada do computador na escola, visto o processo de autonomia das crianças e adolescentes frente ao uso das novas tecnologias da informação e do conhecimento.

A técnica (ferramenta, objeto ou máquina) é, e sempre foi, inerente à construção histórica humana, pois a interação homem-técnica é uma atividade social, presente em todas as etapas da civilização. No entanto, o que se vê, hoje, com as tecnologias do digital, não é a criação da interatividade propriamente dita, mas processos baseados em manipulações de informações binárias (FRANCO, 1997).

Buscando, brevemente, suscitar discussões sobre a dinâmica histórica do processo de ensino-aprendizagem, Branson (1997) apresenta um modelo da evolução histórica do paradigma educacional, constatando que, numa perspectiva educativa tradicional, o professor se apresenta como transmissor e único detentor do conhecimento, sendo o aluno simples receptor. Em outras perspectivas educativas, divulgadas e classificadas como construtivistas, considera-se, teoricamente, a interação dialética e dialógica entre professor e aluno, o que, no entanto, não temos verificado no pro-

cesso de mediação didática, persistindo o professor e os livros como exclusivas fontes de conhecimento, saberes e verdades.

É como desafio para o futuro que o referido autor apresenta-nos um modelo centrado na tecnologia dos sistemas especialistas e das bases de conhecimento, em que professores e alunos interagem entre si e com a base de conhecimento/sistemas especialistas. Nesse caso, o sistema educacional centra-se, principalmente, na tecnologia, numa brusca mudança de enfoque em relação ao paradigma atual de educação, em que o professor ainda ocupa a posição central.

Apropriar-se desses novos recursos e linguagens na dinâmica escolar de forma crítica e reflexiva é atualizar-se, é problematizar e instituir novos referenciais teóricos e metodológicos que dinamizem, qualitativamente, o processo de ensino-aprendizagem. Nesse sentido, alguns autores/teóricos apresentam algumas alternativas, instituindo a informática educativa não sob um viés de uma educação tecnicista, reprodutora e heterônoma, mas sob um princípio dinamizador e facilitador do processo de *ensinoaprendizagem*.

Segundo Quartiero (1999), o avanço dos *hardware*, disponibilizando nos computadores recursos como canal de voz, CD-ROM e videodisco, está difundindo a possibilidade de um trabalho multimídia que, ao combinar, por exemplo, o realismo da televisão com a flexibilidade do computador, gera um grande impacto no processo educativo.

Costa e Xexéo (1997), no trabalho “*A internet na escola: uma proposta de ação*”, apresentam-nos um modelo de equilíbrio entre as novas tecnologias e o processo educacional, uma proposta de ação pedagógica baseada em redes de informação, em que alunos e professores interagem na construção de saberes e conhecimentos educativos.

Fomentar a importância da tecnologia em relação ao processo educacional, através de uma proposta de ação baseada em redes de informações, consiste na construção de uma relação ativa e dinâmica com as novas tecnologias no espaço educativo, desafiando e estimulando os diversos atores envolvidos no processo de ensino-aprendizagem a construir coletivamente os objetivos propostos. Oportuniza-se gerenciar o ritmo coletivo e individual do aprendizado, através do contato direto com seus companheiros, desenvolvendo, assim, trabalhos conjuntos que aspiram a alcançar objetivos comuns, caracterizando um aprendizado cooperativo.

Nota-se que as propostas anteriormente mencionadas são direcionadas a uma proposta educacional que se situa no âmbito da motivação e preparação teórica e prática de professores e alunos, construindo e possibilitando, por meio do uso das novas tecnologias, a produção de saberes e conhecimentos através do princípio da autonomia, da construção do conhecimento e do reconhecimento da existência de múltiplas temporalidades no processo de ensino-aprendizagem.

Para Costa e Xexéo (1997), o trabalho educativo deve objetivar o prazer da descoberta, organizando metas e controlando o possível isolamento social do aluno que vive navegando na Internet, por exemplo. Para isto, a cada momento, afirmam os autores, o professor deve ocupar diferentes papéis, assumindo variadas proposições e funções de acordo com os objetivos educacionais pretendidos.

Em suma, na proposta de ação apresentada pelos autores, o professor é responsável por:

- gerar estímulos para pesquisa na rede;
- lançar desafios que sirvam de base para alcançar um objetivo;
- fornecer endereços iniciais de pesquisa;

-
- apoiar e incentivar as interações entre os diversos alunos;
 - coordenar os trabalhos para que as informações obtidas sejam adequadamente exploradas;
 - dar suporte tecnológico;
 - verificar se as metas estão sendo atingidas.

Os alunos, também, devem assumir diferentes papéis:

- leitores – quando estiverem pesquisando na rede;
- autores – quando implementarem nós de informações;
- colaboradores – quando trocarem informações entre si, com o professor ou com outros participantes da rede.

Chung (1997) considera que os novos papéis, assumidos por alunos e professores diante das novas tecnologias, possibilitam várias estratégias de ensino-aprendizagem, destacando:

- aprendizado por descoberta;
- aprendizado colaborativo e coletivo;
- aprendizado centrado na mediação aluno e professor.

Segundo Lèvy (1999), a rede mundial de computadores apóia maneiras inovadoras de aprender e ensinar, podendo ser vista como uma aliada no processo de reestruturação do ambiente de ensino-aprendizagem. No entanto, existem grandes dificuldades quanto ao uso efetivo dessas novas tecnologias, principalmente no que concerne às suas características e possibilidades pedagógicas, além dos obstáculos impostos pela falta de preparo dos usuários iniciantes quanto à operação desses sistemas.

Analisar as diretrizes didático-pedagógicas concernentes ao diálogo emergente e contemporâneo entre Educação e Novas Tecnologias implica a necessidade de desconstrução de verdades e procedimentos estabelecidos na dinâmica escolar. Institui o reconhecimento das conseqüências e desafios que as novas tecnologias impõem à atual configuração social. E se a escola apresenta-se, ainda, como estrutura formal e legítima no processo de construção identitária e social, cabe a ela a busca incessante por compreender e revelar a complexidade e a tessitura do real, construindo e reconstruindo novos saberes e conhecimentos, teóricos e práticos, que conduzam os indivíduos a se verem como agentes e sujeitos históricos, produtos e produtores da realidade social em que se apresentam inseridos.

UM ESTUDO DE CASO: O PROJETO “JOVENS NAVEGANDO PELA CIDADE”

Com base nas discussões e pressupostos anteriores, apresentaremos uma análise do projeto “Jovens Navegando pela Cidade”, referente à Informática Educativa, desenvolvido entre os anos de 2003 e 2004 pela Prefeitura de Juiz de Fora – Secretaria Municipal de Educação, através do Laboratório de Informática – Centro de Formação do Professor, em parceria com o Instituto Lidas – São Paulo.

Objetivando buscar ações socioeducativas que possibilitassem às crianças e adolescentes das escolas municipais desenvolverem atividades gestadas sob o princípio do protagonismo juvenil, a

SME/JF incentivou ações que reconhecessem os interesses históricos e culturais dos educandos. No entanto, para que tal premissa se efetivasse, foi necessário o conhecimento da realidade sociocultural dos mesmos, abrindo novas perspectivas didático-pedagógicas que contemplassem a autonomia e a participação efetiva dos indivíduos no processo de (re)construção de sua realidade social, a partir do preceito de que um trabalho de intervenção social se traduz a partir do reconhecimento dos anseios, das necessidades e dos projetos dos diversos atores sociais envolvidos. Como diz Silva (2000),

isso abre a possibilidade para o que eu chamo de “base comum de conhecimento cidadão” (...). É a metáfora do espelho: se tem um espelho em cima dessa região, a pessoa olha e se projeta, mas ao mesmo tempo vê todo mundo. Assim o cidadão vê a possibilidade de, pelo seu movimento individual, fecundar um movimento coletivo. Isso possibilita uma sinergia e uma valorização dentro do próprio território (p.32).

Para tanto, substitui-se o princípio do professor-multiplicador (baseado no Programa de Informática na Educação – Ministério da Educação – PROINFO/MEC), o qual, por diversas razões, não cumpriu, na maioria das vezes, o seu referido papel, pela proposta de aluno-monitor, através da implementação do projeto "Jovens Navegando pela Cidade". Tal projeto foi apresentado como projeto-piloto em 11 escolas da rede pública municipal de ensino de Juiz de Fora, tendo demonstrado, preliminarmente, um grande interesse e participação dos alunos nas atividades propostas, visto que os mesmos se tornaram protagonistas e sujeitos ativos do processo de ensino-aprendizagem, construindo seus caminhos, suas perspectivas, suas histórias.

Nesse sentido, percebemos que não bastava somente oferecer atividades educativas e pedagógicas isoladas – um ensino técnico-científico – mas, sim, reconhecer que o trabalho desenvolvido em comunidades carentes deve contemplar as necessidades específicas e reais de toda a comunidade escolar, contribuindo para a afirmação dos princípios de territorialização e pertencimento, os quais se baseiam numa concepção teórico-metodológica educativa que considera o conhecimento do espaço territorial e social em que os indivíduos se apresentam inseridos, interagindo sem intermediários e relacionando-se com o poder verdadeiro, que é o da sociedade organizada em torno de seus interesses e da consciência de sua atuação.

Para Santos (2002, p. 19),

é fundamental insistir na necessidade de conhecimento da realidade, mediante o tratamento sistemático da realidade, mediante o tratamento analítico desse seu aspecto fundamental que é o território (o território usado, o uso do território). Antes, é essencial rever a realidade de dentro, isto é, interrogar a sua própria constituição neste momento histórico.

Para isso, com base nos princípios teórico-metodológicos do Instituto Lidas, fundamentou-se a utilização de novas tecnologias da informação e da comunicação, a partir de sua disponibilização a serviço dos setores excluídos da sociedade, em especial dos jovens educandos. Utilizar a informática é possibilitar a transformação das diversas informações em conhecimento. Ou seja, democratizar recursos e linguagens, saberes e conhecimentos no sentido de gerar a construção de um processo social que possibilite aos indivíduos (re)conhecerem, de forma crítica e reflexiva, o seu espaço social, garantia fundamental para a organização de projetos que contribuam para a edificação de uma sociedade pautada em princípios democráticos, já que, como afirma Santos (2002), graças à tecnologia e à informação, “as forças que criam a fragmentação podem, em outras circunstâncias, servir ao seu oposto” (p. 19). Tal proposta se edificou partindo da seguinte questão: como ofe-

recer às crianças e aos adolescentes, através da informática educativa, recursos e projetos necessários para o conhecimento de sua realidade sócio-histórica, incentivando-os a participarem, efetivamente, da (re)construção de espaços públicos e democráticos? Sabemos que tal tarefa educativa não se reduz a fórmulas e projetos prontos e acabados, mas contempla a busca de alternativas aos modelos pré-estabelecidos, através de um constante trabalho de reflexão e análise sobre um novo saber-fazer pedagógico, e possibilita a construção de espaços educativos que se direciona na busca da socialização do conhecimento. Possibilitar aos jovens o (re)conhecimento de sua realidade social, através do uso das novas tecnologias da informação e do conhecimento, é ampliar a sua movimentação pela cidade e território, indicando-lhes novos caminhos, diretrizes e olhares sobre seu espaço físico e social. É incentivá-los a colher informações, analisá-las, criticá-las e, por conseguinte, socializá-las, no sentido de construir um banco de dados que contribua para o processo de intervenção na realidade social. Portanto, o Projeto “Jovens Navegando pela Cidade” buscou dinamizar a utilização dos laboratórios de informática das escolas da rede municipal de Juiz de Fora, objetivando:

- proporcionar às crianças e aos adolescentes de baixa renda conhecimento de novas tecnologias e ciências que lhes permitissem a apropriação de espaços e serviços públicos e de bens culturais;
- dominar sistemas de informação em geral e os destinados aos jovens em sua cidade e, principalmente, em seu território, para que estes conhecimentos lhes servissem como ponto de partida para sua inserção social consciente, crítica e integrada na comunidade;
- construir um Sistema de Informação integrado com a Internet que prestasse serviços efetivos à juventude e à comunidade, tornando-se uma referência informativa à população do município.

É importante destacar que as atividades didático-pedagógicas desenvolvidas no referido projeto, através da informática educativa, preconizavam o aprendizado da informática não meramente como a adequação do indivíduo aos avanços técnico-científicos, mas ao aprendizado de seu uso no sentido de favorecimento de construção e socialização de saberes e conhecimentos, responsáveis pela instituição de novos paradigmas e ações que elevem os indivíduos à efetiva condição humana, edificando valores éticos e morais que superem a exclusão e a extrema desigualdade social.

Os alunos monitores, através da orientação de um professor/tutor, ficaram responsáveis por desenvolver diversas atividades nos laboratórios de informática das escolas: acesso à internet, cursos e atendimentos à comunidade, divulgação das atividades etc., buscando, através de estudos e pesquisas de campo, reconhecer as diversas estruturas que compunham o cenário social em que estavam inseridos.

Esse grupo de monitores, após passar por atividades orientadas pelos professores do Centro de Formação do Professor da Secretaria Municipal de Educação de Juiz de Fora, começou a atuar em várias escolas do município, dinamizando o uso dos laboratórios que ficavam, muitas vezes, fechados; criando regras de convivência para si mesmos e para os usuários dos laboratórios; iniciando um trabalho atuante e ativo, sendo protagonistas e sujeitos do processo de ensino-aprendizagem.

Através da informática, iniciaram a construção e divulgação, numa *home-page*, de uma base de dados – físicos e sociais – acerca da região em que a escola apresentava-se inserida – base

comum de conhecimento cidadão, ou seja, informações úteis a sua comunidade. Paralelamente às aulas de informática, esses jovens construíram conhecimentos sobre os espaços físico, social, histórico, econômico e cultural em que atuavam. Assim, começaram a perceber os pontos positivos e as melhorias necessárias no bairro em que viviam e conviviam, interferindo de forma ativa – protagonismo juvenil – na (re)construção de seu mundo social, complexo e contraditório, mas passível de transformação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

O projeto da rede municipal de Juiz de Fora buscou diminuir a exclusão digital através da inclusão dos jovens no uso do computador e no acesso à internet. Além disso, percebemos que houve uma elevação da auto-estima dos protagonistas do processo: os jovens. O reconhecimento de seu espaço físico-social, através de novas relações com o seu território, contribuiu para reconhecer o sentimento de pertencimento, pois, como afirma Cardoso (1997),

a rede, entretanto, não elimina uma dimensão tradicional da vida em sociedade: em nossas cidades, os locais onde andamos dizem, de certo modo, quem somos. Além disso, existem estratificações nos próprios acessos aos locais: lugares nos quais se pode ir ou não. A geografia das cidades revela, às vezes de modo brutal, as hierarquias e tensões sociais: em todas (ou quase todas) as cidades a divisão por bairros corresponde às estratificações de classe, aos agrupamentos étnicos, culturais, etc. Aos poucos, os usuários da Internet também vão descobrindo quais "lugares" gostam de frequentar e vão criando espaços de encontro e intercâmbio com seus pares. (p.38)

Fagundes (2004), porém, aponta como fator de empecilho ao uso sistemático da informática educativa e outros projetos nas escolas públicas a falta de continuidade dos programas existentes nas sucessivas administrações. Tal fator impede o processo de avaliação e reconstrução dos trabalhos à luz dos novos desafios e demandas que a sociedade, continuamente, impõe ao currículo e ao cotidiano escolar. Ou seja, a necessidade de novas apropriações e construções de saberes e conhecimentos que possibilitam o educando (re)conhecer e, conseqüentemente, interferir na sua realidade vivida e imaginária.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CARDOSO, Cláudio. *Notas sobre a Geografia do ciberespaço*. Em Pré-Textos desde 18/05/1997.
- COSTA, Rosa Maria E. Moreira & XÉXEO, Geraldo. A internet nas escolas: uma proposta de ação. In: *Anais do VII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação*. Belo Horizonte, SBC/UFMG, 1996.
- FAGUNDES, Lea. Podemos vencer a exclusão digital. *Nova Escola*, n.24. p12-13, mai. 2004.
- FRANCO, Marcelo Araújo. *Ensaio sobre as tecnologias digitais da inteligência*. Campinas: Papirus, 1997.
- GREEN, Douglas W. *The Web as a tool for research*. Vol.6/ nº 4/ January/ 1997.
- LARA, Tiago Adão. *Cadernos do professor*. Secretaria Municipal de Educação de Juiz de Fora. Juiz de Fora, 2004.
- LEAL, Bruno Souza. Computadores na periferia. *Presença Pedagógica*. vol.7, n. 7, jan/fev. 1996.
- LEITE, Lígia Silva & SAMPAIO, Marisa Narciso. *Alfabetização tecnológica do professor*. Petrópolis-RJ: Vozes, 1999.
- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- _____. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.
- _____. *A inteligência coletiva*. São Paulo: Loyola, 2000.
- NEGROPONTE, Nicholas. *Ser digital*. Lisboa: Caminho da Ciência, 1996.
- PELLANDA, Nise Maria Campos & PELLANDA, Luiz Ernesto Cabral. *Mutação antropológica e espaço cibernético: o alcance da obra de Pierre Lévy*. Disponível em: <http://netu.unisinos.tche.br> Acesso em: 1999.
- PIMENTA, Aluisio. *A Educação na era da informação*. Tecnologia Hoje. Rio de Janeiro, 1998.
- PROJETO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO DO ESTADO DE MINAS GERAIS (PROINFO) (versão preliminar). Secretaria de Estado da Educação de Minas Gerais. Belo Horizonte: 1997.
- RAMAL, Andréa Cecília. *Educação na cibercultura: hipertextualidade, leitura, escrita e aprendizagem*. Porto Alegre: Art-med, 2002.
- SANTOS, Milton; SOUZA, Maria Adélia A. de & SILVEIRA, Maria Laura (Org.). *Território: globalização e fragmentação*. 5.ed. São Paulo: Hucitec, 2002.
- SCHAFF, Adam. *A sociedade informática*. São Paulo: Brasiliense, 1995.
- SILVA, Cleodon. Entrevista. *Revista do Centro de Estudos da Metrópole*. Disponível em: http://www.centrodametropole.org.br/entrevistas_silva2.html. Acesso em 20/12/2004.
- SILVA, Cleodon. *Base comum de conhecimento do cidadão*. Disponível em: <http://www.lidas.org.br>. Acesso em 20/12/2004.
- VALENTE, José Armando e ALMEIDA, Fernando José de. Visão Analítica da Informática na Educação no Brasil: a questão da formação do professor. *Revista Brasileira de Informática na Educação* n. 1, set. 1997.
- VIRILIO, Paul. *Cíbermundo: uma política suicida?* Santiago: Dolmen, 1997.

ABSTRACT

The emergence of the new information and communication technologies demands a reflection on the educative process. In such context, the deployment of computers in education is a way to invigorate the pedagogical practice, providing educators and students with the possibility of regarding themselves as subjects of the historical process. The "Jovens Navegando pela Cidade" project – through the usage of the media and the concepts of territory and belonging – focuses the construction of an educative practice which is based on the principle of the youth protagonism.

Keywords: computers, education, youth protagonism.

Boletim Navegando.com

Juiz de fora / E. M. Raymundo Hargreaves – Nº 001/04

Anexo I

Projeto Jovens Navegando pela Cidade

Laboratório de Informática da E. M. Raymundo Hargreaves abre as portas para a comunidade



Jovens usando o laboratório

A Escola Municipal Vereador Raymundo Hargreaves, através da equipe do *Projeto Jovens Navegando pela Cidade*, tem a honra de convidar a toda comunidade e vizinhança para que venham participar do nosso laboratório de informática.

Alguns alunos da escola e jovens da comunidade participaram de curso no Centro de Formação do Professor e no laboratório da própria escola, com o objetivo de atuarem posteriormente como monitores, ajudando os colegas e alunos a entrarem no fantástico mundo da informática. Visando os principais interesses do aluno, que procura achar um meio mais rápido de se comunicar com outras pessoas, estudar e fazer pesquisas, ampliando também, suas oportunidades de lazer .

O laboratório conta com nove computadores e uma impressora. Os monitores ajudarão os usuários a ingressarem nesta incrível jornada do mundo da informática, minimizando a exclusão digital e colocando todos um passo à frente no futuro.



Vista da Escola

Estaremos oferecendo: cursos de informática, pesquisas na internet ... Tudo para seu desenvolvimento. Estamos esperando por você! A escola fica na Rua Luiz Fávero, Bairro Bom Jardim.

Horário de atuação dos monitores

Atenção: informamos que nos horários de curso o laboratório de informática não poderá ser utilizado com outra finalidade.

Manhã: 8h às 10h

Tarde: 14h às 16h

Noite: 17h às 19h

	2ª feira	3ª feira	4ª feira	5ª feira	6ª feira
Manhã	Jefferson e Piter	Curso Rita	Altamiro	Fabiana Amanda	Manutenção
Tarde	Juliana e Luiz Guilherme	Curso Altamiro	Curso Lana	Simone Lucas	Fábio UIndianara
Noite		Curso Rita	lara	Xandinho	



Gostaríamos de construir um jornal para a divulgação das atividades desenvolvidas no laboratório de informática. Caso você se interesse em ser um patrocinador e divulgar a sua empresa, entre em contato conosco através do telefone: **3690- 7683**.