

ROTEIRO DE PRÁTICAS LEITORAS PARA A ESCOLA II

REDES SOCIAIS: O PROCESSO DE SOCIALIZAÇÃO NA CULTURA DIGITAL

5º e 6º anos do ensino fundamental

Tania Mariza Kuchenbecker Rösing
Mateus Mattiello Nickhorn



Coleção Mundo da Leitura

ROTEIRO DE PRÁTICAS LEITORAS PARA A ESCOLA II

REDES SOCIAIS O PROCESSO DE SOCIALIZAÇÃO NA CULTURA DIGITAL

5º e 6º anos do ensino fundamental

Tania Mariza Kuchenbecker Rösing
Mateus Mattiello Nickhorn

2011





UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO

José Carlos Carles de Souza

Reitor

Neusa Maria Henriques Rocha

Vice-Reitora de Graduação

Leonardo José Gil Barcellos

Vice-Reitor de Pesquisa e Pós-Graduação

Lorena Terezinha Geib

Vice-Reitora de Extensão e Assuntos Comunitários

Agenor Dias de Meira Júnior

Vice-Reitor Administrativo

UPF Editora

Carme Regina Schons

Editora

Zacarias Martin Chamberlain Pravia

Editor das Revistas Institucionais

CONSELHO EDITORIAL

Altair Alberto Fávero

Alvaro Della Bona

Ana Carolina Bertoletti de Marchi

Andrea Poletto Oltramari

Carme Regina Schons

Cleiton Chiamonti Bona

Elci Lotar Dickel

Fernando Fornari

Graciela René Ormezzano

João Carlos Tedesco

Renata Holzbach Tagliari

Rosimar Serena Siqueira Esquinsani

Sergio Machado Porto

Zacarias Martin Chamberlain Pravia

Copyright © Editora Universitária

Tania Mariza Kuchenbecker Rösing

Beatriz Calegari Segal

Revisão de Texto

Zero3 Comunicação e Design

Produção da Capa

Zero3 Comunicação e Design

Projeto Gráfico e Diagramação

Assessoria de Imprensa UPF

Acervo Mundo da Leitura

Fotos

Este livro no todo ou em parte, conforme determinação legal, não pode ser reproduzido por qualquer meio sem autorização expressa e por escrito do autor ou da editora. A exatidão das informações e dos conceitos e opiniões emitidos, as imagens, tabelas, quadros e figuras são de exclusiva responsabilidade dos autores.

Beneficiário de auxílio financeiro da CAPES - Brasil

CIP – Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

R821r Rösing, Tania Mariza Kuchenbecker
Roteiro de práticas leitoras para a escola II : redes sociais : o processo de socialização na cultura digital : 5ª e 6ª anos do ensino fundamental / Tania Mariza Kuchenbecker Rösing, Mateus Mattiello Nickhorn. – Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2011.
52 p. : il. ; 24 cm. – (Mundo da leitura).

Inclui bibliografia.
ISBN 978-85-7515-780-0

1. Socialização. 2. Inclusão digital. 3. Redes sociais online. I. Nickhorn, Mateus Mattiello. II. Título. III. Série.

CDU: 371.3

Biblioteca responsável Angela Saadi Machado - CRB 10/1857



UPF EDITORA

Campus I, BR 285 - Km 171 - Bairro São José

Fone/Fax: (54) 3316-8373

CEP 99001-970 - Passo Fundo - RS - Brasil

Home-page: www.upf.br/editora

E-mail: editora@upf.br

SUMÁRIO

Apresentação.....	5
Introdução.....	19
Prática Leitora no Mundo da Leitura.....	23
Registro Iconográfico.....	25
Prática Leitora na Escola	
Atividade 1: Aprendendo com as redes sociais.....	27
Atividade 2: Conhecendo os meus vizinhos.....	29
Atividade 3: <i>Games</i> sociais.....	31
Atividade 4: Motivando leitores através da rede social <i>Skoob</i>	35
Atividade 5: As mídias sociais e os perigos dos perfis falsos.....	37
Referências.....	43
Sugestões de Leitura.....	45



Possibilidades de aprimoramento da leitura no contexto da escola

Tania Mariza Kuchenbecker Rösing*

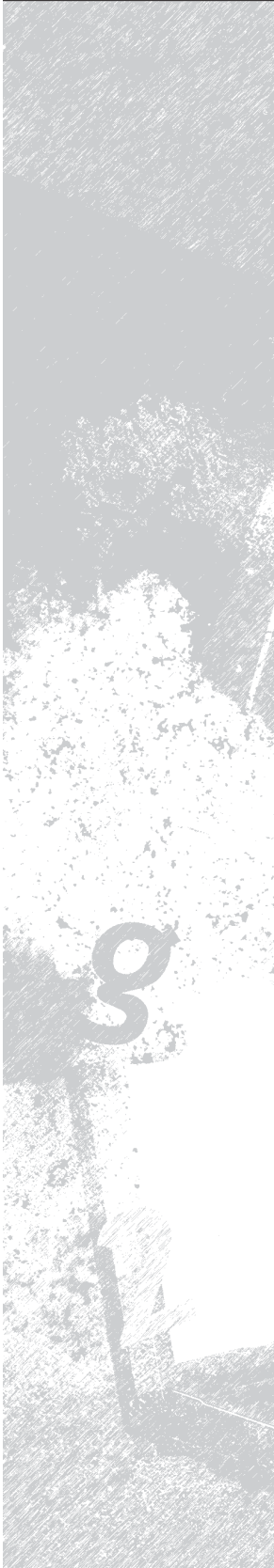
“A situação dos professores perante a mudança social é comparável à de um grupo de actores, vestidos com trajes de determinada época, a quem sem prévio aviso se muda o cenário, em metade do palco, desenrolando um novo pano de fundo, no cenário anterior. Uma nova encenação pós-moderna, colorida e fluorescente, oculta a anterior, clássica e severa. A primeira reacção dos actores seria a surpresa. Depois, tensão e desconcerto, com forte sentimento de agressividade, desejando acabar o trabalho para procurar os responsáveis, a fim de, pelo menos, obter uma explicação. Que fazer?”

José M. Esteve

Diversidade de leitura e tipos de leitor

As possibilidades de leitura são infinitas na atualidade. Leitores com maior ou menor experiência de leitura apresentam interesse e entusiasmo diferenciados, mais ou menos intensos, diante da oportunidade de realizarem práticas singulares de leitura. Leitores de diferentes idades manifestam-se de forma distinta em meio à diversidade de materiais de leitura. Entre as hipóteses que podem ser levantadas sobre desempenho de leitura, encontram-se leitores mais avançados em idade cuja preferência recai sobre o texto impresso, em especial sobre o livro, prática desenvolvida desde o século XVI. Emocionam-se com o contato com o papel e o cheiro que este exala; chamam-lhes a atenção detalhes presentes no formato do livro e entre os elementos que compõem a capa; desperta-lhes interesse o tipo de letra, a disposição do texto na “mancha” em que se constitui

*Doutora em Letras pela PUC/RS. Professora do Curso de Mestrado em Letras da Universidade de Passo Fundo/RS. Coordenadora do Centro de Referência de Literatura e Multimeios da UPF.



a página. Detém-se nas ilustrações, nas técnicas empregadas, nas fotografias. São pessoas que reservam não apenas em suas vidas, mas no lugar onde residem, ou mesmo onde trabalham, espaço especial para guardá-los. Essa realidade leva-nos a entender que esses leitores desenvolvem uma leitura individual, silenciosa, meditativa, desautomatizada. É o *tipo de leitor cognominado por Santaella como contemplativo, meditativo*:

Esse tipo de leitura nasce da relação íntima entre o leitor e o livro, leitura do manuseio, da intimidade, em retiro voluntário, num espaço retirado e privado,, que tem na biblioteca seu lugar de recolhimento, pois o espaço de leitura deve ser separado dos lugares de divertimento mais mundano. Mesmo quando se dá em tais lugares, o leitor se concentra na sua atividade interior, separando-se do ambiente circundante. (SANTAELLA, 2004, p. 23)

Tal classificação não significa que esse leitor desenvolva apenas um sentido para sua leitura. Não significa também que seja leitor de um livro só. Envolve-se com livros de qualidade os quais permitem-lhe acumular grande experiência de leitura, ao mesmo tempo em que lê em quantidade. Essa atividade leitora ampliada assume, no cotejo entre os textos, importância maior para o leitor na apreensão dos conteúdos e na apropriação de significados que construiu no desenvolvimento de sua cidadania: “esse primeiro tipo de leitor é aquele que tem diante de si objetos e signos duráveis, imóveis, localizáveis, manuseáveis: livros, pinturas, gravuras, mapas, partituras.” (SANTAELLA, 2004, p. 24)

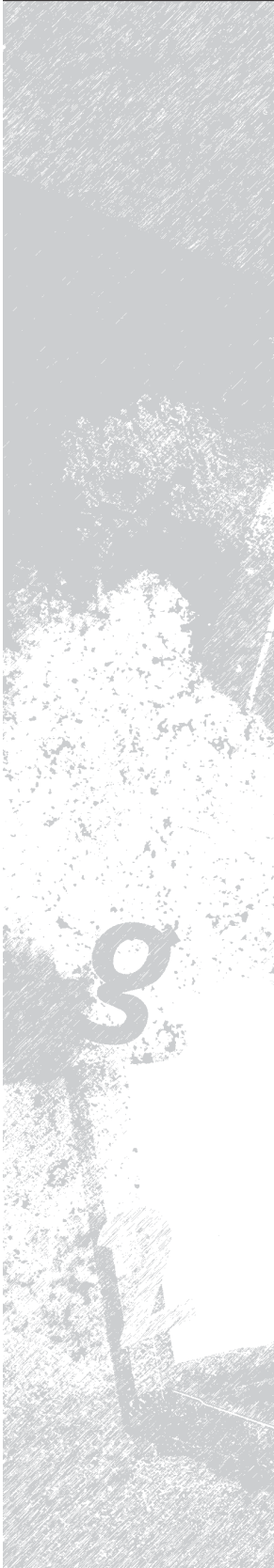
Na condição de cidadãos, de habitantes da cidade portanto, contatamos com pessoas que circulam nos mais diferentes grupos sociais, nos mais diversificados contextos, pertencentes a origens variadas, culturalmente distanciadas. Todos e cada um mantemos identidades específicas. Enquanto mediadores de leitura, a partir da percepção de mundo enquanto metáfora de texto universal, temos a oportunidade de vivenciar leituras específicas, ao mesmo tempo que convivemos com outros que

apresentam olhares únicos, irrepetíveis, na leitura que fazem do mundo em que vivem. Estamos conscientes de que os outros configuram-se também como tipos de leitor entre os quais se destaca o que circula na diversidade da população de uma cidade de pequeno e médio portes, ou mesmo na complexidade das multidões que habitam as grandes cidades. Manifesta esse outro tipo de leitor interesse singular pelo ineditismo das notícias de seu bairro, de sua cidade e que se ampliam para o país e para o mundo, divulgadas em jornais, entre as mídias disponíveis a cada momento histórico, a cada etapa da inovação tecnológica. Envolve-se com imagens num verdadeiro mosaico imagético-sígnico que muda com a velocidade peculiar a cada fase da história da humanidade. Na continuidade da interlocução teórica com Santaella, podemos identificar este *segundo tipo como leitor movente, fragmentado*:

[...] aquele que nasce com o advento do jornal e das multidões nos centros urbanos habitados de signos. É o leitor que foi se ajustando a novos ritmos da atenção, ritmos que passam com igual velocidade de um estado fixo para um móvel. É o leitor treinado nas distrações fugazes e sensações evanescentes cuja percepção se tornou uma atividade instável, de intensidades desiguais. É, enfim, o leitor apressado de linguagens efêmeras, híbridas, misturadas, fugazes. Mistura que está no cerne do jornal, primeiro grande rival do livro. (SANTAELLA, 2004, p. 29)

A viagem à interioridade do ser, percorrida na leitura realizada pelo leitor meditativo, que propicia a contemplação do surgimento de nuances do imaginário, (re)criadas nesse espaço profundo, assume outra aparência em se tratando de um leitor movente, fragmentado: ao efetivar a leitura, encontra signos verbais em meio a imagens, sons e movimentos apresentados em ritmos diferentes e, muitas vezes, com maior velocidade, mesclando real e imaginário.

O final do século XX e a primeira década século XXI são



marcados pela riqueza do envolvimento de nativos digitais, ou mesmo de migrantes do impresso para o digital, com telas:

Telas, entendidas como metonímia dos multimeios, não são objeto da aura de que o livro se revestiu ao longo do tempo, atitude esta que se intensificou a partir das últimas décadas do século XX. Tanto mais se valorizou o livro quanto mais ele perdeu espaço para a tela, com a qual passou a concorrer ostensivamente. (ZILBERMAN, 2011, p. 83)

Se compararmos a leitura do livro com a da tela, devemos salientar que o livro pressupõe o domínio da escrita e sua aprendizagem envolve diretamente a frequência ao espaço escolar. O processo de deciframento de conteúdos na tela pressupõe a ação do leitor imersivo, terceiro tipo de leitor emergente da proposta defendida por Santaella na sequência de suas contribuições teóricas sobre a navegação no ciberespaço: “aquele que navega entre nós e nexos, construindo roteiros não lineares, não sequenciais.” (SANTAELLA, 2004, p.37)

Num olhar bastante inicial, já se percebe que as competências de um leitor imersivo não dependem apenas da frequência à escola: “a navegação interativa entre nós e nexos pelos roteiros alineares do ciberespaço envolve transformações sensoriais, perceptivas e cognitivas que trazem consequências também para a formação de um novo tipo de sensibilidade corporal, física e mental.” (SANTAELLA, 2004, p. 34).

As rotas semióticas que podem ser assumidas pelo leitor imersivo são constituídas de múltiplos, infinitos e labirínticos caminhos, que podem ser percorridos e controlados a partir das escolhas feitas pelo leitor, considerando seu potencial cognitivo, sua sensibilidade, e o uso de métodos de busca e de solução de problemas, cuja eficiência não está garantida apenas pela oportunidade de frequentar uma escola.

Em nosso convívio diário e contemporâneo com representantes de distintas gerações, constatamos que é a geração mais jovem, notadamente os nascidos a partir de 1990, a que possui as melhores condições de navegação no ciberespaço, entendido

como “todo e qualquer espaço informacional, multidimensional que, dependente da interação do usuário, permite a este o acesso, a manipulação, a transformação e o intercâmbio de seus fluxos codificados de informação.” (SANTAELLA, 2004, p. 45)


Subsídios teóricos permitem um entendimento maior e mais profundo das peculiaridades de um novo campo do saber. É preciso ter em mente a clara relação entre as letras concretas do livro e sua transformação em bites; entre página em branco e o campo do monitor; entre caneta/lápis e teclado; entre a materialidade do texto e a sua virtualidade; entre a aproximação do material de leitura do corpo do leitor e seu distanciamento na virtualidade referida.

O convívio com diferentes tipos de leitor e a observação de seus comportamentos no ato de ler requer o envolvimento com subsídios teóricos com a qualidade e a contemporaneidade dos estudos realizados por Lúcia Santaella, publicados com o título *Navegar no ciberespaço - o perfil cognitivo do leitor imersivo*. Tais estudos permitem que se tenha entendimento profundo em linguagem compreensível das reflexões acerca das concepções atuais da leitura e de seus desdobramentos nos tipos de leitor. Estes sofrem alterações em função das necessidades, das inovações e da velocidade das mudanças praticadas em diferentes contextos. O convívio reflexivo com novos tipos de leitor amplia nosso entusiasmo pela busca de concepções contemporâneas e, ao mesmo tempo, convincentes que norteiam os (des)caminhos da leitura em tempos de ciberespaço, cibercultura, hipermídia.

Práticas leitoras no Mundo da Leitura, na escola e na família

A continuidade do desenvolvimento de práticas leitoras multimídiais com os usuários do Centro de Referência de Literatura e Mídias, conhecido afetivamente como o Mundo da Leitura, com as devidas mudanças e aprimoramentos efetivos, permite que se possa avaliar o entusiasmo ou a indiferença desses usuários pela leitura, levantar interesses e necessidades e





identificar suas reações na interação com diferentes materiais de leitura apresentados em distintos suportes. Considerando que o tempo de visita é de apenas duas horas, não é possível realizar, de forma mais aprofundada, esse conjunto de avaliações ao lado dos levantamentos referidos.

Em vista do exposto, mais uma vez, a equipe de monitores responsável pela criação das práticas leitoras e pela execução das mesmas com distintos públicos que abrangem alunos da educação infantil à educação superior, sob a orientação de professores do curso de Letras da Universidade de Passo Fundo, propõe duas etapas no trabalho. A primeira, compõe-se de um conjunto de atividades de leitura a serem desenvolvidas durante a visita ao espaço multimídia, a partir de um foco temático. A segunda, constituída de um maior número de atividades de leitura para serem desenvolvidas, na sequência, no contexto da escola, mais especificamente na sala de aula dos alunos que participaram do desencadeamento das ações leitoras, sob orientação do professor que os acompanhou na visita.

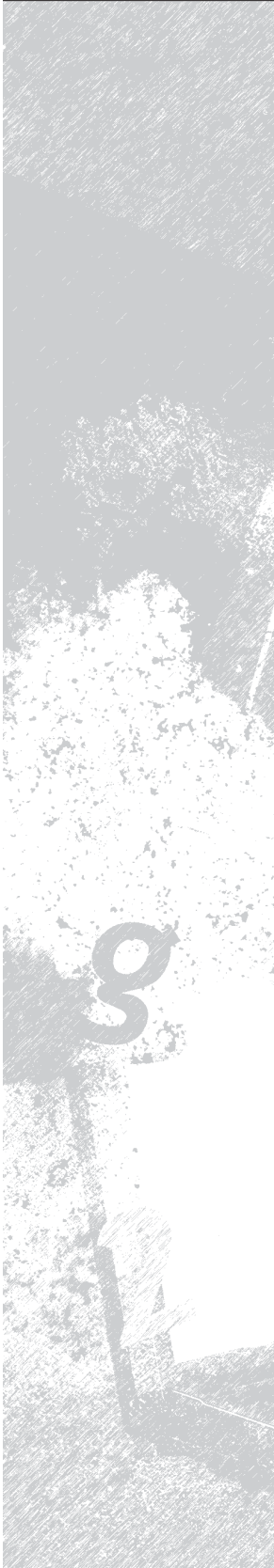
Não podemos nos esquecer de que a diversidade dos materiais de leitura desperta efeitos diferenciados entre os leitores, entre os leitores em formação. Tais possibilidades precisam ser observadas e registradas para que se transformem em subsídios fortes às mudanças imprescindíveis e, também, desejadas. O espaço do Mundo da Leitura e as ações de leitura nele pensadas e realizadas se renovam com a ampliação do interesse dos usuários pelas novas concepções da leitura, pelos novos jeitos de ler. O que se objetiva é criar mecanismos de significação dos conteúdos dos materiais oferecidos aos leitores criando uma consciência sobre sua importância e modalidades de leitura colaborativa.

Embora tenhamos notícias das dificuldades de serem planejadas e executadas ações significativas de leitura pelos professores em geral com seus alunos no espaço da escola, acreditamos que o planejamento de práticas leitoras multimídiais pode mudar essa situação. Embora sejamos, também, informados acerca dos obstáculos existentes na aproximação de integrantes da família às ações desenvolvidas na escola, acreditamos que a criatividade no desenvolvimento de ações interdiscipli-

nares e multimídiais possam mudar esse quadro de indiferença. Em se tratando de ações de leitura, a justificativa emerge com uma certa obviedade: não leitores não conseguem desenvolver comportamentos leitores.

Tais considerações permitem que reiteremos as condições da realidade da leitura no Brasil: há evidências de que não faz parte das preocupações peculiares à família enquanto ferramenta de formação, nem se constitui numa de suas prioridades, se levarmos em conta a possibilidade de seus integrantes, em sua maioria, não serem leitores. No contexto da escola, professores em geral, também por não se constituírem em leitores, não têm tratado a leitura como comportamento permanente de transformação pessoal e social do corpo docente e discente. A leitura na escola não emerge de um planejamento global, mas se constitui em ações eventuais, fragmentadas, sobretudo, desvinculadas de um projeto de ascensão social preconizado para o aprimoramento de seus atores.

O diálogo permanente com as escolas por intermédio de encontros com professores, bibliotecários, alunos de distintos anos do Ensino Fundamental que frequentam o Mundo da Leitura, e que, ainda, constituem plateia virtual do programa Mundo da Leitura na TV, apresentado no Canal Futura em quatro edições semanais nacionalmente, permite que se constate um grande entusiasmo pela realização de práticas leitoras multimídiais. Demonstrem esses agentes entusiasmo pelo texto impresso, interesse pelos livros literários que lhes são oferecidos pelo acesso ao acervo do próprio Centro ou que lhes são disponibilizados nas sacolas circulantes, juntamente com outros materiais de leitura selecionados pela mesma equipe. Apresentam, especialmente crianças e jovens, curiosidade inestimável pelas linguagens das novas tecnologias. Demonstrem aproximação com meios de comunicação tão ricos e tão plenos de novidades como o celular, só para citar um exemplo. Esse entusiasmo, entre representantes de classes mais abastadas, começa a ser visualizado, também na manipulação de *tablets*. Deve ser lembrado o fato de que, em 2011, tivemos a realização da 14ª Jornada Nacional de Literatura e a 6ª Jornadinha Nacional de Literatura, cujo tema e singular programação já se constituiu num grande



estímulo à realização das ações propostas - Leitura entre nós: redes, linguagens e mídias.

O contato com uma nova série de *Roteiros de leitura para a escola II*, publicada pelo Centro de Referência de Literatura e Multimeios, pode provocar algumas indagações: Os objetivos norteadores das atividades desta nova série foram alcançados? O foco temático - Leitura entre nós: redes, linguagens e mídias - entusiasmou os leitores em formação no desenvolvimento das ações propostas? Os retornos dados por professores e alunos participantes da proposta têm sido suficientes para a sua continuidade? O desenvolvimento de práticas leitoras multimídiais em duas etapas, no espaço do Mundo da Leitura e, posteriormente, na escola estimulou alunos e respectivos professores a se envolverem com a leitura com maior entusiasmo? Que retornos têm sido dados pelos professores e pelos alunos que participaram da primeira série de roteiros a partir do tema Arte e tecnologia: novos desafios? E mais: o que pretendemos efetivamente com o desenvolvimento de práticas leitoras multimídiais? E com a aproximação cada vez maior do leitor em formação com as mídias aprimoradas a curtos espaços pelas novas tecnologias? Quando desejamos que essas práticas estejam a serviço da ampliação do conhecimento e quando da imaginação? Subjaz a todas as propostas a preocupação com o desenvolvimento de uma cidadania crítica?

Enquanto desencadeamos uma reflexão permanente sobre as ações que realizamos, objetivamos, com as contribuições constantes desta publicação dos *Roteiros de leitura para a escola II*, continuar a provocar reflexões entre professores, dirigentes escolares, bibliotecários, agentes culturais, e por sintonia com o mesmo objetivo, entre autoridades educacionais e culturais, entre integrantes da instituição família e da sociedade como um todo sobre a entrada efetiva, visível de diferentes formas, na sociedade do conhecimento, da informação e da comunicação. Continuaremos, portanto, nossa luta pela provocação de inquietações quanto ao universo de possibilidades de leitura existentes em distintos materiais apresentados na diversidade de suportes disponibilizados aos olhos de quem deseja participar dessa sociedade já referida. Nosso propósito

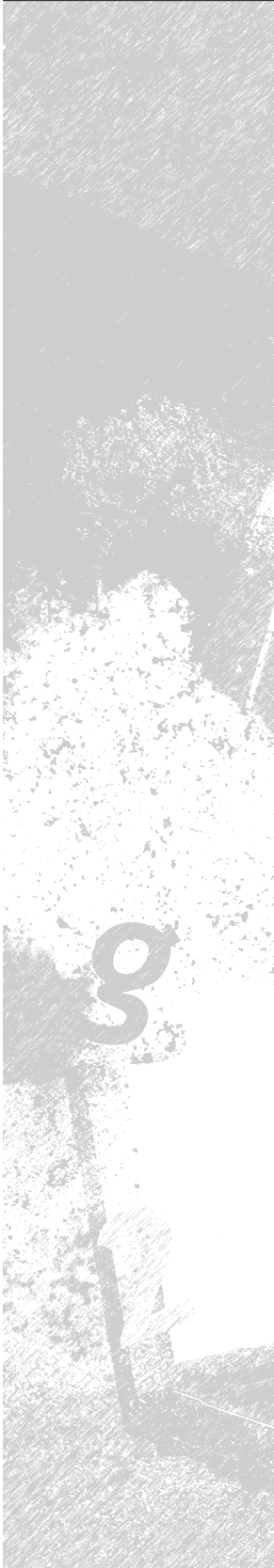
é estimular os sujeitos a vivenciarem experiências de leitura, provocando em cada um novas percepções sobre a leitura e momentos mais prazerosos dedicados ao ato de ler nesse novo contexto da sociedade contemporânea.

A publicação do **Roteiro de práticas leitoras para a escola II** abrange os seguintes módulos: *Artes visuais: explorando os sentidos*, *Quadrinhos: da leitura da imagem ao texto escrito*, *Folclore: resgatando a cultura*, *Redes sociais: o processo de socialização na cultura digital*, *Poesia visual: do impresso ao digital*, *Literatura fantástica: uma viagem ao mundo da imaginação* e *Texto teatral na leitura entre nós*.

Apontamentos sobre a sociedade do conhecimento, da informação e da comunicação

Muitas idéias surgem em nossa mente ao tentarmos caracterizar esse tipo de organização da sociedade. A propósito, o que significa, realmente essa sociedade que caracteriza os tempos atuais? Para Squirra (2005) a Sociedade do Conhecimento pode ser compreendida como sociedade onde o conhecimento é o principal recurso para produção e o principal recurso para criação de riqueza, prosperidade e bem-estar para a população. Por esta razão, o investimento em capital intangível, humano e social é reconhecido como o mais valioso recurso para criação de riqueza. Isto é determinado não pela força de trabalho em si, mas sim em nível científico pelo progresso tecnológico e pela capacidade de aprendizagem das sociedades.

Estudos desenvolvidos pelo autor permitem que, ao considerarmos o potencial e a complexidade desse tipo de sociedade, elaboremos perguntas cujas respostas são determinantes no entendimento dessa organização: quem tem o domínio sobre a mesma? Cabe, sem sombra de dúvida, aos países desenvolvidos o domínio de sua complexidade e da riqueza que envolve. Exclui, certamente, os países pobres econômica, social e culturalmente. Como viver nessa realidade? As possibilidades pressupõem estudos e investigações interdisciplinares aprofundados, com o intuito de compreender a sua essência, entender os fundamen-



tos que a mobilizam, apropriar-se dos mesmos e aproveitar sua riqueza para transformarmo-nos em sujeito consciente de sua abrangência e de seus desdobramentos.

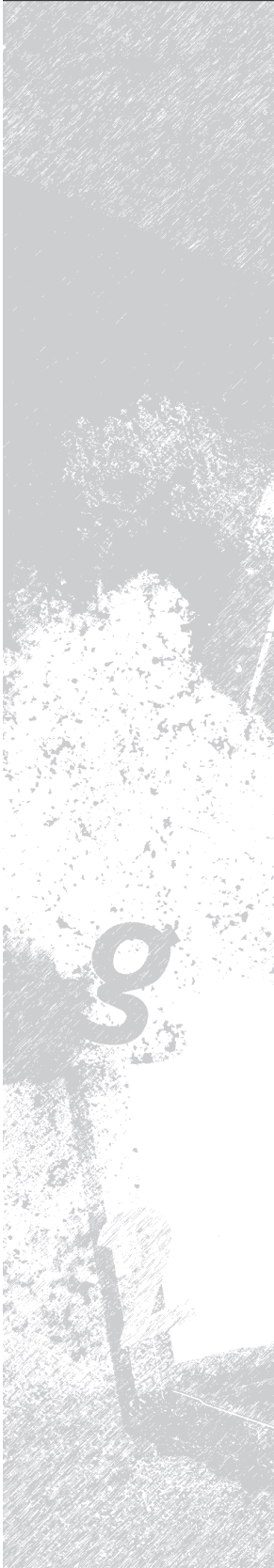
A sociedade do conhecimento ultrapassa a internet e tem como principal componente a informação, a complexidade quantitativa e qualitativa da informação que se destina à comunicação. Nem todos têm acesso a essas informações que podem se transformar em diferentes tipos de riqueza. Entre as perguntas para as quais buscamos resposta efetiva, encontra-se a seguinte: Como poderemos ser incluídos ou mesmo como poderemos pertencer a essa sociedade? Esse pertencimento implica ter acesso às fontes, aos meios de informação e às formas de veiculação da mesma. E ainda, implica ter o domínio desses meios e da complexidade das formas de veiculação dessa informação no viés das mídias entendidas no contexto das inovações tecnológicas, do conhecimento em rede. Implica, ainda, não apenas conhecer as formas de emergência da informação, mas conhecer os seus mecanismos de difusão, as modalidades de aplicação da informação e a necessidade de a mesma ser filtrada em meio à avalanche em que se apresenta a cada um e a todos.

Isto posto, podemos afirmar que o investimento em leitura assume proporções infinitas entre leitores que passam a ter acesso à sociedade do conhecimento, da informação, da comunicação e conseguem participar da mesma ativamente. Por intermédio da leitura, crianças, jovens, adultos podem assumir, de forma gradativa, patamares de criticidade na condução de suas vidas e na atuação em diferentes grupos sociais. Onde podem assumir, inclusive e especialmente, comportamentos mutáveis em função da velocidade das mudanças nas inovações tecnológicas as quais promovem, aceleradamente, transformações determinantes de novos comportamentos individuais e sociais.

Considerações finais

Embora se divulgue que avaliações externas do desempenho de leitura entre jovens como o PISA têm chamado a atenção de autoridades educacionais sobre necessárias e urgentes mudanças a serem implementadas na escola brasileira, não podemos afirmar que crianças e jovens não leem nem escrevem. Nunca se leu tanto e tão diversificadamente. Nunca se escreveu tanto, considerando que cada um e todos os referidos, especialmente os jovens, revelam domínio de códigos empregados na escrita distantes da natureza e das exigências da escrita formal. É a situação desenvolvida entre os interlocutores das redes sociais de relacionamento, onde se constata a comunicação de um para um, de um para muitos, de muitos para muitos, de muitos para um. Há um completo estar à vontade na intenção de comunicar-se. Há uma necessidade de colocarem-se esses jovens como pontos de rede, atraindo, cada vez mais, novos interlocutores, empregando linguagens variadas, recursos visuais e auditivos em cada situação comunicativa, revelando domínio das ferramentas tecnológicas. Cabe ao professor o desenvolvimento de ações formativas desses jovens, a articulação de ações coletivas e de escritas colaborativas o que não está acontecendo no momento atual, observando-se a indiferença que, especialmente os jovens, demonstram em relação à escola, no que diz respeito à sua relação com os professores, coordenação pedagógica, serviço de orientação educacional, direção. Há que se referir, ainda, o distanciamento de um número significativo de docentes das ferramentas eletrônicas disponíveis para a qualificação do ensino e para a ampliação do nível de satisfação dos alunos na aprendizagem formal.

Justifica-se tal comportamento pelo fato de essas lideranças educacionais não estarem preparadas para manipular especialmente as ferramentas de domínio dos alunos. Assim, em vez de o corpo docente exercer a liderança no desenvolvimento do processo educacional, professores estão sendo arrastados pela ação rápida e inovadora do corpo discente, navegando por águas desconhecidas, sem acesso à complexidade das informações disponíveis na chamada nuvem.



Os módulos que compõem esta publicação, resultantes de ações programadas com muito rigor pela equipe responsável pelas ações do Centro de Referência de Literatura e Multimídias, demonstram diferentes modos de ler, do impresso ao digital, passando por manifestações culturais desenvolvidas em linguagens de natureza diversa, apresentadas em suportes os mais variados. São práticas leitoras que podem contribuir significativamente para o desenvolvimento da cidadania a partir do acesso à informação, da transformação dessa informação em conhecimento na tomada de decisões críticas pelos leitores de diferentes faixas etárias, usando o potencial de mídias. Constituem mais um desafio ao professor, à professora, aos alunos, aos integrantes da família, propiciando a cada um a emergência de diferentes tipos de leitor, sintonizados pelo prazer da leitura enquanto instrumento de desenvolvimento e de aperfeiçoamento pessoal e profissional.

Cabe-nos agradecer o apoio da Capes - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - que permitiu a publicação desta obra, viabilizando sua divulgação entre alunos e professores de cursos de pós-graduação, atingindo, inclusive, cursos de graduação e o Ensino Básico, contribuindo com a qualificação das discussões nesses níveis de ensino, destacando nosso compromisso em propor ações que possam estimular mudanças no processo educacional brasileiro.

Referências

ESTEVE, José M. Mudanças sociais e função docente. In: NÓVOA, António (org.) *Profissão professor*. Porto - PT: Porto Editora, 1999.

MANGUEL, Alberto. *Uma história da leitura*. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

SANTAELLA, Lúcia. *Navegar no ciberespaço*. São Paulo: Paulus, 2004.

SQUIRRA, Sebastião. Sociedade do conhecimento. In: MARQUES DE MELO & SATHER (orgs.) *Direitos à Comunicação na Sociedade da Informação*. São Bernardo do Campo: Editora da UESP, 2005.

ZILBERMAN, Regina. A tela e o jogo: onde está o livro? In: MARTINS, Aracy A., MACHADO, Maria Zélia V., PAULINO, Graça, BELMIRO, Célia Abicalil (orgs.) *Livros & Telas*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011.

http://www.eulaks.eu/concept.html?_lang=pt. Acesso em: 18 out. 2011.



Introdução

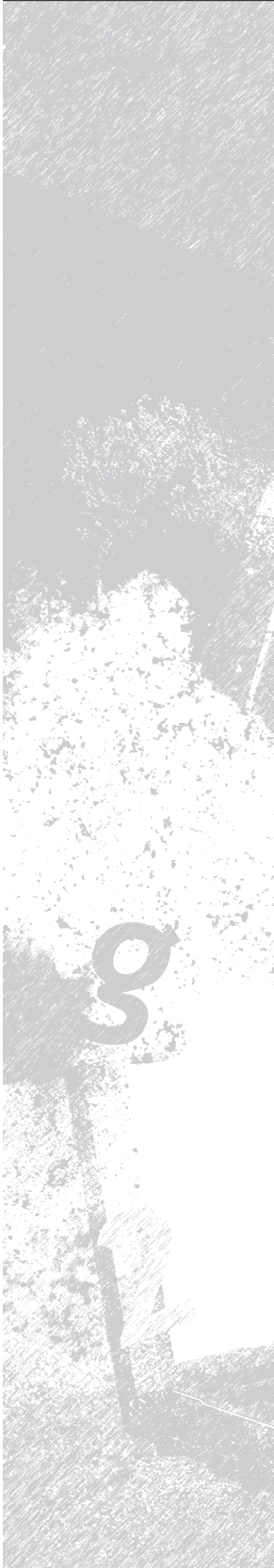
O ser humano se relaciona com o conhecimento, sobretudo, por meio da linguagem oral ou escrita. Entretanto, em outros tempos, formas como a dança, os rituais - nas culturas antigas o xamã (indivíduo designado pela comunidade para desempenhar a função sacerdotal) personifica o conhecimento e a sabedoria - os desenhos nas cavernas e a música para afastar os maus espíritos eram linguagens mais comumente utilizadas. Em Pellanda et al. (2000), Pierre Lévy apresenta quatro relações com o conhecimento, que, segundo ele, a humanidade desenvolveu ao longo dos anos:

- o saber, antes da escrita, ritual, místico e encarnado por uma comunidade viva;
- o saber ligado à escrita, o saber trazido pelo livro, fixado pela figura do comentador ou do intérprete;
- o saber após o advento da imprensa, configurado pela biblioteca, em cuja organização se destaca a figura do sábio ou erudito;
- o saber desterritorializado da biblioteca do hipertexto, encarnado novamente por uma comunidade viva enquanto espaço cibernético.

Antes da descoberta do alfabeto, no século X a.C., as comunidades orais eram responsáveis pela transmissão do conhecimento às gerações que as sucediam e, só depois, a escrita alfabética tornou-se, por excelência, pelo menos no Ocidente, a forma de registro e transmissão do conhecimento. No entanto, a música, a dança e a pintura acompanham o homem desde que este começou a viver em grupos, relacionando-se culturalmente com a natureza.

Quando, no século XIX e XX, o desenvolvimento tecnológico colocou em cena a fotografia, o cinema, o rádio, a televisão, o computador, entre outros, começou-se a pensar não só na linguagem verbal - oral e escrita -, mas também em diferentes linguagens ligadas a esses novos meios. Pode-se dizer que muitas linguagens são transformadas em produtos de consumo em grande escala, como a linguagem televisiva e a radiofônica. Considerados como meios de comunicação de massa, es-





ses produtos são frequentemente criticados por seu caráter de mercadoria. A linguagem não é herdada biologicamente, é um produto social, fruto das experiências individuais e coletivas dos homens em sociedade. Ao longo da história da humanidade, as mudanças de suporte da escrita ocorreram imbricadas com o desenvolvimento socioeconômico e cultural.

O século XX colocou em cena a internet e com ela outra forma de ler e de interagir com a leitura e a escrita.

Mudanças de paradigma são apresentadas por Tapscott (1999), em *Geração digital: a crescente e irreversível ascensão da geração Net*. Segundo o autor, existe um descontentamento muito grande dos jovens com o paradigma da difusão, presente na televisão. A essência da cultura da geração de crianças, que, em 1999, tinha entre 2 e 22 anos de idade, é a interatividade.

Nesse sentido, pode-se entender por que as

mídias sociais estão muito próximas dessa geração na medida em que são tecnologias e práticas *on-line* usadas por pessoas (isso inclui as empresas) para disseminar conteúdo, provocando o compartilhamento de opiniões, idéias, experiências e perspectivas. Seus diversos formatos podem englobar textos, imagens, áudio, e vídeo. São *websites* que usam tecnologias como *blogs*, *mensageiros*, *podcasts*, *wikis*, *videologs* ou *mashups* (aplicações que combinam conteúdo de múltiplas fontes para criar uma nova aplicação), permitindo que seus usuários possam interagir instantaneamente entre si e com o restante do mundo. (FONTOURA, 2008)

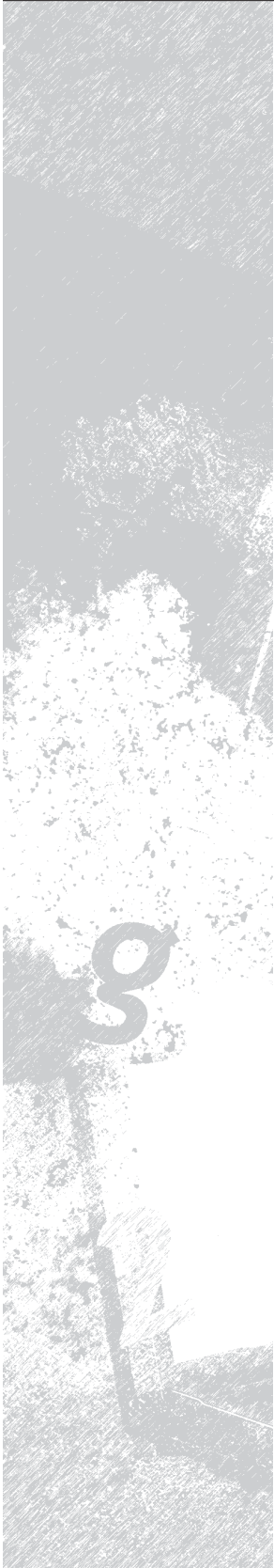
Mesmo os jovens oriundos de países periféricos apresentam comportamento, referente ao uso das redes sociais, semelhante aos jovens dos ditos países desenvolvidos (econômica e culturalmente). Isso se dá porque essa geração está conectada e compreende que o destino da humanidade está interligado.

Se verificarmos em números o que representa uma rede social, perceberemos o quanto as pessoas utilizam estes diferentes suportes: o *Facebook*, maior rede social existente no globo,

possui aproximadamente 750 milhões de usuários, isso representa cerca de 10,71% de toda a população mundial atuando diariamente dentro do site. O *Twitter* possui 175 milhões de usuários cadastrados, porém somente 10% deste valor utiliza o site com frequência, gerando cerca de 90% do conteúdo. Já o *Orkut*, rede social mais utilizada no Brasil, possui aproximadamente 32 milhões de usuários, o que representa 16,66% de toda a população brasileira.

Na prática leitora do Mundo da Leitura direcionada aos alunos de 5ª e 6º anos do ensino fundamental e aplicada durante o ano de 2011, por meio da obra *Coração na Rede*, da autora Telma Guimarães Castro Andrade, procurou-se apresentar as diferentes redes sociais em voga e o papel que cada uma cumpre na contemporaneidade.





Prática Leitora no Mundo da Leitura

Materiais e recursos

Livro *Coração na rede* (Atual), de Telma Guimarães Castro Andrade.

Computador com acesso à internet.

Projektor Multimídia.

Etapas Propostas

1. Recepcionar os alunos apresentando o espaço do Mundo da Leitura.

2. Realizar uma enquete com os alunos, identificando quem já utilizou um computador, quem acessa a internet, quem possui e-mail, quem utiliza **redes sociais**, quem conversa pela rede, etc.

3. Apresentar o livro *Coração na rede*, de Telma Guimarães Castro Andrade, e solicitar a leitura do mesmo.

4. Perguntar aos alunos o que pensam sobre o uso das redes sociais para a promoção de encontros amorosos.

5. Apresentar aos alunos diferentes redes sociais como - *Facebook*, *Twitter*, *Orkut* - e compará-las mostrando quais as finalidades que cada uma possui e o que podemos fazer com cada uma delas.

6. Mostrar aos alunos outras redes sociais menos conhecidas, como as redes *Meus Parentes* e *Beautiful People*, esclarecendo que cada uma delas é direcionada a um público específico.

7. Apresentar aos alunos diferentes suportes eletrônicos: computadores, celulares, *tablets*, *smartphones*, livros di-

Uma rede social é uma estrutura social composta por pessoas ou organizações, conectadas por um ou vários tipos de relações, que partilham valores e objetivos comuns. Uma das características fundamentais na definição das redes é a sua abertura e porosidade, possibilitando relacionamentos horizontais e não hierárquicos entre os participantes.
http://pt.wikipedia.org/wiki/Rede_social

gitais; com a finalidade de mostrar a evolução da comunicação.

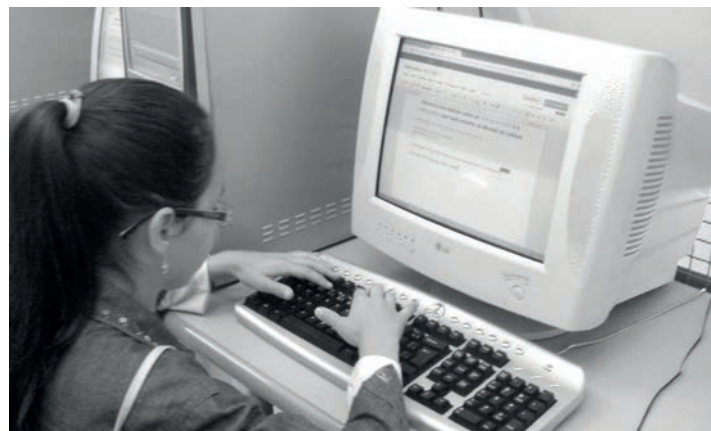


8. No espaço virtual, criar uma conta no site ***Google docs***, para que os alunos em duplas possam escrever sobre a prática leitora apresentada, relatando as suas experiências de uso de redes sociais.

O *Google Docs* é um pacote de aplicativos de escritório que funciona totalmente on-line e diretamente de um navegador de internet. Um dos recursos mais peculiares são a portabilidade de documentos, que permite a edição do mesmo documento por mais de um usuário ao mesmo tempo, gerando uma escrita colaborativa.

http://pt.wikipedia.org/wiki/Google_Docs

Registro iconográfico





Práticas leitoras na escola

Atividade 1: Aprendendo com as redes sociais

Objetivo

Aprender o funcionamento das redes sociais *Orkut* e *Meus Parentes* e interagir com as mesmas.

Materiais e recursos

Computadores com acesso à internet.

Fotos, nomes e demais informações dos familiares de cada aluno.

Etapas Propostas

1. Apresentar aos alunos a rede social *Orkut* e cadastrar os alunos, que não tenham ainda acesso ao site.
2. Estimular os alunos a personalizarem seus perfis, adicionando suas cores favoritas, os colegas de classe com quem têm mais afinidade, assuntos de interesse particular, fotos e, principalmente, as comunidades que gostariam de participar.
3. Solicitar que escolham uma comunidade em especial e interajam no fórum proposto dentro do espaço, realizando uma conversa com outros usuários dessa comunidade, de forma a realizar uma pesquisa sobre o que essa comunidade propõe.
4. Acessar a rede social *Meus Parentes* e realizar o cadastro dos alunos. Propor ações que possam estimulá-los a criar a árvore genealógica de sua família e compartilhá-la com os colegas e, posteriormente, com os seus familiares.



Atividade 2: Conhecendo os meus vizinhos

Objetivo

Conhecer os vizinhos e seus interesses específicos por meio da rede social *Cromaz*.

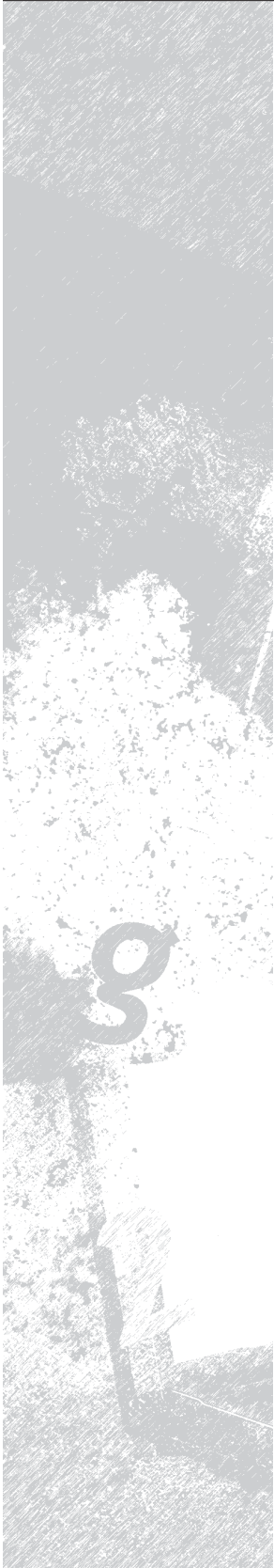
Materiais e recursos

Endereços residenciais de cada aluno.
Computadores com acesso à internet.

Etapas propostas

1. Realizar o cadastro dos alunos no site *Cromaz* (é importante que as informações pessoais estejam corretas, pois o site só permite a troca desta informação de três em três meses).
2. Solicitar que os alunos escrevam seus interesses no site, no formulário correspondente, e interajam, na rede, com os colegas, enviando-lhes mensagens.
3. Perguntar se alguém mora na mesma rua que outro colega. Em caso afirmativo, se sabiam que este colega era seu vizinho. Também indagar se imaginavam que seus colegas apresentavam interesses semelhantes aos deles.
4. Realizar uma discussão, em sala de aula, sobre os interesses em comum, possibilitando uma troca de experiências e a possibilidade de organizar ações coletivas no bairro em que residem.

Cromaz é uma rede social, totalmente brasileira, que faz a aproximação entre os seus vizinhos, fazendo a seleção necessária entre as pessoas próximas ao endereço adicionado e com interesses semelhantes aos seus.



Atividade 3: Games sociais

Objetivo

Estimular os alunos a interagirem com os colegas de uma forma divertida e interativa por meio dos games sociais.

Materiais e recursos

Computadores com acesso à internet.

Etapas propostas

1. Definir, dentre uma lista de *games* sociais, um que agrade a todos os alunos e realizar uma aula interativa em que todos participem deste jogo em tempo real. Ensiná-los apenas os comandos básicos do teclado e mouse (que botões movem o personagem, qual o objetivo do jogo, o que o personagem é capaz de fazer, etc.), e permitir que cada um descubra no jogo aquilo que mais aprecie fazer. Estimulá-los a fazer *quests*, eventos especiais dentro do jogo que possuem um objetivo final. Incentivá-los a conversar através da rede, de forma a possibilitar o trabalho em equipe dentro do universo onde é contada a história do jogo escolhido.

Imagens de alguns *games* sociais:



CittyVille

Um *game* social (ou *Social Game*) é um jogo onde vencer não é o objetivo; seu maior objetivo é socializar, fazer amigos e encontrar pessoas para relaxar e dar boas risadas. Gerar disputas não é a finalidade dentro de um jogo de simulação social, mas é lógico que dentro desses jogos sempre existem disputas secundárias, como “quem tem mais dinheiro?” ou “quem é o melhor mercador do jogo?” Cada um monta seu objetivo dentro do jogo.
Fonte: <http://www.cuba-games.com.br/o-que-e-um-game-social/>



Counter Strike



Habbo



Second Life



FarmVille



Tibia



The Sims on line





Minecraft

Atividade 4: Motivando leitores através da rede social *Skoob*

Objetivo

Incentivar os alunos a se cadastrarem na rede social *Skoob* e compartilharem com os colegas, e demais usuários da rede, suas leituras.

Materiais e recursos

Livros favoritos de cada aluno e dos professores.
Computador com acesso à internet.

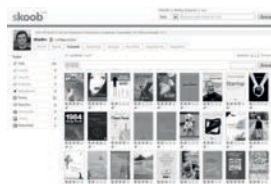
Etapas propostas

1. Acessar a rede social *Skoob* e realizar uma breve descrição da mesma aos alunos. Na sequência, propor que realizem o cadastro no respectivo site.
2. Estimular os alunos a procurarem no site os livros que trouxeram para a sala de aula, outros que já leram, que irão ler, livros de que gostaram ou não, e cadastrá-los em seu perfil.
3. Compartilhar a sua “estante” com os colegas de forma a permitir que cada aluno conheça as preferências dos demais.
4. Realizar uma troca de experiências em que cada aluno escreva sobre um livro que o colega tenha escolhido e com o qual tenha se identificado.

Rede social *Skoob*.



Modelo de “estante virtual” gerado pelo site.





Atividade 5: As mídias sociais e os perigos dos perfis falsos

Objetivo

Orientar os alunos sobre os perfis falsos e alertá-los sobre o que compartilhar na internet.

Materiais e recursos

Computadores com acesso à internet.

Etapas Propostas

1. Acessar o site de relacionamentos *Orkut*.
2. Realizar uma breve descrição sobre como o site funciona (perfil, comunidades, fórum, eventos, recados, depoimentos, etc.).
3. Mostrar um *profile* (perfil) de alguma pessoa conhecida, destacando as informações que esta tenha adicionado no site.
4. Procurar no site alguns nomes de pessoas famosas e ler as informações do perfil (procure por famosos que possuam tanto um perfil verdadeiro, quanto um falso) e realize a comparação.
5. Apresentar outros perfis do *Orkut* e realizar uma discussão, norteando-se pelas seguintes indagações:
 - a) Este perfil possui dados pessoais, como endereço, cidade e locais que costuma frequentar?
 - b) Este perfil possui dados de identificação como identidade e CPF?

c) As fotos deste perfil estão liberadas para todos verem?

d) Este perfil possui muitas comunidades sobre gostos e atividades que costuma fazer?

Quanto aos perfis dos alunos no Orkut:

e) Você libera muitas fotos na internet?

f) Escreve informações pessoais na rede?

g) As comunidades dizem muito a respeito daquilo que você faz?

h) Quanto tempo permanece conectado? Fica o tempo inteiro dizendo na rede onde está?

6. Apresentar outros casos de ataque a perfis no *Orkut* e questionar se os alunos possuem conhecidos que foram atacados.

7. Ler para os alunos o texto abaixo (ou compartilhar uma cópia para cada um) para que possam conhecer algumas “dicas” de como protegerem-se dentro da rede.



Saiba como se proteger nas redes sociais em 10 dicas simples

As redes sociais são cada vez mais populares. Elas aproximam as pessoas, agilizam a divulgação de informações e serviços e atraem cada vez mais usuários. Você, que tem perfil no *Orkut*, no *Facebook*, segue o Canal Futura no *Twitter*... sabe como se proteger das ameaças das redes? O site do Canal Futura conversou com o psicólogo e diretor de segurança da Safernet Brasil, Rodrigo Nejm e preparou 10 dicas de segurança para você.

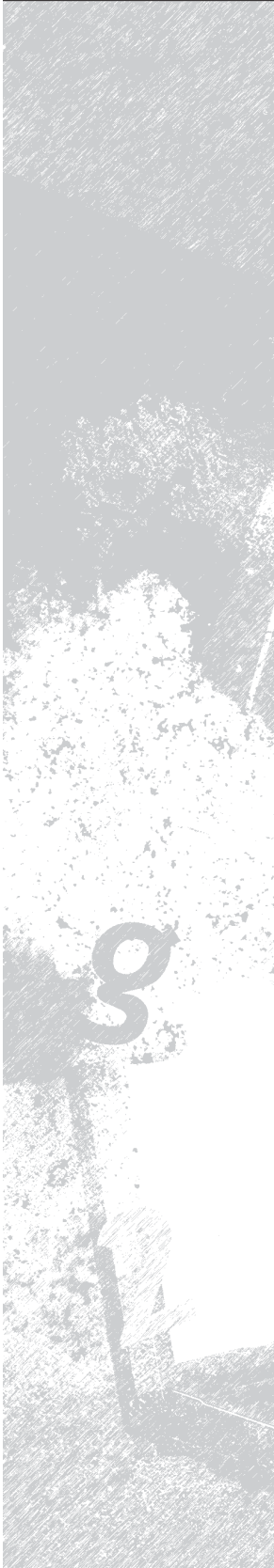
A. Pense duas vezes antes de publicar - Lembre-se de que uma rede social é um espaço público e que toda informação que você colocar lá vai ficar disponível para grande parte dos usuários. São amigos dos amigos dos amigos... No *Orkut*, por exemplo, são 35 milhões de cadastros. Por isso é muito importante pensar bem no tipo de informação que vai publicar e evitar exposição desnecessária. Vale lembrar que depois de publicar algo, é impossível voltar atrás. Você pode até apagar mensagens e fotos, mas não dá pra evitar que alguém já tenha salvado isso. A regra vale para todo tipo de informação. Afinal, você não distribui seu endereço, fotos e telefones para qualquer um na rua, então, por que fazer isso na internet?

B. O que não deve ser publicado (de jeito nenhum) - Evite divulgar seu sobrenome, dê preferência para apelidos. Nunca publique seu telefone ou endereço (nem em recados para amigos, pois nem sempre o perfil deles é privado). Também é importante não deixar mensagens públicas com detalhes e lugares onde você vai estar. As redes sociais facilitam o vazamento de dados que você não forneceria normalmente. Basta um descuido para que um desconhecido possa usar essas informações de forma indesejada.

C. Selecione sua rede de amigos - Não saia adicionando qualquer pessoa que aparece só para ter mais amigos e parecer popular. Se você aceitar na sua rede apenas amigos (os do mundo real), suas informações estarão mais seguras. Em caso de ser abordado por algum perfil suspeito, configure sua conta para bloquear este contato.

D. Configure suas opções de privacidade - Cada vez mais, os sites de relacionamento estão oferecendo mais controle de privacidade para os usuários. Leia com atenção as opções e torne o seu perfil o mais discreto possível. É bom lembrar que as configurações de privacidade são importantes, mas não são infalíveis. Por isso, é tão importante seguir todas as dicas.





E. Leia os termos de uso - Procure conhecer bem o site e a sua política de privacidade. Está tudo lá nos termos de uso, o problema é que ninguém lê. O sucesso das redes sociais chamaram a atenção das empresas e os sites querem usar seus dados para divulgar e vender produtos para você. Houve o caso polêmico do *Facebook* que, recentemente, vendeu as informações dos usuários para agências de publicidade, a fim de desenvolverem anúncios personalizados. Quem não quer que as suas informações sejam divulgadas, podem recusar, indicando isso no termo de uso. Mas como ninguém lê...

F. Atenção com os links - Muito cuidado ao clicar em links recebidos por amigos e desconhecidos. Eles podem ser falsos e causar a maior dor de cabeça (muitas vezes, o amigo que enviou o link nem sabe disso). Para evitar problemas, rejeite links que pedem para instalar alguma coisa ou que sejam arquivos executáveis (dá pra saber prestando atenção no final “.exe”). Na dúvida, é melhor não aceitar. Se o link foi enviado por um amigo, não custa confirmar com ele antes. Quando o link for de alguma empresa, abra outra janela do navegador e compare se o endereço é oficial. Isso evita que você caia em sites clonados.

G. Cuidados no trabalho - Lembre-se de que assim como os 35 milhões de usuários do *Orkut*, sua empresa também pode estar de olho no conteúdo que você coloca nas redes sociais. Por isso, não jogue informações do trabalho da rede e nunca - mas nunca mesmo - fale que você odeia o seu chefe. Incidentes de vazamento de dados acontecem e podem ser motivo de repreensão e até demissão.

H. Restrição no acesso às fotos - O ideal é não publicar nenhuma foto sua. Se você não resiste, use as que não facilitem seu reconhecimento, nem endereços ou nome dos lugares que você frequenta.

I. Troque sua senha periodicamente - Escolha senhas mais complexas e as troque frequentemente. Nada de usar datas de aniversário, nome de parentes ou animais. Nem como senha, nem como recurso de lembrete. Essas coisas são fáceis de descobrir.

J. Promova as boas maneiras - Para tornar a internet um ambiente mais seguro, comece por você mesmo. Não faça na internet o que você não faria no mundo real e, em caso de encontrar conteúdos suspeitos, denuncie. Você pode fazer isso no próprio site de relacionamento ou no site www.denuncie.org.br.

Disponível em: <<http://www.safernet.org.br/site/noticias/saiba-como-se-proteger-nas-redes-sociais-10-dicas-simples>>. Acesso em: 16 mar. 2011.





Referências

ANDRADE, Telma Guimarães Castro. *Coração na rede*. São Paulo: Atual, 1999.

FONTOURA, Wagner. *A hora e a vez das Mídias Sociais*. 2008. Disponível em: <<http://www.cultura.gov.br/site/2008/02/29/a-hora-e-a-vez-das-midias-sociais>>. Acesso em: 19 dez. 2011.

LEMOS, André. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. 4. ed. Porto Alegre: Sulina, 2008.

LÉVY, Pierre. A emergência do Cyberspace as mutações culturais. In: PELLANDA, N. M. C.; PELLANDA, E. C. (Org.) *Ciberespaço: um hipertexto com Pierre Lévy*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2000.

_____. *Cibercultura*. 2. ed. São Paulo: Ed. 34, 2000.

TAPSCOTT, Don. *Geração digital: a crescente e irreversível ascensão da geração Net*. São Paulo: Makron Books, 1999.

TEIXEIRA, Eliana. *Espaços de leitura interativos*. Passo Fundo: UPF, 2003.



Sugestões de leitura

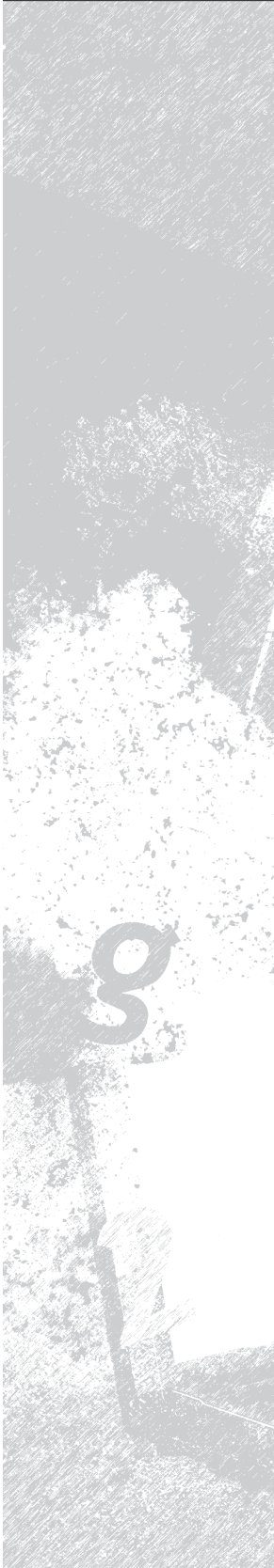
Livros

SANTAELLA, Lúcia. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo.* 2. ed. São Paulo: Paulus, 2007. - Que habilidades perceptivas e cognitivas estão por trás desse modo remarcavelmente novo de comunicação? Que operações mentais, perceptivas e sensórias guiam os comandos do leitor quando movimenta e “clica” o mouse?

RETTENMAIER, Miguel; RÖSING, Tania Mariza Kuchenbecker (Coord.). *Questões de literatura na tela.* Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2010. - Coleção com a colaboração de pesquisadores e escritores do Brasil e do exterior, sobre a questão da literatura no universo informático-mediático.

Audiovisuais

A REDE SOCIAL. Direção de: David Fincher. Produção de: Scott Rudin, Dana Brunetti, Michael De Luca, Ceán Chaffin. EUA. Columbia Pictures. 2010. 1 DVD. - Em uma noite de outono, em 2003, graduado em Harvard e gênio em programação de computadores, Mark Zuckerberg senta diante de seu computador e, acaloradamente, começa a trabalhar em uma nova ideia. No furor dos blogs e programação, o que começa em seu quarto logo se torna uma rede social global e uma revolução na comunicação: o Facebook.



REVOLUTION OS. Direção e produção de: J.T.S. Moore. EUA. Wonderview Productions. 2003. 2 DVD. - O filme conta a trajetória do sistema criado por Linus Torvalds, o Linux, desde o estágio inicial de desenvolvimento até ter sido adotado por grandes corporações.

PIRATAS DA INFORMÁTICA. Direção de: Martyn Burke. EUA. Warner Home Vídeo. 2007. 1 DVD. - A revolução começou quando ninguém estava olhando. Aconteceu em uma garagem. Em um dormitório. Em infinitas horas de esforço, imaginação e intriga. O co-fundador da Apple®, Steve Jobs, e o co-fundador da Microsoft®, Bill Gates, estavam mudando o jeito do mundo funcionar, viver e se comunicar.

TRON - O LEGADO. Direção de: Joseph Kosinski. EUA. Walt Disney Productions / LivePlanet. 2010. - Kevin Flynn é um gênio da informática que, um dia, desapareceu sem deixar vestígios. Seu filho Sam, na época com sete anos, é criado pelos avós. Já com 27 anos, Sam encontra o local onde Kevin tinha uma série de consoles de videogame. Lá Sam encontra uma passagem secreta, que o leva a uma câmara onde está o último trabalho de seu pai.

Inteligência Artificial. Direção de: Steven Spielberg. EUA. DreamWorks SKG / Warner Bros. / Stanley Kubrick Productions. 2001. - Na metade do século XXI, o efeito estufa derreteu uma grande parte das calotas polares da Terra. Para controlar este desastre ambiental a humanidade conta com o auxílio de uma nova forma de computador independente, com inteligência artificial. É neste contexto que vive o garoto David Swinton, que irá passar por uma jornada emocional inesquecível.

Internet

Quest, o que é e como fazer. Disponível em: <<http://www.gnn.com.br/forum/showthread.php?1000035942-QUEST-O-que-%E9-e-como-fazer!>>.

Acesso em: 25 jan. 2011.

Saiba como se proteger nas redes sociais em 10 dicas simples. Disponível em <<http://www.safernet.org.br/site/noticias/saiba-como-se-proteger-nas-redes-sociais-10-dicas-simples>>. Acesso em: 2 mar. 2011.

Perfil falso: o que fazer a respeito?. Disponível em: <<http://www.baixaki.com.br/tecnologia/3083-perfil-falso-o-que-fazer-a-respeito-.htm>>. Acesso em: 26 jan. 2011.

Os jovens e os perigos das redes sociais na Internet. Disponível em: <<http://www.ruadireita.com/internet/info/os-jovens-e-os-perigos-das-redes-sociais-na-internet>>. Acesso em: 2 mar. 2011.

Redes sociais

Orkut - <http://www.orkut.com>;

O *Orkut* é uma rede social filiada ao *Google*, criada em 24 de janeiro de 2004 com o objetivo de ajudar seus membros a conhecer pessoas e manter relacionamentos. Seu nome é originado no projetista chefe, Orkut Büyükkökten, engenheiro turco do *Google*. O alvo inicial do *Orkut* eram os Estados Unidos, mas a maioria dos usuários são do Brasil e da Índia.



Facebook - <http://www.facebook.com>;

O *Facebook* é uma rede social fundada por Mark Zuckerberg, Dustin Moskovitz, Eduardo Saverin e Chris Hughes, ex-estudantes da Universidade Harvard. Inicialmente, a adesão ao *Facebook* era restrita apenas aos estudantes da Universidade Harvard. A partir de 2006, o *Facebook* passou a aceitar apenas usuários com 13 anos de idade realizando um cadastro no site. É a rede social com mais usuários em todo o planeta.

Twitter - <http://www.twitter.com>;

O *Twitter* é uma rede social que permite aos usuários enviar e receber atualizações pessoais de outros contatos (em textos de até 140 caracteres, conhecidos como “tweets”), por meio do website do serviço, por SMS e por softwares específicos de gerenciamento. As atualizações são exibidas no perfil de um usuário em tempo real e é conhecida como o “sms da internet”.

Beautiful People - <http://www.beautifulpeople.com>;

Beautiful People é uma rede social onde somente pessoas “bonitas” podem entrar, para cadastrar-se no site, é enviada uma foto, e os usuários ativos da rede avaliam se você é bonito ou não, conforme votação da rede.

Flickr - <http://www.flickr.com>;

O *Flickr* é uma rede social que permite a seus usuários criarem álbuns para armazenamento de suas fotografias e entrarem em contato com fotógrafos variados e de diferentes locais do mundo e com seus amigos, é um gigantesco álbum de fotos colaborativo na rede.

Meus Parentes - <http://www.meusparentes.com.br>;

O site Meus Parentes é uma plataforma onde o usuário monta a sua árvore genealógica. O sistema permite que terceiros na condição de “amigos” sejam convidados a participar, com isso se obtém uma universalidade do uso da plataforma.

Par Perfeito - <http://www.parperfeito.com.br>;

O Par Perfeito é um site de relacionamentos onde os usuários cadastrados podem conversar com os amigos na rede a procura de uma pessoa do sexo oposto para uma futura relação conjugal.

Last.fm - <http://www.last.fm>;

Last.fm é uma rede social com função de rádio online agregando uma comunidade virtual com foco em música. Em tal comunidade, são trocadas informações e recomendações sobre o tema. A rede constrói um perfil detalhado do gosto musical de cada usuário, reunindo e exibindo suas músicas e artistas favoritos.

LinkedIn - <http://www.linkedin.com>;

LinkedIn é uma rede social onde o principal propósito do site é permitir que usuários registrados possam manter uma lista detalhada de contatos de pessoas que eles conheçam e em quem confiem em empresas. As pessoas nessa lista são chamadas de conexões.





Skoob - <http://www.skoob.com.br>;

Skoob é uma rede social colaborativa brasileira para leitores. Sem publicidade, o site cresceu com propaganda boca a boca e se tornou um ponto de encontro para leitores e novos escritores, que trocam sugestões de leitura e organizam reuniões em livrarias. Atualmente permite interatividade com outras redes sociais, como o *Twitter* e o *Facebook*, bem como com lojas de comércio eletrônico, por exemplo: Saraiva, Americanas e Submarino. Seu nome significa *Books* (“livros”, em inglês) ao contrário.

Cromaz - <http://www.cromaz.com>;

Cromaz é uma rede social totalmente desenvolvida no Brasil, que consiste em aproximar pessoas próximas a você e criar oportunidades, a rede filtra os usuários cadastrados por cidade, bairro ou rua e seu objetivo principal é fazer com que as pessoas se conheçam na rede e que posteriormente se encontrem na vida real.

Games sociais

Mega City - <http://www.megacity.com>;

O *Mega City* é um jogo que pode ser acessado pelo *Orkut* ou *Facebook* em que você é o prefeito de uma cidade virtual e precisa administrá-la, seus prefeitos vizinhos são os seus contatos que possui na rede e pode interagir com eles para fazer negócios com suas cidades.

Habbo - <http://www.habbo.com>;

Habbo, ou *Habbo Hotel* é um game social para maiores de 13 anos que simula pessoas em um hotel virtual, cada jogador é um cliente desse hotel e pode usufruir de diferentes setores do estabelecimento juntamente com outros jogadores cadastrados.

Second Life - <http://www.secondlife.com>;

Second Life é um jogo em terceira dimensão que simula a vida real, seu nome em inglês refere-se a uma “segunda vida” que podemos ter dentro de um ambiente virtual onde podemos casar, ter filhos, abrir lojas, estudar, etc.

Farmville - <http://www.farmville.com>;

Farmville é um jogo que é acessado pelo Facebook e que simula uma fazenda. O objetivo é interagir com as fazendas vizinhas e aumentar a produção trocando objetos e favores entre os usuários da rede.

Tibia - www.tibia.com;

Tibia é um jogo online em forma de RPG que simula um ambiente medieval. O objetivo do jogo é interagir com os usuários formando grupos (comumente chamadas *Guilds*) e matar animais para evoluir de nível, ou realizando *quests*. Uma das características que mais marca no jogo é a sua leveza, o que fez com que se popularizasse nos anos 90.

The Sims Social - <https://www.facebook.com/TheSimsSocial>;

The Sims Social segue o mesmo padrão do conhecido jogo *The Sims*, com a diferença de que agora ele é jogável através do *Facebook* e a interação é realizada entre os amigos da rede (que dentro do jogo passam a se tornar seus vizinhos), o objetivo é simular um pouco da vida real e fazer novas amizades de uma forma interativa.

Minecraft - www.minecraft.net;

Minecraft é um jogo pago em que os jogadores formam ou destroem “blocos”, podendo juntá-los ou destruí-los para formar o ambiente que desejarem, cada jogador na rede possui um personagem responsável por esta interação. O jogo possui também um modo *multiplayer*, em que os jogadores interagem e constroem um ambiente juntos.

