

A TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO: A BUSCA POR MELHORIA NA RELAÇÃO ENSINO APRENDIZAGEM

Sonia Mari Miuk Rosa¹

RESUMO

O Trabalho desenvolvido através de pesquisa bibliográfica objetivou conhecer a tecnologia utilizada nas escolas, os resultados mostra que há uma necessidade de mudança nos currículos escolares, para formar o aluno capaz de atuar na sociedade em que está inserido. O texto apresenta a virtualização como troca de saberes e conhecimentos, inovação a favor da educação e também descreve as tendências para a próxima década e como usar a linguagem tecnológica para redescobrir o espaço e as relações sociais.

Palavras-chave: Tecnologia. Sala de Aula. Inovações. Tendências.

Abstract

The Work developed through bibliographical research aimed to meet the technology used in the schools, the results shows that there is a need for change in school curricula, to form the student able to act in the society in which it is inserted. The text presents virtualization as an exchange of knowledge and expertise, innovation in favour of education and also describes the trends for the next decade and how to use the technological language to rediscover space and social relations.

Key words: Technology. Classroom. Innovations. Tendencies.

1. Introdução

Esta pesquisa sobre o relacionamento da tecnologia de informação e comunicação (TICs), “Tecnologias da Informação e Comunicação”, no contexto educacional se deve ao fato de se estar buscando inovação a favor da educação.

Considerando que “o uso das tecnologias na educação deve estar apoiado numa filosofia de aprendizagem que proporcione aos estudantes oportunidades de interação e, principalmente, a construção do conhecimento” (MEC, 2007) é necessário clareza aos envolvidos como mediador do conhecimento.

A expressão Ambiente Virtual de Aprendizagem vem sendo utilizado por educadores, técnicos em informática e profissionais interessados nas relações entre a educação, a comunicação e a tecnologia e sua conceituação levando em

¹ Graduação em Geografia, Especialização em Metodologia do Ensino de História e Geografia pelo Centro Universitário Barão de Mauá, Ribeirão Preto, São Paulo, Brasil. E-mail do autor: Soniaminiuk@hotmail.com

conta dois aspectos: o tecnológico (NEVADO, 2005) e o pedagógico (SCHLEMMER, 2000). Esses espaços específicos congregam recursos tecnológicos com intencionalidade pedagógica, uma vez que sua concepção vai além da perspectiva instrumental, levando em consideração os conceitos e metodologias, fazendo deste um meio de aquisição do conhecimento.

O presente trabalho desenvolvido através de pesquisa bibliográfica tem a finalidade de conhecer a tecnologia, as suas inesgotáveis fontes de aprendizagem e de experimentação. Fica claro a necessidade de mudanças, por parte do professor e do currículo escolar, sem perder de vista o compromisso com a qualidade da educação.

O aluno anseia por mudanças, por atividades na escola que vá ao encontro das ferramentas tecnológicas que ele já conhece, cabe aos educadores prepararem-se para uma profunda revisão de postura. Quando o professor consegue se encontrar e se enriquecer nesse processo ele constrói laços afetivos e intelectuais com os alunos trocando assim a autoridade pela colaboração.

A organização deste texto se dá apresentando primeiro a virtualização como troca de conhecimento e saberes que vem acontecendo há muito tempo, mas que atualmente, devido ao avanço tecnológico intensificou-se. A segunda parte apresenta a inovação a favor da educação, a terceira parte descreve as tendências para a próxima década e como utilizá-las no ensino aprendizagem e por último como usar a linguagem tecnológica para redescobrir espaços e relações sociais.

2. VIRTUALIZAÇÃO: TROCA DE CONHECIMENTO E DE SABERES

A forte evolução das tecnologias eletrônicas na cultura contemporânea conduz a uma reflexão sobre a questão da virtualização dos saberes, circunstância própria da era da informática na qual estamos inseridos.

Na história não há registros de época cuja facilidade para divulgação imediata de conteúdos aconteceu como vem acontecendo atualmente,

circunstância que representa uma democratização do processo de criação intelectual. Pierre Lévy afirma que,

[...] As atividades de pesquisa de aprendizagem e de lazer serão virtuais ou comandados pela economia virtual. O ciberespaço o epicentros do mercado, o lugar da criação e da aquisição do conhecimento, o principal meio de comunicação e da vida social (LÉVY, 1999, p. 51).

Ao analisar o conceito filosófico de virtual chega-se a Aristóteles que estabelece a Célebre distinção entre ato, aquilo que está efetivamente realizada, e potência aquilo que virá a ser o que existe em nível intensivo, nesse sentido, ele, diz,

[..] O que não tem potência de ser não pode existir em parte alguma, em quanto tudo o que tem potência pode também não existir em ato. Portanto, o que tem potência para ser e também pode não ser a mesma coisa tem possibilidade de ser e de não ser (ARISTÓTELES, 2005, p.1050).

É importante destacar que, para a consciência do senso comum, o virtual representaria algo próprio do irreal, até talvez, inexistente do fato. Assim pode-se dizer que o virtual ainda não é de fato, atual, mas poderá vir a ser, mesmo que o virtual de alguma maneira já existe, ainda que em uma dimensão não concreta.

Para o ser humano, em seu pensamento, o virtual é uma possibilidade de um meio desprovido de extensão fornecendo aos usuários uma possibilidade de trocas constantes de conteúdos informativos. Pierre Lévy afirma que,

[...] Na concepção filosófica, é virtual aquilo que existe apenas em potência e não em ato o campo da força e de problemas que tende a resolver-se em uma atualização. O virtual encontra-se antes da concretização efetiva ou formal (a árvore esta virtualmente presente no grão). [...] É virtual toda entidade “desterritorializada”, capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem contudo estar ela presa a um lugar ou tempo em particular (LÉVY,1999, p. 47).

Também Lévy (1999) descreve que sempre, os indivíduos se encontram delineados pela condição virtual, afirma ele que,

[...] O mundo humano é virtual desde a origem, mesmo antes das tecnologias digitais, porque contém por todo o lado sementes do futuro,

possibilidades inexploradas, formas por nascer que as nossas percepções os nossos atos e nossas inovações não param de atualizar. (LÉVY, 2000, p. 151).

O que se tem observado é que as facilidades técnicas proporcionadas pelo advento da informática dinamizaram a produção dos saberes e sua subsequente comunicação, inclusive das pessoas alheias ao mundo da educação acadêmica. Conforme destacado pelo filósofo Frances Jean-François Lyotard,

[...] E notável pensar que a multiplicação de máquinas informacionais afeta e afetaria a circulação dos conhecimentos do mesmo modo que o desenvolvimento dos meios de circulação dos homens (transportes) dos sons, em, das imagens (mídias) o fez (LYOTARD, 2002, p. 4).

Assim se pode dizer que cada ser humano pode perfeitamente fazer parte desse processo de construção coletiva do conhecimento a ser compartilhado publicamente em uma dimensão virtual, mas podemos deixar de perceber que há uma curiosa tendência a se dizer que a internet consumou o esvaziamento das relações pessoais. Mas será mesmo a internet a motivadora da separação afetiva entre as pessoas? A resposta mais provável é talvez o ritmo vertiginoso das relações do trabalho, os inúmeros problemas da infra-estrutura da sociedade contemporânea que vem motivando esse distanciamento.

Já o filósofo polonês Adam Schaff declara que a sociedade informática permitirá a formação do homem universal no sentido de sua formação global, que lhe permitirá fugir do estreito caminho da especialização unilateral e não de se libertar do enclausuramento numa cultura social para converter-se em um cidadão do mundo (SCHAFF, 2007, p. 71).

2.1. Inovação: a favor da educação ou não?

Uma série de novidades eletrônicas, estão invadindo as escolas, práticas pedagógicas, e como saber se tudo isso pode contribuir efetivamente para a melhoria da educação?

Márcia Padilha, educadora ressalta que a educação tecnoeducativa é um processo de mudança estimulado por oportunidades e ou dificuldades, segundo essa autora,

[...] Ela ocorre para aproveitar ou superar essas questões e envolve um suporte tecnológico, colocado a serviço da qualidade de educação. A nova geração de alunos precisa estar preparada para atuar na cultura da informação e do conhecimento. Ser um motivo digital não significa que o aluno fará uso criativo e competente das mídias. A escola deve favorecer essa aprendizagem (PADILHA, 2011, p. 8).

Para que a inovação flua conforme a autora declarou e necessário que as instituições de ensino ofereçam um ambiente aberto a novas maneiras de pensar e fazer. Algumas condições necessárias para fazer esse ambiente e a possibilidade de troca de conhecimento, aquele que esta no cotidiano nas experiências pessoais, garantindo relações de cooperação e interação.

Um dos maiores estudiosos desta área, o espanhol César Coll costuma ressaltar em seus pronunciamentos e livros que a incorporação das TICs às atividades em sala de aula não garante a transformação da educação. Segundo ele, se não forem bem utilizadas, elas podem até reforçar práticas ruins.

A inovação tecnoeducativa se efetivará quando o uso da tecnologia a favor da qualidade na educação oferece: a) um ambiente favorável que se configura em que a criatividade vem da troca de conhecimento não formalizada entre professores e alunos, criados condições propicias à interação e ao surgimento de novas maneiras de pensar e de fazer; b) integração das TICs, disponibilidade de equipamentos, atenção a formação de todos os envolvidos e à organização da gestão administrativa e pedagógica para garantir que o uso da tecnologia se desdobre em inovação e qualidade; c) tendências tecnológicas, recursos que podem enriquecer ou alterar prática pedagógico e serem adotadas em grande escala de maneira a permitir a construção do conhecimento de forma inovadora; d) qualidade educativa, envolve a utilização de novos espaços e mais pessoas ao processo, com um currículo em conformidade com a diversidade, relacionado com a vida cotidiana, respeitando direitos e saberes de cada um.

2.2. Tendências: o que utilizar no processo ensino aprendizagem

As previsões dos especialistas é grande, eles declaram que em cinco anos irá ocorrer a popularização da tecnologia e dentro de uma década a escola se transformará, funcionando como uma grande rede de construção e troca de conhecimento. Diz Sérgio Ferreira do Amaral, professor da faculdade e coordenador do Laboratório de Inovação Tecnológica Aplicada na Educação (Lantec) da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp),

[...] Não estamos falando em tendência de filmes de ficção científica, mas de situações que irão de fato ocorrer. Diante delas, temos de começar a refletir e a estruturar a sociedade que virá (AMARAL, 2008, p.19).

Vamos conhecer o que deve chegar em breve às salas de aulas para facilitar o trabalho de gestores e professores nos processos de ensino e aprendizagem, publicado na revista Nova Escola:

a) Computação em nuvem O nome é curioso e parece abstrato, mas essa tecnologia tem explicações que muita gente já utiliza. Ao acessar, por exemplo, um serviço de e-mail ou de álbum virtual de fotos, você já se perguntou onde estão guardados aqueles textos e imagens? Não há como saber, exatamente, pois eles estão na nuvem - o armazenamento acontece em datacenters, conjuntos de computadores poderosos espalhados ao redor do mundo. A vantagem é que os documentos podem ser acessados a partir de qualquer ponto. “na escola, um documento era salvo por um aluno que seria usada por outro colega e os dados se perdiam. A computação em nuvem muda esse cenário”, afirma Marta Dieterich Voelcher, pesquisadora e superintendente da Fundação Pensamento Digital, em Porto Alegre. Pode-se criar uma conta em ferramentas como o Google Docs e acessar os arquivos de onde você estiver.

b) Tecnologias móveis Incluem todo o aparato tecnológico capaz de ser usado onde seu usuário estiver, como celular, smartphones, tablets, laptops. Algumas funcionalidades dependem de conectividade com a internet, outras, apenas dos recursos do aparelho. “precisamos sair do lugar – comum dos editores de texto e slides para colocar mais multimídia nas aulas e nas atividades escolares. Os alunos vão fazer entrevistas com pessoas da comunidade? Porque não registrar em áudio e vídeo?”, sugere Marta. Em um congresso realizado nos Estados Unidos, ela foi apresentada a idéia de uso de SMS para comunicação entre escola e família: “Vale como tendência, já que cada vê mais pessoas tem celular”.

c) conteúdo aberto São textos, imagens, sons, programas e outros dados de domínio público que, por definição de seus autores, podem ser acessados e modificados por outras pessoas. Entram na lista reportagens com autorização para divulgação em diferentes veículos, sites construídos em colaboração, aulas e matérias de universidade disponibilizada gratuitamente. “Os pilares que caracterizam a sociedade digital são colaboração, participação e disponibilização. Quando a dinâmica da atividade escolar se apóia nesse ponto, os alunos participam da

construção do conhecimento se sentem mais integrados e motivados”, diz Amaral. Ainda de acordo com o professor, isso ajuda a diminuir o choque entre o que acontece fora da escola onde a garotada está sempre conectada, e dentro dela, onde a estrutura lateral de aula pode afastar os estudantes.

d) Mídias sociais Permitem a interação entre usuários, todos habilitados a fazer publicações em diferentes formatos. Há muitas opções: redes sociais, como facebook, redes para contatos profissionais, como linkedin; sites de compartilhamentos de vídeos, como youtube. Esses espaços virtuais são bons para desenvolver habilidades digitais e conviver na sociedade online, divulgar projetos de escolas e discutir temas relevantes. Mas seu uso tem complicadores como o cyberbullying, o excesso de tempo diante do computador e o acesso de conteúdos inapropriados. Por isso, Marta, da Fundação Pensamento Digital, diz que “é prudente notificar os pais no início do ano sobre o uso das redes, explicar os riscos e as vantagens. Uma dica é usar a edmodo.com, comunidade fechada e voltada ao universo educativo”.

e) ensino baseado em jogos Foi-se o tempo em que os games eram tabu na escola. Atualmente, pesquisas apontam para a eficiência da aprendizagem de determinados assuntos por meio de jogos. “Eles estimulam desafios e o pragmatismo com que crianças e jovens se identificam. A linguagem e o layout podem ser adaptados alguns conteúdos”, afirma Amaral, da Unicamp. Além de ser divertido, um jogo com uma disputa de mira, por exemplo, pode desenvolver essa habilidade e envolver também a destruição de vírus preservando glóbulos brancos e vermelhos dentro do corpo humano. No blog de games (revista escola.abril.com.br/blogs/games) você encontra outras dicas sobre o assunto.

f) Realidade aumentada As novas tecnologias já permitem a combinação de objetos reais e elementos virtuais. Basta colocar um símbolo gráfico diante de um webcam conectado a um site para ver imagens tridimensionais de diferentes ângulos. É divertido, curioso e, sem dúvida, útil para visualizar informações que, empresas, seriam muito mais difíceis de desvendar. É uma tendência em crescimento. O Museu de História Natural de Londres, na Inglaterra, colocou humanos e dinossauros frente a frente e a Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC-MG) desenvolveu um ambiente virtual de aprendizagem para intérpretes de libras que, com Realidade aumentada, mostra o alfabeto de sinais em uma mão em 3D.

g) trabalho em rede Colaborar é um verbo cada vez mais indispensável na sociedade, seja em projetos presenciais ou virtuais, e as tecnologias ajudam a conjugá-lo. O ambiente online tem se mostrado propício à construção colaborativa; fóruns e listas de discussão são excelentes meios para que gestores e docentes troquem informações e divulguem boas práticas. Os estudantes também possam coproduzir conteúdos em diversos formatos. “Não faz parte da cultura dos nossos alunos apontarem como o outro pode melhorar seu trabalho. Eles ainda agem seguindo a premissa do entregou, acabou, até para não serem responsáveis por ‘dar mais trabalho’ ao colega. É preciso criar a cultura de obedecer a um trabalho e de dar contribuições”, sugere Marta.

h) ferramenta de análise e ambientes personalizados

É um bom instrumento para Educação: contar com a tecnologia para acompanhar o desenvolvimento dos alunos e, com base nisso, replanejar ações e fazer adaptações necessárias. “São mecanismos que estão em construção e em aperfeiçoamento. Com a ajuda da inteligência artificial, softwares traçam perfis e oferecem informação sobre eles” explica Amaral. Essas ferramentas consideram as aquisições, o ritmo e as necessidades de cada um, extraindo dados de análise de atividades elaboradas pelos alunos. Já os ambientes personalizados de aprendizagem possuem um conjunto de recursos-vídeos, aplicativos, jogos-selecionados e

organizados por cada estudante de acordo com seu estilo e ritmo. Ambos os instrumentos começam a desapontar em especial na Educação a Distância (EAD). (NOVA ESCOLA, 2012, p.6).

Como pode ser observado, as tecnologias já estão invadindo o espaço da escola e logo não será mais possível ignorá-las, de maneira que a escola como um todo deverá se preparar e acolher essa nova realidade.

2.3. Usar a linguagem tecnológica para descobrir o espaço e as relações sociais

Ao usar a linguagem tecnológica para refletir sobre o entorno das escolas se está envolvendo professores e alunos em uma investigação ao ambiente para redescobrir o espaço e as relações sociais o seu redor. Isto pode se dar com alguns cliques, textos, fotos e vídeos feitos com auxílio de câmeras e celulares comuns no cotidiano dos jovens, mas muito pouco integrado às escolas.

[...] A relação que muitas instituições de ensino estabeleceram com as tecnologias ainda se reflete apenas ao uso de ferramentas e não a apropriação da linguagem e das possibilidades de criação. A inventibilidade, a produção e o desenvolvimento da capacidade crítica tornaram-se apenas parte de um discurso (SILVA, 2007, p.98).

Cabe aos educadores aproximar os jovens e crianças da tecnologia incentivando-os a usar a investigação científica. É o contato com o computador através de orientação e direcionamento para o conhecimento é que mudará o jeito de pensar dos nossos alunos levando-os a buscar o novo. Blikstein declara em uma entrevista publicada na Revista Nova Escola, que a tecnologia é capaz de revolucionar o ensino,

[...] É importante usar a tecnologia para desenvolver formas radicalmente diferentes de aprender e o melhor modo é investigando e resolvendo problemas reais. A sala de aula permite investigações similares às dos laboratórios do pesquisador, do engenheiro ou do cientista. Hoje é possível fazer muito com um celular ou um kit de robótica que custa 150 dólares. Com um tablet com câmera e sensores eletrônicos dá para investigar porque a poluição é maior em um ponto do rio. O aluno colhe amostras faz mediações, fotografa o córrego, analisa a densidade populacional e, com linguagem de programação para crianças cria um programa que explica o motivo da poluição (BLINKSTEIN, 2012, p. 18).

Blikstein também declara que pensar na inclusão digital é tão necessário quanto a infraestrutura, a remuneração e a formação dos professores, ele afirma que,

[...] Nenhum país consegue avançar em educação sem valorizar o professor. Mas dizer que é preciso fazer outras coisas para, então, entrar na inclusão digital é igual a ter de consertar todas as rodovias antes de construir aeroportos. Uma escola sem computador e internet não vai formar o estudante para trabalhar em 2025 ou 2030, pois já temos tecnologias em todos os aspectos e vida (BLINKSTEIN, 2012, p. 18).

Blikstein também declara que o uso do computador para aprendizagem, quando se usa este para representar coisas mais complexas, libera o cérebro para mais complexidade ainda. Outro ponto importante ressaltado é que a tecnologia por si só não é capaz de atrair alunos, é necessário utilizar todas as portas de entrada para acessar o conhecimento, saindo da forma tradicional, buscar construir coisas novas.

Outra declaração de Blinkstein (2012), interessante foi que é possível levar o bom uso da tecnologia a todas as escolas, segundo ele,

[...] Com ferramentas online e de fácil acesso e bons exemplos, você consegue inspirar os professores. Foi assim que Scratch, traduzido em 50 idiomas, se espalhou de forma viral e atingiu milhões de crianças. O governo pode dar recursos para criar sites, disponibilizar ferramentas abertas e exemplos de atividade sem ir fisicamente às escolas. Mas como nem toda boa tecnologia educacional está disponível online vale investir em equipamentos para não privar os alunos de oportunidades ricas de aprendizagem (BLINKSTEIN, 2012, p. 19).

Hoje as universidades já oferecem o curso de licenciatura em Educomunicação que tem como objetivo desenvolver um ensino multimídia, interdisciplinar e colaborativo para os sujeitos protagonistas.

Este envolvimento do aluno com a organização das informações para se chegar ao conhecimento, proposta que está presente na organização curricular do curso educomunicação, pode ajudar, as escolas com estudantes desinteressados, com dificuldades de aprendizagem, a mudarem sua postura, seu interesse, e, acreditarem no que podem produzir.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Cada vez mais os meios de comunicação e as práticas digitais que parecem alienígenas para pais e professores servem para os jovens como espaço da visibilidade, de sua constituição como sujeitos. Por meio delas, eles se conectam em redes, exercem o direito de serem vistos e ouvidos e encontram oportunidade para a formação de vínculos sociais.

Este estudo teve como princípio a necessidade de pensar as propostas educativas, compreendendo desde o mundo virtual até as novas tecnologias que já estão ao alcance das crianças e jovens hoje.

As tecnologias mudam o acesso a saberes e permitem construir novos modelos assim o uso da tecnologia na sala de aula é um desafio, já que ela traz novos elementos, altera dinâmicas sociais e cria uma relação de maiores diálogos entre professor e aluno. A inovação surge onde existe vontade de experimentar, mudar, portanto entender as principais habilidades que o aluno deve desenvolver ao integrar processos inovadores na Educação.

O momento requer dos educadores e das políticas educacionais posturas e soluções diferentes diante de novos modelos de família, de autoridade e de sociedade que se tem estabelecido. Portanto hoje é preciso inovar para construir conhecimento de forma colaborativa reunindo os saberes e as experiências dos alunos, professores e agentes externos permitindo, assim, ampliar a aprendizagem e criar materiais pedagógicos mais atraentes. Com a inserção das TICs na Educação, a aprendizagem ganhou uma nova dimensão. Essas novas ferramentas eliminaram barreiras de distâncias e tempo, ao tirar proveito para levar o jovem (aluno) a se tornarem cidadãos informados, ativos, críticos e que usufruem, com segurança e responsabilidade, das oportunidades que são oferecidas nos ambientes digitais.

Trazer o ambiente digital para as práticas escolares significa oferecer aos alunos um mundo que faz sentido para eles. Eles precisam conhecer melhor esse universo, apropriar-se, constituir-se cidadãos.

Como resultado efetivo é necessário ter consciência que a tecnologia por si só não muda as práticas existentes, quando as aulas se restringem apenas aos recursos básicos da tecnologia porque a máquina substitui o caderno e o livro mas não altera o contexto pedagógico. Portanto as grandes inovações, as grandes mudanças necessitam de preparo dos envolvidos para que se possam ousar mais sem perder o rumo dos objetivos educacionais, repensar a organização curricular inserindo as TICs.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARISTÓTELES. **Metafísica**. Trad.de Marcelo Perini. São Paulo: Loyola, 2005.

COLL, Cesar. **Psicologia da Educação Virtual**. Porto Alegre RS: Artmed, 2010.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad.de Carlos Irineu da costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

ABOIM de BRITO, Carlos. **Filosofia Word** - o mercado, a cibercultura, a consciência. Lisboa: Instituto Piaget, 2000.

LUOTARD, Jean-Fançois. **A condição pós-moderna**. Trad.de Ricardo Correia Barbosa. Rio de Janeiro: José Olympio, 2002.

SCHAFF, Adam. A sociedade informática. Trad.de Carlos Jordão Machado e Luiz Arturo Obejes. São Paulo: Brasiliense, 2007.

SCHLEMMER, E **Ambiente virtual de aprendizagem**: uma proposta para a sociedade em rede na cultura da aprendizagem. In VALENTINI, C. B; SOARES, E. M. do S. (Orgs) *Aprendizagem em Educs*, 2005.

AMARAL, Sergio Ferreira do. **Computadores**: super-heróis ou vilões? *Proposições*, vol 19, n 1, Campinas: Jan./Abr., 2008.

BRASIL, MEC. **Referenciais de Qualidade na EAD**, 2007 disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/legislacao/refead1.pdf>.

BLIKSTEIN, Paulo. **O contato com o computador muda o nosso jeito de pensar**. Nova Escola, São Paulo: n 256, outubro 2012, p. 18-19.

NEVADO, R. A. **Ambientes de Aprendizagem**: do “ensino em rede” à “aprendizagem em rede. 2005 disponível em: <http://www.tvebrasil.com.br/salto/boletins/2005/ufa/text2.htm>.

Nova Escola, São Paulo: n 256. Outubro de 2012.

PADILHA, Márcia. **Parceria Construtiva**. Nova Escola, São Paulo: n 256. Outubro-201, p. 20.

SILVA, Regina Helena Alves. **Redes Culturais em Territórios Urbanos**. Trabalho apresentado ao NP 21. 2007.