

Secretaria
de Educação e
Esportes



GOVERNO DE
**PER
NAM
BUCO**
ESTADO DE MUDANÇA

CIBERESPAÇO E LETRAMENTO

Orientações para Novas Oportunidades
de Aprendizagem

Secretário de Educação e Esportes

Alexandre Schneider

Secretária Executiva de Gestão de Rede

Karen Martins Andrade Pinheiro

Secretária Executiva de Desenvolvimento da Educação

Tárcia Regina da Silva

Secretário Executivo do Ensino Médio e Profissional

Gilson Alves do Nascimento Filho

Secretário Executivo de Articulação Municipal

Natanael Silva

Secretário Executivo de Administração e Finanças

Gilson Monteiro Filho

Secretário Executivo de Obras

Rafael Cunha

Secretário Executivo de Esportes

Luciano Leonídio

Secretaria Executiva de Gestão de Pessoas

Rafaela Ramos

Elaboração

Ana Karine Pereira de Holanda Bastos

Equipe de coordenação

Janine Furtunato Queiroga Maciel
Gerente de Políticas Educacionais do Ensino Médio
(GGPEM/SEMP)

Rômulo Guedes e Silva
Gestor de Formação e Currículo
(GGPEM/SEMP)

Andreza Shirlene Figueiredo de Souza
Chefe da Unidade de Formação e Currículo do Ensino Médio
(GGPEM/SEMP)

Revisão

Ana Caroline Borba Filgueira Pacheco

Sumário

Introdução	3
Tecendo Conhecimento 1	3
Expandindo as ideias	4
Roteiro de Atividade 1	4
Tecendo Conhecimento 2	5
Roteiro de Atividade 2	6
Tecendo Conhecimento 3	7
Roteiro de Atividade 3	8
Referencial Bibliográfico	9

Introdução

Olá estudante.

Este caderno foi escrito especialmente para você, estudante do Ensino Médio. Aqui você encontrará uma abordagem sobre a unidade curricular **Ciberespaço e Letramento** com atividades e formas de discussão das temáticas de maneira mais próxima, mediada por este caderno. Dúvidas podem ser tiradas com seus professores na escola.

A Unidade Curricular (UC) **Ciberespaço e Letramento** - presentes nas *Trilha Matemática, Design e Criatividade*, do Novo Ensino Médio da Rede Pública Estadual de Pernambuco - tem o objetivo de aprofundar conhecimentos que você já estudou na Formação Geral Básica (FGB), do nosso currículo.

Este caderno de atividades baseados na Unidade Curricular **Ciberespaço e Letramento** pretende que você estudante desenvolva os exercícios, levando em consideração os novos modelos de interação social a partir da informatização da sociedade, leve em conta os aspectos multissemióticos dos textos multimodais e multimidiáticos trazidos pelas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação e pela cibercultura na sociedade contemporânea.

É importante que você estudante seja capaz de se comunicar em diferentes linguagens de modo a lidar com as mais diversas demandas exigidas pelos multiletramentos para repensar as novas formas de agir e interagir em sociedade, produzindo conhecimento de maneira ética, crítica e autônoma.

Além disso, é importante salientar que não será possível aprofundar todos os objetos de conhecimento presentes na Unidade Curricular, mas fica aqui um convite às futuras reflexões.

Tecendo Conhecimento 1

A evolução das formas de comunicação social é um fenômeno intrinsecamente ligado à informatização da sociedade. Desde os primórdios da internet até os dias atuais, testemunhamos mudanças significativas na maneira como nos comunicamos e interagimos.

A Pré-Internet

Antes da popularização da internet, as formas de comunicação social eram mais limitadas. As pessoas se comunicavam principalmente por meio de cartas, telefonemas e encontros presenciais. A distância geográfica impunha barreiras à comunicação, e a sociabilidade estava restrita geograficamente.

Surgimento da Internet

A década de 1990 marcou o surgimento da *World Wide Web* (WWW) e a popularização da internet. Com ela, novas possibilidades de comunicação emergiram.

O vocabulário da Cibercultura:

A cibercultura refere-se à cultura que se desenvolve no ciberespaço, um ambiente artificial criado por meio de ferramentas informáticas. Baseia-se na conectividade, hipertextualidade e interatividade.

Navegação na Internet: A navegação na internet refere-se ao ato de percorrer páginas ou recursos online, geralmente utilizando um navegador e seguindo hiperlinks. Permite explorar diferentes páginas da web, encontrar informações e interagir com conteúdos online.

Rede Social: Uma rede social é uma estrutura composta por pessoas ou organizações conectadas por relações, compartilhando valores e objetivos comuns. Essas redes podem ser físicas ou virtuais. Permitem relacionamentos horizontais e não hierárquicos entre os participantes. São espaços onde informações, interesses e esforços são compartilhados em busca de objetivos comuns.

Expandindo as ideias

A Importância de Prevenir o *Cyberbullying*

O *cyberbullying* é uma realidade preocupante no mundo digital. Trata-se do uso de tecnologias digitais para assediar, ameaçar ou humilhar outras pessoas. Essa forma de bullying ocorre principalmente em plataformas online, como redes sociais, mensagens instantâneas e fóruns. Prevenir o *cyberbullying* é fundamental, e neste texto, discutiremos sua importância e as estratégias para combater esse problema crescente.

O *cyberbullying* envolve comportamentos prejudiciais, como:

Assédio Online: Mensagens ofensivas, ameaças ou difamação direcionadas a uma pessoa.

Exposição de Informações Pessoais: Divulgação não autorizada de dados pessoais, fotos ou vídeos.

Difamação: Espalhar mentiras ou boatos sobre alguém na internet.

Trolling: Comentários provocativos ou hostis com o objetivo de irritar ou perturbar.

É importante que todos entendamos que o *cyberbullying* é problema de todos, pois os alvos além de sofrerem com as agressões, também enfrentam outros problemas silenciosos, como a ansiedade, depressão e estresse. Esses problemas podem ter caráter duradouro e impactar várias áreas da vida da vítima.

Roteiro de Atividade 1

Questão 1 - (ENEM/2010)

A Internet que você faz

Uma pequena invenção, a *Wikipédia*, mudou o jeito de lidarmos com informações na rede. Trata-se de uma enciclopédia virtual colaborativa, que é feita e atualizada por qualquer internauta que tenha

algo a contribuir. Em resumo: é como se você imprimisse uma nova página para a publicação desatualizada que encontrou na biblioteca.

Antigamente, quando precisávamos de alguma informação confiável, tínhamos a enciclopédia como fonte segura de pesquisa para trabalhos, estudos e pesquisa em geral. Contudo, a novidade trazida pela *Wikipédia* nos coloca em uma nova circunstância, em que não podemos confiar integralmente no que lemos.

Por ter como lema principal a escritura coletiva, seus textos trazem informações que podem ser editadas e reeditadas por pessoas do mundo inteiro. Ou seja, a relevância da informação não é determinada pela tradição cultural, como nas antigas enciclopédias, mas pela dinâmica da mídia. Assim, questiona-se a possibilidade de serem encontradas informações corretas entre sabotagens deliberadas e contribuições erradas.

NÉO, A. et al. A Internet que você faz. In: Revista PENSE! Secretaria de Educação do Estado do Ceará. Ano 2, n.º. 3, mar.-abr. 2010 (adaptado).

As novas Tecnologias de Informação e Comunicação, como a *Wikipédia*, têm trazido inovações que impactaram significativamente a sociedade. A respeito desse assunto, o texto apresentado mostra que a falta de confiança na veracidade dos conteúdos registrados na *Wikipédia*

- a) acontece pelo fato de sua construção coletiva possibilitar a edição e reedição das informações por qualquer pessoa no mundo inteiro.
- b) limita a disseminação do saber, apesar do crescente número de acessos ao site que a abriga, por falta de legitimidade.
- c) ocorre pela facilidade de acesso à página, o que torna a informação vulnerável, ou seja, pela dinâmica da mídia.
- d) ressalta a crescente busca das enciclopédias impressas para as pesquisas escolares.
- e) revela o desconhecimento do usuário, impedindo-o de formar um juízo de valor sobre as informações.

Disponível em: <https://app.estuda.com/questoes?id=40372>. Acesso em 19 set. 2024.

Questão 2 - (ENEM/2010)

O Chat e sua linguagem virtual

O significado da palavra *chat* vem do inglês e quer dizer “conversa”. Essa conversa acontece em tempo real, e, para isso, é necessário que duas ou mais pessoas estejam conectadas ao mesmo tempo, o que chamamos de comunicação síncrona. São muitos os *sites* que oferecem a opção de bate-papo na internet, basta escolher a sala que deseja “entrar”, se identificar e iniciar a conversa. Geralmente, as salas são divididas por assuntos, como educação, cinema, esporte, música, sexo, entre outros. Para entrar, é necessário escolher um *nick*, uma espécie de apelido que identificará o participante durante a conversa. Algumas salas restringem a idade, mas não existe nenhum controle para verificar se a idade informada é realmente a idade de quem está acessando, facilitando que crianças e adolescentes acessem salas com conteúdos inadequados para sua faixa etária.

AMARAL, S. F. Internet: novos valores e novos comportamentos. In: SILVA, E. T. (Coord.). **A leitura nos oceanos da internet**. São Paulo: Cortez, 2003. (adaptado).

Segundo o texto, o *chat* proporciona a ocorrência de diálogos instantâneos com linguagem específica, uma vez que nesses ambientes interativos faz-se uso de protocolos diferenciados de interação. O *chat*, nessa perspectiva, cria uma nova forma de comunicação porque

- possibilita que ocorra diálogo sem a exposição da identidade real dos indivíduos, que podem recorrer a apelidos fictícios sem comprometer o fluxo da comunicação em tempo real.
- disponibiliza salas de bate-papo sobre diferentes assuntos com pessoas pré-selecionadas por meio de um sistema de busca monitorado e atualizado por autoridades no assunto.
- seleciona previamente conteúdos adequados à faixa etária dos usuários que serão distribuídos nas faixas de idade organizadas pelo site que disponibiliza a ferramenta.
- garante a gravação das conversas, o que possibilita que um diálogo permaneça aberto, independente da disposição de cada participante.

e) limita a quantidade de participantes conectados nas salas de bate-papo, a fim de garantir a qualidade e eficiência dos diálogos, evitando mal-entendidos.

Disponível em: <https://app.estuda.com/questoes/?id=40361>. Acesso em 19 set. 2024.

Questão 3 (Fundação de Apoio à Cultura, à Pesquisa e ao Desenvolvimento Institucional, Científico e Tecnológico - CETREDE/2023)

“Uma visão otimista da expansão das tecnologias da informação é desenvolvida pelo filósofo francês Pierre Levy (1956). Para ele, a propagação das redes sociais on-line pode transformar as relações culturais e políticas, gerando novos modos de exercício da cidadania e da democracia no que ele chama de cibercultura.” (SILVA *et al.* 2016)

Assinale a alternativa que demonstra a relação entre política e cultura no terreno da cibercultura.

- O aumento do comércio eletrônico durante a pandemia de Covid 19.
- A conscientização dos direitos da mulher promovidos pelos programas de televisão.
- A nova tendência de entretenimento com a criação de conteúdo superficial tendo em vista a conquista de novos seguidores e a monetização do material produzido.
- As manifestações populares contra o aumento da tarifa ocorridas em junho de 2013.
- O crescimento dos relacionamentos pessoais via aplicativos específicos para isso e pelas redes sociais mais gerais.

Disponível em: <https://www.tecconcursos.com.br/questoes/2733477>. Acesso em 19 set. 2024.

Tecendo Conhecimento 2

O que é Responsabilidade Digital?

Este material foi produzido a partir do Material de Apoio a ação Docente, disponível em: [Ciberespaço e letramento | Unidades Curriculares - 2024.docx](#)

Autora: Janaina Farias Kirschner e Fernanda Alves de Vasconcelos

A Responsabilidade Digital, também conhecida como Digital Responsibility, é um conceito que se refere à ética e ao comportamento responsável dos indivíduos e organizações no ambiente digital. Com o avanço da tecnologia e a crescente dependência da internet em nossas vidas, tornou-se essencial compreender e praticar a Responsabilidade Digital para garantir a segurança, privacidade e respeito no mundo online. Principais aspectos da Responsabilidade Digital.

1. Privacidade e proteção de dados;
2. Comportamento ético nas redes sociais;
3. Combate às fake news;
4. Uso responsável das tecnologias;
5. Segurança cibernética.

Adaptado de: [O que é: Responsabilidade Digital \(Digital Responsibility\) - Digital MapLearning](#)

Roteiro de Atividade 2

Questão 4 (UFMG/2018) - São características do *ciberespaço*, EXCETO:

- a) A fluidez, um constante movimento em que dados são acrescentados e desaparecem, em fluxo constante.
- b) A interconexão digital entre computadores ligados em rede.
- c) Arquitetura aberta, isto é, a capacidade de crescer indefinidamente.
- d) A estrutura física – cabos, máquinas e dispositivos sem fio – que permite as conexões.

Disponível em:
<https://questoes.grancursosonline.com.br/questoes-de-concursos/comunicacao-social-ciberespaço-e-derivados-cibercomunicacao-cibercultura-cibereducacao-418187>. Acesso em 19 set. 2024.

Questão 5 (FCC/2018) - Leia o trecho abaixo retirado do livro *Cibercultura*, de Pierre Lévy (São Paulo: Editora 34, 1999, p. 237).

Cada novo sistema de comunicação fabrica seus excluídos. Não havia iletrados antes da invenção da escrita. A impressão e a televisão introduziram a divisão entre aqueles que publicam ou estão na mídia e os outros. Como já observei, estima-se que apenas pouco mais de 20% dos seres humanos possui um telefone. Nenhum desses fatores constitui um argumento sério contra a escrita, a impressão, a televisão ou o telefone. O fato de que haja analfabetos ou pessoas sem telefone não nos leva a condenar a escrita ou as telecomunicações – pelo contrário, somos estimulados a desenvolver a educação primária e a estender as redes telefônicas. Deveria ocorrer o mesmo com o ciberespaço.

O fator determinante para inclusão digital é

- a) a combinação entre ter acesso e saber como usar a tecnologia.
- b) o número de linhas de telefonia celular disponíveis em um país.
- c) a expansão do sistema de ensino básico e médio, seja público ou privado.
- d) o número de servidores de acesso à internet em um determinado país.
- e) a educação em tecnologia oferecida nos sistemas formais de ensino.

Disponível em:
<https://www.aprovaconcursos.com.br/questoes-de-concurso/questoes/disciplina/jornalismo/quantidade-por-pagina/15/pagina/36>. Acesso em 19 set. 2024.

Questão 6 (ENEM/2010)

É muito raro que um novo modo de comunicação ou de expressão suplante completamente os anteriores. Fala-se menos desde que a escrita foi inventada? Claro que não. Contudo, a função da palavra viva mudou, uma parte de suas missões nas culturas puramente orais tendo sido preenchida pela escrita: transmissão dos conhecimentos e das narrativas, estabelecimento de contratos, realização dos principais atos rituais ou sociais etc.

Novos estilos de conhecimento (o conhecimento “teórico”, por exemplo) e novos gêneros (o código de leis, o romance etc.) surgiram. A escrita não fez com que a palavra desaparecesse, ela complexificou e reorganizou o sistema da comunicação e da memória social. A fotografia substituiu a pintura? Não, ainda há pintores ativos. As pessoas continuam, mais do que nunca, a visitar museus, exposições e galerias, compram as obras dos artistas para pendurá-las em casa. Em contrapartida, é verdade que os pintores, os desenhistas, os gravadores, os escultores não são mais – como foram até o século XIX – os únicos produtores de imagens.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999 (fragmento).

A substituição pura e simples do antigo pelo novo ou do natural pelo técnico tem sido motivo de preocupação de muita gente. O texto encaminha uma discussão em torno desse temor ao

- a) considerar as relações entre o conhecimento teórico e o conhecimento empírico e acrescenta que novos gêneros textuais surgiram com o progresso.
- b) observar que a língua escrita não é uma transcrição fiel da língua oral e explica que as palavras antigas devem ser utilizadas para preservar a tradição.
- c) perguntar sobre a razão das pessoas visitarem museus, exposições etc., e reafirma que os fotógrafos são os únicos responsáveis pela produção de obras de arte.
- d) reconhecer que as pessoas temem que o avanço dos meios de comunicação, inclusive on-line, substitua o homem e leve alguns profissionais ao esquecimento.
- e) revelar o receio das pessoas em experimentar novos meios de comunicação, com medo de sentirem retrógradas.

Disponível em: <https://app.estuda.com/questoes/?id=40386>. Acesso em 19 set. 2024.

Questão 7 (ENEM/2011)

O hipertexto refere-se à escritura eletrônica não sequencial e não linear, que se bifurca e permite ao leitor o acesso a um número praticamente ilimitado de outros textos a partir de escolhas locais e

sucessivas, em tempo real. Assim, o leitor tem condições de definir interativamente o fluxo de sua leitura a partir de assuntos tratados no texto sem se prender a uma sequência fixa ou a tópicos estabelecidos por um autor. Trata-se de uma forma de estruturação textual que faz do leitor simultaneamente coautor do texto final. O hipertexto se caracteriza, pois, como um processo de escritura/leitura eletrônica multilinearizado, multisequencial e indeterminado, realizado em um novo espaço de escrita. Assim, ao permitir vários níveis de tratamento de um tema, o hipertexto oferece a possibilidade de múltiplos graus de profundidade simultaneamente, já que não tem sequência definida, mas liga textos não necessariamente correlacionados.

MARCUSCHI, L. A. Disponível em: <http://www.pucsp.br> Acesso em: 29 jun. 2011.

O computador mudou nossa maneira de ler e escrever, e o hipertexto pode ser considerado como um novo espaço de escrita e leitura. Definido como um conjunto de blocos autônomos de texto, apresentado em meio eletrônico computadorizado e no qual há remissões associando entre si diversos elementos, o hipertexto

- a) é uma estratégia que, ao possibilitar caminhos totalmente abertos, desfavorece o leitor, ao confundir os conceitos cristalizados tradicionalmente.
- b) é uma forma artificial de produção da escrita, que, ao desviar o foco da leitura, pode ter como consequência o menosprezo pela escrita tradicional.
- c) exige do leitor um maior grau de conhecimentos prévios, por isso deve ser evitado pelos estudantes nas suas pesquisas escolares.
- d) facilita a pesquisa, pois proporciona uma informação específica, segura e verdadeira, em qualquer site de busca ou blog oferecidos na internet.
- e) possibilita ao leitor escolher seu próprio percurso de leitura, sem seguir sequência predeterminada, constituindo-se em atividade mais coletiva e colaborativa.

Disponível em: <https://app.estuda.com/questoes/?id=40617>. Acesso em 19 set. 2024.

Tecendo Conhecimento 3

Multiletramento e Multissemiose: Explorando a Diversidade de Linguagens

Multiletramento: Capacidade de lidar com diversas práticas letradas, indo além do tradicional letramento impresso. Articula a interpretação e produção de textos em diferentes semioses, como textos escritos, imagens, sons e vídeos.

Multissemiose: Multiplicidade de linguagens e signos presentes nos textos. Ela permite que a informação seja representada por meio de som, imagem, gestos e outros elementos, ampliando as possibilidades de comunicação.

Os **multiletramentos** vão além do tradicional letramento baseado apenas na linguagem escrita. Eles envolvem a compreensão e produção de significados em diferentes linguagens e mídias, como textos impressos, imagens, vídeos, áudios e interações digitais. A capacidade de interpretar e criar conteúdo em múltiplas formas de comunicação é essencial para a participação plena na sociedade atual.

Os **textos multimodais** incorporam diferentes modos de representação, como imagens, sons, vídeos e gráficos. Essa combinação de elementos semióticos enriquece a comunicação e permite uma expressão mais completa. Por exemplo:

- **Infográficos:** São textos que combinam texto escrito com gráficos, tabelas e ilustrações para transmitir informações de forma visual e concisa.
- **Vídeos Educativos:** Conteúdos educativos em formato de vídeo, que podem incluir narração, imagens e animações.
- **Apresentações Digitais:** Slides com texto, imagens e áudio, frequentemente usados em palestras e aulas.
- **GIFs (Graphics Interchange Format):** Os GIFs são imagens animadas que se repetem em um loop. Eles são populares nas redes sociais e aplicativos de mensagens.
- **Memes:** São elementos culturais que se espalham rapidamente pela internet. Eles podem ser imagens, vídeos ou textos.

- **Vídeos de Redes Sociais** (Instagram e TikTok): Têm curta duração e tratam de assuntos variados. Alguns viram trends e viralizam, promovendo o engajamento.

Roteiro de Atividade 3

Questão 8 - (FGV/2022) - O atual cenário das comunicações digitais nos traz uma série de novas expressões e significados, como os seguintes:

1. Câmara de Eco
2. *Cyberbullying*
3. Conteúdo viral
4. *Click-bait*
5. *Fact-checking*

() Método jornalístico para verificar se uma determinada informação é confiável.

() Prática da intimidação, humilhação, perseguição ou difamação de alguém por meio de ambientes virtuais.

() Aquilo que é divulgado e compartilhado por muita gente e ganha ampla repercussão na internet

() Situação em que ideias, opiniões e crenças são reforçadas pela repetição dentro de um grupo.

() Conteúdo produzido geralmente sob a forma de títulos chamativos ou sensacionalistas para despertar a curiosidade e aumentar o número de acessos a um determinado site.

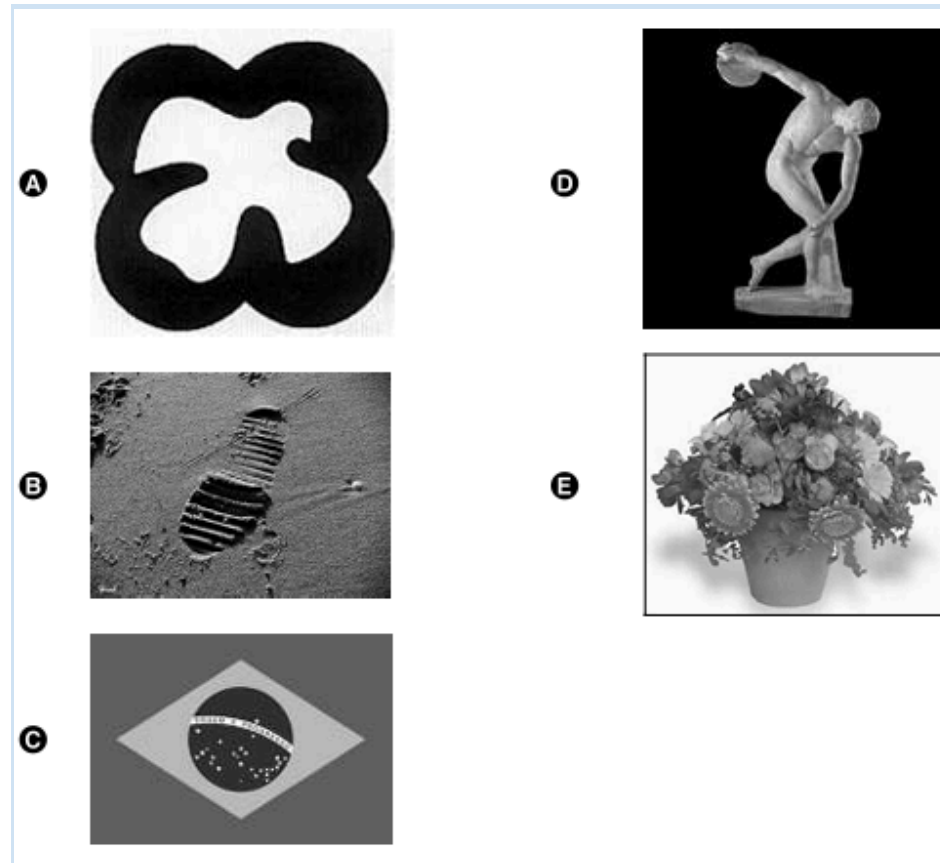
Assinale a opção que completa os parênteses na ordem correta.

- a) 5 – 3 – 2 – 1 – 4.
- b) 1 – 4 – 2 – 3 – 5.
- c) 5 – 4 – 3 – 2 – 1.
- d) 1 – 2 – 4 – 3 – 5.
- e) 5 – 2 – 3 – 1 – 4.

Disponível em:
https://arquivos.qconcursos.com/prova/arquivo_prova/95392/fgv-2022-prefeitura-de-man-aus-am-comunicador-social-prova.pdf. Acesso em 19 set. 2024.

Questão 9 - (ENEM/2008)

Os signos visuais, como meios de comunicação, são classificados em categorias de acordo com seus significados. A categoria denominada indício corresponde aos signos visuais que têm origem em formas ou situações naturais ou casuais, as quais, devido à ocorrência em circunstâncias idênticas, muitas vezes repetidas, indicam algo e adquirem significado. Por exemplo, nuvens negras indicam tempestade. Com base nesse conceito, escolha a opção que representa um signo da categoria dos indícios.



Disponível em: <https://app.estuda.com/questoes/?id=39522>. Acesso em 19 set. 2024.

Questão 10 - (CEBRASPE/2021) - A respeito de cibercultura e produção digital, julgue os próximos itens.

I - A narrativa transmídia (transmídia *storytelling*) refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias.

II - Na cibercultura, chama-se conhecimento compartilhado a soma total de informações retidas individualmente pelos membros do grupo e que podem ser acessadas em resposta a uma pergunta específica.

Este material foi produzido a partir do Material de Apoio a ação Docente, disponível em: [Ciberespaço e letramento | Unidades Curriculares - 2024.docx](#)

Autora: Janaina Farias Kirschner e Fernanda Alves de Vasconcelos

III - Na cocriação, as empresas colaboram criando conteúdos para cada um dos setores, permitindo que cada meio de comunicação gere novas experiências ao consumidor e aumente os pontos de acesso à franquia.

IV - Convergência midiática pode ser definida como comportamento do público em buscar entretenimento que deseja nos meios digitais.

Estão certos apenas os itens:

- a) I e II.
- b) I e III.
- c) II e IV.
- d) I, III e IV.
- e) II, III e IV.

Disponível em:

<https://www.gconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/b25a4574-84>. Acesso em 19 set. 2024.

Referencial Bibliográfico

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. A era da informação: economia, sociedade e cultura. Volume 1. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DIZARD, Wilson. **A nova mídia: A comunicação de massa na era da informação**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2000.

KLEIMAN, Angela B. **Modelos de Letramento e as Práticas de Alfabetização na Escola**: Os Significados do Letramento: Uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita. Campinas: Mercado das Letras, 1995.

LEMKE, Thomas. **Letramento Metamidiático: transformando significados e mídias**. Trabalhos em Linguística Aplicadas. Campinas, v. 49, n. 2, 2019.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

ROJO, Roxane H; MOURA, Eduardo. **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola, 2012.

SANTELLA, Lucia. **Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano**. Revista FAMECOS. Porto Alegre, n. 22, p 23-32, 2003.

