

USOS DO LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA ESCOLAR POR JOVENS DE TERRITÓRIOS DE VULNERABILIDADE SOCIAL¹

Luís Henrique Sommer, UFRGS
Luis Carlos Zuze Dhein, Escola Municipal E. F. São João

Resumo: Discute-se os modos como jovens se apropriam do espaço do laboratório de informática de uma escola pública, dentro de um programa governamental que privilegiava a abertura, aos finais de semana, de escolas sediadas em territórios de vulnerabilidade social. O corpus de análise da investigação que originou este trabalho foi produzido por meio de uma abordagem inspirada na etnografia, e envolveu observações das sessões, conversas, além de entrevista com o diretor da escola. O trabalho se sustenta, principalmente, em Bauman, Foucault e Viñao-Frago, desenvolvendo análises que apontam para: a) a regulação do laboratório de informática por meio da operação de tecnologias de poder próprias de nossas sociedades de segurança; b) as formas de sociabilidade instauradas pelos sujeitos, promovendo fluxos de vida e transformando o espaço escolar em lugar; c) o modo como as experiências de acesso à internet colocam os sujeitos em contato com novas formas de consumir e com novos produtos de consumo; d) a construção de novos significados para a escola, por meio de movimentos que vão lhes inscrevendo na perspectiva da flexibilização e dos fluxos; e) o entendimento de que a experiência no laboratório vai se constituindo como elemento do currículo cultural dos jovens da comunidade, afetando suas identidades sociais, conectando-os a novas práticas de caráter global, adentrando a lógica do glocal, entendido como uma forma de sintetizar este movimento contemporâneo que mixa o global com o local.

Palavras-chave: Informática educativa; Escola Aberta; Laboratório de informática

1 Introdução

Neste artigo, problematizamos o espaço do laboratório de informática em uma escola pública do município de Novo Hamburgo, Rio Grande do Sul, com o propósito de discutir os modos como jovens se apropriam desse espaço. Diferentemente da utilização usual do laboratório de informática, normalmente articulado aos rituais da cultura escolar, o foco está nos modos como esses jovens se apropriam desse espaço, dentro do programa governamental Escola Aberta, infelizmente descontinuado no governo Temer, e que incentivava a abertura, nos finais de semana, das escolas públicas de educação básica sediadas em territórios de vulnerabilidade social. O corpus de análise da investigação que originou este artigo foi produzido por meio de uma abordagem metodológica inspirada na etnografia, o que envolveu observações, conversas e entrevistas. Tomando contribuições extraídas especialmente de Bauman, Viñao Frago & Escolano e Foucault, ao longo do texto, descrevemos e analisamos os modos como os sujeitos que participam do projeto Escola Aberta, mais especificamente utilizando o laboratório de informática da escola, se apropriam desse espaço e o transformam em lugar (VIÑAO FRAGO e ESCOLANO, 1998).

2 A Escola Aberta

O Programa Escola Aberta, então coordenado, em nível nacional, pela Secretaria de Educação Básica (SEB/MEC), e contando com cooperação técnica da UNESCO, se caracterizava por incentivar a abertura, aos finais de semana, de escolas públicas localizadas em territórios de vulnerabilidade social. A ideia é que fossem estabelecidas parcerias com a comunidade escolar, de modo a “fortalecer a convivência comunitária, evidenciar a cultura popular, as expressões juvenis e o protagonismo da comunidade, além de contribuir para

* XIV Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia Online

valorizar o território e os sentimentos de identidade e pertencimento” (BRASIL, 2004). Além disso, apregoava-se a possibilidade de redimensionamento dos conteúdos pedagógicos, com foco na inclusão social e na promoção da cidadania.

O laboratório de informática educativa, enquanto espaço do programa Escola Aberta, passava a se constituir como uma oportunidade de acesso às tecnologias digitais para muitos jovens, adultos e crianças da comunidade em que a escola está localizada. Assim, inscreve-se a Escola Aberta na lógica da inclusão digital e, de certa forma, em novas perspectivas de consumo e de identidades sociais destes jovens, que é algo que esperamos demonstrar neste trabalho.

A partir das informações obtidas por meio da entrevista com o diretor da instituição foi possível conhecer parte do caminho que levou o Programa para a Escola e principalmente a abertura do espaço do laboratório de informática educativa. Ao constatar que as crianças precisam de mais espaço, o mesmo enunciava a necessidade de mais tempo e de outros espaços menos formais e mais vitais. Mesmo que seja possível observar o funcionamento de um espaço curricular no programa, esse não está na ordem da escola tradicional de segunda até a sexta-feira, ordenada, quadriculada, disciplinada. Essas movimentações vão inicialmente causar estranhamentos, como se percebe na fala do diretor que diz que “alguns achavam que iria estragar e logo queriam a escola fechada [...]” (Diretor da Escola). O estranhamento está na ordem da ruptura e do deslocamento. Abrir a escola para a comunidade, compartilhar sua gestão, eram perspectivas que iam balançando alguns pilares constituintes das formas de pensar a escola durante determinado período histórico.

Conforme o diretor da escola (Ibidem), “as oficinas são construídas conforme a demanda da escola. É realizada uma pesquisa com a comunidade. Uma pesquisa aberta [...]. É preciso fazer um recadastramento todo ano, uma nova adesão. [...] Acho fundamental escolher bem os coordenadores”.

A categoria oficina desloca a perspectiva de aula, e denota a possibilidade de aprendizagens mais momentâneas, de tempo curto, com possibilidade de descontinuidade e circulação. Não remete para a perspectiva da avaliação e do exame – analisado por Foucault (2014) na obra *Vigiar e Punir* – e permite uma maior fruição do momento. Outro aspecto pertinente é a necessidade de recadastramento anual, o que, por sua vez, expressava a não garantia de que o Programa fosse oferecido de forma contínua, renovado automaticamente. Por fim, destacamos também a preocupação do diretor com a escolha dos monitores, agentes importantes para o funcionamento das atividades. Ressaltamos que se tratava de monitores, e não professores. Monitores estão na ordem do cuidado, da motivação e dinamização dos espaços e tempos; configuram-se, muitas vezes, como sujeitos mais flexíveis que os professores, e isso se dá, em boa medida, devido ao fato de ele não precisarem avaliar, examinar e promover os participantes do programa a estágios hierarquicamente superiores, ao modo da escola formal, organizada em séries, anos, ou ciclos.

Nessas breves linhas, o propósito foi tornar um pouco mais visível como o laboratório de informática educativa foi se constituindo como um espaço importante para o Programa Escola Aberta naquela escola. Nas próximas seções, nos centraremos nos usos do laboratório pelos jovens, e discutiremos algumas das implicações desses usos que, adiantamos, fogem às práticas e significados tradicionalmente colocados em circulação quando se trata de um laboratório de informática curricularizado. Curricularizado aqui entendido como os usos tradicionalmente articulados aos rituais escolares que se concretizam pelo uso desse espaço de segunda a sexta-feira.

3 Regulação do laboratório de informática: o registro estatístico

Começamos apontando para a produção de registros estatísticos dentro do espaço do laboratório de informática. Mesma quando havia a presença de um observador, existia a necessidade de registrar a participação em um caderno: nome, idade e localidade eram os dados

solicitados. Esse procedimento se repetia ao optar por uma oficina. De acordo com o diretor da instituição “são encaminhados dois dados para a secretaria: a frequência e a participação” (Diretor da escola). Os dados de frequência levam em consideração todas as pessoas que acessam o espaço da escola durante o sábado, e os dados referentes à participação levam em consideração apenas quem participou das oficinas.

Esses dados estatísticos aparecem também na fala do diretor da instituição, ao comentar que o procedimento é necessário, pois os dados são tabulados e encaminhados para a Secretaria de Educação, ficando uma cópia na escola. Esse procedimento permitia a produção de um conhecimento sobre o estado das coisas e da população que frequentava e participava de um programa de âmbito nacional, assim como apontava o nível de eficácia do mesmo. Nesse sentido, “é com a estatística que as regularidades das populações se tornam “visíveis”, “palpáveis”, “pensáveis” e potencialmente “previsíveis”, possibilitando a elaboração de projetos e programas que interfiram de forma direta nos índices apresentados (FRÖHLICH, 2012, p. 47).

Quando o aluno entrava no laboratório de informática, ele precisava novamente preencher um formulário com seus dados. Esses registros permitem a visualização da quantidade de pessoas que estavam frequentando os espaços, assim como um procedimento de avaliação da eficácia da promoção daquela oficina. Nas conversas com as pessoas que organizam os espaços, na fala do diretor da instituição, assim como em nossas observações, é possível dizer que aquele era um dos espaços mais frequentados e até disputados pelos jovens.

Sendo um programa que atingia territórios de vulnerabilidade social, é possível observar a ativação do dispositivo de segurança na medida em que, ao registrar-se no livro da entrada, você passa a ser um número e essa condição permite seu mapeamento, sua localização naquele horário. E, certamente, estando essa instituição inscrita num território de vulnerabilidade social, o sujeito na escola está longe do crime e das drogas, tendo a possibilidade de inscrever-se em outras perspectivas sobre a vida. Enfim, a produção dos saberes estatísticos torna visível a população que frequenta o programa e a eficácia dos espaços/oficinas oferecidos. As práticas de governo desta população se dão na promoção de espaços de sociabilidade, acesso a tecnologias da informática e suas linguagens de consumo, assim como a abertura à participação da comunidade nas oficinas e também nos espaços de gestão do programa. Nesse sentido, Passeti (2009) aponta que estamos inscritos em uma sociedade de controle que “propaga novos e diversos direitos, não mais do rei em tirar a vida (soberania) ou do Estado de fazer viver (Biopolítica), mas um direito de participar da vida” (Ibidem, 2009, p. 29). Assim, é possível dizer que, à medida que se amplia o conhecimento sobre a população que acessa os espaços do Programa e suas vontades, mapeando-se as oficinas mais acessíveis, abrindo espaços para sua participação na construção da proposta do programa, amplia-se a possibilidade de controle, visibilidade e avaliação, e, principalmente de construção de estratégias de efetivação da proposta do Programa.

4 Sobre as formas de sociabilidade instauradas pelos sujeitos

Era difícil ver um jovem fixo em um espaço. Movimentações eram constantes durante o dia, de uma oficina para outra, de um espaço para outro. Uma conversa aqui, outra lá. Do “joga comigo” na quadra de esportes, ao “joga comigo” na sala de informática. Assim os jovens iam promovendo fluxos e dando vida ao espaço escolar durante o sábado. Durante o dia, havia momentos em que o laboratório acaba lotando e a monitora organizava uma dinâmica de rodízio. A porta abria e fechava com muita frequência durante um sábado. Espiavam se estava lotado ou se havia vaga. Havia até alguns computadores que eram disputados, possivelmente porque apresentavam melhor desempenho na hora de jogar.

Essa movimentação era uma prática constante. Muitos jovens jogavam futebol na oficina de esportes e, antes de irem embora, ou na hora do intervalo, corriam para o laboratório para jogar algum jogo digital. Registramos um desses momentos no diário de campo:

[...] abre-se a porta e dois jovens entram, bastante suados, e pedem para a monitora se podem aproveitar para jogar um pouco. Já eram 11 horas e 40 minutos. Os dois vão para um computador, sentam juntos e dividem o teclado para jogar uma partida de futebol virtual em um site de games online. Nenhuma bagunça. Poucos minutos depois, os dois se levantam, agradecem com um 'valeu' e saem da sala. Por volta das 11h55min, os dois jovens estão envolvidos em jogo de gol a gol (Diário de campo).

Anteriormente discutimos a dimensão da produção de registros e o dispositivo de segurança que era ativado com o Programa, no entanto, neste momento vamos olhar para o que chamamos de um duplo movimento, para não dizer triplo... pois ativava-se uma perspectiva de sociabilidade entre estes jovens. A partir da situação descrita no diário de campo, é possível observar que esses jovens estavam compartilhando e aproveitando os espaços para, de certa forma, brincar e jogar. Nota-se que não havia uma inclinação para a violência e sim para o compartilhamento de um computador, para a possibilidade de aproveitar os espaços da escola de forma produtiva e prazerosa. Nessa perspectiva, “a escola é espaço e lugar. Algo físico, material, mas também uma construção cultural que gera fluxos energéticos” (VIÑAO FRAGO & ESCOLANO, 1998, p.77).

Esses fluxos de vida iam constituindo o espaço como um lugar, de certa forma, mais seguro para os jovens. O dispositivo da segurança e do controle também ia abrindo outras rotas para os jovens que encontravam um espaço estruturante e de possibilidade de outras experiências. Nesse sentido, apontamos para as oportunidades de acesso às tecnologias de informação e a inscrição em novas lógicas de consumo e de estética.

O movimento de fluxo, essa oportunidade de fluir entre os espaços também apresenta algumas rupturas e alguns deslocamentos da instituição escolar. Mesmo sendo em um programa que abria a escola ao final de semana, continuamos falando de/da escola, ela apenas encontrava-se redimensionada quanto a questões ditas formais de ensino. Parece-nos que havia uma atualização dos dispositivos que passavam da ordem disciplinar para a ordem do controle. Certamente os mecanismos de disciplina do corpo encontravam-se em processo de reconfiguração. Do sujeito dócil e obediente, passou-se para um sujeito flexível, inacabado, de potencialidades de produção intelectual e que precisava se renovar e motivar constantemente para continuar produzindo. Enfim, na contemporaneidade parece que não se permite mais um sujeito fixo e linear, exige-se e, de certa forma, esta configuração da dinâmica apontada, uma nova formação dos sujeitos, muito mais nômades e não-lineares. Mas agora isso é feito de tal modo que o indivíduo atua com mais “autonomia” durante o processo, já que tem certa “opção de escolha” sobre se quer ou não quer se submeter e aceitar as condições do controle. Porém, caso não o aceite, será excluído da instituição. O controle deixa o indivíduo agir com mais autonomia e espontaneidade durante o processo e não o coage de forma imediata e constrangedora como o fazia o olhar físico da vigilância (RUIZ, 2004, p.82)

O que recordamos são espaços que levam dentro de si, comprimido, um tempo. Nesse sentido, a noção de tempo, da duração, nos chega através da recordação de espaços diversos ou de fixações diferentes de um mesmo espaço. De espaços materiais, visualizáveis. O conhecimento de si mesmo, a história interior, a memória, em suma, é um depósito de imagens. De imagens de espaços que, para nós, foram, alguma vez e durante algum tempo, lugares. Lugares nos quais algo de nós ali ficou e que, portanto, nos pertencem; que são, portanto, nossa história. (VIÑAO FRAGO & ESCOLANO, 1998, p.63)

5 Novas formas de consumir e novos produtos de consumo

As linguagens da globalização atravessam classes, ampliam mercados de consumo, fazem circular ideias, marcas, modos de ser e pensar, possuem muitas consequências humanas (Bauman, 1999). Trazemos para análise um recorte do diário de campo que acreditamos dar o que pensar. No laboratório de informática, o tempo inteiro se escuta “Consegui!!!”, “Como é que é??”, “Vem cá vê!!”. A fala de um dos meninos chamou-nos a atenção:

- Bota no easy.
- O que?
- Easy é o mais fácil.
- Kogu...

(Diário de Campo)

Neste recorte destacamos o modo como esses jovens iam se inscrevendo em uma cyber-infância, essa infância afetada pelas tecnologias digitais (DORNELLES, 2005). A estratégia aqui destacada torna visível a prática do compartilhamento das descobertas. O “easy” enunciado aponta um atravessamento da linguagem, levando a pensar na perspectiva da globalização apontada por Bauman (1999), e o “Kogu” remete ao atravessamento do consumo de determinado personagem. Outro aspecto que merece destaque tem a ver com a vibração, com o fato de conseguir dominar, descobrir, realizar determinada atividade ou fase no jogo. Retomando a dimensão do consumo estudada por Bauman (Ibidem) é possível perceber que este movimento de busca e de satisfação são importantes para a construção do consumidor da sociedade atual. “Os consumidores são primeiro e acima de tudo acumuladores de sensações; são colecionadores de coisas apenas num sentido secundário e derivativo” (Ibidem, p. 91). Ao mesmo, é importante considerar que os novos mecanismos de poder não atuam de forma autoritária, impondo obrigações disciplinares ou ditando regras de comportamento, como era comum nas tecnologias de adestramento dos modelos disciplinares; agora a estratégia consiste em alcançar o desejo de modo produtivo, estimulando as motivações do indivíduo e induzindo seu querer. (RUIZ, 2004, p. 76).

Um segundo recorte do diário de campo parece pertinente para ampliar a discussão aqui proposta. Trata-se, agora, de duas jovens:

- Olha aqui...
- Isso é mentira...
- Não, a internet não mente.
- Mentem sim.
- Quem te disse?

(Silêncio)

(Diário de Campo)

A verdade em jogo no discurso de duas jovens sentadas em frente ao computador faz pensar em uma famosa frase, atribuída a Michel Foucault, “A verdade é deste mundo”. A verdade é uma construção histórica e transitória – na perspectiva contemporânea. “A verdade tem a validade que as práticas históricas lhe conferem” (RUIZ, 2013). Rompeu-se a visão do absoluto, em boa medida, e abriu-se uma forma de pensar a verdade pelo caminho da interpretação, não pelo viés hermenêutico, mas sim pela movimentação dos enunciados, das condições de possibilidade, da genealogia e da arqueologia das ideias e pensamentos. Assim, a verdade é colocada como algo transitório, histórico e imanente, e não mais transcendente e divino.

Se compreendemos a verdade como uma construção histórica é necessário analisar o conjunto de práticas que vão legitimando os discursos como verdadeiros. As jovens enunciavam

efeitos de verdade, produzidos por meio de suas diferentes interações com a internet. E essas interações também estão mediadas pelos saberes culturais que constituem os modos de ser e pensar dessas jovens. Suas representações tornam-se, em parte, visíveis no referido recorte do diário de campo. A Internet, essa coisa, esse lugar, é capaz de mentir? Algumas pistas são colocadas em circulação no diálogo dos jovens: a representação de internet construída pelos jovens e o que vem a ser uma verdade no imaginário delas. Primeiramente, a ideia de a impossibilidade da internet mentir, dando a ela um status pensante, ainda uma certa perspectiva acabada, a verdade está dada. Já a outra jovem, que participava da discussão, questiona, mas não apresenta argumentos. No entanto, nesse questionar, apresenta uma postura, uma representação, não só da internet, como também do conteúdo que estava sendo analisado.

O silêncio frente ao questionamento, “Quem te disse? ”, também merece um cuidado analítico. Quem legitima a verdade? Neste pequeno excerto é possível perceber e pensar sobre o exercício de problematizar o próprio conceito de verdade. Seria ela ainda possível de absoluto? Seria ela possível de temporalidade? Outro aspecto que merece destaque é a busca por uma “autoridade”, ao perguntar “quem te disse? ”. A pergunta poderia ser, “por que você acha que é mentira? ” Mas não, ela busca uma autoria, um quem, um quê, um discurso autorizado, ao mesmo tempo que a outra interlocutora silencia, ao ser confrontada com o questionamento que buscava a autoridade.

É possível perceber, por meio de movimentações e práticas, como algumas perspectivas contemporâneas estão operando e sendo colocadas em funcionamento. A perspectiva dinâmica dos fluxos tem permitido um deslocamento do espaço disciplinar, abrindo outras formas de se relacionar com o tempo, cada vez mais descontínuo e pontilhista, e, também, alargado os atravessamentos das linguagens do consumo globalizado e a circulação de novos modos de consumir. Parece-nos possível dizer que está em processo de funcionamento a perspectiva da sociedade de controle e dos sujeitos flexíveis, inacabados, que necessitam constantemente de motivação. No entanto, também é possível dizer que é essa possibilidade de inscrever-se nesta ordem da flexibilidade que vai tornando o espaço convidativo, vai constituindo-o como um lugar para a juventude e para as crianças contemporâneas.

O laboratório de informática educativa, nesta dinâmica, ocupa um lugar central, pois o saber da informática é um saber de amplo compartilhamento social, assim como de fundamental importância para as novas configurações do mercado global. Os jovens que usam o laboratório centram suas atenções nos sites esportivos e, principalmente, nos sites com games online, ou seja, entram em contato com novas formas de consumir e com novos produtos de consumo. Nessas práticas, esses jovens têm a possibilidade de novas experiências, memórias e afetos. De certa forma, essa movimentação nos espaços, esse estar com os “seus” vão ensinando-os modos de ser e estar no mundo, constituindo sua história.

6 A construção de novos significados para a instituição escola

O menino sentado em frente ao monitor do computador, envolvido em seu jogo, em silêncio durante muito tempo, certamente mais de duas horas, em meio a sua experiência de tempo aîôn, percebe a existência da escassez do tempo e estabelece o seguinte diálogo com a monitora:

Menino: — Professora, falta pouco para acabar a escola?

Monitora: — Tu dizes o turno?

Menino: — Sim, sim, a escola agora pela manhã.

Monitora: — Uns 30 minutos.

(Diário de campo)

A escola enunciada pelo menino parece escapar de algumas perspectivas sobre a instituição. Parece que há outras representações de escola em jogo. A experiência escolar dessa

cena não está na ordem do disciplinamento e sim do movimento. O menino não era obrigado a estar ali, mas ele optou por estar – ou, talvez, compartilhava essa escolha com seus familiares, mas ele estava ali, no espaço escolar, no laboratório de informática da escola. Laboratório que só podia ser acessado em horários determinados durante a semana, sob a ordem dos saberes pedagógicos. Sob a ordem de tais saberes, não havia possibilidade de escolha. No final de semana essa escola se modificava, era possível optar por qual espaço circular. No laboratório podia-se escolher o que acessar.

Essa possibilidade de o menino escolher estar ali, escolher o que acessar é que aponta para uma outra perspectiva de escola. Não se trata mais do mecanismo panóptico de vigilância, de instalação da disciplina, do padrão e da uniformidade. Parece haver, em certa medida, em determinado nível, uma perspectiva sinóptica que seduz as pessoas à vigilância (BAUMAN, 1999). Dito de outro modo, é possível construir algumas aproximações com a perspectiva do laboratório de informática na escola aberta, pois ali os jovens da localidade, como o menino do excerto, iam ampliando seus acessos à rede global, passavam a estar distantes do mundo das ruas – em seus supostos territórios de vulnerabilidade social – e passavam a inscrever-se em diferentes bancos de dados de jogos digitais, consumir diferentes marcas e ideias presentes nos jogos – em sua maioria freeware. Enfim, inscreviam-se em outros mecanismos de vigilância, imaterialidade, consumo e produtividade.

A enunciação de uma preocupação com o tempo aponta para a experiência do tempo, e de certa forma, para uma análise da noção do tempo. O menino percebia que o tempo para o acesso estava terminando. Era o tempo da escola e não o tempo da aula. Ou melhor, utilizando uma expressão do próprio programa Escola Aberta, era o tempo da oficina. Novamente aponta-se uma ruptura com a experiência temporal linear da escola moderna, preocupada com a continuidade, para uma experiência temporal pontilhista (VEIGA-NETO, 2011), marcada por um menu e uma sucessão de oficinas. A oficina de informática e suas possibilidades de acesso à vasta rede global aponta para a interação e a dispersão da percepção temporal. Notadamente o menino poderia olhar para o relógio do computador, mas optava por recorrer à monitora da sala. A escola enunciada pelo menino apontava para o significado construído. Tratava-se, pois, da construção de novos significados para a instituição escola. É possível perceber movimentos que iam inscrevendo a escola na perspectiva da flexibilização e dos fluxos, característicos da sociedade de controle. Talvez se possa dizer que os mecanismos de subjetivação que estavam sendo colocados em funcionamento objetivam a produção de novos sujeitos, mais conectados com a fluidez da nova ordem dos discursos da sociedade.

7 Considerações finais

O laboratório de informática educativa produzia sentidos e tinha significados para os jovens à medida que permitia o acesso à internet. O laboratório sem internet parecia estar na ordem da disciplina, da linearidade, e o laboratório com conexão parecia estar na ordem dos fluxos, da não-linearidade, fazendo e produzindo sentido para os jovens participantes do programa.

A possibilidade de acessar à internet, no laboratório de informática educativa, dentro do programa Escola Aberta, aos sábados, constituía-se como elemento importante do currículo cultural dos jovens da comunidade, produzindo efeitos na constituição de suas identidades sociais, conectando-os a novas práticas de caráter global, escapando da localidade, adentrando a lógica do glocal, uma forma de sintetizar este movimento contemporâneo que mixa o global com o local.

O laboratório de informática educativa era o mesmo, no entanto, neste momento, é possível dizer que durante a semana ele estava na ordem do lugar/saber-pedagógico, e na Escola Aberta ele se constituía como um lugar/conexão-mundo-rede que permitia navegar por outras redes, outros saberes, inventar outros modos de ser.

Finalmente, ao mesmo tempo em que acontecia a inscrição dos jovens na lógica da sociedade de controle e de consumo, abria-se a possibilidade de viver um lugar seguro, de certa forma longe das drogas, e que permitia determinados graus de autonomia e participação, difíceis de serem encontrados em outros espaços da comunidade. Neste duplo movimento arriscamos dizer que era a escola aberta no laboratório de informática educativa e não o laboratório na escola aberta. Ou seja, era a escola que se abria no laboratório de informática educativa, por meio do acesso à internet, e promovia a conexão com novos modos de ser, novas formas de consumir, outras maneiras de sentir e perceber o mundo. Desta forma, abrindo rupturas que permitiam a esses jovens navegar por identidades, espaços, e construir lugares não catalogadas pelo programa.

REFERÊNCIAS

BAUMAN, Zygmunt. *Globalização: as consequências humanas*. Rio de Janeiro: ZAHAR, 1999.

BRASIL. Ministério da Educação. *Saiba mais – EAB*. Brasília, 2004. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=16738&Itemid=811. Acesso em: 10 fev. 2014.

DORNELLES, Leni. V. *Infâncias que nos escapam: da criança na rua à criança cyber*. Petrópolis: Vozes, 2005.

FRÖHLICH, R. Governamentalidade e estatística na formação docente: implicações sobre a Prova Nacional de Concurso para o Ingresso na Carreira Docente. *Formação Docente*, Belo Horizonte, v. 04, n. 06, p. 44-55, jan./jul.2012

FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. Petrópolis: Vozes, 2014.

PASSETI, Edson. Sociedade de controle e política. In: TRIVINHO, Eugenio (Org.), *Flagelos e horizontes do mundo em rede: política, estética e pensamento à sombra do pós-humano*. Porto Alegre: Sulina, 2009.

RUIZ, Castor M. M. B. Os dispositivos de poder da sociedade de controle e seus modos de subjetivação. *Revista Filosofia Unisinos*, São Leopoldo, Vol. 5. n° 9, p. 61-98, jul./dez. 2004.

RUIZ, Castor. M. M. B. A verdade das práticas e a verdade como prática. *Revista IHU*, São Leopoldo, n° 432, 2013.

VEIGA-NETO, Alfredo. Governamentalidade, neoliberalismo e educação. In: CASTELO BRANCO, Guilherme; VEIGA_NETO, Alfredo (Orgs.), *Foucault: filosofia & política*. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

VIÑAO FRAGO, Antonio; ESCOLANO, Agustín. *Currículo, espaço e subjetividade: a arquitetura como programa*. Rio de Janeiro: DP&A, 1998.