

## LETRAMENTO E DEMOCRACIA DIGITAL: UMA APROXIMAÇÃO TEÓRICA COM BASE NO PROINFO

Tenaflae da Silva Lordêlo<sup>1</sup>

**Resumo:** Na rede pública de educação no Brasil, a tecnologia para a prática pedagógica vem sendo orientada pela Secretaria de Educação a Distância do Ministério da Educação, através do Programa Nacional de Tecnologia Educacional (ProInfo). O projeto tem como objetivo promover o uso pedagógico das novas tecnologias de informação e comunicação, equipando escolas públicas de ensino fundamental e médio com computadores e promovendo a capacitação para os educadores. A proposta do presente artigo é realizar um estudo do processo de letramento digital no ensino fundamental e médio, em escolas públicas no Brasil, com especial atenção às oportunidades e limites do ProInfo. Como uma política educacional calcada em uma indumentária tecnológica, espera-se um maior incentivo na participação colaborativa na construção do saber, de um cidadão mais letrado, frente às necessidades da democracia digital. Assim, por mais que as novas tecnologias ofereçam oportunidades de participação na esfera política e nas práticas pedagógicas na educação, tais oportunidades serão aproveitadas possivelmente se houver uma perspectiva de direcionamento, em políticas públicas como o ProInfo, disposto (ou forçado) a conciliar educação e política.

**Palavras-Chave:** Tecnologia; Educação; Política.

## LITERACY AND DIGITAL DEMOCRACY: A THEORETICAL APPROACH BASED ON PROINFO

**Abstract:** In public education in Brazil, the technology for teaching practice has been guided by the Department of Distance Education of the Ministry of Education, through the National Program of Educational Technology (ProInfo). The project aims to promote the pedagogical use of new information and communication technologies, equipping public schools of primary and secondary schools with computers and promoting training for educators. The purpose of this paper is to study the process of digital literacy in elementary and secondary education in public schools in Brazil, with special attention to the opportunities and limits of ProInfo. As an education policy grounded in a clothing technology, we expect a possible increment of participation in the collaborative construction of knowledge, a citizen's most literate, compared to the needs of digital democracy. So, as much as new technologies offer opportunities for participation in the political and pedagogical practices in education, such opportunities will be seized if there is possibly a perspective direction in public policy as ProInfo, willing (or forced) to combine education and policy.

**Keywords:** Technology; Education; Politics.

---

<sup>1</sup> Mestre em Comunicação e Cultura Contemporânea pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). E-mail: tenaflae@gmail.com.

## 1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, os avanços tecnológicos estão reorganizando as práticas sociais, educacionais e a própria noção de democracia (no sentido de justiça política), a partir da adoção, nas práticas pedagógicas, das novas tecnologias da informação e comunicação, configuradas por meio de uma linguagem hipermidiática. Estudos e publicações descrevem e registram as possibilidades, em especial as cognitivas, produzidas pelas infra-estruturas computacionais de linguagem hipermidiática no processo de ensino-aprendizagem.

A indumentária tecnológica, para a prática pedagógica, na rede pública de educação no Brasil, vem sendo orientada, desde 1997, pela Secretaria de Educação a Distância do Ministério da Educação, através do Programa Nacional de Tecnologia Educacional (ProInfo), projeto que tem o objetivo de promover o uso pedagógico das novas tecnologias, equipando escolas públicas, de ensino fundamental e médio (1º ao 9º ano), com computadores e promovendo a capacitação para os educadores. A base da política do MEC, para o ProInfo, é comprar, distribuir e instalar laboratórios de informática nas escolas públicas. Em contrapartida, os governos locais (prefeituras e governos estaduais) devem providenciar a infraestrutura das escolas.

O ProInfo é um programa educacional fruto da Portaria nº 522/MEC, de 9 de abril de 1997, que se divide em duas formas de atuação: o ProInfo Urbano e Rural. Nesse projeto, os municípios ou os estados da federação fazem uma adesão de acordo com as diretrizes do programa, fator imprescindível para o recebimento dos laboratórios. Em seguida, é realizado um cadastro dos prefeitos no sistema do MEC. O rigor visa à seleção das escolas ProInfo por normativas do próprio Ministério da Educação.

Assim, a proposta do presente artigo, é um estudo do processo de letramento digital no ensino fundamental e médio, em escolas públicas no Brasil, com especial atenção as oportunidades e limites do ProInfo. Desta forma, considera-se o programa como uma política educacional calcada em uma indumentária tecnológica, que podem incrementar a participação colaborativa na construção do saber, alimentando as expectativas de um cidadão mais letrado, frente à democracia digital.

Nos últimos anos, os estudos e publicações relacionados às novas tecnologias aplicadas às práticas pedagógicas visam identificar e compreender as possibilidades cognitivas produzidas pelas infra-estruturas tecnológicas nas atividades das instituições educacionais, e a necessidade de incrementar as práticas pedagógicas de forma colaborativa

na construção do saber, possibilitando um cidadão mais participativo, em sistemas democráticos. Desta maneira, o estudo sobre os recursos tecnológicos de ensino-aprendizagem como oportunidades, processo colaborativo e linguagem hipermidiática, como modeladores do indivíduo, necessitam de um recorte temático específico para conferir consistência ao problema proposto e ao esforço em se encaminhar soluções para algumas questões. De forma a colaborar com a ampliação da literatura em torno da aplicação das práticas pedagógicas em ensino fundamental e médio, abrindo caminhos para uma qualificada e eficaz aplicação de novas tecnologias, no ensino-aprendizagem em escolas públicas.

A possibilidade de aplicação da infra-estrutura tecnológica, de linguagem hipertextual, para a prática educacional gira ao redor da ideia de converter tais ferramentas e recursos em instrumentos de letramento digital, como componente diferencial de ensino-aprendizagem na formação do indivíduo, cidadão de um sistema político. O letramento digital se baseia no uso adequado das novas tecnologias aplicadas ao processo pedagógico, compreendido por meio de três aspectos básicos.

O primeiro aspecto é o controle do funcionamento dos dispositivos técnicos digitais pautados nas oportunidades de acesso as ferramentas e no desenvolvimento das habilidades para o uso dos recursos, na atividade de educadores e estudantes, criando um ambiente colaborativo e interativo. Contudo nas escolas públicas “uma abordagem interativa no ensino, proposta pelas mais recentes teorias lingüísticas ainda não atingiu a formação básica” (DUARTE, 2006, p. 156). Visto que para o pleno controle dos dispositivos digitais, “não basta levar os alunos para um laboratório de informática e pedir para que digitem uma redação no *Word* ou deixá-los pesquisar um tema na internet sem supervisão” (XAVIER, 2005).

O segundo aspecto é a transformação da informação bruta em conhecimento útil. A internet, como um conglomerado de redes em escala mundial interligadas, por meio de um esquema técnico denominado Protocolo de Internet – (IP), gera um quantitativo de dados de escala computacional. A transformação destes dados em informação e conhecimento a partir de processos educacionais colaborativos de viés (re)construtivista permite um desenvolvimento tanto do sujeito individualmente como também colabora para integrá-lo social e politicamente (XAVIER, 2007).

O terceiro aspecto é organizar e formatar o processo de aprendizagem de forma contínua. Na perspectiva de Piaget (1993) as estruturas cognitivas se desenvolvem conforme o uso. Assim a inteligência é vista como uma experiência cumulativa: quanto mais se aprende,

mais é possível aprender. Em “A linguagem e o pensamento na criança” e em “O desenvolvimento do símbolo na criança”, Piaget estuda a origem dos elementos da comunicação a partir da gênese do conhecimento. Dessa forma, o desenvolvimento das estruturas cognitivas do indivíduo está ligado à comunicação. O ato de falar pressupõe o compartilhamento de experiências adquiridas no conhecimento da realidade, transformado em um “conjunto de sons vinculados a imagens e a conceitos formados na mente individual e, somente a partir de então, expresso para ser novamente adquirido, por outro ser humano, em processo semelhante” (MARTINO, 2009, p. 101).

Por meio do ProInfo, a Secretaria de Educação a Distância do MEC, em princípio, atende ao aspecto de acesso e controle aos dispositivos técnicos digitais, ao promover a distribuição de computadores para as escolas públicas e cursos de capacitação para educadores. Contudo é preciso adequar a aplicação das novas tecnologias para o ensino considerando a criança como ser construtor de sua história e sujeito nas relações sociais e políticas. Assim o letramento digital eficaz concretizar-se-á à medida que a prática pedagógica da escola contempla a concepção de linguagem, na aplicação de recursos tecnológicos, como interação social, berço ou porta das relações políticas, e, conseqüentemente, o texto como o ponto de partida para o estudo do ser e da sua cidadania (AMARAL; DUARTE, 2007).

Para Pierre Bourdieu (1996), as trocas lingüísticas formam as relações de poder simbólico definidoras das condições de produção e de recepção do indivíduo, estabelecendo seus limites e possibilidades na interação social e política. Michel Foucault (1989) reforça que a interação social é pautada pelas relações de poder, as quais se reproduzem nos textos e discursos na medida em que os fluxos de comunicação dentro de uma sociedade são responsáveis por abrir/fechar as portas do conhecimento e, por conseguinte, do poder, na cidadania plena.

A condição cidadã de uma criança se desenvolve por meio de processos construtivos a partir dos elementos sociais, econômicos, culturais e políticos de uma determinada sociedade, num dado tempo e espaço. Assim, “a representação da criança é socialmente determinada, uma vez que exprime as aspirações e as recusas da sociedade e dos adultos que nela vivem” (CHARLOT, 1986, p. 108). Bernard Lahire aponta que o sujeito é produto de experiências de socialização em contextos múltiplos e variados. A ordem moral doméstica pode direcionar um comportamento infantil positivo ou negativo em relações à escola. Noções de comportamento, respeito às regras, esforço e perseverança são aspectos desenvolvidos na família que acabam

auxiliando um bom ou mal letramento. Assim, a estrutura cognitiva que é desenvolvida junto à família pode estar de acordo com aquela que é requerida pela escola, visto que a sociedade é formada por vários ambientes e instituições (LAHIRE, 1997).

Entretanto, o uso de tecnologia de forma inadequada em sala de aula, sem considerar a condição cidadã do estudante, pode limitar o desenvolvimento das estruturas cognitivas dos mesmos e sua possibilidade de participação política. Essa questão se agrava à medida que o educador, personagem central na identificação das condições de cidadania dos estudantes, converte-se de professor ativo, em passivo tutor/aplicador de materiais didáticos, tendo como principal compromisso controlar o tempo de contato do aprendiz com os materiais multimídias previamente selecionados (GERALDI, 1997). Assim, privilegiando a quantidade em detrimento da qualidade dos processos pedagógicos, o educador passa a servir ao jogo hegemônico das classes dominantes e limita o desenvolvimento dos estudantes e a eficácia das novas tecnologias na educação, formadora de cidadãos (CHARLOT, 1986).

## **2 CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DAS NOVAS TECNOLOGIAS**

As características técnicas das novas tecnologias permitem uma utilização multimídia de seus recursos. Tal característica refere-se à convergência dos formatos das mídias tradicionais (texto, imagem, vídeo e som) na disponibilização de ferramentas digitais para as práticas pedagógicas, por meio das características: interatividade, hipertextualidade e memória.

A interatividade é o recurso normalmente reconhecido como característica necessária para as novas tecnologias possibilitarem uma alternativa para a interação entre educadores e estudantes. A informação digital, organizada para possibilitar a interatividade, possui o potencial de fazer com que o estudante se sinta mais diretamente pertencente ao processo de construção do conhecimento, por meio de navegação hipertextual (LÉVY, 2004).

Outra característica relevante das novas tecnologias é a hipertextualidade. A construção de caminhos por meios de *links* possibilita a interconexão de informações com profundidade e contextualização. A construção de informação por uma navegação hipertextual colabora para a formação de um conteúdo personalizado, atendendo as individualidades dos estudantes, e seus anseios sociais.

A memória, por meio de bancos de dados, faz dos recursos digitais uma forma técnica e economicamente viável de acumular informações diferentes de qualquer prática pedagógica anterior. A memória nas novas tecnologias é dinâmica e em expansão, em virtude da

característica de instantaneidade ou atualização contínua, o que possibilita o acompanhamento contínuo em torno do desenvolvimento dos assuntos de maior interesse por parte dos alunos.

Por meio da ação colaborativa dos multi-usuários operando os conteúdos abertos disponíveis nas novas tecnologias, segundo André Lemos, ocorre uma “utilização criativa dos conteúdos”. Dessa maneira, configuram-se “[...] estruturas de inscrição subjetiva na dimensão amorfa do cotidiano, formas de leitura e de escrita, formas de virtualização e de atualização sucessivas” (LEMOS, 2002).

Todos estes elementos da interatividade descritos, em sua totalidade, ressaltam seu aspecto dinâmico e participativo, pois não existem regras ou dimensões físicas, já que a interatividade está aberta à manipulação, em caráter não-linear. Dessa maneira, combinam dados de diversos tempos e culturas em várias possibilidades de expressão, permitindo a partilha e a personalização ou customização de conteúdos e até mesmo ferramentas, disponíveis para ampliar a relação da sociedade e as instituições de produção do conhecimento e do sistema político.

A interatividade é um elemento técnico fundamental pertencente às novas tecnologias que é aplicado à prática educacional basicamente por meio de dois aspectos: a) A construção do saber como uma prática social que está sempre se reinventando por meio da interação colaborativa entre educadores e estudantes, necessitando de recursos que ampliem as estruturas cognitivas do indivíduo. A interatividade, na perspectiva de André Lemos (2002), possibilitaria a utilização das informações nas novas tecnologias, permitindo uma utilização criativa dos conteúdos pelos indivíduos e pelos educadores. Assim, pode-se considerar a interatividade como a condição essencial para o desenvolvimento de projetos pedagógicos hipermediáticos; b) O segundo ponto é a possibilidade de viabilizar uma maior interação dos estudantes nos processos colaborativos de construção do saber. Além de permitir a contínua agregação de novos agentes sociais no processo, porque a presença de novos atores sociais permite o cruzamento de novos dados de diversos tempos, locais e culturas em várias possibilidades de expressão em sociedades complexas.

### **3 UMA DÍVIDA SOCIAL ANTIGA**

Embora algumas perspectivas se abram existe um passado, que recai como uma dívida na relação educação e democracia: a questão do homem letrado. O primeiro elemento constituinte de Estado democrático é a situação do cidadão. O qual está, em sua maioria,

excluído dos processos de tomada de decisão, muitas vezes, não é nem por ausência de canais participativos, mas por uma especialização dos temas a serem tratados na condução da coisa pública, que lhe falta o conhecimento especializado, fruto de processos aprisionadores de educação ou mesmo de exclusão educacional. Assim, permitindo que os temas, referentes à coisa pública, sejam tratados por especialista ou representante deste mesmo cidadão que Bobbio (2006) chamou de cidadão não-educado, ou não-letrado, no sentido de não educado para governar. E, sobre esta questão, John Stuart Mill, no livro “Considerações sobre o governo representativo”, ao dividir os cidadãos em ativos e passivos, aponta que os governantes preferem os segundos aos primeiros, pois é mais fácil dominar súditos dóceis ou indiferentes.

Em tese, este é o primeiro ponto que uma política educacional como o ProInfo deve tentar minimizar, visto o tamanho da dívida histórica. Caso este “fantasma do passado” venha ser exorcizado, espera-se que ocorra um fortalecimento das bases de uma democracia por meio de instrumentos tecnológicos. Visto que em ambientes virtuais de prática democrática, ferramentas como fóruns *on-line* são utilizados para a interação dos cidadãos como o sistema político, o que requer um letramento qualificado para argumentação nos debates temáticos.

#### **4 DEMOCRACIA DIGITAL E SUA NATUREZA**

A presença da internet como alternativa à intermediação do instrumento da representação, constituindo uma computadorocracia (BOBBIO, 2006), permite o exercício da democracia direta, isto é, possibilita a cada cidadão transmitir o próprio voto a um cérebro eletrônico. Assim abre-se a hipótese de um caminho para novas possibilidades na relação da sociedade civil com o sistema político, reforçando a necessidade de um direcionamento pedagógico pleno, em política públicas como o ProInfo.

Dentro das novas possibilidades na relação entre sistema político e sociedade civil, uma ramificação recente do argumento liberal, apontada por Wilson Gomes (2005a), constitui-se sobre três expressões-chave: Internet – esfera pública – democracia. Deste modo, cunha-se o verbete “democracia digital” e as outras formas semelhantes (democracia eletrônica, *e-democracy*, democracia virtual, ciberdemocracia, entre outras nomenclaturas). O tema vem ganhando espaço nos últimos dez anos, principalmente no que diz respeito às possibilidades democráticas surgidas com as novas tecnologias da informação e ferramentas

de comunicação. No entanto, em virtude da antiga dívida, abre-se o debate para a questão da educação do cidadão, em tal democracia.

A introdução de uma nova infraestrutura tecnológica, entretanto, faz ressurgir fortemente as esperanças de modelos alternativos de democracia, que implementem uma terceira via entre a democracia representativa, que retira do povo a decisão política, e a democracia direta, que a quer inteiramente consignada ao cidadão. Estes modelos giram ao redor da idéia de democracia participativa e, nos últimos dez anos, na forma da democracia deliberativa, para a qual a internet é, decididamente, uma inspiração (GOMES, 2005, p. 218).

As infraestruturas tecnológicas abrem espaço para os dispositivos lógicos que permitem a interação via ferramentas *web*, do cidadão letrado, que, na linguagem corrente das novas tecnologias, é comumente denominado de usuário<sup>2</sup> letrado. Desta forma, as ferramentas *web* e as estruturas lógicas, potencializam a realização da democracia digital, permitindo aos indivíduos, com competências cívicas e educacionais, a participarem do jogo democrático. Para James Bohman (2004), a presença de uma mediação tecnológica é o que torna possível a existência de uma esfera pública nos atuais, complexos Estados. Assim, as ferramentas *web* das instituições políticas, constituem-se como instrumentos em que o cidadão/usuário letrado pode obter informação política atualizada, além de ter a oportunidade de participar de discussões política em fóruns *on-line*.

Os fóruns *on-line*, das instituições políticas, tornaram-se um lugar útil para observar as necessidades de aplicação da competência cívica e educacional, na condução deliberativa. Estas ferramentas são ambientes em que os participantes, fora da rede, normalmente frequentam (STANLEY; WEARE, 2004), o que, em tese, facilitaria um diagnóstico sobre a competência cívica e educacional dos cidadãos letrado nas discussões políticas e na ampliação de novas interações, visto que a crítica comum às ferramentas *web* são que tais ferramentas *on-line* apenas reforçam a participação dos indivíduos letrados e excluem os não letrados (NORRIS, 2003). Contudo, a questão parece está na eficiência das ferramentas políticas, mas na cultura cívica do cidadão que refletem uma formação educacional, que não abre possibilidades sociais e muito menos políticas.

---

<sup>2</sup> Usuário é o navegante *web* que utiliza as ferramentas *web* e que, normalmente, é portador de um *login* e uma senha para fazer uso das novas tecnologias.

## **5 A PARTICIPAÇÃO EM PROGRAMAS COMO O PROINFO**

Segundo Verba e Brady (1995), as iniciativas políticas, como o ProInfo, precisam superar três barreiras de participação dos indivíduos, para ser um canal de letramento, que vem a produzir cidadãos: a falta de motivação, de capacidade e de oportunidade.

A primeira barreira é a motivação, que consiste no fato de que as ferramentas tecnológicas, aplicadas à educação, sejam efetivas para constituírem-se como fator de consolidação das competências cívicas dos indivíduos. Isso permite a colaboração qualitativa dos usos das ferramentas e canais políticos existentes nas atuais democracias.

A segunda barreira, a capacidade, relaciona-se à utilização das ferramentas interativas (fóruns e weblog entre outras), é a principal forma de construção de um espaço de discussão na internet; porém, faz-se necessário identificar quais cidadãos possuem as competências efetivas de atuação nas esferas de decisão política. O que coloca o debate muito além da infraestrutura computacional e centraliza-o no âmbito educacional.

Verba e Brady (1995) colocam como sua última barreira, as oportunidades, ainda escassas, as quais servem de limites para as políticas como o ProInfo. O acesso aos meios de tecnologias ainda é limitado e as principais ações governamentais focam mais nas aplicações quantitativa das ações, esse vem agregando mais clientes que cidadãos ativos na construção de um letramento por meio das novas tecnologias (STANLEY; WEARE, 2004).

## **6 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Mesmo com o surgimento de novas tecnologias para educação, utilizadas por políticas públicas como o ProInfo, com suas práticas e objetivos, é preciso um último elemento, para consolidar a educação, em uma democracia digital: a cultura política, calcada em competências cívicas e educacionais, que ultrapasse as barreiras de Schlozman e Verba: motivação, capacidade e oportunidades. Assim, por mais que as novas tecnologias ofereçam oportunidades inéditas de participação na esfera política e nas práticas pedagógicas na educação, tais oportunidades serão aproveitadas apenas se houver uma perspectiva de direcionamento — por meio de políticas públicas como o ProInfo —, disposto (ou forçado) a conciliar educação e política. Nesse sentido, talvez nem toda a mudança de participação competente na política, ao longo dos últimos anos, se explique em termos de dificuldade de acesso, raridade de meios, escassez de oportunidades e informação política disponível. A

abundância de meios tecnológicos e chances, por se só, não formará uma cultura da participação política, em uma sociedade tecnológica.

Para as futuras pesquisas sobre políticas públicas voltadas a educação, organizadas por meio de infraestrutura tecnológica, será necessário um olhar e uma pesquisa de campo nas escolas para melhor perceber e compreender a aplicação de tais políticas, visto que as desconfianças sobre a qualidade do letramento digital, por meio de políticas como o ProInfo, na prática é muito grande, embora as expectativas sobre as possibilidades positivas sejam igualmente amplas. Como relação à educação voltada as necessidades de um cidadão pleno na democracia digital, fica a lacuna sobre quanto as políticas públicas estão efetivamente dispostos a formar cidadãos, como já foi dito, no sentido de conciliar e resgatar uma dívida histórica entre educação e política.

## 7 REFERÊNCIAS

- AMARAL, L.; DUARTE, N.E. **O professor de língua portuguesa moderno e o discurso escolar anacrônico**. Calidoscópico, 2007.
- BOBBIO, Norberto. **O futuro da democracia**. 10. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2006.
- BOHMAN, James. *Expanding dialogue: The Internet, the public sphere and prospects for transnational democracy*. *The Sociological Review*, 52 (s1), 2004, p. 131-155.
- BOURDIEU, P. **A economia das trocas lingüísticas: o que falar quer dizer**. São Paulo: Edusp, 1996.
- CHARLOT, B. **A mistificação pedagógica: realidades sociais e processos ideológicos na teoria da educação**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1986.
- DUARTE, N. E. **A abordagem do texto nas aulas de língua materna em duas realidades educacionais distintas – brasileira e uruguaia**. Florianópolis, SC. Tese (Doutorado em Letras). Universidade Federal de Santa Catarina, 2006.
- FOUCAULT, M. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Graal, 1989.
- GERALDI, J. W. **Portos de passagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- GOMES, W. S. Internet e participação política em sociedades democráticas. **Revista da FAMECOS**, Porto Alegre, v. 27, p. 58-78, 2005.
- LAHIRE, B. **Sucesso escolar nos meios populares: as razões do improvável**. São Paulo: Ática, 1997.

LEMOS, A. **Andar, clicar e escrever hipertextos**. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/hipertexto/andre.html>, 2002>. Acesso em: 19 jun. 2008.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. São Paulo: Editora 34, 2004.

LORDÊLO, T. S. **A opinião pública na CLP** - os canais on-line de interação como potencial de formação de opinião pública. Belo Horizonte, 2008. Disponível em: <<http://www.unibh.br/revistas/ecom/>>. Acesso em: 03 jul. 2008.

MACHADO, A. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 1997.

MARTINO, L. M. **Teoria da comunicação: ideias, conceitos e métodos**. Rio de Janeiro: Vozes, 2009.

MOURA, M. **O design de hipermídia**. 2003. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2003.

NORRIS, Pippa. *Preaching To the Converted? Pluralism, Participation and Party Websites*. *Party Politics*, 9(1), 2003, p. 21-45.

PARENTE, André. **O virtual e o hipertextual**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.

PIAGET, J. **Epistemologia genética**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

STANLEY, J. Woody; WEARE, Christopher. *The effects of Internet Use on Political Participation: Evidence From an Agency Online Discussion Forum*. *Administration Society*, 36, 2004, p. 503-527.

VERBA, Schlozman K.; BRADY, H. **Voice and Equality: civic voluntarism in American politics**. Harvard University Press, Cambridge, MA, 1995.

XAVIER, A. C. Letramento digital e ensino. In: FERRAZ, C.; MENDONÇA, M. **Alfabetização e letramento: conceitos e relações**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

---. As tecnologias e a aprendizagem (re)construcionista no Século XXI. **Hipertextus - Revista Digital**, v. 01, p. 01-09, 2007.

Recebido em 08/05/2010.

Aprovado para publicação em 30/09/2010.