

IDENTIDADE, CULTURA E MÍDIA: SUBSÍDIOS PARA A CONSTRUÇÃO DE AMBIENTES VIRTUAIS

IDENTITY, CULTURE AND MEDIA: SUBSIDIES FOR THE CONSTRUCTION OF VIRTUAL ENVIRONMENTS

Mabel Ribeiro Petrucci

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) – Brasil – mabelpetrucci@hotmail.com

Sonia de Almeida Pimenta

Universidade Federal da Paraíba (UFPB) – Brasil – sopimenta1@gmail.com

RESUMO

A partir da compreensão dos desafios da contemporaneidade frente à globalização – no que diz respeito às manifestações das identidades culturais e aos processos de homogeneização cultural – pretende-se, neste artigo, discutir a mídia e sua dimensão de resistência frente estes mesmos processos. Para tanto, tomamos os ambientes virtuais como artefato para a educação e para a cultura, na medida em que contribui para o fortalecimento das identidades culturais. Pretende, também, apontar algumas questões teórico-metodológicas para a construção desses ambientes virtuais.

Palavras-chave: Identidade cultural – Mídias - Ambientes virtuais

ABSTRACT

This article intends to discuss the media and its dimension of resistance through the comprehension of the challenges of contemporaneity in face of globalization, in what regards to the manifestations of cultural identities and the processes of cultural homogenization. For such, we take virtual environments as artifacts for the education and for the culture, in the sense that it contributes to the strengthening of cultural identities. This article also intends to point out some theoretic-methodological issues for the construction of these virtual environments in the perspective pointed out in this instance.

Key words: Cultural identity – Midia – Virtual environments

1. UMA EXPLICAÇÃO NECESSÁRIA

O presente artigo é resultado dos estudos realizados no âmbito do grupo de pesquisa sobre mediação pedagógica em ambientes presenciais ou virtuais. De um modo geral, o propósito deste grupo é compreender os processos de mediação e, para tanto, importa saber sobre as identidades em relação nos diferentes ambientes em que estes se dão. A pesquisa que originou este artigo em particular teve por objetivo compreender a constituição de um “Ambiente Virtual”, na perspectiva de contribuir para a preservação da cultura nordestina e para a compreensão dos modos de apropriação do conhecimento via o dispositivo cultural que é o ambiente virtual, investigando como se constrói este dispositivo midiático com fins educacionais. Nossa compreensão é a de que o mundo globalizado, ainda que destacadas suas dimensões políticas e econômicas, é de fundamental importância discutir a dimensão cultural.

Neste sentido, entendemos que os desafios educacionais frente aos usos das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) e a função da mediação neste contexto, contemplam a dimensão da cultura (im)posta nas mesmas. São culturas que circulam nas diferentes mídias (desde a impressa até a digital) elaboradas em contextos distintos aos que serão direcionados e impregnadas de sentidos na maioria das vezes estranhos às pessoas que delas se utilizam (observadores ou espectadores ou, ainda, consumidores).

É fato que no Brasil a qualidade da educação nos sistemas públicos de ensino não tem correspondido aos anseios da sociedade. Mesmo as políticas públicas educacionais voltadas para o uso das TIC e mais recentemente, das TDIC (Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação) na escola brasileira não têm garantido a elevação dos indicadores de qualidade no ensino e aprendizagem. Há uma crítica aos procedimentos tradicionais em educação, muito embora se saiba que apenas a utilização de tecnologias não garante a mudança nos processos educacionais.

Assumimos que as mudanças, mais do que técnicas, são culturais e, neste sentido, apontam para a necessidade de superar práticas docentes e discentes nas quais o conteúdo é transmitido e assimilado para cumprir avaliações nacionais e internacionais que estabelecem hierarquias entre sistemas de ensino. A adoção de práticas de mediação pedagógica – de modo que os aprendizes se auto-modifiquem em direção à construção

de seu conhecimento – tem sido uma alternativa ao ensino tradicional frente aos desafios educacionais na contemporaneidade, sobretudo se considerarmos o volume e a disponibilidade de informações presentes nas TIC e TDIC, em detrimento de um ensino em que o professor concentrava as informações.

2. O CONTEXTO DA EDUCAÇÃO E OS AMBIENTES VIRTUAIS

O surgimento das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) na segunda metade do século XX desencadeou a expansão de uma rede mundial de computadores representada pela internet, a qual permite a troca de informações, mercadorias, serviços e tecnologias. Esta interligação do mundo refletiu em uma nova fase de expansão capitalista mundial, a globalização, fenômeno característico de nossa era que, conforme Sacristán (2002, p.71):

(...) significa o estabelecimento de interconexões entre países ou partes do mundo, intercambiando-se as formas de viver de seus indivíduos, o que eles pensam e fazem, criando-se interdependências na economia, na defesa, na política, na cultura, na ciência, na tecnologia, nas comunicações, nos hábitos de vida, nas formas de expressão, etc. Trata-se de uma relação que afeta tanto a atividade produtiva quanto a vida familiar, a atividade cotidiana, o lazer, o pensamento, a arte, as relações humanas em geral, embora o faça de maneiras distintas em cada caso.

Este processo sugere que, ao haver o intercâmbio entre as formas de viver, há também o senso constante da homogeneização e da massificação cultural. Em consequência desta homogeneização, ocorre a subjugação de identidades e culturas em prol de uma mundialização do capital. Apesar de significar, em sua essência, a predominância de uma economia de caráter mundial, nos deparamos com o agravante do desmonte social e da redução do espaço de atuação de diversidades culturais e econômicas, denotando que estes intercâmbios não são simétricos.

Estes processos assimétricos produzem outra característica da globalização, a de ser um fenômeno capaz de produzir também negociações culturais e identitárias. Portanto, existe um movimento de globalização que, apesar de propender à homogeneização cultural, abre espaço para as resistências das culturas locais.

Castells (2008, p.141-142) dá um exemplo de como os problemas oriundos da globalização são influenciados pelos movimentos sociais, expressando então culturas e identidades:

A maioria de nossos problemas ambientais mais elementares ainda persiste, uma vez que seu tratamento requer uma transformação nos meios de produção e de consumo, bem como de **nossa organização social e de nossas vidas pessoais**. (...) O movimento ambientalista multifacetado que surgiu a partir do final dos anos 60 na maior parte do mundo, principalmente nos Estados Unidos e norte da Europa, encontra-se, em grande medida, no cerne de uma reversão drástica das formas pelas quais pensamos na relação entre economia, sociedade e natureza, propiciando assim o desenvolvimento de uma nova cultura. (grifo nosso)

Em meio a estas movimentações de grupos sociais, emergem os Estudos Culturais, configurando um panorama mais amplo de transformações do mundo contemporâneo, as quais, conforme Vorraber (2005, p.108), se inscrevem mudanças radicais no que diz respeito à teoria cultural. Tais mudanças estão relacionadas à concepção de cultura, que se transmuta de um conceito impregnado de distinção, hierarquia e elitismo segregacionistas para outro eixo de significados os quais abrem um vasto leque de sentidos cambiantes e versáteis, promovendo assim a emergência de novas culturas, resultado dos mecanismos de poder e de resistências que valorizam as especificidades culturais dentro do mundo globalizado.

Ao analisarmos o processo de globalização tem-se, às vezes, a impressão que a nossa sociedade hegemônica enxerga o mundo como um lugar só, uniforme, homogêneo onde não há espaço para as diversidades e as culturas regionais. Contudo, os modelos sociais se constituem através da manifestação da realidade com suas particularidades culturais e diferenças locais em todo mundo, numa oposição ao processo de homogeneização que a própria globalização se consubstancia, através de canais específicos e gerais, a exemplo da mídia. Esta, por sua vez, colabora de forma incontestável para a valorização e promoção das tendências externas, valorizando e copiando o que vem de fora, principalmente dentro dos padrões norte-americanos, tão cobiçados em outras partes do mundo. Porém, apesar deste movimento de homogeneização cultural, também é possível identificar expressões de cultura e

identidades diversas, numa oposição consciente e crítica a essa globalização, que fere os princípios da socialização entre povos e nações, apesar das diferenças. Nos dizeres de Castells (2008,p.23):

As identidades também podem ser formadas a partir de instituições dominantes, mas somente assumem tal condição quando e se os atores sociais as internalizam, construindo o seu significado com base nessa internalização.

Um dos desafios do indivíduo na pós-modernidade é o de se afirmar culturalmente com os valores de sua aldeia perante a sociedade globalizada. Este é o desafio a ser considerado pela sociedade em rede, a qual, segundo Castells (1999), configura-se como um novo sistema de comunicação que transforma radicalmente o espaço, o tempo e as dimensões fundamentais da vida humana. Localidades ficam despojadas de seu sentido cultural, histórico e geográfico e reintegram-se em redes funcionais ou em colagens de imagens, ocasionando um espaço de fluxos que substitui o espaço de lugares. O tempo é apagado no novo sistema de comunicação - já que passado, presente e futuro podem ser programados para interagir entre si na mesma mensagem. O espaço de fluxos e o tempo intemporal são as bases principais de uma nova cultura, que transcende e inclui a diversidade dos sistemas de representação historicamente transmitidos: a cultura da virtualidade real, em que o faz-de-conta vai se tornado realidade.

Na sociedade em rede os indivíduos exercem papéis importantes na formulação e recepção do conteúdo da informação, pois estes papéis são definidos por normas estruturadas pelas instituições e organizações da sociedade, oferecendo informações atualizadas do que está sendo produzido em cada local para comunidade global de forma instantânea, confrontando-se com o processo de homogeneização cultural. Este confronto será tanto mais efetivo quanto houver mídias capazes de resistir a esses processos.

O modo de as sociedades pós-modernas processarem a produção e a reprodução de saberes e valores, através da utilização de tecnologias apropriadas e aparatos de comunicação massiva, se constitui a partir da disseminação da informação. Entretanto, as TDICs (Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação) são inseridas num

cenário de conquistas e de descobertas tecnológicas, no qual a comunicação deixa de ser manipulação de seus produtores para ser objeto de interação e interatividade.

As TDIC podem ser utilizadas pela sociedade como forma de integração de sua realidade histórica na sociedade planetária, abrangendo seus conhecimentos, contudo sem descaracterizar seus valores culturais.

A globalização e as identidades culturais estão em uma relação dialética, uma vez que, ao mesmo tempo em que estas últimas produzem globalização, elas são produzidas pela globalização. Nesta relação, as identidades providas de mais poder é que irão configurar no mundo globalizado em detrimento daquelas identidades desprovidas de poder, conformando assim o fenômeno da globalização.

Dentro deste contexto, propomos trabalhar o fortalecimento das identidades culturais através dos Ambientes Virtuais, aliando o compromisso de valorização da cultura local através das TDIC.

O Ambiente Virtual é um dispositivo midiático presente na rede mundial de computadores, o qual apresenta – entre outros aspectos – a possibilidade de difusão para além das fronteiras geográficas, a importância de toda e qualquer cultura. No nosso caso em particular, esse dispositivo reforçará nossa produção e identidade cultural. Segundo Castells (2008, p.23): “Identidades por sua vez constituem fontes de significados para os próprios atores, por eles originadas, e construídas por meio de um processo de individuação”.

A proposta de construir um ambiente virtual agrega a possibilidade de se trabalhar com diferentes temáticas, abordando-as a partir da observação, descrição, ou mesmo da comunicação. É possível então a criação de observatórios e territórios virtuais, de modo a expressar, inclusive, a força de nossa cultura frente a toda diversidade cultural presente na globalização.

2. A IMPORTÂNCIA DA IDENTIDADE CULTURAL NA CONTEMPORANEIDADE

A identidade cultural na pós modernidade traz para o debate as questões relacionadas ao papel do sujeito histórico dentro das novas perspectivas que as

sociedades modernas oferecem em relação ao que alguns autores, a exemplo de Hall (2004), afirmam ser fragmentos de paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade.

Nesta discussão em torno da identidade cultural, a capacidade de se compreender esse sujeito sociológico e histórico dentro do mundo no qual está inserido, compreendendo os antagonismos inerentes às tradições e às estruturas sociais políticas e culturais que permeiam essa realidade pós-moderna, contribui para o entendimento das novas concepções do homem acerca do mundo e de sua própria identidade de forma mais científica e menos divinizada. Segundo Hall (2004, p.26), isto ocorreu devido:

(...) a Reforma e o Protestantismo, que libertaram a consciência individual das instituições religiosas da Igreja e a expuseram diretamente aos olhos de Deus; o Humanismo Renascentista, que colocou o Homem (sic) no centro do universo; as revoluções científicas, que conferiram ao Homem a faculdade e as capacidades para inquirir, investigar e decifrar os mistérios da Natureza; e o Iluminismo, centrado na imagem do Homem racional, científico, libertado do dogma e da intolerância, e diante do qual se estendia a totalidade da história humana, para ser compreendida e dominada.

É a partir da identidade e da cultura que deve ser compreendida a relação estabelecida entre passado, presente e futuro na busca de legitimação para as comunidades imaginadas, como afirmava Bauman (2005, p.26):

Nascida como ficção, a identidade precisava de muita coerção e convencimento para consolidar e se concretizar numa realidade (mais corretamente: na única realidade imaginável) – e a história do nascimento e da maturação do Estado Moderno foi permeada por ambos.

O processo histórico entre modernidade e a pós-modernidade, entre os discursos da tradição e da contemporaneidade midiática, segundo Vorraber (2005, p.116), assume um caráter central num panorama ao qual a educação não pode se furtar, mesmo quando tentamos diminuir a complexidade de tais processos que inclui, por exemplo, o confronto entre o global e o local.

Neste contexto, discutir a identidade cultural é colocar em evidência a diferença dentro da diversidade, com vistas a fortalecer os laços de respeito às culturas locais e às

regionais, sem fugir da realidade imposta pela globalização da qual nós, enquanto civilização, não podemos ignorar; ao contrário, devemos ter a capacidade crítica e construtiva de dentro dela conceber e propagar as nossas próprias identidades. Segundo (Hall,2004):

A identidade do sujeito pós-moderno torna-se uma “celebração móvel”: formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam. É definida historicamente e não biologicamente. À medida que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma com cada uma das quais poderíamos nos identificar – ao menos temporariamente.

As relações de poder, configurando determinados contextos sócio-históricos, constituem identidades que, segundo Castells (2008, p.24) tem suas origens em três modelos:

- ✓ Identidades de resistência, geradas por atores sociais que estão em posições desvalorizadas ou discriminadas, são trincheiras de resistência;
- ✓ Identidades legitimadoras, cujas origens estão ligadas às instituições dominantes;
- ✓ Identidade de projetos, produzidas pelos atores sociais que partem dos materiais culturais a que têm acesso, para redefinir suas posições na sociedade.

Esta tipologia apontada por Castells (2008) para a compreensão dos processos de construção das identidades, nos remete para a reflexão, na contemporaneidade, do papel e da importância das mídias nos mesmos, considerando-os para a cultura pois, nos dizeres de Vorraber (2005, p.109), esta é tanto uma forma de vida (idéias, atitudes, linguagens, práticas, instituições e relações de poder), quanto toda uma gama de produções, de artefatos culturais (textos, mercadorias, etc.), dentre os quais incluímos as mídias em geral e os ambientes virtuais em específico.

3. A MÍDIA E A EDUCAÇÃO

A mídia tomou, em nossa sociedade, uma proporção muito maior do que possamos imaginar, influenciando de forma inexorável a vida cotidiana do cidadão em

todos os níveis. Conforme Henningen e Guareschi (2002), “A mídia tem sido considerada um lugar privilegiado de circulação de discursos em nossa sociedade, logo, importante para as construções identitárias”.

Os processos de veiculação midiática e a mídia, na medida em que propagam discursos, são também responsáveis por determinados tipos de educação, pois, nos dizeres de Foucault (1996, p.44):

Sabe-se que a educação, embora seja, de direito, o instrumento graças ao qual todo indivíduo, em uma sociedade como a nossa, pode ter acesso a qualquer tipo de discurso, segue, em sua distribuição no que permite e no que impede, as linhas que estão marcadas pelas oposições e lutas sociais. Todo sistema de educação é uma maneira política de manter ou modificar a apropriação dos discursos, com os saberes e os poderes que eles trazem consigo.

Ademais, a mídia encerra conteúdo (discurso) e forma (suporte), o que vem ao encontro de questões da Didática e da Pedagogia. A relação entre o caráter pedagógico da mídia e a formação dos sujeitos sociais é, portanto, derivada da qualidade discursiva da própria mídia. Mídias impressas produzem e reproduzem um tipo de discurso cujo limite é demarcado por sua própria ordem linear e contido na linguagem escrita. Mídias que incorporam imagens já apresentam uma amplitude demarcada pelas amplas possibilidades de interpretação imagética, propalando assim uma diversidade de discursos.

Imagens produzem uma pedagogia que ensina (de um modo – forma) coisas do mundo (conteúdo). Sendo assim, produzem conceitos, indicam formas de pensar e agir (identidades) numa determinada sociedade que possui valores, crenças e atitudes cambiantes (cultura).

Na contemporaneidade, as mídias – em seus diferentes suportes (a exemplo do físico e do digital) disponíveis em ambientes real ou virtuais – têm sido cada vez mais incorporadas pela Educação através das modalidades a distancia e mesmo no presencial.

A despeito de todas as críticas em relação aos possíveis processos alienantes desencadeados a partir do uso da mídia (sobretudo a mídia televisiva, de massa), é sabido também conforme posto anteriormente, os fins educativos ou não das mídias

dependerá dos tipos de discursos pelos quais as mesmas estão condicionadas e condicionam. Sendo assim, acreditamos na possibilidade de construção de mídias de resistência, baseadas na construção das identidades de resistência.

Desta forma, em oposição à mídia tradicional que é homogeneizante, se configura a mídia de resistência, opera com identidades capazes de valorizar as diferenças, as diversidades frente à homogeneização naquele tipo de mídia dominante no processo de globalização.

A mídia, tal qual a educação, produz e é produzida por discursos. Ambas são matéria-prima para a cultura para a cultura e, nos dizeres de Vorraber (2005, p.116), “(...) somos também educados por imagens, textos escritos, pela propaganda, pelas charges, pelos jornais e pela televisão, seja onde for que estes artefatos se exponham.”

Diante do exposto, nossa abordagem para a mídia (no caso a digital e em rede) é a do ambiente virtual numa proposta pedagógica que valoriza e fortalece a cultura paraibana.

4. O AMBIENTE VIRTUAL E A EDUCAÇÃO

Considerando a importância, frente ao processo de globalização que caracteriza a contemporaneidade, de organizar os significados de uma cultura local frente à sociedade global, os ambientes virtuais permitem o fortalecimento da identidade cultural pois disponibilizam a cultura de determinada região para a comunidade global. Portanto o ambiente virtual é um dispositivo que fortalece identidades, na medida em que atores sociais se utilizam de qualquer artefato cultural para redefinir sua posição na sociedade, buscando a transformação da estrutura social.

Conforme Lévy (1999), a palavra “virtual” pode ser entendida em ao menos três sentidos: o primeiro, técnico, ligado à informática, um segundo corrente e um terceiro filosófico.

A criação de um ambiente virtual nos possibilita clara intencionalidade de criar o sentido de fortalecimento da cultura paraibana e das possibilidades de uma pedagogia multicultural.

O ambiente virtual pode contribuir para a identidade legitimadora quando introduzida pelas instituições hegemônicas no intuito de expandir e racionalizar sua

dominação em relação aos atores sociais. E como inserir este ambiente virtual dentro do que denominamos de mídia de resistência?

Entendemos que se trata de uma perspectiva ainda em construção, qual seja a de compreender os Ambientes Virtuais como artefatos midiáticos de resistência para expressão de identidades que resistem ao processo homogeneizante da globalização. Na tentativa de contribuir neste processo, identificamos quatro dimensões fundamentais para a compreensão dos mesmos:

- ✓ A valorização da informação, que se dá através da gestão da informação, classificando-a e recuperando-a e promovendo a acessibilidade. Desta forma, pretende-se valorizar a cultura e a identidade, pois é impossível pensar em ambiente virtual sem investigar o processo de recuperação e a acessibilidade na medida em que este possibilita esta valorização, porque a informação estará acessível, disponível e pode ser recuperada, diferentemente de um arquivo físico que pode haver informações muito importantes, contudo existe a dificuldade de recuperar a informação.
- ✓ A dinamicidade no ambiente virtual, a qual permite a modificação da informação mais facilmente e possibilita o registro dessa mudança. O conteúdo da informação disponível poderá ser dialogado conforme as expectativas daqueles que buscam as informações. É o circuito da comunicação auxiliado pela tecnologia. As TDIC permitem que este processo seja instantâneo.
- ✓ A dimensão interativa do ambiente virtual, relacionada à possibilidade e a facilidade que o usuário tem de modificar a informação disponível, dando sugestões e possibilitando fazer colaborações, atuando para que possa ajudar a valorizar e fortalecer melhor a cultura e como sujeito ativo e não sendo passivo como na mídia tradicional.
- ✓ A dimensão educacional do ambiente virtual, o qual – enquanto possível mídia de resistência – se relaciona com a concepção de educação que valoriza as identidades dos sujeitos.

Ao observarmos a etimologia da palavra EDUCAR, percebemos que a mesma tem suas origens em EDUCARE e EDUCERE. Deste modo, a educação ao mesmo tempo em que propõe o desenvolvimento da pessoa humana de dentro para fora – que é o EDUCARE, também proporciona o desenvolvimento da pessoa humana de fora para dentro – que é o EDUCERE. Este processo promove o desenvolvimento tanto do ambiente (da cultura), quanto do sujeito, promovendo a troca de conteúdos e saberes que caracteriza a interatividade, diferentemente da interação que pressupõe apenas respostas previamente delimitadas.

As mídias que possibilitam a interatividade produzem resultados numa dinâmica na qual os conteúdos tanto vêm do sujeito (interno ao mesmo) quanto vêm do próprio ambiente (externo ao sujeito). Neste caso o sujeito também pode expor seus conteúdos e contribuir com o ambiente externo, num processo que é dialético, resistindo como sujeito da história e não como objeto da história.

5. NA TENTATIVA DE FINALIZAR

Embora tenhamos a plena consciência de que este pequeno artigo tenha apenas apontado para a problemática de nossa pesquisa e que, portanto, nada há de conclusivo ou finalizado, utilizaremos deste espaço para apontar algumas questões que ainda nos desafiam.

Na medida em que existe uma gestão de documentos que planeja, classifica e recupera a informação, estamos vislumbrando a identidade e a cultura ao preservar a memória do homem enquanto ser histórico. Este é também o papel do ambiente virtual. Assim, faz-se necessário valorizar as informações constituídas nesses ambientes, através da contextualização dos documentos à disposição de nossa pesquisa, com vistas a dar vida ao arcabouço cultural que os referidos documentos oferecem para, assim, não deixá-los fechados em meio físico, informações sem a acessibilidade para identificação de realidades previamente existentes.

O ambiente virtual é um dispositivo que, se levado para os processos pedagógicos e educacionais, faz com que estes processos sejam repensados inclusive a partir das noções sobre o próprio espaço e tempo.

A elaboração dos ambientes virtuais a partir das questões aqui levantadas poderá contribuir para a discussão acerca da homogeneização cultural e da concepção de cultura, no intuito de ampliar a sensibilidade para as diferenças culturais.

É necessário salientar que quando pensamos em um ambiente virtual estamos propondo uma metodologia de fortalecimento da cultura e da identidade através da acessibilidade das informações organizadas e disponíveis ao público independente de uma localização geográfica e temporal.

REFERÊNCIAS

- CAMARGO, Ana Carolina C. S. *Educar: Uma questão metodológica?* São Paulo: Editora Vozes, 2006.
- CASTELLS. *O poder da identidade. A era da informação: economia, sociedade e cultura*; v.2. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2008.
- FOUCAULT, Michel. *A ordem do discurso*. São Paulo: Cortez, 1996.
- HALL, S. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2004.
- HALL, S. *Da diáspora*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006.
- HENNIGEN, Inês & GUARESCHI, Neuza Maria de Fátima. *A paternidade na contemporaneidade: um estudo de mídia sob a perspectiva dos Estudos Culturais*. Revista *Psicologia e Sociedade*. , v. 14, n. 1, pp. 44-68. Porto Alegre: UFRS, 2002.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.
- SACRISTÁN J. G. *Educar e conviver na cultura global: As exigências da cidadania*. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- SILVA, Armando & RIBEIRO, Fernanda. *Das “Ciências” Documentais às Ciências da Informação: Ensaio epistemológico para um novo modelo curricular*. Porto: Edições Afrontamento, 2002.
- SILVEIRA, Rosa M. H. *Cultura, poder e educação*. Canoas: Ed. ULBRA, 2005.