



**Universidade do Estado do Rio de Janeiro  
Centro de Educação e Humanidades  
Faculdade de Educação  
Programa de Pós-graduação em Educação**

Dissertação de Mestrado

***“Vc qr tc cmigo?”***

**Relatos cotidianos sobre valores e outras linguagens da  
*ciberjuventude* eternamente “*plugada*” e conectada ao  
universo virtual.**

**Autora:** Maria Helena Oliveira Lemos (Helena Lemos)

**Orientadora:** Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>a</sup> Mirian Paura Sabrosa Zippin Grinspun

**Rio de Janeiro  
Agosto 2008**

**“Vc qr tc cmigo?”**

**Relatos cotidianos sobre valores e outras linguagens da *ciberjuventude* eternamente “*plugada*” e conectada ao universo virtual.**

Por

Maria Helena Oliveira Lemos  
(Helena Lemos)

Dissertação apresentada à Faculdade de Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Educação.

Linha de Pesquisa: Infância, Juventude e Educação.

**Orientadora:** Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Mirian Paura Sabrosa Zippin Grinspun

**Rio de Janeiro**  
**Agosto 2008**

Universidade do Estado do Rio de Janeiro  
Centro de Educação e Humanidades  
Faculdade de Educação  
Programa de Pós-Graduação em Educação

Dissertação

**“Vc qr tc cmigo?”**

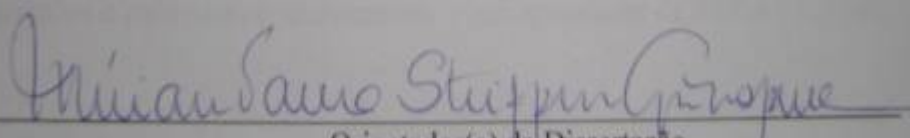
**Relatos cotidianos sobre valores e outras linguagens da *ciberjuventude* eternamente “*plugada*” e conectada ao universo virtual.**

Elaborada por

Maria Helena Oliveira Lemos

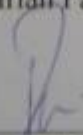
Aprovada pela Banca Examinadora

Rio de Janeiro, \_\_\_\_ de \_\_\_\_ de \_\_\_\_



Orientador(a) da Dissertação

Profª Drª Mirian Paura Sabrosa Zippin Grinspun



Prof. Dr. Paulo Sérgio Sgarbi Goulart

Universidade do Estado do Rio de Janeiro



Prof. Dr. José Valter Pereira (Valter Filé)

Universidade Federal Fluminense

## **Dedicatória**

À minha mãe pelo carinho e dedicação que favoreceu sempre minha busca na aquisição de conhecimentos.

Aos meus filhos Claudio e Ricardo que são a grande razão da minha existência.

Ao amigo e cúmplice *bonifaciano* que eu amo muito, Dirceu C. Pacheco, por acreditar e favorecer o meu desenvolvimento profissional e acadêmico.

A meu Mestre espiritual Tridand Goswami Param Gati Swami por estimular em seus discípulos o cultivo ao conhecimento e nos aproximar de Radha e Krishna.

## **Agradecimentos**

Ao casal divino Radha e Krishna por sua misericórdia sem causa pelas almas condicionadas;

À Profª Drª Mirian Paura, pelo seu exemplo como orientadora, professora, pessoa e amiga; pelo privilégio da parceria e acima de tudo por confiar na minha capacidade;

À Prof. Drª Nilda Alves por me acolher no seu grupo de pesquisa, favorecendo o meu contato com a academia;

Aos professores Paulo Sgarbi e Valter Filé, que gentilmente aceitaram o convite desta banca e que muito contribuíram para o resultado deste trabalho;

Aos professores deste programa por socializarem seus conhecimentos com todos nós;

À Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro por permitir que pudesse desenvolver minha pesquisa numa escola municipal;

À direção, professores e alunos da E. M. Profª Felicidade de Moura Castro por favorecerem o desenvolvimento dessa pesquisa e pelo incentivo ao meu trabalho;

Às amigas: Adriana, Catharina Harriet, Claudia Moema, Glória Cecília, Kátia Regina, Maria Aparecida e Solange por me ouvirem e/ou disponibilizar material para o desenvolvimento dessa pesquisa  
;

À amiga Maria Betânia pela revisão ortográfica e sugestões para o aprimoramento do texto.

Ao transcendental amigo Govinda Madhava d. por estar presente mesmo à distância e pelas traduções para todos os eventos científicos

Aos colegas do PROPED e do grupo de pesquisa NUPEJOVEM;

Aos funcionários do PROPED pela disponibilidade no atendimento às nossas solicitações;

Enfim, a todos que de alguma forma contribuíram na minha trajetória.

**Feliz aquele que transfere o que sabe  
e aprende o que ensina**

Cora Coralina

## **Resumo**

A presente pesquisa tem por objetivo principal mostrar qual é a relação do/dos jovem/jovens com as comunidades virtuais, valores e linguagens no espaço virtual e apresentar características que se possam utilizar para repensar no enfoque da formação de uma educação mais plena e contextualizada, pois, num ambiente de inclusão, onde os jovens vão sendo inseridos e/ou buscam essa inclusão, se apropriam de uma linguagem específica para esse ambiente, a *escrita teclada* (FREITAS, 2000) e buscam a interação com outros indivíduos, na troca de experiências, valores, afetividade, enfim, a comunicação com os outros.

O referencial teórico foi construído através da incorporação de possibilidades nos estudos de juventude, estabelecidos por Groppo e Grinspun, e na incorporação das novas tecnologias a partir dos estudos de Lévy, Freitas e Ramal

Desenvolvida a partir de um projeto intitulado: Os jovens e as comunidades virtuais, em uma escola da rede municipal/RJ, produzi, com os alunos/as, um “Glossário das linguagens usadas na internet” e pude registrar como esses jovens lidam com a nova forma de comunicação, cada vez mais utilizada por todos, em especial pela juventude, utilizando a perspectiva de uma pesquisa participante, uma vez que ocorre a interação entre o pesquisador e membros das situações investigadas(GIL,1991).

Para a investigação sobre as relações estabelecidas na rede, utilizei uma técnica padronizada de coleta de dados, que são os questionários, no intuito de capturar narrativas de jovens acerca das questões relativas à escola, às novas linguagens e aos valores. A partir dessa coleta de dados, busquei descrever o encantamento/desencantamento de como essas questões se apresentam para essa juventude.

**Palavras-chave:** juventude, tecnologia, informática educativa e valores

## **Abstract**

The current research aims to be evidence for the relation between the youngsters the virtual communities, values and languages in the virtual context and to present characteristics that could be used to revisit the formation of an education more contextualized and wide, where the youngsters will be included or will look for this inclusion, they make use of an specific language for this ambient, the typed writing (FREITAS,2000) and, look for interaction with other individuals, for exchanging experiences, affection and ultimately the communication with others.

The theoretical reference was assembled through the incorporation of possibilities on the study of the youngsters, established by Groppo and Grinspun, incorporation of the new technologies from the studies of Lévy, Freitas and Ramal.

Developed from a project entitled The youngsters and the virtual communities, it took place in a local governmental school in Rio de Janeiro. I produced with the pupils an index of the language used on the internet and was able to register how the youngsters liaise with this new method of communication, gradually more utilized by all, specially amongst the young people, making use of the perspective from an interactive research as there was an interaction between the researcher and the members of the investigated situation (GIL,1991)

Regarding the investigation on the established relations of the web, I used a standard technique to collect the data which are the questionnaires that aims to capture the narrations of the youngsters on the topics: school, new languages and values. From this data collection I endeavored to describe the enchantment / disenchantment in how theses topics are presented in the formative years.

**Key-words** : youngsters, technology, Education IT and Values.



## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>13</b>
------------------------	-----------

### **CAPÍTULO 1 – UM NOVO PARADIGMA DA COMUNICAÇÃO EM REDE. QUESTIONAMENTOS ACERCA DA ESTRUTURA DO CONHECIMENTO E O MODO PELO QUAL A ESCOLA TRABALHA**

1.1- Justificativa .....	24
1.2- Referencial teórico.....	27
1.3- Questões de Estudo.....	28
1.4- Problematização .....	28
1.5- Objetivos .....	29
1.6- Metodologia .....	31
1.7- Organização do trabalho .....	33

### **CAPÍTULO 2 – A POSSIBILIDADE DA CONSTRUÇÃO DO TEXTO FORJADA NO DIÁLOGO COM TEÓRICOS QUE DISCUTEM AS QUESTÕES DO COTIDIANO, DA JUVENTUDE E/OU TECNOLOGIA**

2.1- A tessitura com a Juventude .....	35
2.2- A tessitura com o Cotidiano .....	37
2.3- A tessitura com a Tecnologia .....	38

### **CAPÍTULO 3 – A GERAÇÃO ANALÓGICA E A DIGITAL: ENCONTRO/DESENCONTRO DO MODERNO COM O PÓS-MODERNO**

3.1- O encontro com a Felicidade.....	51
3.1.1- A descoberta da virtualidade.....	52
3.1.2- A interseção com outras linguagens .....	58
3.1.3- A questão dos valores e das tecnologias .....	63
3.1.3.1- O encantamento.....	64
3.1.3.2- O desencantamento.....	71

<b>CAPÍTULO. 4 – NA BUSCA DE QUESTÕES, TENSÕES, REFLEXOS. OS POSSÍVEIS PORQUÊS.....</b>	<b>76</b>
---	-----------

<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>91</b>
-----------------------------------	-----------

<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>96</b>
---	-----------

## **ANEXOS**

Anexo 01 .....	103
Anexo 02 .....	134
Anexo 03 .....	139

## **ENCARTE**

*cd-rom:* material multimídia (imagens, vídeo)

## LISTA DE TABELAS

Classificação em ordem decrescente de importância das pessoas que mais respeita na escola .....	67
Classificação dos valores em ordem decrescente de importância.....	68
Quantas horas fica conectado? .....	70
Classificação dos valores em ordem decrescente de importância .....	72

## LISTA DE IMAGENS

NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO comunidade do <i>Orkut</i> .....	47
Foto 01 – Alunos do 5º ano do ciclo/2005 .....	53
Foto 02 – Alunos do 5º ano do ciclo/2005 .....	53
Foto 03 – Alunos do 5º ano do ciclo/2005 .....	54
Foto 04 – Alunos do 5º ano do ciclo/2005 .....	54
Foto 05 – Alunas do 5º ano do ciclo/2005 .....	56
Foto 06 – Aluna do 5º ano do ciclo/2005 .....	56
Foto 07 – Alunos do 5º ano do ciclo/2005 .....	57
Foto 08 – Alunas do 5º ano do ciclo/2005 .....	57
Foto 09 – Alunos/as do 9º ano do ciclo/2006 .....	62
Foto 10 – Cartaz sobre <i>Blog</i> – culminância do Projeto (2006) .....	62
Foto 11 – Cartaz sobre <i>MSN Messenger</i> – culminância do Projeto (2006) .....	62
Foto 12 – Cartaz sobre <i>Orkut</i> – culminância do Projeto (2006) .....	63
Foto 13 – Cartaz sobre <i>Fotolog</i> – culminância do Projeto (2006) .....	63
FELICIDADE DE MOURA CASTRO – comunidade criada no <i>Orkut</i> .....	65
Enquete no fórum da comunidade FELICIDADE DE MOURA CASTRO no <i>Orkut</i> ..	83

## **INTRODUÇÃO**

## **Banda Larga Cordel**

Gilberto Gil (2007)

Pôs na boca, provou, cuspiu  
É amargo, não sabe o que perdeu  
Tem um gosto de fel, raiz amarga  
Quem não vem no cordel da banda larga  
Vai viver sem saber que mundo é o seu

Mundo todo na ampla discussão  
O neuro-cientista, o economista  
Opinião de alguém que está na pista  
Opinião de alguém fora da lista  
Opinião de alguém que diz que não

Uma banda da banda é umbanda  
Outra banda da banda é cristã  
Outra banda da banda é kabala  
Outra banda da banda é alcorão  
E então, e então, são quantas bandas?  
Tantas quantas pedir meu coração

E o meu coração pediu assim, só  
Bim-bom, bim-bom, bim-bom, bim-  
bom

Ou se alarga essa banda e a banda anda  
Mais ligeiro pras bandas do sertão  
Ou então não, não adianta nada  
Banda vai, banda fica abandonada  
Deixada para outra encarnação

Rio grande do sul, germania  
Africano -ameríndio maranhão  
Banda larga mais demografizada  
Ou então não, não adianta nada  
Os problemas não terão solução

Pirai, pirai, pirai  
Pirai bandalargou-se um pouquinho

Pirai infoviabilizou  
Os ares do município inteirinho  
Com certeza a medida provocou  
Um certo vento de redemoinho

Diabo de menino agora quer  
Um i pod e um computador novinho  
Certo é que o sertão quer virar mar  
Certo é que o sertão quer navegar  
No micro do menino internetinho

O netinho, baiano e bom cantor  
Já faz tempo tornou-se um provedor -  
provedor de acesso  
A grande rede www  
Esse menino ainda vira um sábio  
Contratado do google, sim sinhô

Diabo de menino internetinho  
Sozinho vai descobrindo o caminho  
O rádio fez assim com seu avô

Rodovia, hidrovia, ferrovia  
E agora chegando a infovia  
Pra alegria de todo o interior

Meu Brasil, meu Brasil bem brasileiro  
O youtube chegando aos seus grotões  
Veredas do sertão, Guimarães Rosa,  
Ilíadas, Lusíadas, Camões,  
Rei Salomão no alto Solimões,  
O pé da planta, a baba da babosa.

Pôs na boca, provou, cuspiu  
É amargo, não sabe o que perdeu  
É amarga a missão, raiz amarga  
Quem vai soltar balão na banda larga  
É alguém que ainda não nasceu

É amarga a missão, raiz amarga  
Quem vai soltar balão na banda larga  
É alguém que ainda não nasceu.

## INTRODUÇÃO:

... é por isso que o cotidiano deixa de ser uma fase menor ou um hábito descartável para passar a ser o campo privilegiado de luta por um mundo e uma vida melhores. Perante a transformação do cotidiano numa rede de sínteses momentâneas e localizadas de determinações globais e maximalistas, o senso comum e o dia-a-dia vulgar, tanto público como privado, tanto produtivo como reprodutivo, desvulgarizam-se e passam a ser oportunidades únicas de investimento e protagonismo pessoal e grupal. (SANTOS,2001,p.315)

Atuo na área de Educação há 25 anos, como professora regente de Geografia, no Ensino Fundamental, e de Informática Educativa, em cursos de formação em serviço para professores da Rede Municipal de Educação, e de Informática Aplicada à Educação no Curso de Pedagogia.

Neste processo, venho tecendo alguns fios no universo da informática com os quais tenho pretendido contribuir para ressignificar e construir novos saberes, orientando e estimulando as pessoas a se apropriarem desse instrumental no sentido de somarem às suas práticas outros modos de fazer que possam alterar o que se encontra *instituído*.

Como *praticante* na/da área de Educação, aqui no sentido *certeauniano*(1996) da expressão, tenho buscado desenvolver meu trabalho de forma *instituinte* e em rede (ALVES,2002), tecendo fios/caminhos que possam ser facilitadores do processo de construção cada vez mais amplo, tanto da minha autonomia pessoal e profissional, quanto dos alunos com quem tenho tido a oportunidade de trabalhar nos diferentes níveis de ensino.

Tenho encontrado grande dificuldade em atuar num mundo competitivo, onde a exclusão está presente nos diversos contextos, especialmente na escola pública, onde as políticas e os cursos de formação de professores não contribuem para melhorar a atuação dos docentes no sentido de reduzir/eliminar a exclusão digital.

Os produtos tecnológicos, na forma de pedaços de plástico, de música gravada, assim como o lento manuseio humano da maior parte da informação sob a forma de livros, revistas e jornais, vêm-se transformando, em alguns espaços, na transferência instantânea e barata de dados eletrônicos movendo-se à velocidade da luz.

A mudança/ inovação nas tecnologias digitais tem-se mostrado irrevogável e parece que não há como detê-la. Considero extremamente importante podermos interferir, buscando um contexto que não *produza / reduza / reproduza* exclusão e que nos permita continuar a construir redes enquanto *praticantes*, vivendo o processo sem se sujeitar ao mesmo, vivenciando/experimentando.

O gigantesco computador central foi substituído por microcomputadores em diversas partes do mundo. Presenciamos os computadores mudarem das enormes salas com ar-condicionado para os gabinetes, depois para as mesas e, também agora, para as salas de aulas, para nossos bolsos e lapelas.

A Informática não tem mais só a ver com computadores, ela interfere na vida das pessoas. Em qualquer situação do cotidiano, podemos perceber a presença da informática, mesmo quando não nos damos conta disso, ela está ao nosso redor, quando utilizamos os caixas eletrônicos, telefones celulares, a votação em urnas eletrônicas, algumas universidades já começaram a informatizar as inscrições para o vestibular, a Secretaria Estadual de Educação do Rio de Janeiro faz inscrições *on-line* para o ingresso nas escolas de Ensino Médio, universidades virtuais e cursos *on-line* proliferam a uma velocidade impressionante.

Vivemos, hoje, um momento ímpar de desenvolvimento técnico-científico, pois, a cada dia, aumenta a interdependência no uso do computador e da Internet, fazendo com que essa nova tecnologia da informação e da comunicação assuma cada vez mais importância em nossas vidas.

Gostaria de ressaltar que sempre que me referir às expressões jovem/juventude e seus plurais estou me remetendo aos alunos do 2º e 3º ciclos de uma escola pública municipal, situada na zona oeste da cidade do Rio de Janeiro – RJ, residentes em bairros no entorno dessa Unidade Escolar, onde atuo e desenvolvo a pesquisa.

Tenho, entre minhas preocupações não incorrer numa postura estereotipada ou tecnicista, mas buscar, através de possíveis narrativas, (re)construir como tem sido no cotidiano desses jovens, a apropriação de uma linguagem voltada para as comunicações virtuais, como blog<sup>1</sup>, MSN Messenger<sup>2</sup>, salas de bate-papo<sup>3</sup> e as comunidades virtuais<sup>4</sup>.

---

<sup>1</sup> Diário *on-line* em que você publica histórias, idéias e imagens.

<sup>2</sup> Programa de bate-papo *on-line* instantâneo - em tempo real - com amigos, familiares e colegas.

<sup>3</sup> Canal de comunicação através do qual pessoas de todas as partes do mundo se informam a respeito de assuntos variados, conversam, namoram e até casam via Internet.

<sup>4</sup> É uma comunidade que estabelece relações num espaço virtual através dos meios de comunicação à distância.



A nomenclatura utilizada na Internet para representar esse tipo de comunicação virtual denominada comunidade e, um dos principais fatores que potencializa a criação de comunidades virtuais é a dispersão geográfica dos membros que minimiza as dificuldades relacionadas no tempo e espaço.

O uso das tecnologias da informação e da comunicação (TICs) promove o compartilhamento de informações e a criação de conhecimento coletivo, entre esses jovens com os quais pretendo desenvolver a minha pesquisa e o mundo virtual, ou seja, as outras várias pessoas que se colocam nessas comunidades.

A comunidade virtual aglutina um grupo de indivíduos com interesses comuns que trocam experiências e informações no ambiente virtual, como o *Orkut*<sup>5</sup>, entre outros.

Os jovens estão cada vez mais conectados à rede mundial de computadores, vivendo o mundo virtual e, através dessa experiência, estão criando uma linguagem própria para sua comunicação, que, a princípio, foi criada para agilizar a digitação e que vem deixando os computadores e tomando o cotidiano dos adolescentes. É o “internetês”<sup>6</sup>, que saiu da tela do computador para lugares como o encarte do novo CD do Kid Abelha, que usa palavras abreviadas como “vc” (você) e “q” (que) nas letras das músicas.

Esta linguagem corrente na comunicação virtual já chegou também à TV. Além de aparecer em bate-papo virtual entre personagens da novela “América”, a linguagem é usada também nas legendas dos filmes do “cybermovie”, uma das sessões do canal a cabo Telecine. Os diálogos são recheados de abreviaturas e variantes em relação à norma culta da língua.

Na mídia impressa, essa linguagem também se faz presente, como por exemplo: “o prsdnte do mdc quer tc c vc.” (JB,08/05/07.A7), propaganda veiculada por uma multinacional do ramo de *fast food*, convidando para uma conversa num *chat*<sup>7</sup> de um determinado provedor da Internet.

“Hoje, conhecemos um novo espaço de leitura e escrita. As letras concretas e palpáveis se transformam em bits digitais; a página em branco

---

<sup>5</sup> Comunidade virtual, criada com o objetivo de ajudar seus membros a criar novas amizades e manter relacionamentos.

<sup>6</sup> Utilizo esta expressão para me referir a abreviações utilizadas nas comunicações em ambiente virtual.

<sup>7</sup> Canais de comunicação através dos quais pessoas de todas as partes do mundo se informam a respeito de assuntos variados, conversam, namoram e até casam via Internet. Também são conhecidos como bate-papos.

é o campo do monitor; a pena é o teclado e há uma estranha separação entre nosso corpo real, e o texto virtual. Até não ser impresso, o texto pode ficar indefinidamente nessa outra materialidade. É um novo modelo para lidar com a escrita, característico de um momento que alguns autores denominam “pós-moderno”, outros, cibercultura – neste caso, como explica Lévy (1999): “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.<sup>8</sup>”. (RAMAL,2002,p.65).

Não é apenas em “Matrix”<sup>9</sup> que o mundo virtual se mistura com o real. Quando estamos navegando à procura de algum *site*<sup>10</sup>, ou simplesmente em sua página principal ou janela, também denominada *home page*<sup>11</sup>, muitas vezes, percebemos que a nossa meta traçada já foi desviada há muito tempo e fomos parar em uma página diferente de nosso destino planejado, se não tivermos como preocupação manter uma leitura orientada para um determinado objetivo.

Assim acontece quando nos pegamos pensando em alguma coisa e nem nos damos conta de como fomos parar naquele pensamento. Bastam poucos minutos de divagação ou algum tempo de caminhada para percebemos que a vida cotidiana é um grande *hipertexto*<sup>12</sup> que nos leva a lugares diversos do imaginário, onde surgem imagens, lembranças, fantasias, diálogos que se mesclam com o que estamos fazendo naquele momento e lugar. Na verdade os nossos pensamentos, assim como o hipertexto favorecem uma leitura não-linear.

O hipertexto permite – ou, de certo modo, em alguns casos até mesmo exige – a participação de diversos autores na sua construção, a redefinição dos papéis de autor e leitor e a revisão dos modelos tradicionais de leitura e de escrita. Por seu enorme potencial para se estabelecerem conexões, ele facilita o desenvolvimento de trabalhos coletivamente, o estabelecimento da comunicação e a aquisição de informação de maneira cooperativa.

No cotidiano, uma das provocações que o hipertexto, como nova tecnologia intelectual de leitura, de escrita, de produção e de comunicação de conhecimento - pode

---

<sup>8</sup> Canais de comunicação para bate-papo, onde os participantes elegem um assunto/tema.

<sup>9</sup> Filme que tem como tema a luta do ser humano para se livrar do domínio das máquinas que evoluíram após o advento da inteligência artificial. A questão filosófica principal que o filme traz é justamente essa: O que é o real?

<sup>10</sup> É um conjunto de páginas, isto é, hipertextos acessíveis geralmente pelo protocolo HTTP(protocolo de transferência de hipertexto) na Internet.

<sup>11</sup> É a página inicial de um site.

<sup>12</sup> Texto onde algumas palavras funcionam como chaves de acesso para outros textos ou arquivos, a um simples clique do mouse.

ser uma possibilidade de a escola abolir as tradicionais grades curriculares estanques e lineares, dando lugar a um *currículo em rede*, substituindo nossos modelos conceituais escolares fundados numa psicologia cognitiva que supõe a linearidade e as hierarquias de saberes por outros que contemplem os novos estilos cognitivos: a multilinearidade, os *nós*<sup>13</sup>, a interconexão e os *links*<sup>14</sup> fazendo com que pontos flexíveis e mutáveis se interconectam sem regras fixas numa contínua negociação de sentidos e informações, construindo sempre novos discursos, possibilitando novas concepções de conhecimento.

O crescimento das comunidades virtuais, que estabelecem relações num espaço virtual através de meios de comunicação à distância e que aglutinam grupos de indivíduos com interesses comuns que trocam experiências e informações no ambiente virtual, vem também contribuindo para disseminar e fomentar cada vez mais esta nova linguagem – o *internetês*.

Nos fóruns criados nessas comunidades, estão inseridos diversos temas que estão associados direta ou indiretamente à questão dos valores, cidadania, entre outros.

É nesse ciberespaço que os jovens de hoje estão construindo sua leitura e escrita, utilizando a tela do computador como caderno, onde inexiste o rabisco, uso de borracha ou corretivo. Essa construção é bem diferente da que a minha geração experimentou na juventude.

Novas palavras do *internetês* estão sendo incorporadas ao vocabulário usual dos jovens, mais do que simplesmente um conjunto de expressões, significa novas práticas e hábitos. Consultas diárias ao *e-mail*<sup>15</sup>, participação em comunidades virtuais e *chats*, criação de *blogs*, envio de mensagens SMS de celulares e até construção de *sites* já são fatos comuns para as novas gerações, onde o aspecto de maior relevância é o estabelecimento de comunicação. Aqui, mais uma vez se coloca a importância da comunicação para os jovens, que utilizam as novas tecnologias e suas apropriações não-escolares.

A infra-estrutura técnica do ciberespaço também é criada, em sua maior parte, por jovens, como Bill Gates, Michael Dell, Steve Jobs, Steve Wozniak, Linus Torvalds, Orkut Buyukkokten, entre outros, que desenvolveram projetos e se projetaram

---

<sup>13</sup> Todo e qualquer computador atrelado a uma rede, independentemente da sua função. Um computador comum é um “nó” na Internet.

<sup>14</sup> É um vínculo que leva de um programa para outro ou de uma página pra outra na Internet.

<sup>15</sup> Correio eletrônico

mundialmente, mostrando ser possível construir novas perspectivas de mundo, canalizando as energias de nossos jovens.

Quando se trata de abordar a cibercultura, três pontos são significativos, entre outros, a produção e aquisição das novas tecnologias; as mudanças que ocorrem na sociedade em razão dos avanços tecnológicos e as questões técnicas/teóricas relativas a esta tecnologia; como, por exemplo: tecnologia de ponta, transferências de tecnologias, as responsabilidades frente às novas tecnologias, etc.

Por outro lado observo cada vez mais que os jovens mantêm estreita relação com as novas tecnologias, em especial a informática, lidando com todo material disponível com maior e melhor facilidade que a geração que os antecedeu, que poderíamos denominar geração analógica.

O pressuposto *instituído* de que o processo de incorporação da cibercultura, em particular as comunidades virtuais, pode representar um acirramento do problema da distância entre as classes sociais, podendo ser mantidas ou mesmo intensificadas a situação de exclusão e de dominação em que vivemos hoje, me levou a apresentar propostas emancipatórias no ambiente virtual, nas Escolas do Município de Rio de Janeiro, com alunos do ensino fundamental, onde, utilizando o laboratório de informática, estamos tecendo alguns fios que nos têm permitido desenvolver o Projeto Político Pedagógico da Unidade Escolar. Neste processo, tenho desenvolvido atividades escolares, subvertendo e recriando o que está posto, visando contribuir para que os alunos se tornem cidadãos mais conscientes e participativos, seja através da votação para a escolha do nome da rádio escolar, nas eleições para o CEC (Conselho Escola Comunidade), entre outros.

Através da informática, busco contribuir trazendo as novidades que surgem na Internet: as novas comunidades, canais democráticos de participação que se constituem e incentivando as trocas entre eles, com isso é possível ressignificar e construir novos saberes, para os jovens lidarem com as novas questões que estão postas no cotidiano.

Aprendendo a usar o computador como um instrumento de aprendizagem, orientando e estimulando-os a se apropriarem desse instrumental e através de possíveis narrativas, (re)construir como tem sido no cotidiano desses jovens, a apropriação de uma linguagem voltada para as comunicações virtuais como: blog, MSN Messenger, salas de bate-papo e as comunidades virtuais.

Por outro lado, acreditando que a rede Internet contribui para reduzir as distâncias, tenho, junto com os demais colegas professores, estimulado os alunos a

conversarem com outros colegas “virtualmente”, criar jornais, publicar trabalhos na rede, desta forma, acredito estar contribuindo para introduzir os alunos das classes populares no mundo da informática e, ao mesmo tempo, ressignificando os valores com os quais os jovens se (inter)relacionam no campo da tecnologia.

“A informática é uma nova tecnologia intelectual e, analogamente ao que ocorreu com o advento da escrita ou da palavra impressa, ela traz consigo um novo modo de pensar o mundo, de conceber as relações com o conhecimento, de aprender coisas. Trata-se de uma nova ecologia cognitiva que se instaura e que pode, inicialmente, assustar alguns. Isso é algo compreensível: afinal, qualquer mudança técnica desestabiliza o antigo equilíbrio de forças e representações que, até então, estava assentado no mesmo e não gerava mudança. Toda a antiga organização das representações e dos saberes sociais é colocada em xeque, para que venham à tona novos imaginários, novas formas de relacionamento com o conhecimento e novos estilos de regulação social e, nesse contexto percebemos os jovens buscando conhecer essa nova linguagem e se apropriando dela, mesmo sem muitas vezes ter acesso à rede mundial” (LÉVY,1998,p.12).

As possibilidades de interação com o computador e as multimídias têm conduzido a novos estágios de aprendizagem, onde novas formas de aprender estão se efetuando; têm ativado outros processos cognitivos; têm feito percorrer mais intensamente os diferentes caminhos mentais que levam a elaborar pensamentos; têm estimulado e exercitado intensamente a nossa imaginação de uma forma que esta dificilmente seria atingida se estivéssemos ante outros meios convencionais de interação com o ambiente, todos, alunos e professores envolvidos nesse processo.

Esta compreensão é hoje fundamental, considerada a urgência de estabelecermos uma nova proposta de ensino correspondente às atuais necessidades e possibilidades; de criarmos uma nova visão pedagógica em que a aprendizagem ora deverá encontrar-se subsidiada pela mediação do professor através dos recursos da oralidade, da fala, ora o suporte do livro didático é que deverão auxiliá-la, ora o computador com seus textos fugidios, seus ícones, sons e imagens é que estarão contribuindo com a didática, que ainda não é uma prática nas escolas da rede pública municipal, mesmo as que já possuem laboratórios de informática.

Entre alguns dos motivos para essa realidade está o fato de os profissionais não se sentirem a vontade para utilizar essa ferramenta e/ou o espaço do laboratório, segundo a narrativa da maioria desses educadores, explicitadas por eles mesmos, nos cursos de capacitação em informática educativa da Rede Municipal de Educação do Rio de Janeiro, onde atuei no período de 2001-2005.

Além disso, esse discurso permanece também nas reuniões da Equipe de capacitadores, nas trocas de e-mails do grupo de discussão dessa equipe, criado pela Secretaria Municipal de Educação – Divisão de Mídia e Educação para que pudéssemos trocar experiências.

Evidentemente, cada um destes recursos oferece um potencial diferente e pode atuar de forma singular no nosso sistema cognitivo de forma a desencadear o tipo de aprendizagem almejada, seja em nível conceitual ou de procedimentos, ou até mesmo de atitudes a serem desenvolvidas pelos alunos.

Conhecer as possibilidades de cada um destes recursos e dos demais que porventura possam surgir é um dos primeiros passos a serem dados rumo à informatização do ensino.

Podemos ver ampliadas estas possibilidades através da conjugação destes recursos com os diversos conteúdos do ensino, do estabelecimento de conexões de uns com os outros, de modo a exercitar infinitas possibilidades de transformação, de composição, de invenção, de criação, originadas no dinamismo do processo de construção de conhecimentos.

As possibilidades de se assegurar um ensino mais democrático têm no computador e, mais precisamente em computadores ligados em rede, via Internet, um terreno fértil e propício. As antigas mídias podem hoje ser comparadas e substituídas pelo ciberespaço, no qual cada um tem assegurado a sua vez de participar, não mais e apenas como ouvinte ou espectador, como o fomos durante as últimas décadas, durante o império do rádio, do cinema ou da televisão. Neste sentido, o computador reconquista o espaço do público à medida que possibilita a volta, o retorno da informação, agora modificada pela dimensão individual, recriada, reconstituída a cada nóculo desta imensa rede.

Justifica-se, então, esta pesquisa, para identificar, primeiro, os valores desses jovens, frente aos avanços da cibercultura, com o significado devido, desdobrando-se no que eles pensam, fazem e agem a partir desta tecnologia disponível. Eles apenas a utilizam? Eles *criam* novas tecnologias? Qual a autonomia/dependência que eles assumem? Do ponto de vista da escola podemos verificar como ela está desenvolvendo sua proposta pedagógica frente a essas mudanças. Priorizando a informática, quais as estratégias que a escola lança mão para formar mais e melhor os seus alunos?

**CAPÍTULO 1**  
**Um novo paradigma da comunicação em rede.**  
**Questionamentos acerca da estrutura do conhecimento**  
**e o modo pelo qual a escola trabalha.**

## **Cap. 1 – Um novo paradigma da comunicação em rede. Questionamentos acerca da estrutura do conhecimento e o modo pelo qual a escola trabalha.**

“A nova realidade tecnológica e cultural cria, constantemente, novos desafios e, com eles, a exigência de uma visão mais crítica e ampliada dos recursos que estão à volta de todos nós, adultos e crianças, dando nova ordem ao tempo e espaço em que vivemos. Outras relações se estabelecem entre o sujeito e a constituição de sua identidade, sendo significativo o papel das linguagens na formação destas relações e na vida que se transforma, permanentemente.” (MULTIEDUCAÇÃO, 1996,p.132)

### **1.1 – Justificativa:**

Como um aluno/a que caminha tão lentamente na construção dos conhecimentos referentes à produção da leitura e escrita convencional se apropria das mídias e outras linguagens com tanta facilidade?

Será um novo letramento? Por que ler e escrever dessa forma desperta tanto prazer e interesse? Como transformar o turbilhão de informações em conhecimento?

Acostumados a zapear<sup>16</sup>, os jovens muitas vezes, se mostram mais experientes que os adultos, desenvolvendo, desde muito cedo, modos próprios de se relacionar e interagir com os meios.

Para que essas múltiplas informações “acessadas” pelos alunos/as se transformem em conhecimento necessitam ser avaliadas, processadas e entrarem em conflito.

Nós, professores/as quando assumimos nosso papel como mediadores e facilitadores, podemos auxiliá-los nesta tarefa de transformação desses saberes, em nossas salas de aula, enriquecendo dessa forma a interação com os educandos e suas práticas cotidianas no universo virtual.

Os modos de ler imagens e textos digitais são conforme nos diz Magda Soares(2002), decorrentes de um outro letramento, que pode ser também identificado no

---

<sup>16</sup> Um modo de ver TV, usando o controle remoto para mudar de canal em canal, criando, assim uma nova edição do material televisivo. Ao “zapear” colamos imagens de vários programas e diferentes canais. Para Certeau (2002), o *zapping* seria uma tática de praticante, isto é, uma maneira pela qual o telespectador, aparentemente frágil, tentaria transgredir o poder da televisão – *uma nova forma de andar pela floresta audiovisual à caça de novos sentidos*.



clicar das teclas de um computador ou no ritmo acelerado de alguns *games*/jogos eletrônicos.

A Escola necessita lidar com novos conceitos pós-modernos de tempo e espaço, pois vivemos hoje num espaço-tempo em que a fragmentação, a multiplicidade das informações e a grande velocidade em que circulam constituem-se como características marcantes.

Impulsionadas pelos avanços tecnológicos, tais características contribuem decisivamente para novas configurações políticas, éticas e estéticas das relações sociais, dos modos de produção e da constituição de conhecimentos dentro e fora da escola.

Vivemos uma nova dimensão da vida humana, dos modos de ser e de conviver, que altera inclusive as concepções sobre as dimensões de tempo e de espaço e transformam os conceitos de realidade e virtualidade. Além de integrar as diferentes tecnologias ao trabalho pedagógico, afinal, nos dias de hoje, é inegável a importância da utilização e da discussão sobre as tecnologias da informação e comunicação e seus impactos sobre os processos de constituição de conhecimentos, valores e atitudes.

Nesse contexto a escola necessita (re)pensar o seu papel na sociedade, buscando ressignificar as práticas pedagógicas cotidianas, à luz de novos paradigmas porque as respectivas linguagens, seus usos e funções e suas implicações, bem como o contexto social do qual emergem e em que se desenvolvem, estão dentro da escola, porque, entre outras razões, também estão fora dela, nas ruas e salas de estar, nas *lan houses* e *cyber*, no imaginário das pessoas, dos nossos alunos/as e professores/as.

Ao construir diferentes percursos para ler os diferentes textos, o leitor se torna também autor. Roger Chartier(1994), importante historiador do livro, ressalta que, se há mudanças nos processos de leitura, a concepção e o lugar do leitor, igualmente, passam por uma revolução. Assim, ao interferir no texto eletrônico, cortando-o ou ampliando-o, o leitor também se faz autor.

Trata-se, portanto, de novos modos de compreender, perceber, sentir, representar e se relacionar com a vida e com o mundo, marcando a trajetória de cada sujeito e somando-se a ela.

“Tanto pela presença quanto pela ausência, a tecnologia entra na teia do cotidiano escolar e permeia as relações estabelecidas ali, gerando perguntas em torno de si. Como acontece o espaço-tempo no cotidiano escolar? [...] Qual a importância da tecnologia na vida e nos sonhos de ascensão pessoal e profissional de alunos e professores? Como a

experimentam? Como a reinventam? Que relações estabelecem entre o que aprendem “fora e dentro” da escola?”(PRETTO,2002,p.43)

Mais uma vez, verifica-se que o estabelecimento desse diálogo, não encontra consenso. E gira em torno do velho paradoxo elucidado por Umberto Eco: “os apocalípticos e os integrados”.

Busco superar a dicotomia entre a apologia das tecnologias na escola e sua total rejeição. Um caminho possível seria concentrar o foco de análise, não nos meios ou na recepção, mas nas relações que se estabelecem entre eles. MARTÍN-BARBERO (1992) ressalta a mediação como categoria de análise da relação receptor-meio, propondo a leitura crítica dos meios a partir da problematização de seu conteúdo e forma e suas interfaces com os valores hegemônicos.

Penso ser importante refletir sobre os caminhos a percorrer na direção de um projeto educativo que não se restrinja a formar consumidores capazes de apertar botões e teclas, mas que favoreça a constituição de cidadãos cada vez mais capazes de fazer sua própria crítica e de realizar escolhas conscientes.

Como fazer da escola, enquanto instituição social e histórica, um espaço de constituição de alunos/as e professores/as, que possibilite não só o acesso às diferentes mídias, mas à apropriação crítica de suas linguagens e conteúdos, ampliando as possibilidades de ser, estar e interagir com/no mundo, a partir de práticas pedagógicas que se coloquem a favor de uma educação plural e cidadã.

A apropriação crítica da Informática e seus impactos nos processos constitutivos de outras expressividades na escola, que é um espaço social de acesso a múltiplas linguagens e de ampliação das possibilidades de representação do mundo, se encontram diante de mais um importante desafio, que envolve, necessariamente, exercício cotidiano das trocas efetivas entre professores/as e alunos/as, buscando constituir coletivamente conhecimentos, a partir dos diversos contextos de uso, produção e articulação das diferentes linguagens. Forjando nesse contexto de parceria e co-autoria, e a partir dele, estabelecer as mediações necessárias ao processo de negociação de sentidos.

O que pretendo mais do que encaminhar o esgotamento de possíveis respostas ou a busca de fórmulas prontas, é que estas e outras questões sejam norteadas pela reflexão de cada grupo, nos momentos em que os mesmos planejam/replanejam sua ação.

Ao aluno/a cabe assumir, cada vez mais, nesse processo, seu espaço de protagonismo, saindo do lugar de mero espectador para o de autor de suas próprias histórias assim como de co-autor e os/as professores/as, mediadores preferenciais têm como eixos fundamentais de sua ação o trabalho coletivo e cooperativo, a atitude crítica e investigativa.

Nesse sentido, um aspecto essencial deve ser considerado em destaque: a atitude permanente de abertura ao novo, o que envolve coragem e ousadia para criar/recriar a cada dia o significado de seu trabalho.

## **1.2 – Referencial teórico:**

Pretendo desenvolver a pesquisa com base nos estudos de autores tanto do campo da juventude, linha de pesquisa à qual estou vinculada, em especial, nos estudos sobre juventude desenvolvidos por Groppo e apresentados em seus ensaios de sociologia e história sobre a juventude como objeto de estudo nas sociedades modernas, onde a proposta do autor é estudar esta etapa juvenil de ruptura e crise, como um período que antecede a vida social plena.

Através da incorporação de possibilidades nos estudos de juventude, estabelecidos por Grinspun, que pesquisa a formação dos valores do jovem em ambiente influenciado pela tecnologia da informação e pela internet em particular, trabalhando com o conceito de juventude ao invés de adolescência. Segundo a professora, a adolescência tem caráter psicológico, de transição entre a infância e a idade adulta e está muito ligada à puberdade. Por isso optou em trabalhar com juventude, em um caráter aleatório, na faixa etária que vai de 13 a 21 anos, para facilitar o ter acesso a escolaridades diferentes.

O referencial é construído na interface da juventude com a incorporação das novas tecnologias a partir dos estudos de Lévy, Freitas e Ramal, que acreditam num outro paradigma educacional, quando se utiliza a tecnologia como ferramenta de construção do conhecimento.

Lévy conduz suas pesquisas com enfoque na virtualidade, cibercultura; enquanto Ramal pensa a questão dos hipertextos na formação de outras possibilidades de leitura e reconstrução do modelo de autoria e Freitas que observa e analisa a escrita no ambiente virtual, recheada de abreviaturas e símbolos que por vezes se torna inelegível.

### 1.3 – Questões de Estudo:

A escola como espaço de cruzamento de saberes e culturas precisa considerar a necessidade de consolidar suas propostas, a partir da elaboração coletiva e do fortalecimento de seu Projeto Político Pedagógico. Refletindo sobre seu papel, limites e possibilidades, se colocando a serviço do desenvolvimento de ações que promovam a aproximação entre mídia e educação.

A Escola, que possui como finalidade sistematizar e operacionalizar a educação tem realizado propostas que viabilizem a utilização dos recursos tecnológicos; há que se pensar em como a escola trabalha com as novas tecnologias e, por outro lado, como ela facilita o conhecimento do jovem para obtenção de saberes tecnológicos, que podem ser (re)contextualizados com os demais saberes, numa interação prazerosa e que agregue ainda mais saberes a esse jovem, sempre em busca de preparação para enfrentar a competitividade cada vez maior que existe em nossa sociedade.

Cabe a escola trabalhar na cibercultura não apenas considerando as questões técnicas referentes à utilização, mas considerando o desenvolvimento do processo de educação do sujeito; a escola tem que compreender o momento histórico em que vive para criar formas (re)significativas nas relações a partir do ambiente que se cria entre as novas tecnologias e esses jovens, oportunizando um novo olhar sobre o futuro.

Apresento um estudo delineado em dois pressupostos básicos: o primeiro diz respeito à questão da cibercultura, em destaque para o campo das comunidades virtuais, onde os jovens transitam e onde todo um processo de desenvolvimento parece estar *acoplado/dependente* a essas novas produções tecnológicas; o segundo diz respeito à Escola quanto à assimilação do ambiente virtual propiciado pela Internet, direcionando-as para duas abordagens: como os alunos *apreendem* essas tecnologias e, por outro lado, quais as possibilidades/dificuldades que a Escola encontra/enfrenta para formar o aluno para ser capaz de *produzir, criar, experienciar* as novas tecnologias, em outras palavras: qual o espaço que a escola oferece para formar o indivíduo/jovem para os novos tempos onde a cibercultura se faz mais presente.

### 1.4 – Problematização:

Ao mergulhar no universo virtual e, ao mesmo tempo, estar engajada no cotidiano, como profissional na/da área de Educação, e comprometida com as questões

contemporâneas que envolvem valores e novas linguagens, utilizar o espaço do laboratório de informática e estar conectada a esses jovens, via *chats*, *e-mail*, *MSN Messenger* e *Orkut* permitem, pelo menos, o levantamento de três questões de estudo:

1ª - que valores possuem esse jovem, hoje, considerando este momento caracterizado pela cibercultura e como ele age/reage frente a essas mudanças?

2ª - como essa escola convive com a cibercultura e a explicita na sua prática cotidiana?

3ª - quais os marcos significativos na formação das novas linguagens desse jovem frente às mudanças que ocorrem na sociedade?

O objeto de estudo de minha dissertação é como, nesse processo, em que se inserem as novas tecnologias da informação e comunicação – TICs, - estão se desenvolvendo os valores e de que forma os jovens estão se apropriando das novas tecnologias, analisando esses jovens, a partir de minha prática cotidiana como professora nesta área.

### **1.5 – Objetivos:**

“Vivemos, no início do século XXI – paralelamente à fantástica revolução tecnológica da informação e da comunicação, a barbárie da “faxina étnica”, a irracionalidade do fundamentalismo religioso e dos vários terrorismos (de Estados e de grupos), além da crueldade criminoso do capitalismo cada vez mais “selvagem” nesses tempos de globalização.”(BENEVIDES, 2004.p.35)

É importante se estabelecer *links* entre as questões que permeiam as relações complexas entre valores, cidadania e emancipação no paradigma social contemporâneo<sup>18</sup>, com os jovens no universo virtual, onde estão inseridos, e as contribuições que essas práticas podem trazer para o cotidiano das escolas, assim como a atuação que este tempo exerce sobre as juventudes (GROPPO,2000) que participam da transitoriedade entre o final do século XX e o início do século XXI, embora esse não seja o foco dessa pesquisa.

Considero importante lutar pelos direitos dos cidadãos do “povão” à elite, das ONG’s aos poderes constituídos, incorporando-os a vida política, mesmo quando não são integralmente cumpridas, precisamos desenvolver valores na sociedade para assim construir cidadania para todos.

---

<sup>18</sup> Emprego aqui o termo para me referir ao tempo presente.

Acredito que a educação possa ajudar a promover essa transformação de que a nossa sociedade necessita afinal, ela também ocorre na instância moral. Consiste na busca, na apreensão e na hierarquização dos valores de modo próprio e adequado ao aprimoramento da humanidade do homem; é apreendida e incorporada não propriamente pelo aprendizado intelectual, mas, pelas vivências éticas, inclusive no campo virtual, onde transitam nossa juventude.

A escola, enquanto espaço educativo, muitas vezes, propõe a reflexão sobre questões relativas aos valores e ainda propicia a experiência de situações éticas. Constitui-se num local próprio para o exercício da moralidade, da cidadania fundamentada nos valores do respeito pela pessoa do outro e da justiça como o que leva cada um a dar ao outro o que lhe é devido.

Penso que, ao se adotar os computadores em sala de aula ampliam-se as possibilidades de não mais realizarmos trabalhos apenas sob a ótica de vencer conteúdos, pois a própria dinâmica de interação com a máquina e com os outros estudantes alarga os horizontes e, conseqüentemente, à idéia de *conteúdos* poderá ser superposta a idéia de *temas*. Além disso, aos textos, poderíamos, após prévia elaboração e tomada de decisão acerca dos objetivos a serem atingidos, acrescentar trabalhos utilizando hipertextos, assegurando, assim, uma nova possibilidade de reescrita, reelaboração e reinterpretação em nível pessoal.

A utilização dos microcomputadores no processo de ensino – concebida sob o prisma de se privilegiar a aprendizagem – tendo em vista o desafio de se abordarem *temas* interessantes para serem trabalhados interdisciplinarmente, considerando mais as possibilidades destes serem recriados pelos alunos dentro dos moldes das infinitas possibilidades de construção de um hipertexto, pode ampliar os benefícios da aprendizagem almejada e talvez até nos fornecer a chave para inovações na escola.

O contexto atual exige de nós, educadores, uma das práticas mais importantes que é a do conhecimento construído, buscado pelo grupo, partilhado. A criatividade passa a ser o ponto alto, num momento em que novos caminhos de aprendizagem podem ser valorizados. Isso legitima o conhecimento, pois o expõe a crítica, a divergências e, é claro, enriquece a pesquisa de todos.

É importante que o profissional de educação esteja bem preparado, sim, pois ele será sempre o referencial para o aluno. Mas não é mais necessário saber tudo, ter as respostas na ponta da língua – até porque, na Era da informação, isso é praticamente impossível.

Bom mesmo é que o professor também se fascine, junto com o aluno, pela pesquisa e pelo novo. Uma postura nesse estilo, desarmada e aberta, nos aproxima muito mais daqueles que orientamos e possibilita que sejam construídas relações afetivas mais verdadeiras.

### **1.6 – Metodologia:**

Através do projeto intitulado: Os jovens e as comunidades virtuais (Anexo 01), que venho desenvolvendo em uma Escola da rede municipal/RJ, busco registrar como esses jovens lidam com a nova forma de comunicação, cada vez mais utilizada por todos, em especial pela juventude.

Estamos fazendo a pesquisa de palavras e expressões utilizadas por eles no ambiente virtual, visando à produção de um glossário com os usos mais comuns, utilizando a perspectiva de uma pesquisa participante, uma vez que ocorre a interação entre o pesquisador e membros das situações investigadas (GIL,1991).

Escolhi me inserir no espaço das comunidades virtuais, exatamente por esta apresentar a possibilidade de visualizar a participação e a inserção entre seus agentes, num ambiente de inclusão, aonde os jovens vão sendo inseridos e/ou buscam essa inclusão, se apropriam de uma linguagem específica para esse ambiente, à *escrita teclada* (FREITAS,2000) e, buscam a interação com outros indivíduos, na troca de experiências, valores, afetividade, enfim a comunicação com os outros.

Trabalho na perspectiva descritiva, pois para a investigação sobre as novas relações estabelecidas na rede, pretendo utilizar uma técnica padronizada de coleta de dados que são os questionários. Uma vez respondidos, eles são salvos em uma pasta da turma, que se encontra no servidor da Unidade Escolar.

Pretendo produzir com os alunos um glossário com os usos mais comuns que será utilizado como suporte para a discussão desse objeto de pesquisa e, ao mesmo tempo, que possa servir de contribuição para os pais e professores, que buscam entender essa nova linguagem a fim de que possam se apropriar dela, ampliando assim a sua relação com essa juventude *on-line*.

Nas comunidades existentes dentro do *Orkut* e no *MSN Messenger*, pretendo entrevistar, virtualmente, os jovens da Unidade Escolar onde estou desenvolvendo o levantamento das palavras e expressões utilizadas na rede e, delimitei a idade de 13 a

21 anos porque esta é a faixa etária utilizada nas pesquisas existentes, no Grupo de Pesquisa de Juventudes do Programa de Pós-graduação da UERJ, sob a coordenação da minha orientadora e do qual também participo.

Na elaboração do instrumento de coleta de dados, a técnica da interrogação será empregada em tópicos nos fóruns, inclusive das comunidades das Escolas e outras comunidades que aglutinem esses jovens no *ORKUT* e/ou pesquisa roteirizada no *MSN Messenger* e, a elaboração de um levantamento de informações/dados a partir dessas comunidades e mensagens instantâneas, onde se possam capturar narrativas desses jovens a cerca das questões: escola, novas linguagens e valores. A partir dessa coleta de dados buscarei descrever o encantamento/desencantamento de como essas questões se apresentam para essa juventude.

O estudo pretende mostrar qual é a relação do/dos jovem/jovens com as comunidades virtuais, valores e linguagens no espaço virtual e apresentar características que se possam utilizar para repensar no enfoque da formação de uma educação mais plena e contextualizada. Chamo atenção que o objetivo – em termos do ciberespaço – tanto se encontra nos produtos/recursos advindo dessa tecnologia, como no processo de criar e saber/fazer as técnicas que irão compor o processo das novas linguagens.

Pretendo também, tecer fios com a questão da educação tecnológica no seu sentido mais amplo de abrangências de múltiplos e diversificados recursos para a formação do jovem, para a formação do cidadão:

- Identificar os valores que os jovens possuem frente à produção e utilização das novas tecnologias da comunicação e da informação, enfatizando-os a partir da cibercultura;
- Identificar na proposta pedagógica da escola a utilização e a disponibilidade de recursos como computadores conectados à Internet, em termos da formação do jovem;
- Analisar questões referentes à interatividade de jovens que, utilizando de recursos/meios tecnológicos, constituem-se em grupos específicos de encontro pela Internet;
- Levantar questões à cerca dessa juventude *on-line* que, possa nos ajudar, enquanto professores, a encontrar novos caminhos a serem mediados pela Escola no cotidiano, onde o universo da virtualidade é um fato concreto.



Sintetizando, poderia dizer que se trata de uma pesquisa qualitativa, empírica que buscou aprofundar-se num determinado espaço/escola a partir das relações já apontadas anteriormente, na medida em que sou professora, também da escola, onde foi feito esse estudo, uma escola pública do Município do Rio de Janeiro, e desenvolvida de três formas: entrevistas com os alunos; participando das comunidades virtuais que eles integram e realizando oficinas, posteriormente, para analisar - com eles e/ou a partir deles os dados principais coletados, como os valores, a linguagem, a participação, o interesse, etc.

Preocupada com a possibilidade cada vez maior da exclusão digital, apesar dos discursos das políticas educacionais e por me considerar uma *praticante* frente ao *instituído*, tenho preocupações com o desenvolvimento da Educação especialmente das camadas populares, e na Rede Pública de Ensino, onde me formei e para a qual gostaria de contribuir com minhas reflexões e produção.

### **1.7 – Organização do trabalho:**

A pesquisa será apresentada e desenvolvida em capítulos, ordenados na seguinte sequência:

Introdução e capítulo 1 - onde será feita uma abordagem geral sobre as reflexões e os motivos que originaram o presente trabalho.

Capítulo 2 - aborda a tessitura teórica, um estudo com a apresentação do referencial teórico utilizado para fundamentar a dissertação.

Capítulo 3 - Estudos e análise dos dados, onde serão mostrados os jovens e a escola onde foi desenvolvida a pesquisa, bem como os questionários investigativos, páginas da internet, enfim o ambiente virtual por onde transitam e que foram considerados relevantes para o desenvolvimento do estudo.

Considerações finais, onde serão abordadas as conclusões e/ou considerações possíveis a partir dos dados coletados e investigados em campo.

Referências bibliográficas

Anexos

## **CAPÍTULO 2**

**A possibilidade da construção do texto forjada no diálogo com teóricos que discutem as questões do cotidiano, da juventude e/ou tecnologia**

## **Cap. 2 - A possibilidade da construção do texto forjada no diálogo com teóricos que discutem as questões do cotidiano, da juventude e/ou tecnologia**

Inserida em um grupo de pesquisa que se dedica aos estudos no campo da infância, juventude e educação, pretendo conduzir a minha pesquisa amparada, em primeiro lugar, nos teóricos que respaldam os estudos sobre juventude e também em pesquisas ou pressupostos que embasam estudos e construção de conhecimentos que envolvem o cotidiano e as tecnologias da informação e da comunicação, relacionando-as ao ambiente escolar, lugar onde me situo e onde pretendo contribuir com meus estudos, uma vez que pretendo trabalhar tecendo a interseção dos campos da juventude e da tecnologia.

### **2.1 – A tessitura com a Juventude:**

A construção de um patamar teórico através da incorporação de possibilidades nos estudos de juventude, estabelecidos por Groppo(2000), importante pesquisador da juventude na atualidade, apresenta as categorias de juventude, segundo a qual não haveria uma única juventude e sim juventudes, já que os sujeitos se definem de acordo com diferentes aspectos, ou seja, reconhece a pluralidade que a juventude encerra, pois, podemos subdividi-la em vários grupos por afinidades, valores, características psicológicas e sociais das mais diversas, analisando-os ou agrupando-os segundo realidades distintas e por vezes diversas e contraditórias.

Pretendo realizar um estudo sobre os jovens, mais especificamente a juventude, que se encontra numa escola municipal na zona oeste da cidade do Rio de Janeiro, que será apresentada mais detalhadamente no terceiro capítulo onde exponho a pesquisa de campo, que é onde estou desenvolvendo a pesquisa.

Essa pluralidade atribuída à juventude por Groppo(2000), favorece a percepção da diversidade em que se encontra inserida em qualquer tempo e lugar e, serve de embasamento inclusive para a inserção no universo virtual, onde cada vez mais uma infinidade de sujeitos se encontram, se cruzam, num verdadeiro turbilhão de informações e possibilidades.

Já Grinspun (2006) afirma que a juventude é resultante de uma vivência em determinado período histórico e social, que traz os dados da cultura onde ela é estabelecida e o tempo pelo qual ela é conhecida.

O período histórico e social da contemporaneidade é rico e desafiador, pois traz a tona, a pluralidade cultural onde ela está imersa e, o tempo presente se mostra como sendo um tempo assíncrone com tudo que se experimentou até aqui, onde as pessoas de modo geral e, mais especificamente a juventude com a qual pretendo tecer as minhas redes de estudo está se formando e se relacionando.

Grispun(2006) estabelece ainda que, do ponto de vista da conceituação teórica existem três termos que se apresentam, mas possuem dimensões diferenciadas: adolescência, uma das etapas do desenvolvimento humano caracterizada por alterações físicas, psíquicas e sociais, possui uma conotação mais psicológica, definida como um período de formação de um conjunto de posturas e atitudes; puberdade, conjunto de transformações ligadas ao componente biológico característicos da adolescência e que se caracteriza como a fase que se pode identificar o indivíduo sexualmente maduro, relacionando ainda com a dimensão do desenvolvimento físico, hormonal e juventude, entendida como sendo forma imatura de um ser vivo, sendo o período antes da maturidade sexual. Para o ser humano esta designação refere ao período entre a infância e a maturidade, podendo ser aplicada a ambos os sexos e podendo haver variações no período de idade que ocorre de acordo com a cultura.

É da juventude que pretendo falar, mas não de uma juventude qualquer, e sim da nossa juventude (brasileira) e, mais especificamente da ciberjuventude<sup>18</sup>, que apresenta uma enorme predisposição ao que gosta de fazer, tende a ser solidária, demonstra uma alegria contagiante, sempre *de bem com a vida*, eufórica, com afirmações e posturas radicais, contrastando com instantes de depressão, insegurança e fragilidade, com dificuldade em fazer escolhas, em se organizar, em programar o seu dia-a-dia.

Essa juventude, instigante, possui uma alegria contagiante, uma enorme euforia que a faz vibrar com o sucesso e/ou chorar copiosamente com as incertezas, os fracassos e, caminha corajosamente na busca de alternativas /saídas para a sua vida, sem medo de experimentar, de se apaixonar, de errar, de acertar, de tentar, de ousar.

No espaço virtual vive “plugada”, seja em casa, no *cyber* ou na *lan house*, ao sabor do clique do “*mouse*”, navegando a busca de amigos, novidades, diversão e entretenimento. Busca nesse universo, outros fios que, a juventude de outros tempos e culturas não vivenciou. Conectada por horas a fio, preferencialmente nas madrugadas, tecendo suas redes nas longas conversas no *MSN Messenger*, salas de bate-papo, blogs,

---

<sup>18</sup> Juventude *on-line*.

(re)criando, transitando pelas páginas do *Orkut* dos amigos, namorados/as e comunidades que tenham interesses, seja para conhecer, inferir seus comentários ou depoimentos. Enfim, “antenados” com tudo que vem acontecendo.

## 2.2 – A tessitura com o Cotidiano:

Nessa preocupação de pensar o cotidiano, enquanto um lugar privilegiado de estudos busquei me apropriar de conceitos e referenciais de autores que pudessem me auxiliar a observar e descrever essa realidade.

Dialogando com Certeau (1994), pretendo pensar como, no cotidiano, vêm ocorrendo algumas formas de apropriação desse processo que constitui o uso das novas linguagens nos ambientes virtuais e, buscar entender alguns *hiperlinks*<sup>19</sup> nessa nova forma de construção do conhecimento que escapolem ao que se encontra *instituído*.

Essa juventude da era digital utiliza abreviaturas e siglas, tais como: “tdb” (tudo de bom), “add” (adicionar), “kra” (cara), “hj” (hoje), que para a maioria de nós, adultos da geração analógica, são incompreensíveis, e que, no entanto são expressões que permeiam o seu cotidiano e fazem parte de sua rotina no ambiente virtual, que não existia no meu cotidiano juvenil, por exemplo.

Interessante observar que, hoje, o conhecimento e a própria subjetividade, de acordo com autores, como Boaventura de Sousa Santos (2001) são apresentados por *redes* e alguns pontos mereceriam uma análise, posterior com o jovem e para o jovem, para que se reflita sobre a *teia* onde as redes são formadas: as redes valorizam os aspectos qualitativos, mais do que os quantitativos; as redes estão associadas às questões dos *espaçotempos* (ALVES, 2000) onde se formam e se constituem; as redes não têm uma determinação rígida de tamanho, espessura ou estrutura; as redes crescem por integração, sendo a interatividade um ponto básico e essencial; nas redes o individual e o coletivo se articulam e se fundem; as redes ampliam as possibilidades de busca do próprio indivíduo.

---

<sup>19</sup> Nome dado à porção do texto que executa a ligação entre uma página à outra, a outro site e a enviar um e-mail.

As redes no universo virtual, apresem possibilidades infinitas já que os caminhos são múltiplos e abertos, permitindo tessituras inegavelmente múltiplas e ricas, do ponto de vista das interações e fios que se podem encontrar e se perder, no turbilhão de *bits*<sup>20</sup>.

### 2.3 – A tessitura com a Tecnologia:

No que diz respeito às tecnologias, procurei respaldo em alguns autores renomados internacionalmente, como Lévy, que está à frente de diversas pesquisas no campo tecnológico, atualmente numa Universidade canadense e com pesquisadoras brasileiras, que desenvolvem seu trabalho em cidades situadas nos estados do Rio de Janeiro e Minas Gerais.

A Prof.<sup>a</sup> Maria Teresa Freitas trabalha em uma universidade pública (UFJP – Universidade Federal de Juiz de Fora) e a Prof.<sup>a</sup> Andréa Cecília Ramal buscou contribuir com as pesquisas num espaço privado (PUC/RJ – Pontifícia da Universidade Católica do Rio de Janeiro) e atualmente tem uma empresa de consultoria nesse campo.

Todos os teóricos citados estão contribuindo ativamente para o desenvolvimento de pesquisas nesse campo, o que vem ajudando a todos nós, entendermos o momento presente, um tempo tão rico e plural.

A incorporação das novas tecnologias a partir dos estudos de Lévy(1993), que vem buscando pesquisar e descrever um conjunto de conceitos que integram a filosofia e tecnologia, ressaltando a vocação de expressão e conexão dos povos, tendo na informática os instrumentos para a construção de uma sociedade mais participativa, criativa, planetária e aposta nos jovens das atuais gerações como atores dessas mudanças, acreditando e comprovando através de seus estudos que está ocorrendo uma incorporação desses saberes e uma mudança nos meios onde elas acontecem, modificando esse meio.

“O meio ecológico no qual as representações se propagam é composto por dois grandes conjuntos: as mentes humanas e as redes técnicas de armazenamento, transformação e transmissão das representações. A aparição de tecnologias intelectuais como a escrita ou a informática transforma o meio no qual se propagam as representações.” (LÉVY,1993,p.138)

---

<sup>20</sup> **Bit** (simplificação para dígito binário, “*Binary digiT*” em inglês) é a menor unidade de medida de transmissão de dados.

Lévy(1998) afirma que a Internet não deve ser vista como repositório do saber total, mas sim um lugar de compartilhar informações, onde através da comunicação de *muitos-a-muitos*<sup>21</sup> se torna possível desenvolver competências, conhecimentos e sinergias. Considera que a evolução tecnológica atual deslocou o centro de interesse da Inteligência Artificial para a Inteligência Coletiva.

Esta constatação do deslocamento do centro de interesse nos leva a uma preocupação maior no campo da educação, pois as formas como se processam o desenvolvimento das inteligências e onde estão centradas suas possibilidades e iniciativas são de enorme interesse para os profissionais ligados à educação, precisamos estar atentos ao que vem acontecendo nesse contexto para que possamos ter uma atuação mais efetiva na construção desses saberes e na transferência dos mesmos.

A busca pela integração entre filosofia e tecnologia, é bastante importante uma vez que buscamos na escola desenvolver multidisciplinaridade/transversalidade e esses dois campos são fundamentais para a juventude, que será no futuro responsável pela construção de uma sociedade mais participativa, criativa, planetária e a utilização dos instrumentais tecnológicos podem ser de grande valia nessa construção.

Quando ressalta a vocação de expressão e conexão dos povos e vislumbram os jovens das atuais gerações como atores dessas mudanças, aposta que um investimento no campo da educação tecnológica associados a outros campos importantes podem nos ajudar a construir efetivamente um mundo melhor, pelo menos no que diz respeito à criação de uma abertura ao novo e ao direcionamento de uma boa utilização dos aparatos técnicos disponíveis e no desenvolvimento do espírito crítico dessa juventude, visando a transformá-la numa juventude aberta, crítica e que se preocupa com as questões planetárias e locais.

Freitas(2000) apresenta relatos de uma pesquisa realizada no campo da leitura/escrita onde busca compreender como se constituem, na contemporaneidade, a leitura e a escrita de crianças e adolescentes, numa continuidade a pesquisa realizada anteriormente e onde percebe que “*novos instrumentos culturais da contemporaneidade têm se tornado mediadores de outras formas de leitura e escrita, destacando-se aí os computadores e o uso da Internet*”.

---

<sup>21</sup> Na Internet a comunicação é exercida por diversos usuários conectados que conversam simultaneamente, independente do local onde se encontram fisicamente, não havendo limite para o número de pessoas inseridas numa mesma comunicação.

Destaca a necessidade de estarmos atentos a essas outras formas de letramento, em especial, do letramento digital, que está se tornando cada vez mais imprescindível em nossa sociedade.

Busca compreender como o uso da Internet está interferindo na constituição da linguagem escrita e como a escola trabalha a construção da escrita.

Destaca ainda a importância que a Internet ocupa nos diversos espaços e culturas das novas gerações, penso que não podemos ficar a margem desse processo, sob o risco de nos distanciarmos de uma possibilidade de construção de saberes que estão se constituindo e que estão alterando o modo pelo qual, a maioria das escolas trabalha no campo da construção da escrita.

Tenho entre minhas preocupações buscar observar essa outra construção das linguagens que a juventude vem tecendo nas suas mediações com os meios tecnológicos e vislumbrei nos artigos e trabalhos da pesquisadora uma grande fonte de consulta para levantamento de possibilidades e caminhos já percorridos nesse caminho e ainda a percorrer.

Estive em contato presencial com a Prof.<sup>a</sup> Maria Teresa Freitas, pela primeira vez, em setembro de 2006, quando a convite da Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro, aconteceu um encontro de capacitação para professores de sala de leitura e a professora foi uma das palestrantes e nessa oportunidade apresentou os dados da pesquisa desenvolvida com jovens de uma escola pública em Juiz de Fora e sua ligação com o universo virtual e em especial com a escrita teclada, como ela mesma nomeou, essa linguagem, apresentando algumas descobertas e levantando algumas possibilidades a serem investigadas.

Em maio de 2008 nos reencontramos, desta vez em Goiânia, no III Seminário Internacional de Juventude Brasileira, quando em uma das sessões de comunicação pude, ouvir atentamente seus relatos e de alguns de seus orientando e bolsistas de iniciação científica sobre a continuidade da pesquisa, agora com foco no professor e como se dá esse encontro entre o “*estrangeiro digital*” e o “*nativo digital*”, expressões utilizadas para se referir aquele que nasceu e cresceu num ambiente onde inexistia essa tecnologia e aqueles que cresceram e vivem imersos na virtualidade transitando com a maior desenvoltura e/ou buscando os diversos usos e possibilidades.

As contribuições trazidas a partir dessas pesquisas e oportunidade de ouvir os seus relatos em muito contribuíram para o desenvolvimento e aprimoramento dos caminhos seguidos na minha pesquisa e para que pudesse tecer outras possibilidades de



observação, registro e apreensão dessa linguagem – a “*escrita teclada*”. Permitiram ainda conhecer outros estudiosos e interessados em pesquisas nesse campo.

Perceber a “escrita teclada” utilizada na Internet é de uma importância vital. Os jovens de hoje, mesmo os que não tem facilidade de acesso, por não possuírem seu próprio computador, buscam e se integram a essa outra linguagem, em espaços diversos, seja em *lan houses*, *cyber*, casa de amigos e parentes, enfim onde quer que possam estar ligados virtualmente a outros indivíduos.

RAMAL(2002) apresenta o resultado do estudo que vem desenvolvendo sobre as mudanças nos modos de pensar, de aprender e de nos relacionarmos com o conhecimento hoje, onde a Internet e seus usos na educação (laboratórios de informática, Educação à Distância, softwares educacionais, etc.) levam a escola tradicional a questionar as suas grades curriculares rígidas e seu ensino ultrapassado, já que alunos conectados à rede não pertencem mais ao mundo da didática transmissora de conteúdos estanques e não-interativos.

Mostra a partir dessa constatação que é muito importante que tenhamos um olhar aberto para que não seja perdida a conexão entre professores/as e alunos/as, apontando a necessidade de questionamento constante das metodologias adotadas na maioria das escolas.

Apresenta subsídios para os educadores utilizarem com facilidade e proveito essa nova via na sala de aula, incitando-os a assumir um novo perfil e transformar os conceitos e as práticas pedagógicas até hoje em voga em educação.

Aponta possibilidades que o *hipertexto* traz para a construção de novos saberes e maneiras de lidar com a textualidade. Nesse ambiente, criam-se outras possibilidades de leitura, que escapolem a linearidade estabelecida pela modernidade e levam a construção permanente de outras leituras onde os leitores se fazem co-autores da produção.

Caminha em busca de uma perspectiva de ação pedagógica que possa vislumbrar a integração das novas tecnologias aplicadas ao ensino na educação formal, que remetem ao papel que as tecnologias intelectuais podem exercer no contexto das instituições humanas.

O questionamento apresentado por Andréa C. Ramal no que se refere às grades curriculares rígidas e a metodologia de ensino nas escolas que, estão em descompasso com novas possibilidades trazidas pelo uso da Internet, tornando a didática transmissora de conteúdos estanques e não-interativos inapropriada ao tempo presente, levando-nos a

pensar em outros caminhos possíveis e mais adequados, pensando a escola como um espaço de constante transformação, na perspectiva de adequação às novas necessidades e para que possa contribuir efetivamente para esse processo de transformação.

Em um texto intitulado: “Um novo paradigma em educação”, apresenta contribuições para os educadores se apropriarem, construírem e transformarem conceitos utilizados nas suas práticas pedagógicas.

Com relação ao uso do *hipertexto*, fica claro que essa outra maneira de ler um texto que foi construído por outro/a e de reescrevê-lo favorece a aquisição de novos conhecimentos e habilidades, permitindo dessa maneira uma prática diversa da existente até então, que é a construção coletiva, o trabalho conjunto, em equipe, mesmo que se trate de interlocutores que se encontrem fisicamente distantes e estejam inseridos em culturas diferentes, o que torna esse modo de ler ainda mais desafiador.

A preocupação apresentada sobre as tecnologias e sua integração ao ensino na educação formal, aliadas ao papel que as tecnologias podem ter nos leva a uma reflexão acerca desse contexto rico e instigante.

Enquanto educadora, gostaria de trabalhar com a interatividade, não como produto final estável, mas como um meio necessário para o estabelecimento de um processo de melhores comunicações humanas em toda a sua plenitude. As novas tecnologias interativas permitem maior participação, intervenção, multiplicidade de conexões. Ao mesmo tempo o jovem pode ser ator/autor de sua criatividade, discurso, ação, enfim de sua própria representação.

Segundo Castro(2005), em palestra no 10º Congresso Internacional de Educação, Lévy definiu um *playground* como metáfora para o papel principal dos professores na coordenação de ação dos jovens, livres para canalizar seus interesses e energias, mas respeitando regras de comportamento e solidariedade. Um espaço aberto, de muitos brinquedos, onde aprender e viver forma um binômio indissociável, viabilizado pela orientação atenta e responsável daqueles mais crescidos que reconhecem obstáculos a superar e valores a cultivar.

A figura do *playground* remete a um espaço de diversão, prazer e ludicidade indispensáveis ao espaço escolar, se pretendermos trabalhar com os jovens na construção de saberes, torna-se fundamental despertar o interesse e desta forma tornar o ensino mais interessante e atraente.

Portanto torna-se imprescindível trazer o aparato técnico para um nível de relacionamento com o aprendiz cujo envolvimento não se dê pela dominação de um

pelo outro, mas sim pela comunhão de interesses, descobertas e projetos, conduzindo a vivências de aprendizado mais plenas.

**CAPÍTULO 3**  
**A geração analógica e a digital:**  
**encontro/desencontro do moderno com o**  
**pós - moderno**

### Cap. 3 – A geração analógica e a digital: encontro/desencontro do moderno com o pós - moderno

*“Aquilo que as coisas com sua linguagem me ensinaram é absolutamente diferente daquilo que as coisas com sua linguagem ensinaram a você. Não mudou, porém, a linguagem das coisas, caro Gennariello: são as próprias coisas que mudaram. E mudaram de maneira radical. [...] E é um fim de mundo, o que aconteceu entre mim que tenho cinquenta anos, e você, que tem quinze. Minha figura de pedagogo é então irremediavelmente colocada em crise. Não se pode ensinar se ao mesmo tempo não se aprende”. (PASOLINI,1990,p.131-132)*

Você consegue imaginar como seria a nossa vida sem eletricidade? Seu uso está tão incorporado em nosso dia-a-dia que temos a impressão de que não é possível viver sem ela, embora sua utilização seja relativamente recente: data do início do século XX. O que dizer então do uso dos celulares, computadores e da Internet? No entanto, as novas gerações já não conseguem conceber a vida sem essas tecnologias.

Bastante comum entre os adolescentes, à utilização de códigos de linguagem, gírias, expressões, etc., como nas décadas de 1960 e 1970, a “geração analógica”<sup>22</sup> conversava utilizando a “*língua do p*”, onde através da inserção das sílabas com “p”, esta juventude se comunicava. Hoje, vemos os adolescentes utilizando a linguagem do “*internetês*”, nas longas horas de conversa nos sites de bate-papo e comunidades virtuais. Essa linguagem inclusive, começa a extrapolar o ambiente virtual e vem aterrissando em outros espaços, como por exemplo, a programação interativa do canal MTV. São marcas do século XXI. Mas, como lidar com essa nova linguagem? Como incorporá-la ao nosso cotidiano, sem abandonarmos o uso da norma culta da língua? É possível estabelecer uma fronteira entre o real e o virtual? Como os adolescentes lidam com esta questão?

Penso ser necessário se quisermos conhecer e lidar com as marcas desse novo século, que está imerso em tecnologia das mais simples às mais complexas, aprendermos essa linguagem do mundo virtual, do espaço da não-linearidade, dos hiperlinks, para podermos perpassar por espaços, onde vivem e transitam uma enorme quantidade de jovens. Nas escolas e outros espaços continuamos a utilizar à norma culta da língua, e isso a juventude já sabe fazer, apesar de muitos de nós defendermos, em

---

<sup>22</sup> Emprego esse termo para me referir a juventude que viveu o período anterior ao advento e proliferação do uso do computador e Internet.

minha opinião equivocadamente, que essa linguagem do “*internetês*” emburrece ou que o espaço da Internet afasta o jovem da leitura, pois afinal, estar no computador hoje é estar lendo, escrevendo e utilizando outros recursos de linguagem o tempo inteiro porque não é possível ainda outra interface que não seja da leitura e interpretação.

Já se disse ao longo da História que a escrita ia acabar com a transmissão oral e apagar a memória, que a fotografia substituiria a pintura, que o cinema acabaria com o teatro, que a televisão poria fim aos jornais e às revistas e que, com a internet, arquivos e bibliotecas iriam tornar-se dispensáveis, no entanto, como diz FREITAS (2003,p.5):

*“A internet está possibilitando que os adolescentes escrevam/leiam mais. Passam horas diante da tela e manuseando o teclado e entregam-se a uma escrita teclada: criativa (criando códigos apropriados ao novo suporte), espontânea, prazerosa, lúdica, livre, em tempo real e interativa.”*

Desde que foi criado nos Estados Unidos em janeiro de 2004, o *ORKUT* - uma rede de relacionamentos virtual, na qual cada usuário tem uma página onde pode exibir seu perfil com fotos, disponibilizar seus álbuns de fotos e vídeos, trocar informações, criar e participar de grupos de discussão - virou mania no Brasil. O país ocupa a liderança mundial em número de usuários e a participação é tamanha que uma versão do site em português, foi criada, sendo o único idioma estrangeiro disponível.

No topo da lista dos que mais acessam o site, estão os jovens. Já no primeiro ano de funcionamento da rede, eles representavam 47% dos usuários. Hoje, a faixa etária entre 18 e 25 anos é bem maior. Seja em casa, na escola ou em qualquer outro espaço que permita o acesso, lá estão os adolescentes trocando informações e bisbilhotando, fato que levou a professora Regina Viegas<sup>23</sup> propor aos seus alunos um novo uso do *ORKUT*. Criou com os estudantes uma página na rede voltada para as discussões que aconteciam na sala de aula. Nela, a professora anexou conteúdos, textos e informações adicionais sobre os assuntos trabalhados.

A receptividade dos alunos foi grande e, de certa forma, inesperada. Aos poucos, o debate iniciado na sala de aula ganhava repercussão na *web*<sup>24</sup> e, de volta à escola, era novamente enriquecido e socializado com todos os estudantes. Em pouco tempo, a

---

<sup>23</sup> Professora de geografia do Centro Estadual de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca do Rio de Janeiro (CEFET-RJ)

<sup>24</sup> Nome como é conhecida a WWW (*World Wide Web* que significa "rede de alcance mundial", em inglês).

dinâmica foi incorporada ao dia-a-dia das aulas e outras propostas de interação virtual foram surgindo, como o *blog* e o *fotoblog*<sup>25</sup>.

A ponte entre as aulas e as páginas na internet proporcionou uma maior integração e participação dos estudantes na escola.



Comunidade da prof.<sup>a</sup> Regina Viegas – Novas tecnologias na Educação – acesso em 28 de maio de 2008

“As aulas não foram substituídas pelas discussões estabelecidas na internet. Pelo contrário, o trabalho desenvolvido virtualmente acabou despertando ainda mais a atenção da turma para os temas que eram abordados na sala de aula. Depois que eles acessavam os conteúdos, eles vinham para a sala com mais interesse”. (TAVARES,M. 2007)

A fronteira entre o real e o virtual é cada vez mais tênue e vem se tornando invisível e essa invisibilidade é dada pela popularização cada vez maior de seu uso.

<sup>25</sup> É um diário fotográfico na *Web*. Assim como um *blog*, é um espaço para você contar histórias e exprimir idéias e pensamentos.

O sentimento de ausência de um lugar fixo, pré-definido, estável, vem se acentuando na sociedade pós-moderna. O advento da revolução técnico-científica que teve início após a segunda metade do século passado e que vem crescendo de forma assustadoramente alarmante não nos permite negar que: *“não há mais fronteiras naturais nem lugares óbvios a ocupar. Onde quer que estejamos em determinado momento, não podemos ignorar que poderíamos estar em outra parte, de modo que há cada vez menos razão para ficar em algum lugar específico.”*( ALMEIDA, Maria Isabel Mendes de e TRACY, Kátia Maria de Almeida.2003.p.17)

Afinal, o que é o jovem deste início de milênio? Qualquer resposta que apresente uma “imagem” monolítica dessa juventude incorre no erro de padronizar o que é múltiplo. Não existe “uma” juventude, mas várias (GROPPO,2000). Há diferenciações no que se refere à classe social, às referências culturais ou ao tipo de relação estabelecida no ambiente familiar – inúmeras realidades que têm interferência direta no processo de formação da/s identidade/s. No entanto certos elementos se repetem simultaneamente em várias partes do planeta e possuem importante peso na discussão sobre a juventude.

Os grupos se forjam nos interesses, localização espacial e busca de objetivos comuns. “Zoar” e mostrar-se “inserido” é o que podemos observar com maior frequência.

O jovem do século XXI apresenta particularidades jamais imaginadas pelas gerações anteriores. A Internet possibilita ao adolescente de hoje a chance de se articular em grupos cada vez mais específicos e numerosos. Os grupos de discussão da *web* são um exemplo. Os fãs de uma banda *underground*<sup>26</sup> alemã podem trocar opiniões, independente de onde vivem. O jovem brasileiro conversa com o alemão, com o estadunidense e com o japonês, apenas enviando mensagens instantâneas. Muito cedo ele descobre que a Internet oferece um amplo potencial de comunicação – sem fronteiras ou limitações de ordem tempo/espço.

Referências globais e locais se misturam em um grande caldo de cultura. Arte e esporte, por exemplo, reafirmam identidades de um determinado país e revelam seu alcance mundial.

---

<sup>26</sup> É uma expressão usada para designar um ambiente cultural que foge dos padrões comerciais, dos modismos e que está fora da mídia.



A juventude vive inserida nesse processo de mutabilidade constante e de busca incessante de liberdade de expressão e comunicação.

O espaço virtual permite ao jovem estar ao mesmo tempo fazendo as mais variadas atividades de forma simultânea e inclusive trocar de gênero, em salas de bate-papo, por exemplo, e assim experimentar outras possibilidades ou simplesmente “zoar”. Tudo isso é prática comum entre os jovens. (ALMEIDA, M.I.M; TRACY, K., 2003).

Tal mobilidade está diretamente vinculada às novas possibilidades comunicacionais inseridas pela utilização da Internet e do celular, por causa da natureza da nova sociedade, organizada em torno de redes e parcialmente formada de fluxos, num processo caracterizado pelo predomínio estrutural do espaço de fluxos.

O uso do *SMS* e do *MSN Messenger* para a troca de mensagens instantâneas é uma quase unanimidade entre a juventude e estes recursos possibilitam uma comunicação rápida e ágil entre eles.

A diversão buscada pelo jovem é “estar com a galera”, ou seja, a mobilidade e os fluxos fluidos e nômades vivenciados nas longas horas no computador plugado à Internet, vem sendo trazido para o mundo real e faz com que essa juventude digital tenha características bem diversas da juventude analógica, da qual fiz parte lá pelos idos dos anos de 1970.

“Na prática, ainda não tenho idéia de que forma podemos, nós professores utilizar estes sites. Mas não devemos ignorar estas novas tecnologias que são utilizadas por jovens e adolescentes. Quero aproveitar este encantamento que eles têm e desenvolver outras atividades. Quero mostrar para eles que o Orkut, por exemplo, não serve apenas para bisbilhotar a vida dos outros. Ele também pode ser um bom instrumento de troca de conhecimentos e informações, auxiliando o dia-a-dia da escola.” (TAVARES, M., 2007)

Acredito que a escola deva buscar interagir mais nesse universo virtual, para que possa efetivamente contribuir na luta por essas transformações na busca de oportunizar a juventude uma cidadania plena, onde ela saiba lutar para conquistar e garantir os seus direitos civis e seja consciente dos seus deveres para com a sociedade.

Segundo SANTOS (2005), *o processo histórico da cidadania e o processo histórico da subjectividade são autônomos ainda que, intimamente relacionados*, mesmo nas redes virtuais, existe um controle sobre os indivíduos e um cuidado por vezes exagerado, com mecanismos de controle e segurança que interferem nos direitos civis do cidadão e na construção de sua subjectividade.

Precisamos ainda, enquanto educadores, ter muito cuidado, pois o excesso de regulação reside em que subjetividade sem cidadania conduz ao narcisismo e ao autismo e nós temos visto muitos de nossos jovens envolvidos em crimes na internet, praticando *cyberbullying*<sup>27</sup>, exatamente por falta de valores e de perspectivas.

*...mesmo que as novas opressões não devam fazer perder de vista às velhas opressões, a luta contra elas não pode ser feita em nome de um futuro melhor numa sociedade a construir. Pelo contrário, a emancipação por que se luta visa transformar o cotidiano das vítimas da opressão aqui e agora e não num futuro longínquo.(SANTOS,1991,p32)*

As redes se constroem no campo virtual, através dos vários sites, comunidades e oferecem uma comunicação do tipo “*muitos-a-muitos*” (KENWAY, 2001), onde o público e o privado se inserem, sem que haja uma fronteira nítida entre ambos, o que torna cada vez mais importante a nossa interferência nesse cotidiano a fim de contribuir para que essas novas relações entre subjetividade e cidadania possam se construir de maneira plena e positiva, levando os jovens a se tornarem pessoas críticas e que saibam definir seus espaços.

SANTOS (2001) diz: “*Temos direitos a ser iguais sempre que as diferenças nos inferiorizam, temos direitos a ser diferentes sempre que a igualdade nos descaracteriza.*”. E nós, professores precisamos ser sensíveis para percebemos esta tênue fronteira que separam essas duas situações.

Muito mais importante do que favorecer uma avalanche de conhecimentos e informações aos jovens é o fato de nós os formarmos enquanto pessoas humanas, incentivando-os a darem o melhor de si.

Devemos juntos, educadores, pais e responsáveis, tomar essa atitude diante da juventude colaborando para a sua formação humana integral.

Os valores humanos são fundamentos morais e espirituais da consciência humana. Todos os seres humanos podem e devem tomar conhecimento dos valores a eles inerentes. Muito das causas que afligem a humanidade está na negação destes valores como suporte e inspiração para o desenvolvimento integral do potencial individual e consequentemente do social.

---

<sup>27</sup> Quando uma pessoa tem a intenção de ferir os sentimentos e/ou humilhar o outro, através da criação de *blogs*, *fotoblogs*, comunidades ou vídeos e imagens publicados no ambiente virtual.

A vivência dos valores alicerça o caráter, e reflete-se na conduta como uma conquista espiritual da personalidade.

Por isso nessa pesquisa busco vislumbrar também quais são os valores dos jovens nessa era imersa em tecnologia.

Por isso é importante discutir também quais são os valores dos jovens nessa era imersa em tecnologia.

### **3.1 – O encontro com a Felicidade**

Pretendo mostrar como tecnologia e valores permeiam o universo da juventude, mais especificamente de um grupo de jovens, da Escola Municipal Professora Felicidade de Moura Castro, localizada no bairro da Taquara (Jacarepaguá), no município do Rio de Janeiro, que atende alunos do 5º ao 9º ano do ciclo do Ensino Fundamental e onde atuo como professora regente de geografia.

A Escola possui um PPP (Projeto Político-Pedagógico) intitulado: “O melhor lugar do mundo é aqui”, voltado para a valorização da própria escola e da comunidade escolar permitindo à Equipe o desenvolvimento de projetos que levem a reflexão a respeito desse universo e ao mesmo tempo a construção de vínculos com a Escola.

A equipe de professores que atua nessa escola tem em comum a disponibilidade para um fazer pedagógico inclusivo e, um grupo que atua efetivamente no laboratório de informática construindo com os alunos seus saberes a partir dessa ferramenta, buscando atividades que integrem o cotidiano da sala de aula numa perspectiva interdisciplinar, a partir de projetos de trabalho. Dessa forma ocorre a efetiva troca de saberes entre professores e alunos nos diversos contextos de uso e produção das linguagens possibilitadas a partir da informática, propiciando ao alunado assumir cada vez mais seu lugar de protagonista na construção dos conhecimentos e a organização do trabalho coletivo na escola, articulando as diferentes áreas do conhecimento, desenvolvidas na sala de aula.

O laboratório da escola serve também para a realização de pesquisas e outras atividades que desdobram o trabalho proposto em aula.

A Escola possui ainda outros espaços além das salas de aula e do laboratório de informática, um espaço que foi adaptado para essa função, já que a escola foi inaugurada há mais de 30 anos, quando ainda não existia essa tecnologia. São eles: o laboratório de ciências, auditório/sala de vídeo, sala de leitura, sala de artes, banheiros,

refeitório, secretaria, sala de professores e quadra de esportes/pátio, que se encontra em obras, para a colocação de uma cobertura.

O público-alvo é composto por alunos/as oriundos das camadas populares e classe média que moram no entorno da escola e em sub-bairros de Jacarepaguá, como será explicitado na apresentação do questionário investigativo feito com eles/elas.

A Escola se localiza num ponto privilegiado do bairro da Taquara – chamado pelos moradores da redondeza de “Portugal Pequeno”, por ser um condomínio de casas onde a maioria dos moradores era de origem portuguesa e encontra-se margeada por rios, que inclusive já foi alvo de um projeto: “Foi um rio que passou na minha vida”, por ocasião das enchentes dos anos 90 que assolaram o bairro, contextualizando mais uma vez, as questões colocadas no cotidiano dessa comunidade.

### **3.1.1 – A descoberta da virtualidade**

Em 2005 o tema central foi: “Aprender fazendo, de olho no coração do estudante”, onde cada área do conhecimento buscou desenvolver suas atividades voltadas para este tema central, tendo em vista as especificidades de cada turma.

Minha opção foi desdobrar o projeto, utilizando as turmas do 5º ano, recém chegadas à nossa U.E., buscando inseri-los no mundo virtual, já que na época a maioria não possuía acesso a computadores conectados à internet.

Desenvolvi o trabalho em conjunto com Aline Lessa<sup>28</sup> que se disponibilizou a estar na escola comigo desenvolvendo o referido projeto e que continuou com as turmas, como “amiga da escola”, após o término do projeto, desenvolvendo atividades que buscavam integrar os saberes acerca da informática na construção de conhecimentos relevantes para eles/elas.

As imagens que se seguem foram feitas por mim, no laboratório de informática da Escola Municipal Professora Felicidade de Moura Castro, onde aparecem os alunos/as do 5º ano do ciclo (antiga 4ª série) do Ensino Fundamental/2005, desenvolvendo atividades de inclusão digital (pesquisa sobre municípios do Rio de Janeiro, utilização da Internet, construção de referência bibliográfica e aprendendo a pesquisar na rede).

---

<sup>28</sup>

Minha aluna na graduação, onde leciono a disciplina Informática Aplicada à Educação.



Foto 01– Alunos/as do 5º ano do ciclo/2005 no laboratório de informática



Foto 02– Alunos/as do 5º ano do ciclo/2005 no laboratório de informática



Foto 03 – Alunos/as do 5º ano do ciclo/2005 no laboratório de informática



Foto 04 – Alunos/as do 5º ano do ciclo/2005 no laboratório de informática

Como o laboratório é composto por dez máquinas interligadas em rede e conectadas à internet e a proposta é que se trabalhe em dupla, procedimento comum na maioria dos laboratórios de informática em escolas públicas e privadas, utiliza-se no centro da sala, mesas e cadeiras que denominamos “ilha” e onde ficam os demais alunos/as, já que as turmas têm um grande contingente, chegando a mais de cinquenta integrantes por turma.

Por se tratar de alunos/as muito novos, com idades entre doze - quatorze anos, optamos em dividir a turma em dois grupos. Enquanto um ficava no laboratório, o outro grupo ia para a sala de leitura e na semana seguinte invertíamos os grupos.

O projeto foi desenvolvido durante o segundo bimestre (meses de maio e junho), onde a turma foi dividida em dois grupos com aproximadamente vinte alunos e, a cada semana um grupo ia ao laboratório durante um período de uma hora e quarenta minutos.

Num primeiro momento, os alunos criaram seus e-mails que posteriormente seriam trocados com alunos da 4ª série de uma escola particular em Cabo Frio, para que pudessem buscar informações sobre a realidade local de cada município. A escolha desta escola se deve a facilidade de intercâmbio, pelo fato da professora responsável pelo trabalho no laboratório de informática ser minha aluna no curso de graduação em pedagogia, nesta cidade.

O passo seguinte foi observar informações gerais, mapas, dados estatísticos, etc. sobre os municípios do estado do Rio de Janeiro em sites especializados, como:

<http://www.cenapad.unicamp.br/CENAPAD/parceria/agencia/Rio/mapaerj.htm>

[www.aondefica.com/centerleft\\_rj.asp](http://www.aondefica.com/centerleft_rj.asp)

[http://www.aondefica.com/centerleft\\_rj.asp](http://www.aondefica.com/centerleft_rj.asp)

[www.ibge.com.br/cidadesat/default.php](http://www.ibge.com.br/cidadesat/default.php)

<http://www.ibge.com.br/cidadesat/default.php>

Depois, cada dupla escolheu um município e foi buscar mais informações em sites de busca.

Selecionamos os conteúdos pesquisados para montar a pesquisa sobre o município escolhido.

A turma aprendeu a copiar e colar em editor de texto, as informações extraídas da internet e posteriormente fizemos a seleção dentro do que foi compilado para estarmos definitivamente pesquisando o tema, levando os alunos a observarem a



diferença entre copiar e colar (*CtrlC* / *CtrlV*) e selecionar e organizar o assunto. Outrossim, trabalhamos ainda de forma bem simples a referência bibliográfica.

Os alunos organizaram e imprimiram uma pequena pesquisa sobre o município escolhido e em sala de aula confeccionaram uma capa. Este trabalho foi apresentado na nossa culminância do 1º semestre.

Seguem imagens de alguns desses trabalhos registradas por mim, no espaço do Laboratório de Informática da Unidade Escolar, com os/as alunos/as em seus grupos de trabalho, após finalizarem suas pesquisas, digitação, formatação, impressão e criação das capas (feitas em sala de aula/sala de leitura) com a professora regente das turmas envolvidas nessa atividade.

A escolha das imagens foi feita com o objetivo de ilustrar a descrição da atividade desenvolvida e para que possamos observar que alguns grupos optaram por trabalhar os mesmos municípios, o que me permitiu desenvolver com eles/as concretamente a noção de que podemos fazer trabalhos diferentes, mesmo que estejamos falando de um mesmo lugar.



Foto 05 - Alunas no Laboratório de Informática com o trabalho sobre Angra dos Reis.



Foto 06 - Aluna no Laboratório de Informática com o trabalho sobre Teresópolis.





Foto 07 - Alunos no Laboratório de Informática com o trabalho sobre Teresópolis.

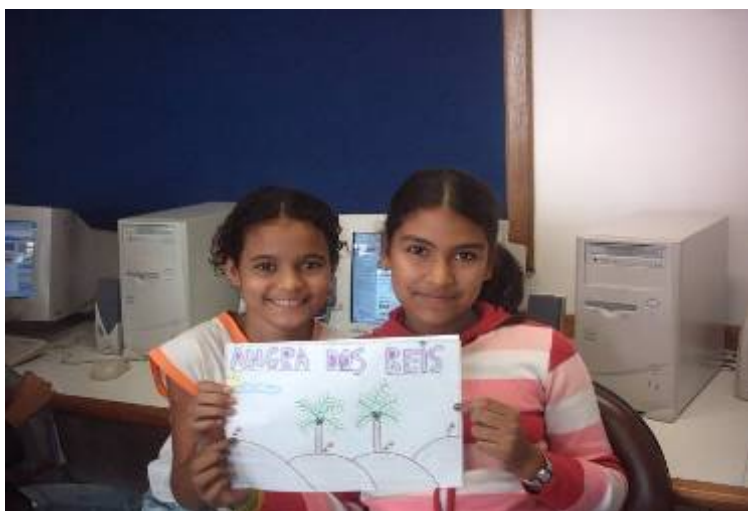


Foto 08 - Alunas no Laboratório de Informática com o trabalho sobre Angra dos Reis.

Esta atividade foi muito prazerosa para mim, pois nunca tinha tido a oportunidade de trabalhar com as séries iniciais do ensino fundamental desenvolvendo um projeto de inclusão digital, mesmo sabendo que a cada trabalho desenvolvido no laboratório, ou mesmo na capacitação de professores, trabalhamos com a inclusão digital.

Acredito que este trabalho contribuiu para que os alunos pudessem mais facilmente fazer pesquisas utilizando a internet, através de uma orientação prévia, pois como sabemos, há uma imensa quantidade de informações e isso leva a dispersão do educando.

Com relação à utilização do correio eletrônico, a importância está em desenvolver um hábito, de forma a mostrar como pode ser usado de forma construtiva, na troca de informações relevantes, no contato com pessoas de outras localidades - que de outra maneira talvez pudéssemos não ter oportunidade - , na inserção do grupo no mundo virtual - já que esta é uma forma de comunicação que estamos a cada dia vendo ser ampliada na nossa sociedade.

O interesse e prazer desses jovens foram instantâneos e, todas as vezes que me encontravam na escola perguntavam se haveria aula de informática naquele dia.

O desenvolvimento desse projeto me aproximou muito desses pequenos “*nativos digitais*”, designação criada por FREITAS (1999) para designar “aquele que nasce em uma geração que surgiu em meio à velocidade das transformações tecnológicas, convivendo com elas de forma natural”.

No ano de 2006, novamente tive contato com esse grupo de alunos, nesta ocasião como professora de geografia. Toda aula eles/as me perguntavam: “- Professora, hoje vamos ter aula no laboratório?” , “- leva a gente pra lá professora?” e eu explicava pacientemente, que o projeto que havia desenvolvido no ano anterior era uma outra proposta, que nesse ano, estava como professora de geografia e que nem sempre, ir ao laboratório tinha a ver com a minha proposta de trabalho, meu planejamento para com essas turmas.

Mas, ao mesmo tempo acompanhava o progresso que faziam dentro do universo virtual, trocávamos *e-mails*, conversávamos pelo *MSN Messenger*, que eu havia criado com muitos deles e os estimulava a usar, teclávamos também no *ORKUT*, para os já então inseridos nessa linguagem e estimulando a inserção dos que ainda não se encontravam nessa etapa da comunicação virtual.

### **3.1.2 – A interseção com outras linguagens**

Desenvolvi, entre junho e agosto de 2006, com duas turmas de 8ª série, formada por alunos de 14 a 17 anos, num universo de 72 alunos, sendo 31 meninos e 41 meninas, um projeto intitulado: Os jovens e as comunidades virtuais. O que pretendi foi fazer um registro de como este grupo de jovens lida com a nova forma de comunicação, cada vez mais utilizada por todos, em especial pela juventude.

A metodologia utilizada consistiu em dois momentos distintos: o da pesquisa de palavras e expressões utilizadas e o da investigação sobre as novas relações estabelecidas na rede.

### 1º) Pesquisa de palavras e expressões utilizadas.

As turmas dividiram-se em grupos; cada um deles ficou responsável por um conjunto de letras do alfabeto e, a partir dessas, procurou palavras utilizadas na *escrita teclada*, em especial nas salas de bate-papo, orkut e MSN Messenger. Para cada letra foi solicitado que se fizesse uma lista com pelo menos cinco palavras, do que designamos chamar “português e/ou inglês – *internetês*” e “*internetês* - português e/ou inglês”, pelo fato de um grande número de expressões utilizadas serem apropriadas a partir de palavras em inglês. Também foi elaborada uma pesquisa sobre os usos comuns na internet com esses jovens que constou na pergunta: O que é...? (sala de bate-papo, *ORKUT*, *MSN Messenger*, jogos virtuais, *fotolog*, *blog* e *lan house*<sup>29</sup>).

A coordenação desse trabalho foi feita por um aluno da própria turma, escolhido por mim, entre os que demonstraram dominar melhor essa linguagem.

Usamos o laboratório de informática da Unidade Escolar para que cada grupo digitasse a sua produção

O resultado está expresso num “Dicionário de linguagens usadas na Internet” (anexo 01), nome dado pela aluna Shirley de Souza, também responsável pela produção da capa da sua turma; o aluno Rodrigo Marques Silva confeccionou a capa da outra turma.

Dentro desse glossário foi inserida uma apresentação feita por alunos/as de cada uma das turmas, onde relatam como foi o trabalho para cada turma.

### 2º) Investigação sobre as novas relações estabelecidas na rede.

Optei pela elaboração de um questionário aberto.

A sua aplicação e a minha observação durante a realização do presente trabalho, permitiram uma primeira conclusão geral: a heterogeneidade dos alunos frente à nova linguagem. Uns demonstraram maior “intimidade” com a linguagem, outros que estão apenas começando a usá-la e ainda aqueles que desconhecem integral ou parcialmente esse uso.

Pude constatar pelas respostas dadas que a maioria acessa comunidades virtuais, usa o MSN Messenger e salas de bate-papo por causados amigos, para fazer novas amizades, por diversão, por considerar interessante, por causa dos temas abordados, para reencontrar pessoas ou porque “como todo mundo tá fazendo, resolvi fazer”.

---

<sup>29</sup> É um estabelecimento comercial onde, à semelhança de um cyber café, as pessoas podem pagar para utilizar um computador com acesso à internet e a uma rede local, com o principal fim de jogar em rede.

Metade dos entrevistados considera os amigos virtuais confiáveis, 25% consideram alguns confiáveis e os outros 25% não consideram esses amigos confiáveis.

Não supunha que essa necessidade de estabelecer um relacionamento fosse tão importante para esses jovens que vivem na frente da tela entre o real e o virtual, levando-os a confiar tanto em pessoas que não conhecem e que podem não estar sendo sinceras quanto a seu gênero, idade, identidade. Esta constatação fez-me voltar às turmas e discutir sobre os riscos dos “golpes” que acontecem na rede.

Quando os alunos foram questionados sobre: Qual a importância do computador na sua vida? A maioria disse que ele é tudo, que não sabe viver sem ele ou que o PC é sua vida, reforçando a idéia de que estamos frente à geração digital que já nasceu plugada e que faz tudo no computador que ainda serve para a realização de pesquisas e a busca de informações, para a agilização de trabalhos, para a melhoria do aprendizado, para ficar mais por dentro do mundo porque “faz parte de mim” ou como disse um outro: “não sei explicar, mas é como uma televisão, se eu não assistir sempre, falta alguma coisa no dia”. Esta pergunta tornou possível constatar que os jovens entrevistados usam preferencialmente o computador para fins de entretenimento/educativo (60%), seguido do uso para entretenimento (30%) e apenas para fins educativos (10%); aproximadamente 75% têm hábito de fazer suas pesquisas na rede mundial de computadores.

*“Conectados permanentemente à Internet, através de computadores que muitas vezes não são desligados por dias a fio, estes jovens transitam para “dentro da tela” como quem se move por um cômodo da casa”* (ALMEIDA e EUGÊNIO, 2006).

O acesso é variável oscilando entre 30% (todo dia, semanalmente ou ocasionalmente). A maior incidência dos acessos acontece à tarde, após as aulas da Escola, e eles ficam conectados à Internet o tempo que podem.

Em relação ao orkut é muito comum a comunicação via *scraps* (recados colocados na sua página), tanto para envio, quanto para responder as mensagens recebidas.

No MSN Messenger, o envio de *emoticons* sempre ou ocasionalmente, está na faixa de 30% dos entrevistados, enquanto a maioria absoluta, ou seja, 70% usam habitualmente abreviações (*escrita teclada*); somente cerca de 25% as utiliza eventualmente.

O bate-papo *on-line* ocorre por diversos motivos, entre os quais destaco algumas das respostas dadas à pergunta: Como é para você manter contato com amigos na

internet? Porque é bom, é uma forma de matar as saudades dos meus amigos, é divertido, é ótimo porque “você encontra amigas das antigas”, “na internet converso mais do que pessoalmente com as pessoas do colégio, do curso que não tenho contato, porque não estou pessoalmente, porque no computador, nem sinto tanto vergonha como pessoalmente”.

Quando perguntados sobre: O que leva você a participar de bate-papo no MSN Messenger? Responderam: para conhecer pessoas, por passatempo, porque tudo é muito bom, porque falo de tudo o que quero, porque converso com pessoas interessantes foram algumas das respostas mais freqüentes.

Apenas 25% não freqüentam *Lan House* (casa de jogos), contra a esmagadora maioria que a utiliza para jogos *on-line* e, também para acessar o orkut e o MSN Messenger.

A pesquisa revela ainda que, diferente da imagem que se faz dos alunos da Escola Pública, temos nesse grupo 75% de alunos que possuem celulares e enviam torpedos.

Vivemos um processo de imposição de uma homogeneização cultural em que práticas, atitudes, modos de pensamento, valores, etc. circulam mundialmente pela “*cibercultura*” (LÉVY, 1999).

Os alunos hoje estão muito bem informados, às vezes até mais que os próprios educadores. O paradigma do professor “dono do saber” vem dando lugar ao professor “mediador” das novas práticas educativas, em que se precisam buscar formas de apropriação das novas tecnologias para que se possam atender às demandas dos jovens, pois, a sala de aula da atualidade constitui-se em um espaço de conflito. Faz-se, portanto, necessário rever a prática docente, frente às novas exigências da pós-modernidade.

A escolha do título: “*Vc qr tc cmigo?*” reflete o uso cada vez maior dessa nova linguagem que, vem sendo paulatinamente incorporada ao cotidiano, no qual, cada vez mais, estamos conectados, teclando com as mais variadas pessoas, trocando *e-mails* e buscando nos comunicar com outras pessoas.

Espero que este pequeno glossário das palavras usadas na Internet, apresentado neste livro, e as respostas dadas pelos jovens entrevistados sirvam de contribuição para os pais e professores, que buscam entender essa nova linguagem a fim de que possam se apropriar dela, ampliando assim a sua relação com essa juventude *on-line*.

Esse trabalho foi apresentado na culminância do projeto, resultando em grande interesse não só por parte dos alunos, como também dos pais e professores, que se interessou em saber mais sobre essa linguagem que não faz parte de seu cotidiano, mas, que se torna uma realidade cada vez mais freqüente especialmente para seus filhos/as e alunos/as. A seguir algumas imagens desse evento:



Foto 09 - alunos/as turmas do 9º ano na culminância do projeto em 2006.

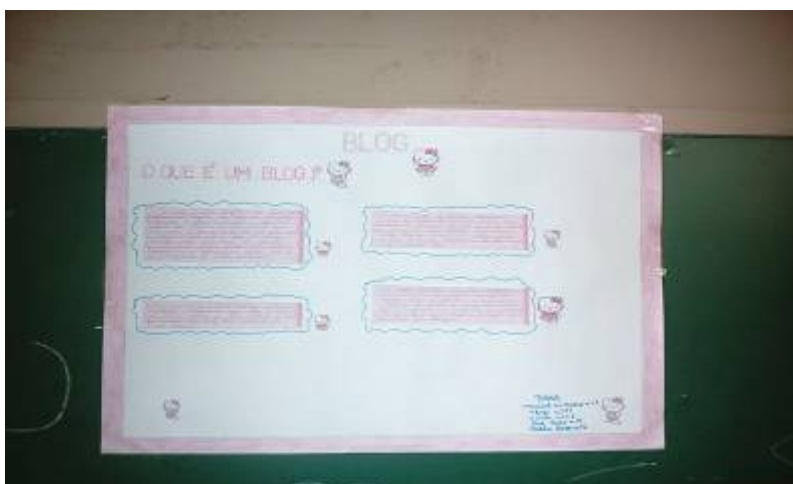


Foto 10 - trabalho da turma do 9º ano na culminância do projeto em 2006.



Foto 11 - trabalho da turma do 9º ano na culminância do projeto em 2006.

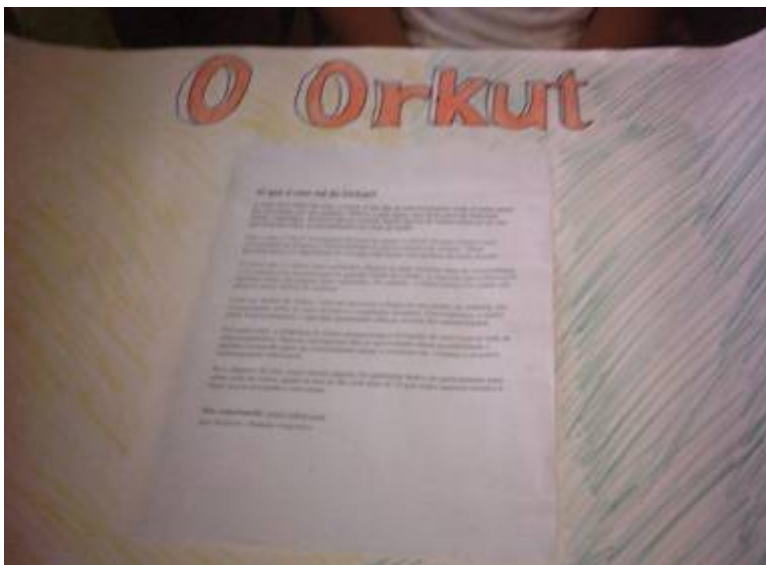


Foto 12 - trabalho da turma do 9º ano na culminância do projeto em 2006.

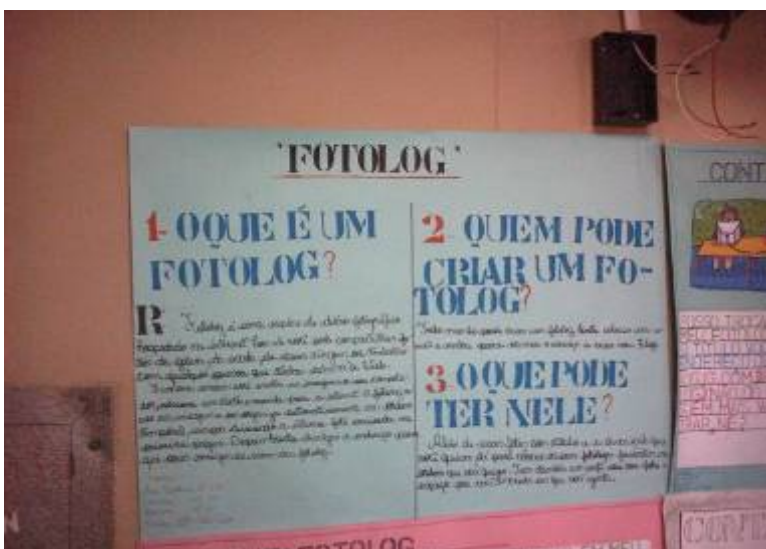


Foto 13 - trabalho da turma do 9º ano na culminância do projeto em 2006.

Apresentamos também essa produção na Mostra de trabalhos desenvolvidos nas Unidades Escolares da 7ª CRE (Coordenadoria Regional de Educação), ao qual a escola está vinculada.

### 3.1.3 – As questões dos valores e das tecnologias

Apresento a seguir sob a forma de relato, as respostas dadas por professores/as e alunos/as a questionamentos a respeito de valores e outras linguagens.

### 3.1.3.1 – O encantamento

Em 2007 retornei as turmas, com as quais havia trabalhado em 2005/2006 e, agora já no 7º ano do ciclo, e as perguntas a respeito das tecnologias e do uso do laboratório de informática novamente permearam nosso convívio e relacionamento.

Como já tínhamos um grande envolvimento sócio-afetivo e pedagógico, escolhi esse grupo para realizar o questionário investigativo que me possibilitou organizar algumas das questões postas no presente trabalho.

Na elaboração do instrumento de coleta de dados, a técnica da interrogação foi empregada em tópicos nos fóruns das comunidades da Escola que aglutinam esses jovens no ORKUT e/ou pesquisa roteirizada, a elaboração de um levantamento de informações/dados a partir dessas comunidades e mensagens instantâneas e um questionário presencial, onde se possam capturar narrativas desses jovens a cerca das questões: escola, novas linguagens e valores.

Algumas informações importantes acerca da comunidade da escola, sua página principal, fórum e enquete, são a seguir apresentadas.

O número de membros é bem significativo - 1568 pessoas, em maio de 2008. Apresenta diversos tópicos com uma grande variedade de questões.

No fórum há aspectos que marcaram suas vidas naquele espaço como:

“quem já participou da banda?”;

“quem teve seu primeiro amor na felicidade?????”;

“já pulou o muro?”;

“em que ano e qual turma vc estudou ???”;

“eu agora sou formado em ...E vc?”; etc.

Outros tópicos referem-se aos professores:

“quem se lembra da Dona Rosa?”;

“quem foi aluno da “Tia” Maria Lúcia?”;

“quem de vocês foi aluna da Dona Aurora?”;

“Profª. Maria Alice e Olga, por onde vc andam?”;

“Professor(a) inesquecível????”;

“quem foi aluno do professor Paulo Iarosa”;

e uma infinidade de outros tópicos postados e respondidos.

Com relação às enquetes, elas também refletem a diversidade que compõem esse mosaico:

“Quem foi o (a) melhor professor (a)? ”;



“Quem foi aluno da Tia Frida? ”;

“o q v6s axam de radio no recreio? “;

“a prefeitura tem que mudar a escola com”;

“vc participaria de uma pesquisa para um trabalho sobre juventude on-line? ”



Imagem capturada em 25 de maio de 2008.

Foi elaborado também um questionário investigativo com os professores, tanto os que lidam diretamente com essa turma, como os demais que compõem a Equipe docente e os alunos/as da turma escolhida para a amostragem, no intuito de verificar o compasso/descompasso entre esses dois grupos que integram a comunidade escolar, professores/as e alunos/as, no tocante a essa linguagem e valores agregados e apreendidos a partir da informática e os computadores conectados à internet.

Algumas dessas perguntas foram comuns aos dois grupos: nome; sexo; idade; nível de escolaridade; qual a sua religião?; Classifique em ordem de importância, os valores a seguir...; você utiliza o computador...; se você é um usuário do ORKUT: A) participa da comunidade virtual da sua escola. B) participa de comunidades que possuem tema/s ligado/s a..., C) participa dos fóruns criados nas comunidades virtuais?,

D) você envia *scraps*<sup>30</sup>?, E) você responde seus *scraps*?; Se você é um usuário do *MSN Messenger*: A) qual é seu *e-mail*?, B) conversa com amigos que..., C) usa palavras e/ou expressões abreviadas no seu bate-papo com seus amigos?, D) você usa *emoticons*<sup>31</sup>?; Você acredita que escrever dessa forma (usando “*internetês*”) prejudica o aprendizado?; Acredita que a internet contribui para a ampliação da sua cidadania?; Caso você acesse comunidades virtuais, informe o que o levou/motivou a participar de uma comunidade; que utilização você faz dos recursos da internet; quantas vezes você acessa os recursos da internet; você faz pesquisa na internet; quantas horas fica conectado; em que horário você costuma acessar a internet; o que utiliza na *lan house* e/ou *cyber*; você envia mensagem de texto de seu celular; você se solidariza e divulga os pedidos de ajuda que recebe para pessoas com problemas de saúde; você usa a internet para divulgar campanhas; como vê a atuação dos *hackers*<sup>32</sup> na internet; você conhece alguém que já teve seu ORKUT “*hackeado*”?; Na sua opinião o que deveria acontecer com o *hacker* que invade o ORKUT alheio; você acredita que as aulas no laboratório facilitam o aprendizado?

Apresento a seguir a tabulação das respostas do questionário aplicado aos alunos/as (anexo 02):

A turma completa possui trinta e seis alunos, sendo catorze meninos e vinte e duas meninas, no entanto, no dia 24 de setembro de 2007, estavam presentes vinte e oito alunos, sendo dez meninos e dezoito meninas, nascidos entre 1992/1994, ou seja, com idades entre 14 (vinte e sete alunos/as) e 16 anos (um aluno/a), todos cursando o 7º ano do ciclo do Ensino Fundamental.

A maioria – onze alunos/as moram no mesmo bairro onde se localiza a instituição de ensino – Taquara, seguidos de nove que residem no Pechincha, cinco na Praça Seca e três no Tanque.

A religiosidade é bem diversificada com dez alunos/as que não possuem religião, dez alunos/as protestantes, seis alunos/as católicos e dois alunos/as espíritas.

Quando solicitados/as a classificar em ordem decrescente de importância as pessoas que mais respeitam, em 1º lugar apareceu com treze votos à direção; em 2º

---

<sup>30</sup> O termo refere-se a recado e tornou-se tão popular que é comum ouvir um ou outro dizer, por exemplo: "você recebeu o *scrap* que mandei ontem?" ou "ainda não respondi ao seu *scrap*".

<sup>31</sup> É uma palavra derivada de *emotion* (emoção) + *icon* (ícone, em alguns casos chamado smiley) é uma sequência de caracteres tipográficos ou, também, uma imagem (usualmente, pequena), que traduzem ou querem transmitir o estado psicológico, emotivo, de quem os emprega.

<sup>32</sup> Nome dado a quem invade o computador de outro usuário.

lugar também com treze votos estão os professores; em 3º lugar com doze votos está o coordenador pedagógico; em 4º lugar vêm os funcionários da secretaria, com treze votos; com oito votos, o inspetor se apresenta como o 5º mais respeitado.

A tabela a seguir mostra como ficou a classificação completa:

Pessoa/classificação	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º
Direção	13	01	-	02	01	01	08
Professor	01	13	04	-	02	07	01
Cozinheira	05	04	01	04	06	04	04
Funcionário de limpeza	05	06	01	02	03	08	03
Inspetor	-	01	07	03	08	03	05
Funcionário da secretaria	01	02	03	13	03	05	01
Coordenador pedagógico	01	01	12	04	05	-	04
Em branco	-	-	-	-	-	-	02

A classificação em ordem decrescente de importância com relação aos valores aparece representada no quadro a seguir.

Valores / classificação	1º	2º	3º	4º	5º
Respeito	15	01	-	02	09
Solidariedade	01	07	07	10	02
Espiritualidade	05	02	07	04	08
Cidadania	02	09	11	05	-
Ética	04	08	02	05	08
Outros	-	-	-	-	-
Em branco	01	01	01	01	01

Em casa, vinte e três alunos/as utilizam o computador, enquanto cinco fazem esse uso no *cyber*, quatro na casa de amigos, três na escola e dois utilizaram a opção outros (familiares).

Com relação ao *ORKUT*, quatorze se posicionaram enquanto usuários, doze como não usuários, enquanto outros dois deixaram a opção em branco.

Dos que participam de comunidades que possuem tema/s ligado/s a ética, cidadania, solidariedade, religiosidade, ecologia, outros temas afins e não participo de comunidade, o resultado apresenta-se assim: oito não participam desse tipo de comunidade e oito deixaram em branco; seis assinalaram solidariedade, sendo três na comunidade: O que está acontecendo no mundo; quatro escolheram religiosidade e apresentaram comunidades relativas a Alan Kardec, Bíblia: o melhor livro do mundo, Sou batizado em nome de Jesus e Eu acredito em Deus; três optaram por cidadania; dois marcaram outros temas afins e finalmente um voto foi para cidadania, cabe ressaltar que nesta pergunta era possível registrar mais de uma alternativa.

Participa de fóruns criados nas comunidades virtuais? A resposta mostra que doze alunos/as marcaram a opção às vezes; onze assinalaram não; três escolheram o sim e dois deixaram em branco.

Com relação ao envio de *scraps*, dezoito responderam afirmativamente, nove dizem utilizar apenas às vezes; dois não utilizam, enquanto três não assinalaram nenhuma opção.

Temos na turma vinte e três alunos/as que possuem *e-mail*, cinco ainda não tem um endereço eletrônico para correspondência virtual.

A maioria, vinte e três alunos/as, conversa com amigos que conhecem presencialmente, contra cinco que conversam com quem conhecem virtualmente.

São quatorze os que usam palavras e/ou expressões abreviadas no seu bate-papo com seus amigos, enquanto cinco só o fazem às vezes, três não utilizam abreviações e um deixou a opção em branco.

A pergunta: você usa *emoticons*? Obteve onze respostas afirmativas, oito negativas, três responderam às vezes e um deixou a opção em branco.

Entretenimento com os amigos/pura diversão levou doze alunos/as assinalarem o uso que o/a leva a participar de bate-papo, enquanto dois disseram que não conversam em salas de bate-papo, e dois na opção outros – indicaram que o motivo que os leva a este ambiente é relacionamento.

As abreviações de palavras e/ou expressões mais utilizadas com o seu significado são:

VC – você; TB – também; SMP – sempre; TB – tudo bom/ tudo bem/ ta bom; TD – tudo; PQ – por que; BJ – beijo / beijos; XAU – tchau; Ñ – não; SDS – saudades; OKAY – ok; TBM – tudo bom; PC – computador; TC – tecla; BLZ – beleza; ADD – adiciona; BJKS – beijocas; QM – quem; VZS – vezes; KSA – casa; NAUM – não; FLA

– fala; VLW – valeu; 9DADES – novidades; KD VC – cadê você; NIN/A – menino/a; Q\ - que; RS – risos; HJ – hoje; MSN-mesmo; ^-^ - feliz; TDB – tudo de bom; ROLE – sair de casa para algum lugar; O../ - oi; COL – risada sem graça.

O uso de abreviações utilizadas na internet não é reproduzido na sala de aula por dezoito alunos/as, enquanto cinco utilizam e outros cinco só o fazem às vezes.

Para a maioria – dezesseis alunos, escrever utilizando as abreviações da internet prejudica o seu aprendizado por que: “os professores não aceitam” (dois); “escrevemos errado” (sete); “prejudica o seu futuro na faculdade e no trabalho” (um); “porque pode se acostumar com as palavras” (cinco); “prejudica o meu português” (um); “porque esse é só um abreviamento” (um); “tenho que escrever o certo” (um); “estaremos mais influenciados na internet (um)”; “porque não vou poder usar na faculdade” (um).

Para os onze alunos/as que afirmaram que escrever dessa forma não prejudica o aprendizado, a justificativa da escolha apresentou as seguintes afirmações: “eu uso só na internet”; “porque é um jeito de se comunicar empregado”; “por tanto que saiba o significado”; “eu sei separar as duas coisas”; “não tenho”; “não vou fazer isso, escrever errado”; “eu consigo separar a internet da escola”; “você escrevendo então não uso”; “na hora de escrever você não lembra as palavras da internet”; “porque não influencia nada”.

Um quantitativo de quatorze alunos/as respondeu que acredita que a utilização da internet contribui para a ampliação da sua cidadania apresentando as seguintes justificativas: “posso precisar no futuro” (um); “porque tem muitas utilidades” (dois); “aprendemos” (dois); “é um jeito de se comunicar” (dois); “a internet explica todas as dúvidas” (três); “porque temos mais conhecimento do mundo” (quatro); “porque nos ajuda a entender a internet” (um); “nos coloca perto das pessoas e nos faz mais cidadãos” (um); “você entra em várias comunidades que tem de preconceitos, etc.” (um); “você conhece mais pessoas” (dois); “existem muitos sites educativos” (um); “existem muitos sites interessantes que nos ensinam muitas coisas” (um); “nós somos um cidadão, nós colocamos o CPF” (um); “porque aprendo coisas e conheço pessoas” (um); “pela internet nós descobrimos mais coisas” (um). Houve ainda dois alunos/as que marcaram que não acreditam que a utilização da internet contribui para a ampliação da sua cidadania, mas, não justificam o porquê e outros dois que deixaram à questão em branco.

Desse grupo apenas um, não acessa comunidades virtuais; dois não responderam, enquanto onze acessam para fazer amigos, oito para entretenimento e seis

assinalaram a opção outros, justificando que “as comunidades falam como somos”; “diversão”; “por ser ou gostar daquilo”; “não participo”; “porque pediram para eu entrar e/ou porque quis”.

Com relação à utilização que fazem dos recursos da internet, dezoito assinalaram entretenimento como resposta e oito ficaram com a opção outros, explicitada com os complementos: “diversão”; “procuro trabalhar e usa o *ORKUT*”; “música e imagem”; “publicar minhas fotos e conversar”; com a opção entretenimento e educativo, tivemos respectivamente três votos em cada dessas opções.

Os recursos da internet são acessados todo dia por dezoito alunos/as; semanalmente por oito; ocasionalmente por três e quinzenalmente apenas um.

Todos fazem pesquisa na internet, embora nove só utilizem esse recurso às vezes, contra dezenove que assinalaram sim.

Para dezesseis alunos/as manter contato com amigos pela internet é ótimo, enquanto para onze é bom e ainda existe um aluno/a que não mantém contato com amigos pela internet.

Quantas horas você fica conectado. Veja a resposta na tabela abaixo:

TEMPO	Até 1 hora	2-3 horas	4-5 horas	6-10 horas	Em branco
ALUNOS/AS	06	12	09	01	01

O horário de maior incidência para estar conectado é na parte da tarde, assinalado por quinze dos entrevistados, enquanto seis preferem estar conectados a noite, seguindo por dois que escolheram tarde/noite. Com uma marcação aparecem as opções: o dia inteiro; em branco; tarde, noite e madrugada; tarde e madrugada; noite e madrugada.

Sete alunos/as deste grupo assinalaram que não utilizam com frequência *lan house* e/ou *cyber*; dezoito acessam desse espaço o *ORKUT*; dezesseis vão conversar no *MSN Messenger*; nove pessoas utilizam para jogos (*CS*, *MU*, *GTA*, *Adventure*, *Dota*), três pessoas freqüentam para fazer pesquisa).

Quanto ao uso do celular temos dois alunos que não possuem aparelho celular; nove que não enviam mensagem de texto; nove que enviam a somente às vezes, sete assinalaram que enviam mensagens de texto.

Quando questionados sobre divulgar pedidos de ajuda que recebem, responderam assim: três divulgam, doze não divulgam, quatro divulgam eventualmente, um deixou em branco e oito disseram que se solidarizam, mas não divulgam.

A maioria esmagadora, vinte e três alunos/as não usa a Internet para divulgar campanhas, quatro o fazem às vezes e um aluno/a divulga.

Com relação à atuação dos *hackers* na Internet, vinte e dois vêem como uma invasão a privacidade alheia, três vêem como uma brincadeira e um acha legal poder “invadir” o computador alheio.

Dezesseis alunos/as conhecem pessoas que já tiveram seu *ORKUT* “hackeado” e doze não conhecem ninguém que tenha passado por essa situação.

Na opinião desse grupo quem invade o *ORKUT* alheio deve ser expulso do *ORKUT*, segundo dezessete pessoas, oito optaram por prisão e três por suspensão por um período.

As aulas no laboratório de informática para vinte e dois alunos/as facilitam o seu aprendizado, contra seis que julgam não facilitar o aprendizado.

Na última pergunta, sobre considerarem seus professores preparados para lidar com os computadores do laboratório da escola, vinte e um disseram que somente alguns estão preparados e sete disseram que sim, seus professores estão preparados.

### **3.1.3.2- O desencantamento**

Apresento a seguir a tabulação das respostas do questionário aplicado a treze professores/as (anexo 03). Deste grupo seis são professoras da turma escolhida para esta pesquisa. Embora sendo professora da escola e da turma, optei por não responder ao questionário por estar envolvida com a presente pesquisa.

Tivemos a resposta de um professor e de doze professoras. Suas idades variam, sendo um (20 – 30 anos); um (31 – 40 anos); três (41- 50 anos); três (51 e mais) e cinco não informaram a idade.

Quanto ao nível de escolaridade; oito possuem curso superior; três possuem pós-graduação; um tem mestrado e um doutorado.

Com relação à religião: quatro são católicos, um é protestante, oito são espíritas.

Os valores escolhidos em ordem decrescente de importância, estão na tabela a seguir:

Valores/ordem	1°	2°	3°	4°	5°
Respeito	2	2	1	2	3
Solidariedade	2	1	4	3	-
Espiritualidade	5	-	1	1	3
Cidadania	3	3	-	2	1
Ética	3	2	3	1	1
Outros	Justiça e diálogo / caridade				

Quanto à utilização do computador: onze utilizam em casa, cinco na escola, dois assinalaram a opção outros, sendo uma das respostas – computador do filho e um dos entrevistados não utiliza.

Com relação ao *ORKUT*, doze professores responderam que não participam da comunidade virtual da escola e um não respondeu a pergunta. No entanto com relação a outras comunidades no *ORKUT*, obteve-se o seguinte resultado, em relação aos temas a seguir:

Ética, religiosidade, solidariedade e ecologia foram assinaladas apenas por um professor/a em cada item; enquanto outros temas (educação) foram marcados por dois professores/as e seis professores/as disseram que não participam de comunidades.

Sete professores participam de fóruns nas comunidades virtuais do *ORKUT*, enquanto quatro só participam às vezes e dois não participam. Três enviam e *scraps*, seis não enviam e dois só o fazem às vezes. Três respondem aos *scraps* recebidos, seis não respondem e dois só respondem às vezes.

No *MSN Messenger*, oito conversam com amigos que conhecem presencialmente e quatro com amigos que conhecem virtualmente e um não é usuário dessa ferramenta.

O uso de palavras e/ou expressões abreviadas no bate-papo com os amigos: três utilizam, três não utilizam e três só utilizam às vezes.

Os *emoticons* fazem parte do bate-papo no *MSN Messenger* de apenas um/a professor/a, três fazem uso às vezes e sete não utilizam esse recurso.

Onze professores/as acreditam que escrever com abreviações no ambiente virtual prejudica o aprendizado na escola por que:

“O aluno não conhece mais a língua (pátria)”; “Continuam escrevendo com abreviações em outras situações e não se preocupam com a ortografia.”; “O aluno cria



este hábito.”; “Se a pessoa não estiver bem alfabetizada ela poderá não perceber a mudança de cenário.”; “A prática dessa escrita faz que a pessoa se esqueça como escrever corretamente.”; “Você perde o contato com a linguagem correta.”; “Vicia a linguagem escrita, já repleta de outros vícios.”; “Eles já escrevem errado normalmente, logo piora.”; “Forma “vícios” na escrita, prejudicando a ortografia.”.

Dois professores/as acreditam que escrever com abreviações no ambiente virtual não prejudica o aprendizado, justificando que “é um registro específico naquele ambiente.”.

A utilização da Internet para dez professores/as contribui para a ampliação da sua cidadania e justificam dizendo que: “Passa positiva (situação), apesar de muita porcaria.”; “Amplia conhecimentos e relacionamentos.”, “Socializa informação.”; “É muito abrangente em todos os aspectos.”; “Se não for usada apenas para disseminação de vírus e jogos pode congrega pessoas e pensamentos.”; “Tomo ciência de fatos que ocorrem na sociedade.”; “Aumenta o conhecimento incluindo direitos e deveres.”; “Pode propiciar discussões valiosas em qualquer contexto.”.

Para três professores/as a Internet não contribui para a ampliação de sua cidadania por que: “Depende de como é utilizada.”; “Cidadania é algo que resulta de uma educação jamais recebida pelo uso da Internet.”.

O que levou/motivou a participar de uma comunidade foi para os profissionais de educação dessa Escola: fazer amigos, entretenimento e informação; sendo que cada uma dessas opções obteve três votos.

A utilização dos recursos da Internet foi prioritariamente educativo, com onze marcações, seguida de oito para entretenimento e cinco assinalaram – outros (assistir filmes, informação, “tudo que preciso procuro na Internet”).

Quanto ao acesso a Internet, seis o fazem todo dia; três utilizam semanalmente e quatro só fazem uso ocasionalmente.

No que se refere ao uso para pesquisa, temos oito profissionais que sempre fazem uso e quatro que o fazem apenas às vezes.

O tempo que ficam conectados também varia, sendo que quatro ficam até uma hora; dois ficam entre duas a três horas; três ficam conectados entre quatro e cinco horas; dois ficam entre seis e dez horas e um/a fica mais de 10 horas “plugado/a.”.

O acesso ocorre preferencialmente à noite (seis), seguido de cinco que ficam o dia inteiro e um que se conecta no horário da manhã.

No item que se refere ao que você utiliza na *lan house* e/ou *cyber*, a maioria diz que não utiliza (oito), enquanto dois vêm o *ORKUT* e um assinalou *MSN MESSEGER* e outro diz que utiliza para jogos.

Todos são possuidores de aparelhos celulares, contudo quatro não enviam mensagens de texto, enquanto cinco o fazem às vezes e outros quatro assinalaram que enviam mensagens de texto do seu celular.

Oito professores/as se solidarizam e divulgam pedidos de ajuda que recebem para pessoas com problemas de saúde, enquanto um/a se solidariza, mas não divulga, um/a só divulga às vezes e dois não divulgam.

O uso da Internet para divulgar campanhas é praticado por dois professores/as, enquanto cinco não fazem esse uso e outros cinco o fazem às vezes.

A atuação dos *hackers* na Internet é vista como uma invasão por oito professores/as, enquanto outros cinco declaram que consideram essa invasão um crime/falta de respeito, de caráter, etc./ bandidos digitais/ falta de respeito, inveja e subdesenvolvimento ou ainda “como algo corporativo para testar a qualidade dos serviços de segurança e falta de solidariedade com uma imensa carga de egoísmo no nível individual (falta de ética e caráter).”.

Seis responderam que sim e outros seis responderam que não, quando foram consultados sobre conhecerem alguém que já teve o *ORKUT* “*hackeado*”.

Ser preso ou ser expulso foi a escolhida feita por cinco em cada uma das opções quando o assunto era a sua opinião sobre o que deveria acontecer com o *hacker* que invade o *ORKUT* alheio, outros foi a opção de dois professores/as que, no entanto não registraram a sua sugestão.

Quando questionados sobre se acreditavam que as aulas no laboratório de informática facilitam o aprendizado de seus alunos, as respostas foram: Sim, desde que usado com moderação e se houvesse um número racional de computadores e sala espaçosa foi a resposta dada por dez profissionais. Nessa questão apenas três assinalaram que não acreditam no uso do laboratório de informática como um facilitador do processo de aprendizagem.

Por fim, quando questionados sobre se considerarem professores/as preparados/as para atuar no laboratório de informática de sua escola, a resposta foi sim apenas para dois, que ainda assim registraram que “com computadores eficientes e poucos alunos”, enquanto a maioria esmagadora – onze – diz que não, por que: “Os cursos oferecidos não são suficientes para a prática de ensino dos alunos.”; “pois não

posso curso de informática.”; “pois como usuária ocasional, não domino totalmente, precisando muitas vezes de ajuda dos outros.”; “porque a SME (Secretaria Municipal de Educação) não deveria criar capacitações tão mínimas, porém cursos reais (e não “virtuais” que não resultam em aprendizado).”; “uso algumas coisas.”; “porque não tenho tanto conhecimento e, ocorre a presença de muito aluno numa sala apertada e poucos computadores.”.

Busquei apresentar o que foi respondido no questionário investigativo, porém, pelo fato de desenvolver minhas atividades pedagógicas nessa unidade escolar, pude conversar mais longamente e informalmente com os profissionais da equipe o que me permitiu uma visão mais ampla da realidade da escola a cerca das questões referentes ao/s uso/s do laboratório de informática e as atividades com os/alunos/as e sua inserção no universo virtual.

**CAPÍTULO 4**  
**Na busca de questões, tensões, reflexos. Os possíveis  
porquês.**

## Cap. 4 - Na busca de questões, tensões, reflexos. Os possíveis porquês.

“O problema está em saber se a escola vai ser capaz de ensinar a ler livros não só como ponto de chegada, mas também de partida para outra alfabetização, a da informática e das multimídias. Isso implica pensar se a escola está formando o cidadão que não sabe ler só livros, mas também noticiários de televisão e hipertextos informáticos.” (MARTÍN-BARBERO, 2000, p.58)

A capacidade de fazer uso das diversas tecnologias disponíveis, para acessar informações e/ou produzir novos conhecimentos, é condição essencial a leitores/escritores críticos, prontos a interagir com os diferentes tipos de texto e suportes textuais, bem como com os diversos modos de lê-los e produzi-los, sem se desviarem de seu roteiro de viagem ou se perderem nos atalhos dos múltiplos sentidos e formas.

Construímos novos conceitos, reformulamos idéias, fazemos associações, tecemos conexões e interligações por meio das várias leituras, dos vários conceitos e informações que digerimos.

Ampliamos, assim, as possibilidades de uso da palavra, instrumento privilegiado da comunicação e da constituição de conhecimentos e valores na vida cotidiana, seja por intermédio de uma folha de papel, da lente de uma câmera ou da tela de um computador, palavra escrita e/ou *escrita teclada*.. Enfim, produzimos linguagem, que, na perspectiva bakhtiniana, não pode ser concebida apenas como um sistema abstrato, mas também como uma criação coletiva, que integra um diálogo cumulativo entre o *eu* e o *outro*, entre muitos *eus* e muitos *outros*. As palavras são, assim, tecidas a partir de uma multidão de fios ideológicos, servindo de trama de todas as relações sociais em todos os domínios e a Internet é por natureza um espaço de experimentação, desenvolvimento de novas linguagens e de revoluções diárias.

TURKLE (1997, p.60-61) diz que: “*Construímos nossas tecnologias e nossas tecnologias nos constroem a nós mesmos em nossos tempos. Nossos tempos nos fazem, nós mesmos fazemos nossas máquinas, nossas máquinas fazem nossos tempos.*”

A reflexão que busco a partir das observações que fiz/faço nas escolas onde atuei/atuo, em especial, diz respeito as práticas desenvolvidas a partir da utilização dos laboratórios de informática e a construção e/ou saberes que os alunos/as trazem/constroem nesses espaços.

Percebo um infeliz descompasso entre nós, professores, acostumados a lidar com o suporte do livro de papel, o quadro de giz/quadro branco e algumas outras tecnologias (som, TV, DVD, entre outros) onde o produto final já é conhecido e precisamos lidar com um espaço onde o caminho se faz ao “navegar”, pois os *nós*, os *links* e *hiperlinks* permitem construções/reconstruções/desconstruções diferenciadas e, isso vem causando um pouco de insegurança e os/as alunos/as que se inserem nesse universo sem medo de errar, buscar, enfim de experimentar os diferentes usos dessa ferramenta.

Acredito que um dos motivos seja porque a nossa figura de detentores do saber fica ameaçada e precisamos assumir o nosso lugar de mediadores dessas outras construções

“[...] a principal função do professor não pode mais ser uma difusão dos conhecimentos, que agora é feita de forma mais eficaz por outros meios. Sua competência deve deslocar-se no sentido de incentivar a aprendizagem e o pensamento. O professor torna-se um animador da inteligência coletiva dos grupos que estão a seu encargo. Sua atividade está centrada no acompanhamento e na gestão das aprendizagens: o incitamento à troca dos saberes, a mediação relacional simbólica, a pilotagem personalizada dos percursos de aprendizagem, etc.” (LÉVY,1996,p.171)

O que se pode observar a partir da fala dos próprios professores, apresentada no capítulo três dessa dissertação, reflete o que tenho ouvido nos lugares onde atuo inclusive como capacitadora de informática educativa da rede municipal de educação do Rio de Janeiro, que é de estranhamento ao universo virtual, pouca familiaridade ao seu uso e principalmente a crítica ao uso de outras linguagens, especialmente o “*internetês*”, imputando a esse uso a causa dos problemas que envolvem o letramento de crianças e jovens hoje no nosso país.

A professora Maria Teresa Freitas(2008) utiliza a expressão “*estrangeiros digitais*”, definindo como: “*aquele que nasceu em outra cultura, na qual as tecnologias digitais ainda não estavam presentes*”, ao se referir aos professores. Eu prefiro utilizar a expressão “*geração analógica*”, como sinônimo da minha geração que nasceu e cresceu num tempo anterior ao desenvolvimento das tecnologias digitais.

O que importa, no entanto é refletir sobre por que temos dificuldade em lidar com essa tecnologia e pensar em uma forma de superarmos essa questão.

*“Os professores mostram-se receosos e inseguros diante das práticas internéticas de seus alunos, pois tem medo da novidade e sempre se viu*

*como detentor do saber; numa posição hierárquica superior em relação ao aluno e o centro de seu trabalho é ensinar e não o aprender.*

*O professor estrangeiro digital agora se vê diante de um aluno que, no que se refere ao uso do computador e internet, detém um conhecimento que ele não tem”.(FREITAS,2008)*

A apropriação crítica das diferentes tecnologias na escola envolve, necessariamente, o exercício cotidiano das trocas efetivas entre professores e alunos, buscando construir coletivamente novos conhecimentos, a partir dos diversos contextos de uso e produção dessas linguagens (programas e *softwares*, *sites*, fóruns, *chats*, etc).

A educação que cultiva a idéia do saber consolidado deve ser substituída pela que ensina e prepara a pessoa para o aprendizado permanente. Agora a escola é também um pólo de orientação diante do dilúvio de informações gerado e constantemente alimentado pela rede mundial de computadores.

A política educacional deve ser reformulada para absorver e utilizar as tecnologias intelectuais que amplificaram a inteligência humana e suas funções cognitivas. A memória foi ampliada pelos bancos de dados, pelos documentos em hipermídia e pelos arquivos digitais. A imaginação teve nas tecnologias de simulação um enorme avanço. O raciocínio pode atingir complexidade inimaginável nos modelos matemáticos escolásticos e nos mecanismos de inteligência artificial. A pesquisa dá saltos com o saber compartilhado entre cientistas espalhados pelo planeta, e a dedução lógica e a indução vão sendo secundarizadas pelas simulações de hipóteses com a realidade virtual.

O que está em jogo é o potencial de inteligência coletiva da sociedade. Não podemos aceitar um ensino que desconsidere esta conjuntura e leve para as comunidades socialmente carentes a noção de um saber falsamente imóvel ou de pouca mobilidade, uma formação tecnicista e mecanicista, típica da fase taylorista-fordista, centrada na linearidade e na escola piramidal, enquanto as elites são formadas para navegar no espaço dos fluxos, onde encontram informações que produzem conhecimentos e aprendem continuamente a aprender e a pesquisar.

Acredito que o professor será cada vez mais um orientador indispensável, um coordenador de expedições em busca dos saberes coletivos. Os grandes navegadores de outrora seriam hoje os exploradores do ciberespaço à procura de saberes e inovações.

As linhas gerais de uma política de inclusão digital-alfabetização tecnológica devem superar o mero ensino da informática, insuficiente para as necessidades de ampliação e consolidação da cidadania nas comunidades na era da informação.

O manuseio, a elaboração e a compreensão dos *softwares* são instrumentos primários de uma política de inclusão e alfabetização digital que deve incentivar o processo permanente de auto-aprendizagem.

“Peço apenas que permaneçamos abertos, benevolentes, receptivos em relação à novidade. Que tentemos compreendê-la, pois a verdadeira questão não é ser contra ou a favor, mas sim reconhecer as mudanças qualitativas na ecologia dos signos, o ambiente inédito que resulta da extensão das novas redes de comunicação para a vida social e cultural. Apenas dessa forma seremos capazes de desenvolver estas novas tecnologias dentro de uma perspectiva humanista.” (LÉVY,1999,p.12)

A tecnologia cria outra possibilidade de leitura e escrita, mas essa não substituirá o prazer de dobrar o jornal em quatro, de folhear as páginas de um livro, o gosto de sentir aquele cheirinho inconfundível de papel novo, a mania de dobrar a quina de cima e de sublinhar com a caneta o trecho que a gente gostaria de ter escrito.

MANGUEL (1977,P.159) diz que: *“é interessante observar a frequência com que um avanço tecnológico como o de Gutemberg – antes promove do que elimina aquilo que supostamente deve substituir”*.

Assim, se o livro não está com os seus dias contados e se a própria internet tem contribuído para divulgá-lo, que novas formas de leitura e escrita estão surgindo na atualidade? *“Com a tela, substituta do códex, a transformação é mais radical, pois são os modos de organização, de estruturação, de consulta ao suporte do escrito que se modificaram”* (CHARTIER,1994,p.101)

A nova produção das coisas, isto é, a mudança das coisas dá ao/a aluno/a uma lição originária e profunda que não posso compreender e isso implica um distanciamento entre nós dois que não é somente aquele que durante séculos separou pais dos filhos. Por isso digo que somos geração analógica e eles/elas são a geração digital.

Busquei identificar os valores desses jovens, frente aos avanços da cibercultura, desdobrando-se no que eles pensam, fazem e agem a partir desta tecnologia disponível. O que pude perceber na minha investigação de campo é que eles/elas não apenas a utilizam, mas criam novas tecnologias e também assumem uma autonomia/dependência, pois são capazes de lidar com o desconhecido, navegando e acessando informações, apertando os botões e fazendo/refazendo caminhos ao encontro de respostas e nas idas e vindas, lidando com os erros/acertos vão construindo seus saberes.



Sobre os valores que possuem esse jovem, hoje, considerando este momento caracterizado pela cibercultura e como ele age/reage frente a essas mudanças, pude perceber que a maioria está “atenada” com o que vem ocorrendo e procura valores éticos, constatada nas respostas sobre o problema dos *hackers*, a solidariedade na busca de soluções e auxílio ao próximo, sobre receber e se solidarizar com a divulgação de ajuda a doentes via *e-mail*, por exemplo.

Acreditam ainda, em sua maioria que a utilização da Internet contribui para a ampliação da sua cidadania, o que é bastante positivo por ser um indicativo de que estão à procura de valores e buscando utilizações que possam auxiliá-los no futuro, aprendendo e agregando saberes a partir dos sites, pesquisa na Internet, entre outras possibilidades.

Ao mergulhar no universo virtual e, ao mesmo tempo, estar engajada no cotidiano, como profissional na/da área de Educação, e comprometida com as questões contemporâneas que envolvem valores e outras linguagens, utilizar o espaço do laboratório de informática e estar conectada a esses jovens, via *chats*, *e-mail*, *MSN Messenger* e *ORKUT* me permitiram a observação de algumas questões.

Tenho tido a oportunidade de observar em cada geração de jovens que passa pela Escola, mudanças em seus hábitos e comportamentos. As roupas, as gírias, os “*points*”, os “*hits*” vão se modificando e as formas de relacionamento também. Algumas “coisas”, no entanto, permanecem, como, por exemplo, a busca por amigos, por ser aceito no grupo, por, enfim, encontrar a própria tribo.

Essa maneira informal de se expressar, atualmente bem representada pelo ‘Internetês’, se deve também à preocupação dos sujeitos em permanecer nos grupos de amigos, comunidades sociais em que, muitas vezes, estão inclusos. Em certas situações, as pessoas começam a utilizar gírias e expressões próprias de sua tribo com a finalidade de serem aceitos neste grupo.(VANETTI, L, 2008)

Eles buscam, segundo a pesquisa apresentada no capítulo anterior, entretenimento com os amigos e/ou pura diversão quando participam das salas de bate-papo, outro motivo que os leva a este ambiente é relacionamento, ou seja, a busca para estarem inseridos no grupo, considerando em sua maioria, ótimo manter contato com os amigos pela Internet. A maioria esmagadora utiliza a “*escrita teclada*”, enquanto apenas três alunos/as não utilizam essas abreviações.

Quando desenvolvi o projeto do “Dicionário de linguagens usadas na Internet”, também pude observar que a maioria fazia uso das abreviações e que cada tribo tinha os seus próprios códigos e eles/as contavam que ficavam horas a fio teclando com os amigos.

Acredito que a produção desse glossário com os usos mais comuns da Internet (do ponto de vista deles/as), possa servir de contribuição para os pais e professores, que buscam entender essa outra linguagem a fim de que possam se apropriar dela, ampliando assim a sua relação com essa juventude *on-line*, mostrou/demonstrou o enorme interesse que eles/elas apresentam quando o assunto é tecnologia. O resultado final, por questão de tempo para sua finalização, ficou aquém do esforço e empenho de ambas as turmas.

A pesquisa mostrou ainda que, a maioria não reproduz em sala de aula as abreviações utilizadas no universo virtual, e isso também fica evidenciado quando aplico atividades, onde a maioria realmente não utiliza essa linguagem. Acredito que os motivos para isso seja o medo do professor/a não aceitar a tarefa e por saberem diferenciar os espaços (real e virtual).

Esses jovens estão buscando se apropriar dessas linguagens que consideram importante para a sua vida, inclusive do ponto de vista profissional. Esta afirmação fica evidenciada nas justificadas apresentadas no questionário investigativo e na sua fala cotidiana, quando conversamos com eles/as a cerca do seu futuro.

A maioria possui e utiliza *e-mail*, envia *scrap*, ou seja, está ou busca estar inserido nesse novo universo, “surfando” na rede, utilizando a “*escrita teclada*” e aprendendo autonomamente essa linguagem.

Na elaboração do instrumento de coleta de dados utilizei a técnica da interrogação em um tópico criado no fórum da comunidade da escola no *ORKUT*, onde inferi na enquete a pergunta: “Vc participaria de uma pesquisa para um trabalho sobre juventude *on-line*?”, apresentando as seguintes opções para resposta: sim; não; sim e enviaria a vc um *scrap* com meu *e-mail*; sim, mas não enviaria meus dados por *scrap*.



Acesso à página da comunidade da escola em 19 de julho de 2008.

Até o dia 19 de julho de 2008 haviam respondido a enquete sessenta e seis pessoas, no entanto só uma registrou seu comentário, ficando por isso impossibilitada de capturar narrativas desses jovens a cerca das questões: escola, novas linguagens e valores.

Do ponto de vista da escola pude verificar que ela está desenvolvendo sua proposta pedagógica sem considerar muitas vezes essas mudanças. A informática não é prioridade e em muitas escolas municipais, onde os laboratórios ficam fechados e/ou quase sem uso, diretores não permitem o acesso, com medo de que se danifique o material ali contido e boa parte do corpo docente se sente incapaz de utilizar essa ferramenta, apesar da existência de capacitações para os que se dispuserem a participar e possuem disponibilidade de horário para se inserirem nos horários e locais propostos pela Secretaria Municipal de Educação/RJ.

Nas escolas que fazem efetivamente uso dos laboratórios, ocorre que a manutenção feita pelos funcionários lotados na CRE (Coordenadoria Regional de Educação) deixa a desejar, pois os mesmos não podem estar em todos os lugares ao mesmo tempo e não é dada autonomia a cada escola, para inserir programas, passar anti-vírus e/ou providenciar o reparo dos equipamentos, o que torna a utilização ainda mais precária. Inexiste uma estratégia que a Unidade Escolar possa lançar mão para formar mais e melhor os seus alunos, considerando-se o uso da informática como

componente importante nesse processo e não meramente uma ferramenta de entretenimento.

Pude observar ainda que a maioria dos professores/as da escola desconsidera e/ou não conhecem a cibercultura e, por isso não a explicitam na sua prática cotidiana e uma minoria nesse grupo tenta se inserir nesse novo universo virtual e integrá-lo as suas práticas. E estou desenvolvendo esta pesquisa num espaço considerado privilegiado, pois, nesta equipe de professores/as existem seis capacitadores em informática educativa, que participam das atividades desenvolvidas pela Divisão de Mídia e Educação/SME para a qualificação profissional continuada e em exercícios dos profissionais da Rede Municipal que se encontram lotados/as em escolas que possuem laboratórios de informática.

Os professores não acreditam que a Internet possa contribuir para o aprendizado dos seus alunos, a exemplo do que aconteceu no século passado, quando as escolas foram dotadas de TV e aparelhos de videocassete, que num primeiro momento assustaram e amedrontaram vários profissionais que julgavam que seriam substituídos pelos novos equipamentos eletrônicos e, que mais tarde pode-se constatar o enriquecimento trazido por essas ferramentas para o trabalho pedagógico e não como substitutos do professor/a.

Muitos dos profissionais ainda não se deram conta que muitas e profundas mudanças aconteceram e estão acontecendo no mundo, a revolução técnico-científica das últimas décadas provocam uma infinidade de mudanças, como diz SANTOS(1987,p.5):

(...)“Quando, ao procurarmos analisar a situação presente das ciências no seu conjunto, olhamos para o passado, a primeira imagem é talvez a de que os progressos científicos dos últimos trinta anos são de tal ordem dramáticos que os séculos que nos precederam – desde o século XVI, onde todos nós, cientistas modernos, nascemos, até ao próprio século XXI – não são mais que uma pré-história longínqua” (...)

Acredito que fazendo uso das novas tecnologias, com um elemento enriquecedor e eficaz podemos facilitar a construção da aprendizagem, onde as reflexões sobre concepções de conhecimento e inteligência como fatores que interferem nas considerações sobre aprendizagem levam-nos a percepção de que aprender não é um processo individual, nem mesmo limitado às relações professor/aluno. Ao contrário, é

um processo que se dá inserido em um grupo social com vida própria, com interesses e necessidades dentro de uma cultura peculiar.

*É pensar sobre o processo que promove a aprendizagem.* (PAPERT, 1994,p.100).

Produzindo, pensando sobre o próprio processo de produção e nas relações estabelecidas, que passam também pelo afetivo é que se estimula a aprendizagem.

As relações do entorno dentro de uma perspectiva de aprendizagem investigativa não se reduz a métodos de ensino ou processos de aprendizagem. Na sala de aula, o saber não é somente transmitido por um e aprendido pelos outros. Ensinar e aprender com significado sugere interação, disputa, concordância, rejeição, caminhos diversos, percepção das diferenças, busca constante de todos os que estão inseridos na ação da aprendizagem.

Quando ocorre a procura pela coerência entre o discurso e a prática docente é necessário adotar ações educativas que, podem facilitá-la junto aos educandos e, mais do que reproduzir procedimentos é preciso que nós, educadores, possamos refletir sobre todas as mudanças que são indispensáveis para que passemos da intenção à ação de transformar a escola num lugar mais humano, mais justo e mais acolhedor para quem nela busca uma formação cidadã.

Segundo Alves (2001,p.2), *Para se tornar um bom usuário das novas tecnologias, o professor, assim como o aluno, deve ser também produtor.*

Para isso as aulas devem se transformar em espaço de debate e negociação de concepções e representações da realidade, um lugar onde o conhecimento é compartilhado e no qual os/as alunos/as sejam vistos como pessoas capazes de construir, reformular e integrar idéias, tendo a oportunidade de interagir com outras pessoas, com objetos e situações que exijam envolvimento, disponibilidade de tempo para refletir acerca de seus procedimentos, de suas aprendizagens, dos problemas que têm a suplantam.

Os/as alunos/as devem trazer para a aula, tanto seus conhecimentos e concepções quanto seus interesses, preocupações, inquietações e desejos para que estejam envolvidos num processo vivo, no qual o jogo de interações, conquistas e concessões provoquem o enriquecimento de todos.

Para que se consiga atingir o objetivo, é necessário experimentar, ir, voltar, acertar, errar, tentar, pesquisar, fugir, voltar, refletir, tentar novamente. Nessas idas e vindas é possível ter mais clara a visão do todo e do que realmente é mais importante no trabalho que se está desenvolvendo, sem se esquecer que o/a professor/a

é um/a facilitador/a /problematizador/a para que ocorra aprendizado. O/a professor/a deve antes de tudo apaixonar-se pelo seu trabalho, de tal forma que contagie a todos a sua volta com as suas idéias e propostas.

Uma idéia muito defendida, em relação ao papel do computador na educação, é que o computador facilita o processo ensino/aprendizagem. Essa idéia está ligada à generalização do fato de que o computador entrou na vida do homem para facilitar.

O uso do computador na educação tem como objetivo promover a aprendizagem dos/as alunos/as e ajudar na construção do processo de conceituação e no desenvolvimento de habilidades importantes para que ele/a participe da sociedade do conhecimento e não somente facilitar o seu processo de aprendizagem.

*O principal objetivo da escola compatível com a sociedade do conhecimento é criar ambientes de aprendizagens que propiciem a experiência do "empowerment"*<sup>33</sup> (VALENTE 1999,p.43), pois as experiências comprovam que em um ambiente rico, desafiador e estimulador, qualquer indivíduo será capaz de aprender algo sobre alguma coisa.

A inserção de novas tecnologias educacionais torna-se plenamente justificável à medida que as possamos utilizar dentro de uma proposta de trabalho que tenha por objetivo incentivar o ensino e promover a aprendizagem.

Os computadores e demais tecnologias introduzem mudanças significativas no ambiente escolar: interferem nas formas de aprendermos, nos nossos processos cognitivos, nas nossas apreensões, percepção e compreensão do mundo e do universo.

A grande tônica que tem impulsionado ações empreendedoras do homem, hoje, é a consideração de mudança como fator-chave para o desenvolvimento, como porta aberta às oportunidades que apontam para o novo e o diferente. Porém, mudanças substanciais, muitas vezes, não ocorrem simplesmente ao acaso. Grande parte das conquistas científico-tecnológicas que transformaram significativamente setores da vida e das atividades humanas surgiu através da pesquisa, o que significa dizer que foram altamente planejadas e organizadas para atingir resultados previstos.

O notável impulso científico-tecnológico ocorrido durante as duas últimas décadas vem gerando um ritmo de crescimento sem precedentes na história humana e

---

<sup>33</sup> Oportunidade dada às pessoas para compreenderem o que fazem e o que são capazes de produzir.

têm produzido grandes impactos na sociedade, de forma a alterar as principais forças que a governam, inclusive.

Isso tem causado forte repercussão nas organizações, nos governos, nas instituições sociais e nas relações entre as pessoas, as quais necessitam alterar as suas formas de agir para se adequar à nova realidade. Nota-se, porém, que as rotinas físicas ou intelectuais realizadas pelas pessoas dentro de uma empresa são mais rapidamente alteradas ou modificadas, se comparadas à velocidade com que alterações semelhantes possam ocorrer, por exemplo, dentro de uma escola. Segundo Papert (1994 p. 18):

*“O problema na educação apresenta um elemento adicional. A maioria dos Conservadores honestos está trancada na suposição de que o estilo da Escola é o único estilo, pois jamais viram ou imaginaram alternativas convincentes para a capacidade de comunicar determinados tipos de conhecimento”.*

O que acontece quando o aprender para depois fazer precisa ser pronta e imediatamente substituído pela ação concreta do aprender fazendo ou, melhor dizendo, do fazer aprendendo ou do executar durante o aprendizado? Se acreditarmos que o verdadeiro sentido do ensinar está intimamente ligado às reais necessidades do aprendiz em utilizar o produto de sua aprendizagem direta e imediatamente quando, diante de situações-problema, precisa experimentar e ter a oportunidade de encontrar as suas próprias respostas então podemos pensar numa melhor forma de aproveitamento para a utilização dos microcomputadores no processo de ensino-aprendizagem, coerente com esta convicção.

Segundo Maturana (1995,p.68): *“Todo fazer é conhecer e todo conhecer é fazer”.*

Como preparar nossas crianças para a convivência diante de uma multiplicidade de fatores, coisas, fatos, homens, acontecimentos, se muitos de nós ainda pensam que família é um grupo de pessoas, vivendo sob o mesmo teto, constituído de pai, mãe e filhos? – ainda que algumas delas possam ser diferentes. Como conceber que tal fala possa encerrar a discussão em sala de aula?

As dinâmicas de trabalho adotadas pelos professores ainda em larga escala restritas aos conteúdos dos livros didáticos, não raro, seguem a lógica contida na própria acepção da palavra *conteúdo*, em que está implícita a idéia daquilo que *se contém alguma coisa, que se encerra em si*.

“As relações de contigüidade estabelecidas no objeto impresso se opõe a livre composição de fragmentos indefinidamente manipuláveis; a captura imediata da totalidade da obra, tornada visível pelo objeto que a contém, ela faz suceder a navegação de longo curso entre arquipélagos textuais sem margens nem limites. Essas mutações comandam inevitavelmente, imperativamente novas maneiras de ler, novas relações com a escrita, novas técnicas intelectuais. Se as revoluções da leitura precedentes fizeram-se sem mudar as estruturas fundamentais do livro, não é isso que irá acontecer em nosso mundo contemporâneo. A revolução iniciada é antes de tudo, uma revolução dos suportes e formas que transformaram o escrito.” (CHARTIER,1994,p.101)

No entanto, segundo o resultado do instrumento de coleta de dados aplicado, apenas dois professores/as acreditam que escrever com abreviações no ambiente virtual não prejudica o aprendizado, justificando que “é um registro específico naquele ambiente”, enquanto a maioria vê a utilização da “escrita teclada” como desconhecimento da norma culta da língua, com perda de contato com a linguagem considerada correta, responsabilizando o suporte tecnológico pelos erros de ortografia e a criação de vícios da linguagem escrita por parte de seus/suas alunos/as, sem se dar conta de que a língua é viva e que ao longo da história sofre interferências e modificações.

Através da construção de um patamar teórico, caminhamos em busca de uma perspectiva de ação pedagógica que possa vislumbrar a integração das novas tecnologias aplicadas ao ensino na educação formal, fundamentada no conhecimento de como ocorrem alguns dos processos mentais que levam o cérebro do homem a agir desta ou daquela maneira na resolução de problemas, nos conhecimentos da Psicologia Cognitiva que apontam em que medida as interações com o objeto (Piaget) e a intervenção do “outro” podem contribuir para desencadear a ação cognitiva no aprendiz (Vygotsky,1984) e também através de reflexões sobre a Psicologia Social e a Ecologia Cognitiva que remetem ao papel que as tecnologias intelectuais podem exercer no contexto das instituições humanas (Lévy,1993).

As possibilidades de interação com o computador e as multimídias têm-nos conduzido a novos estágios de aprendizagem; têm ativado em nós outros processos cognitivos; têm-nos feito percorrer mais intensamente os diferentes caminhos mentais que nos levam a elaborar pensamentos; têm estimulado e exercitado intensamente a nossa imaginação de uma forma que esta dificilmente seria atingida se estivéssemos ante outros meios convencionais de interação com o ambiente.

Esta compreensão é hoje fundamental, considerada a urgência de estabelecermos uma nova proposta de ensino correspondente às atuais necessidades e possibilidades; de



criarmos uma nova *visão pedagógica* em que a aprendizagem ora deverá encontrar-se subsidiada pela mediação do professor através dos recursos da oralidade, da fala; ora o suporte do livro didático é quem deverá auxiliá-la; ora o computador com seus textos fugidios, seus ícones, sons e imagens é quem estará contribuindo com a didática. Evidentemente, cada um destes recursos oferece um potencial diferente e pode atuar de forma singular no nosso sistema cognitivo de forma a desencadear o tipo de aprendizagem almejada, seja em nível conceitual ou de procedimentos, ou até mesmo de atitudes a serem desenvolvidas pelos alunos.

Conhecer as possibilidades de cada um destes recursos e dos demais que porventura possam surgir é um dos primeiros passos a serem dados rumo à informatização do ensino e ampliar posteriormente, estas possibilidades através da conjugação destes recursos com os diversos conteúdos do ensino, do estabelecimento de conexões de uns com os outros, de modo a exercitar uma infinita multiplicidade de transformações, de composição, de invenção, de criação, originadas no dinamismo do processo da construção de conhecimentos.

A possibilidade de assegurar um ensino mais democrático tem no computador e, mais precisamente em computadores ligados em rede, via Internet, terreno fértil e propício. No ciberespaço cada um tem assegurado a sua vez de participar, não mais e apenas como ouvinte ou espectador, como o fomos durante as últimas décadas, durante o império do rádio, do cinema ou da televisão. Neste sentido, o computador reconquista o espaço do público à medida que possibilita a volta, o retorno da informação, agora modificada pelo individual, recriada, reconstituída a cada nódulo desta imensa rede. Existe aí o restabelecimento do diálogo múltiplo e plural que assume novas configurações e reinventa o espaço social.

Pensamos que ao se adotar o computador em sala de aula, amplia-se às possibilidades de não mais realizarmos trabalhos apenas sob a ótica de vencer conteúdos, pois a própria dinâmica de interação com a máquina e com os outros estudantes alarga os horizontes. Quanto aos textos, poderíamos, após prévia elaboração e tomada de decisão acerca dos objetivos a serem atingidos, acrescentar trabalhos utilizando hipertextos, assegurando assim a reescrita, a reelaboração e a reinterpretação em nível pessoal.

*“Nessa visão, o hipertexto pode ser visto como um evento textual-dialógico. Cada ponto é um nó de onde se pode partir para cumprir uma*

A utilização dos microcomputadores no processo de ensino – concebida sob o prisma de se privilegiar a aprendizagem – sob o desafio de se abordarem *temas* interessantes, trabalhados interdisciplinarmente, considerando mais as possibilidades destes serem recriados pelos alunos dentro dos moldes das infinitas possibilidades de construção de um hipertexto, pode ampliar os benefícios da aprendizagem almejada e talvez até nos fornecer a chave para inovações na escola.

O contexto atual exige de nós, uma das práticas mais importantes que é a do conhecimento construído, buscado pelo grupo, partilhado. A criatividade passa a ser o ponto alto, num momento em que novos caminhos de aprendizagem podem ser valorizados. Isso legitima o conhecimento, pois o expõe a críticas, a divergências e, é claro, enriquece a pesquisa de todos.

Nesta troca de experiências entre alunos e professor, duas posturas são impensáveis: Aquele velho medo de errar e o medo de dizer “não sei”. Uma postura nesse estilo, desarmada e aberta, nos aproxima muito mais daqueles que orientamos e possibilita que sejam construídas relações afetivas mais verdadeiras.

Espero sinceramente que essa pesquisa possa contribuir, ainda que singelamente, para a construção de propostas e práticas educacionais que, nos levem a ampliação do espaço escolar como um lugar onde se vive o aprender a aprender e, as ferramentas tecnológicas possam dar o suporte que professores/as e alunos/as necessitam para essa construção, forjando a nossa cidadania e criticidade, tão necessárias nesse mundo assolado por guerras, violência, intolerância e individualismo.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

## Considerações Finais

A presente pesquisa é o resultado de minha experiência profissional e inquietações no que se refere à utilização das tecnologias no ambiente escolar e mais especificamente os computadores conectados à Internet.

Busquei através de narrativas, descrever o encantamento e o desencantamento acerca dos usos dessa ferramenta pela juventude e os professores/as da Escola Municipal Profª. Felicidade de Moura Castro, localizada na Taquara, um bairro localizado na zona oeste da cidade do Rio de Janeiro, onde atuo como professora de geografia.

A escola desenvolve seu fazer pedagógico a partir de um Projeto Político Pedagógico, que busca valorizar o espaço escolar e onde elaborei projetos relacionados ao uso do laboratório de informática, os conteúdos a serem desenvolvidos e as competências que acredito serem importantes no tempo presente, onde cada vez mais necessitamos conhecer os recursos do computador e da Internet.

Houve de imediato um grande interesse desses jovens nos usos do laboratório e mesmo os que não possuem essa ferramenta a conhecem ou buscam conhecê-la nos espaços onde transitam.

Em 2005 meu projeto foi levar duas turmas recém-chegadas à escola ao laboratório onde buscou-se uma alfabetização digital, com a criação de *e-mails* e pesquisas na Internet que culminou com a produção de um trabalho sobre um município do Estado do Rio de Janeiro.

Em 2006, o projeto consistiu em lidar com páginas da *web*, salas de bate-papo, *Orkut*, *MSN Messenger*, *blog*, *fotoblog*, *lan house* e *cyber*, buscando ainda, a utilização das expressões/palavras utilizadas nesses espaços, denominada *escrita teclada* (FREITAS,2002) e elaborando um “Dicionário de linguagens usadas na Internet”, nome criado pela aluna de uma das turmas envolvidas.

Eles/as criaram ainda as capas, escreveram a apresentação e na mostra feita pela escola o trabalho despertou grande interesse, não somente dos alunos/as das outras turmas, como dos responsáveis e professores, que se interessaram em adquirir uma cópia do material e assim conhecerem melhor aqueles termos usados pelos seus filhos/alunos, que não estavam ainda incorporados aos seus usos cotidianos.

Na hora do recreio, os estudantes dão seu recado pelas rádios escolares. Recados, pesquisas e projetos que também podem ser conferidos na rede mundial de computadores. Hoje a internet hospeda várias páginas das escolas da Rede Municipal de Ensino. Além da linguagem web, os jovens também já dominam técnicas de vídeo, produzem animações e ensaios fotográficos. Isso sem contar a elaboração de informativos, jornais e livros eletrônicos [...] (NÓS DA ESCOLA, 2002,p.22)

Em 2007, para favorecer o desenvolvimento dessa pesquisa, elaborei uma pesquisa roteirizada para os alunos/as das turmas que estiveram envolvidas no projeto de 2005 e os professores/as daquelas turmas e alguns outros professores/as que se dispuseram a responder. O resultado encontra-se descrito no capítulo três dessa dissertação e considero que apenas do pequeno universo envolvido, permite pensar sobre as tecnologias, seus usos e apropriações que vem sendo feitas pela escola.

Cabe ressaltar que foi possível perceber o grande interesse que a utilização e o conhecimento das ferramentas, novidades e tudo que cerca o computador para esses jovens e ao mesmo tempo, para a maioria dos professores/as a dificuldade de se inserir nesse contexto, considerando o desconhecimento, a falta de tempo para investimento e aperfeiçoamento, enfim a nossa desqualificação nesse campo.

Cumprir informar que nessa escola temos um grupo de professoras que fazem parte da equipe que promove as capacitações da formação continuada para os profissionais da rede municipal interessados em se inserirem no mundo virtual e fazer as apropriações necessárias para poder usar a ferramenta na construção de conhecimentos e desenvolvimento de projetos no ambiente escolar.

Não foi minha intenção entrar no embate entre a norma culta da língua e “*internetês*”. O que, na verdade investiguei foi a possibilidade de experimentar uma busca pelas interpenetrações de outras linguagens.

Não procurei a dicotomia, não me interessa o antagonismo, mas questionar a hierarquização que naturaliza e restringe as condições de possibilidades de usos complementares de outros recursos.

O professor mediador não será substituído por uma máquina. Mas poderá contar com o apoio da tecnologia de informação e comunicação para repensar e atualizar os paradigmas da educação que vem desenvolvendo com seus alunos, ampliando o resultado de seu trabalho. Ao contrário do que pensa um grupo de profissionais da educação, onde essa ferramenta tem mais dificuldade e lentidão na utilização e talvez por isso, não vislumbram possibilidades de utilização com a finalidade de alcançar

resultados positivos e ao mesmo tempo se inserir nesse outro paradigma educacional.

O modelo adotado no século passado é incompatível com os avanços tecnológicos disponíveis. A aula baseada na combinação exclusiva quadro negro/giz, que já era considerada ultrapassada, agora se tornou inviável. Como se dará tal transformação de forma e conteúdo? Não existem respostas prontas, mas alguns aspectos devem ser considerados na busca do caminho a tomar.

Mas não basta apenas instalar computadores nas salas de aula. É preciso criar uma cultura de uso das tecnologias de informação e comunicação para a escola - uma cultura que facilite a alunos/as e professores/as se colocarem como protagonistas, e não como "consumidores".

Outro ponto importante é que a cultura do uso da tecnologia, além de preparar o jovem para as demandas do mercado de trabalho, contribua de maneira inovadora para o exercício pleno da cidadania. Tal preocupação tem papel relevante, já que o analfabetismo digital surge no século 21 como um dos fatores agravantes da exclusão social.

“Na mídia como na educação, é necessário tomar consciência do fato de que uma verdade é provisória, sempre transitória. Por outro lado, ‘a verdade não é eu objeto, nem meu sujeito, mas meu projeto’”, como explica Bachelard. O projeto subentende uma construção em direção à qual vamos, que implica nossa responsabilidade, nosso modo de apropriação do saber.” (PORCHER, apud FREIRE e GUIMARÃES, 2003, p.35)

Nesse cenário marcado pela instantaneidade e provisoriedade, ontem e hoje, agora e depois se misturam e se confundem, por isso penso que uma escola sintonizada com as demandas de seu tempo, pressupõe a busca e o desenvolvimento de ações que favoreçam a reflexão e a busca sobre a sociedade que temos/queremos.

Este repensar favorece o cultivo de práticas em que *lógica do ter* ceda lugar à *lógica do ser*, pautada por valores humanos, de modo que todos nós, que educamos e somos cotidianamente educados, possamos atribuir a cada dia, novos sentidos para o exercício da cidadania e construção de uma sociedade mais justa e fraterna.

Aos educadores, mais do que nunca, cabe, entre outros fazeres, o de (re)pensar sua ação, percebendo-se também como protagonistas nesse processo. Dessa forma, em vez de se ficar entre rejeitar ou negar a presença da tecnologia na escola, é preciso buscar conhecê-la e aprender a lidar com ela no contexto do projeto político pedagógico

presente nas unidades escolares, onde a atuação de cada um irá contribuir para enriquecer e aprimorar a educação.

Paulo Freire (2003,P.30) nos aponta que, para construir o amanhã, é necessário, a partir da compreensão do ontem, entender e refletir sobre o hoje, o que implica *”a responsabilidade ética do ser humano como ser da decisão, da ruptura e da opção.”*

O dicionário produzido pelas turmas, bem com os questionários investigativos aplicados àquele grupo foram inseridos nos anexos, assim como um *cd-rom* com a produção de um vídeo mostrando a escola (seu entorno, os espaços pedagógicos e alguns dos alunos/as, professores/as e direção), as imagens capturadas durante a realização e a culminância dos projetos desenvolvidos por mim nesse espaço, tudo isso foi fundamental para o desenvolvimento dessa dissertação.

A edição do vídeo foi realizada pelo meu filho Claudio Lemos, grande incentivador/motivador da minha busca e inserção no campo da tecnologia.

A capa *do cd-rom* foi feita pelo amigo e cartunista Zope, artista que retratou talentosamente as minhas idéias numa outra linguagem.

A pesquisa focalizou o relato acerca do cotidiano de jovens e professores/as de uma escola pública, no que diz respeito ao conhecimento e utilização de outras tecnologias e outros debates poderão ser feitos em outra oportunidade.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Maria Isabel e EUGÊNIO, Fernanda. O espaço real e o acúmulo que significa: uma nova gramática para se pensar o uso jovem da internet no Brasil. In: NICOLACI-DA-COSTA, Ana M. (org). **Cabeças Digitais: o cotidiano na era da informação**. Rio de Janeiro: Ed. PUC - Rio: São Paulo, Loyola, 2006.

ALMEIDA, Maria Isabel Mendes de e TRACY, Kátia Maria de Almeida. **Noites Nômades: espaço e subjetividade nas culturas jovens contemporâneas**. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

ALVES, Nilda e GARCIA, Regina L. (Orgs) **O Sentido da Escola**. 3ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

\_\_\_\_\_. **Entrevista ao Jornal do Brasil**, Rio de Janeiro, 18 de março de 2001.

\_\_\_\_\_. **Espaço e tempo de ensinar e aprender**. In: CANDAU, Vera Maria (Org). Anais do X ENDIPE – Linguagens, espaços e tempos no ensinar e aprender. Rio de Janeiro: DP&A, 2000:21-33.

BENEVIDES, Maria Victoria de Mesquita. **Conversando com os jovens sobre direitos humanos**. In: NOVAES, Regina e VANUCHI, Paulo (Orgs.) Juventude e Sociedade: trabalho, educação, cultura e participação. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo. 2004.

CHARTIER, R. **A ordem dos livros**. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 1994.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano 2. Morar, cozinhar**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1996.

\_\_\_\_\_. **A invenção do cotidiano. 1. Artes de Fazer**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

FAGUNDES, Lea C. Tecnologias e aprendizagem: uma nova cultura em Educação. 1º Congresso de Educação – CEC. Out/2000.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 4 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.

FREIRE,P; GUIMARÃES,S. **Sobre Educação (diálogos)**.3ed.São Paulo:Paz e Terra,v.2,2003.

FREITAS, M. T. A.**III Simpósio Internacional sobre a Juventude Brasileira**.Sessão de comunicação. Goiânia, jun.2008

\_\_\_\_\_. **Letramento Digital e Aprendizagem na era da internet: um desafio para a Formação de Professores**. Projeto de pesquisa encaminhado ao CNPq.2003.

\_\_\_\_\_.**Escrita teclada:Uma nova forma de escrever?** Trabalho apresentado no GT10.In:XXIII Reunião Anual da ANPED, Caxambu,2000.

\_\_\_\_\_. **A construção/produção da escrita na internet na escola: uma abordagem sócio-cultural**. Projeto de pesquisa encaminhado ao CNPq.1999.

GENNARI, Maria Cristina. **Minidicionário Saraiva de Informática**.São Paulo:Saraiva,2001.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo:Atlas,1991.

GRINSPUN, Mirian Paura S. Z.e MANESCHY, Patrícia (Orgs.).**Juventude:caminhos e desafios**.Coletânea,V.2.Rio de Janeiro: J. Pereira,2005.

\_\_\_\_\_. **Notas de aula**. 2006.

GROPPO, Luís Antonio. **Juventude: ensaios sobre sociologia e história das juventudes modernas**. Rio de Janeiro: DIFEL, 2000.308p.

KENWAY. J. **Educando cibercidadãos que sejam “ligados” e críticos**. In: SILVA, L.H. da (Org) **A Escola Cidadã o contexto da globalização**. Petrópolis:Ed. Vozes, 2001,p.99-120.

LÉVY, P.**Cibercultura**. São Paulo:34, 1999.

\_\_\_\_\_.**A revolução contemporânea em matéria de comunicação**. In: MARTINS, F. M.; SILVA, J. M. **Para navegar no século XXI – tecnologias do imaginário e cibercultura**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 1999.

\_\_\_\_\_. **A inteligência coletiva. Por uma antropologia do ciberespaço.** São Paulo: Loyola, 1998.

\_\_\_\_\_. **O que é virtual?** Rio de Janeiro: Editora 34, 2 ed. 1996.

\_\_\_\_\_. **As tecnologias da Inteligência. O futuro do Pensamento na Era da Informática.** São Paulo: 34, 1993.

MACHADO, I. **Os gêneros e o corpo do acabamento estético.** In: BRAIT, B. (org.) **Diálogos com Bakhtin.** Curitiba: UFPR, 1996. p. 262

MANGUEL, A. **Uma história da leitura.** S. Paulo: Companhia das Letras, 1997, p. 159.

MARTÍN-BARBERO, J. **Desafios Culturais da Comunicação à Educação. Comunicação e Educação.** São Paulo: Segmento/USP, n° 18, maio/set. 2000, p. 51-61.

MARTÍN-BARBERO, J.; MUÑOZ, S. (Coord.). **Televisión y melodrama.** Bogotá: Tecer Mundo, 1992. p. 20.

MULTIEDUCAÇÃO. Editora: Prefeitura do Rio, 1996, p. 132.

NÓS DA ESCOLA. Rio de Janeiro: Empresa Municipal de Multimeios, n. 11, p. 21-23, 2002.

PAPERT, Seymour. **A máquina das Crianças: repensando a escola na era da informática.** trad. Sandra Costa. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

PASOLINI, P. **Os jovens infelizes.** S. Paulo: Brasiliense, 1990. p. 133

PRETTO, N. de L. **Uma escola sem/com futuro.** 4. ed. Campinas, São Paulo: Papirus, 2002.

RAMAL, Andréa C. **Educação na cibercultura: hipertextualidade, leitura, escrita e aprendizagem.** Porto Alegre: Artmed, 2002.

\_\_\_\_\_. **“Internet na Educação”** in Rio de Janeiro: Revista Guia da Internet. BR. Ediouro, n° 12, 1997.

SANTOS, Boaventura de S. **As tensões da Modernidade**. Fórum Social Mundial, 2001.p.10 IN: CANDAU, Vera (org) Cultura(s) e Educação: entre o crítico e pós-crítico. Rio de Janeiro: DP&A,2005.

\_\_\_\_\_. **Pela mão de Alice: o social e o político na pós-modernidade**.8ªed. São Paulo: Cortez, 2001.

\_\_\_\_\_. **Subjectividade, Cidadania e Emancipação**. Revista Crítica de Ciências Sociais, n°32, junho,1991.

\_\_\_\_\_. **Um discurso sobre as ciências**. Porto:Ed.Afrontamento, 1987.

SINGER.P. (1993). **How are we to live? Ethias in the Age of Self Interest**. Melbourne,**The Text Publishing Company**. In: SILVA, L.H. da (org) A Escola Cidadã no contexto da globalização. Petrópolis, RJ:Vozes, 2001, p.113-114.

SOARES, M. **Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura**. Revista de Ciência da Educação-Educação & Sociedade, Campinas,v.23,n.81,p.143-160, dez.2002.

TAVARES,M.[http://www.euproinfo.mec.gov.br/fra\\_def.php?sid=863EE3631148BAA4F54DD07F9B388E93](http://www.euproinfo.mec.gov.br/fra_def.php?sid=863EE3631148BAA4F54DD07F9B388E93) acesso em 23 de outubro de 2007.

TURKLE, S. **La vida em la pantalla**.1.ed.Barcelona:Ediciones Paidós Ibérica, S.A., 1997,p.60-61.

VANETTI, Laila e ROCHA, Diana Salles.**Vc jah tah por dentro do ‘internetês’????** PubliWeb – acesso em 20 de março de 2008.

VALENTE, J.A. (org).**O computador na sociedade do conhecimento**. Campinas: UNICAMP/NIED,1999.

\_\_\_\_\_.**O uso inteligente do computador na educação**. Revista Pátio.Ano I,N.1. Porto Alegre, Artes Médicas, maio/jul. – 1997.

\_\_\_\_\_. **Diferentes usos do computador na educação.** *[on-line]* disponível na internet <http://www.educanet.com.br>. arquivo capturado em 05/08/04.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.

## **ANEXOS**

**ANEXO 1**  
**“Dicionário de linguagens usadas na Internet”**

## ÍNDICE:

APRESENTAÇÃO : “VC QR TC CMIGO”?	02
APRESENTAÇÃO DA TURMA 802	08
APRESENTAÇÃO DA TURMA 804	09
GRUPOS – DIVISÃO DAS TAREFAS	10

## USOS COMUNS DA GERAÇÃO DIGITAL

• BLOG	12
• FOTOBLOG	13
• JOGOS VIRTUAIS	13
• LAN HOUSE	14
• MSN MESSENGER	15
• ORKUT	16
• SALA DE BATE-PAPO	16
• SÍMBOLOS	17

## GLOSSÁRIO

• “INTERNETÊS” – PORTUGUÊS/INGLÊS	19
• PORTUGUÊS/INGLÊS - “INTERNETÊS”	23

## ANEXOS:

A- QUESTIONÁRIO INVESTIGATIVO SOBRE AS NOVAS RELAÇÕES ESTABELECIDAS NA REDE	28
B- CAPA CRIADA PELA TURMA 802	30
C- CAPA CRIADA PELA TURMA 804	31



PROJETO 2006: OS JOVENS E AS COMUNIDADES VIRTUAIS

Este trabalho foi desenvolvido com a turma 802/804, visando trabalhar as novas linguagens utilizadas pelos jovens a partir das suas relações com as novas tecnologias e suas incursões em ambientes virtuais.

O que se pretendeu foi fazer um registro de como esse grupo de jovens, de uma escola pública localizada no Pechincha (Rio de Janeiro – RJ) lida com essa nova forma de comunicação, cada vez mais utilizada por todos, em especial a juventude.

Podemos também observar durante a realização do presente trabalho, os alunos que têm uma maior “intimidade” com essa linguagem, os que estão apenas começando a usá-las e os que desconhecem integral ou parcialmente esses usos.

O resultado está expresso num “DICIONÁRIO DE LINGUAGENS USADAS NA INTERNET”, nome dado pela aluna Shirley Barbosa de Souza (804) que também é responsável pela produção da capa do mesmo e o aluno Rodrigo Marques Silva (802) produziu a capa da sua turma.

A metodologia utilizada consistiu em dividir a turma em grupos, onde cada um ficou responsável por um conjunto de letras do alfabeto e a partir dessas, procurar palavras utilizadas na comunicação virtual, em especial nas salas de bate-papo, Orkut, MSN Messenger. Para cada letra foi solicitado que se fizesse uma lista de pelo menos cinco palavras, do que designamos chamar “português e/ou inglês-internetês” e “internetês-português e/ou inglês”, pelo fato de um grande número de expressões utilizadas serem apropriadas a partir de palavras em inglês. Também foi feita uma pesquisa sobre os usos mais comuns na internet feita pelos jovens que constou na pergunta:

O que é?

- sala de bate-papo
- Orkut
- MSN Messenger
- jogos virtuais
- fotolog
- blog
- lan house

Espero que este trabalho seja uma contribuição dos novos usos feitos pelos jovens e que a Escola precisa estar olhando e observando e pensando em novas possibilidades de apropriação e reapropriação a partir do uso desta nova ferramenta pedagógica, que são os laboratórios de informática, instalados em um grande número de escolas da rede municipal.

## APRESENTAÇÃO

Manuela de Abreu Nascimento  
Aluna da turma 802

A Internet, hoje em dia é um meio de comunicação muito utilizado pelas pessoas, mas principalmente pelos jovens, mas porque estes jovens optam pela Internet em vez de outros meios de comunicação como o telefone, as cartas, as telemensagens, etc. Isso será explicado no decorrer do texto.

Internet: a preferida pelos jovens

A tecnologia evoluiu muito de uns tempos para cá, e com essa evolução acabou surgindo a Internet.

Muitas pessoas preferem a Internet como meio de comunicação porque ela permite que sejam feitas várias coisas ao mesmo tempo, fazendo com que não seja desperdiçado muito tempo.

Hoje a Internet virou alvo de todos, mas principalmente dos jovens, que não a dispensam por nada. Passam horas na frente do computador se divertindo com o meio de comunicação mais desejado.

Isso porque tudo o que o jovem gosta de fazer, a Internet pode oferecer, como por exemplo:

- Manter contato on-line com outras pessoas sejam elas conhecidas ou não;
- Fazer novos amigos;
- Fazer pesquisas;
- É possível também ouvir músicas e achar as letras das próprias em sites especiais para isso;
- Existem sites de diversão em que pode se jogar on-line;
- Sites em que podem ser expostas fotos, como os fotologs, os blogs, etc...
- A mais nova mania: o Orkut, que é uma rede de amigos confiáveis, que permite o contato, paquera, novas amizades, exposição de fotos, etc...

Isso é só uma introdução de tudo o que a Internet pode oferecer.

Hoje grande parte das pessoas tem acesso a este meio, mas ainda existem aquelas que não tem acesso, e às vezes até nunca ouviram falar. Ainda vai chegar o dia em que todos vão poder utilizá-la, e enquanto isso a tecnologia virtual vai crescendo cada vez mais.

---

<sup>1</sup> Prof. I – Geografia, Especialista em Educação com aplicação da Informática e Mestranda em Educação na UERJ

## APRESENTAÇÃO

Maitê Oliveira de Marco Figueiredo  
Aluna da turma 804

A Internet hoje em dia é o meio de comunicação mais usado entre os jovens.

Podemos nos comunicar com alguém através de blogs, fotoblogs, msn, orkut, sala de bate-papo, etc...

Quando estamos on-line e conversamos com nossos amigos, a forma de linguagem que mais usamos é abreviação das palavras; é mais fácil, mais prático e todos entendem.

A maioria dos adolescentes, passa de duas a pelo menos seis horas no MSN, usam o orkut, para estar sempre em contato com os amigos, e os blogs e fotoblogs para postar fotos de “baladas” ou encontros, também contém textos falando na maioria das vezes sobre o cotidiano, mudanças ou letras de música.

A grande maioria dos jovens lida com esses ambientes virtuais e o mundo da tecnologia com a maior facilidade. Alguns estão apenas começando e pouquíssimos desconhecem as conversas abreviadas e as comunidades do orkut.





Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro  
Secretaria Municipal de Educação  
Relação de Aluno / Turma

Ano Letivo  
2006

Série  
1ª Série

Turma  
802

Designação	Denominação
E/CREY 07.16.046	ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA FELICIDADE DE MOURA CASTRO

Chamada	Código	Nome	Data de Nascimento	Sexo	Repet	Depend
1	2003063400655	ANDRÉ PHELLIPE NUNES GUERRA	13/01/1992	M	N	N
2	2003063401481	BEATRIZ BARBOSA OUGANO NUNES	11/03/1993	F	N	N
3	2003063401511	BRUNA AZEVEDO DA SILVA	04/04/1992	F	N	N
4	2003063400566	BRUNO EDUARDO DA SILVA RODRIGUES	26/02/1992	M	N	N
5	2003063401601	CAMILA ARAÚJO DOS ANJOS	17/01/1992	F	N	N
6	2004063400921	CAROLINA COSTA ALVES	13/11/1991	F	N	N
7	2003063404090	CAROLINE SALLES DE CASTRO	22/12/1992	F	N	N
8	2003063403115	ERIVELTON DOS SANTOS SILVA	29/01/1992	M	N	N
9	2003063403212	FÁBIO CESAR MOTTA DIAS	07/10/1991	M	N	N
10	2004063402753	FABRÍCIO ALEX NÓBREGA DA SILVA	05/03/1992	M	N	N
11	2003063400698	FELIPE BARBOSA OUGANO	06/01/1992	M	N	N
12	2003063400744	FELIPE NASCIMENTO LADEIRA	25/11/1991	M	N	N
13	2003063404588	GABRIELA DA CRUZ LIMA	05/12/1991	F	N	N
14	2003063403671	JESSICA BARROSO DE SOUZA	30/09/1991	F	N	N
15	2000061702463	JOREL DIESEN TEIXEIRA CURVELLO	02/10/1991	M	N	N
16	2003063404863	JOSÉ ALEXANDRE DE SIQUEIRA JUNIOR	01/06/1992	M	N	N
17	2003063401783	KAREN MALAGUTE DE LIMA RIBEIRO	23/09/1991	F	N	N
18	2003063403280	KELVIN TEIXEIRA DE REZENDE	02/10/1991	M	N	N
19	2003063401571	LETICIA DIAS FIGUEIRA	10/02/1992	F	N	N
20	2003063401589	LUANA CRISTINA DA SILVA FERREIRA	09/02/1992	F	N	N
21	2003063400639	LUIS FERNANDO ACTIS REIS	30/01/1992	M	N	N
22	2004063402869	MANUELA DE ABREU NASCIMENTO	11/01/1993	F	N	N
23	2003063400449	PABLO MENDES PASSOS	04/05/1992	M	N	N
24	2003063401490	PALLOMA GUIMARÃES ARAÚJO	17/07/1992	F	N	N
25	2003063400591	PAULO HENRIQUE RIBEIRO FERREIRA	16/02/1992	M	N	N
26	2003063400868	PEDRO HENRIQUE DE ABREU TAVARES	04/09/1991	M	N	N
27	2003063400761	PHILIPPE ALVES DA SILVA CHAGAS	21/10/1991	M	N	N
28	2003063403867	RAYANNE GOMES SILVA MATOS	07/05/1992	F	N	N
29	2003063401635	RAYSSA REGINA BATISTA LUCINHO	13/01/1992	F	N	N
30	2003063400710	RICARDO DE OLIVEIRA SOUZA	16/12/1991	M	N	N
31	2003063400477	RODRIGO MARQUES SILVA	22/03/1992	M	N	N
32	2003063401732	TAILANE DA SILVA CARVALHO	04/11/1991	F	N	N
33	2003063401724	TAÍS TAMIRES DE OLIVEIRA CARDOSO BARRETO	22/11/1991	F	N	N
34	2003063403948	TAMIRES DE SOUZA VIEIRA	11/01/1992	F	N	N
35	2003063403956	THAINA BARROS CORRÊA	29/04/1992	F	N	N
36	2003063403590	FERNANDA CRISTINE MACEDO DA SILVA	10/09/1991	F	N	N



Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro  
Secretaria Municipal de Educação  
Relação de Aluno / Turma

Ano Letivo  
2006

Série  
8ª Série

Turma  
804

Designação	Denominação
EA/RJL 07.16.046.3	ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA FELICIDADE DE MOURA CASTRO

Chamada	Código	Nome	Data de Nascimento	Sexo	Repet	Depend
1	2002063404903	AMANDA DE SOUZA FERNANDES	30/03/1991	F	N	N
2	2004063400114	ANA CAROLINA MENEZES RODRIGUES	28/06/1991	F	N	N
3	2003063403468	ANALICE PEREIRA DA SILVA	27/05/1991	F	N	N
4	2003063403506	BIANCA DOS SANTOS MARTINS	04/05/1991	F	N	N
5	2003063402330	CAIO CESAR BARROS DOS SANTOS	10/10/1990	M	N	N
6	2003063404380	CALEBE DA COSTA GOMES	02/06/1991	M	N	N
7	2004063401161	CRISTIANO RAPHAEL DA SILVA CAITANO	22/06/1990	M	N	N
8	2003063403073	DALANE DOS SANTOS	22/05/1992	F	N	N
9	2002063402137	DÉBORA PAES SOUZA NEVES	08/10/1990	F	N	N
10	2002063402307	DIOGO DA SILVA DE ALMEIDA SILVEIRA	27/11/1990	M	S	N
11	2003063403204	EDUARDO ANDRADE	13/02/1991	M	N	N
12	2000061702749	FELIPE DA SILVA SANTOS	11/03/1991	M	N	N
13	2003063403107	FELIPE SILVA DE ANDRADE	04/08/1991	M	N	N
14	2003063403239	GUSTAVO GOMES CASALTA	17/05/1991	M	N	N
15	2002063400657	JENIFER ORNELLAS DE SOUZA	08/01/1991	F	N	N
16	2003063403689	JÉSSICA LEONARDA NARCISO DA SILVA	20/03/1991	F	N	N
18	2003063401988	KAROLINE RAMOS DE OLIVEIRA	19/03/1991	F	N	N
19	2003063402011	KAROLINE RODRIGUES BELGOME	02/02/1991	F	N	N
20	2003063401112	LUCAS NASCIMENTO COELHO	04/02/1991	M	N	N
21	2003063401856	MAITÊ OLIVEIRA DE MARCO FIGUEIREDO	28/07/1991	F	N	N
22	1998064703178	MARIA GABRIELA DA SILVA ANDRADE	08/04/1991	F	N	N
23	2000060802979	NAYARA APARECIDA CIPRIANO REZENDE	17/07/1991	F	N	N
24	2003063400931	NELSON DONELATE RODRIGUES DA SILVA	28/07/1991	M	N	N
25	2004063401471	PÂMELLA DIAS ABREU	19/02/1991	F	N	N
26	2003063403786	PAOLA FERREIRA DOS SANTOS	30/05/1989	F	N	N
27	2002063501976	RAFAEL NOBRE DA SILVA	26/01/1991	M	N	N
28	2003063403841	RAFAELA DA SILVA CUBA MACIEL	09/02/1991	F	N	N
29	2003063400957	RODRIGO DA SILVA MAIA	23/07/1991	M	N	N
30	2003063403883	ROSANA MARTINS LIMA	10/08/1991	F	N	N
31	2003063401449	SHIRLEY BARBOSA DE SOUZA	30/03/1991	F	N	N
32	2002063402501	TAYANE ALCANTARA DE ARAÚJO LOPES	26/09/1990	F	N	N
33	2002063400355	THAMIRES SOUZA LOPES DE OLIVEIRA	31/01/1991	F	N	N
34	2004063400891	THAYNAN FERREIRA DE BARROS	08/10/1990	F	N	N
35	2005063403316	TIAGO PEREIRA DA COSTA BITTENCOURT	21/09/1991	M	N	N
36	2002063401866	VANESSA BISPO DE FREITAS	13/12/1990	F	N	N
37	2003063403433	VICTOR HENRIQUE SANTOS COELHO	12/08/1991	M	N	N



## GRUPOS- DIVISÃO DAS TAREFAS

LETRAS: A, H, P, X, W  
TEXTO: BLOG

LETRAS: B,I,Q,Z,W  
TEXTO: ORKUT

LETRAS: C,J,R,G,W  
TEXTO: FOTOLOG

LETRAS: D, L, S, O, Y  
TEXTO: SALA DE BATE-PAPO

LETRAS; E, M, T, V, Y  
TEXTO: JOGOS VIRTUAIS

LETRAS: F, N, U, K, Y  
TEXTO: LAN HOUSE



**SÍMBOLOS, EMOTICONS E PALAVRAS MAIS USADAS**  
**TEXTO: MSN MESSENGER**

**COORDENAÇÃO DO TRABALHO:**  
Caroline Salles de Castro (802)  
Lucas Nascimento Coelho (804)

**USOS COMUNS DA GERAÇÃO DIGITAL**

## BLOG

O blog é uma página web atualizada frequentemente, composta por pequenos parágrafos apresentados de forma cronológica. É como uma página de notícias ou um jornal que segue uma linha de tempo com um fato após o outro. O conteúdo e tema dos blogs abrange uma infinidade de assuntos que vão desde diários, piadas, links, notícias, poesia, idéias, fotografias, enfim, tudo que a imaginação do autor permitir.

Usar um blog é como mandar uma mensagem instantânea para toda a web: você escreve sempre que tiver vontade e todos que visitam seu blog tem acesso ao que você escreveu.

Vários blogs pessoais, exprimem idéias ou sentimentos do autor. Outros são resultado da colaboração de um grupo de pessoas que se reúnem para atualizar um mesmo blog. Alguns blogs são voltados para diversão, outros para trabalho e há até mesmo os que misturam tudo.

Os blogs também são uma excelente forma de comunicação entre uma família, amigos, grupo de trabalho, ou até mesmo empresas. Ele permite que grupos se comuniquem de forma mais simples e organizada do que através do e-mail ou grupos de discussão, por exemplo. Crie um blog familiar para que seus parentes troquem notícias e fotos a todos os membros.

Um weblog ou blog é uma página da Web cujas atualizações (chamadas posts) são organizadas cronologicamente (como um histórico ou diário). Estes posts podem ou não pertencer ao mesmo gênero de escrita, se referir ao mesmo assunto ou à mesma pessoa. A maioria dos blogs são miscelâneas onde os blogueiros escrevem com total liberdade.

O weblog conta com algumas ferramentas para classificar informações técnicas a seu respeito, todas elas são disponibilizadas na internet por servidores e/ou usuários comuns. As ferramentas abrangem: registro de informações relativas a um site ou domínio da Internet quanto ao número de acessos, páginas visitadas, tempo gasto, de

qual site ou página o visitante veio, para onde vai do site ou página atual e uma série de outras informações.

Possíveis traduções de weblog:

- Blog (linguagem mundial)
- Blogue (português)
- Diário (virtual)
- Journal (diário em inglês)
- Placard
- Quadro
- Bitácora (de cuaderno de bitácora, diário de bordo, em castelhano)

Os sistemas de criação e edição de blogs são muito atrativos pelas facilidades que oferecem, pois dispensam o conhecimento de HTML, o que atrai pessoas a criá-los, ao invés de sites pessoais mais elaborados.

Os blogs educativos são um grande atrativo na educação como ferramenta educacional utilizada para o registro de idéias de professores e alunos.

Alguns sites tem inovado e usado o blog como um tipo de mídia, no qual jornalistas colocam notícias e comentários da sua área (política, esportes, televisão, etc.).

A maioria das pessoas tem utilizado os blogs como diários pessoais, porém um blog pode ter qualquer tipo de conteúdo e ser utilizado para diversos fins. Uma das vantagens das ferramentas do blog é permitir que os usuários publiquem seu conteúdo sem a necessidade de saber como são construídas páginas na internet, ou seja, sem conhecimento técnico especializado.

Quem já possui um site pode aproveitar uma ferramenta de blog para atualizar seu conteúdo de maneira rápida e descomplicada, em qualquer lugar da internet basta digitar seu login e senha, escrever o que quer publicar e clicar num botão. Conhecendo HTML e outras ferramentas de web permitirá que você incremente seu blog, conferindo a ele um aspecto extremamente profissional, ou então você pode também encaixar seu blog dentro do site, transformando algumas seções em blogs. De uma certa forma os blogs são CMS's (Content Management System) mais simples.

## FOTOLOG

Fotolog é um diário de fotos da web. Nele, ao invés de contar o seu dia só com palavras, você usa as suas fotos também. Para completar, seus amigos podem colocar comentários sobre as suas fotos. As fotos aparecem em ordem cronológica, ou seja, da mais nova para a mais antiga. É uma forma legal de compartilhar seus momentos com os amigos, a família e toda a web.

Fotógrafos amadores andam pela cidade com suas câmeras, fotografando o mar, o pôr-do-sol, placas engraçadas, as pernas das mulheres. Mães tiram fotos de seus filhos, donas-de-casa de seus bolos, artistas plásticos de suas obras, adolescentes de seus amigos e noitadas. E postam na Internet.

Tipos de Fotolog:

A maioria dos flogs é individual, seja de fotógrafos que tiram fotos de seu trabalho ou de pessoas que gostam de mostrar fotos de si mesmas.

Já os fotologs coletivos, por definição, estão abertos a todos.

## JOGOS VIRTUAIS

São chamados jogos *on-line* os jogos eletrônicos jogados via Internet. Neles, um jogador com um computador ou vídeo game conectado à rede pode jogar com outros sem que ambos precisem estar no mesmo ambiente, sem sair de casa, o jogador pode desafiar adversários que estejam em outros lugares do país, ou até do mundo. Tudo em tempo real, como se o outro estivesse lado a lado, de forma que esta categoria de jogo abre novas perspectivas de diversão. No entanto, atualmente alguns fatores dificultam sua disseminação: o alto preço da conexão de banda larga e das mensalidades que muitos jogos exigem. Também há de considerar que muitos deles exigem atualização constante do equipamento, elevando o custo da diversão.

Antigamente os jogos que mais faziam sucesso neste estilo era *Doom* (o primeiro FPS *on-line*), *Heretic*, *Duke Nukem 3D*, além de jogos de *puzzle* e outros diversos.

Atualmente ainda existem milhares de jogos *on-line* disputadas por pessoas de todo o mundo. O gênero de “Tiro em Primeira Pessoa” atualmente não é tão aclamada como na época de *Doom* e anda abrindo espaço para os famosos e belos MMORPGs, porém ainda existem alguns jogos bastante famosos para segurá-los como *Counter Strike*, *Battlefield* e *Quake 3*.

### *Counter-Strike*

Esse é um jogo de FPS, um mod de *Half-life*, tipo guerrilha onde militares e terroristas batalham no meio virtual. Se tornou um grande sucesso por propiciar muita estratégia aos seus jogadores, uma variedade imensa de opções, fazendo de cada jogada diferente e marcante. É possível mudar armas, jogar em novos mapas e combater em equipe que aliás é o espírito de *Counter-Strike*. Hoje existem campeonatos mundiais desse jogo onde equipes de jogadores de vários países jogam entre si.

### *Battlefield*

Seguindo a mesma linha militar de *Counter-Strike*, mas de maneira que recria os campos de batalha, *Battlefield* dá ao jogador a oportunidade de jogar contra grandes equipes de até 64 jogadores simultâneos com a opção de controlar veículos aéreos e terrestres.

### Franquia Id Software

A Id Software atualmente é uma das poucas empresas de jogos que seguram fortemente o famoso gênero do Tiro em primeira pessoa no mundo *on-line*. Seus jogos atuais são extremamente populares, principalmente *Quake3 Arena*, *Quake 4* e *Doom 3*.

### Gunbound

Gunbound está virando moda no Brasil e no mundo. É um jogo baseado no clássico worms, que contém traços de matemática (geometria e física). Ele consiste na formação de times de bonequinhos e guerras estratégicas entre eles que podem aumentar de níveis ficando mais fortes. Cresce a cada dia num ritmo surpreendente em número de usuários.

Ragnarok

MMORPG, com elementos de comércio, exploração e sociabilização, atualmente muito jogado no Brasil. Distribuído pela *Level Up Games*, traz traços de gráficos em *animê*, o que agrada o jogo e a performance do mesmo. É muito jogado pois tem várias classes, atualizações recentes todas as semanas e várias *quests*.

### LAN HOUSE

*LAN HOUSE* são casas de jogos mais “modernas” que ao invés dos *flippers* com fichas e cartões com créditos, usam computadores ligados em rede interna com jogos como: *Cs*, *Gta.*, *the sims*, *umreal tounament*, e outros jogos, todos são cobrados por horas, minutos. A *LAN HOUSE* serve para fazer várias pesquisas na Internet, entre em bate-papo, MSN, orkut, flogão e outras coisas muito divertidas.

Fisicamente, *LAN HOUSE* é caracterizada por diversos computadores de última geração conectados em rede em um ambiente *hi-tech*, com ar-condicionado e poltronas confortáveis, onde mais de 30 jogadores se divertem com as últimas novidades do ramo de jogos, todos conectados em um único ambiente virtual.

A Internet é utilizada na maioria das vezes para diversão, porém, também acaba sendo perigosa. Às vezes o adolescente cai no papo de pessoas desconhecidas e marca encontro sem saber se o outro é um estropador ou pedófilo.

O conceito de *LAN HOUSE* foi inicialmente introduzido e difundido na Coreia em 1996, chegando ao Brasil em 1998. Utilizando a moderna tecnologia como meio, a *LAN HOUSE* está iniciando uma revolução nas opções de entretenimento, permitindo a interação entre dezenas de jogadores através de uma rede local de computadores. O termo *LAN* foi extraído das letras iniciais de “Local Área Network”, que quer dizer “rede local”, traduzindo assim uma loja ou local de entretenimento caracterizado por ter diversos computadores de última geração conectados em rede de modo a permitir a interação de dezenas de jogadores. A tradução para o português poderia ser “casa de jogos para computador”. O plural é *LAN Houses*.

### MSN MESSENGER

O *MSN Messenger* é um dos principais aplicativos usados no dia-a-dia dos usuários de Internet no Brasil. Além de ser um aplicativo de mensagens instantâneas, ele também é um e-mail com os outros.

O *MSN Messenger* é muito útil, fácil de instalar e configurar. Ele mostra seus amigos que estão *on-line* e também avisa quando chega um *e-mail* novo na caixa de mensagens ou uma mensagem instantânea de seu amigo *on-line*.

É também um meio preservado em que você escolhe quem quer adicionar a sua lista de contatos sem interferências de outras pessoas, como acontece no bate-papo comum.

Por meio dele é possível que você envie fotos, músicas e outros tipos de arquivos com muita facilidade. Também é possível que você veja ao vivo o que seu amigo está fazendo (caso este possua uma *webcam*), e a conversa com áudio (caso este/s possua/m microfone).

Para deixar a sua conversa mais animada e legal, ele também possui o *s winks* que são animações enfáticas, e os *emoticons*, que são desenhos representativos, que

contribuem para a melhor maneira de expressão. Os jogos também contribuem para essa animação *on-line*.

O *MSN Messenger* é a reunião de tudo o que o jovem mais gosta de fazer na Internet. Se você não possui o contato e não conhece muito sobre ele, procure conhecer um pouco mais, garanto que não vai perder seu tempo.

Pelo menos 60% dos jovens usam ou já utilizaram o *MSN Messenger*.

Para usar o *MSN Messenger* você precisa ter um *e-mail* do *hotmail-plus*, através do *e-mail* você pode acessar o *Messenger* e adicionar os outros usuários.

O *MSN Messenger* pode ser usado para trabalho, pesquisas e bate-papo.

No *MSN Messenger* você pode utilizar os itens dele como notícias hoje, você pode utilizar conversa com áudio e vídeo ou apenas vídeo ou áudio. Na categoria de entretenimento você pode convidar o seu amigo/a que esteja *on-line* para jogar dama, xadrez e outros inúmeros e variados jogos.

O *MSN Messenger* oferece serviço *on-line* 24 horas, onde você pode acessar a qualquer hora e de qualquer lugar, basta ter um computador com Internet e ser cadastrado no *MSN Messenger*, com ele você tem a vantagem de enviar e receber músicas, vídeos, fotos, textos, entre outros arquivos.

Podemos utilizar também os serviços do *site* ([www.msn.com.br](http://www.msn.com.br)), ([www.hotmail.com](http://www.hotmail.com)), lá você pode fazer *download* do programa, com versões mais atualizadas.

## ORKUT

*Orkut* são redes de relacionamento entre pessoas que são mapeadas e organizadas por aplicativos chamados de *softwares* sociais. Estas redes são a grande onda da Internet hoje. Criado por Orkut Buyukkokten – um cidadão turco de 29 anos, analista de sistemas do *Google*, o conhecido *site* de buscas – tinha como idéia fundamental criar um espaço de convivência de amigos, que fossem convidados por serem pessoas de nossas relações mais próximas e de confiança. Uma comunidade que pudesse crescer de forma orgânica a partir destas relações. Depois de um certo tempo, a febre pelo acesso ao *Orkut* gerou até um comércio de convites pela Internet, numa reação completamente desproporcional que remete a questões como os apelos da moda, do consumo e a estetização de certas posições nas redes. Um movimento que contrasta justamente com a idéia de rede como estrutura rizomática e não-hierárquica. Hoje, muitos consideram o *Orkut* como uma espécie de clube privado, mas não inacessível, onde os usuários compõem um imenso banco de dados, e constroem comunidades de interesse com temas que vão desde alternativas para um mundo melhor até grupos de malucos por batatinhas com mostarda. As comunidades são agrupadas por áreas de interesse e podem ser pesquisadas usando um mecanismo de busca. Quando visualizamos uma comunidade, o *Orkut* nos mostra outras comunidades correlacionadas.

## SALAS DE BATE-PAPO

Sala de bate-papo é um *site* onde várias pessoas se juntam para encontrar gente de todas as idades e do mundo inteiro.

Para os solitários e solteiros é uma ótima diversão, pois lá se encontram muitas pessoas interessantes e legais.

A sala de bate-papo é dividida por idade, estado, temas e até mesmo religião, desde crianças até idosos se divertem nestas salas.

Encontramos muitas coisas boas nas salas de bate-papo, porém também tem o lado ruim, pessoas maldosas se aproveitam da carência de pessoas que acessam salas à procura de companhia e até mesmo um novo relacionamento, de crianças inocentes para praticar pedofilia. É preciso tomar cuidado com as salas de bate-papo.

## **SÍMBOLOS**

**:-} sorriso irônico**

**:\* beijo**

**8-0 assustado**

**%-\ confuso**

**:-)x(-: aperto de mão**

**:-/ de cara amarrada**

**x-( chateado**

**:-<> espantado**

**@)--'-- uma rosa para você**

**:x calado**

**:-& zangado**

**:-@ gritando**

**:i-ll tédio**

**:O surpreso**

## GLOSSÁRIO



## PORTUGUÊS/INGLÊS – “INTERNETÊS”

### A

ANIVERSÁRIO – niver  
ADICIONAR – add  
A GAROTA – hrota  
A GATINHA – htinha  
ACHO – axu  
A GATA – hta

### B

BELEZA – blz  
BONITO – bonitu  
BABACA – babak  
BEIJO NA BUNDA – bjunda  
BOCA – bok  
BEIJO – bjo  
BEIJOS – bjin – bju – bjão – bjos  
BEIJOCAS – bjks  
BEBER – bber  
BICHO – bixo  
BACK UP – arquivo de segurança

### C

CHATO – xato  
CHURRASCO – xurras  
CADÊ – kd

COMO – cm  
CABELO – kblo  
CABELÃO – belão  
COMIGO – cmg  
COISA – cs  
CADÊ VOCÊ – kd vc  
CONVERSAR – cvs  
CHEIRO – xeiro  
CINEMA – cine  
CARA – kra

### D

DEPOIMENTO – depo  
DEDO – ddo  
DE – d  
DEIXOU – dxo  
DORMIR – durmi  
DEMAIS – d+  
DE NOVO – dinovu  
DEPOIS – dps  
DELETAR – del  
DIAL-UP – discagem  
DOWNLOAD – receber, baixar

### E

E AÍ – e aê

ESCADA – eskda  
EXEMPLO – ex  
ESCOLA – exkola  
ENTÃO – entaum  
E AÍ – iai  
ESPERA – pêra  
EMOTICONS – desenhos  
representativos  
ESPETÁCULO – espt  
ESTUDO – estd  
ENQUANTO – enqt  
E – eh  
E-MAIL – correio eletrônico

## F

FOTOLOG – página de fotos  
FILE – arquivo  
FIM DE SEMANA – fds  
FALA – fl  
FALOU – flw  
FALEI – flr  
FRAME – moldura

## G

GIFFS – textos em movimento  
GATO – gto  
GAROTO – gr  
GROSSO – gs  
GRANDE – gd  
GRAÇA – grç  
GOSTOSA – gsts  
GAROTA – grt  
GATINHA – gtn  
GARGALHADAS – rá, rá, rá...

## H

HOJE – oje  
HOJE – hj  
HORRÍVEL – orriveu  
HORA – ora  
HOTMAIL – correio eletrônico  
HOME – página inicial  
HISTÓRIA – hist

## I

ISSO – iXu  
IDIOTA – idiot  
IMBECIL – imbcil  
IRRITANTE – irritant  
INTERNET – web

## J

JACAREPAGUÁ – jpa  
JAPONÊS – jps  
JÁ É – jah eh  
JÁ É – je  
JACARÉ – jakreh  
JÁ VOU – jv  
JOGO – jg  
JEITO – gto

## L

LINDA – ld<sup>a</sup>  
LINDO – ld<sup>o</sup>  
LAZER – lZr  
LEGAL – lgl  
LIXO – lx  
LEGALZINHO – legalzin  
LUGAR – lgr  
LIGADO – lgdo  
LOUCA – louk

## M

MESMO – msm  
MUITO – mtu  
MUITO – mto  
MUITÃO – mtao  
MSN – bate-papo  
MESSENGER – msn  
MUITO BOM – mb  
MAIS - +  
MUITO – mt  
MARKETING - Mkt

## N

NADA – nd  
NÃO – naum  
NÃO – ñ  
NINGUÉM – ngm  
NOITE – noit  
NOVIDADES – news  
NOVIDADE – 9dade  
NÃO ENTENDER – wai  
NÓS – we  
NÉ – neah  
NICK – nome  
NUCA – nunk  
NÓS – nox  
NICKNAME – apelido

## O

OI – oie  
OTÁRIO – otariu  
O QUE – what  
ONDE – where  
ONDE - ond  
OLHO – zoio  
ON-LINE – conectado  
ORKUT – rede de amigos  
OK – tudo certo  
OFF-LINE – desconectado  
OLÁ – hola

## P

POXA- putz  
POXA - pow  
POR QUE – pq  
POR QUÊ? – pq?  
PORQUE – pke  
PARA – p/  
P: - puxa  
PÔ – pô  
PARA – pa

## Q

QUAL É – koeh

## QUE – q

## R

RISOS – rs  
RIO DE JANEIRO – RJ  
RECADO – rd  
RIDÍCULO – rdc  
REBELDE – rdb  
RECANTO – rct  
RECADO – scrap  
RISOS – rs  
RISONHA – rsn  
ROUPA – ropa  
REVÊ – rv

## S

SHOW – xou  
SACANAGEM – scngm  
SEMPRE – smp  
SCRAPBOOK – página de recado  
SITE – link  
SITE – página da Internet  
SAUDADE – saudad  
SIMPÁTICA – simpatik  
SIM – s

## T

TCHAU – xau  
TRANQUÍLO – tranks  
TAMBÉM – tbm  
TUDO BEM – tb  
TUDO – td  
TELEFONE – tel  
TUDO DE BOM – tdb  
TUDO BOM – tb

## U

URUBU – urubu  
Uruguai – Urugai  
ÚNICA – unik  
USUÁRIO – user  
UNIDADE – unid

USER – usuário

WEB NOVELA – novela na Internet

WANDEY – máquina

WORD WIDE WEB – www

## V

VOCÊ – vc

VALEU – vlw

VAI TOMAR BANHO – v.t.b

VENENO – vnno

VENENO – venow

VAZAR – vzr

VAGABUNDO – vagabo

VIDA – vd

VEJO – vj

VAMOS – vms

## W

WHAT – como

WHAT – que?

WWW – web word wide

WEB CAM – câmera

WINK – animações

WORD – escrita

WORK – trabalho

## X

XONGAS – xg

## Y

YES – s (sim)

YOU – vc

YELOW- amarelo

YEAH – oba

YEAR – idade

YOURS – o teu

YOUR – seu, sua

## Z

ZEBRA – zbr

ZELADOR – zlador

ZORRO – zorru

## “INTERNETÊS” - PORTUGUÊS/INGLÊS

### A

AFF - falta de paciência  
AEW – onomatopéia (vibração)  
AH! – onomatopéia (surpresa)  
AE! – onomatopéia (vibração)  
AXO – acho  
ADD – adicionar

### B

BLZ – beleza  
BOK – boca  
BOKA – boca  
BJO – beijo  
BJS – beijos  
BJKS – beijocas  
BBER – beber  
BIXO – bicho  
BLOG – diário eletrônico  
BYE – tchau  
BUSKR – buscar

### C

CH – cachorro  
CRN – corno

CZA – casa  
COLA – drogas  
CR – carro  
COMMUNITY – comunidade virtual  
C VC – cadê você  
CMG – comigo  
CS – coisa  
CVS – conversar  
CINE – cinema

### D

D+ - demais  
D – de  
DDO – dedo  
DAKY – daqui  
DPS – depois  
DINOVO – de novo  
DÂ – mongol

### E

ENTAUM – então  
EH – é  
EXE – esse  
EXKOLA – escola

EX – exemplo  
ENQT – enquanto  
ESTD – estudo  
ESPT – espetáculo

## F

FALW – falou  
FLW – falou  
FLA – fala  
FL – fala  
FOFUXA – fofa  
FEIAAA – feia  
FOFOQRA – fofoqueira  
FDS – fim-de-semana  
FLR – falar  
FLEI – falei

## G

GTO – gato  
GT – gato  
GR – garoto  
GS – grosso  
GD – grande  
GRÇ – graça  
GSTS – gostosa  
GRT – garota  
GTH – gatinha  
GRIT – grito

## H

HJ – hoje  
HAHA – risada  
HEUHEU – risada  
HEHR – risada  
HUM – onomatopéia ( paladar)

## I

IXU – isso  
IAI – e aí  
IDIOT – idiota  
INBCIL – imbecil  
IRRITANT – irritante

IRMAUM – irmão  
INKRIVEL – incrível  
IRÔNICO – irônico  
INTOKAVEL – intocável

## J

JPA – Jacarepaguá  
JAH EH – já é  
JAPA – japonês  
JAKREH – jacaré  
JV – já vou  
JC – já é  
JG – jogo  
JTO – jeito

## K

KSA – casa  
KOE – qual é  
KBÇ – cabeça  
KBEÇA – cabeça  
KD – cadê  
KARAK – caraça  
KBELO – cabelo  
KK – ok

## L

LSR – lazer  
LKE – moleque  
LGL – legal  
LGCO – lógico  
LAH – lá  
LEGALZIN – legalzinho  
LGR – ligar  
LGDO – ligado  
LOUK – louca  
LINK – site ( formulário )

## M

MTO – muito  
MLK – moleque  
MLUKO – maluco  
MULHÉ – mulher

MIGO – amigo  
MSN – messenger  
MSM – mesmo  
MB – muito bom  
MT – muito  
MKT - marketing

## N

NAUM – não  
Ñ – não  
ND – nada  
NUNK – nunca  
NIVER – aniversário  
NU – no  
N – niver  
ND – nada  
NOAC – nós

## O

OIE – oi  
OJE – hoje  
ORRIVEU – horrível  
OTARIU – otário  
ORA – hora  
OK – afirmação  
OLAH – oi  
ORROROZO – feio  
ONTY – ontem  
OND – onde  
OK – tudo certo  
ON – on line  
OFF – off line

## P

PUTZ – poxa  
PQ – por que  
POW – poxa  
P/ - para  
PERA – espera

## Q

Q – que

QBRADO – quebrado  
QNTQ – quanto  
QXO – queixo  
QJO – queijo  
QND – quando  
QL? – qual  
QTS – quantos

## R

RS – risos  
RJ – Rio de Janeiro  
RBD – rebelde  
RD – recados  
RCT – recantos  
RSN – risonha  
ROPA – roupa  
RIXA – richa  
RV – revê

## S

SOH – só  
SHW – show  
SFD – safada(o)  
SERIN – sério  
SORRY – desculpe  
STATUS – estado  
SAUDAD – saudade  
SCRAP – recado  
STOP – pára  
SIMPATIK – simpática  
S – sim

## T

TRAB – trabalho  
T AMU – te amo  
TD – tudo  
TB – também  
TAH – ta  
TB – tudo bom  
TDB – tudo de bom  
TEL – telefone

## U

UAW – uau  
US – os

## V

VC – você  
VLW – valeu  
VTB – vai tomar banho  
VAK – vaca  
VNENO – veneno  
VMS – vamos  
VJ – vejo  
VD – vida

## W

WAU – uau  
WAH – onomatopéia (espanto)  
WAIT? – what (o que?)  
WIII – onomatopéia (vaia)  
WOU – onomatopéia (irritação)  
WAU – uau  
WLV – valeu  
WAY – como  
WAI – vai  
WAU, WAU, WAU... – engraçado

## X

XATO – chato  
XOU – show  
XIII – onomatopéia (desespero)  
XAU – tchau  
XURRAS – churrasco  
XNGAS – xongas

## Y

YES – sim  
YDIOTHA – idiota  
YOU – você  
YEH – é  
YAÊ – e aí  
YEAH – oba  
YEAH – vibração / alegria

YRMAUN – irmão  
YUPII – felicidade  
YTEN – item  
YOUR – seu, sua  
YOURS – o teu

## Z

ZBRA – zebra  
ZLADOR – zelador  
ZOIO – olho  
ZORRU – zorro  
ZOREIA – orelha



## ANEXOS

A- QUESTIONÁRIO INVESTIGATIVO SOBRE AS NOVAS RELAÇÕES ESTABELECIDAS NA REDE

- 1- Caso você acesse comunidades virtuais, informe o que o levou/motivou a participar de uma comunidade virtual?
- 2- Qual a utilização que você faz dos recursos da internet?
  - ( ) entretenimento
  - ( ) educativo
  - ( ) ambas
- 3- Quantas vezes você acesa esses recursos?
  - ( ) todo dia
  - ( ) semanalmente
  - ( ) quinzenalmente
  - ( ) ocasionalmente
- 4- Você tem hábito de fazer pesquisa na internet?
  - ( ) sim
  - ( ) não
- 5- Qual a importância do computador na sua vida?
- 6- Como é para você manter contato com amigos via internet?
- 7- Seus amigos virtuais são confiáveis?
- 8- Você envia scrap pelo orkut?
  - ( ) sempre
  - ( ) nunca
  - ( ) as vezes
- 9- Você responde aos scraps que recebe no orkut?

- ☐ sempre
- ☐ nunca
- ☐ as vezes

10- Você usa emoticons no MSN Messenger?

- ☐ sempre
- ☐ nunca
- ☐ as vezes

11- Você usa abreviações quando está num bate-papo virtual?

- ☐ sempre
- ☐ nunca
- ☐ as vezes

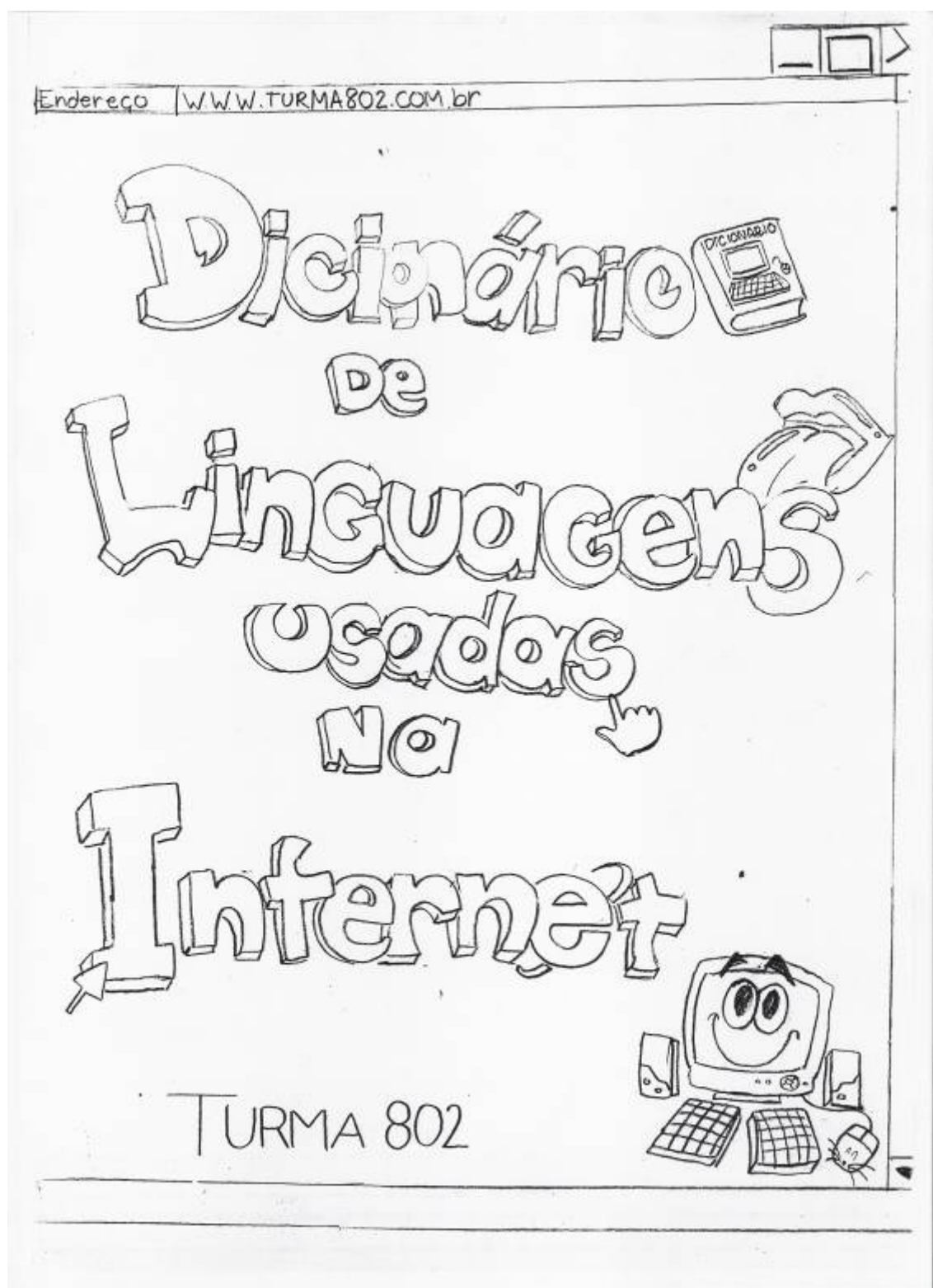
12- Quantas horas você fica conectado?

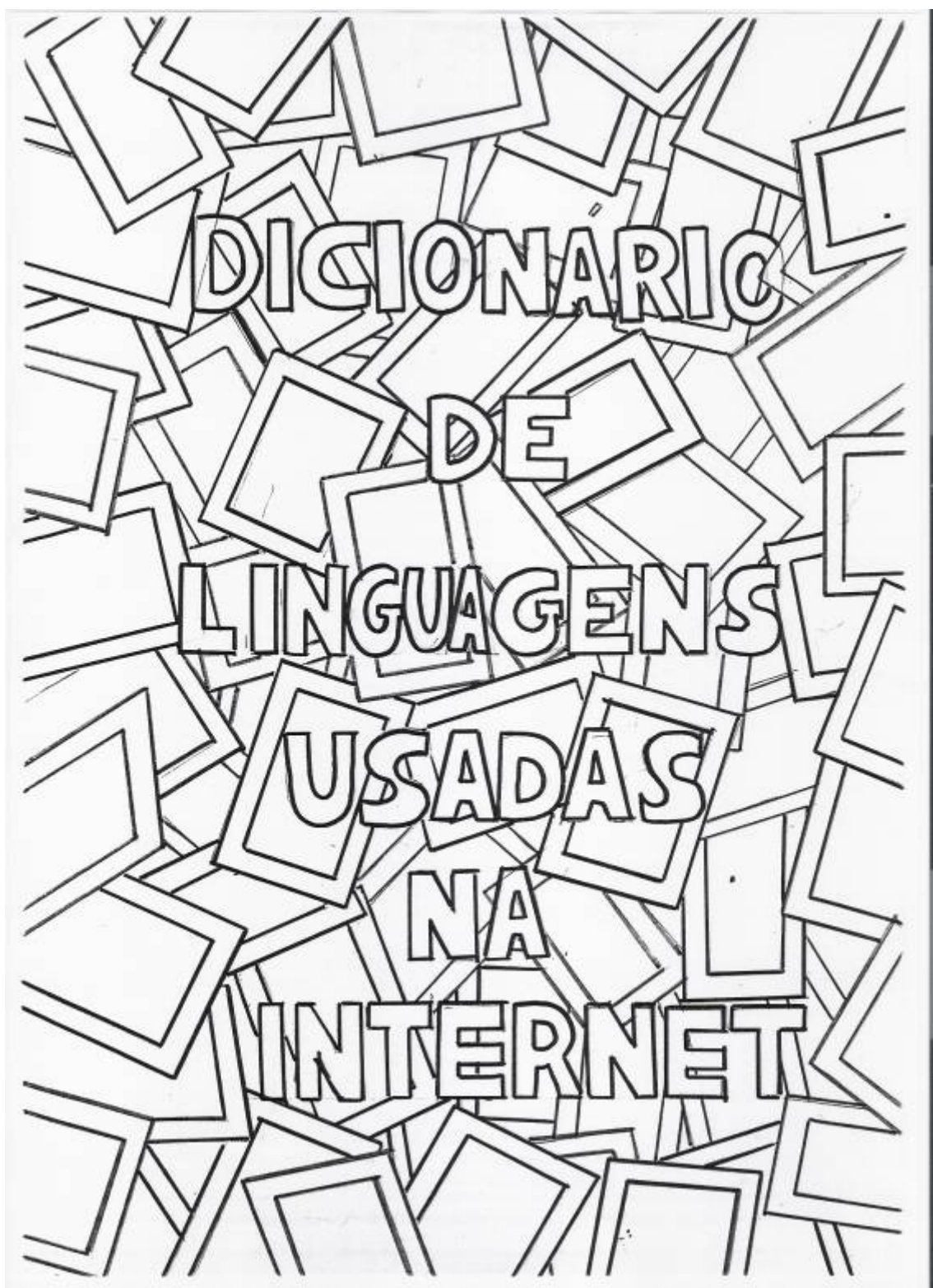
13- Em que horário você acessa a internet?

14- Você frequenta Lan House? Em caso afirmativo: o que você utiliza com maior frequência?

15- Você possui celular? Em caso afirmativo: você envia mensagem de texto?

16- O que leva você a participar de bate-papo no MSN Messenger?





ANEXO 2

QUESTIONÁRIO SOBRE VALORES E INTERNET –  
para alunos/as

## QUESTIONÁRIO SOBRE VALORES E INTERNET – para alunos/as

- Nome: \_\_\_\_\_
- Sexo: ( ) masculino ( ) feminino
- Idade:  
( ) 12 a 14 anos ( ) 15 a 17 anos ( ) 18 e mais
- Que série você está cursando este ano?  
( ) 5ª série ( ) 6ª série ( ) 7ª série ( ) 8ª série
- Qual o bairro onde você mora?  
( ) Pechincha ( ) Taquara ( ) Freguesia ( ) Tanque ( ) Cidade de deus ( ) Rio das pedras ( ) outros: \_\_\_\_\_
- Qual a sua religião?  
( ) católica ( ) protestante ( ) espírita ( ) outro: \_\_\_\_\_  
( ) não possuo religião
- Na escola, numere em ordem decrescente, as pessoas que você mais respeita:  
( ) direção ( ) professor ( ) cozinheira ( ) funcionário da limpeza ( ) inspetor  
( ) funcionários da secretaria ( ) coordenador pedagógico
- Classifique, em ordem decrescente de importância, os valores a seguir:  
( ) respeito ( ) solidariedade ( ) espiritualidade ( ) cidadania ( ) ética  
( ) outros \_\_\_\_\_
- Onde você utiliza o computador:  
( ) em casa ( ) na escola ( ) no cyber ( ) na casa de amigos  
( ) outros: \_\_\_\_\_ ( ) não utilizo
- Se você é um usuário do Orkut, responda:
  - Participa da comunidade virtual de sua escola  
( ) sim ( ) não
  - Participa de comunidades que possuem temas ligados a: (em caso afirmativo, complete com o nome da comunidade):  
( ) ética \_\_\_\_\_  
( ) cidadania \_\_\_\_\_  
( ) solidariedade \_\_\_\_\_  
( ) religiosidade \_\_\_\_\_  
( ) ecologia \_\_\_\_\_  
( ) outros temas afins: \_\_\_\_\_  
( ) não participo desse tipo de comunidade
  - Participa dos fóruns criados nas comunidades virtuais?  
( ) sim ( ) não ( ) as vezes

- Você envia scraps:
  - ( ) sim ( ) não ( ) as vezes
- Você responde aos seus scraps:
  - ( ) sim ( ) não ( ) as vezes
- Se você é um usuário do MSN Messenger, responda:
  - Seu e-mail: \_\_\_\_\_
  - Conversa com amigos que:
    - ( ) conhece presencialmente ( ) conhece virtualmente
  - Usa palavras e/ou expressões abreviadas no bate-papo com seus amigos?
    - ( ) sim ( ) não ( ) as vezes
  - Você usa emoticons?
    - ( ) sim ( ) não ( ) as vezes
  - O que leva você a participar de salas de bate-papo:
    - ( ) entretenimento com os amigos
    - ( ) pura diversão
    - ( ) para troca de arquivos
    - ( ) outros \_\_\_\_\_
  - Caso você utilize abreviações na internet, complete o quadro abaixo com as palavras e/ou expressões que mais utiliza e ao lado coloque seu significado.

palavras e/ou expressões	significado

- Você usa as abreviações da internet em sala de aula?
  - ( ) sim ( ) não ( ) as vezes
- Você acredita que escrever dessa forma prejudica o seu aprendizado?
  - ( ) sim, porque \_\_\_\_\_
  - ( ) não, porque \_\_\_\_\_
- Você acredita que a utilização da internet contribui para a ampliação da sua cidadania?
  - ( ) sim, porque \_\_\_\_\_
  - ( ) não, porque \_\_\_\_\_



- Caso você acesse comunidades virtuais, informe o que o levou/motivou a participar de uma comunidade:  
☐ fazer amigos ☐ entretenimento ☐ outros \_\_\_\_\_
- Que utilização você faz dos recursos da internet?  
☐ entretenimento ☐ educativo ☐ outros \_\_\_\_\_
- Quantas vezes você acessa os recursos da internet?  
☐ todo dia ☐ semanalmente ☐ quinzenalmente ☐ ocasionalmente
- Você faz pesquisa na internet?  
☐ sim ☐ não ☐ as vezes
- Como é para você manter contato com amigos pela internet?  
☐ ótimo ☐ bom ☐ regular ☐ não mantenho contato com amigos
- Quantas horas fica conectado?  
☐ até 1 hora ☐ 2 – 3 horas ☐ 4 - 5 horas ☐ 6 – 10 horas ☐ acima de 10 horas
- Em que horário você costuma acessar a internet?  
☐ manhã ☐ tarde ☐ noite ☐ madrugada ☐ o dia inteiro
- O que você utiliza na *lan house* e/ou *cyber*:  
☐ jogos \_\_\_\_\_  
☐ *MSN Messenger*  
☐ *ORKUT*  
☐ outros \_\_\_\_\_  
☐ não utilizo
- Você envia mensagem de texto de seu celular?  
☐ sim ☐ as vezes ☐ não ☐ não possuo celular
- Você se solidariza e divulga os pedidos de ajuda que recebe para pessoas com problemas de saúde:  
☐ sim, e divulgo para outras pessoas ☐ sim, mas não divulgo ☐ não ☐ as vezes
- Você usa a internet para divulgar campanhas?  
☐ sim ☐ não ☐ as vezes
- Como vê a atuação dos *hackers* na internet?  
☐ como uma invasão a privacidade alheia  
☐ como uma brincadeira  
☐ acho muito legal poder “invadir” o computador alheio  
☐ outros \_\_\_\_\_
- Você conhece alguém que já teve seu *ORKUT* “hackeado”?  
☐ sim ☐ não

- Na sua opinião, o que deveria acontecer com o *hacker* que invade *ORKUT* alheio:  
☐ ser preso ☐ expulso do *ORKUT* ☐ suspenso por um período  
☐ outros \_\_\_\_\_
- Você acredita que as aulas no laboratório de informática facilitam seu aprendizado?  
☐ sim ☐ não
- Considera seus professores preparados para lidar com os computadores do laboratório de sua escola?  
☐ sim ☐ não ☐ somente alguns estão preparados

ANEXO 3

QUESTIONÁRIO SOBRE VALORES E INTERNET –  
para professores

## QUESTIONÁRIO SOBRE VALORES E INTERNET – para professores

- Nome: \_\_\_\_\_
- Sexo: ( ) masculino ( ) feminino
- Idade:  
( ) 20 – 30 ( ) 31 - 40 anos ( ) 41 – 50 ( ) 51 e mais
- Seu nível de escolaridade:  
( ) superior ( ) pós graduação *latu senso* ( ) mestrado ( ) doutorado
- Qual a sua religião?  
( ) católica ( ) protestante ( ) espírita ( ) outro: \_\_\_\_\_  
( ) não possui religião
- Classifique, em ordem decrescente de importância, os valores a seguir:  
( ) respeito ( ) solidariedade ( ) espiritualidade ( ) cidadania ( ) ética  
( ) outros \_\_\_\_\_
- Onde você utiliza o computador?  
( ) em casa ( ) na escola ( ) no *cyber* ( ) na casa de amigos  
( ) outros: \_\_\_\_\_ ( ) não utilizo
- Se você é um usuário do *ORKUT*, responda:
  - Participa da comunidade virtual de sua escola  
( ) sim ( ) não
  - Participa de comunidades que possui tema/s ligado/s a: (em caso afirmativo, complete com o nome da comunidade):  
( ) ética \_\_\_\_\_  
( ) cidadania \_\_\_\_\_  
( ) solidariedade \_\_\_\_\_  
( ) religiosidade \_\_\_\_\_  
( ) ecologia \_\_\_\_\_  
( ) outros temas afins: \_\_\_\_\_  
( ) não participo desse tipo de comunidade
  - Participa dos fóruns criados nas comunidades virtuais?  
( ) sim ( ) não ( ) as vezes
  - Você envia *scraps*:  
( ) sim ( ) não ( ) as vezes
  - Você responde seus *scraps*:  
( ) sim ( ) não ( ) as vezes
- Se você é um usuário do *MSN Messenger*:

- Seu e-mail: \_\_\_\_\_
- Conversa com amigos que:  
☐ conhece presencialmente ☐ conhece virtualmente
- Usa palavras e/ou expressões abreviadas no seu bate-papo com seus amigos?  
☐ sim ☐ não ☐ as vezes
- Você usa *emoticons*:  
☐ sim ☐ não ☐ as vezes
- Você acredita que escrever com abreviações no ambiente virtual prejudica o aprendizado na escola?  
☐ sim, porque \_\_\_\_\_  
☐ não, porque \_\_\_\_\_
- Você acredita que a utilização da internet contribui para a ampliação da cidadania?  
☐ sim, porque \_\_\_\_\_  
☐ não, porque \_\_\_\_\_
- Caso você acesse comunidades virtuais, informe o que o levou/motivou a participar de uma comunidade:  
☐ fazer amigos ☐ entretenimento ☐ outros \_\_\_\_\_
- Que utilização você faz dos recursos da internet?  
☐ entretenimento ☐ educativo ☐ outros \_\_\_\_\_
- Quantas vezes você acessa os recursos da internet?  
☐ todo dia ☐ semanalmente ☐ quinzenalmente ☐ ocasionalmente
- Você faz pesquisa na internet?  
☐ sim ☐ não ☐ as vezes
- Quantas horas fica conectado?  
☐ até 1 hora ☐ 2 – 3 horas ☐ 4 - 5 horas ☐ 6 – 10 horas ☐ acima de 10 horas
- Em que horário você costuma acessar a internet?  
☐ manhã ☐ tarde ☐ noite ☐ madrugada ☐ o dia inteiro
- O que você utiliza na *lan house* e/ou *cyber*?  
☐ jogos \_\_\_\_\_  
☐ *MSN Messenger*  
☐ *ORKUT*  
☐ outros \_\_\_\_\_  
☐ não utilizo

- Você envia mensagem de texto de seu celular?  
☐ sim ☐ as vezes ☐ não ☐ não possuo celular
  
- Você se solidariza e divulga os pedidos de ajuda que recebe para pessoas com problemas de saúde:  
☐ sim, e divulgo para outras pessoas ☐ sim, mas não divulgo ☐ não ☐ as vezes
  
- Você usa a internet para divulgar campanhas?  
☐ sim ☐ não ☐ as vezes
  
- Como vê a atuação dos *hackers* na internet?  
☐ como uma invasão a privacidade alheia  
☐ como uma brincadeira  
☐ acho muito legal poder “invadir” o computador alheio  
☐ outros \_\_\_\_\_
  
- Você conhece alguém que já teve seu *ORKUT* “*hackeado*”:  
☐ sim ☐ não
  
- Na sua opinião, o que deveria acontecer com o hacker que invade o *ORKUT* alheio:  
☐ ser preso ☐ expulso do *ORKUT* ☐ suspenso por um período  
☐ outros \_\_\_\_\_
  
- Você acredita que as aulas no laboratório de informática facilitam o aprendizado de seus alunos:  
☐ sim ☐ não
  
- Considera-se um professor/a preparado/a para atuar no laboratório de informática de sua escola:  
☐ sim, \_\_\_\_\_  
☐ não, \_\_\_\_\_