

AMBIENTES VIRTUAIS PARA A CULTURA COMO EDUCAÇÃO: aproximações conceituais e metodológicas

Sonia de Almeida Pimenta*
Mabel Ribeiro Petrucci**

RESUMO

O desenvolvimento das tecnologias digitais da comunicação e informação, sobretudo a rede mundial de computadores, amplia demasiadamente as possibilidades de acesso à diversidade cultural, tornando possível tanto processos de homogeneização, quanto de resistência aos padrões culturais que ali circulam. A informação, assim como os modos de comunicá-la, assume relevância sem igual, pois, além de detê-la, é preciso saber obtê-la e usá-la de forma rápida, segura e eficaz. Para que a informação seja valorizada, torna-se necessária a conservação, a guarda e a custódia da mesma, como início e fim de um modo de ver o mundo mediatizado por fragmentos e vestígios de um passado (re) descoberto e recriado em espaços próprios como as Bibliotecas, os Arquivos e os Museus. Na medida em que estes espaços são colocados em meio virtual, a memória, além de ser resgatada, é preservada e disseminada local e globalmente, fortalecendo e valorizando todo o significado cultural de determinada região. Nosso propósito neste trabalho é o de discutir conceitual e metodologicamente a informação como base dos ambientes virtuais para a cultura como educação. Para tanto, abordamos os Ambientes Virtuais como exemplos de dispositivos construídos a partir das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) que podem ser utilizados para diversas atividades humanas, inclusive as educacionais, configurando-os como dispositivos de poder para uma ou outra referência cultural. Nesse contexto, a cultura passa a ser constituída por um conjunto informações, dentro de uma perspectiva de elaboração que é a de fortalecê-la para a valorização das identidades – elementos fundamentais para a educação.

Palavras-chave: Ambiente Virtual. Educação. Cultura. Informação.

* Doutora, Professora Adjunta do Departamento de Metodologia da Educação (DME-CE) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Líder do Grupo de Pesquisa do CNPq: Mediação Pedagógica.
E-mail: sopimenta1@gmail.com

** Mestre em Educação pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Pesquisadora do Grupo de Pesquisa do CNPq: Mediação Pedagógica.
E-mail: mabelpetrucci@hotmail.com

I INTRODUÇÃO

“No momento em que vivemos, uma das tarefas que se impõe aos que trabalham com a cultura e com o conhecimento é a de criar barreiras à homogeneização cultural imposta pela globalização, que vem aumentando as diferenças sociais e as legiões de excluídos”. (Mattes, 2005)

No atual paradigma da cultura – historicamente construído e com a presença marcante das inovações e dos avanços tecnológicos que

vêm materializando o desenvolvimento da humanidade – são inúmeras as possibilidades de relações entre os povos, o que tanto pode implicar em enfraquecimento de determinadas culturas (configurando o processo de massificação), quanto à resistência a este mesmo processo, implicando no fortalecimento das mesmas. Em ambos os casos, estas conquistas tecnológicas forjam a cultura na contemporaneidade e dependem da preservação de seu referencial cultural para que sejam, efetivamente, conquistas da e para a humanidade.

Estas evoluções tecnológicas - quando referidas às digitais para a informação e comunicação - permitem às pessoas o acesso livre e rápido ao grande volume de informações por diversos meios, principalmente pela internet. Não obstante, os modos pelos quais se dá a apropriação destas tecnologias configuram dispositivos de poder para a massificação ou para a resistência. Nos dizeres de Sacristán (2002, p.70), "Os movimentos que a cultura segue projetam-se nos conteúdos a transmitir, aos quais atribuímos uma validade, assim como nos modos de comunicá-los". Estes modos de comunicar e de nós nos comunicarmos têm impactado em nossas vidas, modificando o nosso estar no mundo e os modos de nos relacionarmos com nós mesmos e com o próprio mundo, ou seja, com o que entendemos por educação.

Os Ambientes Virtuais são exemplos de dispositivos construídos a partir das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), e que podem ser utilizados para diversas atividades humanas, inclusive as educacionais, configurando-os como dispositivos de poder para uma ou outra referência cultural. Nesse contexto, a cultura passa a ser constituída por um conjunto informações, dentro de uma perspectiva de elaboração que é a de fortalecê-la para a valorização das identidades - elementos fundamentais para a educação. Nosso propósito aqui é justamente o de nos aproximarmos metodologicamente do processo de construção de um ambiente virtual com estes fins.

2 A CONTEXTUALIZAÇÃO DA INFORMAÇÃO

Atualmente a informação assume, cada vez mais, importância significativa em função dos benefícios que ela proporciona ao desenvolvimento dos indivíduos numa sociedade em que seus elementos norteadores são constituídos pelo conteúdo informacional e pelo conhecimento. Contudo, a valorização da informação ocorre quando esta possibilita a construção do conhecimento, pois é ela que compõe o significado de uma mensagem, o seu uso efetivo e a ação resultante da mesma.

Ademais, para que a informação seja valorizada, torna-se necessária a conservação, a guarda e a custódia da mesma, como início e

fim de um modo de ver o mundo mediatizado por fragmentos e vestígios de um passado (re) descoberto e recriado em espaços próprios como as Bibliotecas, os Arquivos e os Museus. Na medida em que estes espaços são colocados em meio virtual, a memória, além de ser resgatada, é preservada e disseminada local e globalmente, fortalecendo e valorizando todo o significado cultural de determinada região.

A informação, para contribuir com o processo de fundamentação do conhecimento e, assim contribuir para a sociedade, cada vez mais tem sido objeto das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), considerando que estas permitem a preservação e a difusão da mesma de forma eficaz. Com o avanço das TDIC, dados dispostos em arquivos digitais podem ser inseridos no ciberespaço¹ possibilitando o acesso ilimitado destes por parte dos membros da sociedade em rede².

O conjunto de símbolos que chamamos de informação corresponde aos fatos e as idéias distribuídas independentemente do formato. Segundo Malheiros, referenciado por Silva e Ribeiro (2002, p.37), a informação é um conjunto estruturado de representações mentais e emocionais que são codificadas (signos e símbolos) e modeladas com/pela interação social, sendo passível de ser registrada em suportes materiais variados (papel, filme, banda magnética, disco rígido, disco compacto etc.) sendo, por conseguinte, comunicada de forma assíncrona, síncrona e multi-direcionada.

O processo de codificação que constitui a informação se dá em um contexto no qual estas representações são fruto da interação social. Sendo assim, a **interação social** é fundamental para a consolidação da informação que, neste processo, promove o desenvolvimento do indivíduo, de seu grupo e da sociedade. No entanto, este processo na contemporaneidade não mais obedece a linearidade, de modo que a contextualização encerra, em si mesma, a complexidade. No ciberespaço os dados (signos e símbolos) estão dispostos em rede - ou seja, estão

¹ Ciberespaço é um novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. (LÉVY, 1999).

² Rede é um agrupamento de indivíduos, organizações ou agências organizadas em bases não hierárquicas em torno de questões ou preocupações, as quais atuam proativamente e sistematicamente baseadas no compromisso e confiança. (WHO, 1998).

em processo de desterritorialização e, portanto, para serem acessados, não é necessário que haja deslocamento geográfico, o que torna estes mesmos dados disponíveis a um público muito maior.

Contudo, o processo de interação não é livre de intencionalidades. Em nosso processo de investigação, tomamos como objeto um ambiente virtual cuja intencionalidade é a preservação da identidade e o fortalecimento da cultura. Para tanto, faz-se necessária a compreensão de que desenvolver este ambiente virtual não supõe que as informações apenas estão ali justapostas, mas que elas obedecem a uma sistemática na qual estas informações poderão e deverão produzir conhecimento. Para tal sistemática, nos aportamos em Nonaka e Takeuchi (2008, p.56), que afirma: “A informação é um fluxo de mensagens, enquanto o conhecimento é criado pelo mesmo fluxo de informação, ancorado nas crenças e no compromisso de seu portador”.

3 A DIGITALIZAÇÃO COMO SUPORTE DA INFORMAÇÃO

Os documentos aqui são considerados como registro de informações. Estas, para serem utilizadas como matéria bruta do conhecimento, devem se apresentar em formatos de utilização corrente. De nada nos adianta informações postas em documentos em formatos obsoletos, os quais não nos oferecem nenhum significado. Os suportes físicos tradicionais da informação, apesar dos esforços de restauração dos mesmos, se desintegram ou podem se tornar irre recuperáveis com os efeitos da temperatura, com os danos provocados pelo manuseio e uso indevido, ou ainda com as catástrofes naturais. Depois do processo de digitalização de documentos é necessário que haja um processo contínuo de atualização tecnológica, pois os objetos digitalizados não podem ser deixados em formatos obsoletos. Portanto, este processo exige uma atualização constante.

Segundo Brasil (2000), o documento eletrônico é a representação de um fato concretizado por meio de um computador e armazenado em programa específico capaz de traduzir uma seqüência da unidade internacional conhecida como bits.

Nos documentos digitais, o foco da preservação é a manutenção da autenticidade

e do acesso. As ações de preservação podem implicar mudanças de suporte e formatos, bem como atualização do ambiente tecnológico. A fragilidade do suporte digital e a obsolescência tecnológica de hardware, software e formatos para a representação da informação exigem essas intervenções periódicas.

Os documentos digitalizados podem ser acessados em formas de texto, imagens fixas, imagens em movimento e gravações sonoras, podendo ser disponibilizados através das páginas da Web. Isto implica dizer que todo acervo de dados, ao ser digitalizado, é possível de ser amplamente difundido. Neste sentido, é apropriado o conceito de informática documentária, o qual se torna necessário para o desenvolvimento da sociedade em rede.

Atualmente, o processo de digitalização dos acervos, organizando-os e armazenando-os em bancos de dados, é de grande importância, pois, além de permitir uma ampla disseminação das informações ali contidas, o fazem dentro de uma lógica a qual compõe para dar uma idéia de seu significado num determinado contexto. Com isto, contribui-se para a aquisição de conhecimentos, pois, ali residem “informações as quais se emprestou uma significação” (FONSECA, 2007, p.27).

A digitalização de documentos, em conjunto com a utilização de sistemas de recuperação de informação, permite a difusão da informação e acessibilidade instantânea com confiabilidade e qualidade. No entanto, cabe ressaltar que não basta apenas a digitalização para garantir a longevidade dos arquivos permanentes, é necessário pensar em estratégias de preservação digital.

4 A DINAMICIDADE DA INFORMAÇÃO

A dinamicidade refere-se às mediações e trocas culturais, informacionais e comunicacionais ocorridas dentro do ambiente virtual, possibilitando o diálogo entre o transmissor e o receptor da informação, e registrando toda e qualquer mudança ali ocorrida.

A informação, a partir das Tecnologias Digitais, é levada ao usuário com rapidez, eficiência e comodidade. Além disto, esta Tecnologia permite que haja a fidelidade à historicidade de determinada cultura. Então, informações atualizadas produzidas localmente

são ofertadas globalmente pelas Tecnologias Digitais da Informação, as quais – dentro de uma área do conhecimento – podem produzir novas abordagens, inclusive compondo-se com outras áreas de conhecimento, a exemplo da interdisciplinaridade, multidisciplinaridade e transdisciplinaridade.

Especificamente estes três conceitos, que são tanto do campo da produção da ciência como também das práticas metodológicas educacionais, são conceitos que se aportam constitutivamente ao ambiente virtual, dado que os saberes podem se articular de modo coordenado, combinado ou fundido, o que – nos dizeres de Pombo (1993) corresponde a pluridisciplinaridade, interdisciplinaridade e transdisciplinaridade, respectivamente.

As TDIC permitem ao indivíduo o contato com outras culturas. Porém, para que este contato seja multicultural e não a massificação de uma cultura sobre a outra, é preciso que o mesmo seja democrático, no sentido de que haja poder equânime e, considerando que em nossa sociedade o poder é representado também pelo saber, é necessário ter o conhecimento de como adquirir a informação que se deseja, preservando-a para permitir sua utilização de modo eficiente. Este conhecimento é entendido como a competência informacional.

As conexões utilizadas pelo sujeito nas redes estão em constante movimento oportunizando aprendizagem a todos. Nos dizeres de Gomez (2004, p.79) “O espaço virtual, em permanente transitoriedade, permite um tipo particular de relacionamento entre as pessoas e entre as pessoas e as máquinas, gerando uma dinâmica e um modo de existência diferenciando do mundo real”.

As TDIC permitem o *feedback* da informação transformando o que é transmitido em comunicação no sentido lato, ou seja, o conteúdo da informação é transformado em comunicação. Permitem ainda que este processo seja instantâneo. O conteúdo da informação transmitida poderá ser dialogado conforme as expectativas do sujeito receptor. As TDICs possibilitarão que este processo seja instantâneo. Para Libâneo (2005, p.30) este processo faz parte da corrente racional-tecnológica que pressupõe a formulação e conteúdos, padrões de desempenho, competências e habilidades com base em critérios científicos e técnicos.

A dinamicidade no ambiente virtual também possibilita uma educação cultural tornando-se mais fácil e acessível para a maioria das pessoas que não participam das exposições artísticas e históricas do mundo real.

5 A PRESERVAÇÃO DA INFORMAÇÃO

Nos documentos digitais, o foco da preservação é a manutenção da autenticidade e do acesso. As ações de preservação podem implicar mudanças de suporte e formatos, bem como atualização do ambiente tecnológico. A fragilidade do suporte digital e a obsolescência tecnológica de hardware, software e formatos para a representação da informação exigem essas intervenções periódicas.

No processo de preservação de documentos digitais, é fundamental refletir qual o Sistema de Recuperação de Informação (SRI) mais adequado, pois o mesmo será associado ao processo de produção e disseminação de informação.

Também se faz necessária a reflexão sobre as estratégias para atualização de hardware e software, como também sobre a forma a qual a informação será preservada. Segundo Dias (2003), em virtude das rápidas mudanças nas plataformas de hardware, muitas vezes torna-se necessário também fazer uma atualização nos drives utilizados para gerir os dispositivos responsáveis pelo armazenamento de informações. Esta ação, embora simples, pode acarretar a inoperância de todo um sistema de informações caso não seja executada. De nada adianta fazer investimentos para manter o hardware atualizado se não forem feitas respectivas atualizações de software que por acaso se façam necessárias.

A reflexão acerca da preservação da informação é fundamental para a construção de ambientes virtuais bem como para qualquer acervo, pois este não é apenas um conjunto de documentos que constituíram sua objetividade; nos dizeres de Bordini (2005, p.41) “Um acervo é, no seu todo, um objeto socialmente construído, que sobrepassa as intenções de sentido e as valorações dos seus encarregados. É um potencial semântico-pragmático à espera de sujeitos que o acionem”.

Esta definição de acervo nos leva ao imperativo ético da relação entre a intencionalidade posta na seleção das informações - a qual está perpassada pelo potencial semântico-

pragmático – e na ação do sujeito que capta estas informações. Este imperativo ético corresponde à produção, manutenção e preservação de informações fidedignas, autênticas e acessíveis.

6 A SELEÇÃO DA INFORMAÇÃO

A crescente produção de informação demanda uma forma eficiente de armazenamento de modo que maior número de estruturas significantes seja colocado dentro do menor espaço possível, ampliando as possibilidades de geração de conhecimento. No entanto, ainda que não se questione o mérito desta informação (no que diz respeito à sua fidedignidade, por exemplo), sua abundância – ao invés de facilitar – pode dificultar ou mesmo impedir a construção do conhecimento, em virtude da dificuldade em se atribuir sentido a tantas informações. Diante de tal impasse, a seleção da informação se configura como estratégia para imprimir, no conjunto de informações disponíveis, a lógica que pode ser compartilhada e que possibilita então uma ação comum entre a disponibilização e a aquisição da informação.

Quando nos referimos ao meio eletrônico, Santos (2003) observa que o comando “localizar” encontrado tanto nos editores de texto, quanto nos navegadores, representa uma economia de tempo considerável na localização das palavras ou expressões que, em caso contrário, seriam dificilmente acessadas pelo leitor.

7 A INTERATIVIDADE

A interatividade está relacionada à possibilidade e à facilidade que o usuário tem de modificar a informação disponível, e, no contexto dos ambientes virtuais, pode atuar para a valorização da cultura. Conforme Dias e Filho (2003, p. 45) “a interatividade seria uma espécie de condição de interlocução em que, continuamente, modifica-se o objeto de observação, seguindo critérios de permutabilidade e potencialidades, e de descontinuidade e indeterminismo”.

Diferentemente do termo “interação” – originário da física moderna newtoniana e baseado no princípio “a toda ação cabe uma reação” e do binômio sim/não – o conceito de interatividade está relacionado com a física quântica que pressupõe o caos, o inusitado, a diferença (DIAS; FILHO 2003, p. 37).

Um ambiente interativo não limita a ação do sujeito aos binômios sim/não e certo/errado. Neste ambiente é possível percorrer “caminhos” desejáveis. Portanto a interatividade é mais que interação. Portanto, a interatividade se constitui no momento em que uma mídia permite ao usuário exercer influência sobre o conteúdo ou a forma da comunicação mediada. A interatividade no ambiente virtual possibilita a socialização entre sujeitos de diversas áreas do conhecimento e a atuação crítica frente aos elementos constituintes da aprendizagem autônoma no mesmo.

A interconexão no ciberespaço não é neutra e manifesta a diferença cultural dos internautas que se atualiza em cada intercâmbio, levando-nos a pensá-la como um novo universal, uma vez que incorpora todos os conteúdos que se conectam em relação por suas cargas semânticas. As correlações aí geradas vão formando redes que, ao se reorganizar, atualizam-se com finalidades específicas (GOMEZ, p. 51, 2004).

O ambiente virtual propõe ao internauta a aprendizagem a partir de sua capacidade interpretativa. Com isto, revela-se a dimensão educativa destes ambientes.

8 A DIMENSÃO EDUCACIONAL

Ao observarmos a etimologia da palavra EDUCAR, percebemos que a mesma tem suas origens em EDUCARE e EDUCERE, que remete a processos distintos e complementares, pois a educação ao mesmo tempo em que propõe o desenvolvimento da pessoa humana de dentro para fora – que é o EDUCARE, também proporciona o desenvolvimento da pessoa humana de fora para dentro – que é o EDUCERE. Estes processos promovem o desenvolvimento tanto do ambiente (nesta perspectiva de análise, da cultura), quanto do sujeito, respectivamente. São processos nos quais a troca de informações e de saberes caracterizam a interatividade e a faculdade humana de atribuição de sentido aos fatos, sentimentos e ações.

Na era das TDIC a educação tem como principal meta auxiliar cada indivíduo a desenvolver seu potencial, para que este se torne um ser humano completo. Portanto, a educação é imprescindível para a aquisição de informações, saberes e conhecimentos na sociedade,

pois ela promove uma abertura cultural, facilitando assim a compreensão do mundo na contemporaneidade.

A dimensão educacional de um ambiente virtual possibilita a construção e a consolidação coletiva da informação necessária e valorada pelo sujeito, levando-o a construção de conhecimentos que lhes são úteis para o seu processo de superação de sua condição.

9 COSTURANDO OS CAMINHOS: INFORMAÇÃO, CULTURA E EDUCAÇÃO

Compartilhando da afirmação de Sacristán (2002, p.83), de que “Os indivíduos já não vivem só daquilo e com aquilo que pertence ao lugar onde vivem” queremos pontuar que, no entanto, esta necessidade de superar o que lhe é intrínseco não ocorre livre de conflitos. O contato que decorre desta superação traduz visões de mundo diferentes, e é nesta forma de convivência que se faz necessária a afirmação de valores culturais. Neste contexto, as TDIC operam como dispositivos para a cultura, pois permitem a reelaboração de formas artísticas e culturais adquiridas de modo tradicional. Exemplo destes dispositivos é o museu sob forma de ambiente virtual, que oferece recursos de aprendizagem on-line, convidando o visitante a investigar e explorar as informações disponíveis de seu interesse. Portanto, o museu virtual, enquanto dispositivo cultural, ao valorizar informações de um determinado grupo, fortalece a sua identidade através da proposta educativa e interativa.

A “Era da virtualização”, da “Cibercultura” como afirma Lévy (1999), proporcionou novas formas de disseminar a cultura e a arte a partir dos ambientes virtuais, dos museus virtuais e dos cibermuseus. Cabe lembrar que estes dispositivos podem ser utilizados pela sociedade como forma de integração de sua realidade histórica na sociedade planetária, explicitando seus conhecimentos, mas sem descaracterizar seus valores culturais. É com base nesta assertiva que consideramos estes dispositivos culturais também como dispositivos de poder, os quais nenhum educador – ciente de seu tempo e de seu papel – pode prescindir sob pena de condenar-se a inoperância em uma sociedade multifacetada, multicultural.

Ademais, a dimensão educativa em um ambiente virtual provém do entendimento de que a educação é o processo por meio do qual o ser humano – por natureza, inacabado – se apropria de um patrimônio humano de saberes e práticas, tornando-se – ao mesmo tempo – um ser membro de uma sociedade e um indivíduo singular, dotado de sua originalidade. Nos dizeres de Charlot (2000):

A educação é, assim, um triplo processo de humanização, de socialização e de singularização. Esse triplo processo é possível apenas mediante a apropriação de um patrimônio humano. Isso quer dizer que **educação é cultura**, em três sentidos que não podem ser dissociados. (CHARLOT, 2000, grifo nosso).

Admitindo-se que educação é cultura, os artefatos culturais são essenciais para o desenvolvimento do ser humano. Na medida em que estes artefatos são empregados em prol do desenvolvimento do sujeito e da sociedade, a partir do processo educacional, eles possibilitam novas formas de se construir conhecimento, considerando as redes de relações em que a pessoas compartilham significados.

A contribuição da educação, numa perspectiva freireana, traduz-se na opção pelo diálogo e também pelo conflito, assumindo-se, mesmo com paradoxos, a construção coletiva para articular em rede os diversos conhecimentos considerados válidos pelo grupo. Especificamente a educação popular viabilizada pelo método freireano – ao tomar a cultura local como peça central para a conscientização e para a atuação do sujeito cognoscente – exige deste o desenvolvimento de sua capacidade de interagir criticamente no contexto sócio-político, econômico, cultural e tecnológico.

As aprendizagens possíveis em ambientes virtuais dão significados ao processo de virtualização e de conhecimento, e,

neste contexto, a informação ganha cada vez mais relevância e o ato de aprender se torna uma necessidade constante para acompanhar as mudanças que ocorrem na sociedade. E quando se fala em “aprender”, logo se pensa em situações de socialização do conhecimento, informais e formais (FREIRE, 2000, p.102).

O ato de aprender está inserido nas múltiplas possibilidades de acompanhar as mudanças que ocorrem na sociedade. Em meio a estas mudanças, a elaboração das representações e de reafirmações das identidades construídas na dinâmica da história torna-se fundamento da identidade. Na medida em que se constitui em um ambiente virtual voltado para a cultura, podemos contar com o fortalecimento da mesma, conseqüentemente, as identidades também poderão ser fortalecidas. Diante dessas considerações, entendemos que a memória, individual ou coletiva, é importante para a atualização da percepção da realidade, e é o que torna possível a compreensão das transformações operadas na sociedade.

Numa tentativa de finalizar parcialmente, queremos destacar que a apropriação das tecnologias digitais nos processos educacionais, principalmente por parte dos professores e como todo e qualquer ato pedagógico, não ocorre livre de intencionalidades. Para além dos benefícios da inclusão digital, o uso dos ambientes virtuais na educação pode ir ao encontro das intenções de melhoria da qualidade da educação, na medida em que é inexorável a presença das TDIC em nossas vidas. Cabe a nós acreditarmos que o ônus da transição dos suportes será muito menor do que o bônus propiciado pelo mesmo, até porque – em tempos de Globalização – permanece a máxima popular: “Quem não se comunica, se trumbica.”

VIRTUAL ATMOSPHERES FOR THE CULTURE AS EDUCATION: conceptual and methodological approaches

Abstract

The development of the digital technologies of the communication and information, above all the world net of computers, enlarges heavily the access possibilities to the cultural diversity, turning possible so much homogeneity processes, as of resistance to the cultural patterns that there circulate. The information, as well as the manners of communicating her, assumes unique relevance, because, besides stopping her, it is necessary to know to obtain her and to use her/it in a fast way, it holds and effective. For the information it is valued, he/she becomes necessary the conservation, the guard and it guards her/it of the same, as beginning and end in a way of seeing the world mediate for fragments and vestiges of a past (re) discovered and created again in own spaces as the Libraries, the Files and the Museums. In the measure in that these spaces are placed in half virtual, the memory, besides being rescued, it is preserved and disseminated place and globally, strengthening and valuing the whole meaning certain cultural area. Our purpose in this work is it of discussing conceptual and methodology the information as base of the virtual atmospheres for the culture as education. For so much, we approached the Virtual Atmospheres as examples of devices built starting from the Digital Technologies of the Information and Communication (TDIC) that can be used for several human activities, besides the educational ones, configuring them as devices of power for an or other cultural reference. In that context, the culture becomes constituted by a group information, inside of an elaboration perspective that is the one of strengthening her/it for the valorization of the identities - fundamental elements for the education.

Key-words: *Adapt Virtual. Education. Culture. Information.*

Artigo recebido em 15/10/2009 e aceito para publicação em 09/07/2010

REFERÊNCIAS

- BORDINI, Maria da Glória. Acervos literários e universo digital: conexões abertas. In: ANTUNES, Benedito. **Memória, literatura e tecnologia**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2005.
- BRASIL, Angela Bittencourt. O documento físico e o documento eletrônico. **Jus Navigandi**, Teresina, ano 4, n. 42, jun. 2000. Disponível em: <<http://jus2.uol.com.br/doutrina/texto.asp?id=1781>>. Acesso em: 18 jan. 2008.
- CHARLOT, Bernard. **Globalização e educação**. Texto de Conferência no Fórum Mundial de Educação, 2000 (texto avulso).
- DIAS, Guilherme Ataíde. **Periódicos científicos eletrônicos brasileiros na área da Ciência da Informação**: análise das dinâmicas do acesso e uso. Tese (Doutorado em Ciência da Informação). Universidade de São Paulo, 2003.
- DIAS, Angêla A. C.; FILHO, Hélio Chaves. A gênese sócio-histórica da idéia de interação e interatividade. In: DIAS, Angêla. A. C.; SANTOS, Gilberto. L. (Orgs.) **Tecnologias na educação e formação de professores**. Brasília: Plano, 2003, p. 31-48.
- FONSECA, Maria Odila. **Arquivologia e ciência da informação**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2005.
- FREIRE, Gustavo Henrique de Araújo. Construindo um hipertexto com o usuário. **Ciência da Informação**. Brasília, DF, n. 3, v. 29, p.101-110, set/dez. 2000.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 46 ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 2005.
- GOMEZ, Margarita Victoria. **Educação em rede**: uma visão emancipadora. São Paulo: Cortez: Instituto Paulo Freire, 2004. (Guia da escola cidadã; v. 11).
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LIBÂNEO, José Carlos; SANTOS, Akiko. **Educação na era do conhecimento em rede e transdisciplinariedade**. Campinas, SP: Editora Alínea, 2005. (Coleção educação em debate).
- MATTES, Raquel Naschenveng. Informática Documentária. In: ANTUNES, Benedito. **Memória, literatura e tecnologia**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2005.
- MÉSZÁROS, István. **A educação para além do capital**. São Paulo: Boitempo, 2005.
- MIRANDA, Silvânia. Identificando Competências Informacionais. **Ciência da Informação**, Brasília, DF, 33.2,10 12 2004. Disponível em: <<http://www.ibict.br/cienciainformação/viewarticle.php?id=115>> Acesso em: 18 dez. 2007.
- NONAKA, Ikujiro; TAKEUCHI, Hirotaka. Teoria da criação do conhecimento organizacional. In: TAKEUCHI, Hirotaka; NONAKA, Ikujiro. **Gestão do conhecimento**. Porto Alegre: Bookman, 2008.
- POMBO, O. **Epistemologia da Interdisciplinaridade**. Disponível em: <http://cfc.ul.pt/equipa/3_cfcul_elegiveis/olga%20pombo/opombo.htm> Acesso em: 16 de julho de 2009. 1993.
- SACRISTÁN J. G. **Educar e conviver na cultura global**: as exigências da cidadania. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- SILVA, Armando Malheiro e RIBEIRO, Fernanda. Das “ciências” documentais à ciência da informação: ensaio epistemológico para um novo modelo curricular. Porto: Edições Afrontamento, 2002.
- TAKEUCHI, Hirotaka; NONAKA, Ikujiro. **Gestão do Conhecimento**. Porto Alegre: Bookman, 2008.
- WHO (1998). *Issues in health development* Geneva: WHO/HPR/HEP/98.1.