



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA - UNEB



**DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS – CAMPUS IV
LICENCIATURA PLENA EM GEOGRAFIA**

**GREDISON DE NOVAIS REIS
PETRONIA DE ARAUJO LIMA REIS**

**O USO DAS NOVAS TECNOLOGIAS E OS ASPECTOS
SOCIOEDUCACIONAIS NO CENTRO DIGITAL DE CIDADANIA
(CDC) DO MUNICÍPIO DE QUIXABEIRA–BAHIA.**

GREDISON DE NOVAIS REIS
PETRONIA DE ARAUJO LIMA REIS

**O USO DAS NOVAS TECNOLOGIAS E OS ASPECTOS
SOCIOEDUCACIONAIS NO CENTRO DIGITAL DE CIDADANIA
(CDC) DO MUNICÍPIO DE QUIXABEIRA–BAHIA.**

Monografia apresentada ao Departamento de Ciências Humanas do Campus IV da Universidade do Estado da Bahia – UNEB, como pré-requisito para a obtenção do título de Licenciatura Plena em Geografia, orientado pela Professora Jacy Bandeira Almeida Nunes.

GREDISON DE NOVAIS REIS
PETRONIA DE ARAUJO LIMA REIS

**O USO DAS NOVAS TECNOLOGIAS E OS ASPECTOS
SOCIOEDUCACIONAIS NO CENTRO DIGITAL DE CIDADANIA
(CDC) DO MUNICÍPIO DE QUIXABEIRA–BAHIA.**

Monografia submetida à comissão Examinadora designada pelo curso de Graduação em Licenciatura Plena em Geografia como requisito para obtenção do grau de Graduandos.

Aprovada em ____ de _____ de 2010.

Jacobina – BA

Banca Examinadora

Profª Ms. Jacy Bandeira Almeida Nunes – UNEB/DCH IV (Orientadora)

Profª Ms. Eliã Siméia Martins dos Santos Amorim – UNEB/DCH IV

Prof Ms. José Alves de Jesus – UNEB/DCH IV

Dedico este trabalho à minha mãe Iracy, minha esposa Edisônia e minha irmã Elian, por estarem sempre me incentivando e colaborando com a conclusão de mais uma etapa em minha vida.

Gredison de Novais Reis

*Dedico este trabalho à minha filha Ana Cecília, por suportar a ausência quando tanto precisava...
À minha querida mãe Ilda, pela luta de toda a vida para que eu pudesse chegar aonde cheguei; e, ao meu marido Zildomar, por tudo o que faz por mim...*

Petronia de Araujo Lima Reis

AGRADECIMENTOS

Ao nosso Deus, por ter nos dado força, coragem, determinação, entusiasmo e acima de tudo sabedoria para concluirmos este trabalho.

À Universidade do Estado da Bahia por proporcionar-nos conhecimento pessoal e crescimento profissional.

Às nossas mães por ter orado a cada dia que saíamos, sem contar a colaboração, até mesmo financeira.

À esposa/marido pela companhia, paciência, força e colaboração em cada momento e por entender, muitas vezes a ausência, não deixando de está presente mesmo quando distante.

Às nossas famílias: pai, irmãos e irmãs, porque sempre nos apoiaram, nos ajudaram, tanto emocional como materialmente, e porque souberam, quando necessário, compreender a distância. À Ibraim, nosso muito obrigado pelos socorros prestados.

À todos os nossos professores por terem contribuído com seus conhecimentos durante nossa jornada acadêmica, e em especial ao Professor José Alves pela colaboração.

Aos nossos colegas de classe, por estarem presentes durante essa jornada e se tornar parte dessa história e ao colega e amigo conterrâneo Luiz Cláudio, pelos trabalhos que fizemos juntos e pelo exemplo de luta.

Aos colegas conterrâneos de outros cursos, companheiros de carona e de luta, pelo apoio que sempre foi dispensado, sobretudo a Fábio Reis pelos materiais emprestados.

À todos os motoristas, em especial àqueles que nos deram “carona”, ajudando-nos a chegar até Jacobina para estudarmos e retornarmos aos nossos lares.

À todos os envolvidos na pesquisa e em particular aos monitores do CDC, pela colaboração.

Por fim, à nossa querida professora e orientadora Jacy Bandeira, pelas inúmeras orientações, conversas e incentivo e por ter confiado em nós para realizar este trabalho e concluirmos mais uma etapa de nossas vidas.

“O sucesso nasce do querer, da determinação e persistência em se chegar a um objetivo. Mesmo não atingindo o alvo, quem busca e vence obstáculos, no mínimo fará coisas admiráveis”.

(José de Alencar)

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo principal compreender a influência do Centro Digital de Cidadania (CDC) no município de Quixabeira-BA e as contribuições trazidas às funções socioeducacionais a partir da utilização das novas tecnologias. Para tanto, fizemos uma abordagem do avanço das Novas Tecnologias vivenciado com o desenvolvimento do capitalismo e os seus efeitos para a sociedade. Os Centros Digitais de Cidadania se apresentam como espaço de produção de conhecimento, interação e desenvolvimento socioeducacional. Assim, este trabalho buscou analisar as contribuições socioeducacionais trazidas pelo CDC do município de Quixabeira-BA, fazendo uma discussão sobre o uso das Novas Tecnologias (computador e internet), no intuito de verificar como se dá o acesso às mesmas e se os serviços oferecidos garantem aos sujeitos a inclusão ao mundo digital. Usamos como Metodologia, os procedimentos teóricos – pesquisa bibliográfica e pesquisa documental, e o procedimento empírico da pesquisa de campo. Por ser um estudo de caso, optamos por instrumentos que possibilitaram uma maior aproximação com o objeto de estudo, como observação, entrevistas diretas e o uso de questionários. Os dados obtidos conduziram a certeza de que, embora os objetivos apresentados pelo programa do Governo para os CDCs sejam amplos, no contexto local, não são alcançados. Porém, tem contribuído para o acesso de uma população menos favorecida ao computador e a internet, desenvolvendo funções socioeducacionais, mesmo que estejam condicionados ao entretenimento.

Palavras-chave: Novas Tecnologias; Inclusão Sócio-digital; Desenvolvimento Socioeducacional; CDC.

ABSTRACT

This study objectives to understand the influence of the Citizenship Digital Center (CDC) the municipality of Quixabeira state of Bahia and the contbtutions of the function of socioeconomic status from the use of new technologies. Therefore, we approach the advancement of new technologies experienced with the development of capitalism and effects of it society. The Centers for Digital Citizenship is presented as a space of knowledge production, interaction and socioeducational development. This study investigates the contributions of socioeconomic status brought by the CDC in Quixabeira city, making a discussion of the use of new technologies (computer and internet) to identify is the how is the access to them and the services offered to the subjects to ensure real inclusion in the digital world. We use as methodology, the theoretical procedures - literature review and documentary research, and the empirical procedure of the field research. In this study, we chose instruments that allowed a closer relationship with the object of study, as observation, personal interviews and the use of questionnaires. The information led the certainty that, although the goals presented by the Government's program for the CDCs are wide, the local context, are not achieved. However, it has contributed to access to a less affluent population to the computer and the Internet, developing functions of socioeconomic status, even if they are conditioned to entertainment.

Key-words: New Technologies, Social and Digital Inclusion, Socioeducational Development; CDC.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Mapa do Território do Jacuípe.....	17
Figura 2	Mapa da região semiárida e subúmida do Nordeste do Brasil.....	18
Figura 3	Foto de trecho de águas represadas pela Barragem de São José do Jacuípe na área do povoado de Jaboticaba – Quixabeira – Bahia.....	19
Figura 4	Mapa do Município de Quixabeira - BA – Articulação viária e posicionamento regional.....	20
Figura 5	Foto da feira livre – praça Raulindo Rios - Quixabeira – Bahia.....	22
Figura 6	Foto do CDC - Quixabeira – Bahia.....	29
Figura 7	Gráfico da origem dos usuários do CDC.....	41
Figura 8	Gráfico do perfil socioeconômico dos usuários do CDC.....	42
Figura 9	Gráfico da faixa etária dos usuários do CDC.....	42
Figura 10	Gráfico do nível de escolaridade.....	43
Figura 11	Quadro das normas internas estabelecidas no CDC.....	44
Figura 12	Gráfico de tempo de utilização do CDC.....	45
Figura 13	Mosaico de fotos dos usuários no CDC.....	46
Figura 14	Gráfico das atividades realizadas no CDC.....	47
Figura 15	Imagem de página do MSN	48
Figura 16	Imagem de página do Orkut	48
Figura 17	Foto de estudante no CDC.....	48
Figura 18	Gráfico do grau de satisfação do usuário em relação ao CDC.....	52
Figura 19	Foto do computador do CDC processando o Sistema Operacional Berimbau Linux.....	53
Figura 20	Foto CDC – Quixabeira - Bahia.....	53
Figura 21	Foto CDC – Quixabeira - Bahia.....	53

LISTA DE TABELAS

Tabela 1	Atlas de exclusão social – Quixabeira - Bahia, 2003	23
Tabela 2	Atividades que os usuários do CDC realizam na Internet, 2009.....	50
Tabela 3	Atividades que os usuários do CDC não gostam na Internet, 2009.....	51

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CDC – Centro Digital de Cidadania

CDI – Comitê para Democratização da Informática

CET – Coordenação Estadual dos Territórios

CRAS – Centro de Referência de Apoio as Crianças e Adolescentes

EFA – Escola Família Agrícola

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

IBOPE - Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística

IDH - Índice de Desenvolvimento Humano

NUGEC –Núcleo de Gestão Colaborativa

ONGs - Organizações Não-Governamentais

PNUD - Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento

SECTI - Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação do Estado da Bahia

SEI - Superintendência de Estudos Econômicos e Sociais da Bahia

SRH - Secretaria de Recursos Hídricos do Estado da Bahia

TIC – Tecnologias da Informação e Comunicação

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	13
1 Caracterização do Espaço.....	17
1.1 Município de Quixabeira.....	17
1.2 Aspectos Socioeconômicos.....	21
1.3 Inclusão Sócio-Digital: uma questão de cidadania.....	24
1.4 Centro Digital de Cidadania – CDC.....	28
2 Novas Tecnologias e as funções socioeducacionais: um aporte teórico.....	30
3 CDC em Quixabeira – Bahia: espaço de conhecimento, interação e desenvolvimento socioeducacional?.....	39
3.1 Os usuários: perfil socioeconômico.....	39
3.2 Utilização do espaço.....	43
3.3 Percepção do usuário em relação ao desenvolvimento cognitivo da escrita e leitura.....	54
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	57
REFERÊNCIAS.....	60
APÊNDICES.....	64

INTRODUÇÃO

Hoje, vivemos numa sociedade onde, a cada dia que passa, torna-se imprescindível a busca do conhecimento e da informação, devido às rápidas e constantes transformações ocorridas no mundo. As tecnologias de comunicação estão provocando profundas mudanças em todas as dimensões da nossa vida. Elas vêm colaborando, sem dúvida, para modificar o mundo. A sociedade atual tem sido marcada pelo extraordinário avanço das tecnologias impulsionado pelo capitalismo. Ao mesmo tempo em que causa uma revolução em todos os espaços onde o seu acesso é possível, provoca uma enorme desigualdade entre os que têm e os que não têm acesso às mesmas.

Diante desse processo e de toda a discussão que permeia a sociedade na contemporaneidade, surgiu-nos o interesse de investigar a temática das Novas Tecnologias, sobretudo o computador e a internet, uma vez que, como professores da rede pública básica municipal de Educação, vivenciamos no nosso local de trabalho, de forma direta e indireta, a influência e euforia que as mesmas provocam na comunidade estudantil. Assim, despertou-nos a indagação: De que forma a utilização das novas tecnologias nos espaços informais de aprendizagem, podem contribuir para o desenvolvimento das funções socioeducacionais?

Deste modo, como o município de Quixabeira – Bahia, onde residimos, dispõe do serviço público de acesso gratuito à rede mundial de computadores – Internet através do Infocentro, projeto do Governo Estadual, atualmente, Centro Digital de Cidadania (CDC), que busca garantir o acesso e inclusão digital a população menos favorecida, decidimos pesquisar sobre “O uso das novas tecnologias e os aspectos socioeducacionais no Centro Digital de Cidadania (CDC) do município de Quixabeira – Bahia”. Nesse trabalho utilizamos a abreviatura CDC ao referir-se ao Centro Digital de Cidadania.

Acreditamos que a temática torna-se importante, não apenas para a ciência geográfica, na produção de conhecimentos voltados aos avanços tecnológicos, mas, nas suas contribuições para o desenvolvimento das sociedades. O nosso objeto de investigação permite uma análise e discussão entre os envolvidos no processo, possibilitando que estes percebam a importância do uso das novas tecnologias no

atual contexto. A pesquisa possui originalidade em relação a espacialidade, visto não possuir trabalhos com esta temática, até então conhecidos, no município de Quixabeira – Bahia. Como o objeto de investigação se encontra neste município, se tornou passível de realização, assim como o enfoque no qual a pesquisa se propôs a investigar permitiu um trabalho de campo consistente.

Como todo trabalho investigativo visa responder questionamentos, fez-se necessário traçar metas e caminhos para se alcançar prováveis respostas. Neste propósito, estabelecemos como objetivo geral compreender a influência do Centro Digital de Cidadania (CDC) no município de Quixabeira-Bahia e as contribuições trazidas às funções socioeducacionais a partir da utilização das novas tecnologias. São nossos objetivos específicos:

- Abordar o avanço das Novas Tecnologias vivenciado com o desenvolvimento do capitalismo e os seus efeitos para a sociedade;
- Verificar as funções dos Centros Digitais de Cidadania (CDCs), enquanto espaço de produção de conhecimento, interação e desenvolvimento socioeducacional.
- Analisar a utilização dos diversos gêneros textuais a partir do computador e da internet.
- Analisar as contribuições socioeducacionais trazidas pelo Centro Digital de Cidadania;
- Verificar como se dá o acesso às Novas Tecnologias no Centro Digital de Cidadania (CDC), no município de Quixabeira - Bahia.

Partimos do pressuposto de que o homem é sujeito transformador de seu contexto, um ser dotado de valores culturais, históricos, sociais além de possuidor de conhecimentos e aptidões, sendo o mundo o palco das manifestações, onde acontecem as transformações humanas. Logo, concebemos a realidade como a interação sujeito e objeto, numa contínua e dialética transformação, pois o saber é produzido por meio do estudo da teoria interligada com a prática, do pensamento e da ação, capazes de transformar os sujeitos. Nessa análise, percebe-se, que a realidade empírica é ponto de partida e não ponto de chegada na construção do conhecimento. Sendo assim, o problema apresentado na pesquisa e de acordo com o referencial teórico, explicita como enfoque epistemológico o crítico-dialético que

tem sustentabilidade no materialismo dialético, uma corrente que incorpora tanto o caráter social e histórico - condição para compreensão do conhecimento e da realidade, quanto a dialética da realidade social - processo que é construído constantemente por considerar o homem como modificador de sua realidade. Utilizamos o método de abordagem Dialético, visto que este compreende os sujeitos como seres dotados de inteligências e carregados de saberes e significados. Para tanto, fizemos uma abordagem mista vinculando dados quantitativos aos qualitativos, pois ambos se complementam, se interagem de forma dinâmica à realidade abrangida. (MINAYO, 1994, p. 22).

Como Metodologia, usamos os procedimentos teóricos – pesquisa bibliográfica e pesquisa documental, e o procedimento empírico da pesquisa de campo, que segundo Cruz Neto (1994, p. 51), “se apresenta como uma possibilidade de conseguirmos não só uma aproximação com aquilo que desejamos conhecer e estudar, mas também de criar um conhecimento, partindo da realidade presente no campo”.

Optamos por instrumentos que possibilitaram uma maior aproximação com o objeto de estudo, como observação, entrevistas diretas e o uso de questionários, visto serem estas as técnicas mais comuns no trabalho de campo. Baseado na Teoria da Amostragem, trabalhamos a amplitude do universo finito, uma vez que o campo de pesquisa compreende uma faixa de 100 indivíduos/usuários; o nível de confiabilidade de 2 desvios com percentagem de 95,5%; erro técnico permitido, máximo de 3%; e com percentagem estimada para o fenômeno de 30%. Dessa forma, foram aplicados 30 questionários individuais aos usuários/entrevistados, que utilizavam o Centro Digital de Cidadania (CDC) no mínimo uma vez semanalmente. Tivemos como tipo de amostra a probabilística aleatória simples.

Como a pesquisa exploratória partiu do recorte espacial – município de Quixabeira, especificamente, o Centro Digital de Cidadania (CDC), os instrumentos que foram aplicados aos seus usuários, possibilitaram um estudo de caso, que segundo Yin, (2001) “é conveniente para descrever ou tratar um tema em seu contexto próprio, além de permitir relacionar vários aspectos de um mesmo fenômeno”.

Esta monografia é constituída de três capítulos. O primeiro capítulo tem a função de contextualizar espacialmente o objeto; o segundo capítulo apresenta a fundamentação teórica com o objetivo de referenciar a temática das Novas

Tecnologias sob o ponto de vista de estudiosos especializados no assunto e o terceiro, a análise dos resultados obtidos através da pesquisa de campo realizada.

1 CARACTERIZAÇÃO DO ESPAÇO

1.1 O MUNICÍPIO DE QUIXABEIRA-BAHIA

O Município de Quixabeira localiza-se na área nordeste central do estado da Bahia, a 300 km da capital, Salvador (BR 324) integrando-se ao Território de Identidade do Vale do Jacuípe. Situa-se nas coordenadas geográficas: 11°24'43", Latitude Sul e 40°07'40" de Longitude Oeste. Com uma extensão territorial de 368,02 Km², limita-se com Jacobina (N), São José do Jacuípe e Várzea da Roça (S), Capim Grosso (L) e Serrolândia (W), de quem foi desmembrada em 1989, através de plebiscito emancipatório.

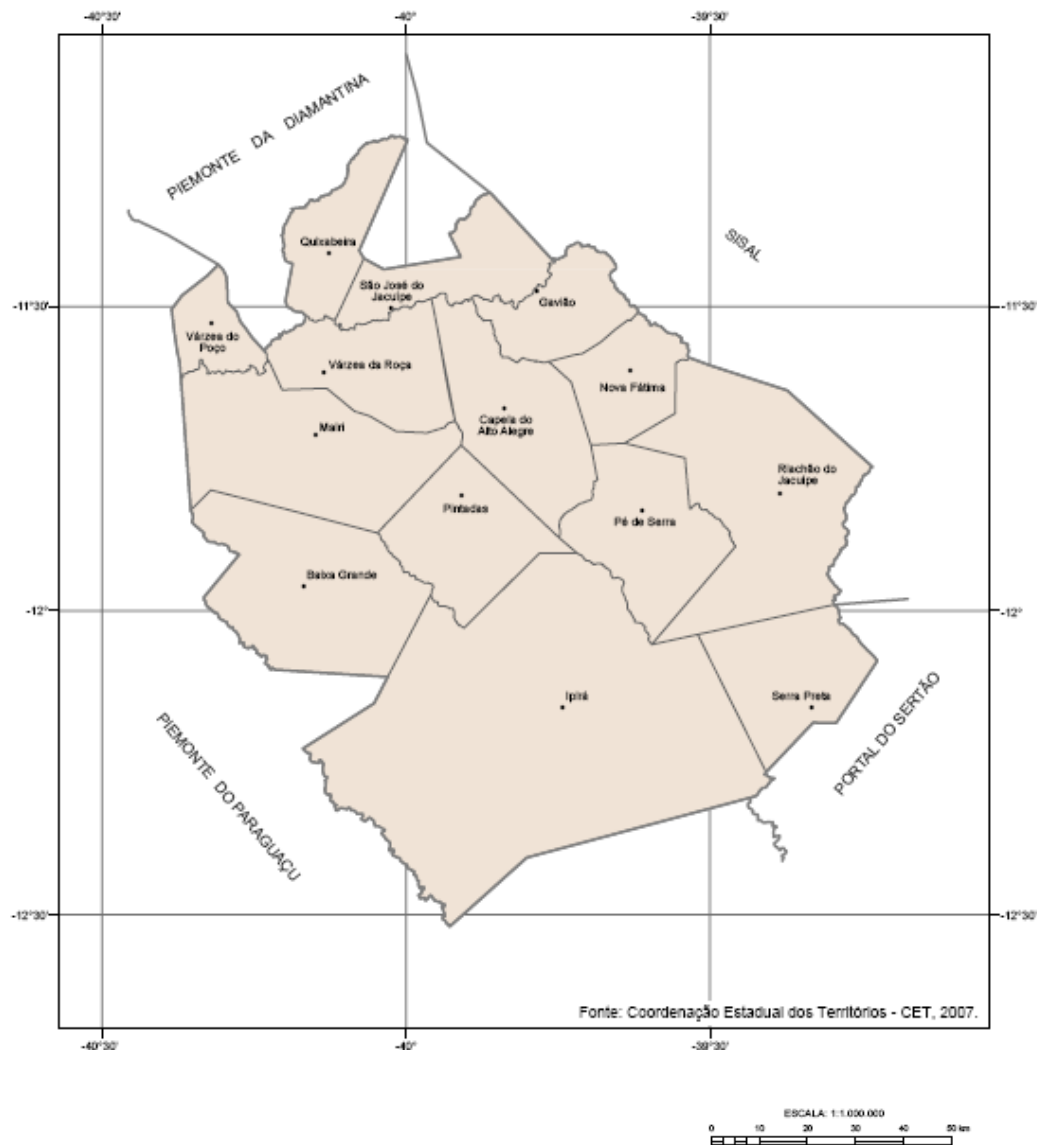


Figura 1 - Mapa do Território do Jacuípe.
Fonte: CET, 2007

O Município ocupa 0,06% do território estadual, e está 100% situado no “Polígono das Secas”.

As secas manifestam-se com maior intensidade nas regiões do Agreste e do Sertão, ou seja, no semiárido. Essas duas regiões naturais juntas, formam um polígono. Daí a expressão, muito usada, Polígono das Secas, para definir a área nordestina sujeita às estiagens. (GARCIA, 1990, p. 61)



Figura 2 - Mapa da região semiárida e subúmida do Nordeste do Brasil.
Fonte: IBGE, 2005

Quixabeira apresenta uma temperatura média anual de 28°C, com um clima semiárido e uma densidade pluviométrica de 500 a 800 mm/ano. O relevo quixabeirense apresenta altitudes médias de 431 metros acima do nível do mar e uma topografia característica dos tabuleiros interioranos, ou seja, plano com pouca

ou quase nenhuma ondulação, que por sua vez, geralmente, condiciona o tipo de vegetação predominante, a Caatinga, com florestas estacionais. Em sua formação geológica, os solos predominantes são os latossolos vermelhos, amarelo álico e coluvionares, granito-gnaisse e rochas básicas e ultra-básicas.

A hidrografia do município é composta pelas águas da barragem João Durval Carneiro¹, açudes e caldeirões.



**Figura 3 - Foto de trecho de águas represadas pela Barragem de São José do Jacuípe na área do povoado de Jaboticaba – Quixabeira – Bahia.
Fonte: Acervo pessoal Gredison Novais, 2007.**

¹ O Rio Jacuípe deu origem a Barragem São José do Jacuípe, construída no governo de João Durval Carneiro, em 1985, com o intuito de minimizar a escassez de água, tão forte na região. (SRH -BA)

Sede da microrregião, a cidade de Jacobina, há 60 km, é o pólo de maior proximidade, recebendo uma boa parte da população do município de Quixabeira que se desloca até lá em busca de bens e serviços, geralmente voltados ao comércio, saúde e educação.

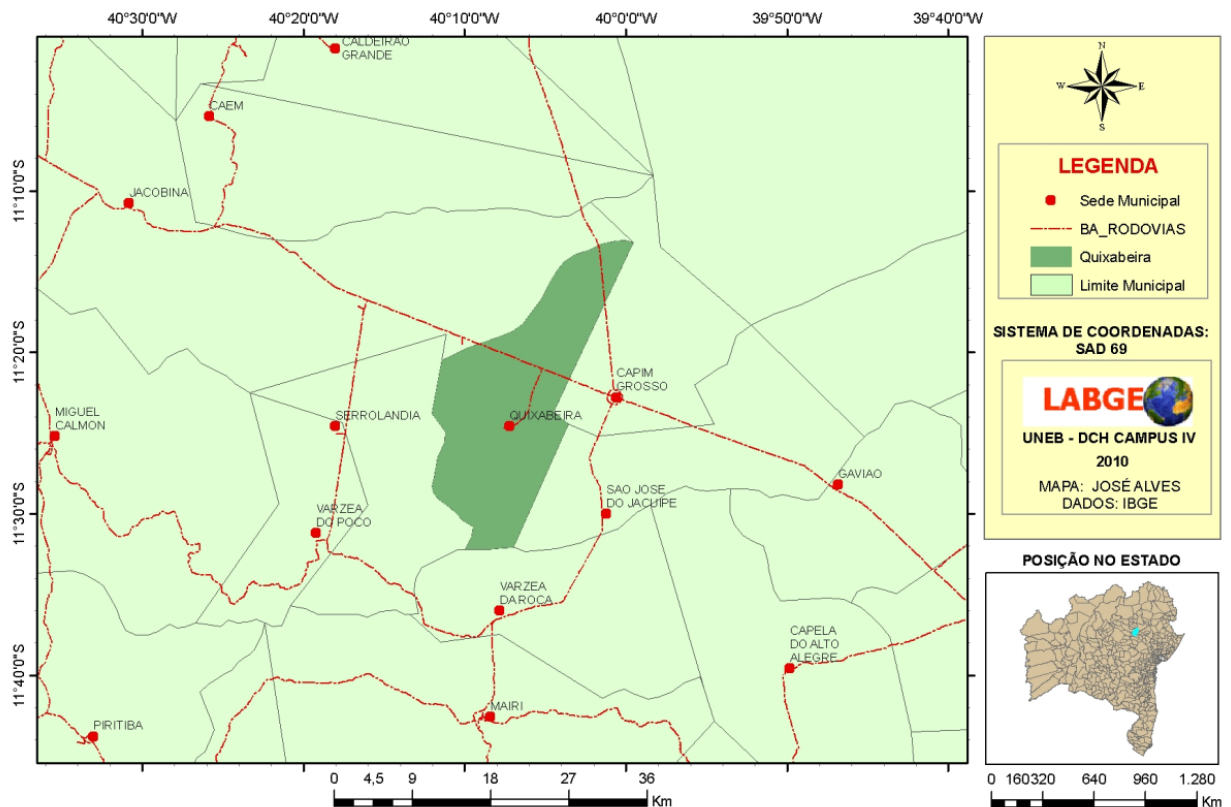


Figura 4 - Mapa do Município de Quixabeira-BA - Articulação viária e posicionamento regional.
Fonte: LABGEO, 2010

Segundo o escritor local, Dalberto Lima, (1999) Quixabeira, nome originado de uma leguminosa nativa² foi formada a partir de 1943, quando um grupo de amigos, dentre eles o senhor Martinho Pereira Lima, resolveu criar um povoado à margem da estrada que ligava São José do Jacuípe a Itapeipu, rota de tropeiros que vinham do sul da Bahia trazendo mantimentos. De início, Quixabeira pertencia ao município de Jacobina-BA, sendo que, em 1968, com a emancipação de Serrolândia-BA, é anexado a este. Em 14 de junho de 1989, pela Lei nº. 5.019 (de 13 de junho de 1989), Quixabeira é desmembrada de Serrolândia, tornando-se município.

² Quixabeira (*Sideroxylon obtusifolium*) da família das sapotáceas, mede até 15 m de altura.

Fazem parte de sua administração política os Povoados de Alto do Capim, Baixa Grande, Campo Verde, Cova do Anjo, Jaboticaba, Ramal e Várzea do Canto, além da sede.

De acordo com a Contagem da População feita pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), em 2007, a população quixabeirense é de 9.348 habitantes, dos quais 3.420 (37%) estão na zona urbana e 5.928 (63%) na zona rural. A densidade demográfica do município é de 25,40 habitantes por km².

1.2 ASPECTOS SOCIOECONÔMICOS

O semiárido baiano é uma região historicamente deficiente e carente quanto à estrutura produtiva. O município de Quixabeira está situado nessa região, reconhecidamente marcada pela pobreza e fragilidade de seu recurso ambiental. Apresenta uma realidade socioeconômica que se caracteriza por um sistema produtivo onde predominam as relações de trabalho com larga utilização de mão-de-obra familiar, técnicas de baixa rentabilidade e reduzidos níveis de capitalização.

Com uma população predominantemente rural e uma economia baseada na agropecuária tradicional, cultivada ainda nos moldes familiar, com pouco ou quase nenhum investimento em mecanização e tecnologia de ponta, bem como, com pouca diversidade de produtos que se adaptem as condições físicas e ambientais, Quixabeira é um município pobre economicamente. Além da pecuária e agricultura de subsistência com destaque para o cultivo de mandioca, feijão e milho, e a criação de bovinos e caprinos, que padecem nos períodos de seca prolongada, a sua economia, se baseia no comércio local que, em sua maioria, se desenvolve na informalidade. O comércio quixabeirense tem se mantido, em geral, estável. Os setores que vêm mais se destacando são os de alimentos, móveis e eletrodomésticos.

Devido a proximidade da Barragem de São José do Jacuípe e o conhecimento de novas tecnologias, hoje, já existe a criação de abelhas para produção de mel, a criação de peixes em tanques especiais, bem como o cultivo de verduras e frutas como a melancia, ainda que, em pequena escala.

Às quintas-feiras, dia que ocorre a feira-livre, é o dia da semana que se mostra mais expressivo na comercialização de produtos. A feira tem como base de sustentação a compra e venda de animais, sobretudo de bovinos, que atrai pessoas das mais variadas localidades.

É nesse dia, também, que se verifica na cidade uma maior circulação de pessoas e transportes, que se deslocam de fazendas e povoados do município, bem como de municípios vizinhos, no intuito de realizar suas compras, fortalecendo o comércio local. Culturalmente, é o dia de encontro dessas pessoas que vêm à sede visitar parentes, amigos, resolverem problemas particulares, utilizar serviços bancários, de Correios, órgãos públicos, dentre outros, além de procurar entretenimento. (ver figura 5)



Figura 5 - Foto da feira livre – praça Raulindo Rios - Quixabeira – Bahia.

Na área de Saúde e Educação, setores responsáveis pela melhoria da qualidade de vida de uma população e critérios pilares utilizados na classificação do Índice de Desenvolvimento Humano (IDH), a sociedade quixabeirense é servida de:

- Um hospital com vinte leitos, duas ambulâncias, um odontólogo, uma pediatra, uma nutricionista e três médicos;

- Seis postos de saúde, divididos entre os povoados, que por sua vez, recebem visitas de médicos e profissionais da saúde semanalmente;
- Um Centro de Referência de Apoio às Crianças e Adolescentes (CRAS), com uma psicóloga e uma assistente social;
- Um Conselho Tutelar da Criança e do Adolescente;
- Dezenove Escolas (em funcionamento no ano de 2009), sendo duas de Ensino Médio, uma pertencente à rede Estadual de Ensino, além de uma Escola Família Agrícola (EFA);
- Três Escolas privadas de Ensino Fundamental (séries iniciais);
- Uma Rádio Comunitária;
- Associações não-governamentais.

De maneira geral, o município se caracteriza como pouco desenvolvido, sobretudo econômica e socialmente. Todavia, as carências de maior expressividade dizem respeito às atividades culturais, opções de lazer e espaço de realização destes, como também trabalho e educação, o que faz com que a população jovem do município seja a mais afetada e, sem alternativa, migram para as grandes cidades em busca da realização de seus sonhos.

Tabela 1 ATLAS DE EXCLUSÃO SOCIAL – QUIXABEIRA - BAHIA, 2003³

Estado	Município	Posição no Ranking	Índice de Desenvolvimento Humano IDH	Índice de Pobreza	Índice de Analfabetismo	Índice de Exclusão Social
BA	Quixabeira	4831 ^o	0,606	25,37	34,4	0,310

FONTE: IBGE, SEI, PNUD. (Adaptado de POCHMANN, M. e AMORIM, R. 2003, p. 177).

³ Últimos dados disponíveis

Conforme a Constituição Federal Brasileira de 1988, todo cidadão tem o direito a moradia, segurança, educação de qualidade, liberdade de ir e vir. No entanto, o alto índice de pobreza (25,37%) e de analfabetismo (34,4%), presentes no município de Quixabeira, contribui com que parte da sociedade não usufrua verdadeiramente dos direitos de cidadania garantidos constitucionalmente. Portanto, a carência econômica que dificulta o sonho de muitos cidadãos, impossibilitando estes de avançar socialmente, engendra um paradoxo constitucional.

1.3 INCLUSÃO SÓCIO-DIGITAL: UMA QUESTÃO DE CIDADANIA

Diante do cenário apresentado, característica marcante dos municípios do semiárido baiano e de demais municípios do estado, surge o Programa de Inclusão Sócio-digital do governo do Estado da Bahia, através da implantação dos Centros Digitais de Cidadania (CDCs), sob a responsabilidade da Secretaria Estadual de Ciência, Tecnologia e Inovação (SECTI) e parceria de Organizações Não Governamentais (ONGs) e instituições como universidades, prefeituras e empresas, objetivando possibilitar o desenvolvimento humano e social nas mais distintas áreas, através do amplo e generalizado uso e apropriação das tecnologias, com o livre acesso assegurado à população local. De acordo com dados da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação o ano de 2008 encerrou com 364 Centros Digitais de Cidadania em funcionamento e, em mais de 270 municípios, atingindo aproximadamente 500 mil usuários cadastrados e cerca de 12 milhões de acesso à Internet, o que, segundo a SECTI, torna este programa um dos maiores do Brasil. O estado conta hoje com 688 CDCs implantados em 408 municípios dos 417 do Estado. Outras 194 unidades estão em processo de implantação.

Segundo a SECTI 2008, o Programa de Inclusão Sócio-digital da Bahia, atualmente busca a criação de instrumentos de inclusão social no intuito de melhorar a posição da Bahia no *ranking* da exclusão digital. Com essa proposta, o programa está sendo ampliado para atender a outros anseios dos baianos, através de ações criadas e desenvolvidas pela SECTI, passando a oferecer serviços nos Centros Digitais de

Cidadania, como cursos profissionalizantes e técnicos a classes diferenciadas da população – jovens, adultos, pessoas com necessidades especiais e até idosos. Embora se apresente de forma plausível, indaga-se: é possível perceber a atuação do Programa em benefício da população do município de Quixabeira? Como se dá essa prática? Tem contribuído para minimizar os índices de exclusão social?

Para o Núcleo de Gestão Colaborativa – NUGEC (2007), na chamada “era do conhecimento”, a Inclusão Digital é uma questão básica de cidadania. O conceito é muito mais amplo do que o simples acesso da população ao computador e à Internet. De acordo Baggio (2000), Inclusão Digital ou infoinclusão é a democratização do acesso às tecnologias da Informação, de forma a permitir a inserção de todos na sociedade da informação. Nesta reflexão pode se inferir da fala do autor, que as novas tecnologias da informação e comunicação podem ser principais meios para promover a melhoria da qualidade de vida, garantir maior liberdade social, gerar conhecimento, além de possibilitar a troca de informações, e a construção de uma cidadania ativa e empreendedora.

O desenvolvimento das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) segundo Baggio (2000), tem provocado mudanças significativas em todas as dimensões da vida cotidiana das sociedades modernas, também denominadas de “Sociedade da Informação”. Elas vêm colaborando, para transformar o mundo. Neste novo contexto, a informação e o conhecimento tornaram-se elementos essenciais, presentes em praticamente toda atividade social e econômica.

A difusão acelerada dessas tecnologias tem propiciado um extraordinário crescimento da produção, registro, fluxo e acesso de informações e, as proporções e o impacto deste fenômeno na vida dos indivíduos e organizações se dão de forma jamais vista anteriormente. (BAGGIO, 2000)

São muitos os desafios relacionados às redes de comunicação, independentemente do campo onde elas estão inseridas. A Ciência da Informação, como afirma Barreto (2002), surge com uma nova abordagem científica para tratar de questões relacionadas, principalmente, com a comunicação entre os seres humanos e, por isso mesmo tem como objeto de estudo “a informação”.

Na avaliação de Baggio (2000), a Ciência da Informação reúne vários conceitos fundamentais no tratamento, produção e investigação do conhecimento produzido

nos diversos locais e instituições. Sua relevância e pertinência justificam-se em si mesma, numa sociedade cada vez mais dependente do conhecimento como uma das formas de diminuição das desigualdades sociais no planeta.

Dentro desta perspectiva, Barreto (2002), esclarece que a “Sociedade da Informação” vem com a responsabilidade de estabelecer as bases para a criação de uma infraestrutura de comunicação, além de fomentar o desenvolvimento de serviços de informação que atendam a essa nova demanda socioeconômica, que se baseia, sobretudo, no livre fluxo de informações do Conhecimento Científico e Tecnológico, além da comunicação aberta entre as diversas áreas do conhecimento, e entre os diferentes atores sociais envolvidos no processo.

Sabe-se que o livre acesso à informação é um direito de todo cidadão. Partindo desse pressuposto, o Comitê para Democratização da Informática (CDI) afirma que, a Inclusão Digital, para acontecer, precisa de três instrumentos básicos que são: computador, acesso à rede e o domínio dessas ferramentas, pois não basta apenas o cidadão possuir um simples computador conectado à internet que iremos considerar ele, um incluído digitalmente. Ele precisa saber o que fazer com essas ferramentas.

O CDI é uma organização não-governamental, que desde 1995, com a idéia de recolher computadores descartados por empresas públicas e privadas, deu origem a uma das mais conhecidas iniciativas de inclusão digital do País. Desenvolve o trabalho pioneiro de utilizar a tecnologia da informação como um instrumento para a construção e o exercício da cidadania, através de suas Escolas de Informática e Cidadania. O CDI implementa programas educacionais no Brasil e no exterior, oportunizando o acesso às tecnologias de informação aos membros de comunidades de baixa renda, crianças, jovens e públicos com necessidades especiais, tais como deficientes físicos e visuais, usuários psiquiátricos, jovens, dentre outros.

Em todo o mundo, há milhões de pessoas conectadas à Internet trocando informações, produzindo conhecimento, interagindo simultaneamente. Neste cenário, os brasileiros detêm o recorde mundial de tempo conectado. Mais de 60 milhões de pessoas têm acesso à internet no país. Uma pesquisa realizada em 12 países pelo Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística (IBOPE, 2009) revela

que os adolescentes brasileiros ficam conectados 70 horas por mês - média de duas horas e meia por dia ou muito mais.

De artigo de luxo no passado a item de necessidade para se conectar com o mundo, o computador é mesmo o agente dessa revolução tecnológica. Segundo o Comitê Gestor da Informática, no Brasil, existem mais de 14 milhões de residências que possuem computador. No país, 23% da população têm desktops ou computadores de mesa, e 3% possuem computadores portáteis, os chamados notebooks e/ou netbooks. Nas empresas, viraram importantes ferramentas de comunicação, através de um sistema, o *Voip*, que conectado à internet, transforma a voz em pacotes de bits, enviados pela rede mundial de computadores até chegar a quem está do outro lado da linha. Esta tecnologia permite que mais de duas pessoas em cidades diferentes conversem ao mesmo tempo.

Toda a sociedade pode ter acesso as informações disponíveis na Internet, e assim produzir e disseminar conhecimento. Assim, insere-se no movimento maior de inclusão social, um dos grandes objetivos compartilhados por diversos governos ao redor do mundo nas últimas décadas. Nesse processo, segundo informações do Ministério de Ciências e Tecnologias do Brasil, desde o ano de 2005, o governo federal tem buscado desenvolver ações diversas através de Projetos de Inclusão Digital como: “Computador para Todos”, “Projeto Cidadão Conectado”, dentre outros, visando a inclusão digital.

Conquanto todos esses programas oferecidos pelo Estado na tentativa de viabilizar oportunidades de acesso às Novas Tecnologias aos seus cidadãos, se apresentem como propostas democráticas e consistentes faz-se necessário questionar: até que ponto possuir um computador e ter acesso à internet torna um cidadão incluído digitalmente? Estes programas tem sido eficazes em sua execução, possibilitando o acesso àqueles excluídos do processo de transformação tecnológica da atual sociedade?

1.4 CENTRO DIGITAL DE CIDADANIA - CDC

Os Centros Digitais de Cidadania são locais de acesso público à informática, que segundo dados da SECTI, são equipados com dez microcomputadores, uma impressora laser, um no-break, um estabilizador, dentre outros equipamentos, além de uma série de softwares livres instalados, e com conexão à rede mundial de computadores - Internet. Esses computadores podem ser utilizados pelos usuários para navegar e pesquisar na internet, acessar o correio eletrônico, produzir trabalhos e documentos, desenvolver estudos e pesquisas, bem como para capacitar-se no uso de programas de informática e de Internet, e dos cursos e oficinas oferecidos pelos CDCs.

Considerado pelo governo baiano a maior iniciativa pública estadual para inclusão sócio-digital do Brasil, o Programa Cidadania Digital foi criado em 2007 substituindo o antigo programa Identidade Digital do Estado da Bahia. A utilização dos Centros Digitais de Cidadania é feita através do cadastro numa unidade do programa. Cada usuário pode ocupar um dos computadores 60 minutos por vez, no máximo três vezes por semana. Uma vez cadastrado no programa, o cidadão pode frequentar qualquer um dos Centros Digitais de Cidadania instalados no Estado. Para facilitar a utilização, os monitores são capacitados para atender os usuários, realizando os cadastros, oferecendo suporte e prestando orientações básicas. De acordo com a SECTI, além de proporcionar informação, conhecimento, cultura, lazer e acesso ao mundo digital, os Centros Digitais de Cidadania (CDCs) pretendem informar a população sobre os serviços públicos, direitos e deveres do cidadão, bem como qualificar profissionalmente através da tecnologia digital, uma vez que toda a infraestrutura dos Centros Digitais foi pensada para que o aproveitamento do ambiente e das máquinas seja o melhor possível para os usuários, que terão a oportunidade de usufruir os inúmeros benefícios ligados ao uso dos recursos digitais, melhorando sua condição de vida. Com essa iniciativa, o governo busca contribuir para o exercício da cidadania e inclusão social.

Segundo dados do governo, os Centros Digitais de Cidadania foram instalados em diversos municípios e regiões do Estado, visando garantir a população baiana, especialmente a de baixa renda, o livre acesso às tecnologias de informação e comunicação, através dos recursos tecnológicos das redes de computadores. O

Município de Quixabeira, desde o ano de 2006, foi contemplado com o Programa Identidade Digital – Infocentro, hoje, Centro Digital de Cidadania, sendo um dos 408 municípios baianos que dispõe do serviço. O Centro Digital de Cidadania – Quixabeira - Bahia, situa-se à Avenida Juvito Sousa Novais, nº 133, centro. (ver figura 6)

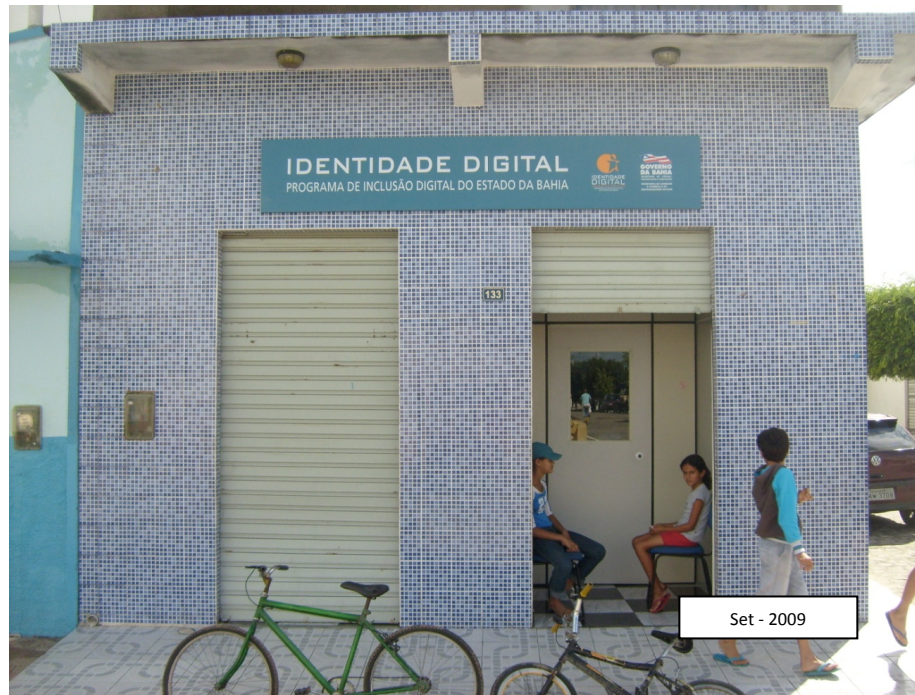


Figura 6 - Foto do CDC - Quixabeira - Bahia.

2 NOVAS TECNOLOGIAS E AS FUNÇÕES SOCIOEDUCACIONAIS: UM APORTE TEÓRICO

Ao longo da história da humanidade, os avanços tecnológicos sempre foram responsáveis por transformações nos mais diversos campos de atividades. Hoje, o desenvolvimento informacional e técnico está modificando a sociedade sob diversos ângulos. Para Lévy (1995, p. 17) “(...) vivemos hoje em dia uma destas épocas limítrofes na qual toda a antiga ordem das representações e dos saberes oscila para dar lugar a imaginários, modos de conhecimento e estilos de regulação social ainda pouco estabilizados”.

A difusão acelerada das novas tecnologias tem propiciado um extraordinário crescimento da produção, registro, fluxo e acesso de informações. Nesse processo, as novas tecnologias da informação e da comunicação estão provocando profundas mudanças em todas as dimensões da nossa vida. Elas se transformaram em elemento constituinte das nossas formas de ver e organizar o mundo. Para McLuhan (1995), as novas tecnologias são entendidas como agentes modificadores da sociedade, que, consideradas extensões do indivíduo, geram mudanças em seu próprio comportamento. Nesse sentido, não é relevante o tipo de resultado que se pode obter através de uma nova tecnologia, mas que tipo de mudanças esta nova tecnologia estabelece nas relações humanas.

Os impactos produzidos nos últimos tempos na sociedade através dos meios de comunicação altamente sofisticados como a TV, computador e internet, têm provocado uma profunda modificação no estilo de conduta, atitudes, costumes e tendências das populações mundiais, alterando as práticas culturais, redefinindo o trabalho, além de democratizar a informação.

Na atual sociedade, entendida por “sociedade da informação” como um estágio de desenvolvimento social caracterizado pela capacidade de seus membros (cidadãos, empresas, poder público) de obter e compartilhar qualquer informação instantaneamente, de qualquer lugar e da maneira mais adequada, as novas tecnologias transformam nossa relação com o espaço e com o tempo numa velocidade nunca antes vivenciada, dando-nos uma nova percepção de mundo, no qual nossos relacionamentos, inclusive com os saberes, convertem-se em espaços de fluxos, criando e desfazendo verdades, competências e habilidades. De acordo

Santos, (1999, p. 39), “o espaço é hoje um sistema de objetos cada vez mais artificiais, povoado por sistemas de ações igualmente imbuídos de artificialidade, e cada vez mais tendentes a fins estranhos ao lugar e aos seus habitantes”. Ainda, segundo o autor, o espaço é formado por um conjunto indissociável, solidário e também contraditório, de sistemas de objetos e sistemas de ações, não considerados isoladamente, mas como o quadro único no qual a história se dá. Logo, “a partir do rompimento dos padrões espaciais em redes interativas, o espaço de fluxos’ passou a substituir o ‘espaço de lugares’”. (CASTELLS, 2000)

Complementando, Santos pontua que

Os elementos fixos, fixados em cada lugar, permitem ações que modificam o próprio lugar, fluxos novos ou renovados que recriam as condições ambientais e as condições sociais, redefinem cada lugar. Os fluxos são um resultado direto ou indireto das ações e atravessam ou se instalam nos fixos, modificando a sua significação e o seu valor, ao mesmo tempo em que, também, se modificam. (1999, p. 38)

Infere-se da fala do autor que a inserção das novas tecnologias na sociedade tem contribuído para mudar o ambiente natural, os padrões de trabalho, lazer e consumo, afetando a consciência do homem moderno, impondo sua presença nas mais diversas atividades. Entretanto, por outro lado, vem desafiando a humanidade pelas transformações econômicas, sociais e políticas globalizadas, em um processo irreversível e cada vez mais acelerado.

A Tecnologia da Informação aliada aos avanços das telecomunicações constitui uma espécie de infraestrutura necessária ao desenvolvimento de uma nova concepção de globalização. Para Milton Santos (2002), esse período passa a ser chamado “período técnico-científico” (p.31). Com a chegada da técnica de informatização, por meio da cibernética, da informática, da eletrônica (p.25), houve um crescimento da interdependência de todos os povos e países da superfície terrestre. Tudo muda mais rapidamente hoje em dia, e os deslocamentos também se tornaram muito rápidos integrando cada vez mais o espaço mundial e acelerando o tempo.

Ainda segundo Santos (1999), “toda criação de objetos responde a condições sociais e técnicas presentes num dado momento histórico”. Nesse sentido, os novos objetos, com suas características de idade, funcionalidade, comportamento, renovam o sistema local de relações redefinindo o meio que os acolhe. Diante disso, McLuhan (1995) ressalta que, além de modificar as relações do homem com o seu

meio, as novas tecnologias impõem o fim da linearidade, trazendo como consequência a simultaneidade.

Perante esse processo, a forte dependência das tecnologias para a própria sobrevivência da estrutura da sociedade faz emergir uma sociedade cada vez mais virtualizada. Para Lévy,

Um mundo virtual, no sentido amplo, é um universo de possíveis, calculáveis a partir de um modelo digital. Ao interagir com o mundo virtual, os usuários o exploram e o atualizam simultaneamente. Quando as interações podem enriquecer ou modificar o modelo, o mundo virtual torna-se um vetor de inteligência e criação coletivas. (1999, p.75)

Tais aspectos possibilitam relações sociais simultâneas e acesso imediato a qualquer parte do mundo, inaugurando uma nova percepção do tempo, do espaço e das relações sociais. A popularidade dos *chats*, *blogs*, e páginas no *orkut*, são indícios do consumo cada vez maior por parte das novas gerações dos recursos tecnológicos. Através destes recursos os jovens passam a estabelecer uma rede de “sociabilidade virtual”, acontecendo mesmo de alguns de seus “amigos virtuais” acabarem por se constituir em “amigos reais”.

É notório que a tecnologia é o grande agente de transformações e o principal fator responsável pela criação de novas linguagens. Nesse contexto, Castells diz que:

Um novo sistema de comunicação que fala cada vez mais uma língua universal digital tanto está promovendo a integração global da produção e distribuição de palavras, sons e imagens de nossa cultura como personalizando-os ao gosto das identidades e humores dos indivíduos. (1999, p.22)

Assim sendo, as novas tecnologias da informação e da comunicação assumem, cada vez mais, um papel ativo na configuração das “ecologias cognitivas”, as quais começam a exercer influência na relação que o aprendente estabelece com elas, facilitando experiências de aprendizagem complexas e cooperativas. Aqui, a construção do conhecimento já não é mais produto unilateral de seres humanos isolados, mas de uma vasta cooperação cognitiva distribuída, da qual participam aprendentes humanos e sistemas cognitivos artificiais. (LÉVY, 1993) O uso crescente das tecnologias digitais e das redes de comunicação interativa acompanha e amplifica uma profunda mutação na relação com o saber. Ao prolongar determinadas capacidades cognitivas humanas (memória, imaginação, percepção), as tecnologias intelectuais com suporte digital redefinem seu alcance, seu significado, e algumas vezes até mesmo sua natureza.

Para tanto, as novas tecnologias nos dão novos mecanismos e controle interativo para satisfazer necessidades e desejos, fornecendo-nos novos tipos de controle criativo para formas de prazer menos complicada e mais moderna, que ajudam a vivenciar e criar experiências.

Nesse processo, o cotidiano é influenciado pelo mundo audiovisual, no qual as Tecnologias agem diretamente no fazer e representar. Em sua obra intitulada *A Sociedade em Rede*, Castells (2000), considera que a crescente criação de situações e ambientes altamente informatizados tem gerado tamanha quantidade de atividades eletrônicas em todas as esferas da vida humana, cujo conjunto pode ser classificado como uma nova dimensão da sociedade contemporânea - a cidade eletrônica - resultado de um conjunto de máquinas que interagem simultaneamente via rede de informática, provocando um esvaziamento do espaço urbano e um investimento no tempo.

O adquirir de competências torna-se um processo contínuo e múltiplo, em suas fontes, vias de acesso, e em suas formas. Segundo Pierre Lévy (1999), o intenso fluxo de construções de novos saberes, reorganiza velhas certezas, as transforma em novas perguntas, buscam e estruturam ainda outras informações, que se conectam a ideias semelhantes em novos campos de conhecimento, reestruturando os paradigmas, além de impor uma relação diferente entre os objetos de estudo e aqueles que pretendem apreender. Para o autor, a infraestrutura tecnológica de comunicação atual permite a conexão de um sem número de pessoas, integrada para a formação de um pensar coletivo e flexível, capaz de ampliar as capacidades de pensamento e reflexão das individualidades conectadas.

O uso das Novas Tecnologias, especificamente o computador e internet têm provocado uma verdadeira revolução no processo ensino-aprendizagem. Nesse sentido, Moran (2004, p. 44), afirma que o computador “[...] nos permite pesquisar, simular situações, testar conhecimentos específicos, descobrir novos conceitos, lugares, ideias”. Aliado a este, ganha notoriedade, a rede mundial de computadores - Internet, que possibilita um fluxo de informações em diversos níveis. Tais informações não se atém somente a palavra escrita, mas constituem grande diversidade, como: textos, gráficos, sons ou imagens, arquivos de áudio ou vídeo. Na visão de Cebrián, “... a implantação da WWW como plataforma de fácil acesso e utilização simples acelerou o crescimento gigantesco e desordenado [da Internet],

convertida, já na época, em uma autêntica ‘rede de redes’, uma teia de aranha...” (1999, p. 40). O serviço WWW surgiu em 1989 como um integrador de informações, dentro do qual a sua grande maioria pode ser acessada de forma simples e consistente em diferentes plataformas. Segundo Lévy, esses aparatos são visto como hipertexto, definido “como uma metáfora da comunicação humana”. (1993, p.73). O hipertexto conecta palavras e frases que têm significados ligados uns aos outros, demonstrando assim que qualquer texto é sempre um hipertexto, estabelecendo uma rede de associações na mente do leitor.

Para Maria Cândida Moraes (1998), esses instrumentos com suas características e peculiaridades próprias, podem colaborar para promover mudanças significativas na educação como um todo, pois são instrumentos capazes de provocarem mudanças de atitudes diante do "erro", percebido como parte integrante do processo humano de descobrir, compreender e conhecer. Isso pressupõe a criação de novos ambientes de aprendizagem geradores de novas formas e oportunidades de aprender usando os recursos informáticos e telemáticos.

Neste viés, Lévy (1999) aponta que as tecnologias digitais surgiram, então, como a infraestrutura do ciberespaço, novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também novo mercado da informação e de conhecimentos. Todas essas recentes mudanças e transformações que permitem a interligação dos cidadãos entre si e com o mundo geram uma enorme desigualdade e exclusão entre os que têm e os que não têm acesso à nova Era Digital. Nessa realidade, surgem os analfabetos digitais, aquela categoria de pessoas despreparadas para a interação com as máquinas. Segundo Baggio (2000), “a precariedade de condições a que essas pessoas estão submetidas colocam-nas integrando os índices do desemprego e do trabalho informal, crescentes em nossa realidade, esses são denominados ‘excluídos digitais’”.

As novas tecnologias criam ou recriam uma nova divisão social, uma redistribuição de saberes, poderes, dois mundos que se separam de acordo com a participação ou não na telemática. Para Pedroso, (2001):

Já não basta mais obter um diploma, é preciso dominar as novas tecnologias da informática, falar inglês e, no mínimo, possuir um endereço eletrônico para se candidatar a um emprego e, então, galgar os primeiros passos para conseguir usufruir de alguns bens inerentes à condição de cidadão. (p.54)

Diante dessa análise, Santos (1999, p. 62), considera que “os conjuntos formados por objetos novos e ações novas tendem a ser mais produtivos e constituem num dado lugar, situações hegemônicas”.

Com o intuito de minimizar as disparidades oriundas do processo tecnológico na atual sociedade do conhecimento, surge o termo Inclusão digital que de acordo Baggio (2000), é a denominação dada aos esforços de fazer com que a sociedade possa obter os conhecimentos necessários para utilizar, com um mínimo de proficiência, os recursos da tecnologia de informação e da comunicação existentes e dispor de acesso regular aos mesmos.

Logo, faz-se necessário a implantação dos Ciberespaços, que na visão de Lévy (1998, p. 104), entende-se como: “um ambiente permeado pelo meio eletrônico com vocação para a interconectividade e a combinação de todos os dispositivos de criação, gravação, comunicação e simulação”. Trata-se de um território eletrônico, onde se trabalha com informações, dados e memória compartilhada através da interação, onde o espaço e o tempo não têm referência. Ainda segundo o autor,

Este novo meio tem a vocação de colocar em sinergia e interfacear todos os dispositivos de criação de informação, de gravação, de comunicação e de simulação. A perspectiva da digitalização geral das informações provavelmente tornará o ciberespaço o principal canal de comunicação e suporte de memória da humanidade a partir do início do próximo século. (LÉVY, 1999, p. 93)

Ao constituir-se em um novo espaço de sociabilidade, o ciberespaço acaba gerando novas formas de relações sociais, com códigos e estruturas próprias, definidos pelos fluxos.

O ciberespaço pode ser, portanto, considerado como uma virtualização da realidade, uma migração do mundo real para um mundo de interações virtuais. A desterritorialização, saída do "agora" e do "isto" é uma das vias régias da virtualização, por transformar a coerção do tempo e do espaço em uma variável contingente. Nesse contexto, Lévy (1996), afirma que, “o ciberespaço é um meio onde será possível se consolidar a tecnodemocracia, ou seja, uma nova formação política onde a tecnologia da eletrônica tornará viável o desenvolvimento de comunidades inteligentes capazes de se autogerir”.

Associada à noção de ciberespaço, destaca-se a cibercultura definida por Pierre Lévy (1999, p.17) como “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”. Na perspectiva do autor, a cibercultura é um mundo marcado pela interatividade em que três princípios básicos orientam o crescimento do ciberespaço: a interconexão, a criação de comunidades virtuais e a inteligência coletiva. Assim, a cibercultura traz uma mutação da relação com o saber. “O ciberespaço suporta tecnologias intelectuais que amplificam, exteriorizam e modificam numerosas funções cognitivas humanas”. (LÉVY, 1999, p. 157)

Dentre estas funções, está a memória, que segundo Lévy (1993, p. 118) “se encontra tão objetivada em dispositivos automáticos, tão separada do corpo dos indivíduos ou dos hábitos coletivos que nos perguntamos se a própria noção de memória ainda é pertinente”.

Conforme Marcuschi (2003) as funções cognitivas são modificadas, por meio dos gêneros textuais, que surgem emparelhados a necessidades e atividades socioculturais, bem como na relação com inovações tecnológicas, o que é facilmente perceptível ao se considerar a quantidade de gêneros textuais hoje existentes em relação a sociedades anteriores à comunicação escrita. Ainda segundo o autor:

Os Gêneros textuais, surgem, situam-se e integram-se funcionalmente nas culturas em que se desenvolvem. Caracterizam-se muito mais por suas funções comunicativas, cognitivas e institucionais do que por suas peculiaridades linguísticas e estruturais. Gêneros textuais não são fruto de invenções individuais, mas formas socialmente maturadas em práticas comunicativas. (MARCUSCHI, 2003, p. 20)

Nesse sentido, Marcuschi (2003), destaca que, o trabalho com os gêneros textuais é uma extraordinária oportunidade de se lidar com a língua em seus mais diversos usos no dia a dia, pois, nada do que fazemos linguisticamente estará fora de ser feito em algum tipo de gênero.

A emergência da cibercultura provoca uma mudança radical no imaginário humano, transformando a natureza das relações dos homens com a tecnologia e entre si. Assim sendo, Pierre Lévy (1999) defende uma interrelação muito próxima entre subjetividade e tecnologia. Esta influencia aquela de forma determinante, na medida em que fornece referenciais que modelam nossa forma de representar e interagir com o mundo.

A noção de ciberespaço e o dinamismo da cibercultura provocam novos desafios nas estratégias de comunicação, exigindo que os indivíduos assumam múltiplos

papéis na leitura e produção de textos. Nesse contexto, as “comunidades virtuais se apresentam fazendo parte da articulação formadora da cibercultura, juntamente com os princípios de interconexão e a inteligência coletiva”. (LÉVY, 1999). A motivação para a aprendizagem nas comunidades virtuais é um processo em constante transformação, de acordo com os momentos vividos por cada membro.

Segundo a autora Cláudia Augusto Dias (1999), os avanços na comunicação da informação só foi possível a partir da revolução da escrita, quando o homem passa da comunicação oral e interativa direta das culturas tribais para a comunicação escrita, baseada em textos lineares e no uso de alfabetos. A escrita trouxe uma nova perspectiva para a comunicação, já que, nas sociedades orais, seus participantes (emissor e receptor de mensagens) partilhavam do mesmo contexto, isto é, a comunicação ocorria, por meio da linguagem, no mesmo tempo e espaço em que ambos se encontravam.

A interatividade e o compartilhamento de informações sob a forma de textos, sons e imagens, proporcionados pelos hipertextos, promovem o desenvolvimento de novas relações com as fontes do saber e são, indubitavelmente, novos aspectos a serem considerados nos métodos educacionais de construção do conhecimento (LÉVY, 1993). Este novo sistema conduz a um estado diferente daquele a que conduzem as práticas de leitura e de escrita quirográficas e tipográficas. Na era do hipertexto, as práticas de leitura e de escrita começam a sofrer mudanças significativas, modificando o comportamento dos leitores, agora chamados de navegadores.

Para Maria Clara Aquino (2009), tecnicamente, um hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, sequências sonoras, documentos complexos. Os itens de informação não são ligados linearmente, como em uma corda com nós, mas cada um deles, ou a maioria, estende suas conexões em estrela, de modo reticular. Navegar em um hipertexto significa, portanto, desenhar um percurso em uma rede que pode ser tão complicada quanto possível. Porque cada nó pode, por sua vez, conter uma rede inteira.

As mudanças que a escrita hipertextual vem sofrendo é uma das principais responsáveis pela configuração de um espaço efetivamente coletivo dentro da Internet. A noção do texto virtual revoluciona as estratégias de leitura e a concepção da autoria múltipla ou compartilhada, entendendo-se o hipertexto como “um texto

móvel, caleidoscópio, que apresenta suas facetas, gira, dobra-se e desdobra-se à vontade frente ao leitor”. (LÉVY, 1999, p. 56). Segundo Dias, “os sistemas hipertextos permitem um novo tipo de aprendizagem: a aprendizagem coletiva, cooperativa e interativa”. (1999, p. 275) Para ela, o hipertexto e a multimídia favorecem, portanto, a participação ativa e exploratória do estudante, ao interagir com a não-linearidade e os diversos estímulos sensoriais desse ambiente. Dessa forma, com o hipertexto, criou-se nova maneira de leitura e escrita de documentos, em que os papéis desempenhados por autores e leitores se confundem. A tecnologia da informação, segundo Dias (1999), proporcionou maior velocidade de acesso, um volume infinitamente maior de documentos disponíveis à sociedade, e associações, em uma mesma mídia, de textos, imagens e sons, como presenciamos hoje na Internet. Nesta análise, Pierre Lévy (1996) pontua que os produtos da técnica moderna, longe de se adequarem apenas a um uso instrumental e calculável, são importantes fontes de imaginário, entidades que participam plenamente das instituições de mundos percebidos.

Para McLuhan (1995), se o mundo é o que percebemos do mundo e hoje percebemos o mundo através das tecnologias de comunicação, então essas tecnologias são partes de nossa própria consciência. Sendo assim, em um mundo no qual a informação e os conhecimentos se acumulam e circulam através de meios tecnológicos cada vez mais sofisticados e poderosos, faz-se necessário preparar os indivíduos para o uso consciente, crítico, ativo dos aparatos que acumulam a informação e o conhecimento. Portanto, as Novas Tecnologias de Informação e Comunicação precisam ser utilizadas de forma que permitam a mediação e a interação do sujeito com o outro social, pois segundo Tedesco (2002), “o grande desafio é evitar que a introdução das novas tecnologias gere mais diferenças entre aqueles que têm e aqueles que não têm acesso a elas”.

3 CDC EM QUIXABEIRA – BAHIA: ESPAÇO DE CONHECIMENTO, INTERAÇÃO E DESENVOLVIMENTO SOCIOEDUCACIONAL?

Para Milton Santos (1999), “o espaço é formado por um conjunto indissociável, solidário e também contraditório, de sistemas de objetos e sistemas de ações, não considerados isoladamente, mas como o quadro único no qual a história se dá.” Partindo dessa análise e do recorte espacial adotado neste trabalho, o CDC – Quixabeira-Bahia, fomos ao campo com o intuito de investigar *in loco* como se dá o processo de produção de conhecimento, interação e desenvolvimento socioeducacional dos usuários a partir da utilização do computador e internet. Primeiramente, fomos conhecer o local a fim de observar o seu funcionamento. A partir desse contato inicial, buscamos um conhecimento maior do processo através de conversas informais com os monitores, que se mostraram totalmente disponíveis a colaborar, cedendo-nos materiais específicos do Programa, fundamentais à realização da Pesquisa. Como proposto desde o início no projeto deste trabalho, foram aplicados 30 questionários individuais aos usuários que utilizavam o CDC, no mínimo, uma vez semanalmente. As entrevistas se deram de maneira prazerosa, no próprio ambiente da pesquisa, enquanto os usuários abordados realizavam seu acesso. Para alcançar os resultados propostos, fizemos as entrevistas em turnos e dias diferenciados, alcançando assim, maior participação de usuários de diferentes localidades e faixa etária.

A partir da pesquisa realizada, com todos os questionários devidamente respondidos e em mãos, analisamos os dados, reportando-nos às discussões feitas anteriormente nas obras de variados autores, com o intuito de validar nosso trabalho. As inferências construídas podem ser verificadas a seguir.

3.1 OS USUÁRIOS: PERFIL SOCIOECONÔMICO

O uso dos computadores nos mais diversos espaços tornou-se uma necessidade nos dias atuais. O avanço extraordinário das tecnologias favoreceu o encurtamento das distâncias, houve um crescimento da interdependência de todos os povos e

países da superfície terrestre. Tudo muda mais rapidamente hoje em dia, e os deslocamentos também se tornaram muito rápidos integrando cada vez mais o espaço mundial e acelerando o tempo, como gosta de afirmar Milton Santos (1999), discussão já feita anteriormente. Nesse sentido o NUGEC (2007) esclarece que se tornou imprescindível para qualquer governo que pretende alcançar a sustentabilidade de um padrão de desenvolvimento, respeitando as diferenças e buscando o equilíbrio regional, promover o acesso da população, dos diferentes segmentos e regiões, aos recursos da Informática e da rede mundial de computadores, a Internet. Dentro dessa perspectiva, o Governo do Estado da Bahia desenvolveu o Programa de Inclusão Sócio-digital da Bahia, com a instalação de unidades de acesso ao computador e à rede, chamados Centros Digitais de Cidadania, em 408 municípios, segundo dados da SECTI. A implantação do CDC, no município de Quixabeira, se deu em meados de 2006.

De acordo os registros do CDC disponibilizados pelos monitores, já foram cadastrados até o momento da pesquisa 810 usuários. Atualmente, há uma frequência regular de 147 pessoas. Através desses dados é possível perceber uma redução na quantidade de usuários regulares. Analisando os documentos do CDC e através do contato com muitos dos que ali se encontravam cadastrados e já não fazem uso do serviço, foi possível constatar que vários desses usuários tiveram uma mudança na percepção quanto à necessidade do uso dessas novas tecnologias em suas atividades cotidianas, sendo que hoje já possuem o computador e o acesso à rede mundial - internet em suas residências.

Os usuários que se encontram regulares, são provenientes de diferentes localidades espalhadas geograficamente pelo município, como fazendas, povoados, e habitantes da zona urbana, mais precisamente de bairros afastados do centro.

Todavia, durante a pesquisa pudemos observar, que a demanda maior de usuários que utilizam os serviços oferecidos pelo CDC provêm da zona urbana, representando 63% dos entrevistados envolvidos na pesquisa, como mostra a figura a seguir. A acessibilidade e a disponibilidade de tempo desses usuários são fatores que justificam a maior demanda, visto possibilitar um maior número de acessos.

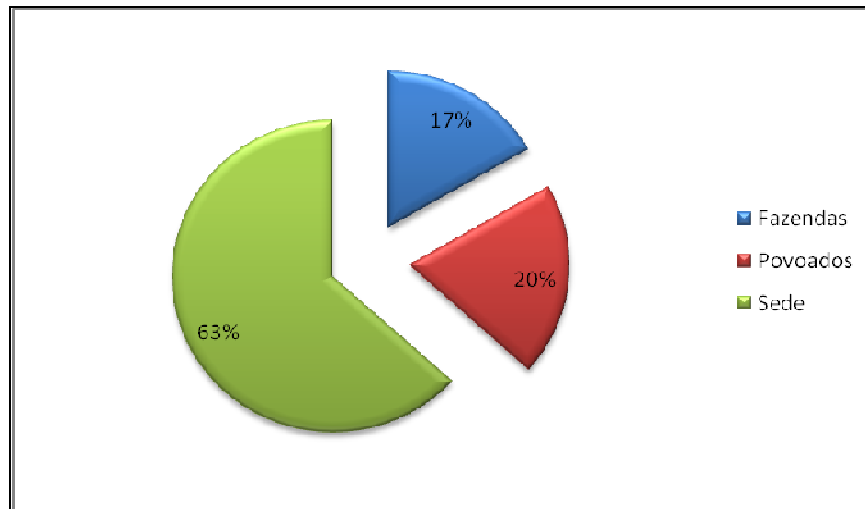


Figura 7 – Gráfico da origem dos usuários do CDC.

Os usuários residentes nas fazendas e povoados do município representam juntos, 37% dos entrevistados. Essa frequência se dá com maior expressividade nas quintas-feira, dia disponibilizado pelos monitores do CDC, através de normas internas, a esses usuários, por ser o dia que ocorre a feira-livre, o que possibilita o deslocamento e o acesso à sede do município, visto haver uma maior demanda de transportes, já que neste dia, o fluxo de pessoas é maior do que nos outros dias da semana.

De acordo com os dados obtidos através da pesquisa de campo, verificou-se que a ocupação dos usuários do CDC está inteiramente relacionada à faixa etária, com um predomínio de adolescentes e jovens, estudantes, entre 11 a 20 anos (84% do total), que dependem exclusivamente da renda⁴ dos seus pais, o que pode ser observado comparando as figuras 8 e 9. Cabe aqui salientar que o município de Quixabeira não oferece oportunidades de emprego e lazer para a maioria da população, principalmente a faixa etária mencionada anteriormente. Este fator tem gerado ociosidade entre os adolescentes e jovens que utiliza seu tempo vago para sentar nas praças públicas, e em alguns casos, acabam se envolvendo em práticas ilícitas.

⁴ Até um salário mínimo de R\$ 465,00 quatrocentos e sessenta e cinco reais, piso salarial vigente no Brasil em 2009.

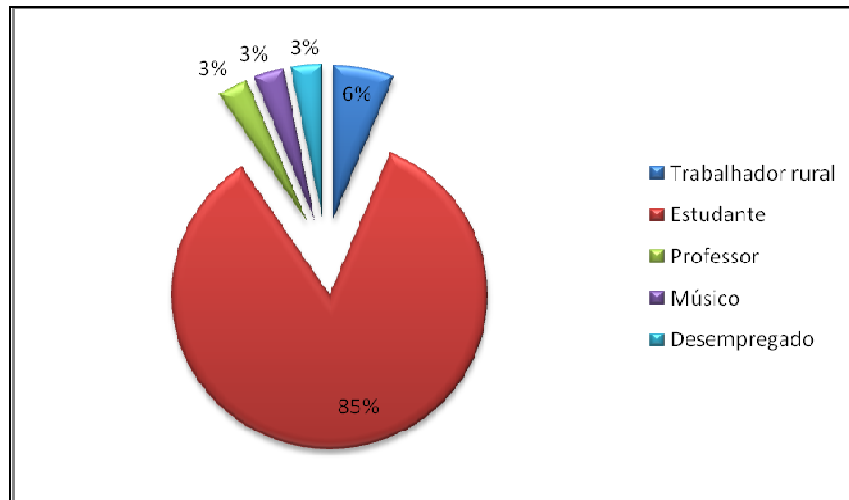


Figura 8 – Gráfico do perfil socioeconômico dos usuários do CDC.

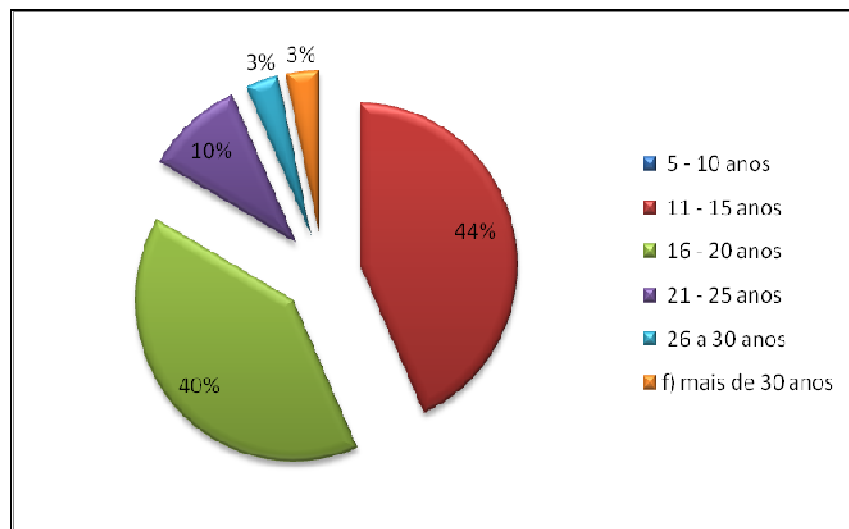


Figura 9 – Gráfico da faixa etária dos usuários do CDC.

O uso das Novas Tecnologias, especificamente o computador e internet têm provocado uma verdadeira revolução no processo ensino-aprendizagem. Na figura a seguir, pode-se observar que em relação ao grau de escolaridade daqueles que procuram o serviço oferecido pelo CDC, quase sua totalidade são estudantes (93%). Conforme nos esclarece Moran (2004) o uso do computador aliado ao acesso da internet, permite pesquisar, simular situações, testar conhecimentos específicos, descobrir novos conceitos, lugares, ideias. Portanto, infere-se desses dados que o estudante tem buscado novas formas de aquisição de conhecimento também em espaços não-formais.

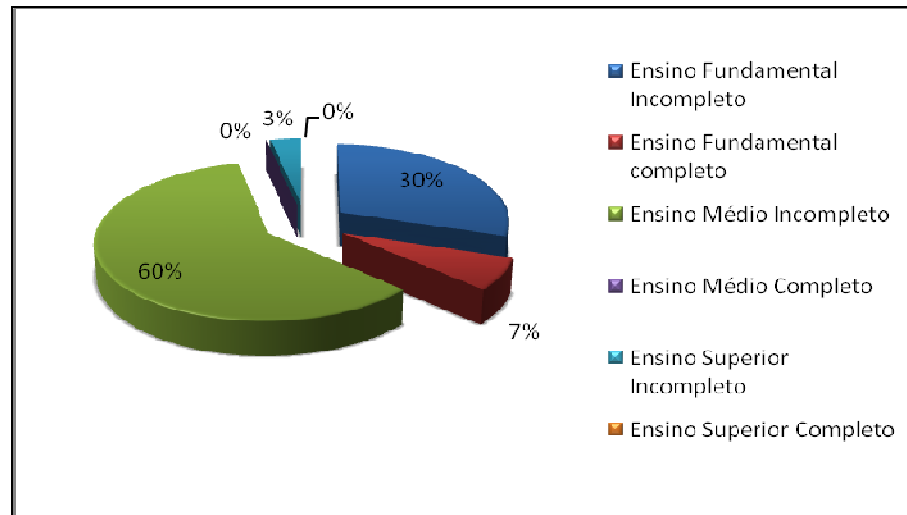


Figura 10 – Gráfico do nível de escolaridade

Os resultados obtidos através da pesquisa de Campo evidenciam um público de “...jovens ávidos para experimentar, coletivamente, formas de comunicação diferentes daquelas que as mídias clássicas nos propõem” (LÉVY, 1999).

3.2 UTILIZAÇÃO DO ESPAÇO

O CDC de Quixabeira, funciona de segunda à sexta-feira, nos três turnos, das 8:00 às 22:00h, o que permite a toda população, inclusive àqueles oriundos da zona rural e demais localidades, o acesso gratuito à internet e ao computador. Na pesquisa foi observada uma demanda maior nos turnos matutino e vespertino, uma vez que há predominância de estudantes de todas as faixas etárias.

No intuito de possibilitar o acesso aos serviços a toda população quixabeirense, e garantir um bom funcionamento diário, foram criadas pelos monitores do CDC, normas internas (ver figura 11), que estabelece critérios quanto ao acesso e permanência no espaço. Fazendo uma análise destas, observa-se diversos aspectos que garantem a segurança e principalmente a acessibilidade aos usuários dos mais diversos níveis: o acesso ao público estudantil está restrito ao horário oposto de estudo, o que assegura uma maior frequência na sala de aula, evitando

que esses alunos saiam para ir acessar; o acesso só é possível com o login e senha pessoal, dando aos usuários uma maior segurança; mesmo que esteja com horário agendado, segundo os monitores, o usuário precisa ser pontual, perdendo a sua vez caso se atrase por mais de dez minutos, oportunizando o acesso à outros; apenas os maiores de 16 anos podem acessar no horário noturno, possibilitando ao público adulto, sobretudo aos que trabalham durante o período diurno, o acesso às novas tecnologias; escolas e/ou entidades que desejarem fazer uso do serviço, devem marcar com antecedência evitando tumultuar o funcionamento diário.

REGRAS PARA UM BOM FUNCIONAMENTO CENTRO DIGITAL DE CIDADANIA DE QUIXABEIRA – BA	
1.	EM HORÁRIO DE AULAS, OS USUÁRIOS ESTUDANTES NÃO PODEM ACESSAR NO CDC.
2.	OS USUÁRIOS NÃO PODEM DISPONIBILIZAR SEU LOGIN E SENHA PARA OUTRAS PESSOAS MESMO QUE SEJA AMIGO (A).
3.	INICIADO A SESSÃO DAMOS 10 MINUTOS DE ESPERA PARA QUE OUTRA PESSOA POSSA ACESSAR.
4.	TODOS OS USUÁRIOS TÊM DIREITO A DOIS (02) ACESSOS POR SEMANA PODENDO USAR 50% DO TEMPO DE ORKUT E MSN E 50% DE CONHECIMENTOS INFORMÁTICOS E PROFISSIONAIS.
5.	AS QUINTAS-FEIRAS SERÁ O ACESSO AOS USUÁRIOS DA ZONA RURAL NO PERÍODO DIURNO.
6.	TODAS AS ESCOLAS OU OUTRAS ENTIDADES QUE FOREM FAZER PESQUISA, CURSOS E OUTROS TRABALHOS É PRECISO QUE NOS AVISE COM ANTECEDÊNCIA.
7.	NÃO CRIAMOS CONTA DE ORKUT E MSN.
8.	A NOITE É PROIBIDO O ACESSO DE USUÁRIOS MENORES DE 16 ANOS.
9.	UM CIDADÃO CONSCIENTE LUTA POR SEUS IDEAIS E POR UM CONHECIMENTO AMPLO ATRAVÉS DO MUNDO DIGITAL.
AGRADECE A DIREÇÃO DO CDC	

Figura 11 – Quadro das normas internas estabelecidas no CDC.

Fonte: Monitores do CDC, 2009

Dentre os 30 usuários envolvidos na pesquisa, apenas 10% utiliza o espaço desde a sua implantação, no ano de 2006. Conforme registro do CDC, já foram cadastrados 810 usuários, sendo que, na atualidade, 147 possuem frequência regular. Como já

discutido anteriormente, usuários que antes utilizavam o espaço passaram a possuir essas tecnologias em suas próprias casas, uma vez que o contato com estas ferramentas (computador e internet) no CDC despertou a necessidade de possuí-las em seu cotidiano. O que pode ser verificado na análise dos dados, é que o número de usuários novos vem aumentando o que denota maior interesse e participação dos quixabeirenses frente às Novas Tecnologias. Dos entrevistados, 33% utilizavam o espaço a menos de seis meses e 57% tinham entre um e dois anos de acesso, o que pode ser verificado na figura 12.

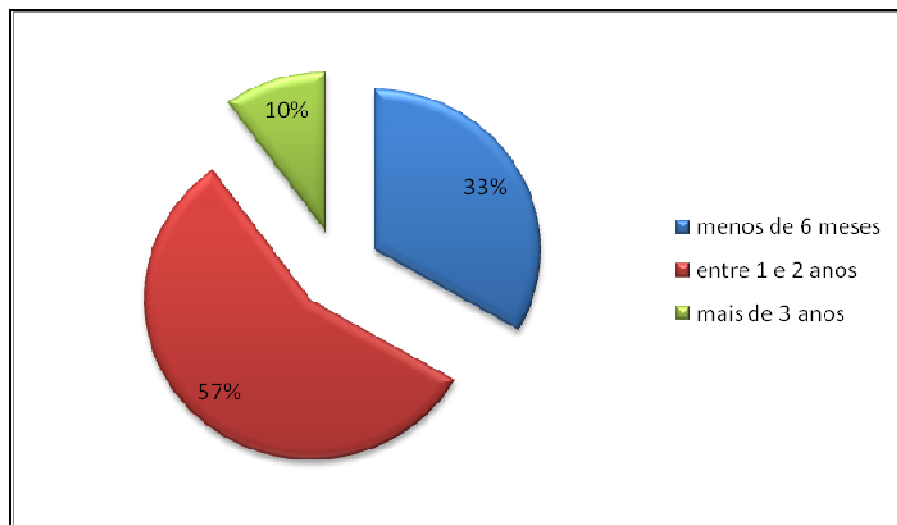


Figura 12 – Gráfico de tempo de utilização do CDC

Dos entrevistados na Pesquisa de Campo, aproximadamente 70% dos usuários do CDC nunca haviam tido anteriormente contato com computador e nem tampouco com a internet, sendo que 83% nunca fizeram um curso básico de informática, vindo a aprender na prática, utilizando o espaço. Este novo ambiente de interatividade é chamado de Ciberespaços, definido por Lévy (1998), como um ambiente permeado pelo meio eletrônico com vocação para a interconectividade e a combinação de todos os dispositivos de criação, gravação, comunicação e simulação. Os dados obtidos acima evidenciam aquilo que o autor já afirmava: “o ciberespaço é um meio onde será possível se consolidar a tecnodemocracia, ou seja, uma nova formação política onde a tecnologia da eletrônica tornará viável o desenvolvimento de comunidades inteligentes capazes de se autogerir”. A atual tecnologia possibilita o acesso direto a informação, propagando a ideologia do faça você mesmo, insistindo ainda que, o pode fazer em *just-in-time* (qualquer hora e de qualquer lugar), como analisa Bento Duarte da Silva (2008).

Ao questionar os usuários acerca dos seus conhecimentos de informática, mais de 90% se consideraram regular e bom, denotando assim que o espaço do Centro Digital de Cidadania tem oportunizado o contato dos indivíduos ao mundo digital. Porém, está frente a um computador com conexão à internet não significa porventura, ser um incluído digitalmente. O novo ambiente de rede permite, viabiliza e deixa brechas para que este espaço de comunicação floresça, no entanto, ele não é nenhuma garantia de sucesso: é uma condição necessária, mas não é suficiente. Portanto, faz-se necessário traçar caminhos que permitam ao usuário um manuseio eficaz que o leve a um mundo digital capaz de promover mudanças significativas em sua vida.



Figura 13 – Mosaico de fotos dos usuários no CDC.

Quanto às atividades realizadas no CDC, como se observa na figura 14, notou-se uma paridade entre pesquisas na internet (34%) e a utilização do MSN⁵/Orkut⁶ (36%), com maior expressividade do último. Percebe-se que o uso da internet nesse espaço local, ainda está muito condicionado ao entretenimento, distanciando-se do principal objetivo proposto pelo Programa do Governo do Estado da Bahia, que é potencializar as ações de combate à pobreza e inclusão social, através da alfabetização digital da população de baixa renda, da capacitação de mão-de-obra e da democratização do acesso aos recursos da informática e da internet.

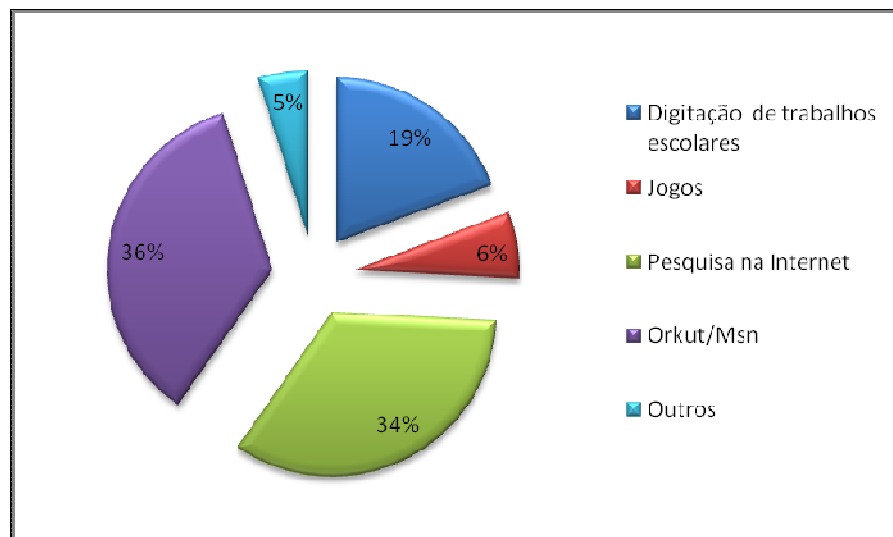


Figura 14 – Gráfico das atividades realizadas no CDC

⁵ MSN Messenger - programa de mensagens instantâneas criado pela Microsoft Corporation. Este permite que um usuário da Internet se relacione com outro que tenha o mesmo programa em tempo real, podendo ter uma lista de amigos "virtuais" e acompanhar quando eles entram e saem da rede. Ele foi fundido com o Windows Messenger e originou o Windows Live Messenger.

⁶ Orkut – rede social filiada ao Google, com o objetivo de ajudar seus membros a conhecer pessoas e manter relacionamentos. A rede é uma das formas de representação dos relacionamentos afetivos ou profissionais dos seres humanos entre si ou entre seus agrupamentos de interesses mútuos.

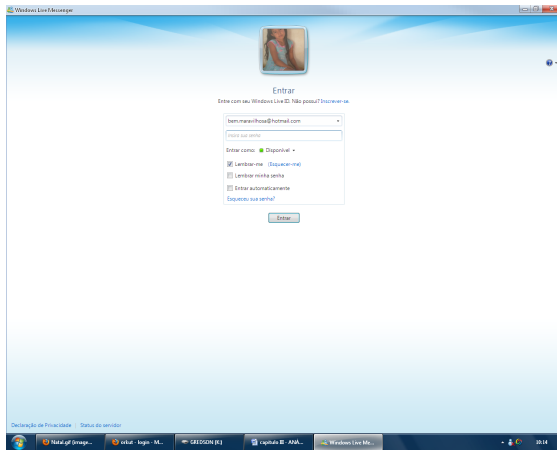


Figura 15 – Imagem de página do MSN ⁷
Fonte: www.msn.com



Figura 16 – Imagem de página do Orkut ⁸
Fonte: www.orkut.com.br

No entanto, segundo Lévy (1993), a interatividade e o compartilhamento de informações sob a forma de textos, sons e imagens, proporcionados pelos hipertextos, promovem também, o desenvolvimento de novas relações com as fontes do saber.



Figura 17 - Foto de estudante no CDC.

⁷ Página de login para entrada no MSN acessado por usuário no momento das observações *in loco*.

⁸ Página do Orkut que o usuário estava acessando no momento das observações *in loco*.

O avanço das Novas tecnologias e o advento da internet, impulsionado pelo processo de Globalização, possibilitou um sem número de atividades. Hoje, é possível fazer compras de produtos que não são encontrados no comércio local em lojas virtuais, com comodidade e simultaneidade. “A partir do rompimento dos padrões espaciais em redes interativas, o espaço de ‘fluxos’ passou a substituir o ‘espaço de lugares’”. (CASTELLS, 2000) assim, não é mais necessário ir até uma loja para realizar compras, basta navegar pela rede, buscar o que deseja onde é mais barato, e realizar suas compras. Verifica-se na tabela a seguir, frequência no item ‘compras’, citado por um dos usuários ao ser questionado sobre as atividades realizadas na internet no espaço do CDC. Sem dúvida, esse dado evidencia a conectividade com o mundo digital.

Analisando os dados da tabela, observa-se que há uma expressiva frequência nos itens que se relacionam com a interatividade entre os indivíduos. Conhecer novos amigos, encontrar velhos, conversar via rede, são indícios da “sociabilidade virtual” que segundo Castells (1999), é um novo sistema de comunicação que fala cada vez mais uma língua universal digital, promovendo a integração global da produção de palavras, sons e imagens de nossa cultura, personalizando-os ao gosto das identidades. O autor ainda enfatiza que “o surgimento de um novo sistema eletrônico de comunicação caracterizado pelo seu alcance global, integração de todos os meios de comunicação e interatividade potencial está mudando e mudará para sempre nossa cultura.” (2000, p. 354) Essas relações sociais simultâneas e acesso imediato a qualquer parte do mundo, permitidas pelos ciberespaços, inauguram uma nova percepção do tempo e do espaço nas novas relações interpessoais com códigos e estruturas próprias, definidos pelos fluxos. Nessa análise, o CDC na visão de Lévy (1999), pode ser considerado como ciberespaço, pois é uma migração do mundo real para um mundo de interações virtuais.

Um outro aspecto que pode ser observado na tabela, diz respeito à possibilidade de aprender algo novo, e de realizar trocas de informações instantâneas. Reportando-nos a discussão de Lévy (1993), a construção do conhecimento já não é mais produto unilateral de seres humanos isolados, mas, de uma vasta cooperação cognitiva distribuída, da qual participam aprendentes humanos e sistemas cognitivos artificiais. Pode-se inferir, dessa forma, que com essas atividades realizadas, o indivíduo acaba por produzir novos conhecimentos.

Tabela 2 Atividades que os usuários do CDC realizam na Internet, 2009

ATIVIDADES	FREQUÊNCIA
Compras	1
Conhecer novos amigos	16
Encontrar velhos amigos	18
Conversa com pessoas de outras cidades	15
Namorar com alguém que você não conhece	0
Trocar informações sobre assuntos variados	10
Copiar um trabalho	16
Aprender algo novo	21
Marcar encontros com colegas	7
Pedir ajuda a alguém	4
Ajudar alguém	8

Um aspecto interessante evidenciado na pesquisa de campo, diz respeito ao conceito que os estudantes têm de “pesquisa”. Quando indagados sobre as atividades realizadas na internet, aproximadamente, 55% responderam que a utiliza para, além de outras atividades, “copiar trabalhos”. Percebe-se aí que estes não se encontram preparados, ainda, para a educação tecnológica, bem como não foram instruídos nos moldes do saber fazer pesquisa. Nesse sentido, “entendemos por pesquisa a atividade básica da Ciência na sua indagação e construção da realidade. É a pesquisa que alimenta a atividade de ensino e a atualiza frente à realidade do mundo. Portanto, embora seja uma prática teórica, a pesquisa vincula pensamento e ação.” (MINAYO, 1994, p.17) Complementando essa discussão, Pádua (2004), afirma que a pesquisa se refere a “atividade de busca, indagação, investigação, inquirição da realidade; é a atividade que vai nos permitir, no âmbito da ciência, elaborar um conhecimento, ou um conjunto de conhecimentos, que nos auxilie na compreensão desta realidade e nos oriente em nossas ações.” Todavia, a pesquisa sem direção, sem nítido elemento conceitual que possa digerir e organizar a informação torna-se inviável de ser realizada, uma vez que o individuo não possui as

habilidades necessárias à realização da mesma, configurando-se, portanto, em atividades realizadas para a mera busca por dados e/ou informações.

Quando perguntados, numa questão aberta, sobre atividades que porventura não gostam na rede mundial de computadores, a maioria mencionou as propagandas, os vírus, jogos, pornografia. (ver tabela 3) Vivemos numa sociedade onde os valores são invertidos e, muitas vezes, não se é respeitado os direitos dos outros. O ambiente da internet, por ser inteiramente virtual, favorece a criação e divulgação de, dentre outros, textos, sons e imagens proibidos fugindo ao controle das regras sociais e constitucionais. Pode ser percebido que alguns usuários do CDC têm consciência quanto a esses “perigos” considerando-os como a parte negativa da internet, fazendo portanto, uma diferenciação do que é proveitoso, em suas atividades.

Tabela 3 Atividades que os usuários do CDC não gostam na Internet, 2009

ATIVIDADES	FREQUÊNCIA
Propagandas	5
Vírus	5
Jogos	4
Pornografia	3
Falta de privacidade e violência	2
Roubos (hackers)	2
Interrupções de conexão	1
Orkut e MSN	1
Vídeos	1
Nada	4
TOTAL	28

Chamou atenção na pesquisa, também, o fato de quatro entrevistados mencionarem que não há ‘nada’ na internet de que, porventura, não gostem. Diante disso questiona-se: é possível considerar a internet como algo positivo que só traz benefício à vida pessoal e estudantil? É interessante frisar que a internet

proporciona uma gama de informações positivas que servem aos indivíduos, mas por outro lado, é preciso certos cuidados para que a privacidade do usuário seja respeitada.

Como citado anteriormente, os objetivos propostos pelo programa do Governo do Estado da Bahia, para os Centros Digitais de Cidadania são amplos. Todavia, não são conhecidos por aqueles que utilizam o espaço, e, embora não haja uma capacitação permanente dos monitores e o CDC local não ofereça cursos profissionalizantes, nem tampouco oficinas, além de utilizar um programa de software diferenciado – Berimbau Linux⁹, constatado nas observações *in loco* e nas conversas informais com os monitores do CDC, verifica-se ainda, por parte dos usuários, um alto grau de satisfação, chegando a 84% do total. Infere-se que por não haver parâmetros de julgamento, os entrevistados da pesquisa não apontaram críticas quanto aos serviços oferecidos.

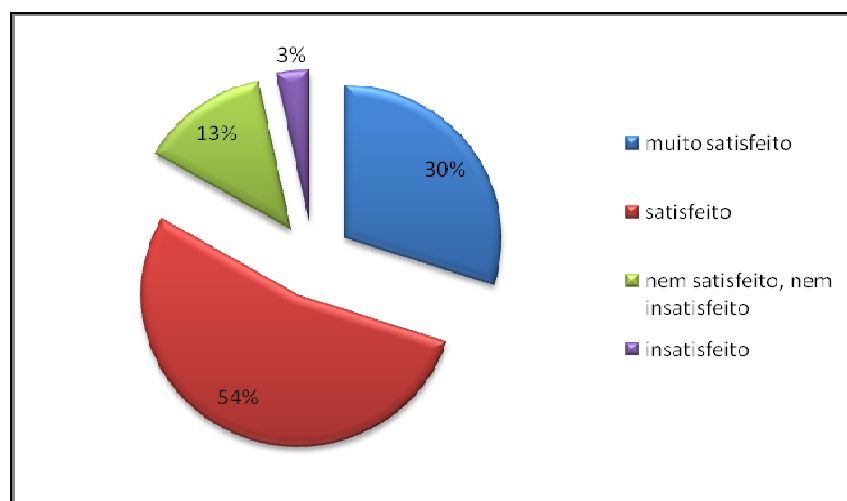


Figura 18 – Gráfico do grau de satisfação do usuário em relação ao CDC

⁹ O Berimbau Linux é um sistema baseado no Debian que utiliza uma série de programas e configurações adicionais, provendo a estrutura necessária para se implantar um CDC do Programa de Inclusão Sócio-Digital (PISD). Refere-se ao Linux como um “Software livre”, conforme a definição de software livre criada pela Free Software Foundation. Os *softwares* livres parecem ser uma alternativa a ser investigada pelos educadores dada sua filosofia e flexibilidade, uma vez que a educação prima pela produção e disseminação do conhecimento humano e o software livre em sua estrutura de rede (internet e intranet) refere-se à liberdade dos usuários executarem, copiarem, distribuírem, estudarem, modificarem e aperfeiçoarem o software. A forma usual de um software ser distribuído livremente é sendo acompanhado por uma licença de software livre (como a GPL ou a BSD), e com a disponibilização do seu código-fonte. (CAMPOS, 2006)



Figura 19 – Foto de computador do CDC processando o Sistema Operacional Berimbau Linux

Nessa análise, é possível perceber que os usuários do espaço não têm conhecimento quanto à funcionalidade e os objetivos do programa, visto serem estes, mais que a possibilidade do simples acesso à internet, mas, a inserção ao mundo digital, que promova tanto a formação dos cidadãos como a inclusão social perante a atual sociedade da informação e do conhecimento, o que não ocorre no contexto local, verificando assim apenas mudanças incipientes, com uma subutilização do espaço.

A inclusão digital tem como objetivo gerar igualdade de oportunidades na sociedade da informação resgatando assim, os excluídos digitais ao contexto social, promovendo formação e qualidade de vida à grande parte da população (BAGGIO, 2000).



Figura 20 – Foto CDC – Quixabeira-Bahia



Figura 21 - Foto CDC – Quixabeira-Bahia

3.3 PERCEPÇÃO DO USUÁRIO EM RELAÇÃO AO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DA LEITURA E ESCRITA

Conforme já mencionamos, o crescente uso das tecnologias digitais, aliado as redes de comunicação interativa acompanha e amplifica uma profunda mutação na relação com o saber. As tecnologias intelectuais com suporte digital redefinem seu alcance, seu significado, e algumas vezes até mesmo sua natureza, ao prolongar determinadas capacidades cognitivas humanas como a memória, a imaginação e a percepção. Assim, assumem, cada vez mais, um papel ativo na configuração das “ecologias cognitivas”, as quais começam a exercer influência na relação que o aprendente estabelece com elas, facilitando experiências de aprendizagem complexas e cooperativas. Como citado por Lévy (1993), a construção do conhecimento já não é mais produto unilateral de seres humanos isolados, mas de uma vasta cooperação cognitiva distribuída, da qual participam aprendentes humanos e sistemas cognitivos artificiais.

Nessa análise, McLuhan (1995) afirma que as novas tecnologias são abordadas como agentes modificadores da sociedade, que, consideradas extensões do indivíduo, geram mudanças em seu próprio comportamento. Assim, além de modificar as relações do homem com o seu meio, as novas tecnologias impõem o fim da linearidade, trazendo como consequência a simultaneidade.

Aliado ao uso do computador, a internet tornou-se um importante veículo de comunicação, possibilitando novas formas de relacionamentos e interações entre indivíduos, além de promover mudanças significativas no dia a dia dos cidadãos que compartilham essa tecnologia. Essas modificações vão se incorporando ao cotidiano de maneira imperceptível, e muitas vezes nem se dão conta ao utilizar vocábulos novos, leituras dinamizadas com uma participação ativa e exploratória possibilitadas pelo hipertexto, que segundo Dias (1999) se caracteriza como uma nova maneira de leitura e escrita de documentos, em que os papéis desempenhados por autores e leitores se confundem, além do desenvolvimento de uma aprendizagem coletiva, possibilitada pelos *chats*, *blogs* e páginas do Orkut, dentre outros. Toda essa aprendizagem virtual está inteiramente relacionada à cibercultura, que segundo Pierre Lévy (1999), é o conjunto de técnicas, práticas, atitudes, modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do

ciberespaço. Como já reportado anteriormente, a cibercultura é um mundo marcado pela interatividade através da interconexão, criação de comunidades virtuais e a inteligência coletiva, modificando a relação com o saber.

Todas essas mudanças podem ser perceptíveis nas descrições feitas pelos usuários do CDC. Quando perguntados sobre como considera a sua leitura e escrita a partir do uso do computador e da internet, os usuários reconheceram na utilização destas tecnologias, uma importante ferramenta na construção do conhecimento e desenvolvimento cognitivo, embora na prática se verificasse um distanciamento entre a fala e a escrita de alguns entrevistados. Vejamos:

“Vem melhorando cada vez mais...” (entrevistado a)

“Eu considero boa por que a parti[Sic] do acesso a internet as pessoas ficam mas[Sic] pratica[Sic] ao escrever alguma[Sic] coisa para augem[Sic] ou para si mesmo.” (entrevistado b)

“Aprendi muito tanto ler quanto escrever. E vem melhorando sempre mais.” (entrevistado c)

“Esta evoluído[Sic] muito depois qui[Sic] pasei[Sic] a usa[Sic] CDC”. (entrevistado d)

“Depois do uso da Internet facilitou a leitura e escrita”. (entrevistado e)

“Boa, pois eu aprendi novas palavras, escrever corretamente, melhorar a escrita...” (entrevistado f)

Pode se perceber nas descrições, que alguns entrevistados não possuem um domínio da norma culta gramatical, porém, à sua maneira, transmitem uma mensagem possível de ser compreendida, não deixando de haver, assim, a comunicação.

É sabido que, a função central atribuída à escrita é a de registro de informações, porém, não se pode negar sua relevância para a difusão de informações e a construção de conhecimentos. O avanço das novas tecnologias e as interações entre diferentes suportes e linguagens - verbal ou não verbal, têm permitido o aparecimento de formas coletivas de construção de textos. Todavia, a autora Cláudia Augusto Dias (1999) esclarece que os avanços na comunicação da informação só foram possíveis a partir da revolução da escrita.

Em contrapartida, há aqueles que veem no uso contínuo da internet, um empecilho na melhoria da escrita, visto que, acaba utilizando termos abreviados em conversações informais, reproduzindo-os em atividades formais. “ruim. por que eu utiliso[Sic] muito o msn e no msn muitas pessoas escreve[Sic] enfeitando as palavras como: vc, pq, ai[Sic] quando vai escrever so[Sic] que[Sic] escrever assim” (entrevistado g).

Observa-se na fala, uma nova forma de linguagem, conhecida como “internetês”. Nessa discussão, Pedro Demo (2008), sociólogo e professor, a considera apenas uma maneira de falar, não sendo uma forma errada, mas uma linguagem que através da interatividade, atende a interesses comuns. O que é errado, porém, segundo Demo, são os abusos cometidos pelas pessoas devido a liberdade da internet. Cada linguagem deve ser usada no ambiente certo e isso implica também aprender bem o português correto.

O uso constante das novas tecnologias (computador e internet) na atual sociedade da informação propicia um amplo ambiente que favorece tanto a aquisição quanto a disseminação dos conhecimentos dos indivíduos modificando suas funções cognitivas, por meio dos gêneros textuais, que surgem emparelhados a necessidades e atividades socioculturais, bem como na relação com inovações tecnológicas, o que é facilmente perceptível ao se considerar a quantidade de gêneros textuais hoje existentes em relação a sociedades anteriores à comunicação escrita, conforme já discutido por Marcuschi (2003). O autor salienta também, a importância do trabalho com os gêneros textuais como uma extraordinária oportunidade de se lidar com a língua em seus mais diversos usos no dia a dia, pois, nada do que fazemos linguisticamente estará fora de ser feito em algum tipo de gênero.

Portanto, baseado em Dias (1999) e Lévy (1996), podemos inferir que a tecnologia da Informação proporcionou maior velocidade de acesso, um volume infinitamente maior de documentos disponíveis à sociedade, e associações, em uma mesma mídia, de textos, imagens e sons, como presenciamos hoje na Internet. Nesse sentido, os produtos da técnica moderna, longe de se adequarem apenas a um uso instrumental e calculável, são importantes fontes de imaginário, entidades que participam plenamente das instituições de mundos percebidos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As Novas Tecnologias, sobretudo o computador e a internet, tem contribuído para mudar o mundo. O conhecimento tem se disseminado de forma extraordinária. Na sociedade atual, está inserido no mundo digital se tornou uma questão básica de cidadania. Para qualquer governo que pretenda alcançar um padrão de desenvolvimento, é imprescindível promover o acesso a toda a população aos recursos da Informática e da rede mundial de computadores, a Internet. Dentro dessa perspectiva, o Governo do Estado da Bahia desenvolveu o Programa de Inclusão sócio-digital da Bahia, com a instalação de unidades de acesso ao computador e à rede, chamados Centros Digitais de Cidadania. Quixabeira, por possuir elevados índices de exclusão social foi beneficiada com a implantação de um desses centros.

Essa pesquisa buscou compreender de que forma a utilização dessas novas tecnologias nesse espaço informal de aprendizagem, contribuiu para o desenvolvimento das funções socioeducacionais dos seus usuários. Os dados obtidos através dos questionários e entrevistas foram fundamentais para esclarecimento das questões, pois forneceram evidências que, além de permitirem a análise proposta por esse trabalho, conduziram a certeza de que, embora os objetivos apresentados pelo programa do Governo para os Centros Digitais de Cidadania sejam amplos, no contexto local, não são alcançados. Porém, tem contribuído para o acesso de uma população menos favorecida ao computador e a internet. Todavia, está diante de um computador ligado à rede, não significa ser um incluído digital, é preciso saber como trabalhar com essas ferramentas. Assim, faz-se necessário preparar os indivíduos para o uso consciente, crítico, ativo dos aparatos que acumulam a informação e o conhecimento.

Portanto, o CDC de Quixabeira-Bahia, distancia-se da proposta do Programa, visto que como verificado, os monitores não recebem uma capacitação que os possibilitem oferecer aos seus usuários cursos profissionalizantes, ou oficinas, ou até mesmo noções básicas de informática que permitam uma construção do conhecimento. Esse espaço não garante à comunidade em geral, sobretudo a população adulta o acesso a essas novas tecnologias, pois, como constatado na pesquisa, quase a totalidade de seus usuários é formada por adolescentes e jovens,

residentes na zona urbana, principalmente estudantes, indicando que mesmo de forma não-sistemática, o espaço tem contribuído para o desenvolvimento das funções socioeducacionais, visto que, estes têm buscado novas formas de aquisição de conhecimento também nesse espaço não-formal, mesmo que estejam condicionados ao entretenimento. Segundo Bastos (2008), interagir pelo computador é mais que uma simples troca de mensagem. Cria-se uma rede de intervenções entre os participantes e uma estrutura de comunicação que combina atividades cognitivas, afetivas e sociais, que não se reduzem a informar, mas caracterizam pela disposição para aprender coletivamente. O foco da produção textual escolar precisa estar na aprendizagem das estratégias que configuram os gêneros textuais, para ampliar a capacidade de agir em diferentes situações de interação, produzindo novos textos a partir do repertório conhecido. Nesse sentido, a utilização de fóruns de discussão, *blogs*, *chats*, comunidades virtuais do Orkut, se caracterizam como um excelente meio de desenvolvimento das funções educacionais. Em muitos momentos na escola são escolhidos temas para discussão e pesquisa, mas após a discussão, poucos são os registros dessa caminhada e dessa aprendizagem. O professor poderia se utilizar de uma comunidade no Orkut, comumente utilizada neste espaço, onde os usuários poderiam debater, postar suas opiniões, pesquisas complementares (retiradas da rede ou não), textos, questionamentos, que enriqueçam a discussão, permitindo um acompanhamento por parte do mesmo. Na área da Geografia, diversos recursos disponíveis na rede possibilitam o enriquecimento da prática pedagógica, como a utilização do geoprocessamento na análise de mapas, partindo da realidade local para uma escala maior, o que permite uma maior compreensão e a construção de uma aprendizagem sólida. Esses são apenas exemplos de como os espaços educativos formais poderiam se utilizar do espaço informal de aprendizagem do CDC para o desenvolvimento das funções educacionais. Quanto ao desenvolvimento social, a pesquisa também, não deixa dúvidas de que o espaço contribuiu para a percepção do indivíduo quanto a necessidade de um contato maior com as novas tecnologias, uma vez que, muitos dos ex-usuários adquiriram esses aparatos em sua casa.

Entendemos que é preciso uma integração entre o CDC e a comunidade, a fim de que faixas etárias diferenciadas, como a terceira idade, possam ser beneficiadas pelo Programa, não somente os estudantes jovens. Entretanto, para que isso seja

possível na prática, é fundamental que haja um envolvimento do Poder Público Municipal na garantia de subsídios necessários a uma capacitação permanente dos monitores, assegurando também uma efetividade que possibilite por parte destes, a criação de vínculos com o local e o cumprimento dos objetivos de seu trabalho.

Diante de todas as dificuldades presenciadas no Centro Digital de Cidadania de Quixabeira-Bahia, foi constatado nesta pesquisa, que, ainda há, por parte dos indivíduos que utilizam o espaço, um alto grau de satisfação quanto aos serviços oferecidos, o que denota desconhecimento quanto aos objetivos propostos pelo Programa.

Por fim, acreditamos que a temática torna-se importante, não apenas para a ciência geográfica, na produção de conhecimentos voltados aos avanços tecnológicos, mas, nas suas contribuições para o desenvolvimento das sociedades, não se esgotando aqui. Propõe-se que outros trabalhos de pesquisa sejam realizados com enfoques diferentes.

REFERÊNCIAS

AQUINO, M. C. **Um resgate histórico do hipertexto:** O desvio da escrita hipertextual provocado pelo advento da Web e o retorno aos preceitos iniciais através de novos suportes. Disponível em <www.bocc.ubi.pt> acesso em 23/07/2009.

BAGGIO, R. **A sociedade da informação e a infoexclusão.** Ci. inf., Brasília, vol. 29, nº2, p. 16 - 21, maio/agosto, 2000 .

BARRETO, A. de A. **A condição da informação.** São Paulo em Perspectivas, São Paulo, v. 16, n. 4, 2002.

BASTOS, B. (org). Debate na rede: bate-papo, lista, fórum de discussão e netiqueta. *In:* **Introdução à Educação digital.** Brasília: MEC, 2008. p. 99 – 118.

CAMPOS, A. **O que é software livre.** BR-Linux. Florianópolis, março de 2006. Disponível em <<http://br-linux.org/linux/faq-softwarelivre>> consultado em 03/02/2010.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede – a era da informação: economia, sociedade e cultura.** São Paulo: Paz e Terra. 1999, 2000, 2005.

CEBRIÁN, J. L. **A rede:** como nossas vidas serão transformadas pelos novos meios de comunicação. São Paulo: Summus, 1999.

COMITÊ para Democratização da Informática (CDI). Disponível em <<http://www.cdi.org.br>> acesso em 22/05/2009.

CONSELHO Nacional de Ciência e Tecnologia (Brasil). **Sociedade da informação:** ciência e tecnologia para a construção da sociedade da informação no Brasil. Brasília: CNPq, 1998.

CONSTITUIÇÃO Federal de 1988. República Federativa do Brasil.

CRUZ NETO, O. O trabalho de campo como descoberta e criação. *In:* MINAYO, C. de S. **Pesquisa social:** Teoria, método e criatividade. 24 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994. p. 51 – 66.

DEMO, P. Os desafios da linguagem no século XXI. *In*: SALGADO, M. U. C. **Tecnologia na Educação: ensinando e aprendendo com as TIC**. Brasília : MEC, 2008. p. 132 - 135.

DIAS, C. A. **Hipertexto: evolução histórica e efeitos sociais**. Ci. Inf. Brasília, v. 28, n. 3, set./dez. 1999. p. 277 – 296.

GARCIA, C. A seca. *In*: **O que é Nordeste Brasileiro**. 8 ed. São Paulo: Brasiliense, 1990. p. 53 – 69.

GHEDIN, E; FRANCO, M. A. S. A etnografia como paradigma de construção do processo de conhecimento em educação. *In*: _____. **Questões de método na construção da Pesquisa em Educação**. São Paulo: Cortez, 2008. p. 179 – 208.

IBGE. **População do município de Quixabeira – Bahia**. Disponível em <http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/estimativa2009/POP2009_DO.pdf> acesso em 08/08/2009.

_____. **Pesquisa Agrícola Municipal 2007**. Disponível em <<http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/indicadores/agropecuaria/lspa/default.shtm>> acesso em 08/08/2009.

IBOPE. Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística. 2009.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva**. São Paulo: Loyola, 1998.

_____. As tecnologias da inteligência. *In*: **O futuro do pensamento na era da informática**. Tradução Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

_____. **Cibercultura**. 2 ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

_____. **O que é o Virtual**. São Paulo, Editora 34, 1996.

LIMA, D. **Fundação e evolução de Quixabeira**. [S. n.], [S. l.]. 2 ed. 1999.

MARCUSCHI, L. A. Gênero Textual: definição e funcionalidade. *In*: DIONISIO, A. P; MACHADO, A. R; BEZERRA, M. A. **Gêneros Textuais & Ensino**. 2 ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2003. p. 19 - 36.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 10 ed. São Paulo: Cultrix, 1995.

MINAYO, C. de S. Ciência, Técnica e Arte: O desafio da pesquisa social. *In*: _____. **Pesquisa social: Teoria, método e criatividade**. 24 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994. p. 9 – 29.

MORAES, M. C. **Novas Tendências para o Uso das Tecnologias da Informação na Educação**. Brasília – DF, Fevereiro, 1998.

NEGROPONTE, N. **A vida digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

NUGEC. **Centros Digitais de Cidadania – CDC's**: Projeto do Núcleo de Gestão Colaborativa. Linha de Ação Educacional e Pedagógica. Salvador: SECTI, setembro de 2007.

PÁDUA, E. M. M. de. **Metodologia da pesquisa**: abordagem teórico-prática. 10 ed. Campinas: Papirus, 2004, p. 13 - 35.

PEDROSO, L. A. **Indústria Cultural**: algumas determinações políticas, culturais e sociais na educação. Caderno CEDES, vol. 21, nº54, p. 54 - 68, agosto, 2001.

POCHMANN, M; AMORIM, R. (orgs.). **Atlas da Exclusão Social no Brasil**. São Paulo: Cortez, 2003.

REVISTA Bahia. **Terra de Todos Nós**. Ano 2, Número 2, 2007.

SANTOS, M. **A natureza do Espaço**: espaço e tempo: razão e emoção. 3 ed. São Paulo: HUCITEC, 1999.

_____. **Por uma outra globalização**: do pensamento único à consciência universal. Rio de Janeiro: Record, 2002.

SECRETARIA de Ciências e Tecnologia do Estado da Bahia (SECTI). Disponível em <<http://www.secti.ba.gov.br>> acesso em 10/09/09.

SILVA, B. D. da. A tecnologia é uma estratégia. *In*: SALGADO, M. U. C. **Tecnologia na Educação**: ensinando e aprendendo com as TIC. Brasília : MEC, 2008. p. 193 – 210.

SUPERINTENDÊNCIA de Estudos Econômicos e Sociais da Bahia (SEI). Disponível em<<http://www.sei.ba.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=124&Itemid=105#>>> acesso em 07/07/2009.

TEDESCO, J. C. **Os fenômenos de segregação e exclusão social na sociedade do conhecimento**. Unesco, Cadernos de pesquisa, nº17, 2002.

YIN, R. **Estudo de caso**. Londres: Sage, 2001.

SITES

<http://www.cidadaniadigital.gov.br> acesso em 10/09/2009

<http://www.cnm.gov.br> acesso em 05/08/2009

<http://www.ibope.com.br> acesso em 10/11/2009

<http://www.mct.gov.br> acesso em 16/12/2009

<http://www.msn.com> acesso em 15/012/2009

<http://www.orkut.com.br> acesso em 15/12/2009

<http://www.srh.ba.gov.br> acesso em 15/11/2009

APÊNDICES

Questionário aos usuários do Centro Digital de Cidadania (CDC)

Objetivo do Questionário: Analisar a influência do Centro Digital de Cidadania (CDC) na cidade de Quixabeira - Bahia, enquanto espaço de produção de conhecimento, interação e desenvolvimento socioeducacional.

1- Qual o seu endereço? _____

2- Sua ocupação: _____

3- Quantos anos você possui?

a) () Entre 5-10 anos

b) () 11-15

c) () 16-20

d) () 21-25

e) () 26- 30

f) () + de 30

4- Nível de escolaridade:

a) () Ensino Fundamental Incompleto

b) () Ensino Médio Completo

c) () Ensino Fundamental Completo

d) () Ensino Superior Incompleto

e) () Ensino Médio Incompleto

e) () Ensino Superior

5- Sua Renda Familiar:

a) () Até 1 salário mínimo

b) () Entre 2 e 3 salários mínimos

c) () Mais de 3 salários mínimos

6- Você trabalha?

a) () Sim

b) () As vezes

c) () Não, dependo de meus pais

7 – Se trabalha, qual o seu rendimento?

- a) () Menos de 1 salário mínimo
- b) () 1 salário mínimo
- c) () mais de 1 salário mínimo

8- Há quanto tempo você utiliza o Centro Digital de Cidadania (CDC)?

- a) () Menos de 6 meses
- b) () Entre 1 e 2 anos
- c) () Mais de 3 anos

9- Antes do acesso ao Centro Digital de Cidadania (CDC), você já tinha contato com o computador e a Internet?

- a) () Sim
- b) () Não
- c) () Pouco

10 – Você já fez curso de informática?

- a) () Sim, o que aprendeu com o curso? _____

- b) () Não, como aprendeu usar? _____

11- Como você se considera na questão de conhecimentos de informática?

- a) () Ruim
- b) () Regular
- c) () Bom
- d) () Profissional

12- Com que frequência na semana você vem acessar no Centro Digital de Cidadania (CDC)?

- a) () Apenas uma vez
- b) () Entre 2 e 3 dias
- c) () Entre 4 e 5 dias
- d) () Mais de 5 dias

13-Em que período da semana você mais frequenta o Centro Digital de Cidadania (CDC)? Por quê? _____

14- Quanto tempo em média você gasta acessando cada vez que utiliza o Centro Digital de Cidadania (CDC)?

- a) () Menos de 1 hora b) () 1 hora c) () Mais de 1 hora

15- O que mais faz/acessa no Centro Digital de Cidadania (CDC)?

a) () Digitação de trabalhos escolares

b) () Jogos

c) () Pesquisa na Internet

d) () Orkut e/ou MSN

f) () Outros _____

16- Caso seja Internet, quais atividade(s) abaixo você realiza ou já realizou?

a) () Compras

b) () Conhecer novos amigos

c) () Encontrar velhos amigos

d) () Conversa com pessoas de outras cidades, estados, países

e) () Namorar com alguém que você não conhece

f) () Trocar informações sobre assuntos variados

g) () Copiar um trabalho

h) () Aprender algo novo

i) () Marcar encontros com colegas

j) () Pedir ajuda a alguém

l) () Ajudar alguém

