

CURADORIA ABERTA DOS ESPAÇOS E OBJETOS PÚBLICOS: PROPOSIÇÕES METODOLÓGICAS PARA A SOCIALIZAÇÃO E AS APRENDIZAGENS EM REDE

Daniel de Queiroz Lopes – PPGEDU/UNISINOS

Agência(s) Financiadora(s): CAPES/CNPq

1 Introdução

O atual estágio de desenvolvimento das tecnologias digitais nos leva a acreditar num futuro promissor no sentido da ampliação das possibilidades de participação do cidadão. No entanto, para que estas possibilidades não sejam restringidas por interesses estritamente econômicos, é urgente que essa discussão seja tomada por educadores e gestores de instituições educacionais. Não são poucas as iniciativas de transformar a Internet em espaço mais focado no consumo que lugar de socialização – participação social propositiva e criativa. Também observamos seguidas investidas dos legisladores, guiados pelos interesses comerciais das grandes corporações e/ou das políticas antidemocráticas e conservadoras, em normatizar e regular os fluxos de interação e comunicação através da *Web* de forma a limitar os modos de produção característicos da cultura digital – a remixagem, a autoria compartilhada e aberta, o hibridismo, o ativismo, entre outras. Esse modo de produção é muitas vezes entendido como contrário aos valores e regras do mercado econômico, historicamente pautado por uma ideologia paternalista, hierárquica e concentradora das riquezas, sejam elas simbólicas ou materiais. Nesse sentido, é incompreensível e inaceitável às grandes corporações que os bens simbólicos que circulam na *Web* não sejam transformados em mercadoria, fato que pode ser constatado pela batalha acirrada que tem sido travada na Internet pela captura de usuários e constituição das redes sociais digitais, bem como no âmbito legislativo através de projetos nacionais como o PL 84/99 (mais conhecido como "AI-5 Digital"), e internacionais como o SOPA (*Stop Online Piracy Act*), o PIPA (*PROTECT IP Act*) e o ACTA (*Anti-Counterfeiting Trade Agreement*). Basicamente o argumento de quem defende esses projetos é garantir – via bloqueio do acesso a *websites* e servidores, quebra da neutralidade da rede (o direito à privacidade *online*) e a criminalização generalizada das ações dos usuários – que todo material disponibilizado na *Web* seja passivo de vigia em função dos *copyrights*. Antes mesmo que estejam claramente

definidas as leis relativas aos direitos de quem acessa, recebe e transmite dados através da Internet, as questões de ordem econômica já procuram cercear as ações na rede mundial de forma generalizada.

No Brasil um movimento mais representativo da sociedade civil tem batalhado na regulamentação do Marco Civil da Internet Brasileira, com avanços e recuos no que se refere a garantia do princípio da neutralidade da rede. O acesso à Internet como um direito e não um privilégio tem pautado as discussões sobre a sociedade contemporânea. Um relatório da ONU de 2011 (THURLER, 2011) postula o acesso à Internet como um direito no âmbito da informação e comunicação, logo, os países que não possuam políticas que garantam o acesso estariam violando direitos humanos.

Nesse contexto, como podemos pensar a educação brasileira? No que se refere à escola pública, é notório o crescente aparelhamento desses espaços com computadores, *netbooks*, *tablets* e cursos de capacitação para o uso pedagógico desses equipamentos (EDUCOM, PROINFO, PROUCA, Programa Banda Larga nas Escolas, Programa Província de São Pedro, entre outros). Mais recentemente, vemos intensificadas as iniciativas governamentais e discussões que se orientam a partir de modelos de saturação, mais conhecidos como modelo 1:1 (um computador por aluno e professor). Em termos gerais, a ideia que perpassa e justifica a adoção desse modelo é de que a saturação dos contextos sociais (redes educacionais, cidades, estado, região) seria uma forma de promover o desenvolvimento tecnológico, seja nas esferas técnica, pedagógica ou cultural. As diversas demandas advindas da saturação de uma região com dispositivos digitais, no entendimento dos promotores do modelo 1:1, dariam conta de acelerar a produção de conhecimento através da constituição de redes de aprendizagem e colaboração entre os agentes envolvidos. No entanto, até o momento, as primeiras iniciativas de implementação do modelo 1:1 no Brasil tem esbarrado nos problemas da infraestrutura de acesso à Internet. A baixa velocidade disponibilizada nas escolas públicas tem sido apontada como um dos maiores entraves, não atendendo o princípio da conectividade (LEMOS, 2009) que demanda esse modelo de saturação. Dessa forma, o que se tem são experiências mais isoladas no contexto das próprias escolas, sem que sejam exploradas as possibilidades que oferece, por exemplo, o recurso da mobilidade inerentes aos dispositivos digitais portáteis. A reconfiguração – outro princípio proposto por LEMOS (2009) – desses contextos, de fato, tem ficado aquém das expectativas, já

que não tem sido possível perceber transformações mais profundas no âmbito das práticas pedagógicas, dos regimes de tempo, de espaço e do próprio currículo. Por diversos motivos, inclusive a insegurança em relação ao deixar *laptops* – bens públicos – com alunos, os resultados se assemelham aos modelos com base na utilização dos laboratórios de informática educativa (LIE). Ou seja, as experiências provocadas pelo modelo 1:1 não têm se distinguido daquelas relacionadas ao uso de computadores *desktop*. Por outro lado, o benefício mais evidente que o modelo 1:1 tem trazido diz respeito à superação do modelo de uso compartilhado dos LIE, geralmente restritos no sentido de atender a toda uma comunidade escolar. Além disso, a saturação local, vinculada ao contexto das escolas, tem produzido movimentos internos diversificados no sentido de aprender a usar os *netbooks* e seus recursos, principalmente por parte dos alunos, que compartilham suas descobertas rapidamente – por exemplo, maneiras de operar o equipamento, ou um link para um website de jogos. De qualquer forma, apesar de superar a questão do agendamento e da necessidade de ampliação dos espaços, o modo de uso dos *laptops* tem se dado de forma semelhante ao uso dos computadores *desktop*. Nesse sentido, pela ausência ou baixa qualidade da conexão à Internet, esses dispositivos digitais são subutilizados em termos das possibilidades de comunicação – importante para a constituição das redes de aprendizagem *intra* e *extranet* – e de mobilidade – importante para a reconfiguração dos espaços de socialização e aprendizagens extraclasse. Ao invés de produzir sinergia em âmbito mais coletivo, permanecem as práticas isoladas, não compartilhadas, cujos lugares e práticas de leitura e escrita dos agentes locais seguem sendo individualizadas, e a Internet sendo utilizada apenas como um repositório de informações a serem consumidas. De qualquer forma, seguem os investimentos dos governos na adoção do modelo de saturação tecnológica, tendo os *tablets* como novidade, principalmente pela possibilidade de portar material didático na forma de *e-books*, além do acesso aos denominados objetos de aprendizagem publicados nos portais educacionais, como o Portal do Professor¹ e o Portal do Aluno².

O cenário promissor que se apresenta em termos das possibilidades oferecidas pelos recursos tecnológicos digitais atuais e os modelos de saturação implementados

¹ <http://portaldoprofessor.mec.gov.br>

² <http://www.portaldoaluno.org.br/>

parecem não ser suficientes para provocar as transformações desejadas em relação tanto às práticas pedagógicas quanto aos movimentos voltados para a inclusão digital a partir das escolas. Da mesma forma, podem vir a ser absorvidos ou capturados pelas propostas e ideologias mais voltadas para o fomento de práticas voltadas apenas para o consumo – de informações, produtos e conteúdos curriculares.

Como superar essa perspectiva que situa as aprendizagens *online* fundamentada no consumo de informações? Como criar condições para que, através da comunicação *online*, as aprendizagens sejam entendidas ou significadas como prática social? O presente ensaio teórico visa apresentar e constituir uma discussão em torno da ideia de curadoria aberta dos espaços e objetos públicos mediada pelas tecnologias digitais móveis e sem fio (TDMSF) como possibilidade pedagógica e metodológica para a socialização das aprendizagens. Essa discussão integra o contexto de uma pesquisa financiada pela CAPES/CNPq e FAPERGS relacionada ao modelo 1:1, particularmente, o adotado pelo Programa Província de São Pedro (SEDUC-RS), que tem investido no aparelhamento das escolas gaúchas com *tablets* e *netbooks*. Desenvolveremos a discussão com base na análise da potência do hibridismo digital e a mobilidade proporcionada pelos *tablets* como suporte para a atividade de curadoria em contextos educacionais formais e não formais.

2 A curadoria como possibilidade pedagógica

O tema da curadoria é bastante amplo no campo das artes, sendo inclusive objeto de pesquisa na pós-graduação da área. Não temos a pretensão de esgotá-lo no espaço deste ensaio, mas sim trazer alguns elementos que consideramos importantes para pensar alguns conceitos chave para a proposta de pesquisa que iniciamos recentemente em escolas que receberam *tablets* para uso pedagógico. Não é nossa intenção também explorar o campo da docência e da aprendizagem em educação artística, mas sim problematizar a ideia de mediação cultural na perspectiva da constituição de uma metodologia de pesquisa-intervenção que favoreça a socialização através dos meios digitais - participação ativa e propositiva nas redes socioculturais contemporâneas.

A curadoria é uma prática comum no campo das artes, e vem se especializando ao longo da história. Possui métodos próprios que incluem a pesquisa e seleção aprofundada de obras relacionadas a um campo temático – um assunto ou um período histórico – a um artista, grupo de artistas ou escola. A intenção do curador geralmente é a de fornecer elementos ou informações sobre um conjunto de obras de arte a fim de aguçar os sentidos e interesse do visitante de uma exposição ou instalação, ao mesmo tempo de provocar uma leitura que extrapola a experiência imediata entre a obra e o visitante. De certa forma, a curadoria cumpre um papel de mediação entre as obras ou objetos de arte e o observador/leitor/visitante. Nesse sentido, é possível afirmarmos, em certa medida, que a curadoria exerce função pedagógica a favor da apreensão ou aprendizagem sobre uma obra de arte, coleção ou exposição. No entanto, essa ação de mediar, segundo Martins (2006), não deve ser entendida como estar entre a obra e alguém que não sabe, mas sim como alguém que há de passar pela experiência de saber. A fim de esclarecer melhor essa ideia da mediação no campo das artes, a autora retoma o conceito de artista-propositor criado por Lygia Clark e Hélio Oiticica, que

(...) pretende descolar o professor do olhar executor, vendo-o como aquele que propõe a experiência com problematizações e escolhas, gerando "estados de invenção" (MARTINS, 2006; p. 16).

A atividade do curador vem se transformando ao longo da história, desde aquela relacionada com a exposição clássica em museus até as modernas instalações artísticas que oferecem ao visitante experiências diversificadas no que se refere à ativação de sentidos para além da visão contemplativa. Essa transformação fica mais evidente nas instalações artísticas de artistas contemporâneos que se utilizam de diversos recursos audiovisuais para apresentar suas obras, ou até mesmo recursos que integram o próprio processo de criação de suas obras – como, por exemplo, a fotografia digital e a computação gráfica. Mas o que precisa ser ressaltado nesta questão envolvendo o aspecto pedagógico e de aprendizagem da curadoria é que raramente o curador expõe o seu próprio processo de aprendizagem ao organizar uma exposição. Analogamente, dificilmente um professor descreve para seus alunos seus próprios métodos ao preparar uma aula – aulas são geralmente ministradas, e baseadas na ideia de conhecimentos acabados a serem transmitidos, cujos métodos de produção geralmente são tomados como inquestionáveis ou são até mesmo desconhecidos. Com

base na proposição de Freire (1985) de que se aprende ao se ensinar, não seria o caso de se pensar a curadoria como um processo de socialização das aprendizagens? Como podemos pensar a curadoria em relação aos processos educacionais?

A origem do termo curadoria (Lt.: *curatore*) no contexto das artes revela alguns elementos de análise interessantes do ponto de vista pedagógico. Ao curador, no sentido clássico da função, cabia cuidar (curar) as obras sob sua responsabilidade. Atualmente o termo curadoria tem seu significado ampliado para além das questões envolvendo apenas o cuidado. Desde a seleção das obras e autores, até a pesquisa de cunho historiográfico ou da própria constituição e criação das obras, ao se exercer a curadoria, diversos processos se instauram no sentido de produzir sentidos sobre o que foi selecionado, tanto do ponto de vista estético quanto epistemológico. Retomando a ideia trazida por Martins a partir de artistas destacados, do ponto de vista pedagógico a ideia de promover "estados de invenção" vai ao encontro do que temos discutido no contexto de nossas pesquisas relacionadas às aprendizagens *online*.

Desde o surgimento da *Web* e, principalmente, das mídias sociais digitais, as pessoas têm selecionado conteúdos para tornar público, agregando na forma de *blogs*, *micro blogs* e *fan pages* conteúdos que encontra ou recebe de sua rede de relacionamentos e que entenda ser do interesse de seus seguidores. A *Web* esta repleta de pessoas que se dedicam a selecionar e divulgar suas listas de favoritos e coletâneas segundo critérios diversos e não necessariamente organizados segundo uma lógica rígida, mas geralmente orientados ao seu público virtual, observando se suas publicações são replicadas ou curtidas. Eis aqui um elemento fundamental que revela a importância de se pensar a curadoria no contexto da educação *online*, pois pode vir a se constituir numa metodologia de aprendizagem que se baseia na premissa do estabelecimento de redes de leitores/observadores/seguidores/visitantes para quem se deseja comunicar ou informar. Nesse sentido, para a prática da curadoria é imprescindível o reconhecimento da aprendizagem como função da socialização, uma prática social em essência.

3 Para uma curadoria aberta dos espaços e objetos públicos

Até o momento, apresentamos a ideia de curadoria como inspiradora de uma proposta de prática pedagógica orientada para a socialização das aprendizagens. Nesse momento, iremos procurar contextualizar essa proposta no âmbito das possibilidades que as TDMSF oferecem, bem como ampliar a discussão sobre a curadoria para além do campo das artes, e focando mais objetivamente o campo da educação e os contextos escolares que integram programas e projetos governamentais orientados pelo modelo de saturação tecnológica 1:1.

Conforme apresentamos no início deste ensaio, por motivos diversos, o modelo de saturação tecnológica adotado em algumas iniciativas governamentais tem esbarrado principalmente nos problemas de infraestrutura de acesso a Internet. No entanto, vários projetos municipais, principalmente nos grandes centros urbanos e regiões metropolitanas, têm buscado implementar o acesso gratuito à *Web* em locais de maior atividade cultural e de lazer. Assim, à medida que se amplia a noção de que o acesso à Internet é um direito, espera-se que as políticas públicas ampliem também os investimentos em infraestrutura de modo que não seja apenas a escola a única responsável por prover o acesso à Internet. Essa premissa relativa ao acesso fora da escola surge como necessidade premente para a implementação de propostas que pretendam tirar o máximo proveito da ideia que envolve a mobilidade, no sentido de provocar experiências educacionais para além do modelo orientado pelo uso de *desktops* e LIE, extrapolando o contexto das salas de aula e do espaço escolar.

Mas o que exatamente consistiria uma curadoria aberta dos espaços e objetos públicos? A premissa básica que tem norteado nossas discussões, orientadas pelos preceitos teóricos das ecologias cognitivas (LÉVY, 1999; 2004) e de acoplamento estrutural (MATURANA & VARELA, 1997; 2001), está na ideia de que o espaço escolar precisa promover movimentos de abertura para o seu entorno, para a cidade e para a discussão sobre o desenvolvimento local. Dessa forma, a ideia de curadoria – nesse caso, considerando ambos os sentidos: o sentido estrito do cuidado, e amplo da socialização dos saberes como caminho para as aprendizagens – dos espaços e objetos públicos mediada pelas TDMSF desponta como possibilidade de catalisar a constituição de redes voltadas para a reflexão sobre o próprio lugar que se vive.

A ideia básica dessa proposta de curadoria consiste em propor um conjunto de ações dirigidas para o reconhecimento do lugar – espaços, objetos, pessoas – onde se

vive, cartografando os percursos por onde se passa, registrando tudo que nos afeta – atraindo ou provocando repulsa. Os *tablets* e *netbooks* servem de instrumento para a coleta de imagens dos objetos – uma casa ou prédio histórico, um cenário, uma rua – situações ou problemas – um esgoto aberto, uma praça depredada – e pessoas – um pintor, um trabalhador, uma passeata. Um segundo movimento nesse processo de reconhecimento dos lugares e objetos públicos diz respeito a provocar o que fora trazido anteriormente por Martins sobre artista-propositor, mas, nesse caso, aluno-propositor ou professor-propositor. Inspirados pela ideia de proporcionar “estados de invenção”, ao reconhecer objetos, lugares e situações e efetuar o seu registro *online*, o aluno/professor propositor procura refletir sobre seu suposto leitor/visitante de forma a provocar novos sentidos sobre esses mesmos lugares, objetos e situações que já não causam mais estranhamento em função da convivência diária. Porém, o processo de publicação *online*, seja através de *blogs* e da divulgação nas mídias sociais, talvez não seja suficiente para atingir um possível leitor. Nesse caso, um terceiro movimento seria o de retorno aos lugares de onde se operou o registro das imagens dos objetos públicos a fim de marcá-los digitalmente. Para tanto, o recurso dos marcadores digitais – por exemplo, os Quick Response Codes (QRCode) – e os aplicativos leitores desses códigos possibilitam a ampliação dos sentidos sobre esses objetos. Uma casa antiga, um banco de praça, um monumento histórico, uma rua podem ter seus sentidos ampliados a partir da produção de links entre o mundo físico e o digital que levem a leituras e inscrições diversas sobre tais objetos públicos. Pode se ter acesso simultâneo às imagens dos objetos *in loco* e das que foram produzidas noutros momentos distintos. As controvérsias, os problemas, as ideias inspiradoras, enfim, sentidos outros que extrapolam os contextos imediatos podem ser capazes de produzir novas sinergias entre os atores sociais em relação aos lugares que convivem.

Algumas experiências interessantes sobre a utilização dessas tecnologias tem sido implementadas dentro e fora do Brasil, como o Porto Alegre CC³ e o ARIS Games⁴. O hibridismo tecnológico digital proporcionado pelos atuais dispositivos digitais como *smartphones* e *tablets*, através da integração num só dispositivo de tecnologias para a produção multimídia (microfone e câmera), geolocalizadores (GPS,

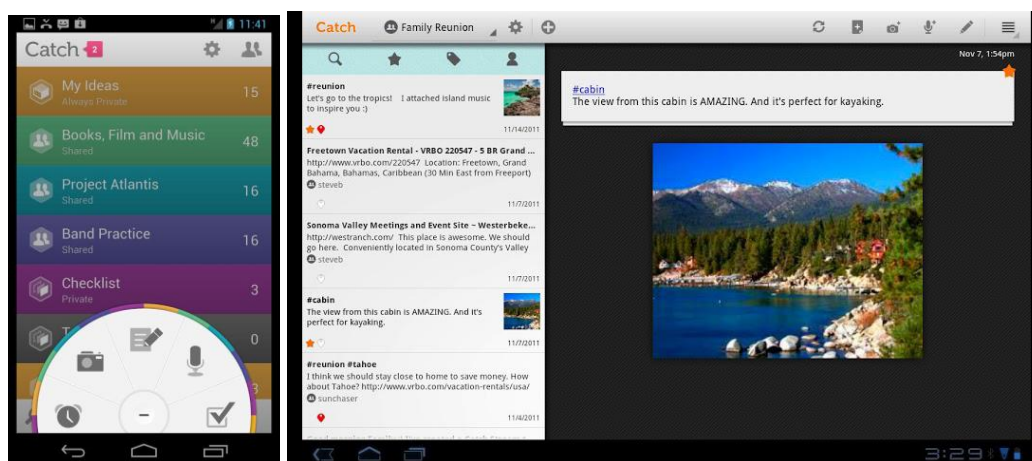
³ <http://portoalegre.cc/>

⁴ <http://arisgames.org/>

detectores de movimento) e conectividade por diversos meios (Wi-fi, 3G, Bluetooth, IR), criam novas perspectivas para a socialização, reforçando o entendimento de que não se tratam mais de meras ferramentas, mas sim artefatos culturais capazes de ampliar os sentidos que se atribui às coisas, situações e pessoas, injetando movimento na cultura contemporânea.

Além das possibilidades de registro online já conhecidas, como os *blogs*, *micro blogs* e *fan pages*, as TDMSF ainda tem proporcionado a criação de diversos aplicativos para a produção coletiva de registros. Dentre os diversos APP desenvolvidos para funcionar nesses dispositivos portáteis, destacamos o Catch⁵. Através desse APP é possível o compartilhamento de registros através dos dispositivos móveis, seja na forma de texto (anotações, tarefas, etc.), voz, fotos, links (Figura 1). Os dados são automaticamente sincronizados em servidores e ficam disponíveis para todos que compartilham as mesmas “trilhas” – a forma como o APP designa os projetos compartilhados. Os registros podem ser criados e marcados geograficamente (*GEO tag*) se houver um GPS integrado ao dispositivo, o que permite o retorno aos locais do percorridos.

Figura 1 – Interface do APP Catch



Fonte: <https://catch.com/>

No caso do uso deste tipo de aplicativo, a curadoria fica restrita às pessoas com as quais os dados são compartilhados, de forma a produzir uma sinergia mais focada em

⁵ <https://catch.com/>

grupos de pesquisadores, professores e alunos que possuam objetivos comuns e não planejam tornar públicas suas reflexões e registros.

4 Considerações finais

Ao longo do que apresentamos no presente ensaio teórico, consideramos que a ideia de uma curadoria aberta dos objetos e espaços públicos mediada pelas TDMSF pode vir a se constituir como uma promissora prática de pesquisa e intervenção nos contextos educacionais, mais particularmente falando, nos contextos que dispõem de conectividade com a Internet e de dispositivos digitais móveis.

O conceito de curadoria produzido no campo das artes, associado à ideia de proporcionar “estados de invenção”, articula-se muito bem com o campo da educação, à medida que pode inspirar uma epistemologia e uma prática pedagógica nos contextos educacionais capazes de superar as pressões e apelos de consumo e mercantilização do conhecimento. A curadoria, entendida como prática de socialização e mediação de saberes carrega de potência as experiências de aprendizagem em contextos que se propõem a saturação tecnológica, como no caso do modelo 1:1.

Consideramos que a proposta de uma curadoria aberta dos espaços públicos mediada pelas TDMSF vem ao encontro da necessidade de se pensar metodologias que não fiquem restritas ou atreladas a ideia de software educacional. Assim, essa proposta pode converter-se em prática que extrapola o determinismo das interfaces digitais, já que incorpora preceitos da cultura digital e da socialização a partir de uma lógica propositiva e participativa nos meios digitais.

Referências

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

FERNANDES, R. Rui Grácio. Uma pedagogia da emancipação. In Teodoro, A. (Ed.) **Educar, promover, emancipar. Os contributos de Paulo Freire e Rui Grácio para uma pedagogia emancipatória**. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas, 2001.

FREIRE, Paulo; FAUNDEZ, Antonio. **Por uma pedagogia da pergunta**. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 1985.

GIANNETTI, C. **Estética digital – sintopia da Arte, a Ciência e a Tecnologia**. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

KASTRUP, V. **A invenção de si e do mundo - uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição**. São Paulo: Autentica, 2007.

LEMOS, A. **Cibercultura. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LEMOS, André. Cibercultura como território recombinate. In Trivinho, E., Cazaloto, E. (Ed.), **A cibercultura e seu espelho: campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa**. São Paulo: ABCiber, Instituto Itaú Cultural, 38-46, 2009. Disponível em:
<http://abciber.org/publicacoes/livro1/a_cibercultura_e_seu_espelho.pdf>. Acesso em: 15 dez. 2012.

LÉVY, Piérre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

LÉVY, Piérre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. 13a. Ed. São Paulo: Editora 34, 2004.

MARASCHIN, Cleci. Redes socioculturais e as novas tecnologias da comunicação e da informação. In Fonseca, T., Francisco, D. (Ed.). **Formas de ser e habitar a contemporaneidade**. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 2000.

MARTINS, Mirian Celeste (coord.). Curadoria educativa: inventando conversas. In Reflexão e Ação – Revista do Departamento de Educação/UNISC - Universidade de Santa Cruz do Sul, vol. 14, n.1, jan/jun 2006, p.9-27.

MATURANA, H.; VARELA, F. De máquina e seres vivos: Autopoiese - a organização do vivo. Tradução de Juan Acuña Llorens. 3. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

_____. A árvore do conhecimento: as bases biológicas da compreensão humana. São Paulo: Palas Athena, 2001.

QUILES, Cláudia Natália Saes. As salas de tecnologias educacionais: modos de "ensinar" e de "aprender" como traduções de cultura escolar. **33ª Reunião Anual da ANPEd**, Caxambu-MG, 2010.

SAMPAIO, Fábio Ferrentini; ELIA, Marcos da Fonseca (orgs.). **Projeto um computador por aluno: pesquisas e perspectivas**. Rio de Janeiro: NCE/UFRJ, 2012.

SEED, Secretaria de Educação a Distância, Ministério da Educação do Brasil. **Projeto Um Computador por Aluno - Formação Brasil - Planejamento das ações / cursos**. Brasília-DF, 2009.

SCHWARTZ, G. Educar para a Emancipação Digital. In Civita, R., Santos, J. (Ed.). **Reescrevendo a Educação**. 1 ed. S.Paulo: Ática, Scipione, v. 1, 125-135, 2007.

THURLER, Larriza. Acesso à rede é direito humano básico, diz ONU. Observatório da Imprensa, Campinas, edição 645, 7 jun. 2011. Disponível em: <<http://www.observatoriodaimprensa.com.br/news/view/acesso-a-rede-e-direito-humano-basico-diz-onu#>>. Acesso em: 15 fev. 2013.