

# AS PRÁTICAS EDUCATIVAS DIGITAIS E A INCLUSÃO DIGITAL: A LDB E OS PRESSUPOSTOS LEGAIS DA EDUCAÇÃO DIGITAL NOS MUSEUS VIRTUAIS

*Karla Colares Vasconcelos*

*Cristine Brandenburg*

*Larisse Barreira de Macêdo Santiago*

*José Rogério Santana*

## Considerações iniciais

O escopo deste artigo apresenta uma discussão sobre o ambiente educativo e local de execução das Práticas Educativas Digitais – PED<sup>1</sup> dentro dos Museus Virtuais – MV<sup>2</sup>, além de apresentar o método de investigação dessa pesquisa. Tivemos como base legal, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB<sup>3</sup> e o seu discurso sobre inclusão digital nas escolas, assim como o Programa Nacional de Informática Educativa – ProInfo. Os museus visitados foram os que estão cadastrados no Instituto Brasileiro de Museus – IBRAM.

O objetivo da pesquisa foi o de contribuir com a reflexão da inclusão digital dentro dos ambientes educacionais, sejam estes escolares ou não escolares, usando as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação – TDIC, nos espaços de museus virtuais e refletindo sobre as Práticas Educativas Digitais – PED, nestes ciberespaços museais.

A pesquisa apresenta abordagem qualitativa e de características etnográficas tendo como metodologia utilizada a etnografia virtual sistematizada por Hine (2004) para a

<sup>1</sup> Utilizamos a sigla PED para denominar Práticas Educativas Digitais.

<sup>2</sup> Utilizamos a sigla MV para denominar Museus Virtuais.

<sup>3</sup> Utilizamos a sigla LDB para denominar Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.



compreensão acerca do que as pessoas estão fazendo com a tecnologia nos espaços virtuais. O campo de pesquisa é a Internet, para o levantamento dos dados e seleção das imagens que foram analisadas.

Para que tais ações sejam percorridas se faz necessário discutirmos sobre o uso da comunicação e das tecnologias para entendermos o papel dos museus virtuais na sociedade atual.

No momento atual, estamos vivendo em uma sociedade em que a informação e o conhecimento estão presentes no dia a dia e nas atividades mais simples, como o fato de ter acesso a um meio de comunicação para proporcionar as informações sobre o que está acontecendo em locais mais distantes do ouvinte, assim, o mantém informado da situação econômica, política e social da sua e de outras sociedades. Esse acontecimento é conhecido como a Sociedade da Informação e do Conhecimento.

Com o passar do tempo, foram surgindo novas tecnologias que a sociedade vem utilizando para estreitar as relações do homem com o mundo. Esse primeiro momento foi pensado num estreitamento das relações humanas através dos meios de comunicação e, pensando nisso, foi criado um ambiente para que todos tenham acesso à informação de maneira rápida e prática. Virilio (1999) defende que o real e o virtual estão andando juntos e assim, proporcionam ao homem informações e interação com o local e ao mesmo tempo o global, assim, define esse ambiente como “glocal”.

### **Práticas educativas digitais e os fenômenos educativos**

A Educação é um fenômeno em que as relações sociais são predominantes, além de proporcionar à sociedade capacitação para dominar recursos científicos e tecnológicos



que auxiliarão no uso das possibilidades existentes para o bem estar do homem. A Educação pode ser considerada Formal, ou seja, aquela que é aplicada dentro de instituições educacionais conhecidas como padrão; e a Educação Não Formal, aquela aplicada fora das instituições educacionais. Gadotti (2005) nos apresenta um conceito claro da diferença entre Educação Formal e Não Formal, o autor nos diz que:

A educação formal tem objetivos claros e específicos e é representada principalmente pelas escolas e universidades. Ela depende de uma diretriz educacional centralizada como o currículo, [...]. A educação não-formal é mais difusa, menos hierárquica e burocrática. Os programas de educação não-formal não precisam necessariamente seguir um sistema sequencial e hierárquico de “progressão”. Podem ter duração variável, e podem, ou não, conceder certificados de aprendizagem. (GADOTTI, 2005, p. 2).

Passeando por essa ideia sobre a Educação, nos deparamos com as Práticas Educativas que, na concepção de Nélisse (1997), a prática educativa é uma ação de “fazer ordenado”, ou seja, deve ser uma ação planejada, em que cada momento contempla o seu ato feito com reflexão e crítica de cada etapa a ser seguida. De acordo com Libâneo (2005), as práticas educativas são manifestações que se realizam em sociedades como processo da formação humana, não se limitam à escola e à família, vão muito além disso, uma prática educativa acontece em diversos contextos e âmbitos humanos sobre várias modalidades.

Nesta perspectiva, encontramos as Práticas Educativas Digitais, que vem se sobrepondo nos ambientes virtuais e nos possibilita uma mudança no contexto comportamental da sociedade, trazendo novas práticas de ensino nos ambientes digitais. Nesta perspectiva, Takahashi (2000) considera a



educação como o alicerce de uma sociedade, no caso da PED, o autor nos revela que, com o advento das TIC, a educação deve proporcionar a interação entre o homem e a tecnologia, traçando um novo caminho para propagar a Educação dentro dos ambientes virtuais.

Martins e Santana (2010) escrevem sobre as práticas educativas digitais como os espaços educativos dentro da cultura digital que sofrem influência das ferramentas digitais, que estão inseridas dentro dos artefatos culturais digitais. Martins (2012, p. 313) complementa essa ideia, trazendo-nos um olhar mais afincado sobre a educação digital nas PED como a “[...] produção de conhecimento em redes orientadas pela cultura digital”. Assim, a supracitada autora define a educação nas práticas educativas digitais como:

A educação dimensionada nas práticas educativas digitais orientadas para uma formação de identidade de projetos nos aparece mais aconselhada para superar os desafios impostos pela sociedade, e para ‘redefinir a posição’ dos indivíduos na tomada consciente de decisão. (MARTINS, 2012, p. 314).

Santana (2011) nos explica os fenômenos educativos e como estes nos ajudam a compreender como as práticas educativas no decorrer de cada contexto. Para compreender as práticas educativas, precisamos saber como esses fenômenos influenciam a evolução do conhecimento.

Entendemos por PED, o uso das tecnologias digitais que auxiliam no processo de novas aprendizagens com base na formação de grupos que desenvolvam o mesmo interesse de aprender nos ambientes virtuais. Podemos considerar o processo histórico dessa prática educativa a partir da popularização do uso da Internet, como ferramenta de transmissão dos conhecimentos e saberes. Essa mudança culminou em

uma forma de construção de um novo imagético<sup>4</sup>, uma recente forma de podermos retratar a cultura atual da sociedade moderna, a cibercultura<sup>5</sup>.

## **A inclusão da educação digital e seus pressupostos legais**

De acordo com o artigo 1º da LDB vem apresentando que:

A educação abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais. (BRASIL, 1996).

A LDB propõe, ainda, que as práticas educativas sejam adequadas para a realidade social, o mercado de trabalho e o conhecimento. Compreendemos que a LDB trouxe para o âmbito educacional uma revolução no ensino nacional, que proporcionou um espírito libertador, divergente às práticas pedagógicas herméticas, e trouxe um incentivo à criatividade na qual se deve estimular o educando a adquirir novos conhecimentos e que seja o principal autor da sua aprendizagem.

Diante dessa questão, o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação – TDIC, dentro do ambiente educacional, seja nos espaços escolares ou não escolares, é uma forma essencial para ser inserido de maneira mais efetiva o cidadão nesta sociedade tecnológica. O mundo de trabalho, no cotidiano atual, está sofrendo uma grande exigência das TDIC, por isso a escola se torna um local de excelência desse primeiro contato.

Encontramos na LDB, no artigo 36 sobre o currículo do ensino médio, em destaque, tanto no inciso I e no 1º parágrafo, respectivamente:

<sup>4</sup> Entendemos por imagético a relação que o observador se dá através da expressão da imagem e/ou da imaginação. É a visão poética, literária que se tem da imagem.

<sup>5</sup> De acordo com Lèvy (1999) cibercultura é a cultura que encontramos nos ambientes virtuais contidos na Internet.

a educação tecnológica básica, a compreensão do significado da ciência, das letras e das artes; o processo histórico de transformação da sociedade e da cultura;” e “domínio dos princípios científicos e tecnológicos que presidem a produção moderna (BRASIL, 1996).

Além desses artigos, já mencionados, a LDB apresenta outras referências nos artigos 39 que determina que uma educação profissional, integrada às diferentes formas de educação, ao trabalho, à ciência e à tecnologia. E, ainda no artigo 43 que traz o incentivo ao trabalho de pesquisa e investigação científica, visando o desenvolvimento da ciência e da tecnologia.

Conforme Vasconcelos *et al* (2009) a intenção do governo federal foi inserir as tecnologias digitais nas escolas o Ministério da Educação – MEC desenvolveu, em 1997; o Programa Nacional de Informática Educativa – ProInfo, que tem por objetivo implementar laboratório de informática nas escolas públicas e assim, promover a introdução de tecnologias digitais educacionais, levando laboratórios de informática às instituições de ensino da rede pública, alcançando as escolas que se encontram mais afastadas das grandes capitais, ou seja, atendendo as escolas rurais. Dentre as metas estabelecidas no ProInfo, previa-se a formação de professores para atuar para promover a informatização da educação básica, atendendo um público superior a seis milhões de estudantes (BRASIL, 1997).

No Plano Nacional de Educação de 2001 sobre a Lei nº 10.172, de 9 de janeiro de 2001, o Presidente da República, através do Decreto nº 6.300, de 12 de dezembro de 2007. Decreta em seu art. 1º: O Programa Nacional de Tecnologia Educacional – Proinfo, executado no âmbito do Ministério da Educação, promoverá o uso pedagógico das tecnologias de informação e comunicação nas redes públicas de Educação básica.

Dessa forma, o uso das TDIC no âmbito da legislação brasileira, se faz presente dentro dos ambientes educacionais, sejam estes educação escolar ou educação não escolar, atendendo desde o estudante, e também todos os que estão envolvidos no processo de ensino e aprendizagem. Diante do exposto acima, o uso da TDIC auxilia no processo de ensino e aprendizagem que de acordo com Demo (2009, p. 61) advoga que “[...] as novas tecnologias não inventaram a aprendizagem. Por mais que induzam inovações, por vezes espetaculares, os legados anteriores não são apagados”. E Franco (2014, p. 31) complementa que

Não se pretende substituir formas tradicionais de ensino e aprendizagem, mas, sim, acrescentá-las a algo novo para a escola; já usual para muitas crianças e adolescentes nas suas casas e em rodas de amigos.

Complementando essa ideia, Carvalho (2012, p. 6) declara que:

Com a chegada dos recursos tecnológicos nas escolas, exige-se dos educadores uma nova postura frente à prática pedagógica. Conhecer as novas formas de aprender, ensinar, produzir, comunicar e reconstruir conhecimento, é fundamental para a formação de cidadãos melhor qualificados para atuar e conviver na sociedade, conscientes de seu compromisso, expressando sua criatividade e transformando seu contexto.

Na forma da lei, não encontramos nenhuma menção ao uso dos museus virtuais como ferramenta de auxílio da aprendizagem, mas apresenta a autonomia do educador no processo de formação de cidadão melhor qualificado para atuação profissional e social. Dessa forma, apresentaremos a seguir o campo de atuação da educação museal nos ambientes virtuais da cibercultura.

## A Educação Museal nos ambientes virtuais: uma proposta de inclusão da prática educativa digital no âmbito da lei

O museu como espaço educacional, segundo Reis e Pinheiro (2009), como um diálogo fiel entre os sujeitos e a memória do povo retratada no seu acervo, e que ensina os valores necessários a toda condição humana. Já Compagnoni (2009, p. 24-25) nos aponta o papel educativo do museu:

[...] a escola pode ir ao museu e desenvolver atividades que orientem “certo olhar questionador” aos objetos. Assim, a criança/aluno poderá ver os objetos não apenas como guardiões da memória, mas como provocadores da história e formadores da consciência histórica.

O autor citado acima ainda complementa que o museu é um local em que se ativa a reflexão crítica através da observação dos objetos, compreendendo que a educação museológica deve formar um cidadão crítico.

É bastante comum encontrar sites de museus com seu acervo e que se autodenominam como “museu virtual”, na tentativa de tornar virtuais a informação, a cultura e a produção da imagem que foi pesando o desenvolvimento de um ambiente em que se pudesse propagar a história e a memória, foi então que surgiu o museu virtual. Mas nem todos os sítios que estão sendo referenciados como museus virtuais na web os são realmente.

Ainda na percepção de Deleuze *apud* Arruda (2011) que apresenta o virtual como algo existente com o potencial do real, admitindo interpretar a experiência do acervo desprovido de materialidade física e disponível nos entremeios dos *bits* e *bytes* como elementos que se configuram em potencialidades de experiências reais de ensino e aprendizagens.

Outro fator interessante que Mill e Pierobon (2012) nos mostram é que, dados de pesquisas indicam que as institui-

ções de ensino têm usado a Internet como uma ferramenta de educação formal, oferecendo até curso de nível superior a distância.

A discussão sobre o que realmente vem a ser um museu virtual teve seu início no meados da década de 1990, mas ainda não tem uma classificação bem definida. É bastante comum encontrar sites de museus com seu acervo e que se autodenominam como “museu virtual”, e que não são, pois de acordo Rodrigues e Crippa (2010, p.23) esses espaços de museus virtuais são caracterizados como: “[...] os ambientes museais na internet que não possuem referências físicas e que apresentam obras feitas por e para o meio virtual.”

Para Pierre Lèvy (1999, p.202), museu virtual nada mais é que um catálogo na internet:

Os “museus virtuais”, por exemplo, não são muitas vezes senão maus catálogos na Internet, enquanto que o se ‘conserva’ é a própria noção de museu enquanto ‘valor’ que é posta em causa pelo desenvolvimento de um ciberespaço onde tudo circula com fluidez crescente e onde as distinções entre original e cópia já não têm evidentemente razão de ser.

Na concepção de Arruda (2011), as visitas virtuais ao museu constroem experiências baseadas na cultura digital e nas possibilidades de transmissão e acesso de seus suportes tecnológicos. A vantagem do museu em ambiente virtual é unir educadores e educandos que não têm acesso a visitar museus presenciais, e assim, possibilitar uma prática educativa digital em ambientes virtuais.

Passando pelo pensamento de Andrews e Schweibenz (1998, p. 18) sobre os museus virtuais, que os define como: “Uma coleção logicamente relacionada de objetos digitais composta de variados suporte [...], não há lugar ou espaço

físico, seus objetos e as informações relacionadas podem ser disseminados em todo o mundo.”.

Vasconcelos (2014, p.80-83) apresentou as definições sobre museus virtuais localizados nos ciberespaços que podem ser classificados de acordo com quatro categorias:

**Museus Cartão de Visita:** são aqueles museus que apresentam a história de um grupo industrial ou empresa; b) **Museus de Exposições:** são aqueles museus que apresentam obras de artes de artistas de sua cidade que querem homenageá-los e criaram esse espaço virtual para apresentar a sua história e a arte; c) **Museus Cidades:** denominamos os museus que contam a história e curiosidades da cidade; e **Museus de Memória Social e Aprendizagem:** são os museus que guardam a memória social de um determinado grupo.

O que podemos observar, até o momento, é que os museus virtuais estão inseridos dentro do campo da museologia, mas, ainda sem definição concreta e sem uma identidade fixa. A Internet hospeda vários sites de museus que se auto-denominam virtuais; o ciberespaço oferece ambientes para o visitante entrar neles, mas, realmente, muitos ainda não têm um perfil traçado, denominam-se de webmuseu, museu digital, museu cibernéticos.

Vasconcelos (2014) define o museu virtual como sendo aquele que tem o seu acervo virtual composto por imagens, vídeos, textos, hipertextos. Sua arquitetura é um *site* dividido em salas, galerias virtuais, não sendo uma representação de um museu presencial, visita é guiada por tecnologias que auxiliem o visitante a navegar por seus ambientes. Como todo museu, que guarde a história e a memória social, seja um ambiente destinado à prática educativa digital, a cultura, o lazer e a interação entre o visitante e o museu. Dessa forma,



compreendemos que os museus virtuais devem ter seu acesso difundido para todo e qualquer cidadão do mundo que os deseje conhecer.

Segundo Bruno (2007, p. 7) sobre como um processo deve ser para se tornar público: “De instituições devotadas exclusivamente à preservação e comunicação de objetos e coleções, os museus têm assumido a responsabilidade por ideais e problemas sociais”, em que guardam e a história, memória e cultura social. Atividades dentro dos espaços museais virtuais auxiliam a formação cultural dos estudantes e proporcionam ao professor a inclusão digital além de aproximá-los a realidade e traz o papel histórico e social do museu.

### Considerações finais

Partindo do ponto do que foi escrito acima, podemos constatar que a educação em museus que estão dentro dos ambientes virtuais é uma ferramenta que possibilita o ensino e aprendizagem dentro das instituições educacionais, seja ela formal ou não formal, em que vem ganhando novos espaços dentro da cibercultura. E com o auxílio dos recursos tecnológicos podemos ter acesso a novos espaços educacionais, como é o caso dos museus virtuais.

Podemos considerar que inserir os museus virtuais dentro do contexto educacional é de competência cognitiva que ajuda ao visitante-aluno – a contextualizar a informação e a utilize. Não é o espaço real ou virtual que terá maior facilidade em desenvolver a aprendizagem, mas a mediação que for adquirindo será fundamental para a cognição do conhecimento.

Como já mencionado, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB de 1996 faz menção à introdução tecnológica dentro do campo educativo em vários momentos, mas sabemos que a exigência legal não garante o pleno e efetivo

funcionamento e aplicação na prática. É papel do docente estar preparado para as transformações que impactaram o trabalho e a formação docente, mas ainda em consonância com Grinspun (2001, p. 67) “[...] devemos ser capazes – como educadores – de criar condições para interferir nessas transformações”.

Dessa forma, o papel do educador, nesta perspectiva, é de ser o mediador entre as ferramentas que devem ser usadas e os desafios propostos pela cultura digital. Por isso, nos reportamos a Nóvoa (2002) quando nos fala que a formação do professor deve ser contínua, para incitar o senso crítico e reflexivo do educador, dando-lhe o pensamento autônomo e participativo. As novas tendências de ensino estão encontrando, nos ambientes virtuais, um local propício para o ensino e aprendizagem. Dessa forma, os museus virtuais que estão dentro dos ambientes, são ferramentas que possibilitam o ensino e aprendizagem dentro das instituições educacionais sejam estas formais ou não formais.

## Referências

ANDREWS, J., SCHWEIBENZ, W. The Kress study collection virtual museum project, a new medium for old masters. *Art Documentation*, v. 17, n. 1, Spring Issue, 1998, p. 19-27.

ARRUDA, E.P. Museu virtual, prática docente e ensino de história: apropriações dos professores e potencialidades de elaboração de um museu virtual Orientado ao Visitante. In: ELETRÔNICO DO IX ENCONTRO NACIONAL DOS PESQUISADORES DO ENSINO DE HISTÓRIA. 9, *Anais...* 18, 19 e 20 de abril de 2011 – Florianópolis/SC.

BRASIL. *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional*. Lei nº 9394/96, de 20 de dezembro de 1996. 9. ed. Brasília: Edições Câmara Federal, 2014.

BRUNO, Cristina. Museu e Patrimônio Universal. In: ENCONTRO DO ICOM NO BRASIL. FÓRUM DOS MUSEUS DE PERNAMBUCO. 5, Recife, maio de 2007.

CARVALHO, Rosiani. *As tecnologias no cotidiano escolar: possibilidades de articular o trabalho pedagógico aos recursos tecnológicos*. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1442-8.pdf>>. Acesso em: 29 ago. 16.

COMPAGNON, Almir Muncio. *Em Cada Museu Que A Gente For Carrega Um Pedaco Dele: Compreensão Do Pensamento Histórico De Crianças Em Ambiente De Museu*. 2009. 134 p. Dissertação (Mestrado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Linha de Pesquisa: Cultura, Escola e Ensino, Setor de Educação, da Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2009.

DEMO, P. Aprendizagens e novas tecnologias. *Revista Brasileira de Docência, Ensino e Pesquisa em Educação Física*, v. 1, n. 1, p. 53-75, ago. 2009. ISSN 2175-8093.

FRANCO, L.C.P. *Jogos digitais educacionais nas aulas de educação física: Olympia, um videogame sobre os Jogos Olímpicos*. 2014. 165 p. Teses (Doutorado em Tecnologias das Dinâmicas Corporais). Instituto de Biociências do Campus de Rio Claro, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2014.

GADOTTI, Moacir. *A questão da educação formal/não formal*. Sion Institut International des Drois de l'Enfant, 2005.

GRINSPUN, M.P.S.Z. (Org.). *Educação tecnológica: desafios e perspectivas*. São Paulo: Cortez, 2001.

HINE, Christine. *Etnografia Virtual*. Madri: Editorial UOC, 2004.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIBÂNEO, José Carlos. *Pedagogia e pedagogos, para quê?* 8. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

MARTINS, C. A. *Práticas educativas digitais: uma história, uma perspectiva*. 2011. 153 p. Dissertação (Mestrado em Educação). Programa de Pós-Graduação Educação Brasileira da Universidade Federal do Ceará. Fortaleza, 2011.

\_\_\_\_\_. SANTANA, J.R. *Práticas educativas digitais: Contribuições das redes para o exercício da cidadania*. In: SANTANA, J.R. VASCONCELOS, J.G (Orgs.). *História da educação: real e virtual em debate*. Fortaleza: Edições UFC, 2010.

MILL, Daniel. PIEROBON, Jorge Luz. *Contribuições das Linguagens dos Centros Culturais e Museus Virtuais para a Aprendizagem na Educação Virtual*. In: 1, *Anais... SIED: EnPED*. São Carlos-SP, 2012.

NÉLISSE, Claude (Dir.) *L'intervention: les savoirs en action*. Sherbrooke: Éditions GGC, 1997. p. 17-24.

NÓVOA, A. *Formação de professores e trabalho pedagógico*. Lisboa: Portugal: Educa, 2002.

REIS, M. A. S.; PINHEIRO, M.R. *Para uma pedagogia do museu: algumas reflexões*. *Museologia e Patrimônio*, v. 2, n. 1, jan./jun. 2009.

RODRIGUES, B. C.; CRIPPA, G. *Mediação cultural, arte-educação e Web 2.0: um novo conceito de museu de arte?* *Revista MuseuVirtual*, v. 1, n. 2, jul./dez., 2010.

SANTANA, José Rogério. *Metodologia da Pesquisa em História da Educação: Sobre a Produção de Fontes Históricas Através de Recursos Digitais*. In: SANTANA, J.R. VASCONCELOS, J.G (Orgs.). *Tempo espaço e memória da educação: pressupostos teóricos, metodológicos e seus objetos de estudo*. Fortaleza: Edições UFC, 2010.

TAKAHASHI, T (Org.). *Sociedade da informação no Brasil: livro verde*. Brasília: Ministério da Ciência e da Tecnologia, 2000.

VASCONCELOS, Karla Colares. *As práticas educativas digitais nos museus virtuais*. 2014. 130 p. Dissertação (Mestrado em Educação). Programa de Pós-Graduação Educação Brasileira da Universidade Federal do Ceará. Fortaleza, 2014.

VASCONCELOS, K. C.; et al. Call center: uma tecnologia auxiliar no processo de desenvolvimento do ProInfo e Projeto UCA. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 20 2009 e CONGRESSO DA SOC. BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO - WIE, 29. 2009, Bento Gonçalves, RS. *Anais do XXIV Congresso da SBC-WIE*. Porto Alegre, RS : Editora da SBC, 2009. p. 1703-1712.

VIRILIO, Paul. *A Bomba informática*. Tradução de Luciano Vieira Machado. São Paulo: Estação Liberdade, 1999.

