

2) El aula digital - Una escuela para el futuro.

b) El profesor como actor del cambio ante los retos digitales.

EDUCAÇÃO E INTERCULTURALIDADE NA FORMAÇÃO DOCENTE: NOVAS COMPETÊNCIAS MEDIADAS PELO ESPAÇO VIRTUAL

Sergio Ferreira do Amaral
Faculdade de Educação (UNICAMP, Brasil)
amaral@unicamp.br

Antonio Medina Rivilla
Maria Concepción Domínguez Garrido
Faculdade de Educação (UNED, Espanha)

Francisco García García
Faculdade de Ciência da Informação (UCM, Espanha)

Tel Amiel
Daniela Melaré Vieira Barros
Karla Isabel de Souza
Faculdade de Educação (UNICAMP, Brasil)

Resumo: O presente trabalho tem como objetivo apresentar uma nova proposta de discussão e trabalho conjunto sobre o projeto Lantec/ UNICAMP – Brasil e UNED – Espanha, que tem como eixo – competências, tecnologias e interculturalidade. Este projeto está em desenvolvimento e tem como um dos objetivos construir uma linha de pesquisa que contemple a linguagem digital interativa em ambientes mediatizados. As reflexões iniciais sobre o tema surgiram da necessidade de compreensão das novas linguagens de interação e mediação para o processo educativo a partir dos referenciais da tecnologia. Este projeto é intercultural e amplia as dimensões do tema abrangendo experiências e literaturas que se convergem. Os resultados iniciais nos oferecem elementos para entender e propor novos modelos de trabalho educativo para a formação docente.

Introdução

O Brasil, assim como os Estados Unidos, é conhecido por sua diversidade de culturas. Um número crescente de nacionalidades compõem nosso cenário cultural, e as escolas estão no centro desse movimento. As crianças enfrentam continuamente normas culturais e costumes distintos do seu próprio, mesmo em regiões isoladas e rurais do país. Como se pode

auxiliar essas crianças a terem sucesso e a se beneficiarem dessa diversidade? A educação passou por mudanças no cenário mundial. Nos processos educativos, dois fatores, hoje, são de maior força vital: as tecnologias educacionais emergentes e a presença de múltiplas culturas, nacionalidades, raças e etnias nas escolas. Ao passo que a tecnologia quebra as fronteiras da sala de aula, alcançando diferentes estados e países, a escola se tornará progressivamente heterogênea. Estudantes de cursos de graduação em Educação, futuros professores, devem tomar a tecnologia e a diversidade como forças que têm o poder de mudar o paradigma da educação. Tecnologia e diversidade são correntes cíclicas. À medida que a tecnologia eleva as possibilidades de cursos de extensão, por meio da educação a distância e da colaboração, a escola abraçará uma população mais variada de estudantes.

Este cenário nos motiva a entender a complexidade e a necessidade que a sala de aula exigem diante dos ambientes que a tecnologia nos facilita. Portanto o desenvolvimento do projeto que esta em andamento intitulado *Novas competências e estilos de aprendizagem na formação de professores em contextos interculturais* na Espanha e no Brasil para a utilização do vídeo digital interativo e seu desenho com narrativas televisivas tem como objetivo central subsidiar com diretrizes teóricas e práticas as novas competências e os estilos de aprendizagem na formação de professores nos âmbitos Brasileiro e Espanhol para a utilização pedagógica e didática do desenho do vídeo digital interativo com narrativas televisivas, em contextos interculturais.

Este projeto financiado pelos Governos Brasileiro e Espanhol apresenta resultados efetivos de possibilidades ampliando as discussões e ponto em debate os referenciais educativos de uso das tecnologias. A seguir destacamos os principais eixos de discussão teórica sobre o projeto.

Interculturalidade e Educação

A interculturalidade para a formação de professores consiste em gerar práticas interculturais criativas e a construção do discurso entre culturas que requiere a situação interativa e a síntese superadora de valores, concepção e práticas transformadoras que implicam a todas as culturas em um processo de solidariedade e igualdade responsável.

Segundo Medina e Dominguez (2005) a formação de professores consiste em uma formação que gere práticas interculturais criativas e a construção do discurso entre culturas que requiere a situação interativa e a síntese superadora de valores, concepção e práticas

transformadoras que implicam a todas as culturas em um processo de solidariedade e igualdade responsável.

Novas Competências

Iniciamos a partir dos estudos de Perrenoud (1999) que destaca as competências como o desenvolvimento de capacidades do indivíduo em atitudes que requeiram subsídios da inteligência para solucionar situações-problema. Já o conceito de habilidade, Perrenoud (1999) define como as atitudes específicas e originárias das competências, que se potencializam e diferem entre si, de que acordo com as necessidades que emergem.

As competências e habilidades caracterizam-se por estudos em âmbito pessoal de desenvolvimento, aplicabilidade e ação e representam não somente técnicas ou estratégias para um determinado fim, pois preservam a capacidade de mobilizar conhecimentos e utilizá-los para as questões com que se possa deparar.

A primeira característica fundamental para a idéia de competência é a personalidade. Uma outra característica fundamental é o meio em que se exerce. Não existe competência sem a referência a um contexto no qual ela se materializa. Também não se devem relacionar as competências aos conteúdos específicos, como concretização de ação, porque a competência traz em si a idéia de abstração.

As habilidades são para contextos mais específicos e caracterizam a competência em âmbito prefigurado; é como se as habilidades fossem microcompetências, ou como se as competências fossem macro-habilidades. Para se desenvolver as habilidades, recorre-se às disciplinas. As habilidades que as norteiam evitam o desvio, para ancorá-las diretamente em seus conteúdos e nos programas das disciplinas como competências, o que conduz ao risco inerente de transformá-las em fins de si mesmas (PERRENOUD; THURLER, 2002).

Novas Linguagens Interativas

O consumo das novas tecnologias de comunicação, em especial da Internet e da televisão são uma realidade inquietante, não só pela quantidade de tempo que diariamente são dedicados a estes meios, pelos diversos setores da sociedade, mas também, pelos valores das mensagens transmitidas.

Hoje em dia, praticamente tudo é visto pela tela da televisão ou pela tela do computador. Assim, é necessário que a instituição escolar esteja preparada para educar com e

para os meios. A educação terá de formar pessoas que irão enfrentar um mundo diferente do nosso, o digital. Conseqüentemente, terá que fazer com que estas pessoas sejam competentes na utilização e manejo das novas tecnologias.

Segundo Amaral (2006) pensar um projeto com o Vídeo Digital Interativo tem como objetivo o desenvolvimento de práticas pedagógicas que visem a aproximação da escola com a TV e a Internet, para isto partimos de um pressuposto simples: apesar de ser a televisão o fenômeno cultural mais impressionante da história da humanidade, é a prática para qual menos se prepara os cidadãos, por isto, contextualizamos uma pedagogia da comunicação que leve em consideração a realidade atual do sistema educativo, profundamente marcado pelas novas tecnologias.

Uma pedagogia da comunicação que tenha como objetivos: difundir e orientar produções audiovisuais realizadas pelos próprios alunos; abordar a linguagem audiovisual a partir de análises dos gêneros televisivos; facilitar o acesso de educandos e educadores ao ciberespaço; estimular o interesse e a atenção dos alunos. Uma pedagogia que seja capaz de desencadear ações em educadores interessados em formar alunos críticos e ativos para os novos meios.

Portanto para que novas competências e habilidades sejam desenvolvidas para o uso do vídeo digital interativo é necessário que sejam integradas as técnicas de fotografia e vídeo digital na prática docente, produzir e editar material audiovisual utilizando programas simples e de fácil acesso, conhecer as etapas e procedimentos de desenho e elaboração de material audiovisual, desenvolver projetos multimídia baseados em processos de aprendizagem interativos e cooperativos.

Novos ambientes mediatizados pelo virtual

Ambientes mediatizados é um termo amplo, mas tem como base de compreensão as análises sobre o virtual. São ambientes que possuem elementos interativos que facilitam os processos de comunicação entre os usuários. Esses processos de comunicação são mediados com o fim da aprendizagem.

O termo espaço virtual é um tema diferente e pouco explorado para a literatura acadêmica, mas tem um significado especial e abre um leque de aspectos pontuais para entender as conseqüências das tecnologias no trabalho educativo tanto formal como informal.

O virtual pode ser entendido como uma realidade do pensamento, ou seja, o virtual não existe no real, mas, no pensamento do ser humano. Essa realidade abstrata, pode ser entendida como uma relação do pensamento e a capacidade de criação humana.

O virtual sempre foi visto como um espaço de abstração ou algo não concretizado de forma objetiva, mas, existe uma variedade de definições que auxiliam na compreensão e interpretação do que é denominado virtual.

Segundo Gómez (2004) o real é impossível de se imaginar, de se integrar na ordem simbólica; é impossível de se obter de algum modo. O real não pode ser conhecido, pois vai além do imaginário e do simbólico. O real se distingue da realidade. A realidade seria a trajetória do real, ou seja, o real aparece como sendo o incognoscível e inassimilável, e a realidade designa as incognoscíveis representações subjetivas, que não são um produto de articulações simbólicas e imaginárias compartilhadas pela cultura.

De acordo com Casadevall e Requena (2005), o virtual é fruto da imaginação humana objetivada, em uma forma desenvolvida do conceito de tecnologia, ou seja, da digitalização da informação e da comunicação e dos elementos que a constituem. Já nas análises de Lévy (1998), o virtual emerge da criação do tratamento elaborado de signos; ele é, de algum modo, o índice completo da constituição do signo. O conceito de virtual, de acordo com Lévy (1996, p. 15), é:

[...] virtual [...] palavra latina medieval *virtualis*, derivada por sua vez de *virtus*, força, potência... O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado, no entanto, à concretização efetiva ou formal. A árvore está virtualmente presente na semente. Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualmente e atualmente são apenas duas maneiras de ser diferente.

O conceito de virtual procura instituir uma linha de pensamento, diferente da tradição filosófica ocidental. Não sem contradições e inconsistências, os defensores do virtual pensam numa dimensão irreal, desprovida de materialidade. O conceito de virtual está ligado à noção de complexidade para além do sensível, do sensório, daquilo que existe disponível à compreensão tradutória dos sentidos humanos.

O aprofundamento do significado do termo virtual e de seus elementos possibilitou identificar as seguintes características: o tempo e o espaço, a linguagem, interatividade e facilidade de acesso ao conhecimento.

Esses eixos de discussão fundamentam o uso das tecnologias no campo educativo em aspectos que abrangem uma nova visão intercultural e de novas competências para alunos e docentes. Essa nova visão não está somente composta de termos, mas de referenciais que tomam por princípio a fluência criada pelas tecnologias, tanto no uso como na cultura, do entorno que vivemos.

Metodologia da Pesquisa

O desenvolvimento da pesquisa que está em processo apresenta a seguinte estrutura metodológica.

Problematização

Quais são as novas competências práticas na formação de professores para a utilização pedagógica e didática do desenho do vídeo digital interativo utilizando-se das narrativas televisivas em sala de aula.

1. Objetivo Geral

Subsidiar com diretrizes teóricas e práticas as novas competências na formação de professores nos âmbitos Brasileiro e Espanhol para a utilização pedagógica e didática do desenho do vídeo digital interativo com narrativas televisivas.

2. Objetivo Específico

Pretende-se desenvolver com a parceria Brasil - Espanha os seguintes objetivos específicos:

- a) A criação de um modelo de formação docente utilizando de forma criativa a linguagem do vídeo digital interativo utilizando-se da conceito de competências e estilos de aprendizagem;
- b) A elaboração de diretrizes para o desenvolvimento de materiais didáticos utilizados em sala de aula, centrados na linguagem do vídeo digital com a narrativa televisiva;

c) A consolidação de uma equipe hispano-brasileira na área de educação e tecnologias de informação e comunicação centrada na linguagem do vídeo digital interativo;

d) A criação de um espaço de pesquisa na área de produção de conteúdo educacional utilizando o vídeo digital interativo direcionado na formação de professores;

O desenvolvimento da pesquisa está caracterizada pela seguinte estrutura:

Didática: trabalho em equipe, organização em grupo, estudos em grupo de pesquisa, elaboração de artigos e produção de textos acadêmicos.

Pesquisa: pesquisa quantitativa e qualitativa, pesquisa de campo, tratamento estatístico e elaboração de relatórios, aplicações, experimentos e análise de resultados.

Equipe Brasileira vinculada a Faculdade de Educação da UNICAMP de Campinas, São Paulo, ao Departamento DECISE - Departamento de Ciências Sociais Aplicadas na Educação e ao Laboratório LANTEC - Laboratório de Tecnologias da Comunicação Aplicadas a Educação.

Equipe Espanhola: vinculada a Universidade Complutense de Madrid, vinculada a Faculdade de Ciências da Informação, Departamento de Comunicação Audiovisual Y Publicidad II e a Faculdade de Educação.

Para atingir os objetivos anteriormente descritos e efetivar processos de integração e articulação entre as instituições dos países envolvidos Espanha e Brasil, este projeto tem como metodologias as etapas à seguir descritas.

As estratégias metodológicas estão: compostas por: questionários, grupo de estudos, observação, análise de tarefas, pesquisa participante, pesquisa-ação, estudo de caso e análise de conteúdos.

O grupo brasileiro, por meio de reuniões virtuais e presenciais com o grupo espanhol irá:

- Propor junto ao Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Educação da UNICAMP, um curso de mestrado “*Lato Sensu*” intitulado “Gestão em Competências e Estilos de aprendizagem para ambientes mediatizados na TV digital interativa ” direcionado à professores da rede pública de ensino fundamental e médio da Região Metropolitana de Campinas - SP, com carga horária de 360 horas/aula, que deverá servir de eixo teórico/metodológico para a criação de um modelo de formação docente

utilizando de forma criativa a linguagem do vídeo digital interativo utilizando-se do conceito de competências e estilos de aprendizagem;

- Estudar e elaboração as diretrizes para o desenvolvimento de materiais didáticos utilizados em sala de aula, centrados na linguagem do vídeo digital com a narrativa televisiva;
- Organização do projeto e das atividades a serem desenvolvidos mediante reuniões virtuais com as duas instituições utilizando os mecanismos de videoconferência disponibilizados pelos dois grupos de trabalho. Além disso, realizar uma vez ao mês uma reunião on-line por ferramentas de comunicação de chat.

A proposta de curso

A pesquisa de acordo com os objetivos propostos apresenta a seguir a proposta de curso a partir dos estudos realizados:

As unidades do Curso de Especialização focalizarão, com maior ou menor ênfase, os seguintes aspectos:

- Sociedade da informação e do conhecimento
- Práticas inovadoras na educação
- Competência docente intercultural
- Estilos de aprendizagem e uso de tecnologias
- Desenvolvimento de vídeo digital interativo
- Metodologia de pesquisa

Estrutura e desenvolvimento metodológico do curso

O curso de especialização em NOVAS COMPETÊNCIAS EM AMBIENTES MEDIATIZADOS PELA LINGUAGEM DIGITAL INTERATIVA APLICADOS NA EDUCAÇÃO, na modalidade de pós-graduação LATO SENSU, terá a duração de 390 horas, sendo que as disciplinas gerais se distribuem em:

- 180 horas na modalidade presencial
- 180 horas na modalidade a distância (EaD)

- 30horas destinadas ao trabalho de conclusão de curso.

A coordenação pedagógica do curso de especialização e a implementação dos conteúdos programáticos ficarão sob responsabilidade do Prof. Dr. Sergio Ferreira do Amaral e do Prof. Dr. Dirceu da Silva da Faculdade de Educação da Unicamp e com a colaboração da Universidad Nacional de Educación a Distancia – UNED de Madri. Serão desenvolvidas 7 (sete) disciplinas, cada disciplina com a duração de uma carga horária distribuída entre 30, 60 e 90 horas (Parte I e Parte II), sendo a sua metade a distancia.

As aulas presenciais serão ministradas numa jornada com duração de 7,5 (sete horas e meia). Para as aulas a distancia estão previstos fóruns de discussão, chats, videoconferências, vídeo aulas, materiais de apoio, materiais complementares, materiais multimídia e atendimento telefônico.

A carga horária presencial será distribuída em várias atividades presenciais de tutoria e orientação, além das classes presenciais sobre os conteúdos das disciplinas e seminários a serem organizados durante o curso.

A carga horária a distância será dividida durante as semanas da disciplina, o que sugeri que o aluno dedique pelo menos quatro horas por semana na realização das atividades a distância.

Para cada período a distância serão definidas as atividades de acordo com a ementa da disciplina e os objetivos do programa, ou seja, atividades que remetam ao contexto do aluno e que busquem, por meio da teoria, levar este aluno à reflexão sobre sua prática, revendo suas ações e reconstruindo sua prática.

Assim, as atividades sugeridas aos alunos deverão ter uma estrutura que inicie pelo estudo aprofundado sobre as teorias e as análises dos temas propostos, em seguida atividades de assimilação do conteúdo, num terceiro momento atividades de aplicação em sala de aula e reflexão das experiências prévias dos estudantes, e finalizando com a avaliação do processo e os efeitos produzidos pelos estudos realizados.

Ambiente de Educação a Distância

O ambiente computacional de educação a distância Teleduc, foi desenvolvido pelo Núcleo de Informática Aplicada à Educação (NIED) em parceria com o Instituto de Computação (IC) da Unicamp. Por meio desse ambiente os participantes poderão apropriar-se das Tecnologias de Informação e Comunicação Internet e ambiente de educação a distância e

interagir com os professores e monitores do curso e com os seus colegas. Esta comunicação pode acontecer através dos chats, recebimento de orientações sobre as atividades a serem desenvolvidas e retorno sobre seu desenvolvimento do curso.

Os conteúdos das disciplinas podem ser desenvolvidos utilizando todas as ferramentas disponíveis com uma grande diversidade de estratégias didáticas. As atividades podem ser em grupo ou individuais. Os recursos do ambiente e que os alunos docentes e tutores terão acesso são:

Ferramentas do ambiente

Estrutura do Ambiente

Contém informações sobre o funcionamento do ambiente TelEduc.

Dinâmica do Curso

Contém informações sobre a metodologia e a organização geral do curso.

Agenda

É a página de entrada do ambiente e do curso em andamento. Traz a programação de um determinado período do curso (diária, semanal, etc.).

Avaliações

Lista as avaliações em andamento no curso

Atividades

Apresenta as atividades a serem realizadas durante o curso.

Material de Apoio

Apresenta informações úteis relacionadas à temática do curso, subsidiando o desenvolvimento das atividades propostas.

Leituras

Apresenta artigos relacionados à temática do curso, podendo incluir sugestões de revistas, jornais, endereços na Web, etc.

Perguntas Frequentes

Contém a relação das perguntas realizadas com maior frequência durante o curso e suas respectivas respostas.

Parada Obrigatória

Contém materiais que visam desencadear reflexões e discussões entre os participantes ao longo do curso.

Exercícios

Ferramenta para criação/edição e gerenciamento de Exercícios com questões dissertativas, de múltipla-escolha, de associar colunas e de verdadeiro ou falso.

Mural

Espaço reservado para que todos os participantes possam disponibilizar informações consideradas relevantes para o contexto do curso.

Fóruns de Discussão

Permite acesso a uma página que contém tópicos que estão em discussão naquele momento do curso. O acompanhamento da discussão se dá por meio da visualização de forma estruturada das mensagens já enviadas e, a participação, por meio do envio de mensagens.

Bate-Papo

Permite uma conversa em tempo-real entre os alunos do curso e os formadores. Os horários de bate-papo com a presença dos formadores são, geralmente, informados na "Agenda". Se houver interesse do grupo de alunos, o bate-papo pode ser utilizado em outros horários.

Correio

Trata-se de um sistema de correio eletrônico interno ao ambiente. Assim, todos os participantes de um curso podem enviar e receber mensagens através deste correio. Todos, a cada acesso, devem consultar seu conteúdo recurso a fim de verificar as novas mensagens recebidas.

Grupos

Permite a criação de grupos de pessoas para facilitar a distribuição e/ou desenvolvimento de tarefas.

Perfil

Trata-se de um espaço reservado para que cada participante do curso possa se apresentar aos demais de maneira informal, descrevendo suas principais características, além de permitir a edição de dados pessoais. O objetivo fundamental do Perfil é fornecer um mecanismo para que os participantes possam se "conhecer a distância" visando ações de comprometimento entre o grupo. Além disso favorece a escolha de parceiros para o desenvolvimento de atividades do curso (formação de grupos de pessoas com interesses em comum).

Diário de Bordo

Como o nome sugere, trata-se de um espaço reservado para que cada possa registrar suas experiências ao longo participante do curso: sucessos, dificuldades, dúvidas, anseios; visando proporcionar meios que desencadeiem um processo reflexivo a respeito do seu processo de aprendizagem. As anotações pessoais podem ser compartilhadas ou não com os demais. Em caso positivo, podem ser lidas e/ou comentadas pelas outras pessoas, servindo também como um outro meio de comunicação.

Portfólio

Nesta ferramenta os participantes do curso podem armazenar textos e arquivos utilizados

e/ou desenvolvidos durante o curso, bem como endereços da Internet. Esses dados podem ser particulares, compartilhados apenas com os formadores ou compartilhados com todos os participantes do curso. Cada participante pode ver os demais portfólios e comentá-los se assim o desejar.

Acessos

Permite acompanhar a frequência de acesso dos usuários ao curso e às suas ferramentas.

Intermap

Permite aos formadores visualizar a interação dos participantes do curso nas ferramentas Correio, Fóruns de Discussão e Bate-Papo, facilitando o acompanhamento do curso.

Configurar

Permite alterar configurações pessoais no ambiente tais como: senha, idioma e notificação de novidades.

As ferramentas descritas a seguir são de uso exclusivo dos formadores e do coordenador do curso:

Administração

Permite gerenciar as ferramentas do curso, as pessoas que participam do curso e ainda alterar dados do curso.

As funcionalidades disponibilizadas dentro de Administração são:

- Visualizar / Alterar Dados e Cronograma do Curso
 - Escolher e Destacar Ferramentas do Curso
 - Inscrever Alunos e Formadores
- Gerenciamento de Inscrições, Alunos e Formadores
 - Alterar Nomenclatura do Coordenador
 - Enviar Senha

Suporte

Permite aos formadores entrar em contato com o suporte do Ambiente (administrador do TelEduc) através de e-mail.

Grade Curricular do Curso

	Disciplina	CH
1	<i>Guía didática do curso e práticas pedagógicas mediatizadas pela</i>	30

	<i>Tecnologia Digital Interativa</i>	
2	<i>Sociedade da informação e do conhecimento: as narrativas audiovisuais como expressão comunicativa da sociedade da comunicação.</i>	60
3	<i>Modelo de formação em competências docentes interculturais e tecnológicas.</i>	60
4	<i>Estilos de aprendizagem dos docentes como base para desenho de meios.</i>	60
5	<i>Desenvolvimento e uso do vídeo digital interativo em aula e outros meios tecnológicos no processo de ensino e aprendizagem - Parte I e Parte II</i>	90
6	<i>Metodologia de pesquisa e desenvolvimento de práticas pedagógicas.</i>	60
7	Trabalho de conclusão de curso	30
	Carga Horária total	390

Considerações finais

O objetivo do projeto de subsidiar com diretrizes teóricas e práticas as novas competências e os estilos de aprendizagem na formação de professores nos âmbitos Brasileiro e Espanhol para a utilização pedagógica e didática do desenho do vídeo digital interativo com narrativas televisivas, em contextos interculturais, tem como meta iniciar uma pesquisa na área docente e que possa ampliar os referenciais identificados para outras iniciativas da formação do professor.

Os eixos que sustentam o projeto são transversais ao tema tecnologias e cultura. Além disso, oferecem outra visão sobre o uso de ambientes interativos no trabalho educativo, propõem um modelo e ampliam a literatura temática na área pedagógica.

O curso está em análise e pretende ser desenvolvido no ano de 2008, possibilitando a aplicação dos resultados da pesquisa desenvolvidos. Queremos colocar em debate a temática educação e tecnologias e a necessidade de compreensão das novas linguagens de interação e mediação para o processo de ensino e aprendizagem.

Referências

- Alonso, C. M. & Gallego, D. J. (2000). Aprendizaje y ordenador. Madrid: Dykinson.
- Alonso, C. M. & Gallego, D. J. (2004). Tecnologías de la información y la comunicación. Retrieved from: <http://dewey.uab.es/pmarques>, January 7, 2006
- Baudrillard, J. (1991). Simulacro e simulações. São Paulo: Relógio D`Água.
- Chauí, M. (2000). Convite a filosofia. São Paulo: Ática.
- Duart, J. M. & Sangra, A. (2000). Aprender en la virtualidad. Barcelona: Gedisa, 2000.
- Gallego, D. G. & Alonso, C. (1999). GALLEGO, D. G.; ALONSO, C. Multimedia en la web. Madrid: Dykinson.
- Gómez, M. V. (2004). Educação em rede: uma visão emancipadora. São Paulo: Cortez.
- Lévy, P. (1998). A ideografia dinâmica: rumo a uma imaginação artificial? São Paulo: Loyola, 1998.
- Lévy, P. (1996). O que é o virtual? São Paulo: Editora 34.
- Litwin, E. (2001). Tecnologia Educacional, Política, Histórias e Propostas (Ed.). Porto Alegre: Artmed.
- Litwin, E. (2001) Educação a Distância (Org.). Temas para o debate de uma nova agenda educativa. Porto Alegre: Artmed.
- Medina, A. R. & Domínguez, C. D. (2005). La formación del Profesorado ante los nuevos retos de la interculturalidad. In: Medina, A.R, et al. Interculturalidad: formación del profesorado y educación. Madrid: Pearson.
- Ondina, M. (2000). La aldea irreal: la sociedad del futuro y la revolución global. Madrid: Aguilar.
- Perrenoud, P. (1999). Construir competências desde a escola. Porto Alegre: Artmed.
- Perrenoud, P. & Thurler, M. G. (2002). As competências para ensinar no século XXI. Porto Alegre: Artmed.
- Tenório, R. M. (1998). Cérebros e computadores: a complementaridade analógico digital na informática e na educação. São Paulo: Escrituras.