

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO

PATRÍCIA LOBATO MORAES

**JOVEM IMERSO NA CIBERCULTURA:
UM DESAFIO PARA A EDUCAÇÃO.**

RIO DE JANEIRO

2008

PATRÍCIA LOBATO MORAES

**JOVEM IMERSO NA CIBERCULTURA:
UM DESAFIO PARA A EDUCAÇÃO.**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Escola de Educação da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro como requisito parcial à obtenção do grau de licenciatura e bacharel em pedagogia.

Orientadora:

Lúcia de Mello e Souza Lehmann

RIO DE JANEIRO

2008

PATRÍCIA LOBATO MORAES

**JOVEM IMERSO NA CIBERCULTURA:
UM DESAFIO PARA A EDUCAÇÃO.**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Escola de Educação da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro como requisito parcial à obtenção do grau de licenciatura e bacharel em pedagogia.

Aprovado em: ___ / ___ / ___

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Lúcia de Mello e Souza Lehmann

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

Prof. Sandra Albernaz de Medeiros

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

Prof.^a Janáina Specht da Silva Menezes

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

A Deus, Pai e criador do Universo.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, *Manoel Caetano e Maria Adélia*, sempre presentes com incentivo, apoio, amor e dedicação incondicionais.

Aos meus padrinhos, *João Ramos e Niedya*, pela motivação, apreço e preocupação.

Ao meu irmão *João Felipe*, pela ajuda técnica, pelos momentos que ouviu as minhas idéias, sanou minhas dúvidas mantendo-me informada e por colaborar com ótimas reflexões sobre o meu trabalho.

A minha prima, *Cleudy*, por me fazer relaxar nos momentos de tensão, compartilhando gargalhadas.

Ao meu priminho, *Thales*, por ter me ensinado a aprender brincando.

A todos familiares, *queridos tios, tias, primos e primas* que compreenderam as ausências e silêncios.

A professora e orientadora, *Lúcia de Mello e Souza Lehmann*, pelas inúmeras horas dispensadas na construção deste e de outros trabalhos, pelas palavras e ações de apoio e por compartilhar reflexões e conhecimentos tão caros.

A todos que, de alguma maneira contribuíram para o início e término desta jornada, meus sinceros agradecimentos.

RESUMO

A monografia “Jovem imerso na cibercultura: um desafio para a educação” discute como os jovens descrevem, percebem, incorporam, utilizam e transformam o saber relacionado às Tecnologias de Informação e Comunicação, de forma mais específica a internet, identificando e analisando os modos como estabelecem a relação com a mesma e os diferentes impactos desta prática no cotidiano. Focaliza as imersões e interações que fazem desta prática algo tão sedutor e de interesse para o público em questão. Analisa como a internet esta sendo apontada como um mundo à parte, com regras próprias de comportamento e convivência que podem ser repassada, alterada, reconstruída ou revitalizada. Descreve a inovação e experimentação, as mudanças dos padrões de vida, a descoberta das estratégias e ferramentas permitidas pela nova tecnologia e suporte mais valorizadas. Este trabalho focaliza o conhecimento produzido pelos jovens e a possibilidades de extensão do mesmo a educação escolar a fim de enriquecer a prática pedagógica.

Palavras -chave: internet, jovem, educação

ABSTRACT

The monograph "Young immersed in cyberculture: a challenge for education" discusses how young people describe, understand, incorporate, use and process knowledge related to Information and Communications Technology, more specifically the Internet, identifying and analyzing the ways in establish the relationship with the same and the different impacts of this practice in daily life. Focuses the dumping and interactions that make this practice something as seductive and interest to the public concerned. It examines how the Internet is being singled out as one of the world, with its own rules of behaviour and coexistence that can be repassada, as amended, rebuilt or overhauled. It describes the innovation and experimentation, changes in patterns of life, the discovery of the strategies and tools allowed the new technology and support more valued. This paper focuses on the knowledge produced by young people and the possibilities of extending the same school education in order to enrich the educational practice.

Keywords: Internet, youth, education

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Fig. 1 – O Jovem na internet.....	7
Fig. 2 – Conversa pelo <i>MSN</i>	24
Fig. 3 – Lista de contatos do <i>MSN</i>	29
Fig. 4 – Página pessoal do <i>Orku</i>	30
Fig. 5 – Página Oficial do <i>Second Life</i>	30
Fig. 6 – O jovem querendo ser famoso.....	32
Fig. 7 – <i>Fotolog</i>	33

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
2. DO COMPUTADOR AO <i>CIBERESPAÇO</i>	15
3. EMERGINDO NA CIBERCULTURA.....	17
4. JOVENS NA INTERNET: ALGUMAS CARACTERÍSTICAS.....	22
4.1 Internetês: a língua dos internautas.....	24
4.2 Relacionamentos na net: encontros e desencontros.....	29
5. E AGORA EDUCAÇÃO?.....	35

1. INTRODUÇÃO

Os últimos anos do século XX e os dias atuais têm sido marcados pela presença das tecnologias e da mídia, em consequência da informatização e da globalização. Um “novo” espaço, definido como *Cibercultura*, passou a ser uma possibilidade para construir, enriquecer e aprimorar os conhecimentos através de diferentes linguagens. Contudo, para fazer parte e desfrutar destas novas realidades é necessário que os sujeitos tenham acesso a estes meios tecnológicos e de comunicação. Estas possibilidades exigem viabilidades econômicas e acesso a produtos e técnicas (o computador, a internet, a televisão e outras tecnologias e mídias), além de domínios específicos de conhecimentos que poderíamos, grosso modo, chamar de “letramento digital”.

Segundo dados do Suplemento Especial da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (Pnad /2005) divulgado em 24 de março de 2007 pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) apenas 21% da população brasileira têm acesso à internet, o que põe o Brasil no 62º lugar no ranking de nível do acesso no mundo, e em 4º lugar na América Latina, atrás de países como Costa Rica, Guiana Francesa e Uruguai. Até o ano passado, das 143 mil instituições de Ensino Fundamental do país, cerca de 17 mil contavam com laboratórios de informática (MEC). Estes percentuais mostram o cenário de exclusão digital em que vive grande parte da população brasileira, apesar do investimento dado hoje pelo governo, parceiros e organizações não governamentais.

Os filhos das classes mais altas conseguem interagir com o novo ecossistema informacional e comunicativo a partir da própria casa, os filhos das classes populares – cujas escolas não têm, em sua imensa maioria, mínima interação com o ambiente informático, sendo que para ele a escola é o espaço decisivo de acesso às novas formas de conhecimento – acabam excluídos do novo

espaço laboral e profissional que a cultura tecnológica configura. (BARBERO, 2003 P. 56-57).

Por mais que haja acesso é preciso dar possibilidade de aprimoramento para melhor utilizar a mídia. Faltam melhores condições e ainda é raro o uso da TIC s nas aulas de diversas escolas brasileiras. O ensino continua sendo tradicional, há resistências e falhas no sistema pedagógico. Estabelece-se um paradoxo, altos níveis de produção e conhecimento das tecnologias e das mídias, por alguns segmentos da sociedade, em contraposição às lacunas existentes nas próprias unidades de ensino, tidas como responsáveis por criar e difundir o conhecimento. Em síntese: altos níveis de tecnologia desenvolvidos e consumidos pelos países mais ricos aumentam as distâncias entre os que têm menos recursos para canalizar, para acompanhar ou gerar desenvolvimento.

Para Warschauer (2006) a inclusão social não é apenas uma questão referente à partilha adequada dos recursos, mas também uma participação na determinação das oportunidades de vidas tanto individuais e coletivas. O conceito de inclusão social não ignora o papel de classe , mas reconhece que o amplo conjunto de outras variáveis ajuda a moldar a maneira pela qual interagem as forças de classe. O conceito de inclusão social reflete particularmente aos imperativos da atual “Era da informação” aonde ganharam uma posição de destaque questões de identidade, linguagem, participação social, comunidade e sociedade civil.

O Brasil que vem buscando desenvolver ações diversas visando a inclusão digital como parte da visão de sociedade inclusiva. No final de novembro de 2005, o projeto de inclusão digital do governo federal, Computador para Todos - Projeto Cidadão Conectado registrou mais de 19 mil máquinas financiadas até meados de janeiro.

Nosso país conta com um recurso total de 250 milhões de reais, provenientes do Fundo de Amparo ao Trabalhador, para o financiamento do “Computador para Todos” que pode ser realizado pelo Banco do Brasil e pela Caixa Econômica Federal, além de redes varejistas, que têm se cadastrado junto a uma linha especial de crédito do Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social.

Essas iniciativas tem o objetivo de sanar as deficiências já que as Tecnologias da informação e comunicação fomentam novos processos de produção de informação, de produção de imagens, de difusão e utilização de linguagens diversas, tanto ao nível da ciência como na comunicação e marketing de modo geral.

Muitos são os trabalhos que enfatizam a importância das tecnologias no âmbito social. Na aplicação cada vez maior da microeletrônica, “um caminho é o da compreensão tecnológica e da análise crítica dos mecanismos tecnológicos: outro, o da utilização do conhecimento científico e empírico em função da identidade cultural estabelecida e da mobilização social buscada. (Polistchuk, 2003, p.47). As novas tecnologias são “novas” principalmente pelo seu caráter eminentemente social, pelo enorme impacto cultural que provocam na estrutura socioeconômica dos países que as adotam. Martin Barbero (2003) reconhece nas mídias novos espaços de sociabilidade e de estar juntos.

Para Gutierrez (2005) torna-se necessário não só identificar e suprir a demanda de uma infra-estrutura e material tecnológico, mas mapear as necessidades, recursos e domínios de conhecimentos do professor de modo geral e dos professores em formação, para a utilização das mídias e sua capacidade e habilidade para traçar caminhos de autoria e autonomia para o convívio pessoal e para as interações via mídia eletrônica. As discontinuidades da sociedade contemporânea apontam para a comunicação e produção de

conhecimento tendo como referência as diferentes linguagens e a “remodelação das consciências” (Quéau, 2001).

É preciso levar em consideração que os seres são transformados e por sua vez transformam o sistema através da interação de procedimentos, sujeitos, experiências e linguagens. A máquina deixa de ser uma coisa que deve ser trabalhada e passa a ser encarada como aspecto de nossa encarnação. Não só os modos de conhecer mudaram por causas das tecnologias, mas os processos e as funções dominantes estão se organizando em torno de redes. As tecnologias da informação e comunicação estão criando o conceito de sociedade em rede, construindo uma nova morfologia social (Rueda , 2006).

Dentro desse cenário a educação além de se constituir como um espaço de mediação entre a mente e o imaginário deve dar condições estimulando e preparando as novas gerações para a apropriação ativa e crítica dessas novas mídias.

É função de a educação formar cidadãos livres e autônomos, sujeitos do processo educacional: professores e estudantes identificados com seu novo papel de pesquisadores, num mundo cada vez mais informacional e informatizado. Isso exige transformações radicais no campo da educação: será preciso reavaliar teorias e reinventar estratégias e práticas. À universidade cabe investir na produção acadêmica de conhecimento novo e inovador, repensar aspectos teóricos e metodológicos e integrar efetivamente o ensino e a pesquisa. (BELLONI, 1998. p. 18).

Não diferente, para Passarelli (2006) a escola não pode mais se dar ao luxo de ignorar as profundas alterações que os meios/tecnologias de comunicação introduziram na sociedade contemporânea e, principalmente, perceber que os mesmos criam novas maneiras de "aprender" e "apreender" o mundo. A multiplicidade de pontos de vista, a riqueza de leituras, precisa ser digerida e incorporada pela escola, se ela tiver a pretensão de sobreviver como instituição geradora, mantenedora do saber humano.

Esta monografia busca discutir as formas de apropriação e utilização da internet pelos jovens bem como suas representações visando contribuir para os estudos dentro da área educacional. Procura refletir sobre qual seria o papel da educação diante dessa realidade.

O primeiro capítulo aborda historicamente o percurso histórico do computador até o ciberespaço. O segundo versa sobre o leitor imerso na cibercultura. O terceiro apresenta algumas características jovens na internet como a língua dos internautas e os relacionamentos na rede e concluindo abordando a importância de usar esta mídia na educação.

2. DO COMPUTADOR AO CIBERESPAÇO

Os primeiros computadores surgiram em 1945 e por muito tempo foi destinado para usos dos militares na Segunda Guerra Mundial, seu uso civil disseminou-se nos anos 60. De lá para cá a sua capacidade de armazenamento e desempenho de hardware aumentou consideravelmente mas naquela época eles eram grandes máquinas de calcular ainda muito frágeis, isoladas em salas refrigeradas que, por intermédio, de cientistas produziam escritas quase ilegíveis. A informática servia para cálculos ligados as estatísticas dos Estados e das grandes empresas ou tarefas pesadas de gerenciamento.

Foi a partir dos anos 70 que o desenvolvimento e a comercialização do micro computador impulsionou diversos processos econômicos e sociais mais amplos na produção industrial como a robótica, a linha de produção flexíveis e máquinas industriais com controles digitais. Bancos e seguradoras, representantes do setor terciário começaram a fazer uso. E, aos poucos a busca sistemática de ganhos de produtividade por meio de uso de aparelhos eletrônicos, computadores e redes de comunicação de dados foi tomando de várias atividades em âmbito econômico. Esta tendência continua até os dias de hoje.

Enquanto isso um verdadeiro movimento social nascido na Califórnia apossou-se das novas possibilidades técnicas e inventou o computador pessoal. Desde então a máquina sai das grandes empresas e torna-se um instrumento de criação (de textos, de imagens e músicas), de organização (bancos de dados e planilha), de simulação (planilhas, ferramentas de apoio à decisão, programas para pesquisa) e de diversão (jogos) nas mãos da população dos países desenvolvidos.

Nos anos 80 informática perdeu, pouco a pouco, seu status de técnica e de setor industrial particular para começar a fundir-se com as telecomunicações, a editoração, cinema e a televisão. Novas formas de mensagens interativas apareceram como os video games: o triunfo das interfaces gráficas e interações sensório-motoras e surgiu os superdocumentos (hipertextos e CD-ROM).

No final dos anos 80 e início dos 90, um novo movimento socio-cultural originado pelos jovens profissionais das grandes metrópoles tomou rapidamente uma dimensão mundial. As diferentes redes de computadores se juntaram umas com as outras enquanto o número de pessoas e de computadores conectados à inter-rede começou a crescer de forma exponencial. As tecnologias então surgiram como infra-estrutura do ciberespaço, novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também novo mercado de informação e do conhecimento.

O ciberespaço nada mais é que o novo espaço dos meios de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. São as várias máquinas conectadas a uma rede por cabos, onde é possível a troca de informações entre os usuários.

Ele [o ciberespaço] permite a combinação de vários modos de comunicação. Encontramos, em graus de complexidade crescente: o correio eletrônico, as conferências eletrônicas, o hiperdocumento compartilhado, os sistemas avançados de aprendizagem ou de trabalho cooperativo e, enfim, os mundos virtuais multiusuários (Lévy, 1999:20).

Lévy (1999) atribui ao termo ciberespaço não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo de informações que ela contempla, assim como os seres humanos que “navegam” e alimentam este sistema. Desse modo, a interatividade permite aos usuários utilizarem as mídias para organizar seu espaço e seu tempo, e não o inverso, como acontecia com os meios tradicionais baseados na manipulação das imagens e dos sons, a partir de um centro emissor.

3. IMERGINDO NA CIBERCULTURA

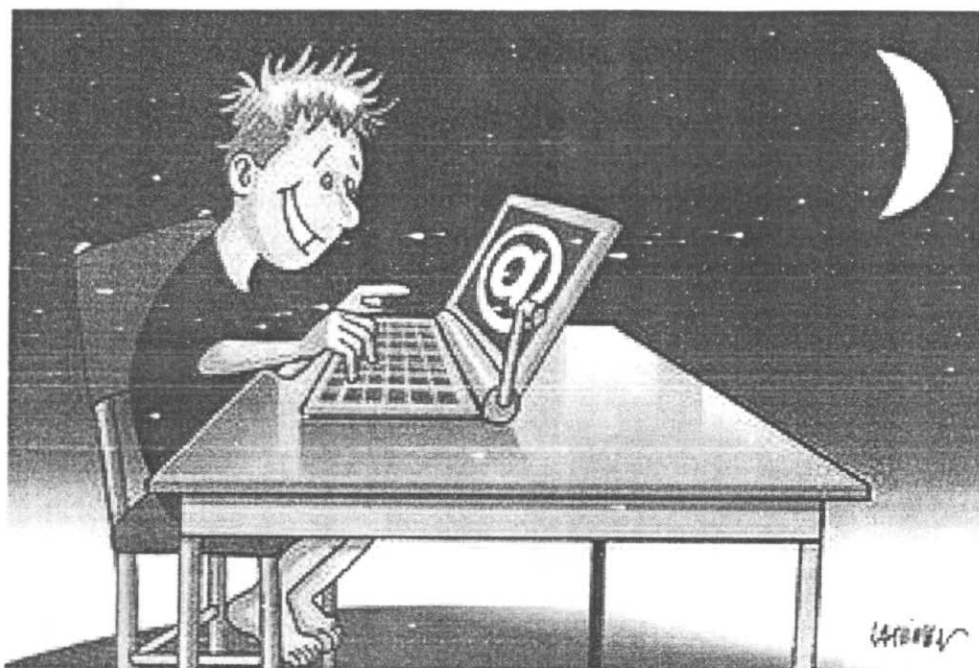


Fig. 1 Jovem na internet

A cibercultura é o conjunto das técnicas, de prática, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.

Segundo Quéau (2001) a Cibercultura não é simplesmente uma cultura do ciberespaço e da navegação pelos imensos recursos da informação, é também uma cultura do governo “global” e seu verdadeiro desafio seria o de “civilizar” a mundialização da economia e a globalização cultural. A revolução atual não é uma simples revolução técnica, mas algo de muito mais profundo, comparável ao que foi o aparecimento do alfabeto.

A cibercultura também é responsável pela criação de novas formas de se comunicar. Ela é recheada de novas maneiras de se relacionar com o outro e com o mundo.

Não se trata, mais uma vez, de substituição de formas estabelecidas de relação social (face a face, telefone, correio, espaço público físico), mas do surgimento de novas relações mediadas. Trata-se de uma nova forma de

religiosidade social trazida à tona pelas tecnologias digitais. Assim, ver o outro e ser visto, trocar mensagens e entrar em fóruns de discussão é, de alguma forma, buscar o sentimento de religião. (Lemos, 2003:15-16)

Neste espaço é possível ter uma comunicação mais flexível que o produzido nas mídias convencionais como TV, Rádio, Jornal. Nas mídias convencionais o sistema hierárquico de produção e distribuição da informação seguem um modelo pouco flexível no qual apenas um ou poucos indivíduos são os responsáveis por mandar informações para uma quantidade maior de pessoas. Já no ciberespaço a relação com o outro se desdobra no contexto, onde, a priori, todos podem emitir e receber informações de qualquer lugar do planeta, seja essa informação escrita, imagética, ou sonora. Isso faz da mesma uma era singular na história da humanidade. A cooperação torna-se um dos pontos chave, podendo ser visualizada através do compartilhamento de arquivos, músicas, fotos, filmes, softwares de relacionamento e comunidades virtuais.

Lemos (2003) compreende a cibercultura como a forma sociocultural que surge da relação entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base micro-eletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática na década de 1970. No entanto, o prefixo “ciber” dá a entender um novo determinismo tecnológico.

Vivemos já a cibercultura. Ela não é o futuro que vai chegar, mas o nosso presente (home banking, cartões inteligentes, celulares, palms, pages, voto eletrônico, imposto de renda via rede, entre outros). Trata-se assim de escapar, seja de um determinismo técnico, seja de um determinismo social. A cibercultura representa a cultura contemporânea sendo consequência direta da evolução da cultura técnica moderna (Lemos, 2003:12).

Depois de séculos vendo os meios de expressão e comunicação sendo controlados por uns poucos, os indivíduos se entusiasmam com a possibilidade de produzirem a informação: surgem, então, inúmeros chats, fóruns, e-mails, listas, blogs, páginas pessoais, etc. Esse fenômeno deve muito às transformações ocorridas no computador que a cada dia

mais se moderniza. A tecnologia faz parte do homem assim como o homem faz parte dela. As técnicas não são somente imaginadas, fabricadas e ou reinterpretadas durante seu uso pelos homens. O próprio uso intensivo das ferramentas constitui a humanidade.

Já dizia Paulo Freire: “A leitura do mundo precede a leitura das palavras”. O leitor preenche as lacunas deixadas pelo autor quando opina, critica, interpreta e reescreve o que já foi lido e compreendido. Nos labirintos da Web só o que muda é o suporte.

Lucia Santaella (2004) constrói um perfil de um leitor da Era da informação: “Este receptor ou usuário coloca em ação habilidades de leitura muito distintas daquelas empregadas em outras mídias como o livro”.

Conectado na tela, por meio de um mouse, os nexos eletrônicos dessas infovias, o leitor vai unindo, sem uma seqüência, fragmentos de informação de naturezas diversas, criando e experimentando na sua interação com o potencial dialógico da hipermídia, um tipo de comunicação multilinear e labiríntica (Santaella, 2004:12).

O leitor é independente para estabelecer sozinho a ordem textual ou mesmo se perder na desorganização dos fragmentos. O *ciberleitor* é um organizador de conteúdo da hipermídia no ciberespaço. Ele não é mais um leitor contemplativo, que rigidamente segue as seqüências de um texto, virando páginas ou pesquisando bibliotecas, mas um leitor que ajuda a construir o texto ao interagir com os *hyperlinks*.

Essas manipulações se processam por meio de uma tela interativa ou interface que é lugar e meio para o diálogo. Por intermédio de instrumentos materiais (tela, mouse, teclado) e imateriais (linguagem de comando), o receptor transforma-se em usuário e organiza sua navegação como quiser em um campo de possibilidades cujas proporções são suficientemente grandes para dar a impressão de infinidade. Os programas interativos ainda oferecem ao navegador a possibilidade de mudar de identidade e de papel numa multiplicidade de pontos de vista (Santaella, 2004:163).

A mensagem toma todo o seu significado sob a intervenção do usuário que a recompõe ao reorganizar o conteúdo.

Assim, o que deve permanecer, em meio a todas as mudanças que virão, é aquilo que chamo de leitor imersivo. Mesmo que as interfaces mudem, o leitor imersivo continuará existindo, pois navegar significa movimentar-se física e mentalmente em uma miríade de signos, em ambientes informacionais e simulados. Portanto, as mudanças cognitivas emergentes estão anunciando um novo tipo de sensibilidade perceptiva sinestésica e uma dinâmica mental distribuída que essas mudanças já colocaram em curso e que deverão sedimentar-se cada vez mais no futuro (Santaella, 2004:184).

O *ciberleitor* contribui para a construção da inteligência coletiva. A inteligência coletiva (IC) é, basicamente, a partilha de funções cognitivas, como a memória, a percepção e o aprendizado que se desenvolveu a medida que a linguagem evoluiu.

A internet traz em si a potencialidade para a conexão do pensamento humano e a *cibercultura* tem evidenciado que o homem torna-se mais competente ao reconstruir sua idéia de mundo, de incluir e interagir com os demais em um novo cenário de relacionamentos. Nota-se a necessidade de buscar diálogo para a sua vivência, de compartilhar idéias.

Para Levy (2000) as idéias tem sido o capital mais importante. A produção dos capitais mais importantes está alicerçada e só pode ser alcançada quando as pessoas pensam em conjunto. Quando isso acontece produzimos três capitais: o técnico, que vai dar suporte estrutural à edificação das idéias e pode ser explicado pelas estradas, prédios, meios de comunicação (coisa); o cultural, mais abstrato, constituído pelo conhecimento reservado em enciclopédias, livros e na *World Wide Web* (signo); o social, que representa o vínculo entre as pessoas e a cooperação e colaboração entre elas (cognição).

O capital intelectual é resultado da soma entre os capitais técnico, cultural e social. Torna-se coletivo a partir do momento em que é representado por idéias, disseminado pela população e, veiculado pela mídia passando a campo público. O capital intelectual é o cerne de toda a inteligência coletiva.

A Inteligência Coletiva é uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências.

4. JOVENS NA INTERNET: ALGUMAS CARACTERÍSTICAS

Ao de falarmos das praticas jovens na internet é preciso definir quem é o público em questão. Jovem é entendido como sendo uma pessoa moça de 15 a 24 anos. Esse período localiza-se entre a infância e a maturidade independente do sexo podendo haver variações no período de idade de acordo com a cultura.

Em nossa sociedade a juventude é compreendida de diversas formas pelo senso comum. Para alguns a imagem do jovem esta intrinsecamente ligada ao estado de espírito pessoal. Ser jovem é ter disposição de energia, animação, vitalidade, alegria, liberdade, espírito desbravador, falta de responsabilidade ou alienação. Vendo por este angulo é possível estar jovem é não apenas ser. Ignora-se, com isso, vários outros fatores que são específicos desse setor social.

Rebeldia é outra característica ingênua ligada ao fenômeno juvenil. O sujeito muitas vezes é encarado como detentor de uma tendência ideológica predeterminada, naturalmente progressista, de esquerda ou revolucionário. Vê-se, por essa vertente, o jovem como um alienado social no fervor das emoções desbravando o mundo. Nega-se a ele, com esse discurso, a condição de ser sério com suas obrigações ideológicas.

Na fase de transição para a vida adulta os jovens passam por alguns conflitos como: a escolha da profissão, curso universitário, experimentação do corpo, da sexualidade e suas orientações, decisões filosóficas, ideológicas e políticas. Os conflitos colaboram para o crescimento e amadurecimento do sujeito. Não deve ser encarado como um simples disparato de emoções. Através deles os jovens posicionam-se como cidadãos do mundo e, muitas vezes,

isso se dá na cultura midiática em especial na internet. Além de tornarem-se consumidores dos produtos implantando pela indústria cultural eles criam, duplicam e recriam a sua realidade. Ao mesmo tempo em que vivem os conflitos eles expressam suas contradições e dúvidas de diversas formas, se reúnem com outros membros de igual identidade, participam e dão opiniões políticas, divulgam seus estilos, costumes, gírias, roupas, músicas, entre outras linguagens.

Os jovens brasileiros estão imersos na cibercultura de forma especial. Segundo a pesquisa Dossiê Universo jovem 3, MTV Brasil, com 2.359 pessoas de 15 a 24 anos, das classes A, B, C nas cidades do Rio de Janeiro, São Paulo, Brasília, Salvador e Porto Alegre em 2005: 51% acham que a internet mudou para melhor a forma de se relacionar com os amigos; 48% já mentiram na internet; 50% só se relacionam com algumas pessoas na internet; 51% confessam que ficam mais à vontade de dizer determinadas coisas pela internet; 39% passaram a falar mais com os amigos com a internet e 84% enviam e recebem e-mails habitualmente. Outra pesquisa realizada pelo Ibope, com 1400 pessoas que tem telefone em casa no ano de 2007 afirma que 54% dos pais brasileiros dizem que os filhos usam o computador para acessar páginas de relacionamento. Falando nisso em 2006, de acordo com a Consultoria comScore, 274,6 milhões de internautas com 15 anos ou mais estão cadastrados em portais de relacionamento. Segundo a consultoria Jupiter Research em dois mil e sete 1,1 bilhão de pessoas acessam a internet estima-se que até dois mil e onze que 1,5 bilhão de pessoas deverão acessar a rede.

Ao ver esses números compreende-se que a escola está deixando de ser a principal fonte de conhecimento e que os jovens estão aprendendo e se relacionando de forma intensa fora do ambiente formal de ensino. Esses dados reafirmam a importância de descrever como os mesmos percebem, incorporam, utilizam e transformam o saber relacionado às Tecnologias

de Informação e Comunicação com o objetivo de identificar e analisar os modos como estabelecem a relação com a mesma e os diferentes impactos desta prática no cotidiano.

Algumas características de utilização da *Cibercultura* chamaram a atenção. Um delas é a relação com a linguagem escrita que vai ganhando nova estética, incorporando formas abreviadas de escrever, formas fonéticas e símbolos.

4.1 Internês: a língua dos internautas.

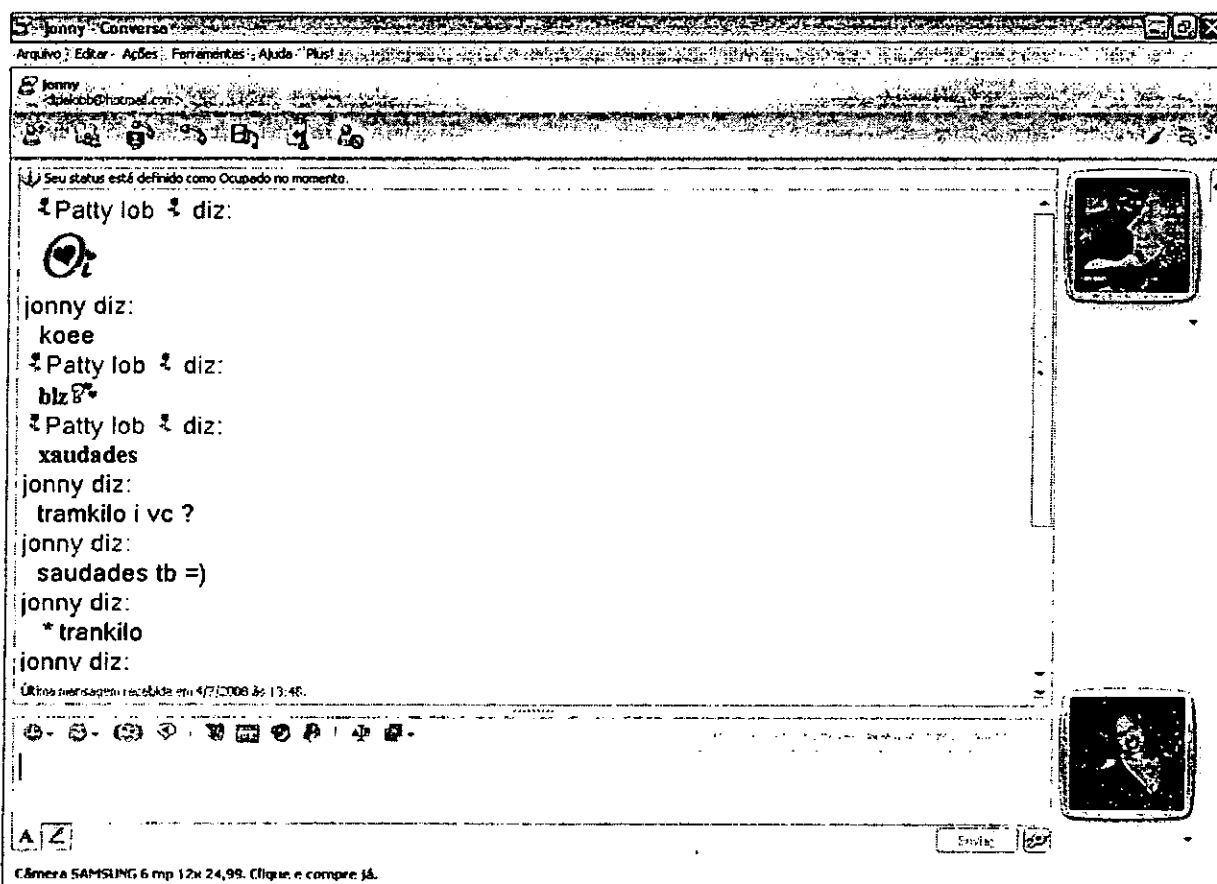


Fig. 2 Conversa pelo MSN

É nas conversas em programas de comunicação instantâneas ocorridas no *MSN messenger*, *ICQ*, *Google Talk* e *Chats* que encontramos as linguagens abreviadas. Aqui segue um pequeno dicionário:

Abs ou [] = Abraços

Aki = aqui

Bj ou Bjs = beijo/beijos

Blz = beleza

Cel = celular

Cmg = comigo

Colé = qual é

Fds = fim de semana

Hj = hoje

Kbeça = cabeça

Kd = cadê

Msm = mesmo

Mt /Mts = muito; muitos

Naum / ã = não

Oq = o quê

Peraí = espera aí

Pq = porque; por que

Qd = quando

Qm = quem

Qq = qualquer

Rs/ Kkkkkk/ Hauhauhau = risos

Tb = também

Tc = teclar

Vc /Vcs = você; vocês

Vms = vamos

Xau = tchau

9dade = novidade

: -) = sinal representa sorriso ou felicidade

: - (= sinal que representa tristeza

:-* = sinal que representa beijo

:-0 = sinal que representa surpresa

:-P = sinal que representa deboche

:-D = sinal que representa um grande sorriso, uma gargalhada

S2 = símbolo do amor

\0/ = símbolo que representa comemoração

Os exemplos que vimos acima são uso de abreviatura das palavras, “gírias”, escrita semelhante à linguagem falada (tipo transcrição fonética que os jovens consideram que como uma linguagem própria da internet embora não saibam especificar muito a dimensão de transformação da mesma).

Alguns jovens afirmam diminuir o número de palavras para digitar mais rápido. Outros mudam a forma de escrever de acordo com a situação estendendo a prática para situações informais como bilhetes e cartões. Para eles é natural escrever como falam no ciberespaço, mas fora dele as abreviações são consideradas desvio ortográfico.

As abreviaturas geram polêmica por que parecem “assassinar” a língua escrita.

Pertencemos a uma cultura escrita e para nós é difícil pensarmos de uma forma desvinculada dela. No entanto, com algum esforço, talvez fazendo uma analogia com o surgimento da informática, possamos compreender o impacto do surgimento da escrita numa cultura oral. A escrita é uma tecnologia como também a informática. Assim, vemos à vezes com reservas o uso do computador, da internet por um número cada dia maior de usuários e nos perguntamos se a nova forma de leitura e escrita não estaria ocupando ou até desativando o lugar do livro enquanto códex. O acúmulo enorme de informações disponíveis e a possibilidade de acesso a elas, a velocidade de uma comunicação em tempo real, a aproximação de pessoas e de informações distantes, são coisas que ainda não compreendemos bem, e por não sabermos como lidar com elas, nos causam estranheza. (Freitas, 2005. P.12)

Na perspectiva do método dialético de Vygotsky os fenômenos devem ser estudados em seu processo de mudança, portanto em sua historicidade.

A sociedade humana primeiramente se formou com a ajuda do discurso oral e mais tarde tornou-se letrada em muitos grupos humanos de forma e em épocas diferentes.

A escrita veio trazer a possibilidade de fragmentação, repetição, redundância entre falantes de uma cultura oral e passou a forçar a mente lentamente alterando e reorganizando o dito. Aos poucos se distanciou das lógicas abstratas e estabeleceu objetividade. Ao contrário

da oralidade aonde o pensamento e a expressão se relaciona com a interiorização do som a escrita precisa também da visão. Os símbolos passaram a ser codificados a fim de evocar as palavras reais.

A modificação desses padrões associados nos novos suportes produziu mudanças nas vidas e nos discursos das pessoas, alterando também seus modos de pensamento. Impulsionou a reforma protestante reorientando a prática religiosa católica, afetou o desenvolvimento do capitalismo moderno, implementou a exploração europeia do planeta, mudou a vida em família e a política, difundiu o conhecimento, tornou a cultura escrita universal, permitiu a ascensão das ciências modernas e por fim alterou a vida social e intelectual. Desde sua entrada na história, a cultura oral sempre esteve mais próxima do cotidiano da vida humana, do presente, prendendo-se às situações vividas. Ela não foi substituída. O saber oral e os gêneros de conhecimento fundados sobre a escrita ainda existem e irão continuar existindo sempre. O que vem acontecendo são transformações em seus estilos e padrões estéticos e dinâmicos. Hoje a internet integra de uma maneira nova a oralidade e escrita devidos a *interface no ciberespaço*.

É por esses motivos que a escrita teclada na internet não deve ser vista como errada ou maléfica. O fato é que os jovens estão lendo e escrevendo mais. Esta atitude é uma característica própria do meio, que exige velocidade e a lógica do teclado. Usa-se a oralidade porque na verdade trata-se de uma conversa escrita. Devemos entendê-la como uma necessidade de comunicação, ou seja, é por meio desse canal que os jovens estão trocando idéias sobre música, livros ou qualquer outra coisa, colocando para funcionar uma capacidade própria de argumentação estimulando as suas narrativas.

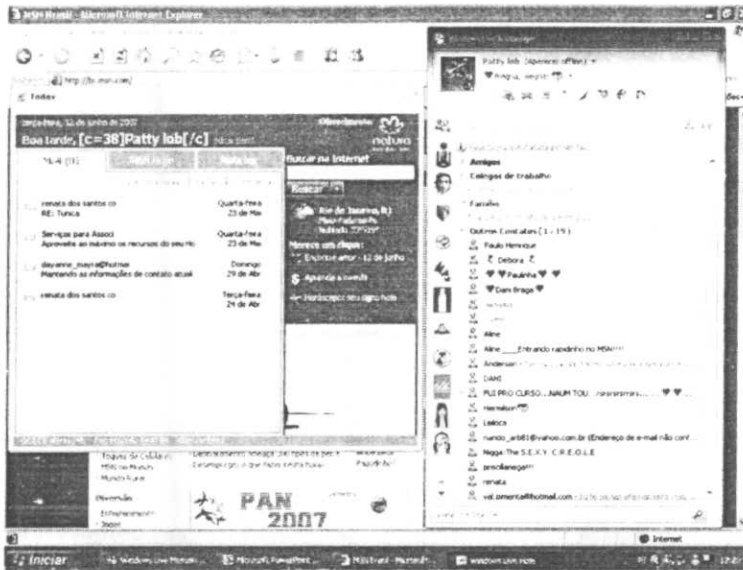


Fig. 3 Lista de contatos do MSN

4.2 Relacionamentos: encontros e desencontros

Fazer novos amigos, reencontrar os antigos nunca foi tão fácil é só se cadastrar em sites como *Orkut* e *My Space*. Febres do momento, principalmente entre os jovens brasileiros, estes espaços virtuais são maneiras mais simples de ver e ser visto no mundo virtual. Cada internauta tem uma lista de amigos, formada por outros usuários. Há espaço para fotos, vídeos, conversas *on line* e adesão a comunidades feitas pelos próprios usuários. Busca-se uma interagir com uma linguagem não-linear, não-ordenada, e que atenda às expectativas de recepção do ciberespectador. O que jovem se sente ambientado com essa fragmentação de informações, num grande hipertexto e seus *links*. O mesmo procura se reinventar, redefinir as direções e interpretar a mensagem de forma personalizada.

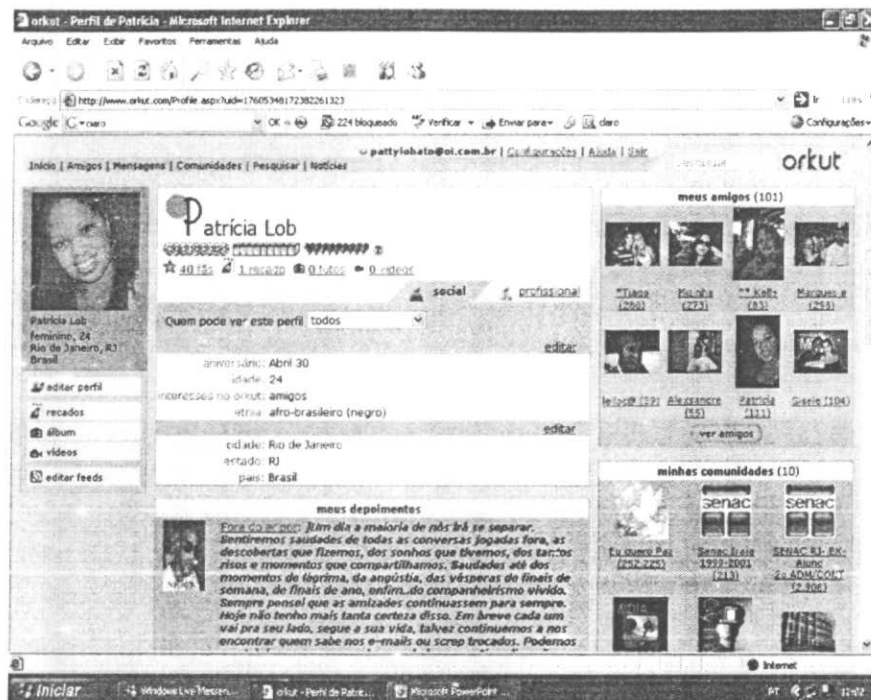


Fig. 4 Página pessoal no Orkut

O *Second Life* permite que uma vida paralela se crie. Dentro deste universo virtual é possível aproveitar um mundo *fashion*. É possível comer no Mc Donald, frequentar festas, namorar, casar e comprar imóveis, por exemplo. O objetivo destes sites específicos é a construção de laços através da rede.



Fig 5. Página do *Second Life*

Uma das diferenças fundamentais entre as gerações passadas para esta é exatamente a interação e o contato muito mais frequente com outras pessoas. No *Orkut*, por exemplo ter muitos amigos significa ser muito popular. Migra do *off line* para o *on line* a necessidade de estar com outras pessoas, principalmente de sua idade, o que é tudo de bom (sic). Os jovens buscam lazer desfrutando de certa autonomia, longe da autoridade adulta como a escola ou a família.

O usuário pode transitar de um ponto a outro instantaneamente, sem necessidade de passar por pontos intermediários, de seguir trajetórias predefinidas. O caminho a ser trilhado e as conexões a serem estabelecidas são definidos por ele. Essa dimensão criativa e libertária é possibilitada pelo fato de que essas tecnologias utilizam como estrutura básica a hipertextualidade, o que supõe potencialidade e permutabilidade, ou seja, grande quantidade de informações instantâneas e total liberdade para combiná-las, o que leva a “produzir narrativas possíveis. (Silva, 1998:34).

Mostrar-se diferente no meio dos demais não é uma tarefa tão simples assim. O primeiro passo é estar cadastrado. Se o jovem não está no site automaticamente ele não existe e também não adianta estar lá sem enriquecer sua estada. Para para muitos é necessário ser *Very Important Person* (Vip). Os usuários que assim se denominam geralmente cuidam de sua “vitrine” pessoal: atualizam todos os dias os seus dados e postam fotos super produzidas no *photoshop* para valorizar partes mais atraentes do corpo. Querem apresentar o seu jeito especial de ser ou modo de se vestir. Alguns acham que este espaço no mundo virtual ajuda os demais se aproximarem no mundo real.

Receber convites para a “boa da night” e/ou divulgar os vídeos de seus ídolos ou de produção própria como vídeos clipes, exposição de danças, paródias e brincadeiras em geral também colaborara para aumento da popularidade. Aliás a necessidade de parecer famoso é a tendência de mais destaca nos sites de relacionamento. Não é a toa que profissões

com grande exposição na mídia estão em alta. Ser famoso hoje em dia significa ter muito dinheiro. A exposição é encarada como alavanda para a notoriedade. Ser famoso é mostrar que você é bom. O olhar do outro é inevitável por que a aparência adquiriu um peso central na nossa sociedade por isso há um grande interesse em monitorar a vida alheia e saciar a curiosidade sem ser descoberto.



Fig. 6 – O jovem querendo ser famoso

Comunidades como “Quando eu nasci Deus disse: desce e arrasa!” ajudam a levantar e manter a auto estima de muitos. Eles querem que os outros o vejam como auto confiantes. É tanta exaltação da imagem que muitas vezes é facil encontrar no mesmo perfil

comunidades que se contradizem como “Eu sou o melhor no futebol” x “ Tem que ser humildade”. A internet permite criar um personagem em cima da própria imagem.

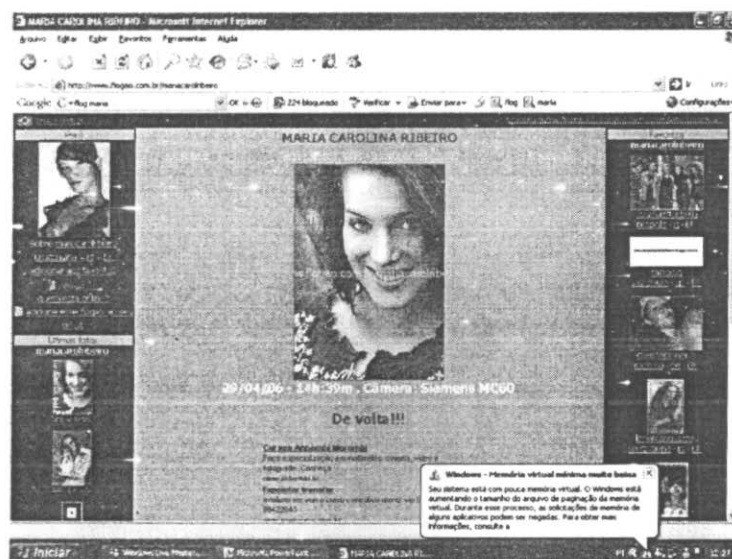


Fig. 7. Fotolog

A interatividade permitiu aos jovens usarem as mídias para organizar seu espaço e seu tempo, e não o inverso, como acontecia com os meios tradicionais baseados na manipulação das imagens e dos sons, a partir de um centro emissor. Hoje os adolescentes se transformam em guias especializados de consumo para a família. Eles conhecem, pesquisam e escolhem as novidades tecnológicas pela internet, participam de Forúns, Chats, Blogs multiplicando os saberes. Também vêm utilizando a internet para suas comunicações e interações de vida privada, e para tarefas escolares. A navegação no ciberespaço tornou-se algo natural, quase biológico do usuário moderno (SANTAELLA, 2004). O audiovisual aproxima do real, do reconhecido pelo usuário em seu ambiente natural, da vida. E como na vida a interface pode ocasionar desentendimentos, desencontros. Muitos relacionamentos sofrem com as fofocas e brigas por causa do ciúme. Posturas agressivas podem ter consequências no mundo real. Há crimes contra a honra, calúnia e difamação. A polícia civil

já investiga vários casos. Segundo dados da Delegacia de Repressão aos Crimes de Informática 65% dos delitos são cometidos por jovem. Em alguns casos o sujeito tem que arcar com as consequências dos seus atos. .

5. E AGORA EDUCAÇÃO?

É importante compreender que a revolução tecnológica trouxe transformações a uma época que até então era concentrada primordialmente na escrita. As novas tecnologias de comunicação e informação passaram a explorar outros aspectos buscando a utilização da sonoridade, da imagem. Os processos comunicativos em muito se expandiram. Segundo Schnitman¹ (1996) os processos de comunicação e as práticas discursivas, durante muito tempo foram mantidos à distância do discurso científico, conservando a idéia da linguagem como puramente instrumental. O resultado de uma maior racionalidade da cultura e a predominância de um sentido horizontal nas formas de expressão humana, em detrimento de outras linguagens, fez com que mantivéssemos uma linearidade tanto em nosso discurso quanto em nosso pensamento (Costa, 2005).

A escrita conduziu o conhecimento humano, em muitas áreas e significativamente na educação escolar que, por sua vez, tem sido por tradição centrada no paradigma letrado. Muitas expressões da cultura como os desenhos, as pinturas, o aprimoramento dos movimentos com o corpo, os sons, a música, sempre estiveram pouco presentes na escola e quando presentes foram considerados mais como manifestações recreativas e artísticas, do que conhecimentos capazes de gerar outros conhecimentos, organização, autoconhecimento.

Faz-se necessário uma interlocução entre as tecnologias e ciências, as artes, as linguagens, as subjetividades. O término de uma visão determinista, linear e homogênea, e uma crescente consciência da descontinuidade, não linearidade, criou a necessidade do

¹ SCHNITMAN, D. org. Novos Paradigmas, Cultura e Subjetividade. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

diálogo com as diferenças e com dimensões operativas da construção da realidade em que vivemos (Schnitman, 1996).

Vimos que como todas as mídias, a internet não determina, mas influencia na formação sujeito no que refere ao modo de ser, pensar e agir, ou seja, ela tem ressonância concreta na vida das pessoas e dos grupos sociais porque responde às suas reais necessidades, expectativas e desejos. Uma nova subjetividade esta senda criada por conta da familiaridade crescente das gerações jovens com a experiência audiovisual e com as tecnologias da informação.

Devido a isso educação é convidada a refletir sobre o seu método de ensino e aprendizagem e a aproximação da escola com tipos diversos de linguagem se depara com resistências diversas sedimentadas que vão desde as disciplinares, até a própria reformulação da cultura escolar. Aproximar-se da informática, da internet, torna-se um desafio porque implica em reformulações mais amplas do que introduzir a utilização da máquina.

Chego à conclusão que ainda não existe uma “fórmula mágica” de interagir com o sujeito autônomo, mas é possível estabelecer um ambiente propício que vá além desse nível de emissão-recepção aonde o professor fala e o aluno aprende. Com a descentralização do saber o professor, pode facilitar o acesso do aluno às tecnologias para que, por meio delas, o aluno construa seu conhecimento.

De acordo com Silva (1999) o professor necessita construir um conjunto de territórios a serem explorados pelos alunos e disponibilizar co-autoria e múltiplas conexões. Ou seja, “ele disponibiliza domínios de conhecimento de modo expressivamente complexo e, ao mesmo tempo, uma ambiência que garante a liberdade e a pluralidade das expressões

individuais e coletivas. Os alunos têm aí configurado um espaço de diálogo, participação e aprendizagem” (Silva, 2000:193).

O campo de atuação do professor modificou-se em função das informações, dos acontecimentos, dos imprevistos. O curso da ação implica em trabalhar com estratégias devido às incertezas, complexidades. O mesmo deve desenvolver e adquirir cada vez mais o maior número de linguagens e códigos, para o convívio pessoal e para as interações via mídia eletrônica. E conhecer e refletir sobre o lado positivo e negativo dos espaços intermediários que os jovens estão imersos com prazer é o melhor caminho.

Faz-se necessário também ir além das práticas meramente instrumentais típicas da visão “apocalíptica”, que recusa comodamente toda tecnologia em nome do humanismo favorecendo práticas conformistas e não reflexivas derivadas de pressões do mercado. Conforme Eco (1979), devemos nos posicionar de acordo com visão dos teóricos apostos aos apocalípticos, os integrados. Esses acreditam que as informações, antes restritas, tornam – se viáveis a todos. Para eles, a mídia oferece bens culturais dispostos de forma prazerosa e democrática para o público que por sua vez recebem estímulos inteligíveis além de consumirem e produzirem cultura, não sendo reprodutores de ideologias transmitidas. O ideal é reconhecer a importância das contribuições que cada uma faz, reconhecendo suas lacunas.

Uma sociedade autônoma é feita por cidadãos que são sujeitos de seus caminhos, que fazem escolhas conscientes de suas opções. Uma sociedade inclusiva é a que permite que todas as diferenças sejam explicitadas em busca de um consenso. Uma sociedade democrática, autônoma e inclusiva é aquela onde todos têm o direito a voto, a voz, a representação e a participação na gestão das suas diferentes instituições e, mais ainda, é aquela que almeja a felicidade de cada um e de todos.

Toda criança e adolescente tem direito a educação de qualidade e direito a comunicação. Formar o cidadão competente para a vida em sociedade inclui a apropriação crítica e criativa de todos os recursos técnicos à disposição desta sociedade.

Entender a relação mídia/sujeito é partir da perspectiva do receptor e da compreensão de que essa relação está calçada em um conflito básico, o da (in) satisfação de necessidades (Barbero, 1998). Esse entendimento passa, necessariamente pelos processos e possibilidades de aprendizagem; pelas condições e estratégias de ensino, diretamente relacionadas à educação.

BIBLIOGRAFIA

ALMEIDA, Cássia; FRANÇA, Mirelli. Entrando na rede: Inclusão digital de 32 milhões. *O globo*, Rio de Janeiro, n.26.892, p.35, 24 mar. 2007.

ALVES, Nilda (org). **O Sentido da Escola**, Rio de Janeiro, DP&A, 2000.

BABIN, Pierre et alii. **Os Novos Modos de Aprender: a geração do audiovisual e do computador**, São Paulo, Paulinas, 1989.

BARBERO, Jesús Martín. **Nuevos Regímenes de Visualidad y Des-centramientos Culturales** (apostila) Bogotá, Colômbia, 1998.

BARBERO, Jesús Matín. **Dos meios às mediações. Comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2003

BENJAMIM, W. **Obras escolhidas. Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BELLONI, M. L. **Os jovens e a internet: representações, usos e apropriações** (cópia sem data).

BIANCO, B. & LEITE (orgs.). **Desafios da Imagem**. Campinas, SP: Papirus, 1998.

COSTA, C. **Educação, Imagens e Mídias**. São Paulo: Cortez Editora, 2005.

DUARTE, R. **Mídia audiovisual e formação de professores**. <http://www.users.red.puc-rio.br/midiajuventude/textaudioeformaprof.Htm>. Acessado em abril/ 2006.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**, São Paulo, Perspectiva, 1979.

FISCHER, R. B. **Mídia e juventude: experiências do público e do privado na cultura**. Cad. Cedes, Campinas, vol. 25, n. 65, p. 43-58, jan./abr. 2005.

FREITAS, M.T. **Leitura e escrita de adolescentes na internet e na escola**. Editora Autêntica, Belo Horizonte, 2005.

GUTIERREZ, Susana. **Mapeando caminhos de autoria e autonomia: a inserção das tecnologias educacionais informatizadas no trabalho de educadores que cooperam em comunidades de pesquisadores**. UFRGS. Trabalho apresentado no GT: Educação e comunicação da ANPED, 2005 (texto disponibilizado pela autora).

LEMOS, André; Cunha, Paulo (orgs). **Olhares sobre a Cibercultura**. Sulina, Porto Alegre, 2003.

LEMOS, André (org). **Cibercidade. As cidades na cibercultura.**, Editora e-papers, Rio de Janeiro, 2004.

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

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência. O futuro do pensamento na era da informática.** Editora 34, São Paulo, 2000.

Mapa da Exclusão Digital. *Integração: A Revista Eletrônica do Terceiro Setor*, Rio de Janeiro, maio. 2003. Disponível em <<http://integracao.fgvsp.br/ano6/06/pesquisas.htm>> Acesso em 19 mar.2007.

MORIN, Edgar. Epistemologia da complexidade. In: SCHNITMAN, Dora Fried (org.). **Novos paradigmas, cultura e subjetividade.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1996. p. 274-289.

PASSARELLI, B. **Teoria das Múltiplas Inteligências aliada à Multimídia na Educação: Novos Rumos Para o Conhecimento.** Escola do Futuro. USP. www.futuro.usp.br/ acesso março de 2006.

FREIRE, Paulo. **A Importância do Ato de Ler: em três artigos que se completam.** 22 ed. São Paulo: Cortez, 1988.

POLISTCHUT, I e TRINTA, A. R. **Teorias da Comunicação. O pensamento e a prática da Comunicação Social.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

QUÉAU, P. Cibercultura e info-ética. In: Morin, E. **A religação dos saberes. O desafio do século XXI.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

RUEDA, Rocio O. Tecnologías y escuela: por una pedagogía de (co) constructora de mundos posibles. In: _____. **La razón técnica desafía a la razón escolar.** Noveduc, 2006. p.39-41.

SANCHO, Juana M. **Para Uma Tecnologia Educacional,** Porto Alegre, Artes Médicas, 1998.

SILVA, Marco et alii. **Educação e Cultura: pensando em cidadania,** Quartet Editora, Rio de Janeiro, 1999.

SILVA, Marco. **Que é interatividade.** *Boletim técnico do Senac*, Rio de Janeiro, v. 24, n. 2, maio/ago. 1998. p. 27-35.

SILVA, Marco. **Sala de aula interativa.** Rio de Janeiro: Quartet, 2000. 230 p.

SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço. O perfil cognitivo do leitor imersivo.** Editora Paulus, São Paulo, Brasil, 2004.

SANTAELLA, Lúcia. **Produção de Linguagem e Ideologia**. São Paulo: Cortez, 1996.

WARSCHAUER, Mark. **Tecnologia e inclusão social: a exclusão digital em debate**. São Paulo: Editora Senac, 2006.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO - UNIRIO
 Centro de Ciências Humanas e Sociais - CCH
 Escola de Educação - EE
 Departamento de Didática - DID

MONOGRAFIA II

ALUNO(A)/matrícula:

Patrícia Roberto Moraes

TÍTULO DO TRABALHO MONOGRÁFICO:

Jovens imerso na libercultura: um desafio para a educação.

ORIENTADOR(A):

Dúrcia de Azevedo e Souza Lechmann

FICHA DE AVALIAÇÃO FINAL

PRIMEIRO AVALIADOR

Professor convidado:

Sandra Alkmaz de Medeiros

Nota:

8,5 (oito e meio)

Considerações:

Considero que o trabalho de Patrícia trata de um tema instigante e contemporâneo. No entanto, quando se refere aos jovens Patrícia faz afirmações sem referências e, poderia dizer, que "ela" "escovega" num discurso naturalizado e, por isso mesmo, perigoso. Há que se cuidar muito do nossos jovens. No contexto geral, seu trabalho valoriza uma práticas por vezes demonizada, mas poderia propor questões mais desafiadoras para a Educação.

DATA:

14.07.2008

Assinatura:

Sandra Alkmaz de Medeiros

SEGUNDO AVALIADOR

Professor orientador:

Dúcia de Mello e Souza Lehmamm

Nota:

8,5 (Oito e cinco)

Considerações:

Texto interessante e original. Conteúdo
e linguagem um pouco fragmentada.

Data: 14/07/2008

Assinatura: Dúcia de Mello e Souza Lehmamm

TERCEIRO AVALIADOR

Professor de Monografia II: Janaina S.S. Menezes

Nota:

8,5

Considerações:

O trabalho aborda as principais exigências para
a construção de um texto acadêmico.

Data: 18/07/08

Assinatura: Janaina S.S. Menezes

RESULTADO FINAL

Avaliador 1	Avaliador 2	Avaliador 3	Média final
8,5	8,5	8,5	8,5