

INTERMINGLINGS¹: REFLEXOS E INTER-RELAÇÕES DE ADOLESCENTES NOS AMBIENTES VIRTUAIS

Patricia Fabiola Scandolara

Mestranda da Universidade do Estado de Santa Catarina /UDESC

Bolsista Capes/CNPq

patymorales2005@yahoo.com.br



¹ Termo inglês que significa misturar-se, unir-se, mesclar.

² Imagem disponível no site: http://pt.gdefon.com/download/olho_olho_Arte/338421/1920x1080.09/07/2012.

Resumo

Este artigo foi elaborado a partir do projeto de dissertação da autora que traz questões referentes à utilização dos computadores cedidos aos alunos do colégio de Aplicação da UFSC³ pelo PROUCA⁴, fora do contexto escolar. Em futura pesquisa se buscará analisar e compreender como esses computadores estão sendo apropriados pelos adolescentes e as interações que são estabelecidas por eles nos ambientes virtuais fora do contexto escolar, priorizando análises das imagens e das narrativas visuais presentes nesses ambientes. A análise destes espaços se dará a partir de levantamentos feitos com alunos do grêmio do Colégio de Aplicação da UFSC, contemplando a aplicação de questionários, entrevistas estruturadas, dinâmicas de análises coletivas/individuais e posterior edição de um vídeo com a participação dos adolescentes pesquisados.

Palavras Chave: Ambientes Virtuais Adolescentes Imagens Narrativas Visuais

Abstract

This article was drawn from the author's dissertation project that raises issues concerning the use of computers assigned to students of the college's Application by UFSC PROUCA. In future research we will try to analyze and understand how these computers are being appropriated by teenagers and interactions that are established for them in virtual environments outside the school context, prioritizing structural analysis and visual narratives present in these environments. The analysis of these spaces will be made from surveys conducted with students of the college sorority Application of UFSC, contemplating the use of questionnaires, structured interviews, analysis of dynamic collective / individual and later editing a video with the participation of adolescents surveyed.

Keywords: Virtual Environments Teens Images Visual Narratives

³ Universidade Federal de Santa Catarina.

⁴ PROUCA – Programa do governo federal “Um Computador por Aluno”. O principal objetivo do programa é o de promover a inclusão digital pedagógica e o desenvolvimento dos processos de ensino-aprendizagem de alunos e professores das escolas públicas brasileiras, mediante a utilização de computadores portáteis denominados laptops educacionais (BRASIL, 2010, p. 01).

1. Reflexos, Absorções e Mestiçagens



5

Este artigo foi elaborado a partir do projeto de dissertação da autora que traz questões referentes à utilização dos computadores cedidos aos alunos do colégio de Aplicação da UFSC⁶ pelo PROUCA⁷. Trazendo como questão principal: Como os alunos estão utilizando os computadores fora do contexto escolar? Portanto em futura pesquisa se buscará analisar e compreender como esses computadores estão sendo apropriados pelos adolescentes e as interações que são estabelecidas por eles nos ambientes virtuais fora do contexto escolar, priorizando análises das imagens e das narrativas visuais presentes nesses ambientes. Como arte educadora inserida no contexto escolar, percebo as mudanças que estão ocorrendo no campo da educação em ritmo vertiginoso, por meio das inovações inseridas e das apropriações que se fazem dos computadores e afins conectados a internet. Se os sujeitos escolares se reapresentam a

⁵ Magritte. Disponível em: <http://diagnosticosdiferenciais.blogspot.com.br/2010/10/jogos-de-espelhos.html>. 08/07/2012.

⁶ Universidade Federal de Santa Catarina.

⁷ PROUCA – Programa do governo federal “Um Computador por Aluno”. O principal objetivo do programa é o de promover a inclusão digital pedagógica e o desenvolvimento dos processos de ensino-aprendizagem de alunos e professores das escolas públicas brasileiras, mediante a utilização de computadores portáteis denominados laptops educacionais (BRASIL, 2010, p. 01).

partir dos usos de seus novos objetos e ferramentas virtuais e das constantes experiências sócio/culturais que vivenciam. A escola continua acompanhando sob a égide de um olhar clássico e de um tempo linear, as transformações espaciais, temporais e geográficas advindas do ciberespaço. De acordo com as idéias de Fischmann, que derivam de seus estudos sobre a linguagem oral à linguagem da hipermídia:

A escola tem valorizado demais a escrita e o racional. A formação de professores se afirma nessa mesma atitude, fechando um ciclo vicioso, a transmissão de certo tipo de conhecimento que se pretende linear, que se multiplica e reproduz como se fosse linear, instaurando facilmente a falta de motivação para o estudo (2000, p.08).

António Nóvoa (2011) traçando um paralelo entre o tempo vivido e o tempo da escola, chega à constatação de que a escola permanece muito semelhante em sua estrutura com a escola do século XIX, enquanto que, os indivíduos e a sociedade alteram-se e modificam-se constantemente. O paradigma emergente que nos apresenta Boaventura de Souza Santos (2002) em seu livro *Um Discurso sobre as Ciências* perpassa os discursos sobre as práticas pedagógicas na educação, refutando as idéias fundamentais dos discursos da ciência moderna de ordem e estabilidades quantificáveis, para uma empatia com conceitos mais complexos e alternativos de flutuação e instabilidades. Esta ruptura se caracteriza pelas inter-relações incessantes que se dão entre as partes que formam o todo, e que muitas vezes impossibilitam suas disjunções sendo consonante com a idéia de que *o homem altera o objeto e o objeto altera o homem*.

Este projeto de pesquisa se baseia na abordagem qualitativa a partir da análise destes espaços virtuais de aprendizagem, engloba contato exploratório com adolescentes do grêmio do Colégio de Aplicação da UFSC. Aplicação de questionários, entrevistas estruturadas, dinâmicas de análises coletivas/individuais e posterior edição de um vídeo com a participação dos adolescentes pesquisados engendram o caminho metodológico.

Nas reflexões e análises sobre o papel da escola contemporânea diante das tentativas de educar jovens atuantes e críticos nos grupos sociais e culturais nos quais se inserem sujeitos de suas escolhas, é importante que se leve em consideração a utilização e as interações dos mesmos nos ambientes virtuais. Os dados coletados junto aos adolescentes deste grêmio do Colégio de Aplicação da UFSC darão origem a problematizações presentes na construção e estruturação de um ambiente virtual de aprendizagem, priorizando aspectos que se referem às preferências dos participantes.

Partindo da análise das estruturas e narrativas visuais presentes em tais ambientes, será observado como estes sujeitos são instigados e sensibilizados em suas interações virtuais e quais os principais fatores que direcionam suas escolhas, levando em consideração as rotas para possíveis leituras, interpretações e apropriações de sentido alargado da rede de afetos que se estabelecem. A efetivação desta pesquisa visa contribuir com o projeto UCA e a possível construção e estruturação de uma interface direcionada aos adolescentes, a ser incorporada em um ambiente virtual de aprendizagem.

Não basta disponibilizar as tecnologias para que as pessoas possam usá-las. Elas poderão aprender a manusear alguns softwares, porém não terão condições de se apropriar das mesmas para promover as transformações necessárias na melhoria da qualidade de vida. (VALENTE, 2005:19),

Ao ter como foco as inter-relações entre os adolescentes Nos ambientes virtuais, salienta-se a importância do entendimento do conceito de “ambiente virtual” e “interação” utilizados neste artigo. Devido à proliferação de nomenclatura, de novos campos e áreas do conhecimento, a cena contemporânea é marcada pela flexibilização dos rigores dos seus usos, pela justaposição de idéias, aproximação de conceitos e fragmentação de valores. No processo cotidiano de institucionalização, encontram-se diferentes lugares e deslocamentos para os termos e conceitos, muitas vezes quando é preciso, ou seja, quando interessa institucionalmente, muitos são empregados como semelhantes, sinônimos e até análogos, contudo a ordem geral é o caos, usa-se o primeiro que vier a mente ou o termo que se está consumindo mais, isto é, o que está na moda. E neste último caso, geralmente afastam-se da discussão, daquilo sobre o qual importa refletir: a pertinência do termo à realidade e contexto local e a adequação dos critérios institucionais a uma dada realidade (DIAS, 2011:51). Dito isso, ambiente virtual é entendido aqui como todo ambiente computacional com recursos para suporte às interações interindividuais entre os sujeitos que deste participam. Na visão de McLuhan, “os ambientes não são envoltórios passivos, mas professores ativos” (1996:10). A partir desse ponto de vista, o ambiente não é algo estabelecido e pré-concebido, mas adquirido e produzido coletivamente e em estado constante de transformação. Afirmando a participação ativa do ser humano no mundo, que cria novos espaços e transmuta estruturas estabelecidas que por sua vez retroagem sobre o ser, tecendo uma arquitetura de relações e interações que resultam numa certa “geografia do atrito”, entendida menos no sentido do confronto, mas, ao contrário, no da fricção,

provocando encontros e novos sentidos para os deslocamentos e caminhos percorridos (AMARAL, 2010:2).

Por sua vez, Interação neste artigo é entendida como um processo complexo de trocas e significações, a partir do qual os sujeitos e seus objetos se modificam. As relações entre os sujeitos e os objetos e entre sujeitos e outros sujeitos possibilitam neste sentido, o compartilhamento de idéias que geram diferentes e complexas inter-relações. Seres humanos são dotados de subjetividades, fluídas, porosas e em constante mutação. Assim, os aparatos tecnológicos e computacionais encarnam-se como uma das “dimensões objetais da subjetividade cognoscente, refletir é um devir coletivo no qual misturam-se homens e coisas” (LÉVY, 1993:169).

O refletir não se dá fora do lugar da reflexão. Neste sentido não refletimos *as* coisas, refletimos *com* as coisas. Se a afirmação de que o homem contemporâneo é capaz de processos cognitivos mais complexos do que os dos seus antecessores pode ser considerada correta, isso não se dá porque somos mais capazes e inteligentes, mas sim porque construímos ambientes mais complexos e inteligentes. Hutchins afirma que “os humanos criam seus poderes cognitivos ao criar os ambientes nos quais eles exercem esses poderes” (1994:169). O teórico Álvaro Vieira Pinto apresenta discussões importantes sobre as relações entre o homem/objeto/técnica, para ele o homem é o principal agente da transformação técnica.

A correta reflexão filosófica sobre a técnica deve considerar não simplesmente o modo de fazer, mas principalmente o sujeito (o ser humano). Utilizamos a técnica para transmutar o ambiente e esse novo ambiente requer constantemente novas técnicas para ser modificado. (...) as ações transformadoras da realidade transportam-se da realidade para o plano da subjetividade, onde, sob formas de ideias, funcionam como mediação de outras ideias. (2005:156/176).

Com base nestas informações acredita-se que a utilização dos ambientes virtuais interfere nas percepções cognitivas dos sujeitos diferentemente das mídias clássicas. O ciberespaço⁸ pela interconexão e interação, oferece a muitos o acesso à expressão de alcance público e irrestrito, podendo ampliar as possibilidades de comunicação e construção de conhecimento de forma coletiva. Tal constatação reitera a relevância de se

⁸ Para Lévy o ciberespaço ou rede é “(...) o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo” (2000:17).

pesquisar como os adolescentes interagem nos ambientes virtuais fora do contexto escolar.

2. Transvias Imagéticas



9

A comunicação na cibercultura é muito representada pela imagem digital, entende-se nesta abordagem que a estrutura estética e as narrativas visuais presentes nos ambientes virtuais, através de sua interface e seus símbolos comunicacionais, oportunizam as interações entre os sujeitos e as construções coletivas. As propostas educacionais e os modos como os sujeitos às utilizam dependem de suas subjetividades, isto é, dos significados que se estruturam a partir dos seus usos. Neste trabalho valorizam-se as linguagens e narrativas visuais presentes nos ambientes virtuais acessados pelos adolescentes por acreditar que colaboram na ampliação da aproximação e na identificação entre os sujeitos que o acessam, nas trocas e construções de sentido coletivo efetuadas pelos mesmos. “As imagens estabelecem uma mediação entre o

⁹ Imagem disponível em: http://subvertente.blogspot.com.br/2010_08_01_archive.html. 09/07/2012

mundo do espectador e do produtor, tendo como referente à realidade (...) Afinal, palavras e imagens são formas de representação do mundo que constituem o imaginário.” (PESAVENTO, 2001:34).

Rita Irwin (2009) apresenta o termo A/R/tografia, relacionando com zonas de “mestiçagem”, onde imagem e texto unificam o visual, por se complementarem e se salientarem, portanto, “(...) texto e imagem não duplicam um ao outro, e sim, ensinam algo de diferente e ainda, similar, permitindo que nos questionemos mais profundamente a respeito de nossas práticas.” (2009:93). Para ela, explicar fenômenos através do visual passa por uma necessidade de imersão, um aprofundamento entre idéias, informações, texto e imagens que se fundem, rompendo com as zonas fronteiriças, para voltar a fundir-se. O estudo do visual requer tal aprofundamento em relação aos sujeitos e objetos do mundo visual. Na perspectiva de Irwin, mestiçagem é o entrecruzamento dos conceitos de poética e poiética sobre o pensamento visual. Sendo poética tudo que constitui a criação desde o momento de sua instauração (fiscalidade/ materialidade), tornando relevantes os múltiplos sentidos e significações, que não são possíveis de serem explicados (desejo, intenção, controle); e poiética é a ciência filosófica das condutas criadoras, um estudo subjacente dos processos, dos limites e contaminações presentes na criação.

Nas elaborações e construções de ambientes virtuais é imprescindível que se leve em conta os sujeitos e suas subjetividades, o que inclui suas narrativas visuais e orais, gostos e opiniões. Pierre Rabardel (2002:39) argumenta em seu livro *Los hombres y las tecnologias*, que para a possível compreensão de um artefato, não se deve limitar-se à análise do objeto em si, é necessário para ele, que se avance de sua aparente materialidade, suas funções e conteúdos, para que se escape do risco de uma análise limitada e superficial do objeto, uma análise *tecnocêntrica*. É importante para o autor que se compreenda o artefato em inter-relação com o sujeito, numa perspectiva *antropocêntrica*. O que Rabardel chama de interação de mão dupla, do sujeito com o objeto, é o que tem potencial de construir novos significados na forma de apreensão e inter-relação com o objeto.

Pierre Lévy (1993) também defende a importância da valorização das particularidades e da complexidade da subjetividade humana. Para tanto é imprescindível adequação destes aspectos à idade dos sujeitos e as propostas dos ambientes virtuais. Para que um ambiente virtual possibilite a inter-relação entre os

sujeitos, e destes com o objeto, se faz necessário as considerações a respeito de como ela pode de fato ocorrer, o que inclui as análises da estrutura estética e das narrativas visuais. A valorização das pluralidades e da transversalidade favorece as construções de significado no coletivo, contribuindo para que se estabeleça o diálogo e o respeito às subjetividades humanas que constituem o ambiente.

(...) não basta estar diante de uma tela, munido de todas as interfaces amigáveis que se possa pensar, para superar uma situação de inferioridade. É preciso antes de mais nada estar em condições de participar ativamente dos processos de inteligência coletiva que representam o principal interesse do ciberespaço. (LÉVY, 2000:238).

Nesta perspectiva percebe-se que, as propostas e processos educacionais satisfatórios dependem de como o ambiente é pensado e construído, podendo restringir ou ampliar as inter-relações e construções de sentido dos sujeitos envolvidos.

A imagem visual é fruto das idéias, experiências e percepções sensoriais do homem, é produzida e reproduzida de acordo com as suas habilidades e recursos, o homem produz imagens e também é produzido por elas. Os papéis sociais, as vestimentas, as apropriações materiais e subjetivas do mundo, fazem parte de uma rede complexa e de uma construção imagética constante da qual fazemos parte e que culminam em nossas escolhas. O discurso imagético é constituinte dos sujeitos e também constituído pelos sujeitos. Portanto, subjetividade e sociedade constituem-se e reconstituem-se incessantemente, construindo metáforas de possibilidades. Considerando-se que não há uma verdade, ou uma leitura correta para uma imagem, e que os significados a ela atribuídos mudam constantemente, há a necessidade de análise constante em diversos âmbitos da imagem visual. Uma investigação da pluralidade de pontos de vista na construção do visual na contemporaneidade se faz presente na tentativa de compreender a realidade complexa das narrativas visuais no ciberespaço.

Focando no caráter comunicacional, a imagem permite veicular informações no tempo e no espaço, é um meio eficaz de representação do mundo e da sociedade que a produz, e embora seja universal ela é sempre particularizada, tanto em sua produção quanto em sua fruição comporta dimensões coletivas e individuais. Walker e Chaplin (2002) definem a visão como o processo fisiológico em que a luz impressiona os olhos, e a visualidade como o olhar socializado. Não havendo diferença entre o sistema ótico de um brasileiro, de um europeu ou de um africano, ela se encontra no modo de descrever e representar o mundo de cada um, nas maneiras próprias de olhar para o

mundo o que, conseqüentemente, dá lugar a diferentes sistemas de representação. Seguindo esta linha de raciocínio, Freedman (2002), mostra que nossas identidades se refletem e se definem nas maneiras como representamos a nós mesmos visualmente, o que vestimos, comemos aos lugares que frequentamos.

Adauto Novaes (2005:87), no ensaio *A imagem e o Espetáculo*, (respondendo ao questionamento: O que é imagem? Como pensar a imagem das coisas e a imagem de nós mesmos?), afirma que a visibilidade não depende do objeto apenas, nem do sujeito que vê, mas também do trabalho da reflexão, sendo que cada visível guarda uma dobra invisível que é preciso desvendar a cada instante e em cada movimento.

Partindo para uma análise sociológica, a imagem pode ser considerada como produto cultural, fruto de trabalho social de produção de signos. Assim toda a produção de imagem está associada aos meios técnicos de produção, contribuindo para a veiculação de novos comportamentos e representações da classe que possui o controle de tais meios, e por outro, atuar como eficiente meio de controle social, através da educação do olhar. Entendendo que, numa sociedade, coexistem e se articulam múltiplos códigos elaborados na prática social, que fornecem significado ao universo cultural da mesma.

Na perspectiva da cultura visual, a imagem pode ser compreendida, como resultado de um processo de construção de sentido, revelando-nos, através do estudo de sua produção, suas ocultações, elipses e negações, imperceptíveis ao primeiro olhar, mas que concedem sentido social à imagem. Assim, cultura é a forma de viver e cultura visual dá forma ao nosso mundo, ao mesmo tempo em que é nossa forma de olhar o mundo, vai além de um conjunto de textos visuais que definem *quem é o que vê*, mas, antes de tudo, é uma forma de discurso que valoriza as subjetividades, tornando relevante a indagação sobre, *quem vê*, e *o que vê*. Para Guy Debord “o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediada por imagens,” (2005:14).

O planejamento de um ambiente virtual que favoreça as inter-relações entre os adolescentes, não se resume apenas a uma linguagem de identificação entre tribos, comuns nesta faixa-etária, baseadas numa pretensa tentativa de aproximação dos sujeitos. Os adolescentes têm suas preferências e estas não devem ser ignoradas, ou tomadas como irrelevantes, de modo que as propostas educacionais possam se efetuar sensibilizando os participantes.

Este trabalho salienta a importância de ouvir os adolescentes usuários dos ambientes e afirma a necessidade de descentralizar os papéis, de quem o está planejando, buscando

uma interconexão de idéias e significados entre os sujeitos interessados. Uma via de mão-dupla, estabelecida através do diálogo e da diversificação dos papéis, do adulto planejador e idealizador e do adolescente mero aprendiz e usuário da máquina. Favorecer as múltiplas perspectivas do que esta sendo construído, ampliando e complexificando as possibilidades de interação e os caminhos, para que os educandos cheguem pelos seus próprios meios à informação desejada.

Esta perspectiva é proposta com o intuito de desenvolver ambientes virtuais em cooperação, numa tentativa de instigar a participação dos adolescentes, buscando informações referentes aos usos dos laptops do projeto UCA pelos adolescentes em contextos não escolares. Questões referentes a estes usos e se realmente acontecem, tanto com relação à estrutura do ambiente, como com outros sujeitos e os contextos familiares e sociais nos quais se inserem. Tendo como premissa que o planejamento e implementação de tais propostas devem visar à aproximação e as trocas entre os pretensos sujeitos participantes, exalta-se a importância do estabelecimento de um diálogo constante entre as partes envolvidas no processo. A partir da proposta de construção comunicativa no ambiente virtual de interação e interconexão entre os sujeitos de pesquisa pode-se chegar a dados relevantes sobre os aspectos considerados básicos para a ampliação das possibilidades de inter-relações entre sujeito-objeto-sujeito, a fim de se alcançar a cooperação e a construção de significado no coletivo. Aspectos estes que não devem ser considerados como absolutos, mas sim, como possibilitadores e facilitadores do desenvolvimento das propostas educativas através dos laptops do UCA, não limitando seus usos apenas a idéias preconcebidas e preestabelecidas. Nos processos e construções das diferentes propostas educacionais via UCA, sugere-se a valorização dos aspectos do pensamento intuitivo, das subjetividades e humanidades complexas que estão envolvidas nos processos de aprendizagem, possibilitando uma maior autonomia dos sujeitos em relação as suas ações e escolhas. Possibilitando assim, um enriquecimento nas elaborações das propostas educacionais futuras, a fim de que os adolescentes produzam sentidos sobre elas, pois a navegação também implica em um pensamento centrado na percepção e intuição. Estes espaços não devem ficar resumidos à competição e a simples transmissão de informação, podem também ser permeados pelo movimento ação-reflexão-ação, valorizando um processo

recheado de idas e voltas, com construções e reconstruções propositivas voltadas ao intuitivo, valorizando as construções e reconstituições representativas coletivas.¹⁰

REFERÊNCIAS

AMARAL, L. **Interterritorialidades – Passagens, Cartografias e Imaginários.**

19º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. Bahia, 2010.

Disponível em: http://www.anpap.org.br/anais/2010/pdf/cpa/lilian_amaral_nunes.pdf.

Acessado em: 20/08/2012.

ARAÚJO, U. **Autonomia Moral e a Construção de uma Escola Democrática.**

Relatório de Pesquisa. São Paulo: Ed. Moderna, 2001.

ARAÚJO, V. A. A. **Cognição, Afetividade e Moralidade.** Revista Educação e

Pesquisa, vol.26, n. 2, p. 137-156.

BUSQUETS, M. D. **Temas Transversais em Educação.** São Paulo: Ed. Ática, 1997.

CARLINI-COTRIM, B. **Estranhando o Óbvio.** In: ABRAMO, H. W. FREITAS, M.

V. SPÓSITO, M. P. (Orgs). **Juventude em Debate.** São Paulo: Ed. Cortez, 2000. P. 71-

78.

DEBORD, G. **A Sociedade do Espetáculo.** Rio de Janeiro: Ed. Contraponto, 1997.

DIAS, B. **O I/mundo da Cultura Visual.** Brasília: Ed. da pós-graduação em arte da

Universidade de Brasília, 2011.

FREIRE, P. **Ação Cultural para a Liberdade.** Rio de Janeiro: Ed. Paz e Terra, 1982.

HUTCHINS, E. **Cognition in the wild.** Cambridge, USA: The Mit Press, 1994.

LÉVY, P. **As Tecnologias da Inteligência**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

_____ **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LUCENA, C. **A Educação na Era da Internet**. Rio de Janeiro: Ed. Clube do Futuro, 2000.

MADEIRA, F. **Recado dos Jovens: Mais Qualificação**. In: **Jovens Acontecendo nas Trilhas das Políticas Públicas**. Brasília: CNPD, 1998.

MARTIN, W. B. **Pesquisa Qualitativa com Texto, Imagem e Som. Um Manual Prático**. Rio de Janeiro: Ed. Vozes, 2010.

MÁXIMO, M. E. **Novos Caminhos de Socialização na Internet. Um Estudo das Listas Eletrônicas de Discussão**. In: *Revista Brasileira de Antropologia*, 22^a, Brasília: UnB, 2000.

McLUHAN, M. **Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem**. São Paulo: Ed. Cultrix, 1996.

MORIN, E. **Cultura de Massas no Século XX. O Espírito do Tempo**. Rio de Janeiro: Ed. Forense Universitária, 1986.

NICOLACI, C. A. M. **Na Malha da Rede: Os Espaços Íntimos da Internet**. Rio de Janeiro: Ed. Campus, 1998.

NÓVOA, A. **VIICONGREDU Conferência de António Nóvoa - Profissão Docente: há futuro para esse ofício?** Disponível em: <http://www.ustream.tv/recorded/16817445>. Acessado em: 10/07/2012.

PESAVENTO, S. **História & História Cultural**. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

_____ **Indagações sobre a História Cultural.** Revista ARTCULT, n.3, 2001.

PINTO, A. **A Tecnologia.** In: O Conceito de Tecnologia. Rio de Janeiro: Ed. Contraponto, 2005.

QUINO. **Toda Mafalda.** Trad. Andréa S. M. da Silva. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1993.

RABARDEL, P. **Los Hombres y las Tecnologías: Perspectiva Cognitiva de los Instrumentos Contemporâneos.** 2002.

Disponível em: <<http://www.ergonomia.cl/0103.html>>. Acessado em: 09/07/2012.

SANTAELLA, L. **Cultura das Mídias.** São Paulo: Ed. Experimento, 1996.

_____ **Cultura e Artes do Pós-humano: da Cultura das Mídias à Cibercultura.** São Paulo: Ed. Paulus, 2003.

SANTOS, B. S. **Um Discurso sobre as Ciências.** Porto: Ed. Afrontamento, 2002.

SPOSITO, M. **Imagem e Realidade dos Jovens. Mundo Jovem.** Porto Alegre, v. 37, n. 299, p.15, ago. 1999.

RIFIOTIS, T. et al. **Antropologia do Ciberespaço.** Florianópolis, SC: Ed. UFSC, 2010.

VALENTE, J. Prefácio. In: PELLANDA, N. **Inclusão Digital: Tecendo Redes Afetivas/Cognitivas.** Rio de Janeiro: Ed. Lamparina, 2005.

VELHO, G. **Subjetividade e Sociedade: uma Experiência de Geração.** Rio de Janeiro: Ed. Zahar, 1986.

_____ **Individualismo e Cultura.** Rio de Janeiro: Ed. Zahar, 1987.

_____ **Projeto e Metamorfose.** Rio de Janeiro: Ed. Zahar, 1994.