



Construindo Consciência Crítica na Alfabetização Digital

Ana Loureiro Jurema

Universidade Federal de Pernambuco

Resumo

Neste texto nós arguimos que as Tecnologias da Informação precisam ser desmistificadas no processo de formação de professores, através da construção de uma consciência crítica. Esta se faz pela aprendizagem e compreensão do uso das tecnologias da informação em categorias: técnica, sócio-histórica e político-ideológicas, assim como do entendimento dos constructos teóricos que permeiam os usos destas tecnologias, sendo crucial a conexão dos fundamentos teóricos com a prática. Enfatizamos que estas tecnologias da informação são tão-somente um meio para dar suporte à aprendizagem, e não são neutras. A autora lista as premissas básicas para uma pedagogia da informática e apresentam exemplos de aplicações destas idéias sendo postas em prática. Palavras-chave: Alfabetização Digital, Consciência Crítica, Pedagogia da Informática

Abstract

This paper argues that Information Technology (IT) needs to be demystified, through critical consciousness, for educators to focus on IT as a means to enhance learning. It goes on to define the technical, socio-historical and political-ideological levels of IT and to identify four theoretical constructs: tutorial, machine-as-human, intellectual tool and catalyst. Pervading these constructs is the understanding that IT can be used as an ideological agent, which is crucial if we are to connect theoretical foundations with practice. The author lists the foundational premises for a pedagogy of informatics and give practical examples, which emphasize a process of capacitation.

Capacitation refers to an ongoing, active process where teachers work together and become empowered and energized through deep collaboration.

Keywords: IT Literacy, Critical Consciousness, Pedagogy of Informatics



Introdução

O que a Informática significa para os educadores? Como se educa profissionais nesta época onde proliferam as tecnologias da informação?

Já houve, e ainda perdura, uma tendência em preparar os profissionais do ensino para usar a tecnologia centrada num fim em si mesma, envolvida por uma certa mística, e sedimentada em promessas de indizíveis benefícios. Como é possível, enquanto educadores, assegurar o uso das tecnologias da informação para ampliar e aprofundar a aprendizagem?

A tendência agora, porém, é articular o uso das tecnologias da informação às questões pedagógicas e de conteúdos específicos, numa abordagem interdisciplinar – trabalhar por projetos. Como preparar educadores para pensar e agir na sociedade informatizada?

É necessário situar as tecnologias da informação no contexto sócio-histórico, dentro de uma perspectiva de consciência crítica e de desmistificação. É preciso definir uma política educacional e desenvolver um senso moral de direção em relação ao uso das tecnologias da informação na escola, além de melhorar a qualidade da proficiência técnica de seus usos. É necessário desenvolver uma pedagogia que englobe e, cuidadosamente, considere também o papel que estas tecnologias desempenham na sociedade.

62

Alfabetização digital

Nós nos baseamos em conceitos de Paulo Freire (1985), que entende alfabetização como um processo que provê as pessoas com condições de ter controle e agir como sujeito de suas próprias vidas, ao invés de simplesmente serem subjugadas às forças políticas, econômicas e sociais dominantes. Quando esteve à frente da Secretaria de Educação de São Paulo ele dinamizou a informatização da educação com o Projeto Gênese (São Paulo, 1992). Dizia Paulo Freire (1985, p. 3) “O projeto político-pedagógico que estamos articulando pretende em última instância que, partindo de uma primeira leitura do mundo, meninos e meninas, homens e mulheres façam a leitura do texto, refaçam a leitura do mundo e tomem a palavra.”

Entendemos Alfabetização Digital, portanto, como mais do que aprender as habilidades necessárias para usar as máquinas e programas e adequá-los aos conteúdos específicos das disciplinas curriculares, obedecendo



às teorias de ensino em voga. A Alfabetização Digital envolve também aprender como participar em arenas diferentes de atividades, que são mediadas por impressão, imagens, sons, movimentos e inovações tecnológicas.

As práticas de alfabetização devem ser múltiplas, representando modos diferentes de alfabetizar, todos eles contribuindo para o sucesso acadêmico dos aprendizes e permitindo aos jovens que delineiem seu futuro. Alfabetização Digital é, além disto, aprender a ler o papel que as tecnologias desempenham na sociedade, é questionar os propósitos de seus usos, é entender como as tecnologias intervêm nas nossas vidas e nossas relações com os outros, e ser capaz de escolher quando usar e que tecnologia é apropriada aplicar, dependendo do problema a resolver ou tarefa a desenvolver.

Alfabetização Digital deve preparar, enfim, os profissionais do ensino a uma crescente consciência crítica do mundo informatizado, organizando “uma forma mais precisa do pensamento através da problematização da visão de mundo e da análise crítica da experiência.” Nós concordamos com Freire também quando ele diz que alfabetização envolve a compreensão da vida numa forma que não podia ser vista antes, “uma espécie de despertar da consciência [...] uma compreensão crítica da experiência” que contribui para o processo de ‘liberação’ (FREIRE, 1985, p. 14).

Alfabetização Digital, portanto, deve assegurar ao educador o desenvolvimento de uma consciência crítica que nos capacita a fazer escolhas e tomar decisões bem informadas sobre a maneira de usar e responder a tais tecnologias na nossa sociedade de um modo geral, e na sala de aula em particular. Desta forma os profissionais de ensino passariam a ter o controle sobre o impacto destas tecnologias ao invés de estarem à mercê delas. O conceito de *conscientização* em Freire, isto é, o processo simultâneo de transformar o mundo através da ação enquanto se apropria e expressa a realidade do mundo através da reflexão e análise crítica, permeia nossa definição de Alfabetização Digital. Nós acreditamos que esta forma de alfabetizar em informática torna os aprendizes em criadores, capazes de se engajar em “ações transformadoras,” ao invés de usar as tecnologias como meros repetidores de experiências, no mais das vezes concebidas para outros.

Para alfabetizar em informática dentro da perspectiva que expomos acima é importante se ater aos (1) *aspectos práticos*, que envolve o uso das tecnologias da informação e (2) *às perspectivas teóricas* que incluem os conceitos que dão base ao processo de aprendizagem.



1. Aspectos práticos da alfabetização em informática

Para que a alfabetização em informática aconteça é necessário considerar três ângulos de leitura diferentes que se interconectam para compor os aspectos práticos do uso das tecnologias da informação:

a. Leitura sob o ângulo técnico

As habilidades técnicas devem ser ensinadas, mas dentro do contexto do mundo que cerca o aprendiz, com questões reais para serem problematizadas, discutindo-se como e porquê os problemas existem para se chegar a soluções. Desenvolvendo a consciência crítica necessária, o aprendiz aprende a decidir o uso e aplicabilidade dentre as várias tecnologias da informação disponíveis e traz sua dimensão criativa às tarefas quando ele concentra nos seus próprios objetivos, ao invés de apenas se ater ao uso em si destas tecnologias.

b. Leitura sob o ângulo sócio-histórico

Este ângulo envolve compreender e discernir as tecnologias da informação como parte de um processo geral histórico-social da humanidade. É saber que computadores e tecnologias da informação são produzidos por pessoas, e como tais são instrumentos culturais que vão se transformando e transformando a vida das pessoas que os fabricam e que os usam.

c. Leitura sob o ângulo político-ideológico

O aprendiz se alfabetiza em informática, no sentido político-ideológico exercitando sua consciência crítica quando aprende a examinar os pontos fortes, o potencial e os benefícios presentes nas tecnologias da informação, assim como suas fraquezas, seus limites e custos. Ler a palavra e ler o mundo (FREIRE, 1985) alfabetizando-se e questionando a ideologia dominante e abrindo espaços às contra-ideologias. Este aspecto da alfabetização digital permite que o aprendiz intervenha ativamente e reinvente os usos das tecnologias da informação, de forma a dirigir o processo de alfabetização e não deixar que a direção já contida nas tecnologias domine. Nesta óptica o aprendiz entende que as tecnologias da informação não são neutras nem passivas e desempenham um papel de agentes ideológicos Bowers (1988); Noble (1991); Jurema e Costa Lima (1994).

Estes são os fundamentos necessários ao aprendiz para que ele crie novas maneiras de pensar e de agir ao usar as tecnologias da informação. O desenvolvimento de uma alfabetização digital deve ser permeada, portanto, pelas perspectivas de Freire (1970; 1985), Vygotsky (1962; 1978) e Leontiev (1978), no sentido de considerar as raízes sociais e históricas das tecnologias e seus instrumentos associados às maneiras pelas quais eles são usados.

2. Perspectivas teóricas na alfabetização em informática

Quem alfabetiza é quem, em última instância, seleciona as estratégias de ensino-aprendizagem. E se espera que estas estratégias expressem fundamentos teóricos saudáveis. Por isso é necessário que o alfabetizador não se deixe guiar pela moda ou por interesses comerciais das corporações e tenha conhecimento das concepções de ensino que geralmente permeiam o uso das tecnologias da informação na sala de aula. As tecnologias da informação, portanto, podem ser lidas a partir de diferentes perspectivas:

a. Como se fossem um tutorial

Aqui o foco recai sobre a eficácia instrucional com quase nenhuma possibilidade de resposta original por parte do aprendiz. É o que se chama de instrução programada: os resultados ficam sob o controle do instrutor, eles são previsíveis e, geralmente, padronizados. A alfabetização sob esta perspectiva se faz através da cópia, do treino, da repetição e consiste na base de exercícios organizados a partir de um nível crescente de dificuldade. Ao se utilizar de softwares tutoriais o aprendiz se exercita, revisa, recorda, pratica, através de testes e reforço. A aprendizagem se baseia no estímulo-resposta, repetição e realimentação.

b. Como se fossem máquina inteligente

É quando o alfabetizador decide usar programas inteligentes, capazes de *dialogar*, fazer perguntas e dar explicações previamente programadas ao aprendiz. Subliminarmente, está presente nesta perspectiva a idéia de que o alfabetizador é substituível pelos programas inteligentes, que representam o professor, tutor, guia, além de vários aspectos da cognição humana. Ao usar programas de simulação, demonstrações, jogos de estratégia, o aprendiz



intui, compreende, aplica. A aprendizagem se dá por descobertas e resolução de problemas.

As perspectivas “a” e “b” representam uma perspectiva convencional de alfabetizar, a “educação bancária” como definiu Paulo Freire (1970), onde o aprendiz tem um papel mais passivo e segue o que já vem prescrito pelos programas. Eles suprimem a dimensão social da aprendizagem, lançando a mensagem de que máquinas e programas podem substituir o alfabetizador. A dimensão social está presente nas perspectivas que apresentamos a seguir.

c. Como se fossem uma ferramenta intelectual

Aqui as tecnologias da informação funcionam como ferramentas de suporte para questionamentos e descobertas pessoais. O postulado desta perspectiva é que se o aprendiz se engaja em atividades de programação – desenhando, construindo, encontrando os erros – o aprendiz adquire benefícios cognitivos que podem ser estendidos além de simplesmente aprender a codificar um linguagem particular de computador (KOSCHMANN, 1996). No entanto, o alfabetizador ainda entende a alfabetização como um ato descontextualizado, ignorando as realidades histórico-cultural do aprendiz. Ao utilizar Editores de Texto, Planilhas Eletrônicas, Programas de Apresentação ou Gestores de Bancos de Dados, o aprendiz atua, realiza tarefas e pode criar. Estes programas ajudam o aprendiz a representar, organizar, registrar, recuperar e apresentar informações. A aprendizagem se realiza através de tomadas de decisões e do processamento significativo de informações.

d. Como se fossem um mediador

As tecnologias da informação passam a ser usadas como mediadores e catalizadores, adicionando elementos para enriquecer a interação e comunicação entre aprendizes. O alfabetizador adiciona a dimensão sócio – interativa na alfabetização que passa a representar uma condição fundamental para que o aprendiz aprenda e se forme enquanto cidadão. Aqui as atividades são cooperativas e o aprendiz é desafiado a avançar a partir das trocas com o alfabetizador e com outros aprendizes mais avançados. Nesta perspectiva todos elementos contribuem no processo de alfabetização e as tecnologias da informação participam para ampliar e nutrir a colaboração. A utilização de redes, a Internet, que facilitam o acesso e transmissão de informações, o aprendiz amplia suas possibilidades de comunicação e cooperação. Nesta perspectiva a aprendizagem é, eminentemente, colaborativa.



3. Alfabetização digital requer uma pedagogia em informática

Nosso trabalho se baseia no entendimento destes aspectos teóricos e práticos da alfabetização em informática, e no diálogo sobre se, quando e como as tecnologias da informação podem ser usadas para desempenhar as tarefas e atingir os propósitos que queremos. Sempre regemos o nosso trabalho de acordo com premissas (JUREMA, 1998, JUREMA et al., 1995) que permeiam e se tornam intrínsecas à nossa prática:

4. Usando computadores como um meio, não um fim e priorizando pessoas

No processo educativo o computador não deve substituir as pessoas, mas assisti-las na reorganização do processo ensino – aprendizagem. Tem que se considerar também as mudanças que as relações que se estabelecem entre aprendizes e os softwares trazem na produção do pensar.

5. Propondo interdisciplinaridade com organicidade

Ao mesmo tempo em que se introduz os aprendizes à informática esta introdução deve vir integrada aos conteúdos curriculares das disciplinas. Conceitos, uso da máquina e conteúdos programáticos são articulados organicamente. Os conteúdos e suas aplicações diárias são intrinsecamente relacionadas e a abordagem é interdisciplinar.

6. Requerendo participação ativa e cooperação

Os aprendizes devem ser participantes ativos, que no curso da aprendizagem devem estruturar sua experiência e conhecimento. O trabalho cooperativo entre aprendizes, e entre aprendizes e professores, possibilita maior conhecimento e maior compreensão do que está sendo aprendido – mais e melhor do que individualmente.

7. Refletindo sobre impactos e implicações sociais

Trazer para sala de aula o pensamento crítico e a reflexão sobre os impactos e implicações sociais do uso do computador. A partir de uma combinação desta base nós desenvolvemos uma série de aplicações práticas



diferentes, numa tentativa de traduzir tais questões pedagógicas na prática. Nosso desafio tem sido o de comunicar numa linguagem simples, mas não simplística (FREIRE, 1985), de criar e estruturar as atividades que permeiem nossas crenças acerca de como realizar uma alfabetização digital.

Nós apresentaremos a seguir alguns exemplos para ilustrar as maneiras que encontramos para expressar, na prática, nossas teorias sobre a alfabetização digital.

8. Exemplos de aplicações práticas

a. Cidadãos do ciberespaço

Este é um guia de suporte para professores de primeira a sexta séries do ensino fundamental para ajudar o aprendiz a se tornar um usuário crítico da Internet. Um aspecto a ser considerado para que o aprendiz se torne um cidadão crítico do ciberespaço envolve a compreensão da "Netiquette," ou a etiqueta online. Trazemos como exemplo uma atividade que estimula o aprendiz a conectar este conceito à sua vida cotidiana e a construir sua própria própria versão através de discussões com outros aprendizes, enquanto se utilizam e pesquisam na Internet.

68

Atividade: Netiquette

Pedir ao aprendiz que individualmente liste alguns dos costumes e regras que o ajudam a se relacionar com sua família. Em pequenos grupos eles discutem alguns dos costumes ou regras que ajudam a turma ou a escola a se relacionarem.

Pedir a turma para desenvolver uma lista de costumes ou regras que eles acham que deveria existir para tornar a comunidade cibernética agradável e segura.

Organize os aprendizes em pares para que eles conduzam uma pesquisa na Internet tentando encontrar sugestões de etiqueta online.

Desenvolver um "Guia de Netiquette" da turma. Este guia deve ser enriquecido e refinado à medida que eles vão se deparando com novas regras de convívio no ciberespaço (O'ROURKE, 1997).



b. Conquistando o Ciberespaço

Esta atividade é uma oficina de três dias para professores de pré a sexta séries. Nosso objetivo é criar um espaço onde vários tipos de atividades dêem o suporte necessário para que aprendizagem ocorra em colaboração entre aprendizes. As atividades se distribuem entre Exploração e Busca, Fazendo Conexões, Refletindo e Revisando a Aprendizagem, Habilidades e Instrumentos, permeados por diálogos e discussões com os aprendizes, enquanto se resolve questões concretas para elaboração de projetos que os grupos de professores desenvolvem durante todo decorrer da oficina. As questões técnicas são tratadas no contexto dos projetos e têm o suporte da "homepage" do ICC-ed (Internacional: Conectividade e Capacitação em Educação, <http://iteci.com.br/~icc/index.html> 1997). Um dos nossos objetivos principais foi estimular a reflexão sobre alfabetização e as implicações para alfabetização digital aplicada ao uso da Internet em sala de aula. A oficina se prolonga para além dos três dias mantendo o diálogo com os participantes através de uma lista de discussão que mantém espaço para conversação e suporte.

c. Introduzindo computadores da pré a oitava série

69

Jurema e Costa Lima (1994) conceberam e desenvolveram uma metodologia para introduzir o uso do computador para aprendizes da pré a oitava série. Elas de fato desenvolveram uma pedagogia da informática, integrando o ensino de conceitos da informática aos conteúdos curriculares variados, tais como Matemática, Língua Portuguesa e História, e adicionando a discussão sobre a compreensão do uso do computador e seu papel na sociedade. A pedagogia da informática (JUREMA et al., 1995) busca trazer para alunos e professores a compreensão conceitual da estrutura e funcionamento dos computadores, ao mesmo tempo em que eles vão desenvolvendo as habilidades técnicas necessárias para usar computadores de forma competente. As atividades buscam estimular a reflexão e a construção de conceitos pelos aprendizes através de situações-problema agradáveis e lúdicas. Há ainda uma preocupação que perpassa estas atividades que é a de provocar e aprofundar a reflexão, de forma colaborativa, sobre as relações pessoa-máquina e os impactos sobre os usos do computador no cotidiano. No quadro abaixo apresentamos um exemplo de uma atividade, mostrando as sugestões dadas ao professor:



Quadrilha

João amava Teresa que amava Raimundo que amava Maria que amava Joaquim que amava Lili que não amava ninguém. João foi para o Estados Unidos, Teresa para o convento, Raimundo morreu de desastre, Maria ficou para tia, Joaquim suicidou-se e Lili casou com J. Pinto Fernandes que não tinha entrado na história.

(Carlos Drummond de Andrade in Reunião: 10 Livros de Poesia, Rio de Janeiro, José Olympio, 1976)

Depois de ler para os alunos o professor pode perguntar questões tais como: Qual é a 17ª palavra do poema? Quantas vezes aparece a palavra "amava"?

70 Em seguida pode levar os alunos a refletirem sobre como eles chegaram às respostas, e o que seria necessário para que eles possam responder estas questões.

Possíveis respostas dos alunos seriam: gravar, contar e anotar, decorar. Ao professor cabe sublinhar a questão da memória e do processamento de dados como são trabalhados no computador, comparando como funciona nas pessoas.

Não Esqueça de enfatizar que as pessoas *criam* as máquinas executam, repetindo o que as pessoas dizem para elas fazerem. Por exemplo, as pessoas podem inventar várias maneiras diferentes de terminar o poema, o computador só apresentará saídas diferentes se for programado para isto (JUREMA; COSTA-LIMA, 1994).

d. Home-page para pessoas portadoras de deficiência

Este é um trabalho coletivo (JUREMA; COSTA-LIMA; ALMEIDA; LONGMAN, 1999) para criar um sistema participativo de construção de provedores de conteúdo para *homepages* direcionadas a pessoas portadoras de deficiência, enfatizando autoria e acessibilidade, com um grupo composto por técnicos da educação especial da Diretoria de Educação Especial (DEES) da Secretaria da Educação do Estado de Pernambuco (SEE).



Com base na verificação dos efeitos da produção de *homepages* de “encomenda,” que se apoiam na reafirmação do saber vertical e na geração de dependências, optamos por uma postura de desmistificação do saber da informática, com a intenção de fazer face ao poder e controle dos que têm a informação.

Além de capacitar as pessoas com os requisitos técnicos necessários para criarem e gerirem sua própria *homepage*, o resultado principal é o sentimento de apropriação que se desenvolve na equipe, que pode ser entendido a partir da metodologia de trabalho que se construiu, a qual apresentamos a seguir:

Definição de uma metodologia de trabalho: Construir coletivamente este instrumento – fazendo pesquisas, reuniões, debates, estudos, utilização de instrumentos informatizados.

Quebra de alguns paradigmas: O conhecimento da informática, antes visto como exigência básica para a construção de uma *homepage*, vai sendo adquirido aos poucos, na troca com o grupo e na medida em que dimensionamos os conteúdos da página e sua forma de organização.

Algumas descobertas: O desafio e o valor de uma construção coletiva, a possibilidade de aproximação da escola com outros segmentos da sociedade, o sentimento de responsabilidade diante deste produto que é criação do grupo, a descentralização no gerenciamento de uma *homepage*, a aquisição de conhecimentos sobre Projetos, Leis, Instituições e Profissionais da área.

Com estes e outros projetos, estamos processando a alfabetização digital das pessoas no sentido freireano do termo, ou seja, de forma a garantir uma real apropriação deste instrumento de trabalho através do desenvolvimento de conceitos e competências básicas para a futura manutenção da *homepage* pelos próprios integrantes do grupo de trabalho.

Mais algumas palavras

As tecnologias da informação podem ser usadas como um meio para aprofundar e ampliar a aprendizagem desde que focalize no desenvolvimento de uma Pedagogia da Informática. No âmbito desta pedagogia é necessário que a alfabetização ocorra criando uma consciência crítica que capacitará os aprendizes a fazerem escolhas informadas sobre as maneiras de usar e responder a estas tecnologias. É necessário preparar o



aprendiz para pensar e agir dentro da sociedade informatizada que se vive, pensando-se numa alfabetização digital imersa numa pedagogia que englobe aplicações práticas com fundamentos teóricos saudáveis, tais como os que enfatizamos neste artigo.

Nossas aplicações práticas continuam se desenvolvendo, enquanto outras novas vão sendo concebidas. Nós compartilhamos de uma perspectiva internacional, de construção da experiência, e de reflexão e análise de diferentes situações que nos dão suporte para desenvolver e aprofundar os conceitos e as formas com as quais desempenhamos nosso trabalho de Alfabetização em Informática seja na Austrália, no Brasil ou nos Estados-Unidos. O uso das tecnologias da informação para apoiar a aprendizagem só tem sido enriquecido por esta colaboração internacional.

Referências

BOWERS, Carl. **The cultural dimensions of educational computing: understanding the non-neutrality of technology.** New York: Teachers College Press, 1988 (v.1).

FREIRE, Paulo. **Pedagogy of the oppressed.** Trans. Myra Bergman Ramos. (20th anniversary edition ed.). New York: Continuum, 1970.

_____. **The politics of education: culture, power and liberation.** New York: Bergin & Garvey Publishers, Inc., 1985.

_____. **Literacy.** Reading the word and the world. Westport, Connecticut, Bergin & Garvey, 1987.

JUREMA, Ana Loureiro. The politics of technology. Revealing meaning of computer usage in schools. **Department of Educational Leadership, Technology and Administration.** Eugene, University of Oregon, 1998.

JUREMA, Ana Loureiro; COSTA-LIMA, Maria Edite. **Informática para crianças e adolescentes.** Recife: ITECI edições, 1994.

JUREMA, Ana Loureiro; COSTA-LIMA, Maria Edite; DALMAU, Mary; JUREMA, Merval. (October 17-20, 1995). **Towards a pedagogy of Informatics.** Paper presented at the CSCL1995. The First International Conference on Computer Support for Collaborative Learning, Indiana University. Bloomington, Indiana, USA. Lawrence Erlbaum Associates, Inc.



KOSCHMANN, Timothy (Ed.). *CSCCL: theory and practice of an emerging paradigm*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, 1996.

LEONTIEV, Alexis. *O desenvolvimento do psiquismo*. Lisboa: Horizonte Universitário, 1978.

NOBLE, David. *The classroom arsenal: military research, information technology, and public policy*. London: The Falmer Press, 1991.

O'ROURKE, Maureen. *Citizens of cyberspace: guiding K-6 students to become effective users of the internet*. Unpublished Master's Report, 1997.

SÃO PAULO. Secretaria Municipal de Educação. *Projeto gênese*. A informática chega ao aluno da escola pública municipal. São Paulo, Secretaria Municipal de Educação de São Paulo, 1992.

Vygotsky, Lev. *Thought and language*. Trans. Eugenia Hafmann and Gertrude Vakar. Cambridge, MA: The M.I.T. Press, 1962.

_____. *Mind in society: the development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978.

Ana Loureiro Jurema
Professora do Departamento
de Psicologia e Orientação Educacionais
e do Centro e Programa de Pós-Graduação
em Educação da Universidade Federal de Pernambuco.
Coordenadora do Mestrado Profissionalizante de Gestão
em Políticas Públicas da Fundação Joaquim Nabuco.
E-mail: ajurema@iteci.com.br

Recebido 31 jan. 2004
Aceito 19 ago.2004