

escola.livre

da Casa de Cultura Digital

escola.livre

da Casa de Cultura Digital

Laboratório Brasileiro de Cultura Digital

laboratorio.cd@gmail.com

<http://culturadigital.br/escolalivre/>

Líder executivo da organização: Rodrigo Savazoni

e-mail: rodrigossavazoni@gmail.com

contatos: (11) 3662-0571 (11) 8593-7320

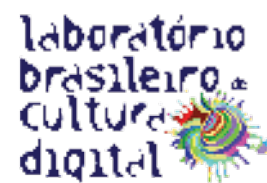
Responsável pelo Projeto: Luciana Scuarcialupi

e-mail: luciana@maracaeducacao.com.br

contatos: (11) 3662-1790 (11) 7692-5840

Rua Vitorino Carmilo, 453 casa II, Santa Cecília.

CEP: 01153-000. São Paulo SP



.resumo

As práticas emergentes de colaboração, compartilhamento e liberdade de criação impulsionadas pelas tecnologias digitais e pela comunicação em rede inspiraram a construção da Casa de Cultura Digital. Um espaço de troca de ideias e realização coletiva de projetos, onde o desafio é a busca de um modo de convivência e de convergência que respeite individualidades, diferenças e valorize as diversidades. Na perspectiva de que tais práticas e valores podem e devem inspirar novos modelos de produção, de relacionamento e de formação nasce a escola.livre. Trata-se da construção de um espaço de invenção de novas maneiras de refletir e produzir informação, conhecimento e cultura.

.apresentação

Cultura digital, sociedade da informação, cibercultura, revolução digital, era digital. São muitos os conceitos utilizados para demarcar esta época, quando as relações humanas são fortemente mediadas pelas tecnologias digitais. Quando Ministro da Cultura, Gilberto Gil adotou o termo “cultura digital”, por defender que a expressão “parte da idéia de que a revolução das tecnologias digitais é, em essência, cultural”. Segundo o sociólogo Sérgio Amadeu da Silveira, a cultura digital é a cultura da contemporaneidade. “Reunindo ciência e cultura, antes separadas pela dinâmica das sociedades industriais, centrada na digitalização crescente de toda a produção simbólica da humanidade, forjada na relação ambivalente entre o espaço e o ciberespaço, na alta velocidade das redes informacionais, no ideal de interatividade e de liberdade recombinante, nas práticas de simulação, na obra inacabada e em inteligências coletivas, a cultura digital é uma realidade de uma mudança de era” (2007).



O que leva à criação da Casa de Cultura Digital?

A era digital nos inspira a encontrar novas formas de pensar o mundo e as relações sociais. Em todas as esferas da vida social nos deparamos com inúmeras possibilidades (e realidades) de transformação profunda. São estas novas aberturas que motivaram a criação do Laboratório Brasileiro de Cultura Digital, organização não-governamental, e do cluster da Casa de Cultura Digital. Um é parte e consequência do outro.

A Casa é o espaço físico onde se reúnem indivíduos e grupos que juntos toparam o desafio de criar novas formas de se relacionar e produzir, coletiva ou individualmente, inseridos no mundo digital. O Laboratório é a interface política que extrapola este encontro que pretende propor debates e construir diálogos com a sociedade civil - organizada ou não -, governos, Estados, do Brasil e do mundo. A partir de então, discussões, reflexões e projetos estão sendo realizados coletivamente, reunindo não só as instituições que compõem a Casa, como também importantes parceiros.

Com o objetivo de tornar concreta as possibilidades de inovação e transformação a que a Casa e Laboratório se propõem, é criada a escola.livre, um novo espaço para pensar e produzir informação, conhecimento e cultura.

A escola - o que é, para quem, como funciona, por que e quando?

A cultura digital inspira uma nova estrutura gerencial e pedagógica para a escola.livre baseada nas próprias características das rede digitais: do compartilhamento, da colaboração, da apropriação, do remix, da liberdade. Princípios que serão adotados na organização de atividades formativas das mais variadas temáticas, para diversos públicos e em formatos a serem desenvolvidos. A escola.livre nasce sem receios de experimentar.

A escola.livre aposta numa espécie de pedagogia “pirtiupir” do remix. Que bebe na tradição, ou não. Que incorpora as inovações. Que desverticaliza a relação professor-aluno, onde todos distribuem e recebem conhecimento e são chamados a serem agentes transformadores no exercício de novas práticas educacionais.



O início das atividades da escola.livre está previsto para janeiro de 2010. Estará sediada em uma das casas da vila Parque Savoia, tombada pelo Patrimônio Histórico, na região da Barra Funda, em São Paulo, onde as empresas da Casa de Cultura Digital estão instaladas. Portanto, a escola.livre será um local de experimentação, trocas e diálogo constante com novas frentes de pesquisa e projetos desenvolvidos pela Casa e pelo Laboratório Brasileiro de Cultura Digital. Um processo colaborativo importante para novas descobertas - inclusive pedagógicas.

.contexto

A expansão da internet - sob forte influência da cultura hacker - difundiu os valores de colaboração, compartilhamento e liberdade de criação. Tais valores têm ganhado práticas presenciais de compartilhamento como a expansão de telecentros, de oficinas de metareciclagem, de pontos de cultura (Silveira, 2007), de MediaLabs, de clusters e de hubs espalhados pelo mundo (Cabral, 2009). Na região da Barra Funda, no centro de São Paulo, numa vila fiorentina tombada pelo Patrimônio Histórico, foi inaugurada, em junho de 2009, a Casa de Cultura Digital, “um espaço de troca, por onde circulam idéias, projetos, pessoas e organizações, tentando encontrar um modo de convivência e de convergência que respeite as individualidades, as diferenças, as diversidades. Pra quem acredita que o digital é algo mais do que uma mudança estética. “ (Deak, 2009)

Desde então, cerca de 40 pessoas, entre acadêmicos, ativistas da cibercultura, jornalistas, educadores, artistas, especialistas em redes sociais, ambientalistas e produtores culturais, trabalham de maneira individual e coletiva no inspirador ambiente de árvores frondosas, gárgulas, roseiras e colunas torneadas. Hoje, compartilham o desejo de imprimir as possibilidades de colaboração e de transformação, ampliadas pelos usos do digital, nove organizações:

- o Laboratório Brasileiro de Cultura Digital;
- a Garapa, produtora multimídia;
- a Fli Multimídia, empresa de estratégias em comunicação digital;
- a Beijo Técnico, produtora cultural;
- a Maracá - educação e tecnologias;

- a Gasosa, produtora cultural;
- a Nunklaki Comunicações, que desenvolve projetos de comunicação na web;
- a Esfera, que coordena projetos de comunicação, política e novas tecnologias;
- o VJ Pixel;
- a Veredas, ONG dedicada à arte, ao meio-ambiente, à educação e à tecnologia.

Ao longo deste breve período, vários projetos e ações já foram realizados e reconhecidos. Entre eles:

- O Fórum da Cultura Digital Brasileira, proposto pelo Ministério da Cultura e pela Rede Nacional de Ensino e Pesquisa, e envolveu a maior parte dos membros da Casa de Cultura Digital: a Fli Multímídia e o Laboratório Brasileiro de Cultura Digital, que lideraram o processo desde sua formulação; a Beijo Técnico Produções Artísticas, produtora do evento; a ong Veredas, responsável pela redução de impactos ambientais; e outros membros que, individualmente, participaram da organização e da curadoria dos debates.
- Thiago Carrapatoso, diretor da Veredas, foi selecionado pela Bolsa Funarte de Produção Crítica sobre Conteúdos Artísticos em Mídias Digitais.
- Hack Day e Transparência Camp, eventos organizados pela Esfera que promovem a apropriação de banco de dados públicos para gerar transparência de processos governamentais na rede, se consolidaram reunindo programadores e ganhando reconhecimento pelo setor público, como o governo do Estado de São Paulo.
- Projeto do selo editorial da Casa de Cultura Digital, com a publicação do primeiro volume da coleção Outras Coisas, de livros de debates contemporâneos e bem-humorados. O projeto é resultado de uma parceria da Beijo Técnico, com a Maracá - educação e tecnologias e a Gasosa Comunicações, com apoio da Imprensa Oficial.
- Realização do encontro Cibercultura 10+10. O Laboratório Brasileiro de Cultura Digital, com patrocínio da CPFLCultura e apoio da Prefeitura Municipal de Santos, reuniu em outubro deste ano, Pierre Lévy, Gilberto Gil, André Lemos, Laymert García, José Murilo Jr, Cláudio Prado e Sérgio Amadeu para debater a cibercultura, suas consequências e seu futuro. O debate trouxe inovações estéticas e de formato, ao ser transmitido ao vivo pela internet, ao trazer a participação dos internautas para o palco, ao exibir um canal de bate-papo com o qual os convidados passaram a dialogar e ao promover, instantaneamente, o remix ao vivo de todas as informações produzidas. Esta experiência espalhou-se pela rede, criando diferentes camadas de informação.

- Projeto Cidade Comunicadora. A Fundação Ford aprovou o projeto proposto pelo Laboratório Brasileiro de Cultura Digital que contempla a articulação de uma rede entre as cidades digitais, a produção de um seminário e a publicação de uma cartilha - com o objetivo de qualificar o uso da internet nos municípios digitais, para fortalecer as relações sociais e o exercício da cidadania.

Além de tantas realizações, a Casa de Cultura Digital tem se mostrado como espaço aglutinador de reflexões e projetos de parceiros como a Wikimedia Foundation, o Projeto Mozilla, o coletivo Intervezes, o grupo espanhol ZZZinc, a Universidade de São Paulo, a Faculdade Cásper Líbero, o SESC e representantes dos governos federal, estadual e municipal.

.justificativa

A revolução tecnológica, centrada nas tecnologias da informação, que está remodelando a base material da sociedade em ritmo acelerado (Castells, 1999: 21), não tem gerado transformações significativas na educação (Pretto, 1999: 78). Nas escolas regulares, universidades e até nos chamados cursos livres, as propostas de ensino-aprendizagem estão centradas no professor-fornecedor que transfere conhecimento aos alunos-consumidores. Nelson Pretto, professor da Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia, vislumbra “possibilidades de organização em rede, com apropriação criativa dos meios tecnológicos de produção de informação, acompanhado de um forte repensar de valores, práticas e modos de ser, pensar e agir da sociedade, o que implica efetiva possibilidade de transformação social” (Pretto, 2008: 82).

Construir e experimentar novos modelos de produção e transmissão do conhecimento é essencial para encarar os desafios desta nova era. Para tanto, práticas emergentes do mundo digital se apresentam como bons exemplos. O movimento do software livre, que tem como características fundamentais a colaboração e o trabalho em rede, é apresentado por Nelson Pretto como estimulador da introdução de uma lógica colaborativa essencial à educação (2008: 82).



Yochai Benkler, professor da Universidade de Yale, afirma que as práticas colaborativas que acontecem fora do mercado podem motivar mais esforços e permitir que pessoas criativas trabalhem com a informação de maneira mais eficiente do que costuma acontecer no mercado. "O resultado é um próspero setor não-mercadológico de informação, conhecimento e produção cultural, baseado no ambiente de rede, e aplicado a qualquer coisa que os indivíduos a ele conectados podem imaginar" (2006: 7).

Inspiradora também é a arquitetura de rede P2P (peer-to-peer), normalmente constituída por computadores ou outros tipos de unidades de processamento¹, que não possui papel fixo de cliente ou servidor (apesar de terem capacidades diferentes, cada nó assume um papel dependendo da transação iniciada ou recebida de um par da mesma rede). Ela convida a imaginar um espaço de ensino-aprendizagem onde cada participante assume o papel de professor ou aluno, dependendo do desenrolar de cada processo formativo.

Uma revolução desta ordem nos modelos tradicionais de ensino-aprendizagem evocam a proposta pedagógica de Celestin Freinet, segundo a qual, "os mecanismos de saber-poder disciplinar podem ser superados na medida em que as relações educativas subvertem os mecanismos disciplinares de distribuição espacial, de controle das atividades, de programação e articulação dos trabalhos, assim como os procedimentos de vigilância, punição e exame" (Fleuri, 1996). Em sua proposta de educação pelo trabalho, Freinet coloca o interesse do aprendiz como ponto central da produção de conhecimento. Desta maneira, a escola "deverá então adaptar não só as suas dependências, programas e horários, mas também os seus instrumentos de trabalho e técnicas, às conquistas essenciais do progresso na nossa época" (Freinet, 1973: 28).

Mas a escolha por métodos tradicionais ou a busca por alternativas criativas nos processos educativos não deve ser aleatória ou infundada. Ela faz parte de um projeto político-pedagógico que deve ser construído a partir de um projeto coletivo (Silva, 2000: 28). Tal projeto deve considerar as finalidades da escola, a estrutura organizacional, o currículo, o tempo escolar, o processo de decisão, as relações de trabalho, a avaliação (Veiga, 1995: 22). Além de tais definições pedagógicas e de ordem prática, o papel político da escola deve ser debatido e definido no coletivo.

E como pensar o papel político da escola sem refletir sobre a realidade política do país? Inúmeros autores da sociologia e da teoria política serão valiosos auxílios em tal tarefa. Mas um bom início é proposto pelo educador Paulo Freire, ao analisar o que chama de antinomia fundamental da nossa sociedade: "de um lado, a inexperiência democrática, formada e



desenvolvida nas linhas típicas de nossa colonização e, de outro, a imersão do povo na vida pública nacional, provocada pela industrialização do país” (FREIRE, 1957: 26). Ele resgata Hélio Jaguaribe para afirmar que a educação é fundamental para aumentar o grau de consciência dos brasileiros dos problemas de seu tempo e de seu espaço. Em Educação como Prática da Liberdade, de 1974, alerta: “Não há nada que mais contradiga e comprometa a emersão popular do que uma educação que não jogue o educando às experiências do debate e da análise dos problemas e que não lhe propicie condições de verdadeira participação. Vale dizer, uma educação que longe de se identificar com o novo clima para ajudar o esforço de democratização, intensifique a nossa inexperiência democrática, alimentando-a” (1974: 93). Assim, independentemente das escolhas metodológicas que balizem a construção da escola, é necessário atentar para sua capacidade democrática e transformadora.

.objetivos

Geral

Construir um espaço de reflexão e produção de informação, conhecimento e cultura, baseado nas práticas colaborativas da cultura digital, testando na proposta pedagógica e nas relações entre os pares (que assumem o papel de educadores e educandos) os limites, contradições e benefícios da arquitetura distribuída de rede nos processos formativos.

Específicos

1. Pesquisar, compartilhar e promover reflexões entre os membros do Laboratório acerca dos objetivos e características da escola.livre;
2. Sistematizar a reflexão coletiva em documentos pedagógicos. A saber:
 - A. proposta político-pedagógica,
 - B. regimento escolar e
 - C. definição de espaços e ambientes presenciais da escola;



3. Definir a grade de atividades dos primeiros seis meses;
4. Estruturar o espaço físico da escola.livre, bem como a contratação de seus funcionários, e manutenção do primeiro ano desta infra-estrutura;
5. Propor novos arranjos produtivos que assegurem à escola.livre a condição de ser sustentável financeiramente, sem excluir participantes que não possam pagar por sua formação;
6. Buscar maneiras de integrar a escola.livre a outros grupos e instituições da Barra Funda/Santa Cecília, construindo relações de troca entre os que participam da escola.livre e os que vivem ou trabalham em seu entorno.

.metodologia

A primeira etapa do projeto envolve a contratação de uma das empresas da Casa de Cultura Digital, a Maracá - educação e tecnologias, para uma consultoria que tem como objetivo envolver os membros da Casa na construção das diretrizes filosóficas da escola.livre, sistematizar essas diretrizes em documentos e acompanhar sua construção e os seis primeiros meses de funcionamento da escola. Serão atividades dessa consultoria:

1. Pesquisar, compartilhar e promover reflexões entre os membros da Casa acerca dos objetivos e características da escola.livre;

A. realização e divulgação de entrevistas com os membros da Casa de Cultura Digital, especialistas em educação e intelectuais de diferentes áreas sobre espaços de ensino/aprendizagem e outros temas-chaves no planejamento da escola como: o papel político da escola.livre; a organização de seus processos decisórios; quais são os atores e quais papéis desempenham nessa construção; qual será a forma de contratação daqueles que trabalharão na escola.livre; como garantir e mensurar a qualidade dos cursos e atividades entre outros;

B. levantamento bibliográfico de artigos, entrevistas, reportagens, livros, dissertações e teses;

C. estratégias para a articulação dos membros da Casa para a reflexão coletiva

e para a definição de mecanismos práticos que assegurem a qualidade dos cursos;

D. documentação e divulgação dessas ações (em um blog), para que sejam replicáveis.

2. Elaborar o projeto da escola;

A. sistematizar a reflexão coletiva nos seguintes documentos pedagógicos:

1. proposta político-pedagógica,
2. regimento escolar e
3. definição de espaços e ambientes presenciais da escola;

B. sintetizar os documentos pedagógicos em textos e apresentações acessíveis a possíveis parceiros, alunos, professores e comunidade escolar.

3. Propor a grade de atividades dos primeiros seis meses;

A segunda etapa do projeto envolverá a compra de móveis e equipamentos para a estruturação física da escola.livre assim como a contratação de:

1. pessoas: gestor, secretária e faxineira;
2. serviços: criação do site da escola.livre, divulgação dos cursos e atividades, e infra-estrutura (como conexão, telefonia, máquinas de cartões etc).

Na terceira etapa a escola.livre já estará com atividades formativas em andamento. Será tempo de acompanhar a implementação das propostas e conduzir possíveis mudanças e rearranjos.

Por fim, a quarta etapa inclui o mapeamento e o contato com colaboradores, parceiros, apoiadores e alunos; assim como a proposição de maneiras de integrar a escola.livre a outros grupos e instituições da Barra Funda/ Santa Cecília.



.cronograma

Meses (2009 - 2010)	Etapas			
	Primeira	Segunda	Terceira	Quarta
Dezembro	X	X	X	
Janeiro	X	X	X	X
Fevereiro	X		X	X
Março	X		X	X
Abril	X		X	X
Maio	X		X	X
Junho			X	X
Julho			X	X
Agosto			X	X
Setembro			X	X
Outubro			X	X
Novembro			X	X

.orçamento

Investimento inicial da escola			
Itens de Despesa	Valor unitário	Multiplicador	Total
1.MOBILIÁRIO			R\$ 7.580,00
Carteira Universitária	R\$ 100,00	20	R\$ 2.000,00
Cadeira (10 para uma sala, 1 para gestor, 1 para secretária, 3 reservas)	R\$ 90,00	15	R\$ 1.350,00
Mesa	doação Oboré	6	R\$ 0,00
Lousa	R\$ 150,00	4	R\$ 600,00
Mural	R\$ 50,00	1	R\$ 50,00
Cortina	R\$ 150,00	3	R\$ 450,00
Lustre	R\$ 100,00	3	R\$ 300,00
Armário	R\$ 500,00	1	R\$ 500,00
Arquivo	R\$ 300,00	1	R\$ 300,00
Gaveteiro	doação Oboré	1	R\$ 0,00
Estante	doação Oboré	5	R\$ 0,00
Mesa Modular (círculo)	R\$ 1.000,00	1	R\$ 1.000,00
Puff	R\$ 100,00	3	R\$ 300,00
Sofá	R\$ 500,00	1	R\$ 500,00
Poltrona	R\$ 300,00	2	R\$ 600,00
Mouse-pad	R\$ 10,00	13	R\$ 130,00
Suporte para projetor	R\$ 150,00	2	R\$ 300,00
Decoração (objetos, plantas, cenário)	R\$ 1.000,00	1	R\$ 1.000,00
Louças	R\$ 200,00	1	R\$ 200,00
2. EQUIPAMENTOS			R\$ 43.490,00
Servidor	R\$ 2.500,00	1	R\$ 2.500,00
Desktop (10 para alunos, 2 para salas, 1 para secretária)	R\$ 1.500,00	13	R\$ 19.500,00
Notebook (5 para alunos, 1 para gestor)	R\$ 1.500,00	6	R\$ 9.000,00
Projetor	R\$ 2.000,00	2	R\$ 4.000,00
Telas	R\$ 300,00	2	R\$ 600,00
Ar-condicionado portátil	R\$ 1.500,00	2	R\$ 3.000,00
Ventilador	R\$ 200,00	2	R\$ 400,00
Extensões/ adaptadores	R\$ 15,00	10	R\$ 150,00
Telefone	R\$ 170,00	2	R\$ 340,00
Multifuncional potente	R\$ 3.000,00	1	R\$ 3.000,00
Bebedouro	R\$ 500,00	2	R\$ 1.000,00
3. LIVROS			R\$ 5.000,00
Para a biblioteca	R\$ 50	100	R\$ 5.000,00
TOTAL DO INVESTIMENTO INICIAL PARA A ESCOLA			R\$ 56.070,00

Despesas fixas do primeiro ano da escola			
Itens de Despesa	Valor	Multiplicador	Total
1. INFRA-ESTRUTURA	R\$ 2700	12 meses	R\$ 32400
Aluguel + Condomínio	R\$ 1500	12	R\$ 18000
Luz	R\$ 400	12	R\$ 4800
Água	R\$ 200	12	R\$ 2400
Telefone	R\$ 300	12	R\$ 3600
Conexão	R\$ 300	12	R\$ 3600
2. RECURSOS HUMANOS	R\$ 10725	---	R\$ 118025
Gestor (salário bruto de 4.000)	R\$ 6000	14	R\$ 84000
Secretária (salário bruto de 2.000)	R\$ 3000	14	R\$ 28000
Faxineira/ Copeira (salário mínimo por meio período)	R\$ 600	14	R\$ 8400
Contador	R\$ 125	13	R\$ 1625
Consultoria	R\$ 4000	6	R\$ 24000
3. OUTRAS DESPESAS	R\$ 1400	12	R\$ 16800
Material de escritório	R\$ 400	12	R\$ 4800
Material de limpeza	R\$ 400	12	R\$ 4800
Café	R\$ 400	12	R\$ 4800
Manutenção/imprevistos	R\$ 200	12	R\$ 2400
TOTAL DE DESPESAS MENSAS PARA MANUTENÇÃO DA ESCOLA	R\$ 14825		R\$ 167225

.instituição proponente

O Laboratório Brasileiro de Cultura Digital foi fundado no dia 21 de agosto de 2008 para institucionalizar, em uma ONG (organização-não-governamental), a conceituação e as ações de Cultura Digital desenvolvidos, desde 2003, por ativistas e organizações da sociedade civil em parceria com o Ministério da Cultura Brasileiro. No Laboratório, são debatidas e experimentadas novas maneiras de lidar com a vida a partir das reflexões geradas pelos usos das tecnologias digitais. São experiências que invadem os campos da economia, da produção de conteúdo e da educação.

Presidido por Cláudio Prado e dirigido por Rodrigo Savazoni, o Laboratório Brasileiro de Cultura Digital está alterando parte de seu estatuto e ata com o objetivo de incluir como associados todos os integrantes da Casa de Cultura Digital. Assim, o Laboratório é um dos membros da Casa, e a própria Casa está, de certa forma, dentro do Laboratório.

.titulação da coordenadora

Luciana Scuarcialupi é membro-fundadora do Laboratório Brasileiro de Cultura Digital, é sócia, ao lado de Bianca Santana, da empresa Maracá - educação e tecnologias (www.maracaeducacao.com.br). Jornalista formada pela Faculdade Casper Líbero e Cientista Social pela Universidade de São Paulo, participa da equipe de gestão e articulação nacional do Projeto de Integração de Políticas de Inclusão Digital - Ação Cultura Digital do Programa Cultura Viva e Projeto Casa Brasil do Ministério da Cultura até agosto de 2009. Foi repórter especial da Editora Abril, onde também desenvolveu projetos para a Internet, atuando nas áreas de tecnologia, arquitetura da informação e interfaces. Coordenou a execução de produtos educacionais multimídia na Editora Moderna, gerenciando uma equipe de editores, colaboradores e programadores. Como pesquisadora, desenvolveu, no Centro Brasileiro de Planejamento e Análise (Cebap), o projeto Policy Oriented Dissemination Strategy, em parceria com o Centre for the Future State no Institute of Development Studies (IDS) da University of Sussex, Reino Unido. É colaboradora, na área de Educação, do Portal Educar para Crescer, da Editora Abril.

.referências bibliográficas

BENKLER, Yochai. **The Wealth of Networks: how social production transform markets and freedom**. Yale University Press, 2006.

CABRAL, Rafael. **Casa de Cultura Digital 2.0 (quase) inaugurada em São Paulo**. Reportagem publicada no blog do Link, 10/07/2009. Disponível em: http://blog.estadao.com.br/blog/link/?title=casa_de_cultura_2_0&more=1&c=1&tb=1&pb=1

CASTELLS. Manuel. **A Sociedade em Rede**. São Paulo, Paz e Terra, 1999.

DEAK, André. **Casa de Cultura Digital: utopias reunidas**. Post publicado no blog do autor. Disponível em: <http://www.andredeak.com.br/2009/07/05/casa-da-cultura-digital-utopias-reunidas/>

FLEURI, Reinaldo Matias. **Freinet: confronto com o poder disciplinar**. In ELIAS, Marisa Del Cioppo, org. *Pedagogia Freinet: Teoria e Prática*. Campinas, SP, 1996.

FREINET, C. **Para uma escola do povo**. Lisboa, Editorial Presença, 1973.

FREIRE, Paulo. **Educação e atualidade brasileira**. São Paulo, Editora Cortez e Instituto Paulo Freire, 1957.

GIL, Gilberto. **Aula magna proferida na Universidade de São Paulo**, 2004.

Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/site/2004/08/10/ministro-da-cultura-gilberto-gil-em-aula-magna-na-universidade-de-sao-paulo-usp/>

_____. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1974.

PRETTO, Nelson de Luca. **Cultura digital e educação: redes já!** In PRETTO, N e SILVEIRA, S. A. (org). *Além das redes de colaboração: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder*. Salvador, Edufba, 2008.

_____. **Educação e inovação tecnológica: um olhar sobre as políticas públicas brasileiras**. Trabalho apresentado na XX Reunião Anual da ANPEd, Caxambu, setembro de 1997. *Revista Brasileira de Educação*, nº 11, mai/jun/jul/ago, 1999.

SILVA, Ana Célia Bahia. **Projeto Pedagógico: instrumento de gestão e mudança**. Belém, Unama, 2000.

SILVEIRA, Sergio Amadeu e associados. **Diversidade digital e cultura: versão final**. Texto levado ao "Seminário Internacional sobre Diversidade Cultural: práticas e perspectivas", organizado pelo Ministério da Cultura em parceria com a Organização dos Estados Americanos, Brasília, 2007. Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/site/2007/06/20/diversidade-digital-e-cultura-por-sergio-amadeu-e-associados/>

VEIGA, Ilma Passos Alencastro. **Projeto político-pedagógico da escola: Uma construção possível**. Campinas, Papirus, 1995.

¹ Verbete P2P da Wikipedia: <http://pt.wikipedia.org/wiki/P2P>.