

# CIVITAS, A CIDADE VIVA:

## ou de um espaço para o acontecimento-invenção na escola

Margarete Axt

**RESUMO** – *Civitas, a cidade viva: ou de um espaço para o acontecimento-invenção na escola.* O presente artigo indaga a respeito de alguns efeitos da inserção das tecnologias na Educação Básica, a partir da experiência que o laboratório de Estudos em Linguagem Interação e Cognição (LELIC/UFRGS) vem realizando com o projeto CIVITAS – Cidades Virtuais com Tecnologias para Aprendizagem e Simulação, em especial a sua interface extensionista voltada para a formação continuada em serviço. A proposta do projeto integra, junto à Extensão, as instâncias de *Pesquisa e Docência* no Ensino Superior, num processo de circularidade complexa e de mútua realimentação. O projeto tem uma expectativa de poder pensar, em conjunto com professores e crianças, a *Cidade Viva*, propondo assim uma outra interface com o currículo de Séries Iniciais. Nesse sentido, pretende constituir, ao lado de outros, um espaço alternativo de acontecimento-invenção na escola. **Palavras-chave:** *informática na educação, tecnologias digitais e educação a distância, sentido e autoria coletiva, formação de professores e currículo.*

**ABSTRACT** – *Civitas: the city alive: or on creation-invention in school.* This paper proposes to think about some effects of computers in school, viewed from the optic of the CIVITAS Project – virtual cities with technologies for learning and simulating, specially emphasizing on its extensionist interface. This project, coordinated by the Laboratório de Estudos em Linguagem Interação e Cognição (LELIC/UFRGS), integrates, by means of processes of complex circularity and mutual feedback, Research on digital contents, Teaching and Orientation at undergraduate and graduate courses in Education, and, specially, Continued Education for teachers “in service”. This project intends to reflect, together with school teachers and their children, the city alive, from different and coexisting point of views. It intends to constitute, besides other alternatives, a space for creation-invention in school.

**Keywords:** *computers and education, digital technologies and distance education, sense and collective authorship, teacher education and curriculum.*