

# O PRINCÍPIO DA DIVERSIDADE CULTURAL NA CRIAÇÃO DE PERSONAGENS ANIMADOS PARA AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM

Aleksandra Previtalli Furquim Pereira<sup>1</sup>, Cibelle Amorim Martins<sup>2</sup>, Eder Paulus Moraes Guerra<sup>3</sup>, Herik Zednik Rodrigues<sup>4</sup>, Francisco Herbert Lima Vasconcelos<sup>5</sup>, Márcia Cunha Silva Costa<sup>6</sup>, Maria Iracema Pinho de Sousa<sup>7</sup>, Marcos Dionísio Ribeiro do Nascimento<sup>8</sup>

**Abstract** — *The article introduces the principle of multiculturalism related to affective design in building a VLE (virtual learning environment), introduced in Online Education Portal for the integration and training of school counselors. The methodological approach to creating the environment took into account the connection between cultural diversity, emotion, learning and design in order to consolidate the idea that learning to participate implies first to recognize and be recognized within such diversity.*

**Index Terms** — *Multiculturalismo. Design afetivo. ensino e aprendizagem. Personagens animados.*

## INTRODUÇÃO

Criar um material didático interativo para um curso que teria como público alvo, conselheiros escolares de todo Brasil foi o grande desafio posto à Universidade Federal do Ceará (UFC) pelo Programa Nacional de Fortalecimento dos Conselhos Escolares (PNFCE), criado pela Secretaria da Educação Básica (SEB) do Ministério da Educação (MEC) com o objetivo de estimular a criação e o fortalecimento de Conselhos Escolares nas escolas públicas brasileiras.

Como o Conselho Escolar é um colegiado formado por representantes dos diversos segmentos das comunidades escolar e local, essa diversidade nos imputa duplo desafio. Além de representar, minimamente, a multiculturalidade característica do Brasil, teria que utilizar uma linguagem

acessível e adequada aos variados perfis para alcançar os diversos segmentos. Nesse sentido, com base na coleção dos 12 cadernos do PNFCE, foram criados personagens, cenários, ilustrações e diálogos que resultaram em aulas no formato de desenho animado, com estilo cartunesco.

O projeto inicial contou com a realização de um curso piloto, em que foi oferecido o Módulo Introdutório, do qual participaram quatro estados brasileiros: Ceará, São Paulo, Minas Gerais e Rio Grande do Norte. Ao todo, foram formados 160 conselheiros escolares.

A ampliação do projeto foi além de avaliar o desempenho dos cursistas, a interface do curso, as ferramentas de interação, os encontros presenciais e o material didático utilizado. A ideia foi criar uma grande rede democrática de diálogo e troca de experiências. Uma ampla comunidade de aprendizagem que fomente processos de interação dentro de uma atmosfera multicultural. Para isso, faz-se necessário pensar como os recursos midiáticos podem contribuir de forma a respeitar as variadas culturas inerentes à sociedade brasileira e, mais especificadamente, às múltiplas configurações existentes na composição dos conselhos escolares.

Atualmente está em desenvolvimento por meio do Grupo de Pesquisa e Ensino em Formação Tecnológica Educacional (GPEGE) da UFC, a produção de aulas interativas para mais dois módulos, denominados de “módulos temáticos”. Além das animações, para os demais

<sup>1</sup> Aleksandra Previtalli Furquim Pereira, Graduação em Ciências Sociais pela Universidade Estadual do Ceará; especialização em Arte Educação pela Instituto Federal do Ceará. Mestre em Educação Brasileira pela Universidade Federal do Ceará. CV: <http://lattes.cnpq.br/9818560092146344>. [aleksandra\\_previtalli@hotmail.com](mailto:aleksandra_previtalli@hotmail.com)

<sup>2</sup> Cibelle Amorim Martins, Doutoranda em Educação Brasileira pelo Programa de Pós-Graduação, na Universidade Federal do Ceará (UFC), com eixo temático em Educação, Memória e Cultura Digital. Mestre em Educação (UFC). Graduiu-se em Pedagogia pela UFC, com ênfase em Educação a Distância. CV: <http://lattes.cnpq.br/1795893092260432>. [cibelle.amorim@virtual.ufc.br](mailto:cibelle.amorim@virtual.ufc.br)

<sup>3</sup> Eder Paulus Moraes Guerra, Engenheiro Civil (UFC), mestre em Computação (UECE), Professor titular da Universidade Estadual Vale do Acaraú -UVA, [ederpaulus@yahoo.com.br](mailto:ederpaulus@yahoo.com.br). CV: <http://lattes.cnpq.br/1424955154201021>

<sup>4</sup> Herik Zednik Rodrigues, Pedagoga (UECE), Mestre em Informática Educativa (UECE), doutoranda em Informática na Educação (UFRGS), bolsista CNPQ, Porto Alegre, Brasil, [herik.zednik@ufrgs.br](mailto:herik.zednik@ufrgs.br). CV: <http://lattes.cnpq.br/1673954036431734>

<sup>5</sup> Francisco Herbert Lima Vasconcelos, Professor da Universidade Federal do Ceará (Instituto UFC Virtual), com formação em Telecomunicações (CEFET-CE), Graduação em Física pela Universidade Federal do Ceará (UFC), Mestrado em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Ceará (UFC), e Doutorando em Engenharia de Teleinformática, desenvolvendo trabalhos de pesquisa em Educação a Distância, Ambientes interativos de aprendizagem voltados a simulação computacional no ensino Física, Ciências e Matemática. CV: <http://lattes.cnpq.br/0512183585660835>. [herbert@virtual.ufc.br](mailto:herbert@virtual.ufc.br)

<sup>6</sup> Márcia Cunha Silva Costa, Graduada em pedagogia pela Universidade Federal do Ceará (2008). Mestranda da Universidade Federal do Ceará na área de Educação Brasileira. CV: <http://lattes.cnpq.br/8253100483216731>. [marciacosta@virtual.ufc.br](mailto:marciacosta@virtual.ufc.br)

<sup>7</sup> Maria Iracema Pinho de Sousa, Doutoranda em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação Brasileira da Universidade Federal do Ceará (UFC), na linha de pesquisa Avaliação Educacional. Mestra em Educação pela UFC (2012). Especialista em Gestão Escolar pela UFC (2008). Graduada em Pedagogia pela UFC (2003). CV: <http://lattes.cnpq.br/2533891448989111>. [irmapin@gmail.com](mailto:irmapin@gmail.com)

<sup>8</sup> Marcos Dionísio Ribeiro do Nascimento, Mestre em Computação (IFCE/UECE), Especialista em Informática Educativa e graduação em Pedagogia pela Universidade Federal do Ceará (2003). CV: <http://lattes.cnpq.br/1223089737027791>. [marcosdionisio@gmail.com](mailto:marcosdionisio@gmail.com)

módulos, o projeto passou para uma nova fase, a criação de um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) que pudesse contemplar a diversidade cultural tão presente no povo brasileiro. Desta forma, o “Portal Conselheiro Escolar”, deve hospedar o AVA, a Rede Social, o material didático, jogos, e notícias voltadas para conselheiros escolares de todo o território nacional.

O Portal<sup>9</sup> oferece mecanismos e ferramentas que auxiliam em processos de integração, interação e qualificação da atuação dos segmentos representativos que compõem o Conselho Escolar. Mais do que um ambiente virtual, este espaço está sendo pensado como um ambiente intercultural que fortaleça a política de gestão democrática, amparada pela LDB 9394/96 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação) e que vem sendo disseminada nas escolas públicas através do PNFCE.

Com o objetivo de alcançar o multiculturalismo, o grupo criou um AVA<sup>10</sup> com personagens animados (apresentados no Tópico 4), com características que representam os diversos signos sociais, como forma de relacionar cognição, afetividade, design e diversidade cultural num ambiente *on line* para formação de conselheiros escolares.

## BRASIL: UM PAÍS MULTICULTURAL

A ciência tem denominado o pensamento com noções de causa e efeito, leis, espaço e tempo, vida, consciência e o próprio reconhecimento de sociedade tem se mostrado como uma obra coletiva. Para o conceito de cultura (vocabulário inglês) “*culture*” pode ser compreendido com um “todo complexo que inclui desde conhecimentos, passando por crenças, artes, leis, costumes, ou qualquer capacidade adquirida pelo humano enquanto membro de uma sociedade” [16].

A relação existente entre cultura e sociedade é inevitável e necessária, sobretudo quanto à necessidade de considerar aspectos relacionados à diversidade existente na cultura de qualquer sociedade. É natural que a sociedade em seus modos peculiares de organização social produza diversas formas de comunicação, relacionamento, modos de conhecimento, transmissão de saberes, dentre outros movimentos. O reconhecimento dessa diversidade supõe, em princípio, “que os atores sociais se sintam parte de uma sociedade política mais abrangente do que aquela definida pelo seu pertencimento à rede de sociabilidades primárias (família, etnia, religião etc)” [10].

A sociedade brasileira traz em sua essência a mistura de povos de diversas origens, o que para muitos autores de cunho antropológico e também sociológico se configura como resultante do processo de miscigenação a que se submeteu tal população. Lançar os olhos para a cultura brasileira, sob qualquer aspecto, é no mínimo desafiador. No âmbito educacional, refletir tal cultura, pode-se considerar

uma aventura. Cada sociedade possui um tipo ideal de homem. E para convencionar este tipo ideal, a sociedade utiliza a educação, a qual é transmitida inicialmente através da família. Desse modo, “Educação é uma ação exercida pelas gerações adultas sobre aquelas que ainda não estão maduras para a vida social” [5]. Sendo assim, o indivíduo humano, vivendo em sociedade, se faz homem a partir dos atributos transmitidos socialmente através da educação.

A realidade da educação brasileira não pode negar a grande desigualdade entre os membros de uma sociedade complexa e que apresenta enormes problemas para educar sua população. Apesar de decrescente, o analfabetismo ainda é numericamente significativo no país, de acordo com censo demográfico 2010 [7], 9,6% da população acima de 15 anos é analfabeta. Este quantitativo se eleva significativamente quando calcula-se quantos seriam, porém, os analfabetos digitais, despreparados para lidar com as novas tecnologias, muito menos, com seus emaranhados de informação? Vale salientar a reflexão que uma geração que não possui o hábito da leitura, não possui muitos atributos para influenciar educacionalmente as gerações seguintes nessa ação.

As várias cores que compõem a identidade brasileira advêm de uma mistura de etnias, gênero, religiões, raças... Para viabilizar a concepção de um espaço, onde todas essas culturas possam encontrar identificações, torna-se necessário ir às raízes do povo brasileiro, não só em busca de compreender os processos de miscigenação, como também de reconhecer e legitimar a coexistência de vários povos dentro do Brasil.

## REDE SOCIODIGITAL COMO UM LUGAR DE DIÁLOGO NUMA SOCIEDADE PLURAL

Em todos os grupos sociais existem movimentos de diferenciação e assemelhação entre seus membros. É como um ritual de pertencimento, para que se possa ser aceito em determinada comunidade. Com o advento da Internet e a emergência de um ciberespaço, tornou-se ainda mais latente essa busca por identificações. O ciberespaço<sup>11</sup> é um universo de culturas a navegar por entre as redes sociodigitais. Indivíduos e grupos se encontram, compartilham informações, discutem interesses comuns, buscam identificações entre suas ideologias e objetivos. Ao pensar em integrar um grupo de pessoas numa determinada comunidade virtual, inicialmente se pensa quais seriam as afinidades, o elo que une as pessoas que vão trocar informações e experiências, visando objetivos semelhantes. Mas existem casos em que o conflito, os diferentes pontos de vista é que viabilizam a organização e o funcionamento de determinadas comunidades. É o caso do Conselho Escolar.

<sup>11</sup> “O ciberespaço 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” [8].

<sup>9</sup> <http://www.conselheiroscolar.virtual.ufc.br/novo/>

<sup>10</sup> <http://www.conselheiroscolar.virtual.ufc.br/software/>

As práticas desenvolvidas entre os conselheiros escolares se orientam pelo sentido de várias vozes, com necessidades e olhares diversos sobre o problema. Respeitar a diversidade, não necessariamente implica em buscar consensos e congruências, mas saber lidar e agir com fatores divergentes, mas igualmente importantes e complementares. Esse é um movimento indispensável para a formação política e cidadã dos sujeitos, sobretudo, para satisfazer as vozes que historicamente costumam ser deixadas em segundo plano, gerando, assim, uma gestão democrática na escola.

Os espaços de integração desses sujeitos devem disponibilizar recursos que os ajudem a organizar suas ideias dentro do diálogo a ser estabelecido com o coletivo. Tais ideias estão carregadas por uma visão de mundo e de si mesmo, o que determina, em parte, aquilo que ele compreende como sua identidade. Como afirma Castells (1999), essa identidade não é apenas de resistência, mas de projeto, pois os atores sociais “[...] utilizando-se de qualquer tipo de material cultural ao seu alcance, constroem uma nova identidade capaz de redefinir sua posição numa sociedade e, ao fazê-lo, de buscar a transformação de toda a estrutura social” [4]. Integrar os conselhos escolares em um espaço virtual exige, antes de tudo, estabelecer um canal com sua identidade, reconhecendo-a como condição indispensável para a sua existência e interação com o mundo e com as pessoas.

Mesmo sabendo que essa identidade não é fixa e imutável, é uma premissa oferecer um ambiente, onde se possa manifestar o estado do “eu”. Essa seria uma primeira condição para mais adiante haver interação: a afirmação do sujeito dentro do conjunto complexo de organizações sociais, políticas, econômicas e culturais. Existem, portanto, vários centros ou, um círculo de culturas que deve destacar três aspectos importantes: a expressiva articulação e envolvimento de todos os atores partícipes da prática educativa; o reconhecimento dos protagonismos multiculturais no diálogo democrático; e a influência dos segmentos representativos nos rumos da educação.

Os desafios da contemporaneidade direcionam, portanto, o desenvolvimento de projetos que estejam sob a lente da multiculturalidade. Na medida em que se busca criar uma rede sociodigital como um lugar de diálogo entre os diferentes, estar-se indo na direção de práticas democráticas. É imperativo estabelecer uma relação entre diversidade cultural e os agentes de transformação da sociedade, para direcionar seus interesses e necessidades por intermédio de processos de participação.

O protagonismo dos segmentos representativos em sua dimensão política vai ao encontro dos saberes culturais, tecnológicos e científicos, os quais têm servido de base para a atual sociedade. A sociedade em rede, que percorre os caminhos do virtual, podendo oferecer ações comprometidas com a educação. Caminhos antes obstruídos pela centralização do poder, inviabilizando a atuação política e democrática dos demais segmentos pertencentes à sociedade

e restringindo as decisões a um grupo que privilegiava apenas seus próprios interesses. Talvez esteja faltando, por meio dos processos formativos da educação, direcionar esses sentidos para uma inteligência social que considera a diversidade cultural, um importante e necessário veículo de transformação social. Fernández (2007) explica que: “Assim é fácil deduzir que o olhar é socialmente inteligente, quando se torna uma busca permanente conduzido por um social, intra e interpessoal. Nós não trabalhamos com suposições, estabelecemos o que queremos na forma de projeto social.

Os sentidos em geral, são sempre seletivos. E tudo é sintetizado em uma expressão humana por excelência: procurar saber [6]. Para tanto, devemos estar conscientes, pois está se apresenta como uma das principais barreiras sociais que dificultam o desenvolvimento de uma inteligência social.

As mudanças que acontecem hoje, nos processos políticos, anunciam a emergência de uma cidadania que é exercida não somente nos espaços públicos, mas que se desenha na Internet. Bustamante (2010) fala de uma ‘cidadania digital’ e a conceitua como sendo aquela que se apropria da tecnologia, empregando-a para fins não somente de excelência técnica, mas de relevância social. Qualquer mudança de paradigma que leve à melhoria das condições de vida do ser humano, em qualquer esfera social é, pois, relevante, devendo ser imediatamente considerada como o exercício de uma cidadania equitativa, em todas as suas dimensões. O curso dos acontecimentos em detrimento de uma coletividade, estreita a distância entre as decisões políticas e a “voz” dos cidadãos [3]; respeitando gênero, cor, classe social, religião, orientação sexual, que aspire por melhores possibilidades de diálogo sobre os interesses da comunidade em geral.

Os múltiplos olhares em torno de um problema, seja ele em qualquer esfera social, inclusive educacional, enriquece o campo de possibilidades para resolução do mesmo. Segundo Mill, a sociedade poderia se regenerar quando houvesse “justiça de igualdade e quando os seres humanos aprendessem a desenvolver sua solidariedade mais forte com uma igualdade de direitos e de aprimoramento” [9]. Nesse sentido, em sua visão, ao desconsiderar alguns pontos de vista em detrimento de outros, a humanidade estaria perdendo uma grande parcela de contribuições significativas nas mais diversas atividades. Para o autor, mesmo que a diferença seja um atrativo, a semelhança é o que retém. Logo, para que os interesses sejam semelhantes e um possa “reter” e não subjugar o outro, não poderia ocorrer desigualdade nos segmentos representativos, considerando “igualdade” no sentido de direitos, espaços, méritos, oportunidades, possibilidades.

Além dos interesses em comum que ligam as pessoas de uma comunidade virtual específica, muitos ambientes são criados com o propósito de promover aprendizagens. Não são simples comunidades de encontros e trocas, mas de construção de conhecimento. Para tanto, ao se apropriar das ferramentas disponibilizadas no portal, como a própria rede

social, amplia-se, por conseguinte, o espaço de diálogo e de participação dos conselheiros escolares, os quais podem assumir importantes papéis na esfera das decisões políticas em busca de uma educação com mais qualidade. Nesse contexto, o portal busca tecer uma rede educativa, assumindo o status de comunidade de aprendizagem.

### DESIGN AFETIVO COMO ESTRATÉGIA DE REPRESENTAÇÃO DA DIVERSIDADE CULTURAL

Com o objetivo de atender as necessidades de um público específico, mas ao mesmo tempo diversificado, fez-se uso da estratégia de desenhos animados que representassem os diversos segmentos do conselho, mas que ao mesmo tempo os participantes se identificassem com os personagens através de características físicas que representam a diversidade cultural, conforme apresentam as Figuras 02, 03, e 04.

A ideia é que os cursistas possam reconhecer os signos sociais recorrentes na sua realidade dentro do material digital através dos diferentes personagens que compõem o Conselho Escolar (pais, professores, alunos, funcionários, diretor, comunidade local) com diversidade étnica e de gênero, como na vida real.

Há destaque também para uma abordagem mais lúdica do conteúdo por meio de animações de estilo cartunesco, no entanto, é necessário atentar para o fato que, apesar dessa abordagem, a intenção não é infantilizar o produto, mas criar uma identificação do cursista com o material didático facilitando, assim, seu aprendizado.



FIGURA 01  
SEGMENTO PROFISSIONAIS DA ESCOLA



FIGURA 02  
SEGMENTO PAIS E ESTUDANTES

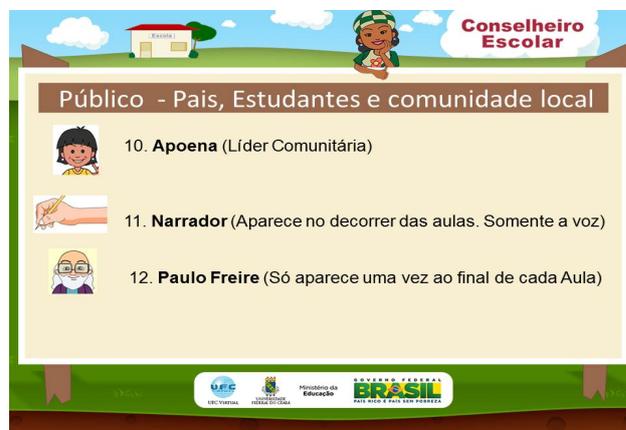


FIGURA 03  
SEGMENTO COMUNIDADE LOCAL

O uso do design afetivo em materiais digitais educacionais busca fazer uma ponte entre design, emoção, aprendizagem com o objetivo de atender um público plural. Nesse sentido, vale citar o que diz Pozo (2005) quando afirma que “[...] não há cognição sem emoção”, em conformidade, é relevante ressaltar, ainda, que “para Wallon [...] a afetividade e cognição estarão, dialeticamente, sempre em movimento, alternando-se nas diferentes aprendizagens que o indivíduo incorporará ao longo de sua vida” [1].

Para consolidar a ideia sobre afetividade e razão, na visão de Piaget “a afetividade seria a energia, o que move a ação, enquanto a razão seria o que possibilitaria ao sujeito identificar desejos, sentimentos variados, e obter êxito nas ações [15]”. Daí a importância da construção de um material didático que se preocupe em sua concepção com a afetividade como elo para o desenvolvimento cognitivo.

Neste trabalho, especificamente, esse elo vai além, pois agrega a essa conexão, o design e os signos sociais, conforme Figura 07.

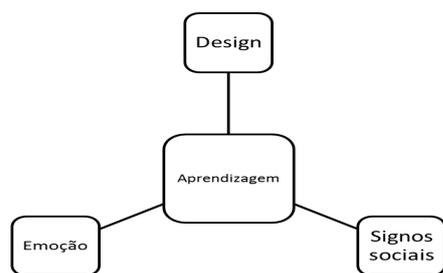


FIGURA 07  
CONEXÃO ENTRE DESIGN, EMOÇÃO, DIVERSIDADE CULTURAL E APRENDIZAGEM

O objetivo é associar design, emoção e diversidade cultural, de modo que desenvolva uma conexão que favoreça o processo de ensino e aprendizagem. Assim, os personagens animados trazem características que permitem aos cursistas desenvolverem uma “motivação individual como potencializadora para o processo educativo” [14].

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

A sociedade se encontra hoje com o grande desafio de lidar com a rápida transformação das tecnologias de informação e comunicação, e com as novas questões que emergem das relações influenciadas pela intensificação da interação entre diversas culturas. Temáticas que envolvem os direitos humanos universais, o exercício da cidadania, a ação política na sociedade, o fortalecimento da democracia ocupam a mesa dos debates em tempos de crescimento de uma cibercultura<sup>12</sup>. As redes sociais enquanto mídias educativas e históricas visam contribuir para a orientação da identidade cultural de homens e mulheres em uma sociedade que se procura construir de forma democrática.

A formação dos conselheiros escolares para a prática da gestão democrática e participativa, demanda novas aprendizagens baseadas na capacidade dos indivíduos de dialogarem, trocarem ideias e experiências, intensificando a articulação entre os Conselhos Escolares com vistas ao exercício da cidadania, fortalecimento da gestão democrática e melhoria da qualidade da educação pública brasileira.

A participação dos conselheiros em âmbito nacional conta hoje com espaços e tempos quase sem limites, exercendo uma influência significativa na expansão dos Conselhos Escolares. As práticas sociais na Internet adquirem amplitude, passando de ações localizadas, para ações de alcance global. Almeida (2006) observa que ao chegarmos à era eletrônica produzimos um novo instrumento “capaz de estender o sensorio humano, plugá-lo com mais rapidez ao mundo e aos demais coabitantes da aldeia global

<sup>12</sup> A cibercultura é cultura contemporânea estruturada pelo uso das tecnologias digitais em rede nas esferas do ciberespaço e das cidades. Compreendemos tais esferas como campos legítimos de pesquisa e formação, atribuindo-lhes o *status* de redes educativas [13].

e, na sua esteira, trazer mudanças significativas no modus vivendi planetário” [2].

Com o crescimento exponencial da Internet e das TDIC, novos conceitos emergiram [11], novos significados foram dados às ações dos sujeitos na sociedade, fazendo-se necessário considerá-los como inerentes à Sociedade da Informação e do Conhecimento. Os conselheiros escolares estão inseridos nessa conjuntura e, apropriando-se de ferramentas adequadas, podem exercer um papel importante ao atuar em uma rede de aprendizagem. Nesse sentido, pensar o alargamento do espaço de atuação social e política dos conselheiros na atualidade já sugere relacioná-los “a usos e aplicações digitais” [11].

Esse cenário encorajou o grupo de pesquisa e ensino em formação tecnológica educacional (GPEGE), da UFC, a desenvolver materiais educacionais digitais, voltados para a formação de conselheiros escolares, que contemplem a diversidade social e que aproxime os cursistas do conteúdo proposto através de interfaces cada vez mais amigáveis. Assim, o projeto fez uso do design afetivo como estratégia para alcançar a diversidade cultural e a aprendizagem, através dos personagens animados.

Em trabalhos futuros pretende-se relatar os resultados do uso de personagens animados animados como recurso pedagógico.

### REFERÊNCIAS

- [1] Alfandéry, Hélène Gratiot. “Henri Wallon”. Tradução e organização: Patrícia Junqueira. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010.
- [2] Almeida, A. L. “Mídia, Educação e Cidadania na Aldeia Global: para que mundo estamos educando?” UNirevista, Ijuí: vol. 1, n. 3, 2006.
- [3] Bustamante, J. “Poder comunicativo, ecossistemas digitais”. In: SILVEIRA, S. A. (Org.). Cidadania e Redes Sociais. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil: Maracá – Educação e Tecnologias, 2010.
- [4] Castells, M. “A sociedade em rede - a era da informação: economia, sociedade e cultura – o poder da identidade”. São Paulo: Paz e Terra. v. 2, 1999.
- [5] Durkheim, É. “Educação e Sociologia.” São Paulo: Hedra. 2010, 136 p.
- [6] Fernández, J. A. C. “Inteligencia digital: Introducción a la noosfera digital.” Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 3.0 de Creative Commons, 2007.
- [7] IBGE. “Censo Demográfico 2010”. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, 2010.
- [8] Levy, P. “Cibercultura.”. São Paulo: Editora 34. 2000, 264 p.
- [9] Mill, J. S. “A sujeição das mulheres (1869)”. São Paulo: Escala, 2006.
- [10] Montero, P. “Cultura e democracia no processo da globalização.” Novos Estudos – Cebrap, São Paulo, n. 44, 1996, p. 89-114.
- [11] Neves, B. B. “Cidadania digital? Das cidades digitais a Barack Obama. Uma abordagem crítica.” Morgado I. S. Rosas A. (Orgs.). Cidadania digital. Covilhã: LabCom Books, 2010.
- [12] Pozo, J. I (2005). “Aquisição de conhecimento”. Artmed, Porto Alegre.

- [13] Santos, E. “Cibercultura: o que muda na educação? Salto para o futuro.” Ano XXI. Boletim 03. TV Escola. Rio de Janeiro. Abril, 2011.
- [14] Sondermann, Danielli Veiga Carneiro; Pinel, Hiran; Nobre, Isaura Alcina Martins. “Rede Afetiva do Design Universal para Aprendizagem na Educação 2.0: Reflexões e Possibilidades”. Rio de Janeiro. Anais do XVIII WIE 2012.
- [15] La Taille, Yves de; Oliveira, Martha Kohl de; Dantas, Heloysa. “Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão”. SãoPaulo, Summos, 1992.
- [16] Tylor. E. “Primitive Culture, Murray”, London (trad. it. parcial in P. Rossi (org.), Ilconcetto di cultura. I fondamenti teorici della scienza antropologica, Einaudi, Torino, 1871, pp.3-29.