

INCLUSÃO DIGITAL DE JOVENS E ADULTOS: DESAFIOS E PERSPECTIVAS PARA SEU DESENVOLVIMENTO

Andrea da Paixão Fernandesⁱ

Mestra em Educação - Professora Assistente – Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira (CAp-Uerj) – andreaf@uerj.br

Giselle da Conceição Silvaⁱⁱ

Graduanda em Pedagogia – Faculdade de Educação (Uerj) – gisaxxi@gmail.com

Resumo:

Vivemos na Sociedade da Informação onde o avanço das TICs – Tecnologias da Informação e Comunicação – possibilitam, cada vez mais, a troca rápida de dados. Se é verdade que a inserção do computador nas sociedades constitui um invento complexo que possibilitaria a maximização da nossa capacidade de processamento de dados, o que presenciamos, na atualidade, é um fenômeno que tem se complexificado cada vez mais, transformando-se em um ambiente mutável de produção de significados, idéias, informações e conhecimentos. Com o advento desse novo modelo de sociedade, desponta, também, mais uma modalidade de excluídos. Surge, então, a importância das práticas de “Inclusão Digital” que, desenvolvidas através de reflexões e ações concretas, poderão proporcionar a inserção dos digitalmente excluídos na *cibercultura*. O projeto IncluEJA – Inclusão Digital na Educação de Jovens e Adultos – consiste em uma parceria entre o Programa EDAI – Programa de Educação com Aplicação na Informática – e o Projeto CAp-Social: Articulações e Redes no Rio Comprido e pretende proporcionar, a partir de uma ação concreta, a inclusão social de jovens e adultos, associando o resgate de um direito que lhes foi negado em algum momento da vida – o da continuação de sua vida escolar –, à ação da informática, como uma forma diferente e necessária de produção de saberes. Acreditamos, que o encontro da cultura, história, sujeitos e singularidades presentes neste projeto, possa servir como material para reflexões futuras desse/sobre esse processo que articula EJA e informática.

Palavras-chave: Inclusão digital. Educação. Cibercultura. Pesquisa.

DIGITAL INCLUSION FOR YOUNG PEOPLE AND ADULTS: CHALLENGES AND PROSPECTS FOR ITS DEVELOPMENT

Abstract:

We live in the Information Society where the progress of ICTs - Information and Communication Technologies – enables, increasingly, the rapid exchange of data. If it is true that the integration of the computer in societies is a complex invention that would allow the maximization of our capacity for processing data, what we have witnessed indeed is a phenomenon that has been more complex, and has turned into an environment changing the production of meaning, ideas, information and knowledge. In this new model of society, another kind of exclusion emerges, those people who don't have a chance to use computers. "Digital Inclusion", an important practice developed through discussions and concrete actions, can provide the integration of the digitally excluded in cyberculture.

The project IncluEJA – Digital Inclusion in Education for Young People and Adults – is a partnership between the Program EDAI – Education Program with Application in Information Technology - and CAp-Social Project: Joints and networks in Rio Comprido, and intends to provide, from a concrete action, the social inclusion of young people and adults, involving the rescue of a right they were denied some time in their lives – formal education - with computing, as a different and necessary way for the production of knowledge. We believe that culture, history, subject and singularities, in this project, may serve as material for future considerations about this process that articulates education for young people and adults and computer science.

Keywords: Digital Inclusion. Education. Cyberculture. Search.

1. IncluEJA : breve apresentação, objetivos e perspectivas iniciais

O computador é, hoje, mais do que uma ferramenta. De todas as formas a sua materialidade está envolvida pela subjetividade humana, que fará dele muito mais do que já é. O computador surgiu como um invento complexo que possibilitaria a maximização da nossa capacidade de processamento de dados. Todavia, na atualidade, se transformou em um ambiente mutável de produção de significados, idéias e conhecimentos. De acordo com essa perspectiva, atualmente, é uma máquina de infinitas possibilidades que se faz presente em todos os campos da vida humana.

Vivemos na Sociedade da Informação, onde o avanço das TICs – Tecnologias da Informação e Comunicação – possibilita, cada vez mais, a troca rápida de dados. Serviços atuais como o *VoIP*¹ – Voz sobre IP² – reduzem os custos de ligações locais, interurbanas e internacionais, encurtando, ainda mais, as distâncias. Além disso, a Internet – Rede Mundial de Computadores – tem oferecido diversos serviços virtuais, o que tem trazido mais conforto para a vida de milhares de pessoas. Utilizar o banco *on-line*³, por exemplo, tem se tornado cada vez menos inseguro e mais prático e constitui mais uma das muitas possibilidades que a “era digital” pode nos proporcionar. Muitos serviços de utilidade pública também têm estado ao alcance de um clique. Através do *site*⁴ da Empresa Brasileira de Correios e Telégrafos, por exemplo, é possível buscar o CEP – Código de Endereçamento Postal – a partir de qualquer endereço; ou, ao acessar o *site* da Receita Federal, pode-se fazer consultas gerais sobre CPF – Cadastro de Pessoa Física. Recentemente, em um programa vespertino dedicado, especialmente, ao público feminino, a apresentadora do mesmo, dirigiu-se às espectadoras, comunicando-as, que as receitas apresentadas no programa e os contatos dos convidados, estariam disponíveis na sua página na Internet, ou seja, somente acessando o *site*, elas poderiam tirar todas as suas dúvidas.

Ultimamente, tem se falado em Internet 3D, ou seja, a Internet deixaria de ser em 2D e se tornaria uma Internet tridimensional. Essa tecnologia, já tem sido explorada em jogos como o *Second Life*⁵, mas, com a possibilidade da sua expansão, torna-se

1 VoIP – Voice over IP

2 IP – Internet Protocol (Protocolo de Internet).

3 On-line – conexão com vistas à transmissão de informação.

4 Conjunto de documentos apresentados ou disponibilizados na Web por um indivíduo, instituição, empresa, etc., e que pode ser fisicamente acessado por um computador e em endereço específico da rede” (FERREIRA, 1999).

5 Second Life -mundo virtual em três dimensões (3D) criado pela empresa *Liden Lab*. Funciona como um jogo onde os participantes assumem o papel de personagens virtuais. A intenção é permitir que as

possível imaginar visitas em 3D pelas galerias de famosos museus que se encontram quilômetros distantes. Desse modo poderíamos caminhar virtualmente pelos corredores do *Louvre*, sem sair de casa.

Alguns autores apresentam definições para conceitos-chave na área em tela e que são importantes para a compreensão do projeto que ora explicitamos. Um desses é o conceito de *cibercultura* que, de acordo com Lévy (1999, p. 17), é “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”. Concordamos, também, com a definição de outro conceito-chave, o de *ciberespaço* desenvolvida por Lemos (2002, p. 136), ao afirmar que: “o ciberespaço é um espaço não-físico ou territorial composto por um conjunto de redes de computadores através das quais todas as informações (sob as suas mais diversas formas) circulam”.

Diante dessa pequena amostra do que o mundo digital é capaz de nos oferecer, pode-se inferir que a tendência das TICs é de evolução e que, por sua vez, aumentará, continuamente, os *ciberespaços* e as ofertas de serviços virtuais oferecidos às pessoas.

Todavia, com o advento desse novo modelo de sociedade, surge, também, mais uma modalidade de excluídos. Infelizmente, na Sociedade da Informação, não há somente pessoas que estão à margem dela. Há uma parcela significativa que nem sequer sabe, ao certo, o que faz um computador.

Em 2005, o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE – realizou uma pesquisa em parceria com o Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br) sobre acesso à Internet e posse de telefone móvel celular para uso pessoal. A pesquisa a que fazemos referência se constitui como tema suplementar da PNAD – Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios. Os dados revelam a exclusão digital de grande parte da população brasileira. Segundo a mesma, o número de computadores no total de domicílios particulares permanentes, no Brasil, era de 18,6%. Já o número de computadores com acesso à Internet no total de domicílios particulares permanentes no país era ainda menor: apenas 13,7%.

De acordo com dados do PNAD/2005 e considerando a faixa etária com 10 anos ou mais de idade em nível nacional, pode-se perceber que a quantidade de brasileiros que ainda são considerados digitalmente excluídos é de 21%. Em relação ao percentual das pessoas a partir de 10 anos de idade que não utilizaram a Internet porque não

personagens, chamadas de *avatars*, vivam uma vida parecida com a do mundo real. Ou seja, elas precisam estudar, trabalhar, consumir e se relacionar com outras personagens.

tiveram acesso a microcomputador, identifica-se 37,2% delas no mesmo período, enquanto que o percentual de pessoas que não acessaram a Internet por não saberem utilizá-la foi de 20,5%. A pesquisa também apresenta o percentual de 20,9% correspondente às pessoas que não utilizaram a Internet por julgarem não ser necessário.

Em relação à escolaridade do total das pessoas entrevistadas, cabe ressaltar que a maioria das que acessaram a Internet no período é composta por pessoas com 15 anos ou mais de estudos. Esse dado, dentre outras coisas, nos revela a necessidade de expandir o acesso à informática a todos os níveis de ensino.

Diante desse quadro, podemos considerar que a exclusão digital é, hoje, um grave problema social que tem ganhado espaço nas discussões acadêmicas. Surge, então, a importância de se promover, efetivamente, reflexões e ações concretas de “Inclusão Digital”, de forma a proporcionar a inserção dos digitalmente excluídos na *cibercultura*.

O desenvolvimento de ações voltadas para a inclusão digital é uma necessidade e, por sua vez, uma das emergências do mundo pós-moderno. Para contribuir com a concretização desse movimento, estabelecemos uma parceria entre o *Programa EDAI – Programa de Educação com Aplicação à Informática* – e o *Projeto CAP-Social: Articulações e Redes no Rio Comprido* e ocupamo-nos de estruturar um projeto de extensão universitária voltado para o atendimento dessas demandas. Nesse caminho surge o projeto IncluEJA – Inclusão Digital na Educação de Jovens e Adultos.

O projeto IncluEJA visa proporcionar a inclusão social dos sujeitos, associando o resgate de um direito que lhes foi negado em algum momento da vida – o da continuação de sua vida escolar – à ação da informática na educação de jovens e adultos (EJA), como uma forma diferente e, cada vez mais, necessária de produção de saberes. Dessa forma, o projeto tem pretendido colaborar para o resgate de suas cidadanias, além de buscar inseri-los na *cibercultura* e oferecer-lhes os subsídios necessários ao desenvolvimento do raciocínio em rede.

Buscando ampliar os alcances desse projeto extensionista e construir outras reflexões e interações possíveis acerca do horizonte dos processos de inclusão digital, o artigo ora proposto apresenta a estruturação do projeto, sua importância, os desafios até então encontrados e perspectivas para que os jovens e adultos participantes possam superar as dificuldades encontradas ao usarem a tecnologia.

O projeto IncluEJA vem sendo desvelado, também, com base nas experiências vividas com/pelos participantes. Dessa maneira, torna-se extremamente válido que as

impressões e percepções dos participantes estejam, de alguma forma, presentes. Acreditamos que o encontro das culturas, histórias e singularidades dos sujeitos envolvidos neste projeto possam servir como material para reflexões futuras.

Dentre os objetivos do projeto IncluEJA, consideramos como principal a perspectiva de integrar a informática à educação de jovens e adultos, inserindo os sujeitos na *cibercultura* e ampliando a abrangência das possibilidades de desenvolvimento e sistematização de seu processo educativo, considerando seus diferentes contextos de vida e visando desenvolver a autonomia para a navegação no ciberespaço. Além desses, esse projeto também tem a intenção de oferecer subsídios para que compreendam a dinâmica de construção e disseminação do conhecimento vigente no espaço virtual; desenvolver junto aos participantes as capacidades de crítica e reflexão sobre as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) e, ainda, possibilitar a prática da educação de jovens e adultos para os estudantes de graduação que atuam no projeto⁶.

2. Inclusão Digital e Educação de Jovens e Adultos: perspectivas e conexões desse encontro

A implementação de um projeto de informática educativa voltado para a educação de jovens e adultos pretende causar maior aproximação com um ideal de educação que visa estimular nos participantes suas habilidades e potencialidades. Tal aspecto pretende garantir a esses sujeitos, que não tiveram assegurado o direito à educação na idade considerada adequada, a possibilidade de se transformarem em sujeitos autônomos, ativos, capazes de interagir de forma dinâmica com outros cidadãos, lutar por seus direitos, refletir sobre as situações cotidianas, sobre as relações de opressão com as quais se deparam e desenvolver possibilidades de leitura de mundo que apontem para uma perspectiva crítica e libertadora.

Vale ressaltar que, para os cidadãos do século XXI, apenas saber ler não é o suficiente. O progresso da tecnologia nos trouxe o hipertexto digital. Segundo Ramal (2002) a simultaneidade e a não-linearidade do hipertexto o aproxima de nosso próprio esquema mental de pensamento, pois não há limites para a atribuição de sentidos às

⁶ Desde seu início o projeto conta com a participação de estudantes de cursos de graduação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Em 2006 o projeto contou com a participação de duas estudantes de graduação – Cursos de Pedagogia e de Psicologia. Em 2007, tivemos a participação de uma estudante do Curso de Pedagogia, co-autora deste texto. Em 2008, participam duas estudantes também do Curso de Pedagogia.

palavras. Embora haja outras formas de hipertexto fora do mundo digital como aponta Fernanda Freire (2003), o hipertexto digital é inovador por trazer *links*⁷ que remetem a outros textos que não são necessariamente partes de si mesmo (GERALDI, 2002).

Além disso, a velocidade da informação e as possibilidades apresentadas pelo mundo virtual conferem a esses cidadãos a necessidade de se acostumarem com o hibridismo entre escrita e oralidade (MARCUCCHI, 2002) encontrado, por exemplo, num *chat*⁸ e a reconhecerem aquelas possibilidades de escrita como outras estratégias que começam a se incorporar ao universo lingüístico das diferentes sociedades.

Outro aspecto que merece atenção especial no presente projeto é a construção do conhecimento pelos jovens e adultos que dele participam. Concordamos, que o conhecimento não é fragmentado, mas interdependente, interligado e intersensorial, dependendo da interação entre o sujeito e o objeto. Assim, acreditamos que a construção do conhecimento é facilitada quando acontece a partir de um meio multimídia – nesse caso, o computador. Segundo Moran (2000) essa construção do conhecimento torna-se mais livre, menos rígida e com conexões mais abertas passando pelo sensorial, pelo emocional e pela organização do racional. Sob essa ótica o computador é um meio privilegiado para a construção autônoma do conhecimento.

Considerando, ainda, as definições, citadas, anteriormente, de Lévy e Lemos para *cibercultura* e *ciberespaço* respectivamente, podemos afirmar que os sujeitos da EJA foram excluídos desse novo espaço e dessa nova forma de cultura engendrada por um modelo societário que tem o controle das relações de poder que determinam os sistemas: educacional, político, cultural e econômico e que, por sua vez, não supre as necessidades dessa mesma sociedade em sua totalidade. Mais que isso, não proporciona igualdade de condições para que os cidadãos tenham as mesmas possibilidades de desenvolvimento.

Diante desse cenário, avaliamos que o desenvolvimento de um projeto de extensão universitária que possibilite o acesso aos mecanismos de inclusão digital à pessoas jovens e adultas das classes menos favorecidas, colabora para a redução do quadro de exclusão social desses sujeitos.

3. Uma Metodologia Possível... que se reelabora e se refaz ao caminhar...

7 Link - Forma reduzida de hyperlink. Hyperlink - “de hyper(text), 'hipertexto', + link, 'elo, vínculo” (FERREIRA, 1999).

8 Chat – forma de comunicação através de rede de computadores, que permite que indivíduos conversem em tempo real, independente do lugar onde estejam.

O IncluEJA vem sendo desenvolvido desde o ano de 2006 e tem a participação de estudantes de graduação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro que atuam como bolsistas e. Para a solução dos eventuais problemas técnicos, o laboratório conta com o suporte de dois técnicos de informática.

O trabalho é estruturado por projetos de trabalho elaborados e desenvolvidos a partir de temas previamente levantados e discutidos com os participantes. De acordo com essa concepção o interesse dos participantes ocupa posição de destaque, além de haver possibilidade de uma maior integração entre leitura, escrita e pesquisa com o aprendizado dos principais recursos da informática.

O presente projeto não prevê a criação e/ou utilização de materiais didáticos convencionais. A escolha dos materiais para o desenvolvimento do trabalho é livre e realizada conjuntamente pela coordenação do projeto e pelas bolsistas. Estas elaboram o material utilizando-se dos recursos da informática e com o propósito de tornar mais acessível, não só a linguagem, como também o próprio ato de fazer uso da máquina.

Há autonomia para que elas criem e proponham os projetos que passam por orientação e supervisão da professora coordenadora. Periodicamente há encontros entre as bolsistas e a coordenadora para estudo, troca de idéias, comunicação de progressos e obstáculos enfrentados, além da proposição de sugestões e possível revisão do planejamento.

Todos os encontros do projeto demandam ações fundamentadas numa perspectiva mais prática do que teórica, ainda que o campo teórico necessário à efetivação de possibilidades de inclusão dos jovens e adultos participantes no mundo digital também seja considerado e trabalhado. A metodologia adotada exige, portanto, uma interação constante entre o usuário e o computador. Exemplo disso é a utilização do *e-mail*⁹ que, incorporado às aulas, possibilita maior interação e comunicação entre todo o grupo envolvido. Após o encontro utilizado para cadastramento de e-mails, todos os materiais de apoio para aos encontros subseqüentes, são enviados através do correio eletrônico. Deste modo, as atividades pretendem possibilitar que os participantes construam ativamente seu conhecimento. Também, é relevante ressaltar que os participantes são sempre o centro dos encontros e que sua participação é essencial.

O uso da pesquisa tem sido uma constante nos encontros do projeto. Em 2007 os participantes foram convidados a pesquisar sobre os Jogos Pan-Americanos – PAN-Rio 2007. Foi elaborado um roteiro para orientar a pesquisa. O roteiro foi estruturado a

9 E-mail – Do inglês, *eletronic mail* (correio eletrônico).

partir de perguntas sobre o tema elaboradas, conjuntamente, com os participantes. Estes buscaram as respostas, utilizando os *sites* de busca. A partir das respostas, foram incentivados a escrever textos contendo as informações encontradas.

Esse tipo de atividade, por sua vez, possibilita o desenvolvimento não só da produção textual escrita, mas, também da revisão ortográfica dos textos produzidos pelo grupo; na produção textual e hipertextual a partir da *webquest*¹⁰ (DODGE, 1995); criação de gráficos e tabelas utilizando o software Microsoft Excel para aprendizado dos conceitos matemáticos básicos; dentre outras.

O diálogo com esses jovens e adultos também se faz presente nas aulas, haja vista que consideramos de grande importância compreender seus anseios, medos e dificuldades.

Cabe ressaltar, ainda, que para auxiliar na reflexão e na preparação dos encontros, todo o andamento do projeto, assim como a presença do grupo e demais observações consideradas pela equipe do projeto como pertinente, são devidamente registradas e consideradas.

4. Desafios do Caminhar e o Encontro com Resultados Instigadores

A tentativa de se comprovar a importância deste tipo de projeto que, por conseguinte, também é uma ação social, não é capaz de expressar o enorme valor que a “Inclusão Digital” tem, hoje, na sociedade. Faz-se mister considerar que o ambiente virtual passou a ocupar um lugar de destaque, sendo o “local” mais propício para a troca ágil de informações e apreensão de novos saberes. No entanto, vale ressaltar que as pequenas ações são extremamente valiosas, principalmente, quando elas são capazes de mudar, positivamente, as perspectivas do indivíduo.

Nas conversas com os participantes, percebemos que cada um tem um objetivo que é, sobretudo, individual para estar ali. Acreditamos que cada sujeito ressignifica o que conhecimento com o qual se encontra à sua maneira. Desta forma, o resultado mais importante é sempre particular, ainda que tenha reflexos no coletivo, haja vista que toda trajetória e todas as relações interpessoais, embora estejam imbuídas de um objetivo que parte de cada sujeito e de suas necessidades primeiras, têm reflexos no coletivo e estabelece conexões com o outro.

10 *Webquest* consiste na proposição de um tema pelo professor e posterior pesquisa na Internet pelos alunos sobre aquele tema. A partir dos resultados da pesquisa os alunos produzem textos e hipertextos ilustrados para a publicação em uma página na Internet.

Um dos aspectos que faz com que o trabalho com jovens e adultos seja extremamente interessante e enriquecedor para todos os sujeitos que nele atuam, é o fato deles terem uma significativa experiência de vida e, por isso, costumarem saber, exatamente, o que buscam. Percebemos que, para alguns, tal propósito se resume no desejo de aprender a lidar com a informática para, posteriormente, orientar os próprios filhos. No entanto, outros querem aprender a enviar um e-mail, ou ter a oportunidade de conhecer um pouco a máquina fascinante que é o computador. Ousamos afirmar que são muitos e diversos os anseios, expectativas e perspectivas presentes no/pelo grupo.

As dificuldades existentes em um projeto como esse são reais se considerarmos a ainda tímida inserção do computador e da Internet na sociedade brasileira e nos colocam alguns desafios. Sabemos que muitas escolas públicas, no Brasil, sequer têm um único computador; nem, tampouco, energia elétrica. No laboratório de informática do CAP-Uerj também nos deparamos com algumas dificuldades de ordem infra-estrutural que vão sendo superadas gradativamente.

Além dessas, há outras dificuldades relativas à aprendizagem (ou à adaptação). Consideramos mais adequado, por ora, falarmos em dificuldades de adaptação, do que em dificuldades de aprendizagem, já que entendemos que cada indivíduo possui um ritmo próprio. Nos encontros são muito latentes as dificuldades de interação com o computador, fato que pode ser observado, por exemplo, no manuseio do *mouse* pelos sujeitos participantes. Esse é o nosso segundo maior desafio.

O terceiro, e sempre presente no trabalho educativo, é lidar com as singularidades. No entanto, a informática na educação possibilita atingir diferentes públicos, já que as possibilidades oferecidas pelas TICs são enormes. Buscando a co-autoria dos participantes de diferentes formas, identificamos que as possibilidades de ressignificações são muito maiores.

Todos os participantes do IncluEJA até o ano de 2007 trabalhavam no CAP-UERJ¹¹. O grupo era composto por funcionários da empresa de limpeza que presta serviço à Universidade, agentes educadores e telefonista do CAP-UERJ.

Apesar das dificuldades, o entusiasmo do grupo é contagiante. A intimidade com o computador tem sido, gradativamente, estabelecida e a possibilidade do uso da Internet como uma ferramenta ao nosso dispor, também tem sido, aos poucos, construída e, gradativamente, à capacidade de cada indivíduo produzir conhecimento e

11 Neste ano (2008), estamos promovendo a ampliação do IncluEJA para sujeitos das comunidades do entorno do CAP-UERJ. Comunidade esta que já participa de outros projetos que desenvolvemos.

trocar informações tem se ampliado. Recentemente, uma participante do IncluEJA, que, pela primeira vez, possui um e-mail, escreveu:

(...) Quando cheguei em casa percebi que ainda não tinha sentado um dia sequer para mexer no computador, mas fiquei feliz que eu consegui entrar na página do GMAIL. E até estou mandando este e-mail para você. Com grande emoção termino desejando feliz fim de semana para você (Maria Elena).

Em outro e-mail a mesma participante escreveu: “(...) estou ansiosa para as aulas voltarem e eu aprender mais coisas que esta máquina pode nos oferecer”. É inenarrável a satisfação de um educador ao ler essas linhas.

Talvez, o maior desafio de todos seja contribuir com os jovens e adultos participantes para que possam depurar as informações de forma que as mesmas se tornem conhecimento. Segundo Roberta Bencini, “graças à tecnologia, as histórias e as notícias deixaram de ser privilégio de poucos e o que vale não é apenas possuí-las, mas interpretá-las. Em outras palavras, transformar informação em conhecimento” (2002, p. 16).

Podemos dizer que esse é um processo ainda inicial no campo da Pedagogia. É preciso, ainda, ampliar a possibilidade de se procurar meios que sejam capazes de suscitar a busca de informações pertinentes, para que, interativamente, uma quantidade cada vez maior de pessoas, independente do papel que estiverem ocupando na sociedade, possam experimentar e ousar “em busca de caminhos e alternativas possíveis, de diálogos e trocas sobre os conhecimentos em pauta, de reciclagem permanente de tudo e de todos” (Kenski, 1998, p. 68).

Como resultado de todo esse caminhar fica a certeza de um permanente “estar sendo”. E esse “estar sendo” representa que o desenvolvimento de um projeto de inclusão digital para jovens e adultos é uma experiência cognitivamente enriquecedora, tanto para o educador quanto para os educandos, que vivem a busca pelo saber mediada pela informática.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BENCINI, Roberta. Aprender e ensinar com os veículos de comunicação: Da informação ao conhecimento. **Ciências e Letras**, Brasília: n. 31, p. 16-21, jan./jun., 2002.

DODGE, Bernis. *Webquest: a technique for internet-based learning*. The Distance

Educator. San Diego, vol. 1, n. 2, p. 10-13, Summer 1995

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Dicionário Aurélio Eletrônico: século XXI*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira/Lexikon Informática, 1999. CD-ROM, versão 3.0.

FREIRE, Fernanda M. P. Formas de materialidade lingüística, gêneros de discurso e interfaces. In: SILVA, Ezequiel Teodoro da, et all. *A leitura nos oceanos da internet*. São Paulo: Cortez, 2003.

GERALDI, J. W. *Portos de passagem*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

KENSKI, Vani Moreira. *Novas tecnologias – O redimensionamento do espaço e do tempo e os impactos no trabalho docente*. Revista Brasileira de Educação. Rio de Janeiro: n. 8, p. 58-71, maio/ago., 1998.

LEMOS, A. *Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.

MARCUCHI, L. A. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONISIO, A. P. et all. *Gêneros textuais & ensino*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.

MORAN, José Manuel. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. Campinas: Papirus, 2000.

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

i A autora é Doutoranda em Educação (UNICAMP). Mestre em Educação (UFF). Professora Assistente do Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira (CAp-UERJ) e Professora da Rede Municipal de Educação do Rio de Janeiro. Coordenadora do Projeto “IncluEJA – Inclusão Digital na Educação de Jovens e Adultos”.

ii A autora é estudante do Curso de Pedagogia da Faculdade de Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Atuou como bolsista de Iniciação à Docência da UERJ no projeto “IncluEJA – Inclusão Digital na Educação de Jovens e Adultos”, em 2007.