

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO SÓCIO-ECONÔMICO
DEPARTAMENTO DE SERVIÇO SOCIAL**

CAMILA ZANELLA LÜCKMANN

**INSTRUMENTAL TÉCNICO-OPERATIVO DO SERVIÇO SOCIAL:
UMA LEITURA CONTEMPORÂNEA**

**FLORIANÓPOLIS - SC
2007.2**

Camila Zanella Lückmann

**Instrumental Técnico-Operativo do Serviço Social:
Uma Leitura Contemporânea**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Serviço Social da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito para obtenção do título de Bacharel em Serviço Social.

Orientadora: Profa. Dra. Eliete Cibebe Cipriano Vaz

**Florianópolis - SC
2007.2**

FICHA CATALOGRÁFICA

L459i

Lückmann, Camila Zanella.

Instrumental técnico-operativo do Serviço Social :
uma leitura contemporânea / Camila Zanella
Lückmann ; Orientadora : Eliete Cibele Cipriano Vaz –
Florianópolis (SC) : UFSC, 2007.

1 CD-ROM ; 88f. ; 30cm.

Referências p.81-86.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina,
Departamento de Serviço Social.

1. Serviço Social, instrumental técnico-operativo.
2. Sociedade da informação e do conhecimento.
3. Ação profissional. I. Vaz, Eliete Cibele Cipriano.
II. Título.

CDD – 361.32

Camila Zanella Lückmann

**Instrumental Técnico-Operativo do Serviço Social:
Uma Leitura Contemporânea**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à aprovação da banca examinadora como requisito para obtenção do título de Bacharel em Serviço Social da Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC.

Banca Examinadora:

Presidente: _____
Profa. Dra. Eliete Cibele Cipriano Vaz

1ª Examinadora: _____
Profa. Dra. Maria Manoela Valença

2ª Examinadora: _____
Dra. Rita de Cássia Menegaz Guarezi

DEDICATÓRIA

Ao meu esposo **Jefferson Antonio Nunes de Santana**, pelo apoio, paciência, companheirismo, presença “na alegria e na tristeza” e pela possibilidade de experimentar todos os dias o verdadeiro sentido de “amar e em troca amada ser”.

À tia **Carmelita Zanella** pelo exemplo de vida doada em favor de muitas outras vidas.

Especialmente ao professor **Fernando Fernandes de Aquino**, pela dedicação, pela generosidade na partilha do conhecimento, apoio, contribuição no amadurecimento das reflexões e exemplo de vida pessoal e profissional.

AGRADECIMENTOS

Ao Deus Pai e Mãe pelo dom da vida.

À **Maria Zanella** minha “vó Maria”, que já não está mais fisicamente neste mundo, mas continua viva em nossos corações, por ter sido um exemplo de mulher, de esposa, de mãe, de avó e de pessoa. Obrigada por tudo o que me ensinaste!

À minha mãe **Terezinha Zanella Lückmann** pelo exemplo de amor demonstrado no momento que mais precisei.

À minha irmã de coração **Rosane Lückmann** e aos meus sobrinhos, **Gabriel** e **Gustavo Lückmann**, pelo amor incondicional.

Ao meu irmão **Gilson Carlos Lückmann**, que foi pai e irmão ao mesmo tempo, pelo apoio e ajuda constante.

À tia **Nelita Zanella**, ou simplesmente “Popa”, pelo exemplo de militância política.

À **Leticia Delpizzo**, amiga, por ter me ajudado (e continuar ajudando) a superar grandes obstáculos em minha vida.

À **Scheila Daiana Porto**, amiga, companheira e irmã de coração, pelo apoio e amor incondicional.

À Professora **Dra. Eliete Cibele Cipriano Vaz**, minha orientadora, pelo despojamento em compartilhar seus conhecimentos, pela motivação nos momentos difíceis, pela paciência e doçura ao apresentar suas posições e principalmente pela ajuda e encorajamento ao enfrentar o novo.

À **Ana Maria Warken do Vale Pereira**, Assistente Social e supervisora de estágio pela grande contribuição na minha formação profissional e realização deste trabalho.

Ao **Instituto Voluntários em Ação - IVA**, campo de estágio, pela atenção, acolhida, ajuda e contribuição na formação profissional.

À **Profa. Dra. Maria Manoela Valença e Dra. Rita de Cássia Menegaz Guarezi**, pela disposição em avaliar, apresentar suas posições e contribuir com este trabalho.

Ao **Serafin**, meu gato, pela companhia nas várias noites passadas em claro realizando este trabalho.

Aos **colegas** de curso que, através da troca de conhecimento, contribuíram com o amadurecimento das reflexões e aquisição do conhecimento.

A todos os professores do **Departamento de Serviço Social** por serem bons guias no caminho em busca do conhecimento.

À **Universidade Federal de Santa Catarina** e principalmente à sociedade que financia o ensino público.

Obrigada a **todos e todas** que em algum momento fizeram parte da minha formação profissional e pessoal.

"É tolice uma sociedade apegar-se a velhas idéias em novos tempos como é tolice um homem tentar vestir suas roupas de criança" (Thomas Jefferson)

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo apresentar aspectos da sociedade contemporânea, identificada como Sociedade da Informação e do Conhecimento, bem como suas demandas e apontar a necessidade de potencialização do aporte técnico-operativo do Serviço Social, a partir do uso de novas tecnologias, tendo em vista a ascensão e difusão da Sociedade da Informação e do Conhecimento e a necessidade do Assistente Social estar inteirado dessa nova realidade e instrumentalizar, adequadamente, sua prática. Através de Pesquisa Bibliográfica, estruturou-se esse estudo em três seções. Inicialmente faz-se um resgate histórico do surgimento do computador e internet no contexto mundial e brasileiro, bem como se apresenta a atuação do governo frente à Sociedade da Informação e do Conhecimento, por meio dos programas de inclusão digital para o atendimento à população. Outro aspecto abordado é o papel do Assistente Social frente às novas demandas apresentadas pela sociedade contemporânea. Destacam-se os desafios a serem enfrentados por estes profissionais sem perder de vista o compromisso ético e político. Faz-se a descrição de alguns instrumentos clássicos que compõem o instrumental técnico-operativo do Serviço Social. Para o enfrentamento dos desafios trazidos pela sociedade dessa época e tendo em vista a efetividade da ação profissional, propõe-se a utilização de algumas ferramentas disponíveis na internet para a potencialização dos instrumentais clássicos da profissão e, por conseguinte, da ação profissional. Estas ferramentas são especificadas e são apresentadas algumas sugestões práticas de sua utilização no trabalho do Assistente Social.

Palavras-chaves: Serviço Social, instrumental técnico-operativo, sociedade da informação e do conhecimento, ação profissional.

ABSTRACT

The main purpose of this paper is to present aspects of the contemporary society, identified as Information and Knowledge Society as well as its demands and pointing the need of the empowerment of the Social Service technical-operative approach from the usage of new technologies, facing the enhancing and the spreading of the Information and Knowledge Society and the demand that the Social Assistant to be aware of the new reality and properly instrumentalize its performance. Through bibliographical research, this study was structured in three sections. First a historical research was made of the arising of the computer and the internet in the world and the Brazilian context, as well as the government attitude before the Information and Knowledge Society. Through the digital inclusion programs available to the population. Another aspect approached is the role of the Social Assistant facing the new demands of contemporary society. The challenges to be faced by those professionals and the ethical and political aspects. The description of some classical tools of the Social Assistant technical-operative gear. The usage of some internet tool to face those challenges is proposed in order to empower the classical instrumentals of this profession, and consequently its performance. Those tools are specified and a few practical usages are suggested.

Word-keys: Social Service, Technical-Operative Tools, Information and Knowledge Society, Professional Action.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Unidades do Projeto Casa Brasil instaladas em Santa Catarina.....	26
Quadro 2 – Unidades do Programa Pontos de Cultura distribuídas nas regiões do país	29
Quadro 3 – Unidades do Programa Pontos de Cultura distribuídas em Santa Catarina.....	29
Quadro 4 – Unidades do Projeto Telecentros instalados em Santa Catarina	33
Quadro 5 – Unidades do Projeto Telecentros de Informação e Negócios (TIN) instalados em Santa Catarina	34
Quadro 6 – Síntese das vantagens e Limites das ferramentas especificadas neste trabalho	77

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	A INTERNET EM FOCO	12
2.1	Aspectos históricos da criação e utilização do computador	12
2.2	A internet e a evolução da informação universal/globalizada	16
2.3	A internet no Brasil: sua evolução e sua utilização nas relações de informação e do conhecimento.	17
2.4	As políticas governamentais em relação a inclusão digital	23
3	O SERVIÇO SOCIAL NA CONTEMPORANEIDADE	35
3.1	Os desafios do profissional de Serviço Social	35
3.1.1	Projeto ético-político	35
3.1.2	Conhecimento e utilização das novas tecnologias	36
3.1.3	Competência profissional	38
3.2	A relação entre o Assistente Social e os usuários	39
3.2.1	Participação	39
3.2.2	Cidadania	40
3.2.3	Inclusão social	40
3.2.4	Autonomia	41
3.3	Os instrumentos técnico-operativos do Serviço Social	42
3.3.1	Relacionamento	44
3.3.2	Observação	45
3.3.3	Entrevista	46
3.3.4	Reunião	47
3.3.5	Visita domiciliar	48
3.3.6	Diário de campo	50
3.3.7	Perícia social	52
3.3.8	Estudo social	53
4	A UTILIZAÇÃO DAS FERRAMENTAS DISPONÍVEIS NA INTERNET NO TRABALHO DO ASSISTENTE SOCIAL.	54
4.1	Metodologia	56
4.2	Ferramentas que poderão potencializar o instrumental técnico-operativo do Serviço Social	58
4.2.1	Correio eletrônico ou e-mail	58
4.2.2	Internet Relay Chat (IRC)	61
4.2.3	Fórum de discussão	65
4.2.4	Comunidade Virtual de Prática	69
4.2.5	Web Conference	72
4.2.6	Second Life (SL)	74
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	79
6	REFERÊNCIAS	81
7	APÊNDICES (disponíveis em CD)	87
8	ANEXOS (disponíveis em CD)	88

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho faz uma leitura contemporânea do aporte técnico-operativo do Serviço Social, tendo em vista que os instrumentos da profissão permaneceram os mesmos, apesar da difusão das novas tecnologias e do avanço da Sociedade da Informação e do Conhecimento.

O interesse pela temática surgiu a partir do trabalho formal como monitora de Curso à Distância da acadêmica, autora deste estudo, realizado a quase dois anos no Instituto de Estudos Avançados - IEA. O principal objetivo do trabalho desenvolvido na empresa, consiste em ajudar os alunos a conhecerem o ambiente, as ferramentas e metodologia do curso. Para tanto, exige conhecimento de todo o ferramental disponível na plataforma do curso e as suas possibilidades de utilização, tendo em vista a potencialização do processo de ensino-aprendizagem. Esta experiência oportunizou a aproximação com profissionais da área da Pedagogia, e diante da atuação desses profissionais, que utilizam várias ferramentas tecnológicas para atingir seu público e principalmente democratizar o ensino, suscitaram vários questionamentos e inquietações: Quais as ferramentas tecnológicas que o Assistente Social utiliza em favor do usuário? O Serviço Social consegue responder efetivamente às demandas atuais utilizando-se somente do instrumental técnico-operativo clássico?

Portanto, este trabalho se propõe a chamar a atenção para a importância da utilização das novas tecnologias na ação profissional do Assistente Social, bem como, sugerir que esses profissionais discutam sobre esta temática a fim de qualificarem o seu fazer profissional, tornando-o condizente com as demandas atuais.

As inovações tecnológicas estão cada vez mais exigindo competências específicas e, ao mesmo tempo, acirrando as expressões da questão social. Como o objeto de trabalho do Assistente Social é a questão social em suas variadas expressões, é preciso estar atento e preparado para enfrentar os desafios inerentes da sua profissão. É necessário dar respostas novas às demandas novas.

Outro aspecto importante ressaltado nesse estudo é a necessidade do Assistente Social perceber os instrumentos resultantes das inovações tecnológicas, como possibilidades de potencialização da sua ação profissional e para a ampliação da cidadania, participação social e emancipação do sujeito.

Assim o objetivo geral deste trabalho é apresentar aspectos da sociedade contemporânea, suas demandas e apontar a necessidade de potencialização do aporte técnico-operativo do Serviço Social, a partir do uso de novas tecnologias, propondo-se a utilização de algumas ferramentas disponíveis na internet.

São objetivos específicos:

- Verificar e apontar as mudanças ocorridas na Sociedade Brasileira a partir dos avanços tecnológicos na área da informação e comunicação;
- Identificar quais os desafios do Serviço Social diante das transformações ocorridas na Sociedade;
- Identificar ferramentas tecnológicas e suas possibilidades de uso como estratégias de ação do Assistente Social para o enfrentamento das novas demandas.

Os principais autores que deram aporte teórico para a elaboração deste estudo foram: Archer (2006), Benakouche (1997), Castells (1999), Guerra (2000), Iamamoto (2004), Netto (1999), Sarmiento (2005), Takahashi (2000).

No processo metodológico utilizou-se a Pesquisa Bibliográfica, que na visão de Lakatos e Marconi (1996, p.66) tem como finalidade “colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi dito, escrito ou filmado sobre determinado assunto”.

Cabe ressaltar que esta pesquisa faz parte da vida acadêmica, no entanto, ela não pode ser confundida com a revisão bibliográfica, pois a pesquisa exige compreensão crítica do material estudado e ampliação do conhecimento. A composição deste estudo compreende assim três seções, descritas resumidamente como segue.

Na primeira seção apresenta-se um resgate de aspectos históricos da criação do computador e da internet no âmbito mundial e nacional, bem como, as políticas públicas governamentais em relação à inclusão digital.

Na seção seguinte, aborda-se a profissão de Serviço Social na contemporaneidade, ressaltando-se os desafios inerentes à ação profissional, enfatizando o compromisso ético-político, o aperfeiçoamento constante principalmente com relação à utilização de novas tecnologias e a competência profissional. No que tange à relação do profissional com o usuário, destacou-se a

garantia, efetividade e ampliação da participação, cidadania, inclusão social e autonomia. Outro aspecto discutido nesta seção foram os instrumentos clássicos do Serviço Social.

Na terceira seção, apresenta-se a proposta de utilização de algumas ferramentas disponíveis na internet com a finalidade de potencialização do aporte técnico-operativo do Serviço Social.

Por último, apresentam-se as considerações finais deste trabalho, que resumem o que foi estudado e apresenta sugestões que possam constituir subsídios para novas pesquisas.

2 A INTERNET EM FOCO

2.1 ASPECTOS HISTÓRICOS DA CRIAÇÃO E UTILIZAÇÃO DO COMPUTADOR

A atual geração convive diariamente com os efeitos positivos e/ou negativos do avanço tecnológico. O advento da tecnologia transformou e vem transformando a vida econômica, política, social e cultural da sociedade pós-moderna. A informática é uma das áreas em que a revolução tecnológica tem se desenvolvido rapidamente nos últimos anos.

Mano (1998), no entanto, ressalta que, para se entender a evolução da computação e da internet, precisa-se voltar ao passado, muito antes de Cristo, quando o homem, percebendo que era insuficiente utilizar-se somente dos dedos, pedras e gravetos para fazer cálculos, desenvolveu o Ábaco. Aquele instrumento consistia num quadro de madeiras com cordas ou arames transversais, correspondentes cada um a uma posição (unidades, dezenas, centenas e milhares) e nos quais estavam os elementos de contagem (fichas, bolas, contas, entre outros) que podiam deslizar livremente nas cordas.

Por volta do início do século XVII, avançou-se um passo na história do computador por meio da pesquisa de um francês, Blaise Pascal, que inventou a primeira máquina de somar, denominada “Pascalina”, precursora das calculadoras mecânicas, a qual executava as operações aritméticas quando se giravam os discos interligados.

Logo em seguida, em 1671, Gottfried Leibnitz, na Alemanha, criou outra máquina que além de ser parecida com a Pascalina, realizava operações de dividir e multiplicar, o que a tornou precursora direta das calculadoras manuais, muito utilizadas até o final do século XIX.

Em 1802, Joseph Marie Jacquard, também francês, passou a utilizar Cartões Perfurados com a finalidade de controlar e automatizar suas máquinas de tear. Estes cartões além de mudarem a rotina da indústria têxtil tiveram mais tarde, uma decisiva influência no ramo da computação.

No ano de 1822, Charles Babbage, cientista inglês, utilizando os cartões perfurados de Jacquard, desenvolveu uma máquina que permitia efetuar cálculos

com funções trigonométricas¹ e logarítmicas². A partir desta época, a condessa Ada Lovelace sua companheira, tornou-se a primeira programadora de computador do mundo, ao ajudá-lo com seu projeto.

Em 1834, o referido cientista desenvolveu outra máquina que executava as quatro operações matemáticas, armazenava dados em sua memória, até 1000 números de 50 dígitos. Este projeto, no entanto, só foi concluído após sua morte, e a partir desta invenção foi considerado por muitos autores como o “pai do computador” (MILIES, 2006).

Em 1880, o norte americano Hermann Hollerith, com a finalidade de agilizar a apuração dos dados do censo dos Estados Unidos da América (EUA) aperfeiçoou os cartões perfurados, utilizados por Jacquard, desenvolvendo máquinas para manusear os dados. Em função dos resultados alcançados, em 1896, Hollerith fundou a companhia *Tabulation Machine Company* (TMC) que se associou a outras menores, em tamanho físico e produtivo, formando a *Computing Tabulation Recording Company* (CTRC), que em 1924 transformou-se na *Internacional Business Machine* (IBM), hoje tradicional marca de computadores.

Foi a partir da Segunda Guerra Mundial, que surgiu a necessidade de se projetar máquinas capazes de executar cálculos balísticos com rapidez e precisão para serem utilizados na indústria bélica.

Em 1944 surgiu o Mark I, o primeiro computador eletromecânico, construído na Universidade de Harvard, pela equipe do professor Howard Hathaway Aiken, com ajuda financeira da IBM. Este equipamento prestou serviços na Universidade de Harvard por volta de 15 anos, mas não alcançou o sucesso esperado, pois antes mesmo de ser construído já estava obsoleto, devido as suas características:

- a) utilização do sistema decimal,
- b) 15 metros de comprimento e 2,5 de altura;
- c) 760.000 peças, 800 km de fio e 420 interruptores para controle;

¹ Segundo o dicionário Priberam – Língua Portuguesa On Line, trigonometria é a parte da Matemática que tem por objeto o cálculo de todos os elementos do triângulo, partindo de dados numéricos suficientes.

² Tomando a definição aritmética, logaritmo é termo de uma progressão aritmética, começada por zero, correspondente ao de uma progressão geométrica começada por 1. Já na definição algébrica, é o expoente da potência a que se deve elevar um número, denominado base, para obter um número dado.

d) realizava uma soma em 0,3 segundos e uma multiplicação em 0,4 segundos e uma divisão em cerca de 10 segundos, ou seja, tinha desempenho inferior a outras máquinas que estavam sendo desenvolvidas.

Na Alemanha, a partir de 1941, Konrad Zuse, já havia criado modelos de testes, por meio da construção de um computador operacional que utilizava um programa que se baseava no sistema binário³, muito menor e mais barato que o Mark I. No entanto, o autor dos testes não teve apoio do governo alemão, apesar de ter construído diversos computadores para fins específicos, entre estes os militares. Um de seus computadores foi utilizado na quebra de códigos secretos que os ingleses usavam para se comunicar com os comandantes de campo.

Em 1943, Alan Turing, matemático britânico, colocou em operação o Colossus, um computador que trabalhava com símbolos perfurados numa argola de fita de papel, inserida na máquina de leitura fotoelétrica, comparando os códigos entre si até encontrar coincidências. Esta máquina processava 25.000 caracteres por segundo, muito além do desempenho das máquinas construídas até aquele momento.

Em 1946, surge o *Electronic Numerical Interpreter and Calculator* (ENIAC), na Universidade da Pensilvânia, que fora projetado por John William Mauchly e John Presper Eckert, para fins militares, encomendado pelo Departamento de Material de Guerra dos EUA.

Em 1952, foi desenvolvido o *Electronic Discrete Variable Computer* (EDVAC) que sucedeu o ENIAC, cuja característica era processar as informações em forma binária e não decimal, reduzindo o número de válvulas utilizadas pela máquina anterior, ou seja, tornou-se mais eficiente na sua ação.

Foi também neste ano, que a *Bell Laboratories* criou o transistor⁴ que passou a ser um componente básico na construção de computadores, pois apresentava

³ O sistema binário é um sistema de numeração formado por apenas *dois* algarismos: 0 (zero) e 1 (um). Ou seja, só admite duas possibilidades, sempre *antagônicas*. Os microprocessadores percebem somente sinais elétricos, distinguindo-os em dois níveis de voltagem: nível alto, "high", H, correspondente a tensão elétrica alta, e nível baixo, "low", L, tensão elétrica baixa. Portanto, qualquer comunicação com o microprocessador pode ser reduzida exclusivamente a esses *dois* sinais, associando-se H com o *bit* 1 e L com o bit 0.

⁴O transistor é um componente eletrônico que começou a se popularizar na década de 1950 tendo sido o principal responsável pela revolução da eletrônica na década de 1960, e cujas funções

como avanço um aquecimento mínimo, um pequeno consumo de energia, e tornava-se mais confiável e veloz do que as válvulas utilizadas anteriormente. Foi neste ano que John Mauchly e John Presper Eckert, criaram o *Universal Automatic Computer* (UNIVAC), o primeiro computador comercializado em grande escala e para uso civil.

Em 1953, segundo Bittencourt (2006) surgiram os primeiros computadores IBM 701, para uso militar e IBM 702, para uso civil, mais especificamente na área da administração. Depois destes, surgiram vários outros, tanto para uso civil quanto militar, tornando-se a IBM líder na fabricação de computadores.

Nos anos de 1958 e 1959, Robert Noyce, Jean Hoerni, Jack Kilby e Kurt Lehovec desenvolveram o *Chip*, que consistia na incorporação em uma única peça de dimensões reduzidas, as várias dezenas de transistores já interligados, formando circuitos eletrônicos complexos, possibilitando maiores e melhores resultados.

Em 1968 a empresa Burroughs, também dos EUA, considerada concorrente da IBM, lançou seus primeiros computadores utilizando-se do *Chip*, denominados de B2500 e B3500.

Na visão de Castells (1999, p. 79), a microeletrônica causou “uma revolução dentro da revolução”, pois a utilização dos chips nos computadores foi um passo a mais na evolução tecnológica, as grandes e desajeitadas máquinas começaram a dar lugar às menores e com mais facilidade de manuseio.

No ano de 1975, ainda parafraseando Bittencourt(2006), Willian (Bill) Gates e Paul Allen, criaram o primeiro *software* para microcomputador, e deram o nome de Altair, o mesmo nome de uma estrela, pois se considerava o lançamento deste, um evento estelar. E, logo depois, fundaram a Microsoft, a bem sucedida empresa de *software* para microcomputadores.

Em 1981, a IBM lançou no mercado o “IBM – PC” (*Personal Computer*), dando início à quinta geração de computadores que perdura até hoje. O PC, devido à alta adesão dos consumidores, tornou-se um padrão em microcomputador e sua evolução é rápida, pois quando um modelo é lançado no mercado, logo surge outro que torna ultrapassado o anterior.

principais são amplificar e chavear sinais elétricos. O termo vem de *transfer resistor* (resistor de transferência), como era conhecido pelos seus inventores. (Wikipédia,2007)

É possível perceber que a evolução desta máquina é uma constante e sua utilização imprescindível, principalmente quando outro componente entra em cena, a internet.

Para Castells:

Cada grande avanço em um campo tecnológico específico amplifica os efeitos das tecnologias da informação conexas. A convergência de todas essas tecnologias eletrônicas no campo da comunicação interativa levou à criação da internet, talvez o mais revolucionário meio tecnológico da Era da Informação. (CASTELLS, 1999, p. 82)

Este meio de comunicação, citado pelo referido autor, será tema da reflexão a seguir.

2.2 A INTERNET E A EVOLUÇÃO DA INFORMAÇÃO UNIVERSAL/GLOBALIZADA.

Bittencourt (1999) define a internet como uma rede mundial de computadores, isto é, uma rede que envolve milhares de outras redes que trocam dados entre si. A rigor, o significado de estar conectado à internet vai muito além da definição etimológica.

Na concepção de Gibson (1991 apud Bittencourt, 1999, p.33) as possibilidades oferecidas pela internet são destacadas quanto à: troca de informação de forma rápida e precisa; acesso a especialistas em diversas áreas; formação de equipes em trabalhos cooperativos independente de distâncias geográficas; além de acesso a várias fontes de informação e conhecimento.

De acordo com Castells (1999, p. 82), o surgimento da internet remonta à década de 60 do século XX. Foi consequência de uma “fusão singular de estratégia militar, grande cooperação científica, iniciativa tecnológica e inovação contracultural”.

No auge da guerra fria, surgiu a necessidade de proteção de dados militares por parte dos EUA, bem como uma resposta ao desenvolvimento tecnológico da União Soviética, que acabara de lançar o primeiro satélite espacial, o “Sputnik”. O *Department of Defense* dos EUA, criou a Agência de Projetos de Pesquisa Avançada (ARPA) cuja finalidade era desenvolver um sistema de comunicação que fosse invulnerável a ataques militares. Isso foi possível utilizando-se da tecnologia de comunicação por troca de pacotes, que descentralizava a informação, fazendo

com que esta chegasse intacta em qualquer ponto da rede, mesmo que em algum lugar os equipamentos ou a conexão fossem destruídos.

Com o fim da Guerra Fria, no final dos anos 90, foi aberta a possibilidade de acesso à internet inicialmente às universidades e centros de pesquisa e posteriormente às grandes empresas privadas.

Com o crescente número de computadores e de usuários interligados, rápido foi o aumento da variedade de sistemas operacionais e de sistemas que possibilitaram o acesso à rede, tornando-se indispensável o desenvolvimento de um protocolo de transmissão de dados, que tem como finalidade verificar se os dados são enviados de forma correta, na seqüência apropriada e sem erros, tornando a transmissão homogênea e padronizada. A busca de alternativas resultou no desenvolvimento do Protocolo TCP/IP, que é um dos protocolos sob os quais assenta o núcleo da Internet nos dias de hoje.

Na compreensão de Takahashi (2000), a ascensão da inovação tecnológica digital (utilização da informática e seus aplicativos, as comunicações com transmissão de dados, voz, imagens, a criação do TCP/IP) possibilitou a expansão da internet.

No entanto, foram necessárias mais três décadas para que esta ferramenta saísse da América do Norte e ganhasse o mundo. A seguir será apresentado um panorama de como a internet se desenvolveu e ainda está sendo utilizada no Brasil.

2.3 A INTERNET NO BRASIL: SUA EVOLUÇÃO E SUA UTILIZAÇÃO NAS RELAÇÕES DE INFORMAÇÃO E DO CONHECIMENTO.

Conforme Benakouche (1997), a expansão do uso da internet no Brasil, há mais de trinta anos, só foi possível graças à implementação de várias medidas pelo Estado no setor das telecomunicações.

O poder público, nos anos 70, tinha interesse em intervir neste setor por três motivos principais: superar o atraso da telecomunicação no país, em especial a telefonia; implantar no país as redes de transmissão de dados para fins militares, e por fim, a ala nacionalista do governo que sonhava com o “Brasil Grande Potência”, percebia que as inovações tecnológicas levariam a possibilidade de desenvolvimento da indústria local de telecomunicações e a criação de uma estrutura nacional de Pesquisa e Desenvolvimento.

Em 1975, a Empresa Brasileira de Telecomunicações (Embratel), por meio do decreto 301/75, recebeu a incumbência de instalar e explorar uma rede nacional de transmissão de dados. Como este decreto era bastante vago em relação às condições que a Embratel teria para realizar esta tarefa, em 1979, o governo lançou outro, explicitando melhor as intenções sobre a questão e reafirmando a concessão do serviço à Embratel.

A partir desta resolução, em 1980, a Secretaria Especial de Informática criou uma comissão especial com a finalidade de examinar a situação da teleinformática⁵ nacional para apontar ao Ministério da Comunicação, linhas de política global para o desenvolvimento do serviço.

Ainda segundo Benakouche (1997), como resultado do trabalho, esta comissão elaborou um relatório sobre a situação brasileira em relação à teleinformática. Este relatório revelou que o país ainda estava engatinhando nesta questão, talvez estivesse na mesma etapa que os países desenvolvidos estavam nos anos 60.

Antes da intervenção estatal, as empresas privadas e alguns órgãos governamentais que necessitavam usar os serviços de teleinformática, tinham que prover suas próprias necessidades utilizando as redes telefônicas e de telex. Para corrigir estas insuficiências, o governo colocou à disposição dos demandantes a rede Transdata, que era constituída por circuitos fechados alugados pela Embratel.

Em 1985, havia em funcionamento, 33 centros de transmissão e 9.854 circuitos alugados. Em 1987, este número chegava a 16.169, representando um crescimento de 65,3% neste período. (BENAKOUCHE, 1997, p.3).

Ainda no ano de 1985, o governo federal implantou a Rempac, primeira rede pública brasileira de Transmissão de Dados por Comutação de Pacotes, visando à melhoria da comunicação entre empresas e instituições no território nacional.

⁵ Teleinformática ou telemática é o conjunto de tecnologias da informação e da comunicação resultante da junção entre os recursos das telecomunicações (telefonia, satélite, cabo, fibras ópticas etc.) e da informática (computadores, periféricos, softwares e sistemas de redes), que possibilitou o processamento, a compressão, o armazenamento e a comunicação de grandes quantidades de dados (nos formatos texto, imagem e som), em curto prazo de tempo, entre usuários localizados em qualquer ponto do Planeta. (Wikipédia, 2007)

Apesar de tornar pública a transmissão de dados, o acesso era muito caro, pois cabia ao usuário adquirir o microcomputador, *modem*, *software* de acesso, além da assinatura junto à Embratel.

Com a finalidade de facilitar aos funcionários a adesão de computador, *modem* e *softwares*, a Embratel criou o projeto “Ciranda”. Segundo Youssef e Fernandez (1985) este projeto configurava-se a partir de uma rede de microcomputadores, interligados por um computador central, localizado no Rio de Janeiro, e visava à criação de uma comunidade teleinformatizada voluntária, participativa e autogerida, na qual o cidadão poderia utilizar os serviços comunitários e a inovação tecnológica para contribuir com a “construção, manutenção e desenvolvimento da própria comunidade”.

Para chamar a atenção dos usuários, foi criado pela Embratel, um banco de dados com uma grande quantidade de informações de interesse público, como por exemplo: lista de benefícios oferecidos por empresas, jogos, guias de compras, agenda de telefone, correio eletrônico, entre outros.

O funcionário impossibilitado de adquirir o computador poderia utilizar inclusive nos finais de semana as unidades instaladas nas sedes regionais da empresa, sendo esta a primeira oportunidade de lançar a todos esta tecnologia, ou seja, socializar o uso desta inovação.

O projeto teve adesão significativa dos funcionários, com aumento no número de acessos, no entanto, para maior abrangência do público, foi ampliado o projeto Ciranda a toda a população brasileira, que passou a chamar-se Projeto Cirandão.

Este tinha os mesmos moldes do projeto criado inicialmente, no entanto, sua diferença estava em ser estendido ao público em geral. Todavia, mesmo com crescimento da clientela, o resultado obtido foi muito inferior em relação às expectativas da Empresa Brasileira de Telecomunicações - EMBRATEL. Um dos motivos apontados para explicar o baixo índice de utilização foram principalmente as poucas variedades de arquivos e informações oferecidas nos bancos de dados.

Diante desta dificuldade encontrada, a empresa procurou apoio junto às associações profissionais para aumentar o número de acessos. Passou a serem disponibilizados às associações, todos os recursos materiais, espaço no computador e capacitação de técnicos, cabendo a estas apenas a publicação de informações importantes aos seus associados e a atualização constante destes dados na rede. O

que ainda por falta de atualizações, muitos destes bancos de dados desapareceram da lista em pouco tempo.

De acordo com Vieira (2003), o Brasil teve o primeiro contato com a internet em 1988. Por meio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), ligada à Secretaria Estadual de Ciência e Tecnologia, realizou-se a primeira conexão à rede com um dos mais importantes centros de pesquisa dos Estados Unidos. Neste mesmo ano, a Universidade Federal do Rio de Janeiro (UERJ) e o Laboratório Nacional de Computação Científica (LNCC), também se conectaram por meio de links com as universidades americanas.

A partir da iniciativa do Ministério da Ciência e Tecnologia (MCT) foi criada a Rede Nacional de Pesquisa (RNP), tendo por objetivo implantar uma moderna infraestrutura de internet com abrangência nacional, tendo como ponto de partida a criação do backbone⁶ RNP, que interligava as instituições de ensino e pesquisa à internet.

Durante a realização da Conferência das Nações Unidas sobre Meio-Ambiente e Desenvolvimento em 1992 (Eco 92), foi disponibilizada uma infraestrutura de acesso à internet para possibilitar que os jornalistas do mundo inteiro que estavam cobrindo o evento pudessem se comunicar com seus países de origem.

Parafraseando o artigo comemorativo dos 10 anos da internet no Brasil, publicado no site da RNP (2002), foi neste evento que se deu por inaugurada, no Brasil, o acesso à internet por um público não acadêmico, por meio de serviços da Rede Rio e Alternex, serviço de comunicação montado pelo Instituto Brasileiro de Análises Sociais e Econômicas (Ibase). Alternex é um *Bulletin Board System* (BBS), ou seja, uma base de dados que pode ser acessada via telefone, onde normalmente são disponibilizados arquivos de todos os tipos, softwares de domínio público e conversas on-line, que servia às entidades da sociedade civil destinadas à pesquisa, direitos humanos, meio-ambiente, capacitação profissional, entre outros, oferecendo correio eletrônico, acesso remoto a bases de dados alternativas e teleconferências a qualquer um que possuísse um microcomputador conectado a uma linha telefônica.

⁶ Backbone significa a espinha dorsal de uma rede, geralmente uma infraestrutura de alta velocidade que interliga várias redes. (Wikipédia, 2007)

Em 1995, mediante portaria do Ministério das Comunicações (MC) e Ministério da Ciência e Tecnologia (MCT), foi liberada a operação comercial da Rede no Brasil.

Com a finalidade de coordenar e integrar todas as iniciativas de serviços de internet no país foi criado o Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI. br), cuja composição tem a representação de membros do governo (Ministério da Ciência e Tecnologia, Casa Civil da Presidência da República, Ministério das Comunicações, Ministério da Defesa, Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior, Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão, Agência Nacional de Telecomunicações, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico, Conselho Nacional de Secretários Estaduais para Assuntos de Ciência e Tecnologia, Representante de Notório Saber em Assuntos de Internet), setor empresarial (segmento dos provedores de acesso e conteúdo da Internet, segmento dos provedores de infra-estrutura de telecomunicações, segmento da indústria de bens de informática, de bens de telecomunicações e de software do setor empresarial, segmento do setor empresarial usuário), do terceiro setor e da comunidade acadêmica.

O CGI.br representa um modelo pioneiro de governança na Internet, com base nos princípios de multilateralidade, transparência e democracia.

Segundo informações obtidas do site do CGI. br, suas principais atribuições são:

- A proposição de normas e procedimentos relativos à regulamentação das atividades na internet;
- A recomendação de padrões e procedimentos técnicos operacionais para a internet no Brasil;
- O estabelecimento de diretrizes estratégicas relacionadas ao uso e ao desenvolvimento da internet no Brasil;
- A promoção de estudos e padrões técnicos para a segurança das redes e serviços no país;
- A coordenação da atribuição de endereços internet (IPs) e do registro de nomes de domínios usando <.br>;
- A coleta, a organização e a disseminação de informações sobre os serviços internet, incluindo indicadores e estatísticas.

A criação deste Comitê destacou-se como um passo a mais para a expansão democrática da internet no Brasil.

De acordo com o IBOPE//NetRatings⁷ (2007), nos últimos seis anos, quando iniciaram as medições sobre o uso da internet, o acesso a esta ferramenta em qualquer ambiente, casa, trabalho, escolas, universidades e outros, chegou a um total de 33,1 milhões de usuários. A referida pesquisa ainda aponta que deste total, 18,9 milhões de brasileiros são considerados internautas residenciais ativos, que acessam pelo menos uma vez por mês a rede. O crescimento, nesse grupo em seis anos foi de 270,6%. Em setembro de 2000 apenas 5,1 milhões de pessoas usavam a internet em casa com frequência.

Salienta-se ainda na pesquisa que hoje o Brasil é o país com maior tempo médio de navegação residencial por internauta, com 22h e 26 min. O crescimento anual de horas navegadas é de 9,2%. Completam a lista dos cinco países com maior tempo por pessoa a França (19h34min), os Estados Unidos (19h05min) e Austrália e Japão (17h55min).

Desde que surgiu, a internet está em constante desenvolvimento e tornou-se um meio utilizado principalmente para a disseminação da informação.

Para Tapajós (2003), a informação pode ser entendida como a organização e análise dos dados produzindo um significado. Ressaltando que os dados são elementos centrais da informação.

Chiavegatto (2006) sustenta que a informação é um recurso indispensável nos processos de organização, planejamento, gestão e tomada de decisão, tendo em vista que é através dela que o sujeito obtém dados para formar sua opinião.

Deste modo, pode-se afirmar que os profissionais que utilizam a informação no seu processo de trabalho, precisam ter competência para analisarem os dados de forma criteriosa e ética. Entre estes profissionais, pode-se destacar o Assistente Social, que utiliza a informação em todas as instâncias do seu fazer profissional,

⁷ O IBOPE//NetRatings é uma joint-venture entre o IBOPE e a Nielsen//NetRatings, líder mundial em medição de audiência de Internet. Com o auxílio de um software proprietário, instalado em um painel de internautas representativo da população domiciliar brasileira com acesso à Web, a empresa detalha o comportamento dos usuários do meio digital. Além da atuação no Brasil, a Nielsen//NetRatings está presente em outros países, utilizando o mesmo rigor metodológico e capacidade tecnológica que permitem fornecer os dados mais completos, precisos e amplos sobre a utilização da Internet. (www.ibope.com.br, 2007)

seja no contato direto com o usuário, seja na formulação e gestão de políticas públicas, no exercício do magistério, na supervisão pedagógica, no terceiro setor, enfim, em todos os espaços técnico-operativos.

Sendo assim, é indispensável para este profissional além de saber utilizar os recursos tecnológicos, inserir estas ferramentas no cotidiano de seu fazer profissional. Na terceira seção, serão detalhadas algumas ferramentas disponíveis na internet, ressaltando a possibilidade de potencialização do trabalho do Assistente Social por meio do uso destes recursos.

A seguir serão tratadas as ações do Governo Federal em relação à inclusão digital.

2.4 AS POLÍTICAS GOVERNAMENTAIS EM RELAÇÃO A INCLUSÃO DIGITAL.

Tadao Takahashi (2000), organizador do Livro Verde, que contém as metas de implementação do Programa Sociedade e Informação, elaborado pelo Grupo de Implantação do referido Programa, composto pelo Ministério da Ciência e Tecnologia, iniciativa privada e do setor acadêmico, afirma que,

Inclusão social pressupõe formação para a cidadania, o que significa que as tecnologias de informação e comunicação devem ser utilizadas também para a democratização dos processos sociais, para fomentar a transparência de política e ações de governo e para incentivar a mobilização dos cidadãos e sua participação ativa nas instâncias cabíveis. (TAKAHASHI, 2000 p.45).

Para Castells (1999, p.49), a tecnologia dependendo da forma como é utilizada pela sociedade, torna-se responsável pela transformação social e evolução histórica. E ressalta ainda que

O que deve ser guardado para o entendimento da relação entre a tecnologia e a sociedade é que o papel do Estado, seja interrompendo, seja promovendo, seja liderando a inovação tecnológica, é um fator decisivo no processo geral, à medida que expressa e organiza as forças sociais dominantes em um espaço e época determinados. (CASTELLS 1999, p.49).

Na sociedade atual, a universalidade dos serviços de comunicação e informação é imprescindível para que os indivíduos se tornem cidadãos em seu sentido pleno, ou seja, capazes de tomar decisões conscientes acerca de todos os aspectos de sua vida na sociedade.

Paulo Rebêlo (2005, p. 1), lembra que “incluir digitalmente não é apenas “alfabetizar” a pessoa em informática, mas também melhorar os quadros sociais a partir do manuseio dos computadores”.

O Governo Eletrônico brasileiro organizou em 2001 a “Oficina para a Inclusão Digital” e, de acordo com os organizadores,⁸

Inclusão Digital é a denominação dada, genericamente, aos esforços de fazer com que as populações das sociedades contemporâneas - cujas estruturas e funcionamento estão sendo significativamente alteradas pelas tecnologias de informação e de comunicação - possam:

- Obter os conhecimentos necessários para utilizar com um mínimo de proficiência os recursos de tecnologia de informação e de comunicação existentes
- Dispor de acesso físico regular a esses recursos. (BERMAN, 2001, p.1).

Os autores supracitados, convergem na definição de inclusão digital, e acredita-se que estes conceitos apresentados dão conta de definir o que pretende ser apresentado neste trabalho, ressaltando que este conceito também pode ser estendido à inclusão social, pois não basta oferecer serviços e criar políticas públicas, sem conceder ao cidadão a oportunidade de acessar constantemente estes serviços e entendê-los como direitos.

É necessário democratizar os serviços e não apenas universalizá-los. Não é suficiente tornar acessível e capacitar os indivíduos para utilização da internet, do computador e/ou qualquer instrumento da inovação tecnológica, é preciso, sobretudo, promover a alfabetização digital, que possibilite aos cidadãos conhecimentos básicos para a utilização destes meios, e além disso, que os torne autores de conteúdos que circulam na rede, ou seja, nas palavras de Takahashi (2000, p.31), que utilizem este serviço em “favor de interesses individuais e comunitários, com responsabilidade e senso de cidadania”.

O referido autor mostra que em grande parte das propostas dos governos com relação à inclusão digital, aparecem três frentes de ações: a educação pública, informação para a cidadania e serviço de acesso público à internet.

No Brasil, a escola pública é uma das opções de acesso à internet, no entanto, o serviço ainda não está disponível em todas as unidades escolares do país. Por outro lado, as organizações não governamentais lideram as iniciativas de

⁸ Secretaria de Comunicação de Governo da Presidência da República e da Secretaria de Logística e Tecnologia da Informação do Ministério do Planejamento, com o apoio das organizações do Terceiro Setor: Sampa.org, Rede de Informações para o Terceiro Setor - RITS e Comitê de Democratização da Informática e do Governo do Distrito Federal.

inclusão, com apoio do setor privado e público. Estas entidades geralmente oferecem acesso à internet, como meio para alcançar objetivos de cunho social e educacional e não necessariamente de inclusão.

Takahashi (2000) admite que a alfabetização digital no país ainda é muito baixa, e as oportunidades gratuitas para a aquisição de conhecimentos não dão conta da demanda, fazendo com que a população tenha que recorrer a cursos pagos, porque as políticas públicas ainda estão em fase de implantação e são insuficientes para atender a toda a população.

Conforme citado anteriormente, o governo teve uma participação significativa na expansão da internet no Brasil, por meio de apoio e investimento financeiro. Segundo Dias e Couto (2007, p.11), “os investimentos do governo federal e suas estatais, em 2007, devem somar R\$ 472, 456 milhões”.

Castells (1999, p.107), confirma a importância do Estado na revolução tecnológica, quando diz que “foi o Estado, e não o empreendedor de inovações em garagens, que iniciou a revolução da tecnologia da informação tanto nos Estados Unidos como em todo o mundo”. No entanto, é essencial que este investimento seja revertido a serviço de toda a população e não apenas de uma pequena parcela, detentora de poder econômico e cultural.

Edgar Piccino (2007, p.11), coordenador do programa Casa Brasil, o qual será mais bem detalhado posteriormente, argumenta que: “Neste segundo mandato (do presidente Luiz Inácio Lula da Silva), o governo trouxe a inclusão digital para o centro da agenda política”.

Concerne ao Estado buscar parceria com a iniciativa privada, bem como regular as ações deste setor, a fim de que este se envolva com a universalização e democratização dos serviços relativos à inclusão digital.

Os projetos que o Governo Federal tem com relação à inclusão digital são pautas do Programa do Governo, cujas informações a seguir foram retiradas do site oficial do Programa de Inclusão Digital do Governo Federal.

Casa Brasil: este projeto tem como objetivo principal diminuir a desigualdade social, especialmente em regiões onde o Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) é baixo em relação ao restante do país. Além de computadores e conectividade, este projeto possibilita às comunidades capacitação tecnológica, acesso à cultura, arte, entretenimento e participação popular. Permite que a comunidade se aproprie

da sua unidade, e decida, via conselho gestor, quais atividades serão oferecidas aos usuários.

O comitê gestor do projeto Casa Brasil é formado pelos seguintes órgãos:

- Casa Civil da Presidência da República, que o coordena;
- Secretaria de Comunicação Social;
- Ministério da Educação;
- Ministério da Ciência e Tecnologia;
- Ministério das Comunicações;
- Ministério da Cultura;
- Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão.

As principais linhas de ação deste projeto são: comunicação comunitária, governo eletrônico, educação ambiental, economia solidária, cultura livre/*software* livre, cultura local, direitos humanos, conhecimento livre, alfabetização e leitura.

Segundo dados contidos no site www.inclusaodigital.gov.br, até o momento desta gestão governamental, são 45 unidades em funcionamento, atendendo em média 50 mil pessoas. São oferecidos mais de 20 cursos na modalidade à distância e cerca de 1.000 pessoas já foram capacitadas. Foram selecionadas via edital⁹, 89 unidades que serão implantadas nas principais cidades das cinco macro-regiões brasileira: norte, nordeste, centro-oeste, sudeste e sul. Em Santa Catarina funcionam cinco unidades Casa Brasil, distribuídas conforme o quadro:

Quadro 1 – Unidades do Projeto Casa Brasil instaladas em Santa Catarina

Municípios Atendidos	Unidades instaladas
Blumenau	1
Florianópolis e Joinville	2

Fonte: Elaborado por Camila Zanella Lückmann, com base nas informações contidas no site www.inclusaodigital.gov.br (2007).

Centros Vocacionais Tecnológicos: são unidades de ensino e profissionalização. Tem como foco a capacitação tecnológica da população, respeitando a vocação da região onde se insere, com a finalidade de qualificar os processos. Este programa visa tornar acessível à população o conhecimento

⁹ A fonte não apresentou outros dados sobre o edital.

científico e tecnológico. Até o momento desta gestão governamental, o Ministério da Ciência e da Tecnologia apoiou a criação de 153 Centros Vocacionais Tecnológicos, que estão espalhados por todo o Brasil desde 2003.

Computador para todos: permite à indústria e varejo comercialização de computador e acesso à internet com preço subsidiado e com linhas de financiamento com isenção de impostos Programa de Integração Social (PIS) e Contribuição para Financiamento da Seguridade Social (COFINS).

O computador deve ter as seguintes configurações:

- Custar até 1.200 reais;
- Utilizar obrigatoriamente software livre;
- Processador de 1,5 GHz;
- Disco rígido de 40 GB;
- Memória RAM de 256 MB;
- Monitor de 15 polegadas;
- Unidade de disco flexível;
- Unidade de CD-ROM/DVD-ROM (combo);
- Modem de 56 K;
- Placas de vídeo;
- Áudio;
- Rede on-board;
- Periféricos (mouse, teclado e porta USB);
- 26 programas.

Desde que foi lançado, 530 mil máquinas foram comercializadas dentro das regras. Destas, 11.509 foram financiadas com o Fundo de Amparo ao Trabalhador - FAT pelo Banco do Brasil e Caixa Econômica Federal em todo o Brasil.

Governo Eletrônico Serviço de Atendimento ao Cidadão (Gesac): garante conexão via satélite à Internet a escolas, telecentros, Organizações não governamentais, comunidades distantes e bases militares fronteiriças. Oferece também serviços como: conta de e-mail, hospedagem de páginas e capacitação de agentes multiplicadores locais. Conta em 2007, com 3.318 pontos de presença instalados em cerca de 2.100 municípios brasileiros. A próxima fase do projeto prevê

a instalação de 19.950 pontos de conexão à internet, por via terrestre e satelital, cujo maior percentual será destinado ao Plano de Desenvolvimento da Educação.

Maré - Telecentros da Pesca: este programa tem como objetivo implantar telecentros em comunidades de pescadores, fornecendo computadores, conexão via Gesac, formação e manutenção de agentes locais para monitoria e uso de *software* livre. Até este momento, (setembro de 2007) existem unidades instaladas em 20 Estados. Santa Catarina conta com uma unidade na cidade de Laguna S/C. Para a inclusão neste programa as comunidades deverão encaminhar correspondência via sua entidade representativa ou Prefeitura Municipal para o Escritório Estadual da Secretaria Especial de Aqüicultura e Pesca (SEAP), solicitando a inclusão no projeto. Os documentos necessários são: CNPJ, Estatuto, Ata de Posse, Ata de Fundação, CPF, RG do Representante Legal, Comprovante de Residência do Representante, Comprovante de Endereço do local de instalação do Telecentro.

Observatório Nacional de Inclusão Digital: Reúnem informações sobre todos os programas de inclusão digital do governo federal no portal www.inclusaodigital.gov.br, com notícias, links, eventos e materiais de referência (diretrizes, documentos, manuais, estudos e experiências de sucesso, para compartilhar melhores práticas entre os interessados no tema).

Pontos de Cultura - Cultura Digital: tem como objetivo apoiar iniciativas culturais locais/populares, por meio de repasse financeiro de até R\$ 185.000,00 por projeto, dividido em cinco (5) parcelas semestrais. Por intermédio da ação Cultura Digital, permite a implantação de equipamentos e formação de agentes locais para produção e intercâmbio de vídeo, áudio, fotografia e multimídia digital com uso de *software* livre, e conexão via satélite à Internet pelo programa Gesac.

Atualmente há 645 projetos culturais financeiramente apoiados pelo programa Cultura Viva. Estão distribuídos pelo Brasil da seguinte forma:

Quadro 2 – Unidades do Programa Pontos de Cultura distribuídas nas regiões do país.

Regiões do Brasil	Unidades instaladas
Norte	49
Nordeste	220
Centro-oeste	45
Sudeste	262
Sul	69

Fonte: Elaborado por Camila Zanella Lückmann, com base nas informações contidas no site www.inclusãodigital.gov.br (2007).

Em Santa Catarina os pontos de cultura estão localizados nas cidades de:

Quadro 3 - Unidades do Programa Pontos de Cultura distribuídas em Santa Catarina.

Municípios Atendidos	Unidades instaladas
Barra Velha Lages Canoinhas Pinhalzinho Itajaí Rio do Sul	1
São Francisco do Sul	2
Florianópolis	6

Fonte: Elaborado por Camila Zanella Lückmann, com base nas informações contidas no site www.inclusãodigital.gov.br (2007).

Programa Estação Digital: Com o apoio de um parceiro local, organização não governamental ou empresa privada, a iniciativa consiste na instalação de Estações digitais nas comunidades que não possuem acesso a tecnologia, visando aproximar o computador da vida de estudantes, donas-de-casa e trabalhadores, economizando tempo e dinheiro, criando novas perspectivas e melhorando a qualidade de vida da população. Desde 2004 foram instaladas 166 unidades pelo Brasil. Das quais, 90% estão localizadas nos Estados do Nordeste e do Centro-Oeste e integradas a arranjos produtivos locais, com a capacidade de atender de 500 a 1.000 pessoas por mês.

ProlInfo - Programa Nacional de Informática na Educação: O programa funciona de forma descentralizada. Sua coordenação é de responsabilidade da administração federal e a operacionalização conduzida pelos Estados e municípios. Tem como finalidade introduzir o uso das tecnologias de informação e comunicação nas escolas da rede pública, além de articular as atividades desenvolvidas sob sua

jurisdição, em especial as ações dos Núcleos de Tecnologia Educacional (NTEs). Segundo dados analisados em outubro de 2006, retirados do site do Ministério da Educação, os indicadores do Proinfo, referentes aos anos de 1997 a 2006, podem ser assim destacados:

- Microcomputadores Adquiridos - 147.355
- Recursos Executados - R\$ 239.021.464,00
- Municípios Beneficiados - 5.564
- Entidades Beneficiadas - 14.521
- Professores Beneficiados - 507.431
- Alunos Beneficiados - 13.366.829
- Custo por Equipamento (média) - R\$ 1.622,08
- Alunos por Equipamento (média) - 90,71
- Alunos potencialmente atingidos (%) - 9,07%
- Professores potencialmente atingidos (%) - 13,43%
- Escolas com laboratório de Informática - 201.657
- Quantidade de Microcomputadores - 3.793.000
- Escolas conectadas à internet - 31.101
- Escolas participantes do Proinfo - 6.251
- Escolas com Laboratório de Informática - 11,85%
- Escolas conectadas à internet (%) - 11,54%

Projeto Computadores para Inclusão: A Secretaria de Logística e Tecnologia da Informação - SLTI, do Ministério do Planejamento, tem orçado R\$ 1,4 milhão no seu orçamento para aplicar, este ano de 2007, na inclusão digital. O seu projeto Computadores para Inclusão – CI, prevê a criação de centros de reaproveitamento de equipamentos descartados pela administração federal – e eventualmente por empresas privadas – para serem doados aos telecentros, escolas e bibliotecas públicas. Esses centros empregam jovens de baixa renda e em situação de vulnerabilidade social, em atividades e oficinas profissionalizantes de montagem e manutenção de hardware.

O decreto presidencial nº. 6/87 determinou que todos os descartes de equipamentos de informática da administração direta do governo federal (o que não inclui as empresas estatais) fossem destinados à STLI. A secretaria os encaminha aos Centros de Recondicionamento de Computadores - CRCs, e daí para escolas ou outros espaços de inclusão digital. Existem três CRCs funcionando em caráter piloto em Porto Alegre (RS), Brasília (DF) e Guarulhos (SP), totalizando 234 jovens aprendizes em formação. Até abril de 2007, estas oficinas produziram 683 computadores recondicionados, dos quais 283 foram doados a 25 escolas, bibliotecas, telecentros e outras iniciativas de inclusão digital selecionados pela Coordenação Nacional do Projeto.

Quiosque do Cidadão: promove a inclusão digital da população de pequenas cidades do Centro-Oeste. O Ministério da Integração Nacional começou este projeto experimental nas comunidades carentes da Região Integrada de Desenvolvimento do Distrito Federal e Entorno. O projeto também treina funcionários escolhidos pelas prefeituras para orientar o uso dos terminais pelos cidadãos e disponibiliza informações sobre saúde, cidadania e educação. O projeto Quiosque do Cidadão já atende diversos municípios dos estados de Goiás, Minas Gerais, Mato Grosso do Sul e Mato Grosso. Estes municípios atendidos são considerados estratégicos por ter um baixo índice de desenvolvimento humano.

Serpro Cidadão: O Programa de inclusão Digital do Serpro abrange ações diversificadas e pode ser considerada por meio deste trabalho uma referência para outras instituições nacionais. Como maior provedor de soluções de Tecnologias da Informação e Comunicação - TIC para a administração pública federal, a Empresa vem investindo em iniciativas voltadas à inclusão digital das comunidades de baixa renda das regiões do país. O Serpro promove a Inclusão Digital por meio da convergência nacional de ações com o Governo Federal e iniciativa privada, viabilizando o uso e a apropriação das inovações tecnológicas pela sociedade, propiciando o atendimento das necessidades das comunidades, a formulação de políticas públicas, a criação de conhecimentos, a elaboração de conteúdos apropriados e o fortalecimento das capacidades das pessoas e das redes comunitárias. Dentre os modelos que promovem a Inclusão Digital, o SERPRO definiu quatro ações importantes:

- Telecentros Comunitários, já definidos no item específico sobre este programa;
- SERPRO Cidadão que disponibiliza acesso à internet a comunidade vizinha das regionais do Serpro;
- Oficina de Construção do Futuro em parceria com o Ministério da Educação, capacita jovens carentes na área da tecnologia da informação. Desde 1997, o projeto é realizado nos estados brasileiros nos quais o Serpro possui representações regionais. Após serem certificados, os jovens têm a oportunidade de um mês de estágio não-remunerado;
- Escola Aberta em parceria com o Ministério da Educação credencia escolas para que, nos fins de semana, ofereça oficinas artísticas e tecnológicas a toda à comunidade.

Telecentros Banco do Brasil: O Programa de Inclusão Digital do Banco do Brasil é uma ação que se alinha com a política de responsabilidade sócio-ambiental da empresa e começou com o processo de modernização de seu parque tecnológico, com a doação dos equipamentos substituídos para comunidades carentes, visando à implantação de Telecentros Comunitários. O Banco do Brasil já implantou mais 1.600 telecentros e salas de informática em todo o país, totalizando cerca de 40 mil computadores doados e atendendo a mais de quatro milhões de usuários por ano. Os telecentros disponibilizam o acesso às novas tecnologias digitais, treinamentos em informática, cursos de aperfeiçoamento à distância, serviços do Governo Eletrônico, digitalização e impressão de documentos, além de incentivar a pesquisa para preparação de trabalhos escolares.

O Estado de Santa Catarina conta com 45 telecentros Banco do Brasil, distribuído conforme quadro a seguir:

Quadro 4 – Unidades do Projeto Telecentros instalados em Santa Catarina.

Municípios Atendidos				Unidades Instaladas	
Agronômica	Águas Frias	Alto Bela Vista	Anitápolis	1	
Arabuta	Araquari	Araranguá	Arvoredo		
Braço do Norte	Caibi	Camboriu	Catanduva		
Cerro Negro	Chapadão do Lageado	Chapecó	Concórdia		
Dionísio Cerqueira	Faxinal dos Guedes	Galvão	Guaraciaba		
Ipira	Jose Boiteux	Laguna	Lauro Muller		
Luzerna	Mafra	Maravilha	Navegantes		
Ouro	Piratuba	Ponte Alta do Norte	São Jose do Cedro		
Seara	Palhoça	Tijucas	Timbé do Sul		
Xaxim					
São Jose					2
Florianópolis e Tubarão					3

Fonte: Elaborado por Camila Zanella Lückmann, com base nas informações contidas no site www.inclusãodigital.gov.br (2007).

Telecentros de Informação e Negócios (TIN): Apoio à implantação de telecentros e salas de informática em associações empresariais, prefeituras, entidades sem fins lucrativos e instituições do terceiro setor, entre outras. Articula doação de equipamentos, apóia sua implantação junto aos projetos cadastrados, e disponibiliza conteúdos voltados a estes públicos por meio de portal na web. O Ministério do Desenvolvimento Social e Combate à Fome estabeleceu parceria para que estes telecentros apóiem famílias beneficiárias ou público-alvo dos programas sociais. A rede possui atualmente 1.616 unidades instaladas em todos os 27 Estados brasileiros.

Em Santa Catarina estão instaladas 38 unidades, distribuídas conforme quadro abaixo.

Quadro 5 – Unidades do Projeto Telecentros de Informação e Negócios (TIN) instalados em Santa Catarina.

Municípios Atendidos				Unidades instaladas
Abelardo Luz Canoinhas Jaraguá do Sul Monte Carlo São Lourenço do Oeste	Araranguá Ibirama Laguna Nova Trento Tijucas	Caçador Içara Mafra Rio Rufino União do Oeste	Campos Novos Ituporanga Mirim Doce São João do Itaperiú	1
Brusque Joinville	Concórdia Maravilha	Criciúma Palmitos	Florianópolis Rio do Sul	2
Itajaí				3

Fonte: Elaborado por Camila Zanella Lückmann, com base nas informações contidas no site www.inclusãodigital.gov.br (2007).

No entendimento de Takahashi (2000, p. 5), o país possui os elementos essenciais para a condução de uma iniciativa nacional em direção à sociedade da informação. E, com a emergência deste novo paradigma o país terá grandes avanços, podendo “resgatar a sua dívida social, alavancar o desenvolvimento e manter uma posição de competitividade econômica no cenário internacional”, bem como, estimular a política nacional de ciência e tecnologia.

Todavia, para que isso se concretize é indispensável a contratação de técnicos capacitados e competentes na área tecnológica e social. No que se refere à área tecnológica, são necessários profissionais competentes e preparados para o desenvolvimento de tecnologia de ponta. Já, para concretizar efetivamente a inclusão digital, dentro dos conceitos apresentados no programa do Governo, faz – se necessário profissionais de Serviço Social, que têm todas as competências técnicas e princípios éticos para promover a inclusão digital.

Na seção seguinte serão abordadas as competências deste profissional, os instrumentais técnico-operativos e sua postura na luta pela promoção da inclusão social e emancipação do sujeito.

3 O SERVIÇO SOCIAL NA CONTEMPORANEIDADE

3.1 OS DESAFIOS DO PROFISSIONAL DE SERVIÇO SOCIAL

3.1.1 Projeto ético-político

O Serviço Social precisa estar em constante aperfeiçoamento para responder efetivamente aos desafios apresentados na sociedade em constante mutação, haja vista a intensidade com que ocorrem as transformações atualmente.

O projeto ético-político gestado e assumido pelos Assistentes Sociais a partir dos anos 80, tem o caráter de recusa e crítica ao conservadorismo, características essenciais para responder com efetividade às demandas apresentadas pela sociedade emergente.

Compete ao profissional utilizar o projeto ético-político como espinha dorsal de sua atuação. Netto (1999, p.15) defende que este projeto tem como valor central a liberdade, “concebida historicamente, como possibilidade de escolha entre alternativas concretas; daí um compromisso com a autonomia, a emancipação e a plena expansão dos indivíduos sociais”.

Outro aspecto primordial segundo Netto (1999, p.15 -16), é “a defesa intransigente dos direitos humanos e o repúdio do arbítrio e dos preconceitos, contemplando positivamente o pluralismo, tanto na sociedade como no exercício profissional”.

Com relação à dimensão política, o autor ressalta que este projeto posiciona-se a favor da equidade e justiça social, na universalização do acesso aos bens e serviços, ampliação e consolidação da cidadania, democratização da participação política e distribuição da riqueza socialmente produzida.

Diante disso, é importante reafirmar que somente o profissional que assume o compromisso ético-político na sua totalidade será capaz de dar respostas efetivas e coerentes aos desafios apresentados pela sociedade contemporânea.

Iamamoto (1997, p.8) salienta que desenvolver a “capacidade de decifrar a realidade e construir propostas criativas e capazes de preservar e efetivar direitos, a partir das demandas emergentes no cotidiano” é um dos maiores desafios do Assistente Social na atualidade.

Faleiros (1996, p. 10) apresenta uma alternativa para vencer este desafio quando afirma que, para pensar o futuro é necessário olhar para o presente e

considerar as tendências que podem ou não se desenvolver, de acordo com a hegemonia e contra-hegemonia das forças dominantes, das “contradições do processo de transformação, que nunca é linear e evolucionista, mas movimento, enfrentamentos, com manifestações mais ou menos poderosas das forças dominantes ou dominadas”.

Neste íterim, pode-se dizer que é fundamental ao Assistente Social fazer a leitura da realidade na qual está inserido, bem como da conjuntura brasileira e mundial, atentar-se para as novas tecnologias, estar sempre atualizado e em constante aperfeiçoamento, esta é uma das exigências não apenas para responder com efetividade às demandas que são apresentadas, mas também para se manter competitivo no mercado de trabalho.

Como se menciona na seção anterior, a Sociedade da Informação e do Conhecimento trouxe avanços, ampliou as possibilidades de comunicação, evolução da ciência, longevidade, o tempo de execução de algumas tarefas, eliminou barreiras como a distância geográfica, a informação ficou mais próxima, situações que ocorrem do outro lado do mundo são presenciadas quase que em tempo real pelo mundo inteiro, transações financeiras são possibilitadas sem se sair de casa, é possível enriquecer e empobrecer com apenas um clique, os executivos das grandes empresas fazem reuniões sem sair de sua sede através de webconferências e outros recursos, pode-se inclusive ter uma vida virtual por meio do *second life*, que será apresentado e especificado na seção 3.

No entanto, é importante ressaltar que nem todas as pessoas estão usufruindo destas vantagens, e outras estão apenas sofrendo as conseqüências das desvantagens. A exclusão do acesso às novas tecnologias é considerada também como expressão da questão social que se avoluma e se dimensiona constantemente.

3.1.2 Conhecimento e utilização das novas tecnologias

No entender de Netto (2001), não existem “novas questões sociais”, e sim o acirramento das expressões da questão social¹⁰ em consequência das transformações sociais causadas pelo sistema neoliberal e capitalista.

¹⁰ “A questão social não é senão as expressões do processo de formação e desenvolvimento da classe operária e de seu ingresso no cenário político da sociedade, exigindo seu reconhecimento

Archer acredita que a nova questão social está relacionada com as novas tecnologias e a informação. Para esta autora,

A nova questão social é a ausência de trabalho, o que tem aumentado consideravelmente aqueles que Marx chamou de “exército de reserva”, intensificando também os gastos do Estado com a seguridade social para a manutenção das mínimas condições de sobrevivência do cidadão. (ARCHER 2006, p.4)

A autora supracitada sustenta ainda que a tecnologia da informação e comunicação são extremamente excludentes e aumentam o fosso entre as classes sociais e também entre os países centrais e os periféricos. Enquanto os primeiros desenvolvem e consomem tecnologia de ponta, vendem aos países periféricos o que já está obsoleto, perpetuando assim a dependência de uns para com os outros.

Outro fator destacado por Archer (2006, p.5), são as transformações nas relações de trabalho, que se tornaram mais liberais, precarizadas e desregulamentadas. O trabalhador precisa ser altamente qualificado, estar em constante aperfeiçoamento e dominar além de conhecimentos específicos de sua área de atuação, o uso das tecnologias, pois são essenciais para a realização do seu trabalho.

Essa realidade está patente e é impossível negá-la. Fechar os olhos, não mudará a situação, independente de qualquer vontade individual ou coletiva, a tecnologia da informação e comunicação estão consolidadas no cotidiano da sociedade.

Compete aos profissionais que trabalham na área social, apropriarem-se do uso e conhecimento das novas tecnologias de maneira a potencializar o seu processo de trabalho, pois somente conhecendo profundamente a realidade contemporânea e de que forma as novas tecnologias da informação estão articuladas a ela é que será possível propor mudanças efetivas.

O Assistente Social convive e trabalha nesta realidade, por isso, necessita estar atento a todas estas transformações e às expressões da questão social que são agravadas neste contexto e é indispensável ter competência para tratar destas situações apontando estratégias de enfrentamento.

como classe por parte do empresariado e do Estado. É a manifestação, no cotidiano da vida social, da contradição entre o proletariado e a burguesia, a qual passa a exigir outros tipos de intervenção mais além da caridade e repressão” (CARVALHO; IAMAMOTO, 1983, p.77).

3.1.3 Competência profissional

No que se refere à competência profissional, parafraseando Fonseca (2005), um profissional é competente quando tem uma postura crítica e propositiva diante da realidade. Para isso, é necessário um conhecimento avançado com relação aos aspectos sócio-históricos e visões de mundo das classes.

Na concepção de Yamamoto:

Este conhecimento se constrói no questionamento permanente com a atual produção intelectual, incorporando-a criticamente e também ultrapassando o conhecimento acumulado. Exige um profissional culturalmente versado e politicamente atento ao tempo histórico; atento para decifrar o não dito, os dilemas implícitos no ordenamento epidérmico do discurso autorizado do poder[...] É preciso estabelecer os rumos e estratégias da ação a partir da elucidação das tendências presentes no movimento da própria realidade, decifrando suas manifestações particulares no campo sobre o qual incide a intervenção profissional. Uma vez decifradas estas tendências podem ser acionadas pela vontade política dos sujeitos, de forma a extrair estratégias de ação reconciliadas com a realidade objetiva, de modo a preservar sua viabilidade, reduzindo assim a distância entre o desejável e o possível. (IAMAMOTO, 2004, p.184 -185)

Netto (1999) lembra ainda que a competência é elemento fundamental, bem como, a qualidade dos serviços prestados e articulação com outros profissionais a fim de potencializar o trabalho e oferecer maior qualidade de vida ao usuário.

Além destes aspectos, para ser considerado competente hoje, o Assistente Social precisa:

- estar em constante avaliação de suas ações profissionais, tendo em vista a qualidade;
- buscar o permanente aperfeiçoamento na sua área de atuação e em outras;
- trocar experiências com outros profissionais;
- exercer a pró-atividade no espaço de atuação;
- de flexibilidade;
- de polivalência, entre outros.

A definição de competência apresentada acima está intimamente ligada ao sistema produtivo vigente. O Assistente Social por ser um trabalhador, está inserido neste contexto.

Porém, cabe a este profissional usar a análise, a reflexão e síntese para ser crítico e construir a competência amparado no projeto ético-político. Segundo Souza e Azeredo:

Pensar em construir novas competências supõe pensar em redefinir a profissão de Serviço Social, em sua utilidade social, mas ao mesmo tempo ressignificar sua dinâmica cotidiana, imprimindo nela novos sentidos que lhe tragam não só um reconhecimento dessa utilidade, mas um sentido humanitário, voltado para a dimensão coletiva, que é, em última instância, o espaço do ser, e para o qual direcionamos nossas objetivações éticas. Não podemos voltar nossos esforços para a construção de práticas isoladas e particularistas mas sim, de uma prática com sentido humano-genérico, universal. (SOUZA; AZEREDO, 2004, p.57)

Diante desta reflexão, pode-se afirmar que o Assistente Social competente e que tem como parâmetro o projeto-ético político, trabalha na perspectiva da garantia da participação, cidadania, inclusão social, autonomia e democracia, visando a qualidade de vida do sujeito no âmbito material, ideológico, social e político .

3.2 A RELAÇÃO ENTRE O ASSISTENTE SOCIAL E OS USUÁRIOS

No trabalho do Assistente Social e na relação sua com os usuários é imprescindível a garantia, amplitude e efetividade dos aspectos destacados a seguir:

3.2.1 Participação

Na opinião de Bandeira:

A participação deve ser vista como um instrumento importante para promover a articulação entre os atores sociais, fortalecendo a coesão da comunidade, e para melhorar a qualidade das decisões, tornando mais fácil alcançar objetivos de interesse comum. (BANDEIRA, 1999, p.31)

Carvalho (1998, p. 4) lembra que o direito à participação foi garantido pela Constituição de 1988, e a partir deste momento o conceito de participação assume um caráter mais específico, no qual o cidadão torna-se sujeito de sua história. Aos movimentos e atores sociais é oportunizado não apenas reivindicar e garantir direitos já instituídos, mas também participar da construção, definição e gestão de seus direitos, “não apenas ser incluídos na sociedade, mas participar da definição do tipo de sociedade em que se querem incluídos”.

É a partir deste conceito que se pensa o Serviço Social, como um mediador para que os sujeitos tenham condições de participar efetivamente da construção da sociedade e exercer a sua cidadania.

3.2.2 Cidadania

No que se refere à cidadania, pode-se afirmar que este termo comporta em si diversos conceitos. No entender de Sorj (2004), o termo cidadania é definido a partir do contexto e da dinâmica de cada sociedade, pois em cada realidade o conceito adquire características e especificidades diversas.

O autor descreve a cidadania no mundo moderno:

como um mecanismo de inclusão/exclusão, uma forma de delimitação de quem é parte integrante de uma comunidade nacional. Portanto, a cidadania é a expressão de uma construção coletiva que organiza as relações entre os sujeitos sociais, que se formam no próprio processo de definição de quem é, e quem não é, membro pleno de uma determinada sociedade politicamente organizada. (SORJ, 2004, p.22)

No entanto, pensar em cidadania nas atuais condições de vida de milhões de pessoas em todo o mundo não é tarefa fácil. Segundo Bittar,

O que se pensa é que toda a questão da cidadania encontra-se profundamente enraizada na discussão de proteção dos direitos fundamentais da pessoa humana, na medida em que não se deve falar em cidadania se não puder falar em acesso efetivo a direitos fundamentais da pessoa humana. (BITTAR, 2004, p.19)

Em concordância com esta visão, acredita-se que o conceito apresentado no plano teórico e principalmente nos discursos políticos, não condiz com a realidade vivenciada pela maioria da população. Por estas questões concorda-se também com Mesquita, quanto este afirma que:

Ser cidadão é, principalmente, ter direito a uma vida decente, com um padrão de dignidade aceitável e acesso, não apenas ao essencial para sobreviver, mas também aos direitos elementares de produzir, consumir e se expressar com liberdade. (MESQUITA, 1992, p. VII)

Entende-se a partir disso que a inclusão social é uma conseqüência da efetiva vivência da cidadania.

3.2.3 Inclusão social

Pochmann afirma que:

As bases da inclusão social podem ser identificadas sinteticamente na capacidade de um país fazer avançar tanto a renda individual de sua população como a oferta acessível de equipamentos e serviços públicos. (Pochmann, 2005, p.13)

No entanto, compreende-se que a inclusão não está limitada aos níveis de renda e acesso aos serviços públicos, mas principalmente como ressalta Campos (2006, p.11), significa dar ao indivíduo dignidade, possibilidade de acesso aos recursos para a alimentação e satisfação das necessidades básicas, assegurar os direitos e uma política de assistência social, na perspectiva de “consolidação do exercício pleno da democracia”. Significa principalmente elaborar um projeto de nação que possibilite a emancipação do cidadão, para que este tenha condições de ser sujeito de sua própria história e contribuir com a construção e desenvolvimento do país.

3.2.4 Autonomia

No que se refere a autonomia, considera-se que esse termo foi definido com clareza por Pochmann, quando diz que:

Autonomia é a capacidade que o cidadão tem em suprir suas necessidades vitais, especiais, culturais, políticas e sociais, sob as condições de respeito às idéias individuais e coletivas, supondo uma relação com o mercado, onde parte das necessidades deve ser adquirida, e com o Estado, responsável por assegurar outra parte das necessidades; a possibilidade de exercício de sua liberdade, tendo reconhecida a sua dignidade, e a possibilidade de representar pública e partidariamente os seus interesses sem ser obstaculizado por ações de violação dos direitos humanos e políticos ou pelo cerceamento à sua expressão. (POCHMANN, 2005, p.13)

Este aspecto, assim como os outros, é fundamental ao cidadão, pois somente sendo sujeito de sua história, o cidadão poderá contribuir efetivamente com a construção e desenvolvimento do país que deseja.

Diante deste cenário, é importante lembrar que os desafios aos profissionais de Serviço Social são muitos e estar em constante aperfeiçoamento e atento às mudanças é imprescindível. Assim, aponta-se a importância da utilização e potencialização do aparato técnico-operativo, utilizados pelo Assistente Social no exercício de suas atividades profissionais, o que será abordado no próximo item.

3.3 OS INSTRUMENTOS TÉCNICO-OPERATIVOS DO SERVIÇO SOCIAL

O panorama apresentado até o momento revela a complexidade tanto ideológica quanto profissional de ser Assistente Social na atualidade. A exigência vai além de estar preparado e ser competente. É inerente à profissão ser criativo, inovador, investigativo, enfim, estar sempre à frente do seu tempo. O agir profissional é amparado por um aporte teórico-metodológico e por um instrumental técnico-operativo, que é definido como:

Uma coisa ou um complexo de coisas, que o trabalhador insere entre si mesmo e o objeto de trabalho e lhe serve para dirigir sua atividade sobre o objeto (...) A coisa de que o trabalhador se apossa imediatamente não é o objeto de trabalho, mas o meio de trabalho (...) O processo de trabalho, ao atingir certo nível de desenvolvimento exige meios de trabalho já elaborados(...) O que distingue as diferentes épocas econômicas não é o que se faz, mas como, com que meios de trabalho se faz. Os meios de trabalho servem para medir o desenvolvimento da força humana de trabalho e além disso indicam as condições sociais em que se realiza o trabalho. (MARX, 1985, p.205 apud SARMENTO 2005, p.10-11)

Esta definição de Marx ressalta a capacidade que o homem tem de criar instrumentos que possibilitam a transformação da natureza para a satisfação das suas necessidades materiais.

Outro aspecto que pode ser destacado é a possibilidade de distinção das diferentes épocas observando-se os instrumentos de trabalho. Isso vem ao encontro do que este trabalho pretende dar visibilidade, que é chamar a atenção para os instrumentos de trabalho do Serviço Social que não se modificaram com o passar do tempo. Percebe-se que as diretrizes teóricas ajustaram-se conforme a realidade, mas os instrumentos permaneceram os mesmos. Diante disso vem a questão: O Serviço Social consegue responder efetivamente às demandas atuais utilizando-se somente do instrumental técnico-operativo clássico? Tal questão deve ser refletida, ponderada e debatida exaustivamente.

Muito mais do que utilizar os instrumentos, o Assistente Social precisa instrumentalizar-se. Segundo Guerra,

Falar de instrumentalidade do Serviço Social remete a uma determinada capacidade ou propriedade que a profissão adquire na sua trajetória sócio-histórica, como resultado do confronto entre teleologias e causalidades. (GUERRA, 2000, p. 6)

Isso quer dizer que, durante o processo de construção sócio-histórico da profissão, o enfrentamento de conflitos, novas demandas exigindo diversificadas respostas, o profissional adquire propriedades e capacidades para enfrentar estes novos desafios.

A instrumentalidade garante que o Assistente Social sempre tenha formas novas de utilizar os instrumentos clássicos. Guerra ressalta ainda que:

É o espaço para se pensar nos valores subjacentes às ações, no nível e na direção das respostas que estamos dando e pelas quais a profissão é reconhecida ou questionada socialmente [...] É no âmbito da instrumentalidade do Serviço Social que os componentes críticos e progressistas da cultura profissional são escolhidos, identificados, construídos e reconstruídos, e deles depende o restabelecimento da unidade entre meios e fins e a preocupação com os valores democráticos do movimento socialista [...] Também é a categoria operativa capaz de permitir a ultrapassagem da imediaticidade, possibilitando o estabelecimento de vínculos entre o imediato e o mediato. Em outras palavras, permite que se estabeleçam vínculos com o projeto ético-político profissional, em defesa dos direitos social e das políticas públicas. (GUERRA, 2000, p. 30-31).

Diante disso, percebe-se a importância da categoria instrumentalidade para a profissão e a necessidade dos profissionais de Serviço Social estarem atentos e comprometidos com o projeto ético-político, que norteia o fazer profissional.

A instrumentalidade é elemento fundamental para a definição dos instrumentos técnico-operativos, utilizados pelos Assistentes Sociais na sua ação profissional. Segundo Sarmento,

Na prática profissional do Assistente Social, a sua relação com o objeto é intermediada por um instrumento, o que o torna um potencializador de força, de determinada forma, em uma dada direção (...) Em nossa história profissional temos alguns já consolidados, mas que podem vir a serem ampliados, modificados, não significando que são os únicos, apenas ainda não identificamos outros mais expressivos. (SARMENTO, 2005, p.15-16)

Os instrumentos além de operacionalizar o trabalho do Assistente Social, contribui para a construção da análise reflexiva e do comprometimento político e ideológico do profissional. O caráter da ação é fruto da posição político-ideológica do profissional, ou seja, os mesmos instrumentos podem ser utilizados tanto para emancipar, promover a participação ou na perpetuação da subalternidade.

A seguir serão apresentados e especificados alguns instrumentos utilizados pelos Assistentes Sociais. Elegeu-se estes instrumentos tendo em vista a utilização

dos mesmos pela acadêmica, autora deste trabalho, nas atividades realizadas durante o curso de Graduação.

3.3.1 Relacionamento

Sarmiento (2005), destaca a dimensão afetiva resultante do relacionamento. O autor afirma ainda que o profissional que escuta com paciência e desprendimento, acolhe, é sensível e cria empatia com o indivíduo terá mais facilidade e efetividade na intervenção junto ao usuário.

A relação entre Assistente Social e usuário é fundamental para a compreensão por parte do profissional, da realidade objetiva e subjetiva vivenciada pelo usuário, facilitando assim, o processo interventivo adequado.

Sarmiento (2005, p. 21) argumenta ainda que “o relacionamento assume um papel fundamental e determinante, como instrumento que objetiva, concretiza, materializa, as mediações no espaço de intervenção do Assistente Social” .

Segundo Biestek:

O relacionamento em serviço social de casos difere dos outros em muitos pontos. Ele difere do relacionamento entre pais e filhos porque em serviço social de casos ele é temporário e o componente emocional não é tão profundo e penetrante. A igualdade e reciprocidade no relacionamento entre amigos não está presente em serviço social de casos. O assistente e o cliente são fundamentalmente iguais na qualidade de seres humanos; mas na situação de serviço social de casos o assistente é a pessoa que auxilia, enquanto o cliente é a pessoa que recebe o auxílio. (BIESTEK, 1976, p.13)

Apesar do autor falar em Serviço Social de Casos, pode-se utilizar o mesmo sentido dado ao relacionamento para o Serviço Social realizado em todas as instâncias, pois o profissional se utiliza deste instrumento para aproximar-se do usuário e ajudá-lo a compreender e a buscar estratégias para enfrentar a situação de vulnerabilidade.

Saber relacionar-se é uma característica que precisa ser desenvolvida por este profissional, pois em todos os espaços de atuação o relacionamento é necessário, podendo ser um aliado ou um dificultador do processo.

Será um aliado quando o profissional souber utilizar-se deste instrumento de forma a possibilitar que o usuário se expresse e seja compreendido e/ou acolhido independente de sua situação, livre de julgamentos de valores, preconceitos e enquadramentos em tipos pré-estabelecidos. Bem como, se for acolhido em um espaço físico próprio para este fim, ou seja, reservado e aconchegante.

Cabe ressaltar que o relacionamento poderá ocorrer de diversas formas, não necessariamente face a face, mas também por meio da utilização de novas tecnologias, como é o caso do e-mail, telefone, entre outros.

3.3.2 Observação

No entender de Sarmento (2005, p. 25) a observação sempre foi utilizada como instrumento de trabalho do Assistente Social, tendo como foco a realidade, tomando-se o cuidado para que a constatação seja mais neutra e técnica possível.

O referido autor, ressalta ainda que a observação dá condições para o “levantamento de dados qualitativos e que possibilita a participação conjunta do “cliente” e do assistente social”.

É necessário que o Assistente Social desenvolva o olhar para identificar muito além do que o usuário apresenta, bem como evitar juízos de valores e preconceitos para não tornar a pesquisa ou estudo tendencioso, prejudicando a intervenção.

Para se realizar uma observação efetiva, é necessário ter presente os seguintes elementos: sensação, percepção e emoção.

No que se refere à sensação, Dorin diz que:

Os órgãos do sentido, os *receptores*, permitem ao organismo a captação de uma variedade muito grande de complexos estímulos [...] O número de experiências e os seus tipos dependem do desenvolvimento dos órgãos de sentido (visão, audição, tato, paladar e olfato) [...] As sensações são tomadas de consciência de um tipo simples de experiência. (DORIN, 1976, p. 47;107)

Para o Assistente Social, isso significa que é necessário estar com todos os órgãos receptores atentos para captar o maior número possível de informações, ou seja, não basta apenas olhar e ouvir com atenção, mas também sentir o que se passa no ambiente a fim de propor ações efetivas.

Referente à percepção, o autor supracitado destaca que “a percepção decorre dos múltiplos dados sensoriais e a interpretação e integração mental desses dados é um processo de análises, associações e sínteses feitas pelo sistema nervoso superior” (DORIN, 1976, p. 109).

Este elemento é fundamental para que o Assistente Social consiga interpretar o que está vendo, ouvindo e sentindo. No entanto, exige um cuidado muito grande, pois as sensações pessoais, influenciadas pelos preconceitos, moral, juízo de valor,

experiência de vida, podem interferir na percepção da realidade, acarretando em más interpretações e conseqüentemente, prejudicando o trabalho.

No que tange ao terceiro elemento, a emoção, utilizando-se ainda das palavras de Dorin (1976, p. 171) “é um estado psíquico cuja principal característica é o grau muito forte de sentimento e uma atividade motora quase sempre intensa.”

Este elemento também é importante, pois somente a partir do momento que algo toca e/ou emociona, é que se reage para buscar uma alternativa. No entanto, cabe ressaltar que, tendo em vista o trabalho a ser realizado e a responsabilidade em responder à demanda apresentada pelo usuário, o profissional precisa buscar o equilíbrio, ou seja, não pode deixar-se levar pelas emoções, mas sim, utilizar-se delas para ajudar o usuário a buscar uma alternativa para sua dificuldade.

3.3.3 Entrevista

Na concepção de Sarmiento:

A entrevista ao longo da prática profissional tem sido concebida como um contato pessoal, de caráter confidencial, entre assistente social e cliente, envolvendo uma relação íntima e sutil. Sendo também um dos mais importantes instrumentos dentro desta concepção, pois é através dela que se estuda o cliente e seus problemas e ainda, se aplica o tratamento social. (SARMENTO, 2005, p. 33)

Já Garrett, ressalta que:

Os assistentes sociais constituem o grupo de entrevistadores *por excelência* [...] Envolve a entrevista uma relação mais íntima e sutil entre os seres humanos do que pode parecer à primeira vista. A habilidade em dirigir essa relação pode ser desenvolvida, através do conhecimento dos seus fatores fundamentais. (GARRETT, 1981, p. 16)

Este instrumento é bastante utilizado pelo profissional de Serviço Social e pode contribuir nos diversos espaços técnico-operativos onde atua. A referida autora destaca a relevância deste instrumento, pois segundo ela, a relação entre o entrevistador e entrevistado é bastante íntima e sendo assim, se o entrevistado sentir-se seguro e confiante, o trabalho pode fluir com maior intensidade e garantir ao profissional a intervenção eficiente.

A autora supracitada destaca ainda que:

A entrevista é uma arte, uma boa técnica, que pode ser desenvolvida e mesmo aperfeiçoada, principalmente pela prática contínua.[...] A habilidade pode ser desenvolvida, no seu mais alto grau, somente quando a prática é acompanhada pelo conhecimento do que seja entrevistar e pelo estudo consciente da nossa própria prática. O conhecimento da teoria pertinente à

entrevista fornece-nos o material, à luz do qual podemos examinar criticamente nossa técnica e discernir em que ponto possa ser desenvolvida.(GARRETT, 1981, p. 18)

A convergência entre a teoria e a prática garantem que este instrumento seja utilizado de forma correta e produzam os resultados esperados, bem como, possibilitam que o trabalho seja constantemente avaliado e reformulado, tendo em vista a qualidade do serviço prestado.

Conforme citado anteriormente, a entrevista exige uma relação entre as pessoas envolvidas, e para que isso ocorra de maneira exitosa, é necessário, que ambos os lados estejam dispostos a realizarem o trabalho.

No entanto, cabe ao entrevistador, acolher verdadeiramente o entrevistado e manter com o mesmo uma relação igualitária, despojada de juízos de valores, preconceitos e autoridade. Desta forma, o entrevistado poderá sentir-se mais à vontade, favorecendo a ação interventiva e evitando conclusões precipitadas e generalizadas por parte do profissional.

Para o bom êxito da utilização deste instrumento, é importante que seja utilizado em parceria com a observação. O profissional precisa estar atento a todas as reações do interlocutor, expressão corporal, forma de falar e agir. Desta forma, o profissional poderá captar informações que não estão expressas claramente.

3.3.4 Reunião

A reunião é um espaço democrático onde o Assistente Social poderá contribuir com a prática da participação, a construção da cidadania e da emancipação.

Nas palavras de Sarmento:

O termo reunião tem o significado de tornar a unir, agrupar vários indivíduos para realizar um objetivo comum, também é reconhecida como um meio de interação. Não sendo um encontro casual, a reunião é propositada pelos seus próprios membros ou pelo assistente social. (SARMENTO, 2005, p. 37)

Vieira (1979, p. 176 apud Sarmento,2005, p. 37) ressalta ainda que:

Os objetivos da reunião são: informar os membros sobre assuntos que os interessam ou relacionados com a situação social problema, obter dos membros informações que permitam elaborar o diagnóstico do grupo ou da comunidade, realizar atividades em comum relacionadas a interesses coletivos dos membros, do grupo como um todo ou da comunidade, aplicar

a intervenção para o desenvolvimento social do grupo e de seus membros. (VIEIRA, 1979, p. 176 apud SARMENTO, 2005, p. 37)

Para a realização produtiva da reunião, é importante que exista um moderador, a fim de organizar e mediar a discussão e primar para que os objetivos sejam alcançados. No entanto, este deve ter total clareza que seu papel é de mediador e que está apenas prestando um serviço para que a construção coletiva aconteça, evitando a posição autoritária, anti-democrática e impedindo a participação. O papel do mediador é garantir o caráter de participação e tomada de decisão inerente deste instrumento. É importante ressaltar, que mesmo uma reunião convocada pelo Assistente Social, o mediador pode ser outra pessoa, dependendo da dinâmica assumida pelo profissional.

3.3.5 Visita domiciliar

Amaro (2003, p. 13) define visita domiciliar com “uma prática profissional, investigativa ou de atendimento, realizada por um ou mais profissionais, junto ao indivíduo em seu próprio meio social ou familiar”.

Esta técnica é muito utilizada pelos médicos, enfermeiros, assistentes sociais, psicólogos, entre outros, principalmente da área da saúde.

Amaro (2003) ressalta que a visita deve ser entendida como uma opção metodológica para a realização de um trabalho e como tal, pressupõe vantagens e desvantagens.

Entre as vantagens está a observação do sujeito no próprio convívio, possibilitando uma maior compreensão de sua realidade, a conversa descontraída, o modo de agir, de se relacionar com os outros sujeitos que convivem no mesmo lar, permitem ao profissional perceber situações que num atendimento institucional não seria possível.

Em contrapartida, tem-se como desvantagem, a vulnerabilidade do profissional que está à mercê dos imprevistos.

Esta técnica exige de ambas as partes, confiança, relacionamento e flexibilidade, tendo em vista que esta ação é uma via de mão dupla. O profissional adentra no mundo do sujeito e este abre as portas de seu mundo para que o profissional conheça e interfira no seu cotidiano.

Deste relacionamento entre sujeito e profissional, surge a intervenção baseada na interpretação técnica, científica e ética da realidade observada.

Cabe ao profissional despir-se dos preconceitos e mitos para poder observar todo o contexto que existe por trás do que está visível a olhos nus. Amaro argumenta ainda que:

A realidade está lá pronta para ser interpretada, dentro de sua verdade peculiar. Na visita, devemos estar aptos para encontrar a verdade daquela realidade, não a verdade que acreditamos ou que queremos ver. Não espere, portanto, chegar a *modelos de realidade*, para classificar a verdade de cada história falada ou observada nas visitas que realiza.[...] Dirija-se a cada visita disposto a conhecer um universo diferente e se depois você encontrar afinidade com outra história familiar ou individual, simplesmente apresenta com essas evidências, sem deixar-se escravizar por elas. (AMARO, 2003, p.23)

Neste íterim, pode-se afirmar que o profissional competente e que utiliza corretamente a técnica da visita domiciliar é aquele que consegue ver o que não é visível e ouvir o que não é dito e principalmente sabe interpretar cada história ou realidade a partir de seu próprio contexto, sem basear-se em modelos ou padrões pré-determinados.

Um dos princípios fundamentais para a realização da visita domiciliar é a ética profissional, pois o procedimento da visita exige sigilo e privacidade, cabendo ao profissional o cuidado para que sejam preservados todos os direitos do usuário.

Sarita Amaro (2003) destaca ainda a relevância de três perguntas chave para a utilização desta técnica: Por que visitar? Quando visitar? Com quem realizar a visita? A acadêmica, autora deste trabalho, acrescenta ainda outra pergunta: Quem visitar?

Com relação à primeira questão, o profissional precisa ter planejamento de sua ação, estabelecer os objetivos a serem alcançados com esta visita e preparar um roteiro com o que deve ser perguntado ao visitado. É importante que acesse e esclareça o máximo possível de informações.

No que se refere a quando visitar, o dia e horário devem ser, sempre que possível, agendados com o sujeito a ser visitado. Deve-se evitar visitas em dia de feriados e horários inapropriados, bem como visitas surpresas.

No que tange a terceira pergunta, é importante a presença de outro profissional na visita, no entanto, é imprescindível que seja comunicado ao sujeito visitado a presença de outra pessoa, evitando assim constrangimento por parte dele.

Outra situação que é importante estar atento, é que, se for necessário levar outra pessoa, que esta seja um profissional que tenha algum envolvimento no caso, impedindo que a vida do sujeito seja exposta a pessoas leigas.

Na concepção de Aquino (2007), o elemento quem visitar pode favorecer o trabalho e o resultado da visita, pois se o receptor for criança ou adolescente, um ancião, um parente distante ou outro que resida no mesmo domicílio mas não consiga relatar com objetividade a situação, torna a visita imprecisa, pois os dados não serão suficientes ou corretos. O ideal é agendar a visita com uma pessoa mais próxima da situação problema, pois desta forma, tende-se a conhecer e estabelecer mais objetivamente as ações para enfrentar as dificuldades (informação verbal)¹¹.

Quanto ao tempo que deve durar a visita, Amaro (2003) ressalta que não existe um tempo limite, todavia, é importante que o profissional se atente para as circunstâncias em que é recebido, desta forma poderá avaliar se é necessário estender ou diminuir o tempo de visita.

Outro item importante na realização da visita é o registro do que foi visto, ouvido e observado. Um caderno e caneta para fazer anotações é suficiente, pois o gravador pode inibir o interlocutor. É importante, entretanto, que seja esclarecido ao visitado os motivos das anotações.

Este instrumento mostra-se importante e adequado para a intervenção do profissional de Serviço Social, mas deve ser utilizado pelos profissionais que estejam preparados para tal ação.

3.3.6 Diário de campo

Segundo Lima, Mito e Dal Prá:

O diário consiste em um instrumento capaz de possibilitar “o exercício acadêmico na busca da identidade profissional” à medida que, através de aproximações sucessivas e críticas, pode-se realizar uma “reflexão da ação profissional cotidiana, revendo seus limites e desafios”. É um documento que apresenta tanto um “caráter descritivo-analítico”, como também um caráter “investigativo e de sínteses cada vez mais provisórias e reflexivas”, ou seja, consiste em “uma fonte inesgotável de construção, desconstrução e reconstrução do conhecimento profissional e do agir através de registros quantitativos e qualitativos. (LIMA; MIOTO; DAL PRÁ, 2007, p.3)

¹¹ Informação fornecida por Fernando Fernandes de Aquino, em palestra realizada no Instituto de Estudos Avançados, em novembro 2007.

É um instrumento de caráter investigativo, observatório e informal, utilizado por diversos profissionais, podendo ser utilizado também por lideranças comunitárias, educadores e grupos populares.

Segundo Falkembach (1987, p.1) é um instrumento de anotação, podendo ser utilizado um caderno, no qual deverá ser registrado os fatos, comentários e a reflexão. Por meio deste instrumento desenvolve-se a habilidade de “observar com atenção, descrever com precisão e refletir sobre os acontecimentos de um dia de trabalho”.

Deve ser utilizado todos os dias, com a finalidade de construir uma cronologia dos fatos e observar a evolução da percepção e reflexão do investigador. É importante que seja registrado a data, a hora e o local onde ocorreu a observação.

Falkembach (1987) ressalta ainda que a observação não precisa necessariamente ser registrada por escrito, podem ser utilizados outros recursos, como: fotografias, recortes de jornal, figuras, desenho, entre outros. O profissional tem total liberdade para construir este processo, desde que os elementos sejam fiéis aos fatos observados.

Esta autora destaca que o Diário de Campo deve conter três partes:

1. Descrição dos fatos: de preferência registrados de forma breve e precisa, evitando influências pessoais e introdução de elementos inexistentes.

2. Interpretação do observado: neste espaço o profissional explicita, conceitua e estabelece relações entre o que foi observado e o aporte teórico que fundamenta sua prática.

3. Registro das conclusões preliminares, das dúvidas, imprevistos e desafios: após a reflexão do observado à luz da teoria, o profissional registra suas conclusões, sejam estas, propostas de intervenção, dúvidas, desafios, entre outros. Esta conclusão também pode ser compartilhada com outros profissionais para que a interpretação seja o mais científica e precisa possível.

O Assistente Social poderá utilizar este instrumento independente do espaço profissional que atue. No entanto, é fundamental que seja utilizado quando se trabalha com grupos ou usuários que se tenha um acompanhamento contínuo, podendo desta forma, servir para identificar a evolução do processo de atendimento do usuário.

Lima, Mioto e Dal Prá, ressaltam ainda que

A documentação não pode ser negligenciada no contexto do exercício profissional, considerando a sua relevância para o processo de conhecimento e sistematização da realidade, do planejamento, da qualificação das ações profissionais, bem como da sua importância ao alicerçar a produção de conhecimento. Desse modo urge a necessidade de incorporá-la no cotidiano profissional, nos mais diferentes momentos do processo interventivo. (LIMA; MIOTO; DAL PRÁ, 2007 p.2)

O Diário de Campo, bem como outras formas de documentação escrita, são poderosos instrumentos de avaliação da ação profissional, pois os dados e principalmente as impressões e análises registradas refletem o aporte teórico-metodológico e ético-político do profissional. Estes documentos são importantes na medida em que não apresentam apenas informações sobre o trabalho, mas quando podem ser constantemente revistos pelos profissionais e a Instituição no sentido de avaliar sua prática e de reformular sua intervenção.

3.3.7 Perícia social

É um instrumento privativo do profissional de Serviço Social, nenhum outro profissional poderá realizar uma perícia social. Segundo Pizzol:

O termo “perícia” é habilidade, destreza e, em um entendimento moderno e contemporâneo, deve ser operada por pessoa com conhecimento técnico especializado. [...] os serviços de perícia têm por objetivo elucidar situações, fazer averiguações e assim por diante. (PIZZOL, 2005, p.24-25)

Mioto define perícia social como:

Um processo através do qual um especialista, no caso Assistente Social, realiza o exame de situações sociais com a finalidade de emitir um parecer sobre a mesma. Em outros termos, o parecer nada mais é que a opinião técnica sobre uma determinada situação social emitida por um assistente social ou por uma equipe de Assistentes Sociais. (MIOTO, 2001, p.146)

Esta autora ressalta que a perícia social é solicitada ao Assistente Social por profissionais e/ou autoridades de diferentes áreas, no entanto, é mais freqüentemente utilizada na área jurídica. Pode ser utilizada também como prova em um processo, devido seu caráter técnico.

O Estudo e a Perícia Social são utilizados em parceria. O segundo depende do primeiro para existir.

3.3.8 Estudo social

Este instrumento origina-se a partir da utilização de vários outros instrumentos (visita domiciliar, relatório, diário de campo, entrevista, etc).

Segundo Miotto (2001, p.153), “o estudo social é o instrumento utilizado para conhecer e analisar a situação, vivida por determinados sujeitos ou grupo de sujeitos sociais, sobre a qual fomos chamados a opinar”.

Pizzol (2005, p.30) ressalta que, “o estudo social tem sido, no decorrer da atividade profissional, o documento pelo qual o assistente social tem manifestado o seu trabalho técnico e científico, frente a uma realidade específica”.

O estudo social é o instrumento adequado em vários campos de atuação do profissional.

Pode ser utilizado principalmente quando o Assistente Social não conhece a realidade em que vai atuar, pois possibilita que o profissional se aproprie dos elementos existentes na realidade, conheça o contexto onde está inserido e a rede de serviços e apoio que podem contribuir para a efetivação do seu trabalho. A partir do parecer social, o profissional elabora suas propostas para a intervenção.

Outro espaço onde a utilização deste instrumento é imprescindível é no judiciário, pois precede a perícia social.

Diante do exposto, o Estudo Social, mostra-se um instrumento completo e adequado para diversas situações em vários campos de trabalho. Devido sua importância, considera-se que deveria ser utilizado por todos os Assistentes Sociais em todos os espaços de atuação, garantindo a qualidade da intervenção junto aos usuários.

A exposição realizada até o momento retrata a conjuntura brasileira no que tange à Sociedade da Informação e do Conhecimento, bem como o Assistente Social inserido neste contexto. Apresentou-se as novas demandas que este profissional precisa atender e os inúmeros desafios a serem enfrentados.

Na próxima seção serão apresentadas algumas ferramentas disponíveis na internet que o profissional de Serviço Social pode utilizar para potencializar seus instrumentos técnico-operativos, tendo como finalidade o atendimento efetivo e qualificado das novas demandas.

4 A UTILIZAÇÃO DAS FERRAMENTAS DISPONÍVEIS NA INTERNET NO TRABALHO DO ASSISTENTE SOCIAL.

Conforme já apresentado nas seções anteriores, a Sociedade da Informação e do Conhecimento é uma realidade e se torna necessário aos profissionais das mais diversas áreas de conhecimento e atuação, ao governo e à população estarem preparados para assimilar, interagir, participar e integrá-la no seu cotidiano, caso contrário, poderá aumentar os índices de marginalização e de exclusão, conforme ressalta Archer:

Os Estados foram obrigados a aderir a esta nova tecnologia, pois àqueles que utilizaram o modelo neoliberal nas últimas décadas, coube-lhes o papel de regulamentador das relações da sociedade. Os Estados periféricos foram inseridos digitalmente através dos softwares proprietários, tornando-os mais dependentes em relação aos países centrais. (ARCHER, 2006, p. 3)

Vê-se nessa idéia que o pensamento neoliberal e globalizado assimilou esta ferramenta para regular as relações da sociedade e do Estado, o que facilitou aos países detentores da tecnologia a tendência de tornar os demais, seus dependentes.

A referida autora ressalta ainda que

Vivemos hoje, uma revolução tecnológica onde o homem, o trabalhador/trabalhadora, necessita de capacitação cada vez maior, para poder acompanhar as mudanças no mundo do trabalho advindas desta massificação da tecnologia da informação e comunicação. (ARCHER, 2006 p.5)

Aqui a autora diz claramente que com o advento da tecnologia e as mudanças nos modos de produção, os trabalhadores/trabalhadoras passaram a depender de ferramentas tecnológicas para a realização de seu trabalho, conseqüentemente passou a sujeitar-se e/ou perder espaço para os grupos que detém este “*knowhow*”.

Na visão da supracitada autora:

Estes processos destroem a função do trabalho como integrador da sociedade, pois promove seu desmonte, com a flexibilização do trabalho, criando um grupo de excluídos, os não trabalhadores ou exército de reserva. (ARCHER, 2006 p.4)

Diante desta conjuntura brasileira e mundial, percebe-se a necessidade das diferentes categorias profissionais estarem atentas às inovações tecnológicas e as tornarem instrumentos de sua ação profissional.

Archer (2006 p.5) cita ainda que “os países centrais produzem tecnologia de ponta e exportam o que está ultrapassado para aqueles países periféricos, que consomem esta tecnologia obsoleta, pois são a minoria dos acessos no mundo”.

Esta sociedade apresenta aspectos contraditórios, pois ao mesmo tempo em que a tecnologia se desenvolve, a expectativa e a qualidade de vida aumentam, avoluma-se o fosso entre as classes sociais, pois somente uma pequena parcela privilegiada pode consumir o que é produzido. Desta forma, as expressões da questão social se agravam exponencialmente e exigem respostas adequadas e efetivas para o enfrentamento dos desafios. Neste ínterim, somente conseguirá dar respostas efetivas o profissional que conhecer suficientemente esta realidade e estiver preparado para interagir nela.

Faleiros apresenta a tecnologia como um dos elementos que precisam ser utilizados para a articulação social.

À trabalhadora social cabe conhecer tanto a manipulação da técnica como de seus pressupostos para intervir na dinâmica das relações sociais, como um dos atores, na perspectiva estratégica. Essa intervenção, hoje, não descarta a multimídia como instrumento de informação, de animação e de criação, facilitando, mesmo, a realização de assembléias, reuniões, intercâmbio. O domínio da técnica informática é condição para o exercício da profissão nos quadros burocráticos, nos organismos populares e na esfera privada, e numa dinâmica de fortalecimento dos grupos subalternos. (FALEIROS, 1996, p. 32)

Nessa reflexão de Faleiros vê-se que esta nova dimensão vai ao encontro do que se discute neste trabalho. Para responder efetivamente às demandas atuais, faz-se necessário que o profissional de Serviço Social conheça e saiba utilizar minimamente as ferramentas tecnológicas.

É necessário usar as redes e sua velocidade para dominar a informação, transmiti-la rapidamente, para se articular a contra-hegemonia. Os canais precisam ser encontrados nos meandros da informática, tornando a comunicação fiável, barata e disponível para um grande número de pessoas, de modo que os sujeitos atores se apropriem de sua própria história, de sua própria imagem. Não se trata de anular a expressão local, o rap, o contador de história, mas, ao contrário, de colocar em comum sua expressão, na união de vários produtores e vários auditórios. As conferências televisivas mostram essa possibilidade. (FALEIROS, 1996, p.33)

Cabe salientar que apenas os instrumentos disponíveis na internet não dão conta de responder todas as demandas, é necessário uma articulação entre o que já existe e o novo tornando-o um instrumental coeso e de ação efetiva. É fundamental

neste contexto a presença do profissional competente e preparado, pois este poderá fazer a leitura precisa da realidade como também articulará com eficiência os instrumentos, potencializando e qualificando o trabalho profissional.

Castells discute sobre a transformação do trabalho e do mercado de trabalho na Sociedade da Informação

A observação interessante é que o maior crescimento dos serviços sociais ocorreu durante os exuberantes anos 60, realmente ligando sua expansão mais ao impacto dos movimentos sociais que ao advento do pós-industrialismo. [...] De fato, a expansão do nível de emprego em serviços sociais (exceto no Japão)¹² é mais característica do período de 1950-70 que de 1970-90, no início a sociedade informacional. (CASTELLS, 1999, p.277)

No tocante a esse contexto, cabe refletir quais são os motivos que levam à apatia no oferecimento e contratação de serviços sociais na Sociedade da Informação e do Conhecimento, tendo em vista a crescente demanda por estes serviços. É necessário refletir se o problema é somente dos governos que estão apenas preocupados com o capital financeiro ou os trabalhadores sociais estão despreparados e continuam apresentando velhas propostas para novas demandas.

Cabe aos profissionais formados e em formação refletirem sobre esta questão.

4.1 METODOLOGIA

Para elaboração do presente trabalho utilizou-se como processo metodológico a Pesquisa Bibliográfica, que na visão de Lakatos e Marconi (1996, p.66) tem como finalidade “colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi dito, escrito ou filmado sobre determinado assunto”.

Lima e Mioto afirmam que:

Trabalhar com a pesquisa bibliográfica significa realizar um movimento incansável de apreensão dos objetivos, de observância das etapas, de leitura, de questionamentos e de interlocução crítica com o material bibliográfico, e que isso exige vigilância epistemológica. (LIMA; MIOTO, 2007, p.1),

¹² O Japão manteve um nível muito baixo de emprego em serviços sociais até 1970, provavelmente ligado à maior descentralização da assistência social tanto das empresas como pela família. Então, quando o Japão se tornou uma grande potência industrial e quando as formas mais tradicionais de assistência não puderam ser mantidas, o país dedicou-se a formas de redistribuição social semelhantes às outras economias avançadas, fornecendo serviços e criando empregos no setor de serviços sociais (CASTELLS, 1999, p.277)

Nesse sentido, cabe ressaltar que esta pesquisa faz parte da vida acadêmica, dessa forma, ela não pode ser confundida com a revisão bibliográfica, pois a pesquisa exige compreensão crítica do material estudado e ampliação do conhecimento.

Na consulta em obras de referência, procurou-se contato com trabalhos de natureza teórica capazes de oferecer explicações a respeito da temática proposta, bem como com estudos e pesquisas recentes sobre o assunto, quando se verificou a ínfima produção nessa abordagem.

Nesta seção, foram selecionadas apenas algumas ferramentas disponíveis na internet. Tal recorte se faz necessário para alcançar o objetivo desse estudo qual seja o de identificar e especificar as ferramentas que mais se aproximam das características e funções dos instrumentos técnico-operativos tradicionais do Serviço Social, tendo em vista, a potencialização do trabalho do Assistente Social.

Privilegiaram-se algumas das ferramentas e programas por possibilitarem a utilização de qualquer sistema operacional¹³, configuração ou conexão do usuário, ou seja, que tenham preferencialmente as seguintes características:

- Ser Software livre, segundo a definição criada pela Free Software Foundation é qualquer programa de computador que pode ser usado, copiado, estudado, modificado e redistribuído sem nenhuma restrição.
- Ser compatíveis tanto com a Internet Explorer quanto com o Mozilla Firefox que é um navegador livre e multi-plataforma desenvolvido pela Mozilla Foundation com ajuda de centenas de colaboradores;
- Rodar em conexão discada ou banda larga;
- Corresponder aos objetivos da ferramenta, bem como, ser de fácil utilização.

Nas ferramentas Fórum de Discussão e Comunidade Virtual, especificou-se dois tipos de programas em cada uma. No primeiro, o usuário utiliza a ferramenta on line e no segundo, o programa precisará ser instalado na máquina.

¹³ O sistema operacional é uma camada de software que opera entre o hardware e os programas aplicativos voltados ao usuário final. O sistema operacional é uma estrutura de software ampla, muitas vezes complexa que incorpora aspectos de baixo nível (como *drivers* de dispositivos e gerência de memória física) e de alto nível (como programas utilitários e a própria interface gráfica). (MAZIERO, Carlos A. 2007 p. 2)

As ferramentas *Web Conference* e *Second Life* exigem instalação e configuração específicas da máquina, apresentadas nos apêndices e anexos.

4.2 FERRAMENTAS QUE PODERÃO POTENCIALIZAR O INSTRUMENTAL TÉCNICO-OPERATIVO DO SERVIÇO SOCIAL

A seguir constam as ferramentas escolhidas para a reflexão e proposta deste trabalho. Além da especificação das funcionalidades da ferramenta, serão apresentadas algumas sugestões de utilização no trabalho social, bem como vantagens e limites das mesmas. Vale ressaltar que as limitações não significam necessariamente desvantagens, mas sim necessidades e/ou pressupostos para a utilização da ferramenta, podendo ser considerado como limite para o trabalho do Assistente Social dependendo de sua realidade.

4.2.1 Correio eletrônico ou e-mail

O correio eletrônico é um programa que permite compor, enviar e receber mensagens por meio de sistemas eletrônicos de comunicação. Tornou-se popular devido sua facilidade em transpor as barreiras geográficas, substituindo com grande vantagem a carta convencional. Para a utilização desta ferramenta basta que o usuário tenha acesso a um computador com conexão de internet e uma conta de e-mail, que são disponibilizadas gratuitamente por diversos provedores, cabendo ao usuário apenas a criação de sua própria conta. (apêndice A, tutorial disponível em meio digital - CD.).

Esta ferramenta possibilita estabelecer uma comunicação assíncrona, ou seja, em tempo real, com qualquer outra pessoa que também possua um endereço eletrônico.

Nas palavras de Faleiros:

A comunicação, portanto, é uma *rede de relação e um intercâmbio de mensagens*. Não se pode separar este intercâmbio de mensagens da rede de relações. Ela é uma prática de produção de informação, de intercâmbio, que se situa na rede de relações. A estrutura relacional da comunicação depende não só dos signos, mas de poder, pois os signos e o poder levam a considerar o saber como vinculado a forças, a relações de poder. (FALEIROS, p. 108)

O trabalho do Assistente Social é permeado e possibilitado pela comunicação, é por intermédio dela que este profissional conhece a realidade e propõe ações para

a transformação das situações apresentadas, bem como estabelece redes de relações, fundamental para o trabalho efetivo.

Todas as atividades deste profissional envolvem a comunicação e o correio eletrônico é uma ferramenta atual que potencializa esta prática.

Daugirdas (1997) em texto escrito para a Conferência do Curso de Computação da ASN '97, denominado "Correio Eletrônico para Nefrologistas", destaca as seguintes vantagens para a utilização do e-mail:

- Rápido e barato;
- Meio ideal para contato com pessoas as quais são difíceis de conseguir falar ao telefone;
- Composição e revisão da mensagem antes de enviá-la;
- Ideal para comunicações internacionais (despesa, problemas em encontrar os colegas, diferenças de fuso horário);
- Conveniência e privacidade;
- Conferir seu correio eletrônico de qualquer computador no mundo; por exemplo, enquanto está viajando, de um quarto de hotel, do carro, entre outras situações similares;
- Inclusão de tudo ou parte das mensagens recebidas, ou a mensagem que você está respondendo inclusive responder ponto por ponto às perguntas;
- Disponibilização de envio da mesma mensagem a um grupo pré-definido de pessoas;
- Possibilidade de inclusão de arquivos, documentos, imagens, dados;
- As mensagens podem ser arquivadas em um banco de dados e permite buscar por meio do remetente, data, assunto, e podem ser armazenadas em caixas postais individuais;
- Transferência de outras aplicações diretamente no documento a ser enviado (por exemplo, um artigo de revisão encontrado em um "site" da *Web*);

O e-mail além de utilizado para fins de comunicação foi incorporado como ferramenta de trabalho nas empresas. As características que favorecem a utilização para estes fins são: facilidade de comunicação, diminuição de custos, agilidade no

processo, bem como documentação de acordos, decisões, repasse de tarefas, entre outros.

Sugestões de utilização desta ferramenta no trabalho do Assistente Social

- Envio de convites de eventos para toda a rede de contatos;
- Troca de informações e/ou comunicados;
- Agilidade no encaminhamento de usuários para a rede de apoio;
- Envio de relatórios, solicitações e outros materiais de interesse do destinatário;
- Pode ser utilizado como agenda de compromissos e como arquivo on line, favorecendo a economia de papel e preservação do meio ambiente, entre outras.

Vantagens desta ferramenta

- Praticidade, fácil utilização;
- Economia de tempo e financeira;
- Documentação do envio das informações, podendo ser utilizado como um protocolo;
- Alguns aparelhos de celular estão aptos a receber avisos de novas mensagens do e-mail ou mesmo redirecioná-las para o celular, favorecendo a rapidez no recebimento e visualização das mensagens;
- Garantia de entrega do e-mail, pois caso o endereço esteja incorreto ou ocorra alguma outra falha de sistema, o servidor emite uma mensagem de erro ao remetente;
- Alguns servidores têm a opção “confirmação de e-mail”, permitindo que o remetente receba uma resposta automática quando o destinatário visualizar o conteúdo do e-mail, garantindo assim que a mensagem foi entregue e aberta.

Limites desta ferramenta

- Em casos urgentes não é conveniente utilizá-la, pois o destinatário pode não acessar a internet, tendo em vista que o e-mail é uma ferramenta assíncrona, salvo em situações que o destinatário tenha a opção de receber mensagens no celular. No entanto, mesmo desta forma, nem sempre o remetente tem ciência que o destinatário possui esta opção, bem como o aparelho pode estar desligado ou fora de área, ou outras situações adversas;
- Se o destinatário tem instalado em sua máquina ou o servidor de e-mail possuir um sistema de bloqueio de *spams*¹⁴, a mensagem pode ser classificada como tal e redirecionada automaticamente para a lixeira, principalmente quando enviada para várias pessoas ao mesmo tempo, quando contém imagens, anexos, entre outros, impedindo desta forma o recebimento da mensagem por parte do destinatário.
- A internet nem sempre é estável, podendo haver dificuldades na entrega do correio eletrônico, além da descrita acima;
- A necessidade de cuidado com a senha do e-mail, sendo aconselhado trocá-la periodicamente, para evitar a invasão de privacidade, entre outras.

4.2.2 Internet Relay Chat (IRC)

O *chat* é uma ferramenta que permite a comunicação síncrona, em tempo real, entre os participantes. Também conhecida como “bate papo”, esta ferramenta é umas das mais populares disponibilizadas na internet, tendo em vista a grande utilização pelos usuários.

Alguns provedores dispõem gratuitamente um programa específico para este fim. Para utilizá-lo, é necessário que o usuário tenha acesso a um computador com conexão de internet, que poderá ser discada ou banda larga e ter o programa instalado na máquina. (apêndice B, tutorial disponível em meio digital - CD)

Carvalho (2005) destaca que a comunicação pode ocorrer coletivamente, quando todos os integrantes enviam e recebem mensagens entre si, ou privada, que

¹⁴ *Spam* é uma mensagem eletrônica não-solicitada enviada em massa.(Wikipedia,2007)

ocorre quando um usuário escolhe um integrante específico para comunicar-se exclusivamente com este, sem que os outros participem da conversa. Existe também a possibilidade de manter conversas paralelas com diferentes usuários, possibilitando o atendimento individualizado.

Nesta ferramenta novamente o aspecto comunicação é elemento importante, no entanto, cabe ressaltar a participação como aspecto fundamental para a construção coletiva do conhecimento e da tomada de decisão.

A participação conforme apresentado na seção anterior, segundo Bandeira (1999, p.31), é elemento chave para a “articulação entre os atores sociais, fortalecendo a coesão da comunidade, e para melhorar a qualidade das decisões, tornando mais fácil alcançar objetivos de interesse comum”. Desta forma, o sujeito torna-se autor de sua própria história e da história de seu país.

O Assistente Social tem como compromisso ético e político promover a participação do sujeito. Para isso, utiliza-se de vários instrumentos técnico-operativos clássicos, entre eles, a reunião, já especificada na seção anterior.

Na compreensão de Santos:

A comunicação no ciberespaço começa a partir da identificação com o que o outro escreve, com suas idéias, não tendo como referências questões de aparência física, gênero, raça, sexualidade, enfim, características que comumente condicionam a socialibilidade em ambientes presenciais. [...] Interfaces como os chats permitem que as distâncias geográficas, simbólicas e existenciais possam ser (re) significadas, permitindo a troca de saberes, desejos, dúvidas a qualquer espaço/tempo. (SANTOS, 2003, p.227)

A acadêmica, autora deste trabalho considera pertinente o aspecto ressaltado por Santos, tendo em vista que as pessoas, baseadas em suas experiências pessoais, valores e cultura, facilmente atribuem rótulos e características a outrem a partir da aparência física. Ao Assistente Social é exigida especial atenção com relação a este aspecto, tanto que se constitui como princípio ético:

Empenho na eliminação de todas as formas de preconceito, incentivando o respeito à diversidade, à participação de grupos socialmente discriminados e à discussão das diferenças [...] Exercício da profissão sem ser discriminado, nem discriminar, por questões de inserção de classe social, gênero, etnia, religião, nacionalidade, opção sexual, idade e condição física. (CODIGO DE ÉTICA PROFISSIONAL, 1993)

Em relação a tal aspecto, ressalta-se que indiferente do meio utilizado pelo Assistente Social para a comunicação e atendimento ao usuário, cabe ao profissional garantir a participação e possibilitar ao mesmo desfrutar dos direitos e exercício da cidadania, independente de qualquer condição conforme citada acima.

Sugestões de utilização desta ferramenta no trabalho do Assistente Social:

- Em substituição a uma reunião presencial, quando o assunto a ser tratado já é de conhecimento dos participantes ou para resolução de questões práticas, quando não necessitam de debates longos, como por exemplo, a organização de um evento. Num primeiro momento, existe a reunião presencial quando cada membro da equipe fica incumbido de uma tarefa. Ao invés de agendar uma reunião presencial, no qual será gasto tempo com deslocamento, preparação do ambiente, de *coffee break*, entre outros, agenda-se um *chat* com todos os participantes para apresentarem o andamento dos preparativos e fazerem os outros encaminhamentos. Neste caso, assim como numa reunião presencial, é necessário ter alguém que coordene o trabalho.
- A comunicação interna, com clientes e parceiros de uma Instituição ou empresa, ao invés da utilização do telefone e até mesmo o e-mail, usa-se o *chat* para troca de arquivos, recados e informações rápidas. Este método é adotado por diversas empresas privadas.

Vantagens desta ferramenta:

- Discussão interativa, dinâmica, interdisciplinar e multidisciplinar podendo ser realizada sem o deslocamento das pessoas a um local definido.
- Facilita a comunicação, pois quando uma pessoa é mais introvertida, a “não exposição” ao público pode possibilitar a participação desta na discussão.

- Possibilita a gravação do histórico da discussão, facilitando os registros e documentação das decisões.
- A conversa tende a tornar-se mais objetiva, tendo em vista que as pessoas não se encontram pessoalmente.
- Pode haver “conversas paralelas” ou atendimentos individualizados, quando duas pessoas falam reservadamente. Essa possibilidade pode caracterizar-se como vantagem ou limite, dependendo da utilização da mesma.
- Diminuem os custos financeiros de deslocamento, material, *coffee break*, entre outros.
- Podem-se compartilhar materiais, arquivos, fotos, entre os participantes do *chat*, diminuindo o gasto de papel para impressão favorecendo a preservação da natureza, e aumento do espaço físico tendo em vista que o material poderá ser utilizado e mantido em meio digital.
- Pode ser realizada por duas pessoas ou mais, favorecendo a troca de experiências, contatos profissionais, conhecimento, entre outras.
- Em alguns casos pode substituir o telefone, garantindo a redução significativa de custos financeiros.
- Ferramenta gratuita.
- Nos programas mais atuais pode ser utilizado a *webcam*¹⁵ e o microfone, possibilitando ao usuário a visualização do interlocutor e a comunicação por voz ao invés da escrita.

Limites desta ferramenta:

- A necessidade de todos os participantes estarem conectados num mesmo horário, o que acaba eliminando uma das principais vantagens do uso da internet que é a flexibilidade do tempo.

¹⁵ Webcam é uma câmera de vídeo de baixo custo que capta imagens, transferindo-as de modo quase instantâneo para o computador, podendo ser empregado em uma grande gama de aplicativos tais como videoconferência, editores de vídeo, editores de imagem, monitoramento de ambientes, entre outros.

- Devido à digitação pode haver mais morosidade do que um telefonema, principalmente quando a pessoa não tem muita habilidade em digitar ou escrever o que pensa.
- Nos programas que possibilitam a utilização de *webcam* e microfone é necessário que todos os usuários tenham os mesmos recursos.

4.2.3 Fórum de discussão

Parafraseando Silva (2003), fórum de discussão é uma ferramenta tecnológica que permite o registro e interação dos sujeitos, na qual as mensagens podem ser comentadas por todos os participantes. Com esta ferramenta é possível construir reflexões, dirimir dúvida, buscar soluções, trocar idéias, aprender e ensinar, enfim, permite a livre expressão sobre o tema em pauta.

De acordo com Lêvy (1998, p.96) “por intermédio de mundos virtuais, podemos não só trocar informações, mas verdadeiramente pensar juntos, pôr em comum nossas memórias e projetos para produzir um cérebro cooperativo”.

Uma das características do fórum é justamente possibilitar a produção coletiva de conhecimento, no qual um participante propõe um tema e os outros respondem ou escrevem suas opiniões sobre o mesmo. Desta forma, com a resposta de um participante, o outro vai amadurecendo seu pensamento, desenvolvendo seu poder de argumentação, dando visibilidade à sua opinião, enfim, participando ativamente do processo.

A diferença entre o *chat* e o fórum é que o primeiro é geralmente utilizado para questões mais rápidas, comunicados, informações e o segundo é para discussões mais aprofundadas de temas e aquisição de conhecimento.

No Serviço Social, a construção de espaços participativos é elemento marcante, tanto para os usuários quanto para os próprios profissionais.

No entender de Iamamoto:

Pensar a profissão é também pensá-la como fruto de *sujeitos que a constroem e a vivenciam*. Sujeitos que acumulam saberes, efetuam sistematizações de sua “prática” e atribuem na criação de uma cultura profissional, historicamente circunscrita. Logo, analisar a profissão supõe abordar, simultaneamente, os *modos de atuar e de pensar* que foram por seus agentes incorporados, atribuindo visibilidade às bases teóricas assumidas pelo Serviço Social na leitura da sociedade e na construção de respostas à questão social. (IAMAMOTO, 2004, p.58)

A profissão de Serviço Social é construída e reconstruída pelos Assistentes Sociais, sujeitos ativos, dinâmicos, que renovam seus conhecimentos, trocam experiências, reformulam suas ideologias, ou seja, sujeitos que estão em constante transformação. Essa dinamização é possível por meio dos contatos pessoais e profissionais, das redes, pela busca constante por conhecimento, encontros, conferências, reuniões, fóruns, estudos, cursos, palestras, e uma infinidade de outras situações e eventos. No entanto, quando não é possível a participação presencial por qualquer motivo, o profissional pode utilizar-se do fórum de discussão *on line* para suprir suas necessidades de aperfeiçoamento. Cabe ressaltar que o Fórum de Discussão *on line* é um complemento e não a substituição por completo das situações apresentadas acima.

Como exemplo de ferramenta disponível *on line* pode ser citado o Fórum Mania, cujo site é www.forummania.com.br (Apêndice C, tutorial disponível em meio digital - CD). Neste ambiente, o usuário poderá propor temas, fazer perguntas, dar respostas, localizar questões já respondidas, escolher categorias para participação, visitar os históricos de perguntas e pesquisar informações.

Se o usuário não quiser participar de um fórum já existente, como o exemplo acima, pode criar seu próprio fórum, com características e participantes próprios, para isso, basta utilizar-se do programa *phpBB 2.0.22*. (Anexo A, tutorial disponível em meio digital - CD).

O phpBB é desenvolvido em linguagem PHP¹⁶, é originalmente um sistema de fóruns, tipo de site no qual qualquer usuário, conforme permitido pode criar tópicos de discussões sobre determinado assunto, onde ele e outros usuários podem discutir sobre o mesmo.

¹⁶ A linguagem PHP é uma combinação de linguagem de programação e servidor de aplicações. **Principais características do PHP:** **Código Aberto:** Todo o código fonte do PHP está disponível; **Custo Zero:** é gratuito. Basta ir ao site oficial e fazer o download; **Multiplataforma:** Pode rodar sobre o Unix, Linux, Windows, entre outros; **Eficiência:** Consome poucos recursos do servidor, permitindo que programas complexos sejam desenvolvidos, sem que isto implique em grande demora na sua execução; **Acesso a Bancos de Dados:** Podemos acessar diretamente os principais bancos de dados utilizados atualmente; **Processamento de Imagens:** Pode criar imagens dinamicamente e enviá-las ao browser do usuário.

Sugestões de utilização desta ferramenta no trabalho do Assistente Social:

- Discutir temas relevantes para sua área de atuação ou da profissão. Esta discussão poderá ser feita entre profissionais de Serviço Social, interdisciplinares ou multidisciplinares e com os usuários, dependendo do objetivo do profissional.
- A formação profissional, devido à constante troca de informações, opiniões, sugestões, materiais, entre outros.
- Trocar experiências, realidades, fatos, vivências com outras pessoas que compartilham experiências semelhantes em espaços geográficos distintos ou vice-versa;
- Discutir com os usuários a ação profissional e o trabalho a ser realizado, possibilitando maior participação do sujeito, ouvindo o que ele tem a dizer, coletando sugestões e críticas a fim de melhorar o serviço prestado.
- Num trabalho com um grupo de mães, o Assistente Social pode criar um fórum para este grupo, com um nome, escolhido pelas próprias participantes, criarem uma interface que represente o grupo. Se os encontros presenciais ocorrem quinzenalmente, as mulheres podem ter contato durante o período de recesso, através do fórum. O tema pode ser fruto de uma discussão da reunião presencial, de uma notícia, de um acontecimento na comunidade, da educação dos filhos, enfim, o importante é que seja algo que tenha relação com a vida das pessoas que participam do fórum. Pode ser proposto pelo Assistente Social ou por uma participante.
- A utilização desta ferramenta no trabalho do Assistente Social pode contribuir para a inclusão digital, pois as pessoas que não têm contato com as novas tecnologias podem vir a ter e principalmente a difusão dos programas do governo nesta área. Pois não é necessário que o usuário tenha o equipamento em casa, ele pode utilizar os telecentros, ou o centro comunitário, ou a casa do vizinho, possibilitando que a comunidade esteja mais unida e crescendo junto.

Vantagens desta ferramenta:

- Comunicação de forma assíncrona, ou seja, as mensagens são armazenadas em um servidor e cada usuário apresenta sua opinião no momento que estiver *on line*, não sendo necessário que todos os participantes estejam conectados ao mesmo tempo.
- Envio de informações para o site de forma simples como enviar um e-mail.
- As informações podem ser acessadas por qualquer pessoa ou apenas por usuários previamente registrados, além de permitir a distinção de usuários, criando-se grupos conforme desejado, por exemplo: ações profissionais de várias entidades ou multidisciplinares, grupo de mães, grupo de prevenção ao uso de drogas, entre outros.
- O sistema permite a divisão em várias sessões, tudo configurável de forma simples, com a finalidade de organizar a discussão.
- O sistema permite definir as cores e tudo mais relacionado ao visual do site, além de diversas fontes de imagens, visuais prontos, *templates*, com a finalidade de personalizar o ambiente virtual.

Limites desta ferramenta:

- A necessidade de um conhecimento básico de informática e navegação na internet, situação não muito comum entre os usuários dos serviços sociais.
- Precisa dispor de uma máquina, não necessariamente própria, podendo utilizar aquelas que o governo dispõe nos telecentros, no entanto, nem todas as cidades ou bairros possuem instalações de telecentros.
- Desenvolver uma cultura de uso da internet, que não é trabalho fácil, exigindo do profissional contato com outros profissionais que possam contribuir com o ensino prático da ferramenta, bem como a apresentação da importância deste meio de comunicação para a vida do cidadão.

4.2.4 Comunidade Virtual de Prática.

No entendimento de Mengalli (2004, p. 1),

O conceito de Comunidade de Prática (CoP) foi “cunhado” pelo teórico organizacional Etienne Wenger como comunidades que reuniam pessoas unidas informalmente – com responsabilidades no processo – por interesses comuns no aprendizado e principalmente na aplicação prática do aprendido.[...] Wenger afixa que uma Comunidade de Prática (CoP) não é tão somente um agregado de pessoas definidas por algumas características, são pessoas que aprendem, constroem e “fazem” a gestão do conhecimento (Wenger, 1998).

As comunidades virtuais de prática congregam pessoas com interesses comuns para a troca de experiências, informações, construção do conhecimento no ambiente virtual.

Um dos principais fatores que potencializam a criação de comunidades virtuais é a dispersão geográfica dos membros. O uso das Tecnologias de Informação e Comunicação minimizam as dificuldades relacionadas a tempo e espaço, promovendo o compartilhamento de informações e a criação de conhecimento coletivo.

Entre as comunidades mais conhecidas, pode-se destacar o orkut, que é uma rede social *on line*, criada com o objetivo de ajudar seus membros a criar novas amizades e manter relacionamentos. (Apêndice D, tutorial disponível em meio digital - CD).

Outro programa bastante utilizado é o *Moodle*, que é um sistema de administração de curso, mais utilizado por pedagogos na criação de comunidades de aprendizagem on-line, que podem ser utilizados por outros profissionais, principalmente os Assistentes Sociais, para a construção do conhecimento com os usuários ou com outros profissionais. (Anexo B, tutorial disponível em meio digital - CD.).

Sob o ponto de vista de Castells (1999), a expansão da internet resultou em intensas transformações sociais, entre elas a comunicação.

Na década de 90, o debate girou em torno das dimensões sociais causadas pelo advento da internet. A grande questão era:

A internet favorece a criação de novas comunidades, comunidades virtuais, ou, pelo contrário, está induzindo ao isolamento pessoal, cortando os laços das pessoas com a sociedade e, por fim, com o mundo “real”?
(CASTELLS, 1999, p.440)

Percebe-se que esta dúvida ainda não foi dirimida, pois a grande preocupação dos profissionais da área social é justamente a desumanização do atendimento, ao incorporar-se as novas tecnologias na ação profissional. Cabe ressaltar que esta preocupação é relevante, pois o contato pessoal é fundamental em várias situações. No entanto, a utilização de novas tecnologias também faz-se necessário para facilitar e em algumas situações qualificar o trabalho.

Face a isto, cabe ao profissional fazer a leitura precisa da realidade e discernir onde e em que momentos as novas tecnologias poderão contribuir com a ação profissional.

Castells sustenta que:

As “comunidades virtuais” não precisam opor-se às “comunidades físicas”: são formas diferentes de comunidades, com leis e dinâmicas específicas, que interagem com outras formas de comunidade.[...] As comunidades substituem as redes sociais, com as comunidades locais sendo uma das muitas opções possíveis para a criação e a manutenção de redes sociais, e a Internet oferece mais uma dessas alternativas. (CASTELLS, 1999, p.444)

Essa reflexão do autor supracitado vem ratificar o que pensa a acadêmica, autora deste trabalho: a comunidade virtual não vem para substituir a comunidade real, os contatos pessoais, a cultura e comunidade local, mas sim, torna-se uma outra possibilidade não menos importante de comunicação, interação e relações sociais.

É válido salientar que, as comunidades virtuais podem contribuir com a criação e fortalecimento das redes de apoio, tão importantes no trabalho social.

Na compreensão de Ribeiro:

As redes de apoio social são definidas por Sluzki (apud TEIXEIRA; LEÃO, 2002) como a soma de todas as relações que um indivíduo percebe como significativas ou que define como diferenciadas da massa anônima da sociedade. Essa rede corresponde ao nicho interpessoal da pessoa e contribui substancialmente para seu próprio reconhecimento como indivíduo e para a sua auto-imagem. Nessa rede estão incluídas todas as relações do indivíduo, divididas em família, amizades, relações de trabalho ou escolares e relações comunitárias. (RIBEIRO, 2007, p.5)

A partir do contato dos usuários dentro da comunidade virtual, podem surgir redes de apoio, tendo em vista que a comunidade virtual geralmente se forma pela coesão de interesses entre os usuários.

A diferença básica entre o fórum e a comunidade virtual é que no primeiro, o objetivo principal é a discussão de temas específicos, geralmente propostos por um

usuário ou moderador. Quanto à comunidade, esta é criada por pessoas com objetivos, características e interesses em comum, ou seja, os usuários são atraídos não somente para a discussão de um tema específico, mas para a vivência, troca de experiências, tendo em vista a aplicação do aprendizado na sua ação real. Cabe ressaltar que em toda comunidade tem um fórum, mas o fórum pode ocorrer independente da existência de uma comunidade.

Sugestões de utilização desta ferramenta no trabalho do Assistente Social:

O Assistente Social poderá utilizar a comunidade virtual em diversas situações na sua ação profissional. Entre elas, pode-se destacar:

- A expansão de seus contatos pessoais e profissionais, criando redes de apoio.
- Discussão de temas relevantes para sua área de atuação ou da profissão.
- Possibilita a constante atualização na formação profissional, troca de conhecimentos, materiais, experiências, pesquisas, entre outras. Além da ajuda mútua em diversas situações.
- Como exemplo prático, pode ser criada uma comunidade virtual e possibilitar o fortalecimento das relações na comunidade real, ou seja, pode ser feito um mural *on line* onde se coloquem as notícias do dia, semana, mês, os aniversários, os avisos pertinentes à comunidade, enfim, as possibilidades são inúmeras, cabe ao profissional ser “criativo e propositivo”.

Vantagens desta ferramenta:

- Acesso ilimitado
- Ferramenta Gratuita
- Com relação ao orkut, grande participação do público.

- Registros expostos para o público, inibindo colocações desrespeitosas, preconceituosas, entre outras.
- Possibilidade de moderação, ou seja, o moderador decide quem pode ou não participar da comunidade, podendo selecionar os participantes a partir de um perfil.

Limites desta ferramenta:

- No caso do orkut, por ser pública pode inibir a participação.
- Nos dois exemplos de comunidade, orkut e moodle, é impossível criar um ambiente personalizado, ou seja, com cores, fontes de letras, imagens, entre outros elementos à critério do usuário.
- A comunidade deve ser constantemente freqüentada por seus participantes, tendo em vista a atualização das informações e manutenção dos contatos, caso contrário, a comunidade enfraquece e “morre”.

4.2.5 Web Conference

Concebida por Carneiro (1999) a teleconferência acontece como uma discussão entre duas pessoas ou mais na qual os participantes estão em locais geográficos diferentes, mas podem ouvir e ver uns aos outros como se fosse uma reunião presencial.

A *web conference* tem a mesma finalidade, no entanto, alia outros fatores, como o uso das ferramentas e das possibilidades da internet. Esta ferramenta permite: a apresentação de slides em *power point* na tela do computador; a inserção de textos e marcações sem alteração do conteúdo original do *slide*, igual a um quadro branco; a troca de mensagens entre os participantes e o apresentador, inclusive de forma reservada onde qualquer pessoa pode conversar com a outra sem que os demais participantes vejam o conteúdo da conversa; transmissão de áudio em tempo real; visualização dos participantes através da *webcam*.

O instrumento técnico-operativo *reunião*, já especificado na seção anterior, é uma das ferramentas que podem ser potencializadas pela ferramenta web

conference, além de outras atividades como: conferências comunitárias, encontros de formação, palestras, cursos, entre outros.

Um exemplo de programa gratuito a ser utilizado para este fim é a *NetMeeting* que é um *software* de conferências entre usuários de Intranets ou da *Web*, incluindo conferências com recursos de mídia em tempo real, *chat*, conferências por vídeo, reuniões *on-line*, espaços colaborativos de trabalho, apresentações no *PowerPoint* e outros programas para comunidades virtuais. (Anexo C, tutorial disponível em meio digital - CD).

Sugestões de utilização desta ferramenta no trabalho do Assistente Social:

- Possibilita a formação profissional por meio da participação de Assistentes Sociais em congressos, reuniões, conferências, entre outros, mesmo aqueles que trabalham em Instituições que não dispõem de recursos financeiros para participação.
- Reunião ou assessoria de especialista sem a presença física da pessoa, garantindo a diminuição de custo financeiro.
- Maior número de conferências é possível, tendo em vista que os gastos financeiros são reduzidos.
- Construção de um espaço democrático, pois a ferramenta possibilita a interação de todos os participantes, com dúvidas e intervenções.
- O Assistente Social não tem condições de deixar a Instituição que trabalha para participar de um evento, seja na própria cidade de atuação ou em outra, se o evento utilizar este recurso poderá democratizar a participação das pessoas, pois atingirá os profissionais e pessoas que não tem condições de deslocamento, seja por questões financeiras, falta de colegas de trabalho que possam substituir, ou qualquer outra situação.
- Outro exemplo seria num grupo de Adolescentes grávidas, no qual, marcou-se em determinado sábado o encontro com a “Fulana de Tal”, especialista em Gravidez na Adolescência, que mora em São Paulo, sendo que o grupo se reúne em Florianópolis. O encontro estava confirmando, mas infelizmente ocorre uma emergência com a “Fulana

de Tal” que não pode mais deslocar-se pessoalmente até Florianópolis, necessitando desmarcar o compromisso. Como já é sexta-feira à noite e não é possível avisar as adolescentes que será cancelado o evento, é feito um acordo com a especialista no assunto que ministrará a palestra pela *Web Conference*. Garantindo a realização do evento, a economia financeira com as passagens aéreas e hospedagem.

Vantagens desta ferramenta:

- Dinâmica, possibilita a interação quase como presencial;
- Várias ferramentas disponíveis;
- Economia de tempo e financeira;
- Democratização de espaços e de conhecimento;
- Maior participação em eventos, entre outras.

Limites desta ferramenta:

- Necessita de configurações diferenciadas do computador, como por exemplo, *webcam* e microfone, bem como, maior potência na conexão da internet.
- Apesar de fácil manuseio, a instalação do programa exige conhecimento mais avançado em computação.

4.2.6 Second Life (SL)

Nas palavras de Valente e Mattar:

O Second Life pode receber várias denominações: realidade virtual, mundo cibernético ou ambiente virtual, dentre outras. Isso representa um conjunto de tecnologias que, quando combinadas, fornecem uma interface para um mundo tridimensional gerado por computador, de tal forma que o usuário acredita estar realmente nesse mundo, e intuitivamente passa a interagir com esse ambiente imersivo e dinâmico. (VALENTE; MATTAR, 2007, p. 155)

Segundo informações do site Second Life Brasil, o este jogo surgiu em 2003, baseado no jogo *The Sims*¹⁷ e foi idealizado pela empresa norte americana Linden Lab. O Second Life mistura várias ferramentas de interação digital em um ambiente virtual e tridimensional que simula em alguns aspectos a vida real e social do ser humano.

O usuário é representado por um *avatar*, ou seja, a personificação do usuário no mundo virtual, por meio de um boneco. Totalmente modificável através da modelagem em 3 dimensões (3D), permitindo que o mesmo seja criado, modelado ou remodelado com aspectos físicos muito próximos aos do usuário real ou qualquer outro padrão de beleza que lhe satisfaça. As modificações são inúmeras e cada parte do corpo possui diversas características para serem modificadas. Um exemplo conhecido de *avatar* é a “Eva Bite” do programa Fantástico, da Rede Globo de televisão. Ainda segundo os referidos autores:

Duas grandes idéias que sustentam economicamente o Second Life são o conceito de propriedade intelectual e o da moeda virtual. Ou seja, pode-se criar qualquer coisa nesse mundo e ganhar dinheiro, pois existe uma conversão direta entre o linden dólar (o dinheiro desse ambiente) e o dólar real. [...] Hoje, essa moeda tem tal importância que a própria ONU já recomendou que os países insiram o dinheiro virtual na relação de suas cotações internacionais de moedas. (VALENTE; MATTAR, 2007, p. 158)

Face a isto, percebe-se a relevância que este jogo tem, não somente para a economia, mas para a vida das pessoas. Sem dúvidas faz-se necessário conhecer mais sobre este mundo para preparar-se para as conseqüências do mesmo na vida real. (Anexo D, tutorial disponível em meio digital - CD).

Sugestões de utilização desta ferramenta no trabalho do Assistente Social:

Valente e Mattar (2007) sugerem a utilização do Second Life para as ciências sociais e psicologia como um laboratório onde os avatares poderão participar de pesquisas, para testar diferentes métodos. As aparências dos avatares podem suscitar discussões e pesquisa sobre a imagem do corpo, projeção do *self*, identidade pessoal. O espaço virtual pode ser um cenário para o estudo do comportamento humano, estudos da Moda, representação da morte em ambientes

¹⁷ Nesse jogo, os cidadãos da cidade SimCity (outro jogo que permite simular cidades) tinham que passar o dia se alimentando, divertindo-se, trabalhando e relacionando-se com outros, enfim, tendo uma vida muito semelhante à real.

virtuais, os preconceitos, religião, as questões de gênero, classes sociais, relacionamentos amorosos, traição virtual, enfim, o estudo do mundo real através do *Second Life*.

No entanto, além destas questões, a acadêmica autora deste trabalho, acredita que este jogo tenha características mais marcantes para a vida social e os profissionais que trabalham na área social têm vários desafios, e um deles é estar à frente do tempo e antever o futuro, para garantir sua manutenção no mercado de trabalho.

As maiorias das grandes empresas estão estabelecidas no *Second Life*, isso significa que num futuro próximo, a exigência para o preenchimento de uma vaga de emprego seja residir também no *Second Life*. Isso significa que as pessoas que não conheçam o jogo estão automaticamente eliminadas e engrossando as listas de desempregados. Cabe lembrar que o Assistente Social é um trabalhador assalariado, ou seja, também está sujeito a integrar esta lista. Este é apenas um exemplo do que pode ocorrer e é necessário estar atento.

Vantagens desta ferramenta:

- Interativa e personalizável.
- Conhecimento de Ambientes de empresas, participação em cursos, palestras, entre outros, de forma gratuita.

Limites desta ferramenta:

- Necessita de configurações diferenciadas do computador, como por exemplo, placa de vídeo, placa de áudio, maior potência na conexão da internet, entre outros.
- O usuário tem que ter amplos conhecimentos em navegação na internet.
- A instabilidade da rede pode prejudicar a navegação.
- Alguns artigos indicam que o *Second Life* já perdeu o “encanto” devido principalmente à falta de residentes ativos. (Apêndice E).

A seguir será apresentado um quadro síntese com as principais vantagens e limites das ferramentas disponíveis na internet especificadas anteriormente.

Quadro 6 – Síntese das vantagens e limites das ferramentas especificadas neste trabalho.

Ferramentas	Vantagens	Limites
E-mail	- Economia financeira e de tempo; - Fácil utilização	Em caso de urgência no recebimento da mensagem não é aconselhável utilizar, devido o caráter assíncrono da ferramenta.
Chat	A discussão interativa, dinâmica, interdisciplinar e multidisciplinar podendo ser realizada sem o deslocamento das pessoas a um local definido.	Ferramenta síncrona, ou seja, todos os usuários devem estar conectados ao mesmo tempo.
Fórum de Discussão	Comunicação de forma assíncrona, ou seja, as mensagens são armazenadas em um servidor e cada usuário apresenta sua opinião no momento que estiver <i>on line</i> , não sendo necessário que todos os participantes estejam conectados ao mesmo tempo.	Conhecimentos básicos de internet e cultura de uso.
Comunidade Virtual	Troca de conhecimentos com pessoas de áreas afins.	Necessidade de constante participação e atualização da comunidade.
Web Conference	Democratização de espaços e de conhecimento.	Necessita de configurações diferenciadas do computador, como por exemplo, webcam, microfone e maior potência na conexão da internet.
Second Life	Democratização de espaços e de conhecimento.	Necessita de configurações diferenciadas do computador, como por exemplo, placa de vídeo, placa de áudio, microfone e maior potência na conexão da internet.

Fonte: Elaborado por Camila Zanella Lückmann.

A partir desta síntese, percebe-se que as ferramentas que poderão ser mais utilizadas no dia a dia do Assistente Social são: o e-mail, o chat e o fórum de discussão, levando em consideração a popularização destas ferramentas, facilidade de utilização e pouca exigência de configurações da máquina.

Estas são apenas algumas ferramentas disponíveis na grande rede, das quais, muitas estão sendo desenvolvidas e outras popularizadas. Todas estas possibilidades disponibilizadas na internet precisam ser democratizadas para que sejam instrumentos efetivos de participação, construção da cidadania, inclusão social e autonomia visando a qualidade de vida da população.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do objetivo proposto desse estudo, o resgate histórico da criação e difusão do computador e da internet foram importantes para o entendimento da influência que estes instrumentos têm no cotidiano da sociedade e principalmente nas transformações do modo de produção.

A ênfase dada ao papel do Serviço Social e seus desafios diante da Sociedade da Informação e do Conhecimento, bem como o compromisso ético-político do profissional frente aos usuários, igualmente são importantes para justificar a necessidade da potencialização do aporte técnico-operativo.

Neste contexto, a contribuição de Netto (1999) e Iamamoto (2004), teóricos do Serviço Social, ratificaram a importância do profissional tornar-se criativo e propositivo, buscando estar à frente do seu tempo para responder com efetividade às demandas.

Não apenas os instrumentos técnico-operativos, mas especialmente a instrumentalidade abordada por Guerra (2000, p.30-31) constitui-se em elemento fundamental para a ação profissional do Assistente Social, pois, é na instrumentalidade que os componentes críticos e progressistas da cultura profissional são escolhidos, identificados, construídos e reconstruídos.

Com o destaque aos instrumentos técnico-operativos do Serviço Social, procurou-se demonstrar a importância deste aporte e a necessidade de repensá-lo e atualizá-lo constantemente. Ressalta-se que as obras de referência, em sua maior parte, são antigas e desatualizadas em relação aos termos, reforçando assim a importância deste trabalho, pois trouxe à tona e com uma visão contemporânea um aspecto basal do Assistente Social, que são os instrumentos de seu trabalho.

Apresentaram-se algumas ferramentas disponíveis na internet, buscando estabelecer a relação existente entre o instrumento clássico e as possibilidades de potencialização dos mesmos a partir das especificidades de cada uma delas. Ressaltaram-se algumas vantagens e limites de cada ferramenta, constatando-se que as mais vantajosas para o trabalho cotidiano do Serviço Social são: o e-mail, o *chat* e o fórum de discussão. No entanto, ressalta-se que não se tem a pretensão, de esgotar estes aspectos neste trabalho.

A realização deste estudo possibilitou um maior conhecimento e, conseqüentemente, a reflexão sobre a importância da atualização do instrumental

técnico-operativo do Serviço Social e a confirmação de que existe a necessidade premente de se produzir novas obras e pesquisas sobre essa temática, bem como, de se estimular na academia a criatividade na utilização dos instrumentos, tendo em vista que este é um elemento fundamental na vida profissional.

Concorda-se com Yamamoto (1997, p.8) quando a autora diz que um dos grandes desafios do Assistente Social é a “capacidade de decifrar a realidade e construir propostas criativas e capazes de preservar e efetivar direitos, a partir das demandas emergentes no cotidiano”. No contexto em que se vive, ousar não é mais sinônimo de arriscar-se, mas sim uma necessidade de sobrevivência.

A concretização deste trabalho foi possível pela persistência, coragem e principalmente pelo apoio da orientadora, tendo em vista o ineditismo da proposta e as diversas contradições que perpassam a utilização e massificação da internet. No entanto, crê-se que é necessário buscar os aspectos positivos de cada questão e trabalhar aqueles que num primeiro momento não contribuem, para que possam vir a potencializar toda e qualquer ação que visa o bem comum.

Nesta perspectiva, cabe salientar que este trabalho tem a pretensão de ser uma enorme árvore que possa dar frutos à ação profissional, no entanto, agora é apenas uma semente que precisa ser regada e cultivada por outros estudos, reflexões, críticas e diversas contribuições a fim de alcançar sua meta. Fica o convite aos graduandos e graduandas de Serviço Social e de outras áreas para aprofundarem seus conhecimentos a fim de terem condições de sempre estarem à frente de seu tempo e proporem novas alternativas para novas demandas.

6 REFERÊNCIAS

AMARO, Sarita. **Visita domiciliar**: guia para uma abordagem complexa. Porto Alegre: AGE, 2003.

ARCHER, Cláudia. **A nova questão social**: software livre, os novos dissidentes do capitalismo digital. 2006. Disponível em: <https://br.gnome.org/pub/Main/ClaudiaArcher/Artigo_qsxml_vf.pdf>. Acesso em: 02 nov. 2007.

BANDEIRA, Pedro. **Participação, articulação de atores sociais e desenvolvimento regional**. Texto para Discussão n. 630. Brasília, fev. 1999. Disponível em: <http://www.ipea.gov.br/pub/td/td_99/td_630.pdf>. Acesso em: 16 out. 2007.

BENAKOUCHE, Tamara - **Redes técnicas/redes sociais**: a pré-história da Internet no Brasil. 1997. Disponível em: <<http://www.ime.usp.br/~is/infousp/tamara.htm>>. Acesso em: 23 ago. 2007.

BERMAN, Rosangela. **Brasil discute estratégias para a inclusão digital**. 2001. Disponível em: <http://www.disabilityworld.org/05-06_01/spanish/acceso/inclusiondigital_port.shtml>. Acesso em: 17 set. 2007.

BEZERRA, Andreza Inês. **Era digital**: novos desafios para a prática do Serviço Social nas organizações não-governamentais. 64 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Serviço Social). Universidade Federal de Santa Catarina, 2007.

BIESTEK, S. J. Felix P. **O relacionamento em serviço social de casos**. 3 ed. Porto Alegre: Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 1976.

BITTAR, Eduardo C. B. **Ética, educação, cidadania e direitos humanos**. São Paulo: Editora Manole, 2004.

BITTENCOURT, Dênia Falcão de. **A construção de um modelo de curso “Lato Sensu” via internet**: a experiência com o curso de especialização para gestores de instituições de ensino técnico UFSC/SENAI. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção), Universidade Federal de Santa Catarina, 1999.

BITTENCOURT, Guilherme. **Inteligência artificial**: ferramentas e teorias. 3 ed. rev. Florianópolis: Ed. Da UFSC, 2006.

BRASIL. **Resolução CFESS Nº. 273/93 de 13 março de 1993**. Disponível em: <http://www.cfess.org.br/pdf/legislacao_etica_cfess.pdf>. Acesso em: 03 fev. 2008.

CAMPOS, Kátia. **Governo, sociedade e inclusão:** o papel do Ministério do Desenvolvimento Social e Combate à Fome na promoção e articulação de ações para inclusão social. 2006. Disponível em: <www.ibict.br/revistainclusaosocial/include/getdoc.php?id=288&article=65&mode=pdf>. Acesso em: 12 out. 2007.

CARNEIRO, Mara Lúcia Fernandes. **VIDEOCONFERÊNCIA** - Ambiente para educação à distância. Texto apresentado durante o Workshop Informática na Educação - PGIE/UFRGS. jan. 1999.

CARVALHO, Daltro Oliveira de. **A internet na sociedade:** um estudo com professores e alunos da comunidade acadêmica de nível superior na cidade de Franca-SP. 138 f. Tese (Doutorado em Serviço Social) – Faculdade de História, Direito e Serviço Social, Universidade Estadual Paulista “Julio Mesquita Filho”, Franca, 2005.

CARVALHO, Maria do Carmo Albuquerque. **Participação social no Brasil hoje.** 1998. Disponível em: <http://www.polis.org.br/obras/arquivo_169.pdf>. Acesso em: 12 out. 2007.

CARVALHO, Raul de; IAMAMOTO, Marilda Villela;. **Relações sociais e serviço social no Brasil:** esboço de uma interpretação histórico-metodológica. 2. ed. São Paulo: Cortez; (Lima, Peru): Celats, 1983.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede.** A era da Informação: economia, sociedade e cultura. 6. ed. rev. e ampl. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CGI. BR – **Comitê Gestor de Informática.** Disponível em: <<http://www.cgi.br/>>. Acesso em: 12 set. 2007.

CHIAVEGATTO, Myrza Vasques. **A Gestão da informação e o processo decisório na administração municipal de Belo Horizonte.** 2006. Disponível em: <http://www.ip.pbh.gov.br/ANO2_N2_PDF/ip0202chiavegatto.pdf>. Acesso em: 05 set. 2007.

DAUGIRDAS, John T. CONFERÊNCIA DO CURSO DE COMPUTAÇÃO DA ASN '97. **Correio eletrônico para nefrologistas.** Universidade de Illinois em Chicago, 1997. Disponível em: <<http://qamba.epm.br/pub/email/correioe.htm>>. Acesso em: 23 Ago. de 2007.

DIAS, Lia Ribeiro; COUTO Verônica. **O investimento da União para ampliar e manter a rede viva:** a rede tecnologia para a inclusão social. ano 3 n.27. Disponível em: <<http://www.aredo.inf.br>>. ano 3 n.27. Acesso em: 31 jul. 2007.

DORIN, Lannoy. **Psicologia geral.** São Paulo: Ed. Brasil, 1976.

FALEIROS, Vicente de Paula. Serviço Social: questões presentes para o futuro. **Revista Serviço Social e Sociedade**, n. 50, ano XVII, São Paulo: Cortez, 1996.

_____. **Metodologia e ideologia do trabalho social**. 7. ed. rev. e ampl. São Paulo: Cortez, 1989.

FALKEMBACH, E. M. F. Diário de campo: um instrumento de reflexão. **Revista Contexto/Educação**, Ijuí, Unijuí, v. 7, 1987.

FONSECA, Tatiana Maria Araújo da. **Reflexões acerca da assessoria como atribuição e competência do Assistente Social**. In: ____ Fascículo Anterior - ano 2, n. 3, dez. 2005.

FÓRUM MANIA. Disponível em: <<http://www.forummania.com.br>>. Acesso em: 15 jan. 2008.

GARRETT, Annette Marie. **A entrevista, seus princípios e métodos**. 8. ed. Rio de Janeiro: Agir, 1981.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1991.

GONÇALVES, Marco Antonio P. **Marketing jurídico**: blog jurídico é uma poderosa ferramenta de negócios. Disponível em: <<http://conjur.estadao.com.br/static/text/55126,1>>. Acesso em: 03 set. 2007.

GUERRA, Yolanda. Instrumentalidade do processo de trabalho e Serviço Social. In: - ____ **Serviço Social e Sociedade**, n. 62, ano XX, São Paulo: Cortez, 2000.

HISTÓRIA DA INTERNET BRASIL – <<http://homepages.dcc.ufmg.br/~mlbc/cursos/internet/historia/Brasil.html>>. Acesso em: 23 ago. 2007.

IAMAMOTO, Marilda. O Serviço Social na contemporaneidade: dimensões históricas, teóricas e ético-políticas. In: ____ **Debate CRESS – CE**. Fortaleza, 1997.

_____. **Renovação e conservadorismo no serviço social**: ensaios críticos. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2004.

IBOPE//NetRatings. **Em junho, mais de 18 milhões de brasileiros usaram a web no domicílio**. Disponível em: <<http://www.ibope.com.br/calandraWeb/servlet/CalandraRedirect?temp=5&proj=PortalIBOPE&pub=T&db=caldb&comp=Notícias&docid=CF6FD70EA995EC738325731E006B9D95>>. Acesso em: 22 jul. 2007.

LAKATOS, Eva M. ; MARCONI, Marina de A. **Técnicas de pesquisa**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1996.

LÊVY Pierre. **O que é virtual?** São Paulo: Editora 34, 1998.

LIMA, Telma Cristiane Sasso de; MIOTO, Regina Célia Tamasso; DAL PRÁ, Keli Regina. A documentação no cotidiano da intervenção dos assistentes sociais: algumas considerações acerca do diário de campo. **Revista Virtual Textos & Contextos**, nº. 7, jul. 2007.

LUIS, Emerson. **CASA BRASIL**. 2007. Disponível em: <<http://www.casabrasil.gov.br>>. Acesso em 21 set. 2007.

MANO, R. **A evolução do Computador**. 1998. Disponível em: <<http://www.users.rdc.puc-rio.br/rmano/comp2hc.html>>. Acesso em: 11 set. 2007.

MAZIERO, Carlos Alberto. **Sistemas operacionais I - Conceitos Básicos**. 2007. Disponível em: <<http://www.ppgia.pucpr.br/~maziero/ensino/so/apostila/so-cap01.pdf>>. Acesso em: 09 dez. 2007.

MENGALLI, Neli Maria. **Conceitualização de comunidade de prática (CoP)** 2004 Disponível em: <http://www.projeto.org.br/emapbook/map_neli.htm>. Acesso em: 11 jan. 2008.

MESQUITA, Júlio César Ferreira. Prefácio – “Cidadania Já!”. In: ___MATTA, Roberto da. **Brasileiro: Cidadão?** São Paulo: Cultura Editores Associados, 1992.

MILIES, Polcino C. **A Matemática dos Códigos de Barras**. Disponível em: <<http://www.mat.ufg.br/bienal/2006/mini/polcino.pdf>>. Acesso em: 26 ago. 2007.

MIOTO, Regina Célia Tamasso. Perícia Social: proposta de um percurso operativo. In: ___ **Serviço Social e Sociedade**, nº. 67. São Paulo: Cortez, 2001.

MIOTO, Regina Célia Tamasso; LIMA, Telma Cristiane Sasso de. **Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: A pesquisa bibliográfica**. Revista Katálysis. v.10 nspe Florianópolis, 2007. Disponível em: <www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-49802007000300004&lng=pt&nrm=iso&tl>. Acesso em: 24 jan. 2008.

NETTO, José Paulo. **A Construção do Projeto Ético-Político do Serviço Social**. 1999. Disponível em: <http://www.fnepas.org.br/pdf/servico_social_saude/texto2-1.pdf>. Acesso em: 25 out. 2007.

_____. Cinco notas a propósito da "questão social". In: ___ **Temporalis**. Ano 2, n. 3, jan./jun. 2001.

NEVES FILHO, Cícero. **A Informática na Educação**. Florianópolis (SC), 2001.129 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção), Universidade Federal de Santa Catarina. Disponível em: <<http://teses.eps.ufsc.br/defesa/pdf/8267.pdf>>. Acesso em: 15 set. 2007.

PICCINO, Edgar. **O investimento da União para ampliar e manter a rede viva.** A Rede Tecnologia para a inclusão social, ano 3 n.27. Disponível em: <<http://www.arede.inf.br>>. Acesso em: jul. 2007.

PIZZOL, Alcebir Dal. **Estudo social ou perícia social?** Florianópolis (SC): Insular, 2005.

POCHMANN, Marcio; GUERRA, Alexandre. **Atlas da exclusão social, v. 5:** agenda não liberal da inclusão social no Brasil. São Paulo: Cortez, 2005.

PRIBERAN, **Dicionário Língua Portuguesa On line.** Disponível em: <<http://www.priberam.pt/dlpo/dlpo.aspx>>. Acesso em: 26 ago. 2007.

REBÊLO, Paulo. **Inclusão digital:** o que é e a quem se destina? 2005. Disponível em: <<http://webinsider.uol.com.br/vernoticia.php/id/2443-58k>>. Acesso em: 17 set. 2007.

RIBEIRO, Kátia Suely Queiroz Silva. **As Redes de apoio social e a educação popular:** Apertando os Nós das Redes. GT: Educação Popular/ n.º. 06 UFPB. 2007. Disponível em: <<http://www.anped.org.br/reunioes/27/gt06/t068.pdf>>. Acesso em: 04 jan. 2008

RNP - **10 anos da Internet no País.** Disponível em: <<http://www.rnp.br/noticias/2002/not-020607e.html>>. Acesso em: 23 ago. 2007.

SANTOS, Edméa Oliveira dos. Articulação de saberes na EAD on-line. Por uma rede interdisciplinar e interativa de conhecimentos em ambiente virtuais de aprendizagem. In: ___SILVA. Marco (Org.). **Educação on-line:** teorias, práticas, legislação, formação corporativa. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

SARMENTO, Helder Boska de Moraes. Repensando os instrumentais em Serviço Social In: ___**Textos de teoria e prática de serviço social:** estágio profissional em Serviço Social na UFPa. Belém/PA: UFPa, 2005.

SILVA. Marco (Org.). **Educação on-line:** teorias, práticas, legislação, formação corporativa. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

SORJ, Bernardo. **A democracia inesperada:** cidadania, direitos humanos e desigualdade social. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

SOUZA, Rosany Barcellos de; AZEREDO, Verônica Gonçalves. O assistente social e a ação competente: a dinâmica cotidiana. In: ___**Revista Serviço Social e Sociedade,** n.º. 80, Ano XXV, São Paulo: Cortez, 2004.

SPOSATI, Aldaíza. **Exclusão social abaixo da linha do Equador.** 2002. Disponível em: <<http://www.dpi.inpe.br/geopro/exclusao/exclusao.pdf>>. Acesso em: 12 out. 2007.

TAKAHASHI, Tadao. **Sociedade da Informação no Brasil:** livro verde. Brasília: Ministério da Ciência e Tecnologia, 2000.

TAPAJÓS, Luziele Maria de Souza. **A informática e políticas de segurança social: uma nova arena de realizações dos direitos sociais**. 395 f. Tese (Doutorado em Serviço Social) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2003.

VALENTE, Carlos; MATTAR João. **Second Life e Web 2.0 na Educação - O potencial revolucionário das novas tecnologias**. São Paulo: Ed. Novatec, 2007.

VIEIRA, Eduardo. **Os bastidores da Internet no Brasil**. Barueri: Manole, 2003.

WEINGÄRNTER, Isabel. **Sistema de Informação do Serviço Social Forense (SISSF): Possibilidade de aplicação da tecnologia da informação no processo de trabalho do Assistente Social**. 54 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Serviço Social) - Universidade Federal de Santa Catarina, 2006.

WIKIPEDIA, a enciclopédia livre. **Backbone**. [S.l.]: [s.n.], 2006. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/FreeDOS>>. Acesso em: 13 set. 2007.

WIKIPEDIA, a enciclopédia livre. **Download**. [S.l.]: [s.n.], 2006. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/FreeDOS>>. Acesso em: 09 dez. 2007.

WIKIPEDIA, a enciclopédia livre. **Inclusão digital**. [S.l.]: [s.n.], 2006. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/FreeDOS>>. Acesso em: 12 set. 2007.

WIKIPEDIA, a enciclopédia livre. **Logaritmo**. [S.l.]: [s.n.], 2006. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/FreeDOS>>. Acesso em: 26 ago. 2007.

WIKIPEDIA, a enciclopédia livre. **Sistema binário**. [S.l.]: [s.n.], 2006. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/FreeDOS>>. Acesso em: 13 ago. 2007.

WIKIPEDIA, a enciclopédia livre. **Software livre**. [S.l.]: [s.n.], 2006. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/FreeDOS>>. Acesso em: 09 dez. 2007.

WIKIPEDIA, a enciclopédia livre. **Spam**. [S.l.]: [s.n.], 2006. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/FreeDOS>>. Acesso em: 12 out. 2007.

WIKIPEDIA, a enciclopédia livre. **Teleinformática ou telemática**. [S.l.]: [s.n.], 2006. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/FreeDOS>>. Acesso em: 27 ago. 2007.

WIKIPEDIA, a enciclopédia livre. **Transistor**. [S.l.]: [s.n.], 2006. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/FreeDOS>>. Acesso em: 16 ago. 2007.

YOUSSEF, Antonio Nicolau; FERNANDEZ, Vicente Paz. **Informática e sociedade**. São Paulo: Ática, 1985.

7 APÊNDICES (disponíveis em CD)

Apêndice A – Apêndice_A_Tutorial_Ferramenta_E-mail

Apêndice B - Apêndice_B_Tutorial_Ferramenta_Chat

Apêndice C - Apêndice_C_Tutorial_Ferramenta_Fórum

Apêndice D - Apêndice_D_Tutorial_Comunidade

Apêndice E - Apêndice_E_Notícias_do_Second_Life (disponível em meio digital – CD-ROM).

8 ANEXOS (disponíveis em CD)

Anexo A - Anexo A- Tutorial_Como_instalar_forum_phpbb

Anexo B - Anexo_B_Tutorial_Moodle_1, Anexo_B.1_Tutorial_Moodle_2

Anexo C - Anexo_C_Tutorial_Webconference

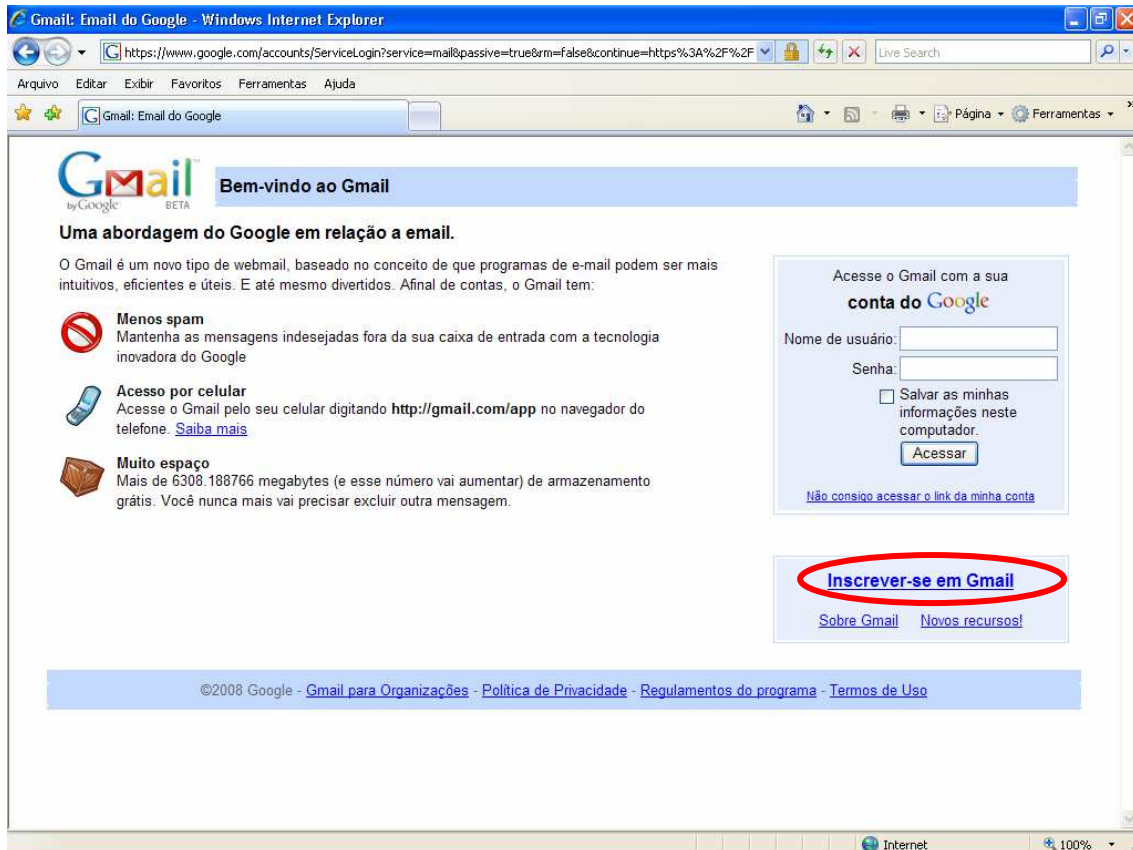
Anexo D - Anexo_D_Tutorial_Second_Life

Como criar uma conta de e-mail

Para criar uma conta de e-mail é necessário que você proceda da seguinte forma:

Passo 1: Acessar o endereço do servidor de sua preferência, no exemplo foi utilizado o Gmail¹. www.gmail.com

Passo 2: Clicar no link Inscrever-se no Gmail, conforme mostra figura abaixo.



Passo 3: Preencher o formulário com seus dados pessoais.

Passo 4: No momento de escolher o login é necessário verificar se o mesmo está disponível. Para isso clique em Verificar disponibilidade, conforme figura abaixo:

¹ Cada servidor de e-mail tem um ambiente específico para o e-mail, porém, todas seguem a mesma lógica.

Ferramenta E-mail

Contas do Google - Windows Internet Explorer

https://www.google.com/accounts/NewAccount?service=mail&continue=http%3A%2F%2Fmail.google.com%2Fmail%

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Contas do Google

Crie uma conta

Sua Conta do Google lhe dá acesso ao Gmail e a [outros serviços do Google](#). Se você já tiver uma Conta do Google, [faça login aqui](#).

Primeiros passos no Gmail

Nome:

Sobrenome:

Nome de login desejado: @gmail.com
Exemplos: AFerreira, Antonio.Ferreira

Verificar disponibilidade!

testandodasilva is available

Escolha uma senha: [Força da senha: Relevante](#)
Mínimo de 8 caracteres.

Digite a senha novamente:

Salvar as minhas informações neste computador.

A criação de uma Conta do Google ativará o recurso Histórico da web. O recurso Histórico da web oferecerá um incremento na personalização da sua experiência no Google, que inclui resultados de pesquisa mais relevantes e recomendações. [Saiba mais](#)

Ativar Histórico da web.

Passo 5: Para você validar o e-mail é necessário que digite os caracteres apresentados pelo sistema e aceite os Termos de Serviço, conforme figuras abaixo:

Contas do Google - Windows Internet Explorer

https://www.google.com/accounts/NewAccount?service=mail&continue=http%3A%2F%2Fmail.google.com%2Fmail%

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Contas do Google

Pergunta de segurança: Qual era o nome da sua primeira professora

Se você esqueceu a sua senha, solicitaremos a resposta para a sua pergunta de segurança. [Saiba mais](#)

Responder:

E-mail secundário:
Este endereço é usado para autenticar a sua conta no caso de você encontrar problemas ou esquecer a senha. Se não tiver outro endereço de e-mail, deixe este campo em branco. [Saiba mais](#)

Local:

Verificação de palavras: Digite os caracteres que você vê na figura abaixo.

sonsubi

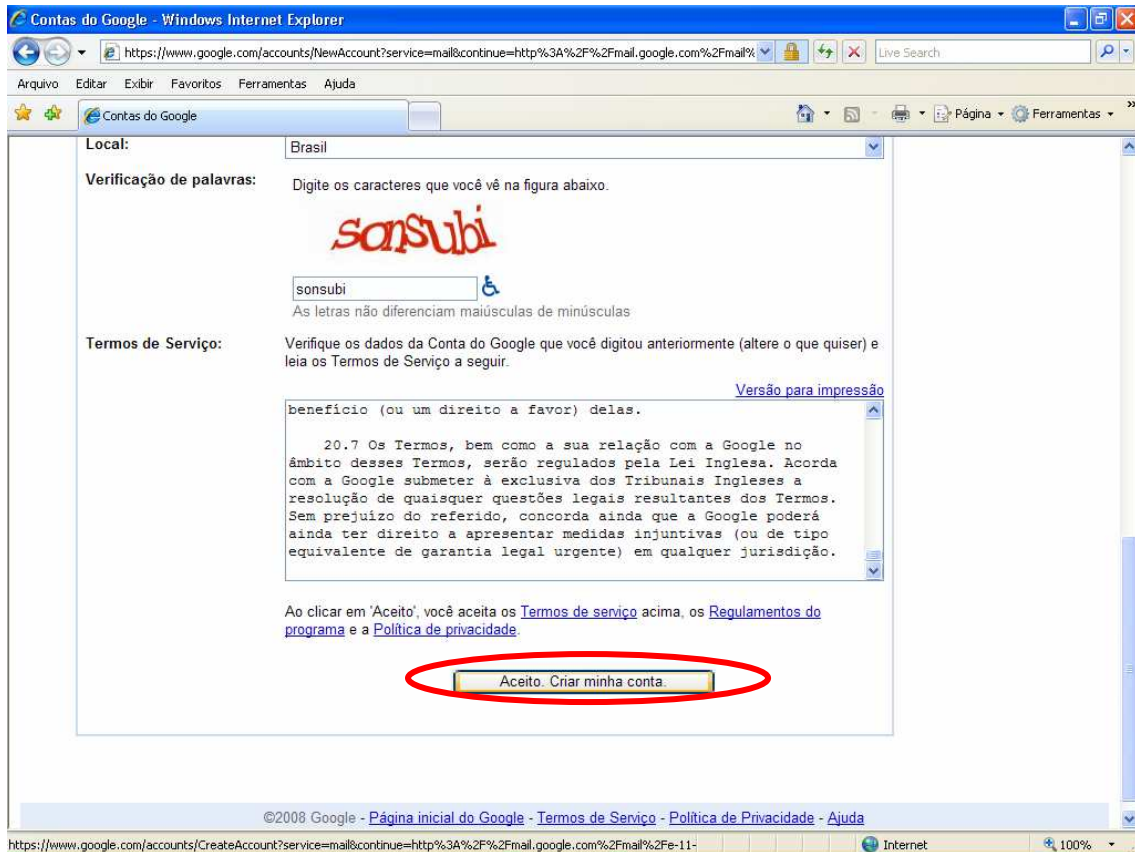
AS letras não diferenciam maiúsculas de minúsculas

Termos de Serviço: Verifique os dados da Conta do Google que você digitou anteriormente (altere o que quiser) e leia os Termos de Serviço a seguir. [Versão para impressão](#)

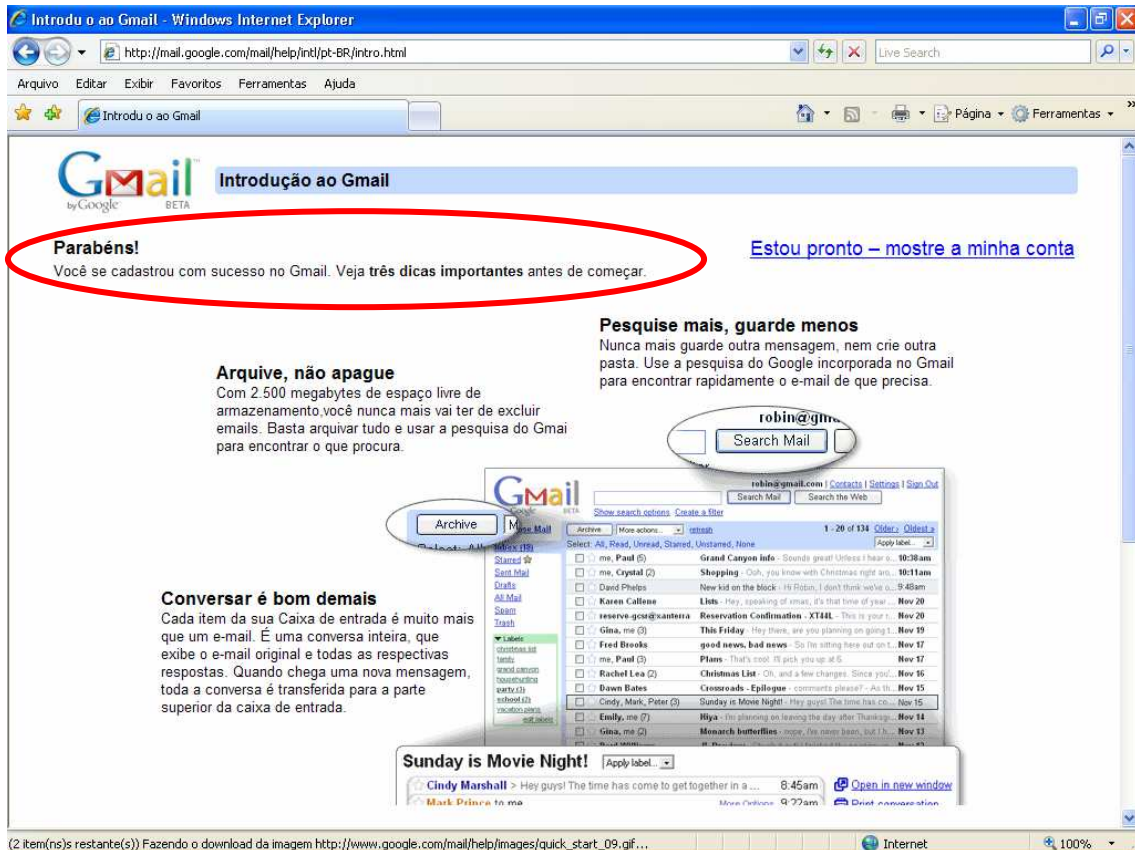
benefício (ou um direito a favor) delas.

20.7 Os Termos, bem como a sua relação com a Google no âmbito desses Termos, serão regulados pela Lei Inglesa. Acorda com a Google submeter à exclusiva dos Tribunais Ingleses a resolução de quaisquer questões legais resultantes dos Termos. Sem prejuízo do referido, concorda ainda que a Google poderá ainda ter direito a apresentar medidas injuntivas (ou de tipo equivalente de garantia legal urgente) em qualquer jurisdição.

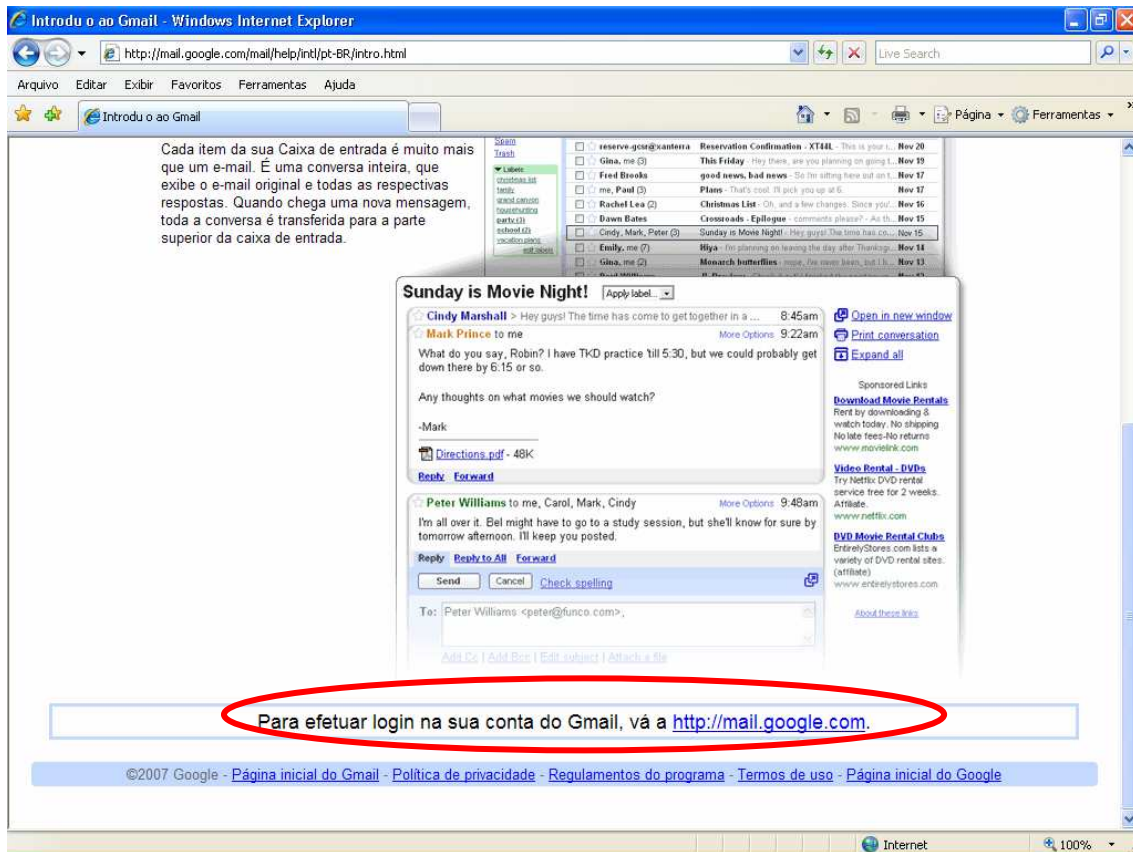
Ao clicar em 'Aceito', você aceita os [Termos de serviço](#) acima, os [Regulamentos do](#)



Passo 6: Após aceitar os Termos de Serviço você receberá uma mensagem do Gmail, conforme figura abaixo:



Passo 7: Para acessar a sua nova conta de e-mail, clique no link indicado na figura abaixo:



Passo 8: Sua caixa de e-mail será igual à apresentada abaixo. Agora basta você usufruir das vantagens do correio eletrônico!

Ferramenta E-mail

Gmail - Caixa de entrada (1) - Windows Internet Explorer

http://mail.google.com/mail?hl=pt-BR

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Gmail - Caixa de entrada (1)

Google Gmail Agenda Textos e Planilhas Fotos mais »

testandodasilva@gmail.com | Configurações | Ajuda | Sair

Gmail by Google BETA

Procurar e-mail Pesquisar na Internet

Mostrar opções de pesquisa
Criar um filtro

Escrever e-mail

Caixa de entrada (1)

Com estrela
Bate-papos
E-mails enviados
Rascunhos
Todos os e-mails
Spam
Lixeira

Contatos

Contatos rápidos

Procure, inclua, convide

Testando da Silva
Carregando...

Os bate-papos são salvos e pesquisáveis.
Saiba mais

Marcadores

Editar marcadores

Convide um amigo

Dar o Gmail para:

UOL Esporte - Lehman decide ficar no Arsenal, apesar de proposta do Borussia (11/01/08-14h57) Clipe web Personalizar

Arquivar Denunciar spam Excluir Mais ações... Atualizar 1 - 1 de 1

Selecionar: Todas, Nenhuma, Lidas, Não lidas, Com estrela, Sem estrela

A Equipe do Gmail O Gmail é diferente. Saiba como. - Mensagens que são fáceis de encont... 18:39

Arquivar Denunciar spam Excluir Mais ações... 1 - 1 de 1

Selecionar: Todas, Nenhuma, Lidas, Não lidas, Com estrela, Sem estrela

Pesquise na internet com a mesma facilidade que você pesquisa seus e-mails — baixe a [Barra de Ferramentas Google](#) com bloqueador de pop-ups.

Você está usando 0 MB (0%) de 6308 MB no momento.

Visualização do Gmail: [padrão com bate-papo](#) | [padrão sem bate-papo](#) | [HTML básico](#) | [Saiba mais](#)

©2007 Google - [Termos de Uso](#) - [Política de Privacidade](#) - [Requisitos do programa](#) - [Página inicial do Google](#)

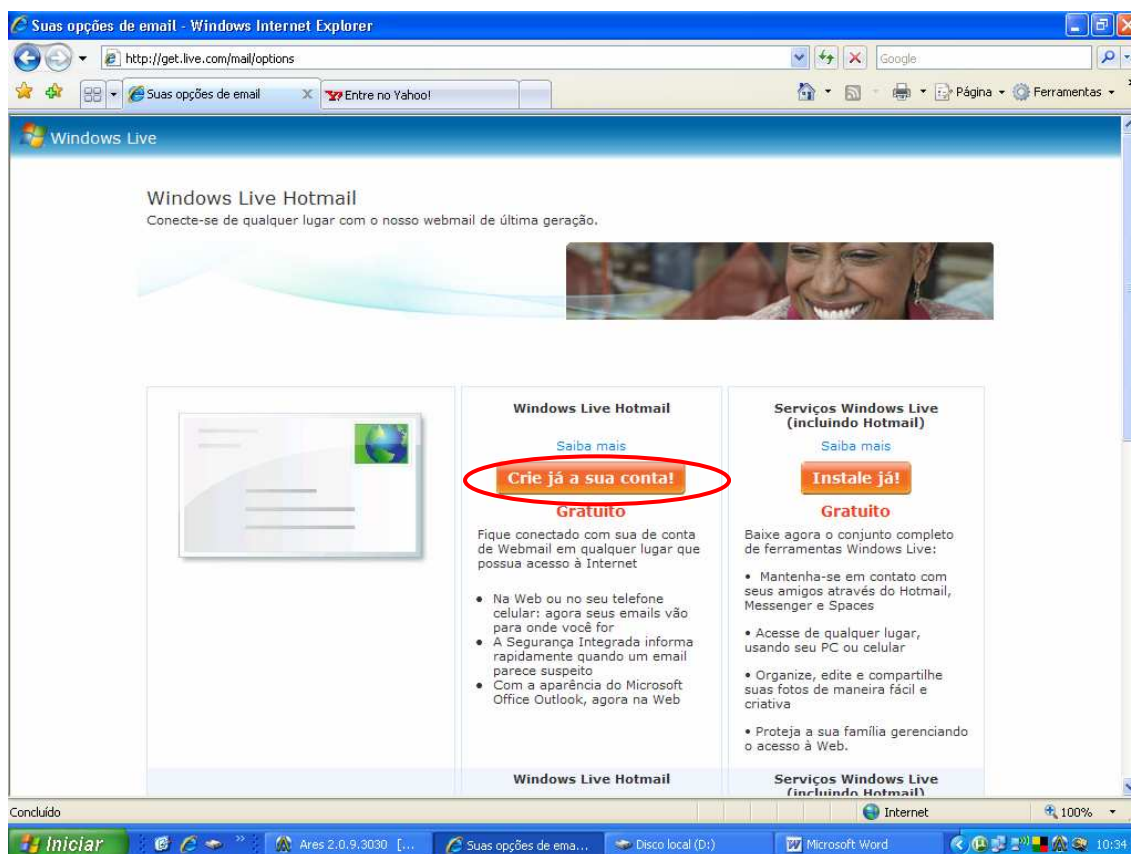
Concluído Internet 100%

Como criar uma conta para participar de Chat.

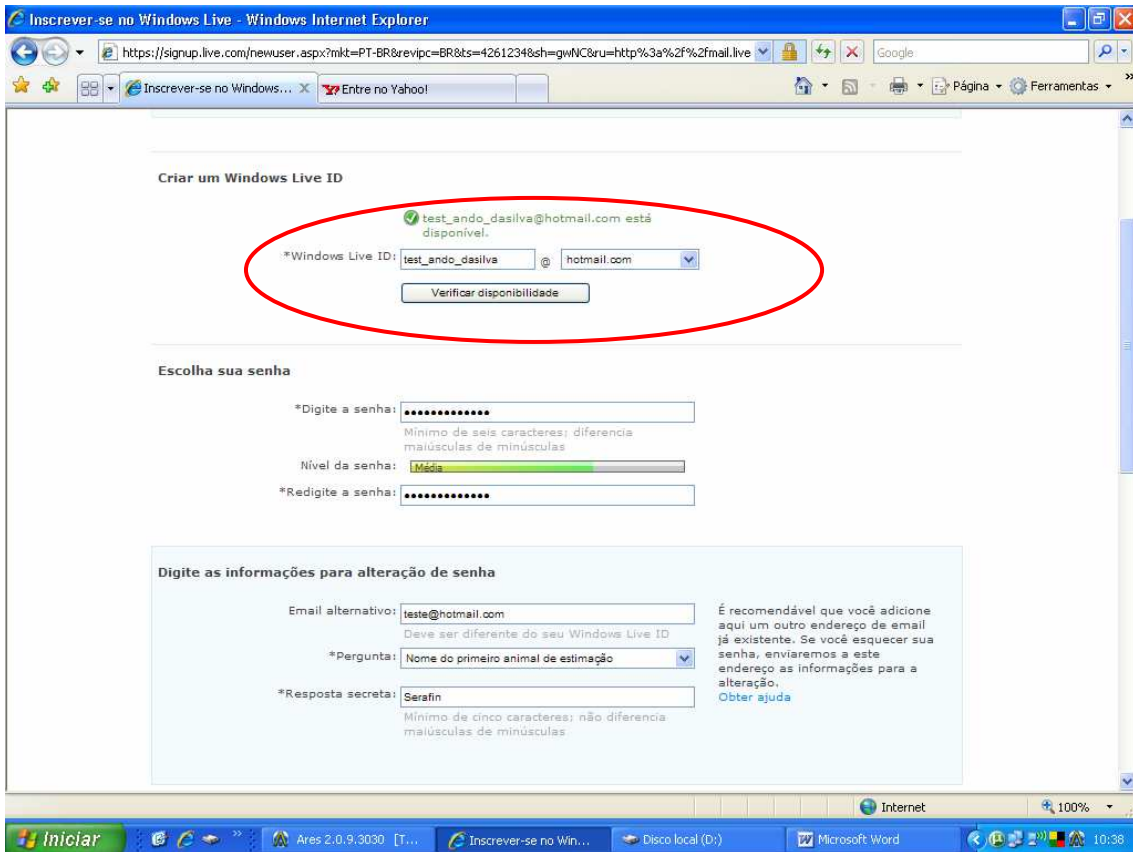
Para criar uma conta para participar de chat é necessário que você proceda da seguinte forma:

Passo 1: Acessar o endereço do servidor de sua preferência, no exemplo foi utilizado o hotmail, um dos mais utilizados pelos usuários. www.hotmail.com

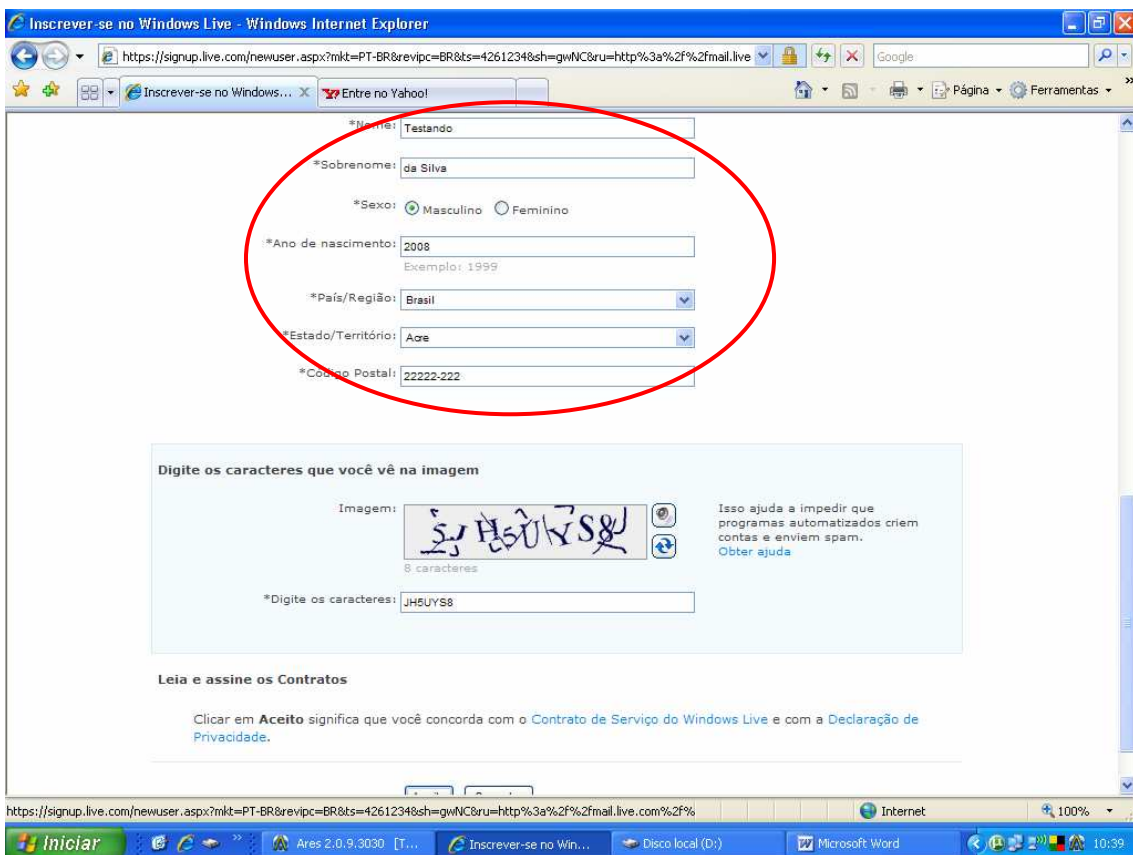
Passo 2: Clicar no link Crie já a sua conta, conforme mostra figura abaixo.



Passo 3: No momento de escolher o login é necessário verificar se o mesmo está disponível. Para isso clique em Verificar disponibilidade, conforme figura abaixo



Passo 4: Preencher o formulário com seus dados pessoais. Conforme figura abaixo:



Passo 5: Para você validar a conta é necessário que digite os caracteres apresentados pelo sistema e aceite os Termos de Serviço, conforme figuras abaixo:

The screenshot shows the Windows Live sign-up process. The browser window is titled "Inscrever-se no Windows Live - Windows Internet Explorer". The address bar shows the URL: <https://signup.live.com/newuser.aspx?mkt=PT-BR&revipc=BR&ts=4261234&sh=gwNC&ru=http%3a%2f%2fmail.live.com>. The form includes the following fields:

- *Sexo: Masculino Feminino
- *Ano de nascimento: 2008 (Exemplo: 1999)
- *País/Região: Brasil
- *Estado/Território: Acre
- *Código Postal: 22222-222

Below the form is a CAPTCHA section titled "Digite os caracteres que você vê na imagem". The image shows the text "NAMCT2HX" in a distorted font. Below the image is an input field with the text "NAMCT2HX" and a label "8 caracteres".

At the bottom of the page, there is a section titled "Leia e assine os Contratos". It contains the text: "Clicar em **Aceito** significa que você concorda com o [Contrato de Serviço do Windows Live](#) e com a [Declaração de Privacidade](#)." Below this text are two buttons: "Aceito" and "Cancelar".

Passo 6: Pronto! Sua conta de chat está criada, agora basta usufruir das inúmeras possibilidades oferecidas por esta ferramenta.

Fórum Mania

1. Configurações necessárias da máquina:

1.1 Categoria: PHP

1.2 Requerimentos: Servidor com PHP.

1.3 Licença: Gratuito

1.4 Tamanho: 672 KB

1.5 Desenvolvedor: phpBB Group - Equipe phpBB Brasil

1.6 Sistema: Windows 98/Me/2000/XP/2003

1.7 Limitações: não possui

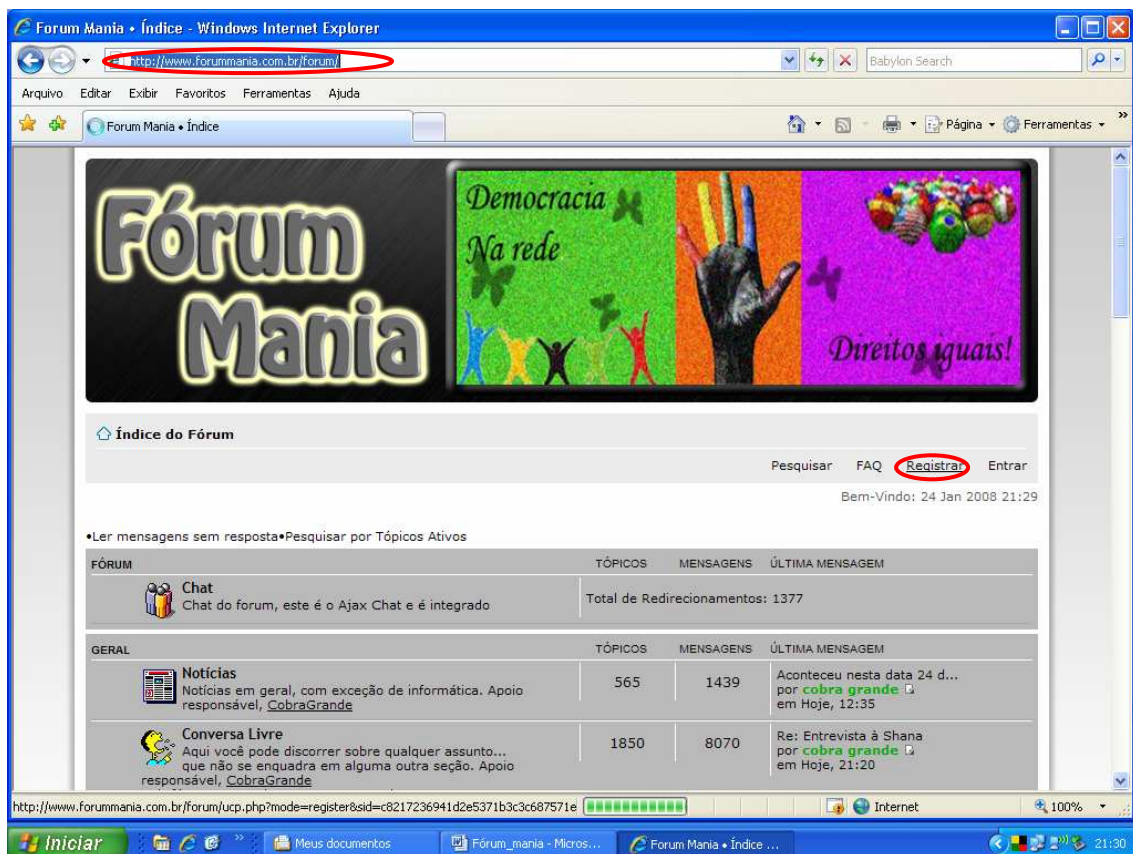
1.8 Tempo de Download estimado: 00:01:36 a 56 Kbps

2. Cadastro no Fórum Mania

Para cadastrar-se no Fórum Mania você deve proceder da seguinte maneira:

Passo 1: Acessar o endereço: www.forummania.com.br

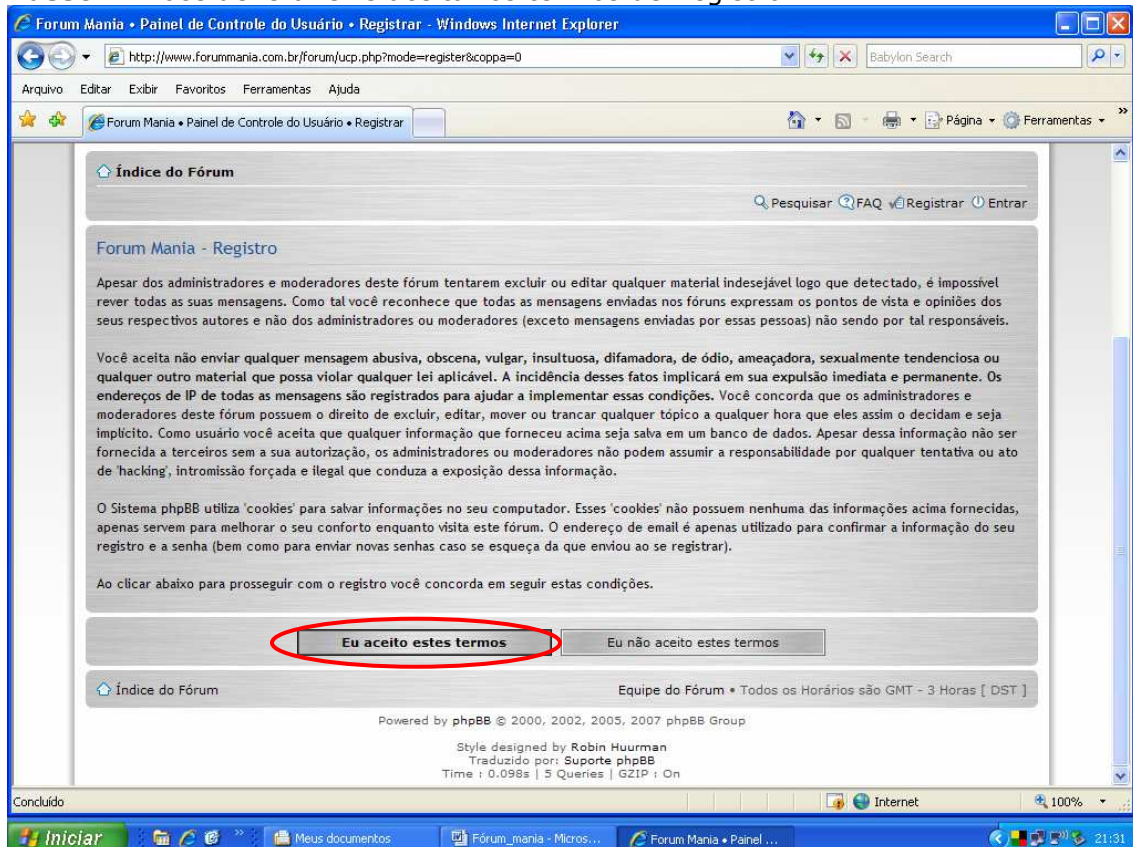
Passo 2: Clicar em **Registrar** conforme figura abaixo:



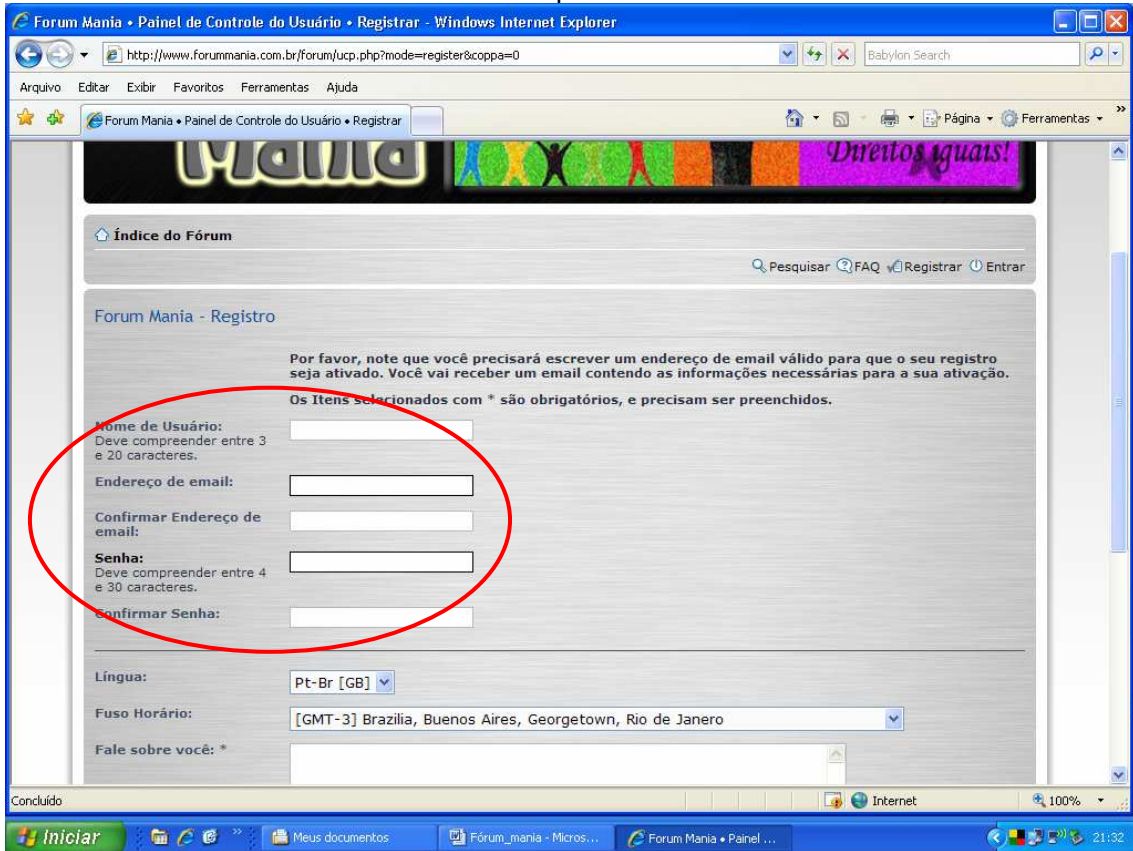
Passo 3: Informar o seu nascimento escolhendo opções conforme indica a figura a seguir:



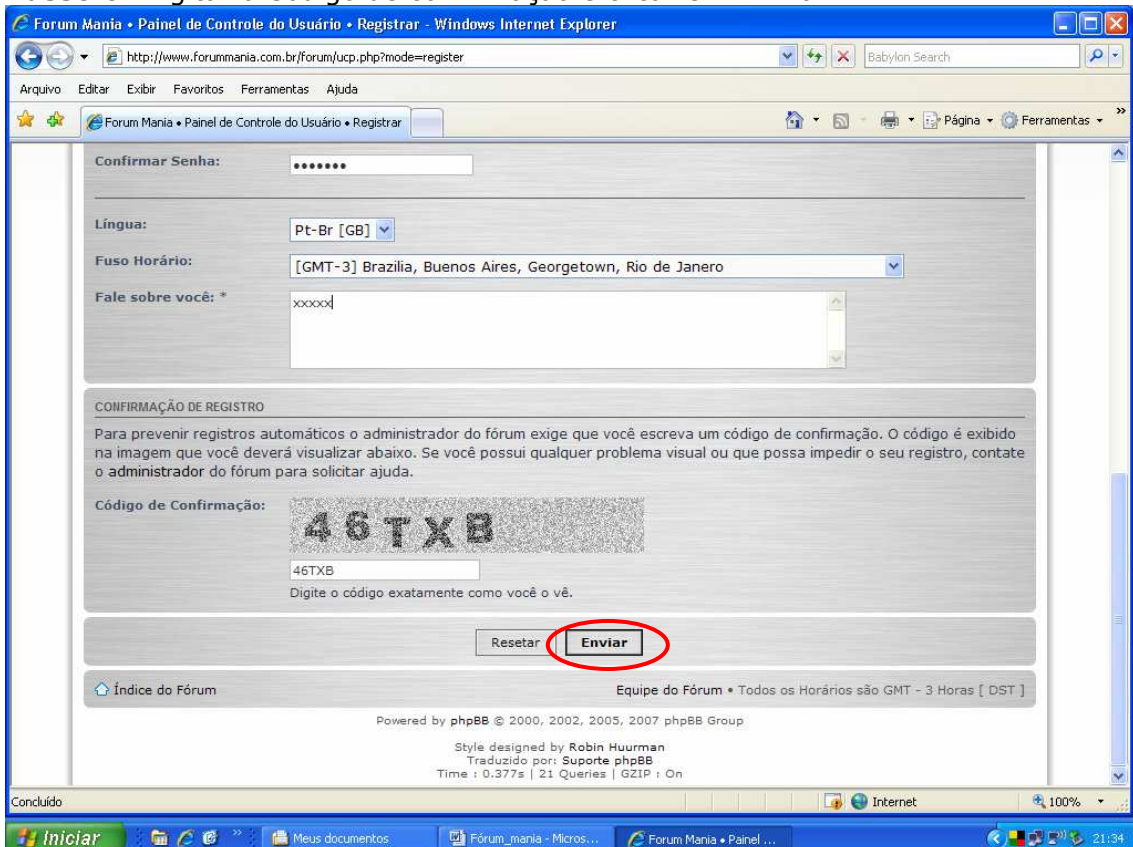
Passo 4: Você deverá ler e aceitar os termos de Registro



Passo 5: Preencher seus dados nos campos de cadastro



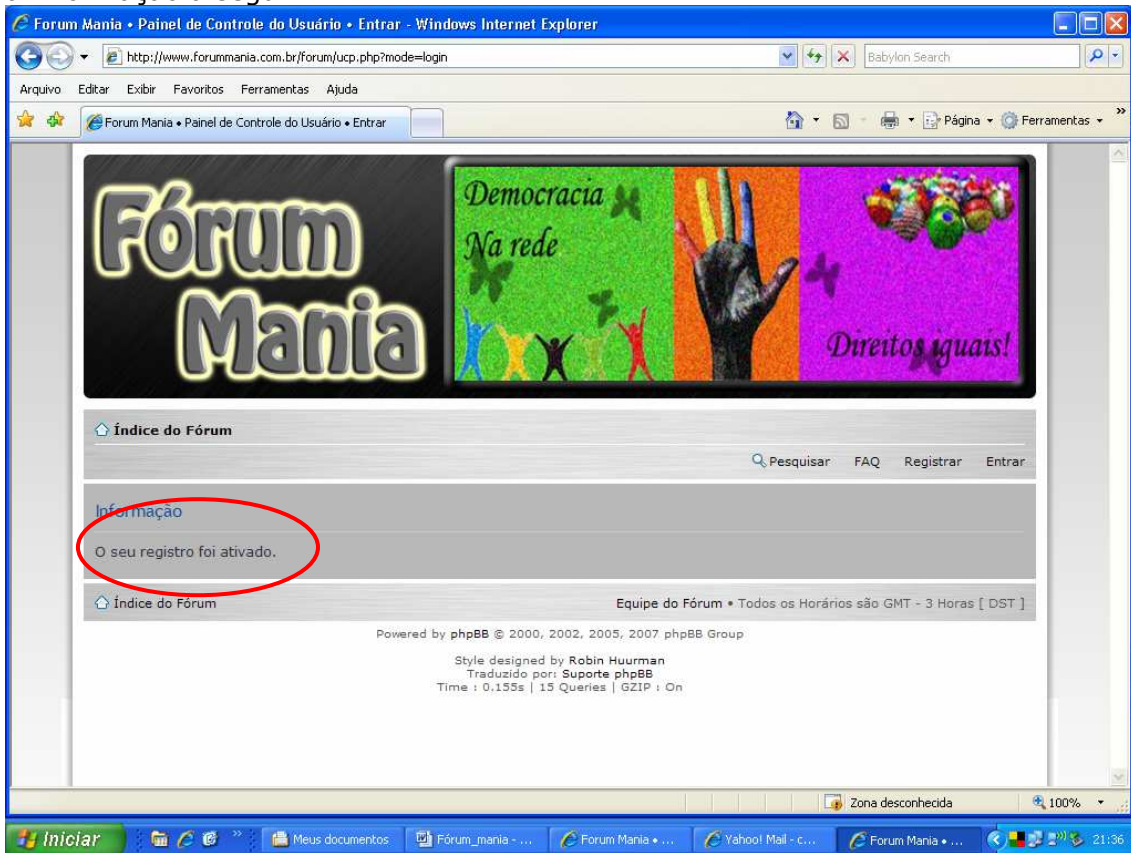
Passo 6: Digitar o Código de confirmação e clicar em **Enviar**



Passo 7: Seu cadastro foi realizado, mas você deverá confirmá-lo, conforme informações a seguir:



Passo 8: Acesse seu e-mail e confirme seu cadastro. Após este procedimento aparecerá a informação a seguir:



Passo 9: Coloque seu login e senha e clique em **Entrar**



Passo 10: Após a efetivação do login clique em Painel de Controle do Usuário e acesse a página do fórum conforme as figuras a seguir:





Índice do Fórum

Pesquisar FAQ Registrar Entrar

Bem-Vindo: 18 Jan 2008 20:34

Ler mensagens sem resposta • Pesquisar por Tópicos Ativos

FÓRUM	TÓPICOS	MENSAGENS	ÚLTIMA MENSAGEM
Chat Chat do forum, este é o Ajax Chat e é integrado	Total de Redirecionamentos: 1252		
GERAL	TÓPICOS	MENSAGENS	ÚLTIMA MENSAGEM
Notícias Noticias em geral, com exceção de informática. Apoio responsável, CobraGrande	548	1385	Re: Índia: acusada de bru... por solar1919 [2] em Hoje, 14:46
Conversa Livre Aqui você pode discorrer sobre qualquer assunto... que não se enquadra em alguma outra seção. Apoio responsável, CobraGrande Sub-fóruns: [2] Poesias e textos, [2] Receitas	1828	7957	Re: Clonagem Humana por Xevious [2] em Hoje, 20:28
Espiritualidade Espiritualidade, Espiritismo, Gnose, Alquimia, Paranormalidade, Parapsicologia, Mediunidade, Sonhos, Religião e Filosofias de vida	561	3997	Re: TEMA: A EGRÉGORA - 2 ... por Margarida [2] em Hoje, 18:21
Galeria de Fotos e Vídeos Poste fotos e vídeos interessantes	1543	5754	Re: Mania Concurso de Vet... por celerus [2] em Hoje, 17:06
Esportes Esportes em Geral Sub-fórum: [2] Futebol	197	697	APOSENTADO. por Stones [2] em Hoje, 10:53
Downloads Downloads de programas em geral	151	375	Re: UndercoverXP 1.18 por... por askwith [2] em Ontem, 13:14
Filmes Assuntos relacionados a filmes	69	270	Re: RECOMENDADO: Meu nome... por :HATEUS: [2] em Ontem, 00:04
Classificados Classificados Sub-fóruns: [2] Anúncios, [2] Troca-Troca	78	261	Re: Blog do Solar1919 por solar1919 [2] em 16 Jan 2008 16:03
Música Tudo sobre música se discute nesta seção Sub-fóruns: [2] Bandas do Forum, [2] M.Vídeos	174	828	Re: Iron Maiden no Brasil... por Margarida [2] em Hoje, 17:54
Jogos Discussão geral sobre jogos de computador ou consoles Sub-fóruns: [2] de Forum, [2] Gincana, [2] Flash, [2] Download	260	1913	Re: Desafio por Juliana [2] em 16 Jan 2008 19:54
Humor Piadas, textos humorísticos Sub-fóruns: [2] Imagens, [2] Vídeos	805	2105	Re: ENTENDA OS SINAIS por Negra Bela [2] em Hoje, 13:02
Ciência Temas científicos e tecnológicos em geral Sub-fóruns: [2] Ecologia, [2] Medicina, [2] Astrofísica, [2] Ufologia	722	1685	Nanopapel só perde em res... por Xevious [2] em Ontem, 13:08
Informática Dúvidas notícias e tutoriais sobre informática Sub-fóruns: [2] Robótica, [2] DC, [2] Novidades, [2] Programação, [2] WebDesign, [2] Celulares, [2] Office	765	2050	Re: Cidades Virtuais por Xevious [2] em Hoje, 17:58
Política Seção para discutirmos política Nacional/Internacional ou qualquer outra ou temas relacionados.	441	1288	Re: Presidencia a vapor. por Sibana [2] em 15 Jan 2008 22:26
PLENÁRIO	TÓPICOS	MENSAGENS	ÚLTIMA MENSAGEM
Anúncios Divulgação Oficial do resultado dos temas discutidos na Assembleia e votados no Juizado.	118	523	Apoios Passam agora a ger... por Xevious [2] em Ontem, 00:11
Assembleia Espaço destinado às discussões das pautas sugeridas pelos usuários.	73	716	Re: Parceira CambéWEB por Margarida [2] em Ontem, 18:25
Juizado Votação das pautas discutidas na Assembleia. As votações serão realizadas por meio de enquete. Sub-fórum: [2] Encerradas	50	561	Re: Devemos fazer uma par... por :HATEUS: [2] em 15 Jan 2008 13:19
Sugestões e Dúvidas Utilize esse fórum para tirar dúvidas ou para fazer sugestões / críticas.	85	435	Re: Uma pergunta!! por cobra grande [2] em 16 Jan 2008 08:20
AREA PESSOAL	TÓPICOS	MENSAGENS	ÚLTIMA MENSAGEM
Arena Quer brigar, essa é a seção	4	160	Re: Vamos expulsar o PINGÜIM por Dinho freiberger [2] em 30 Out 2007 02:54
Cantinho do Segredo Area anônima, que tem como objetivo, postagens de assuntos em que o usuário não queira se identificar.	21	244	Re: O que fazer.. por Adi [2] em 28 Dez 2007 17:50

ENTRAR • REGISTRAR

Nome de Usuário: Senha: Lembrar minhas Informações Entrar

QUEM ESTÁ ONLINE

No total, há 12 Usuários Online :: 6 Registrados, 1 Invisíveis e 5 Visitantes (Esta informação é baseada em usuários ativos nos últimos 15 minutos)
O Recorde de Usuários Online foi de 74 em 12 Ago 2007 01:08

Usuários Registrados: cobra grande, euzinha, Margarida, Negra Bela, solar1919, Xevious

ESTATÍSTICAS

Total de Mensagens 40123 • Total de Tópicos 10722 • Total de Membros 573 • Novo Usuário: Eliane

SHOUTBOX

Hoje, 20:34 euzinha:	hã? administrador????? q historia é essa??
Hoje, 20:15 cobra grande:	Eu ja tenho minha CANDIDATA ao cargo!!!!
Hoje, 19:49 Negra Bela:	Eu tenho minhas apostas kkkk
Hoje, 17:15 Xevious:	Intão, quem será que vai ser o próximo admistrador? os dados já estão rolando
Hoje, 16:09 Xevious:	Bem vinda ao forum Eliane

1, 2, 3, 4, 5 ... 72 Próximo

Índice do Fórum

Equipe do Fórum • Todos os Horários são GMT - 3 Horas [DST]

Powered by phpBB © 2000, 2002, 2005, 2007 phpBB Group

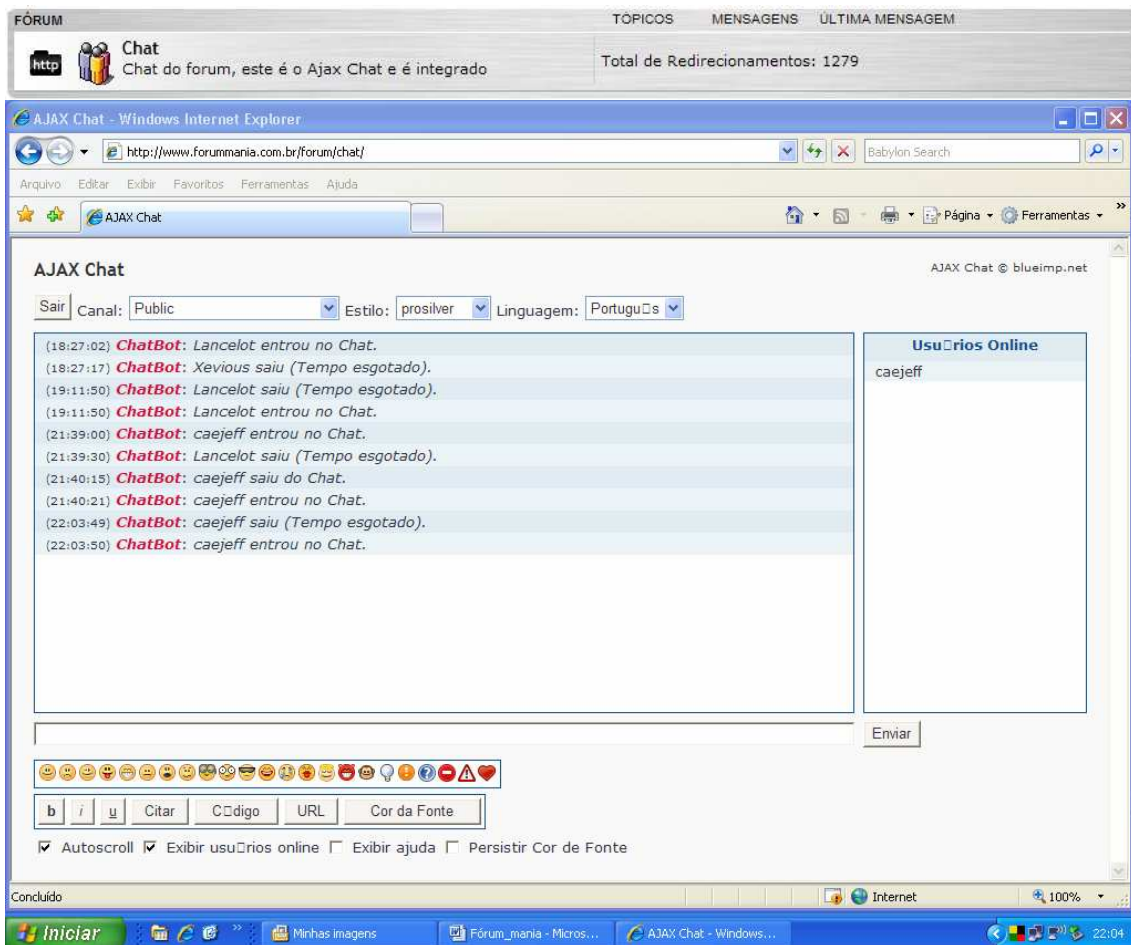
Style designed by Robin Huurman
Traduzido por: Suporte phpBB
Time : 0.122s | 9 Queries | GZIP : On

Conhecendo a ferramenta

A ferramenta Fórum Mania possui várias categorias, que serão apresentadas por meio de ilustrações do ambiente do Fórum, com a finalidade de maior clareza e compreensão do funcionamento desta ferramenta.

- **Fórum**

A categoria Fórum é composta pelo Chat, conforme figura a seguir:



- **Geral**

A categoria Geral é composta pelos temas específicos: Notícias, Conversa Geral, Espiritualidade, Galeria de Fotos e Vídeos, Esportes, Downloads, Filmes, Classificados, Música, Jogos, Humor, Ciência, Informática, Política. Conforme figuras a seguir:


Ferramenta Fórum Mania

The screenshot shows the 'Notícias' (News) section of the Forum Mania website. The browser is Internet Explorer, displaying the URL <http://www.forummania.com.br/forum/viewforum.php?f=69>. The page features a search bar and a navigation menu. The main content is a table of news items, categorized into 'ANÚNCIOS' (Announcements) and 'TÓPICOS' (Topics). Each item includes a title, author, date, number of replies, number of views, and the last message.

ANÚNCIOS	RESPOSTAS	EXIBIÇÕES	ÚLTIMA MENSAGEM
Regras por Xevious em 21 Jan 2008 01:34	5	31	por euzinha em 21 Jan 2008 17:51
Vamos criar seções para entrevistas? por Xevious em 17 Jan 2008 12:10	8	81	por Xevious em 18 Jan 2008 20:36
Que tipo de notícia que vc mais gosta de ler por Xevious em 24 Nov 2007 19:55	5	33	por ferpsilva em 27 Nov 2007 21:49

TÓPICOS	RESPOSTAS	EXIBIÇÕES	ÚLTIMA MENSAGEM
Aconteceu nesta data 24 de janeiro por cobra grande em Hoje, 12:35	0	5	por cobra grande em Hoje, 12:35
Cobra engole bezerro em fazenda em MG por cobra grande em Ontem, 22:28	5	18	por Negra Bela em Hoje, 01:38
Milionária deserta netos e deixa US\$ 12 mi para cão. por cobra grande em Ontem, 22:09	0	3	por cobra grande em Ontem, 22:09
Aconteceu nesta data 23 de janeiro por cobra grande em Ontem, 11:55	0	6	por cobra grande em Ontem, 11:55
Aconteceu nesta data 21 de janeiro! por cobra grande em 22 Jan 2008 22:24	3	17	por ferpsilva em 22 Jan 2008 23:38
Fóssil de rato do tamanho de um hipopótamo é encontrado no por cobra grande em 22 Jan 2008 22:29	2	9	por Xevious em 22 Jan 2008 23:05
Tailândia punirá policiais com faixa da Hello Kitty. por cobra grande em 22 Jan 2008 22:10	3	9	por Xevious em 22 Jan 2008 23:04
Alemão é morto por aranha de estimação e devorado por	0	0	por ferpsilva

Ferramenta Fórum Mania



Conversa Livre
Aqui você pode discorrer sobre qualquer assunto...
que não se enquadra em alguma outra seção. Apoio
responsável, CobraGrande
Sub-fóruns: [Poesias e textos](#), [Receitas](#)

1828 7957



Re: Clonagem Humana
por **Xevious** em Hoje, 20:28

Forum Mania • Exibir Fórum - Conversa Livre - Windows Internet Explorer






http://www.forummania.com.br/forum/viewforum.php?f=3




Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Forum Mania • Exibir Fóru... X Yahoo! Brasil

FÓRUM	TÓPICOS	MENSAGENS	ÚLTIMA MENSAGEM
 Poesias e textos Poesias e textos pensar, refletir e sonhar	148	443	Re: CERVEJA X PERERECA!!! por Xevious em Hoje, 22:33
 Receitas Receitas de comidas ou drinks ou algo relacionado a alimentação ou paladar. Assim como receitas medicinais.	53	191	Re: 6 pratos detestavelme... por Negra Bela em 22 Jan 2008 12:55

Novo Tópico → 1647 Tópicos • Página 1 de 42 • [1](#) [2](#) [3](#) [4](#) [5](#) ... [42](#)

ANÚNCIOS	RESPOSTAS	EXIBIÇÕES	ÚLTIMA MENSAGEM
 Regras por Xevious em 21 Jan 2008 01:34	5	31	por euzinha em 21 Jan 2008 17:51
 Vamos criar seções para entrevistas? por Xevious em 17 Jan 2008 12:10	8	81	por Xevious em 18 Jan 2008 20:36
 Qual é a sua cidade por Xevious em 18 Mar 2005 00:16	129	3129	por Juliana em 15 Jan 2008 19:30
 Qual é a sua especialidade por Xevious em 19 Fev 2005 19:32	77	1410	por celerus em 10 Dez 2007 18:47
 Onde voce conheceu nosso forum por Cebola em 18 Fev 2005 16:23	77	1464	por Juliana em 14 Jan 2008 21:58

TÓPICOS	RESPOSTAS	EXIBIÇÕES	ÚLTIMA MENSAGEM
 Entrevista à Adi por Lancelot em Hoje, 22:28	0	2	por Lancelot em Hoje, 22:28
 Entrevista à Shana por Lancelot em Hoje, 15:09	4	16	por Xevious em Hoje, 21:43
 Vamos lá conhecer o marmanjo do Lancelot	0	0	por Xevious em Hoje, 21:43

Concluído Internet 100%

Iniciador TCC Tutorial_Fórum_mani... Forum Mania • Exibir ... 23:20

Ferramenta Fórum Mania

Forum Mania • Exibir Fórum - Espiritualidade - Windows Internet Explorer

http://www.forummania.com.br/forum/viewforum.php?f=13&sid=fa3e5f6c860d365976b6d03fbd0ec3b

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Forum Mania • Exibir Fórum... X Yahoo! Brasil

Pesquisar FAQ Registrar Entrar

Espiritualidade

Novo Tópico → Pesquisar neste fórum Pesquisar 561 Tópicos • Página 1 de 15 • 1 2 3 4 5 ... 15

ANÚNCIOS	RESPOSTAS	EXIBIÇÕES	ÚLTIMA MENSAGEM
Regras por Xevious em 21 Jan 2008 01:34	5	31	por euzinha em 21 Jan 2008 17:51
Vamos criar seções para entrevistas? por Xevious em 17 Jan 2008 12:10	8	81	por Xevious em 18 Jan 2008 20:36
Qual é a sua religião por Xevious em 25 Nov 2007 18:19	5	41	por Sephiroth em Ontem, 02:09
Índice da seção espiritualidade por Xevious em 04 Jul 2007 00:33	3	109	por ferpsilva em 21 Ago 2007 12:12

TÓPICOS	RESPOSTAS	EXIBIÇÕES	ÚLTIMA MENSAGEM
Horóscopo do Dia por ::MATEUS:: em 15 Nov 2007 14:28	90	358	por ::MATEUS:: em Hoje, 16:56
Santo do dia por Margarida em 03 Jul 2007 16:21	161	803	por Margarida em Hoje, 15:36
Anjo do dia por Margarida em 25 Out 2006 18:17	448	2521	por Margarida em Hoje, 14:21
As melhores e piores horas do dia!!! por cobra grande em 20 Jan 2008 17:03	0	5	por cobra grande em 20 Jan 2008 17:03
As duas faces de cada signo!!! por cobra grande em 19 Jan 2008 19:07	3	17	por Xevious em 20 Jan 2008 14:37

Concluído Internet 100%

Windows Taskbar: Iniciar, Minhas imagens, Fórum_mania - Micros..., Forum Mania • Exibir ... 22:30

Ferramenta Fórum Mania

Galeria de Fotos e Vídeos
 Poste fotos e vídeos interessantes

1543 5754 Re: Mania Concurso de Vet...
 por celerus
 em Hoje, 17:06

Forum Mania • Exibir Fórum - Galeria de Fotos e Vídeos - Windows Internet Explorer

http://www.forummania.com.br/forum/viewforum.php?f=11

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Forum Mania • Exibir Fóru... Yahoo! Brasil

TÓPICOS	RESPOSTAS	EXIBIÇÕES	ÚLTIMA MENSAGEM
Mania Concurso de Vetores por celerus em 02 Jan 2008 23:04	4	44	por cobra grande em Hoje, 20:59
Mania Fotos-Inscrição e Tema por Lancelot em 17 Dez 2007 10:07	10	111	por Adi em 15 Jan 2008 09:24
PC ou Carrinho de Brinquedo? por Xevious em Hoje, 12:30	1	7	por solar1919 em Hoje, 20:37
Nosso lindo Planeta por Xevious em Ontem, 13:08	3	17	por Negra Bela em Hoje, 20:30
Dá dó de beber!!!!!!! por cobra grande em 10 Mai 2007 21:59	3	36	por Negra Bela em Hoje, 20:21
Isso que é camuflagem eim por Xevious em 22 Jan 2008 12:31	4	23	por Juliana em 22 Jan 2008 22:52
Maior piscina do mundo tem 1 km de extensão por cobra grande em 22 Out 2007 22:59	12	55	por Juliana em 22 Jan 2008 22:47
Férias na Praia por Gilmarzinho em 22 Jan 2008 07:19	1	15	por ferpsilva em 22 Jan 2008 21:22
Qual a coisa mais preta do mundo? E a mais branca? por Stones em 20 Jan 2008 09:59	12	48	por Adi em 22 Jan 2008 09:52
Eleição do HOMEM MAIS FEIO DO MUNDO por Xevious em 21 Jan 2008 12:47	3	22	por ferpsilva em 21 Jan 2008 20:52
Loucura total... por Stones em 15 Jan 2008 11:46	6	36	por euzinha em 21 Jan 2008 18:06
Tem gente arretada com o Big Brother. por Stones em 20 Jan 2008 10:10	6	27	por solar1919 em 21 Jan 2008 16:35
Infância Perdida	4	24	por euzinha

Concluído

Windows Taskbar: Iniciar, Minhas imagens, Fórum_mania - Micros..., Forum Mania • Exibir ..., 22:30

Ferramenta Fórum Mania

The screenshot shows the Forum Mania website in Internet Explorer. The browser title is 'Forum Mania • Exibir Fórum - Esportes - Windows Internet Explorer'. The address bar shows 'http://www.forummania.com.br/forum/viewforum.php?f=28'. The page content is organized into several sections:

- Esportes** (Sports) - Sub-fórum: Futebol (Sub-forum: Football)
- Statistics: 197 topics, 697 messages.
- APOSENTADO.** (Retired) - por **Stones** em Hoje, 10:53
- FÓRUM** (Forum) - **Futebol** (Football) - Discussão geral sobre futebol. Apoio responsável, **FerpSilva** (Responsible support, **FerpSilva**) - 170 topics, 622 messages. Última mensagem: Embaixadinha com final fe... por **ferpsilva** em Hoje, 20:47.
- Search: Pesquisar neste fórum 28 Tópicos • Página 1 de 1
- ANÚNCIOS** (ANNOUNCEMENTS) - **Regras** (Rules) por **Xevious** em 21 Jan 2008 01:34 (5 replies, 31 views). **Vamos criar seções para entrevistas?** (Let's create sections for interviews?) por **Xevious** em 17 Jan 2008 12:10 (8 replies, 81 views).
- TÓPICOS** (TOPICS) - **APOSENTADO.** (Retired) por **Stones** em 18 Jan 2008 10:53 (1 reply, 15 views). **Podia ser assim no futebol** (Could it be like this in football) por **ferpsilva** em 10 Jan 2008 23:15 (3 replies, 20 views). **Fórmula 1 - GP do Brasil** (Formula 1 - GP of Brazil) por **Ossada** em 21 Out 2007 21:21 (1 reply, 15 views). **Surf em desabamento de geleira** (Surfing in glacier collapse) por **Xevious** em 05 Set 2007 14:35 (0 replies, 7 views). **Ondão** (Wave) por **Xevious** em 18 Ago 2007 22:51 (2 replies, 16 views). **Sinuca com Mira a Lazer** (Billiards with Laser) por **Xevious** em 15 Jun 2007 13:54 (4 replies, 67 views). **Ambição e cartolagem envenenando o Volei nacional** (Ambition and racketeering poisoning national volleyball) por **Xevious** em 01 Ago 2007 01:54 (1 reply, 13 views).

The Windows taskbar at the bottom shows the 'Iniciar' button, several open applications, and the system clock at 22:33.

Ferramenta Fórum Mania

Downloads
Downloads de programas em geral

151 375

Re: UndercoverXP 1.18 por...
por askwith
em Ontem, 13:14

Forum Mania • Exibir Fórum - Downloads - Windows Internet Explorer

http://www.forummania.com.br/forum/viewforum.php?f=10

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Forum Mania • Exibir Fórum... X Yahoo! Brasil

Novo Tópico → Pesquisar neste fórum Pesquisar

153 Tópicos • Página 1 de 4 • 1 2 3 4

ANÚNCIOS	RESPOSTAS	EXIBIÇÕES	ÚLTIMA MENSAGEM
Regras por Xevious em 21 Jan 2008 01:34	5	31	por euzinha em 21 Jan 2008 17:51
Vamos criar seções para entrevistas? por Xevious em 17 Jan 2008 12:10	8	81	por Xevious em 18 Jan 2008 20:36
Grande capacidade de armazenando FREE por Xevious em 10 Abr 2005 22:47	15	617	por Xevious em 19 Set 2007 14:27

TÓPICOS	RESPOSTAS	EXIBIÇÕES	ÚLTIMA MENSAGEM
Quais são os downloads mais interessantes por Xevious em 28 Nov 2007 17:29	0	26	por Xevious em 28 Nov 2007 17:29
Direct X 10 por Xevious em 21 Jan 2008 15:02	5	15	por MATEUS: em 22 Jan 2008 22:12
Comande seu PC pelo microfone por celerus em 21 Jan 2008 18:56	0	4	por celerus em 21 Jan 2008 18:56
Vienna Explorer para Win XP por celerus em 18 Jan 2008 23:10	1	13	por celerus em 19 Jan 2008 20:32
UndercoverXP 1.18 portable por celerus em 11 Jan 2008 16:28	3	22	por askwith em 17 Jan 2008 13:14
Download de vídeos do YouTube por Xevious em 20 Ago 2006 21:05	8	268	por HumbertoReis em 14 Jan 2008 22:15
Melhores softwares graficos free por Xevious em 02 Jan 2008 20:50	2	23	por ferpsilva em 03 Jan 2008 22:11
FTP por Meteorologista em 23 Dez 2007 16:58	4	18	por ferpsilva em 26 Dez 2007 19:12

Concluído

Internet 100%

Iniciar

Minhas imagens

Fórum_mania - Micros...

Forum Mania • Exibir ...

22:35

Ferramenta Fórum Mania

Filmes
Assuntos relacionados a filmes

69 270

Re: RECOMENDADO: Meu nome...
por **::MateUS::** em Ontem, 00:04

Forum Mania • Exibir Fórum - Filmes - Windows Internet Explorer

http://www.forummania.com.br/forum/viewforum.php?f=37

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Forum Mania • Exibir Fórum... X Yahoo! Brasil

Novo Tópico → Pesquisar neste fórum Pesquisar

69 Tópicos • Página 1 de 2 • 1 2

ANÚNCIOS	RESPOSTAS	EXIBIÇÕES	ÚLTIMA MENSAGEM
Regras por Xevious em 21 Jan 2008 01:34	5	31	por euzinha em 21 Jan 2008 17:51
Vamos criar seções para entrevistas? por Xevious em 17 Jan 2008 12:10	8	81	por Xevious em 18 Jan 2008 20:36
Quais tópicos são os mais interessantes da seção Filmes por Xevious em 29 Nov 2007 15:05	0	7	por Xevious em 29 Nov 2007 15:05

TÓPICOS	RESPOSTAS	EXIBIÇÕES	ÚLTIMA MENSAGEM
Autópsia de Heath Ledger tem resultado inconclusivo por ::MateUS:: em Ontem, 17:17	1	3	por ::MateUS:: em Ontem, 17:20
RECOMENDADO: Meu nome nao é Johnny por Negra Bela em 16 Jan 2008 13:26	6	26	por ::MateUS:: em 17 Jan 2008 00:04
...: Eu Sou A Lenda :... por solar1919 em 15 Jan 2008 21:59	0	7	por solar1919 em 15 Jan 2008 21:59
Criadores de 'Matrix' voltam às telas com 'Speed Racer' por ferpsilva em 18 Dez 2007 23:21	4	32	por solar1919 em 15 Jan 2008 21:30
Where In The World Is Osama Bin Laden? por Gilmarzinho em 05 Dez 2007 14:36	3	22	por HumbertoReis em 13 Jan 2008 16:14
Filmes não recomendados por Xevious em 10 Abr 2005 18:43	43	1052	por celerus em 14 Dez 2007 21:40
Prince of Persia - O Filme por Xevious em 01 Dez 2007 16:18	1	9	por solar1919 em 05 Dez 2007 16:41
Site com downloads de seriados por Xevious em 01 Ago 2007 15:24	3	35	por Gilmarzinho em 24 Nov 2007 18:21

Internet 100%

Iniciar Minhas imagens Fórum_mania - Micros... Forum Mania • Exibir ... 22:37

Ferramenta Fórum Mania

Classificados
 Classificados
 Sub-fóruns: [Anúncios](#), [Troca-Troca](#)

78 261 Re: Blog do Solar1919 por solar1919 em 16 Jan 2008 16:03

Forum Mania • Exibir Fórum - Classificados - Windows Internet Explorer
 http://www.forummania.com.br/forum/viewforum.php?f=18

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Forum Mania • Exibir Fórum... X Yahoo! Brasil

	RESPOSTAS	EXIBIÇÕES	ÚLTIMA MENSAGEM
Troca-Troca Troca-Troca	5	25	Re: Troco uma coisa por Forca maior em 28 Jun 2007 01:22
Spams Normais	0	0	Sem Mensagem

Novo Tópico → 15 Tópicos • Página 1 de 1

ANÚNCIOS	RESPOSTAS	EXIBIÇÕES	ÚLTIMA MENSAGEM
Regras por Xevious em 21 Jan 2008 01:34	5	31	por euzinha em 21 Jan 2008 17:51
Vamos criar seções para entrevistas? por Xevious em 17 Jan 2008 12:10	8	81	por Xevious em 18 Jan 2008 20:36

TÓPICOS	RESPOSTAS	EXIBIÇÕES	ÚLTIMA MENSAGEM
Vendo máquina de tricô Elgin 840 por arlete freiberger em 26 Out 2007 14:36	0	4	por arlete freiberger em 26 Out 2007 14:36
Vendo Celulares - LG ME970 Shine por _T_H_I_ em 11 Out 2007 17:00	1	15	por Pinguim em 11 Out 2007 17:15
Preciso Fazer A Tradução De Uma Apresentação Em Flash ... por tecman em 22 Set 2007 18:31	0	15	por tecman em 22 Set 2007 18:31
Vendo Suspensão Regulável por Gilmarzinho em 12 Set 2007 11:10	6	21	por Gilmarzinho em 12 Set 2007 14:45
Procuo Athlon XP 3200+1 p/ comprar por akiow em 10 Jul 2007 16:52	4	45	por akiow em 10 Jul 2007 17:05
Vendo Pendrive 1GB marca Kingston por R\$50,00 e 2GB por 90 por licox em 30 Mai 2007 16:52	0	31	por licox em 30 Mai 2007 16:52

Concluído Internet 100%

Windows XP Taskbar: Iniciar, Minhas imagens, Fórum_mania - Micros..., Forum Mania • Exibir ... 22:39

Ferramenta Fórum Mania

The screenshot shows the 'Música' forum section on the Forum Mania website. The page is viewed in Internet Explorer. At the top, there is a header for the 'Música' section with a music note icon, stating 'Tudo sobre música se discute nesta seção' and listing sub-forums: 'Bandas do Forum' and 'M.Vídeos'. Statistics show 174 topics and 828 messages. A recent post is highlighted: 'Re: Iron Maiden no Brasil...' by Margarida on 24 Oct 2007 at 17:54.

The main content area is titled 'FÓRUM' and contains a table with columns: FÓRUM, TÓPICOS, MENSAGENS, and ÚLTIMA MENSAGEM.

FÓRUM	TÓPICOS	MENSAGENS	ÚLTIMA MENSAGEM
Bandas do Forum Essa seção é para divulgação de material próprio das bandas de usuários que participam do forum.	8	25	Re: GANDHARVA MANTRAS MUSIC por Margarida em 24 Out 2007 19:01
M.Vídeos Vídeos de Músicas	56	68	Cultura Alagoana por Meteorologista em 01 Jan 2008 20:46

Below the forum table, there is a search bar with the text 'Pesquisar neste fórum' and a 'Pesquisar' button. It indicates '108 Tópicos • Página 1 de 3'.

The next section is 'ANÚNCIOS' with columns: ANÚNCIOS, RESPOSTAS, EXIBIÇÕES, and ÚLTIMA MENSAGEM.

ANÚNCIOS	RESPOSTAS	EXIBIÇÕES	ÚLTIMA MENSAGEM
Regras por Xevious em 21 Jan 2008 01:34	5	31	por euzinha em 21 Jan 2008 17:51
Vamos criar seções para entrevistas? por Xevious em 17 Jan 2008 12:10	8	81	por Xevious em 18 Jan 2008 20:36
Qual seu estilo musical preferido por Xevious em 14 Jul 2005 17:19	23	671	por Pinguim em 07 Out 2007 12:17

The final section is 'TÓPICOS' with columns: TÓPICOS, RESPOSTAS, EXIBIÇÕES, and ÚLTIMA MENSAGEM.

TÓPICOS	RESPOSTAS	EXIBIÇÕES	ÚLTIMA MENSAGEM
Site de Buscas, Escutar e Baixar Musicas por Xevious em 12 Mai 2007 16:44	6	82	por Xevious em Ontem, 13:18
Iron Maiden no Brasil!!!! por Margarida em 08 Jan 2008 19:21	5	32	por fersilva em 18 Jan 2008 21:58
Exigências do Iron Maiden p/ o show em P. Alegre por Gilmarzinho em 17 Jan 2008 14:46	6	32	por solar1919 em 18 Jan 2008 14:53
O TOMBO . O tomo Gee Rocha do NXZero por Stones em 18 Jan 2008 11:31	0	4	por Stones em 18 Jan 2008 11:31
Assunto: 16 de agosto de 1977	~	~	por Lancelot

The browser's address bar shows the URL: http://www.forummania.com.br/forum/viewforum.php?f=22. The taskbar at the bottom shows the Windows Start button, several open applications, and the system clock at 22:40.

Ferramenta Fórum Mania

Jogos
 Discussão geral sobre jogos de computador ou consoles
 Sub-fóruns: [de Forum](#), [Gincana](#), [Flash](#), [Download](#)

260 1913 Re: Desafio por Juliana em 16 Jan 2008 19:54

Forum Mania • Exibir Fórum - Jogos - Windows Internet Explorer

http://www.forummania.com.br/forum/viewforum.php?f=23

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Forum Mania • Exibir Fórum... x Yahoo! Brasil

	15	179	Re: II Gincana Fórum Mania por euzinha em 19 Jan 2008 23:02
Gincana Seção para fazermos a gincana do forum			
Flash Jogos em Flash que rodam direto do forum	62	306	Re: Jogue o Cliclista lonje por ferpsilva em 20 Jan 2008 20:26
Download	43	83	Digital Paint Paintball por Xevious em 20 Jan 2008 16:31

Novo Tópico → 116 Tópicos • Página 1 de 3 • [1](#) [2](#) [3](#)

ANÚNCIOS	RESPOSTAS	EXIBIÇÕES	ÚLTIMA MENSAGEM
Regras por Xevious em 21 Jan 2008 01:34	5	31	por euzinha em 21 Jan 2008 17:51
Vamos criar seções para entrevistas? por Xevious em 17 Jan 2008 12:10	8	81	por Xevious em 18 Jan 2008 20:36

TÓPICOS	RESPOSTAS	EXIBIÇÕES	ÚLTIMA MENSAGEM
Orquestra britânica dá concerto no Second Life por Xevious em Hoje, 13:07	0	1	por Xevious em Hoje, 13:07
Decisão da Justiça proíbe 'Counter-Strike' no País por Stones em 21 Jan 2008 08:28	3	9	por MATEUS em 21 Jan 2008 18:12
Quebra-cabeça por ferpsilva em 20 Jan 2008 15:01	1	7	por Negra Bela em 20 Jan 2008 15:19
Crie seus próprios jogos 3D por celerus em 15 Jan 2008 21:27	0	3	por celerus em 15 Jan 2008 21:27
Ragdoll Masters 3.0 por celerus em 15 Jan 2008 21:04	0	1	por celerus em 15 Jan 2008 21:04

(1 item(ns) restante(s)) Fazendo o download da imagem http://www.forummania.com.br/forum/images/icc

Internet 100%

Windows Taskbar: Iniciar, Minhas imagens, Fórum_mania - Micros..., Forum Mania • Exibir ... 22:38

Ferramenta Fórum Mania

Humor
Piadas, textos humorísticos
Sub-fóruns: [Imagens](#), [Vídeos](#)

805 2105 Re: ENTENDA OS SINAIS por **Negra Bela** em Hoje, 13:02

Forum Mania • Exibir Fórum - Humor - Windows Internet Explorer
http://www.forummania.com.br/forum/viewforum.php?f=31

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Forum Mania • Exibir Fóru... Yahoo! Brasil

FÓRUM	TÓPICOS	MENSAGENS	ÚLTIMA MENSAGEM
Imagens Imagens humorísticas, Piadas Visuais, Fotos Engraçadas	339	844	Re: Placas Infames por ferpsilva em Ontem, 22:22
Vídeos Vídeos humorísticos e de piadas, ou arquivos só de audio humorísticos também	52	102	A Shakira do futuro por Lancelot em 16 Jan 2008 14:56

Novo Tópico → 427 Tópicos • Página 1 de 11 • [1](#) [2](#) [3](#) [4](#) [5](#) ... [11](#)

ANÚNCIOS	RESPOSTAS	EXIBIÇÕES	ÚLTIMA MENSAGEM
Regras por Xevious em 21 Jan 2008 01:34	5	31	por euzinha em 21 Jan 2008 17:51
Vamos criar seções para entrevistas? por Xevious em 17 Jan 2008 12:10	8	81	por Xevious em 18 Jan 2008 20:36

TÓPICOS	RESPOSTAS	EXIBIÇÕES	ÚLTIMA MENSAGEM
OLHA O QUE É SER NINJA por Gilmarzinho em 08 Ago 2007 11:37	4	45	por Adi em Hoje, 14:47
Piadinhas por ferpsilva em 21 Jan 2008 19:52	0	6	por ferpsilva em 21 Jan 2008 19:52
Tem que casar por ferpsilva em 19 Jan 2008 20:07	2	15	por euzinha em 20 Jan 2008 19:24
NÃO DISCUТА COM CRIANÇAS, A VÍTIMA PODE SER VOCÊ! por ferpsilva em 19 Jan 2008 22:53	7	22	por euzinha em 20 Jan 2008 19:17
O DRINK EXÓTICO por ferpsilva em 20 Jan 2008 15:34	0	7	por ferpsilva em 20 Jan 2008 15:34
TRANSPLANTE DE PÊNIS	0	0	por ferpsilva

Concluído Internet 100%

Windows Taskbar: Iniciar, Minhas Imagens, Fórum_mania - Micros..., Forum Mania • Exibir ..., 22:42

Ferramenta Fórum Mania

The screenshot shows the 'Ciência' forum page on the Forum Mania website. The page is viewed in Internet Explorer. At the top, there are statistics for the forum: 722 topics and 1685 messages. A recent post is highlighted: 'Nanopapel só perde em res... por Xevious em Ontem, 13:08'. The main content area is divided into several sections:

- FÓRUM**: A table listing forum categories with their respective topic and message counts, and the latest message.
- ANÚNCIOS**: A table listing announcements with their response and view counts, and the latest message.
- TÓPICOS**: A table listing individual forum topics with their response and view counts, and the latest message.

FÓRUM	TÓPICOS	MENSAGENS	ÚLTIMA MENSAGEM
Ecologia Ecologia, Climatologia e Meio Ambiente	179	356	Re: Primeira cidade suste... por Xevious em 22 Jan 2008 21:00
Medicina Medicina, Medicina Alternativa, Genética e Drogas	169	372	Re: 10 dicas preciosas pa... por cobra grande em Hoje, 21:37
Astrofísica Astronáutica e Física	153	381	Anomalia indicaria matéri... por Xevious em 21 Jan 2008 12:56
Ufologia Tópicos sobre ufologia ou assuntos parecidos.	41	103	Re: Filhote de Alien? por Xevious em Hoje, 22:27

ANÚNCIOS	RESPOSTAS	EXIBIÇÕES	ÚLTIMA MENSAGEM
Regras por Xevious em 21 Jan 2008 01:34	5	31	por euzinha em 21 Jan 2008 17:51
Vamos criar seções para entrevistas? por Xevious em 17 Jan 2008 12:10	8	81	por Xevious em 18 Jan 2008 20:36

TÓPICOS	RESPOSTAS	EXIBIÇÕES	ÚLTIMA MENSAGEM
Bateria movida a vírus!!! por cobra grande em 20 Jan 2008 17:55	1	3	por Xevious em 21 Jan 2008 00:37
Cola super forte reversível por Xevious em 20 Jan 2008 16:15	1	5	por cobra grande em 20 Jan 2008 18:06
Nanopapel só perde em resistência para o diamante por Xevious em 17 Jan 2008 13:08	0	5	por Xevious em 17 Jan 2008 13:08

Ferramenta Fórum Mania

Informática
Dúvidas notícias e tutoriais sobre informática
Sub-fóruns: [Róbotica](#), [DC](#), [Novidades](#), [Programação](#),
[WebDesign](#), [Celulares](#), [Office](#)

765 2050 Re: Cidades Virtuais por **Xevious** em Hoje, 17:58

Forum Mania • Exibir Fórum - Informática - Windows Internet Explorer
http://www.forummania.com.br/forum/viewforum.php?f=25

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Forum Mania • Exibir Fóru... x Yahoo! Brasil

FÓRUM	TÓPICOS	MENSAGENS	ÚLTIMA MENSAGEM
Róbotica Seção sobre novidades de robótica	41	94	Re: Cientistas criam robô... por cobra grande em 21 Jan 2008 13:32
DC Dúvidas sobre o DC++ StrongDC++ e outros	14	34	Download do DC++ por Xevious em 27 Mar 2007 21:17
Novidades Novidades em tecnologia	298	584	Re: ::: Optimus Tactus ::: por Xevious em Hoje, 13:05
Programação Dúvidas e notícias a respeito de linguagens de programação.	49	115	Como ganhar dinheiro faze... por Xevious em 18 Jan 2008 13:09
WebDesign Dúvidas e notícias a respeito de criação de sites.	34	116	Tutorial de Quiz(enquete)... por Xevious em 17 Jan 2008 13:10
Celulares lançamentos, características, dúvidas, programas, curiosidades, etc	49	115	Servidor no Celular por Xevious em 20 Jan 2008 16:24
Office Assuntos relativos ao Microsoft Office.	10	18	Re: Microsoft Office 2008... por celeris em 17 Jan 2008 22:24

Novo Tópico → 274 Tópicos • Página 1 de 7 • [1](#) [2](#) [3](#) [4](#) [5](#) ... [7](#)

ANÚNCIOS	RESPOSTAS	EXIBIÇÕES	ÚLTIMA MENSAGEM
Regras por Xevious em 21 Jan 2008 01:34	5	31	por euzinha em 21 Jan 2008 17:51
Vamos criar seções para entrevistas? por Xevious em 17 Jan 2008 12:10	8	81	por Xevious em 18 Jan 2008 20:36

Concluído Internet 100%

Windows Taskbar: Iniciar, Minhas imagens, Fórum_mania - Micros..., Forum Mania • Exibir ... 22:47

Ferramenta Fórum Mania

The screenshot shows the 'Política' section of the Forum Mania website. The page header includes the forum name, a description, and statistics: 441 topics and 1288 posts. A recent post by 'Shana' is mentioned. The main content is a table of topics with columns for topic name, author, date, replies, views, and the last message.

TÓPICOS	RESPOSTAS	EXIBIÇÕES	ÚLTIMA MENSAGEM
por Xevious em 21 Jan 2008 01:34	5	31	em 21 Jan 2008 17:51
Vamos criar seções para entrevistas? por Xevious em 17 Jan 2008 12:10	8	81	por Xevious em 18 Jan 2008 20:36
Presidencia a vapor. por Stones em 15 Jan 2008 10:50	4	20	por celerus em 18 Jan 2008 23:04
Orkut - Edir Macedo / Kaka - Renascer. por Stones em 15 Jan 2008 10:43	0	4	por Stones em 15 Jan 2008 10:43
Agenda 15/01/2008 por Stones em 15 Jan 2008 10:41	0	2	por Stones em 15 Jan 2008 10:41
Regras versus jeitinho por Stones em 15 Jan 2008 10:38	0	4	por Stones em 15 Jan 2008 10:38
Os marajás ainda estão na ativa. por cobra grande em 13 Jan 2008 20:01	2	15	por Xevious em 13 Jan 2008 22:01
Morreu ontem Dom Pedro Gastão por HumbertoReis em 28 Dez 2007 13:52	3	21	por Stones em 30 Dez 2007 16:49
Alesep: transformista se apresenta de calcinha e sutiã por ferpsilva em 27 Dez 2007 21:36	0	6	por ferpsilva em 27 Dez 2007 21:36
Indiretamente somos governados por marqueteiros por Xevious em 26 Dez 2007 14:07	1	8	por HumbertoReis em 26 Dez 2007 15:42
Urgente por ferpsilva em 25 Dez 2007 21:22	0	6	por ferpsilva em 25 Dez 2007 21:22
Um pedido ao Noel por _T_H_I_ em 21 Dez 2007 15:29	1	10	por HumbertoReis em 21 Dez 2007 20:59
Bolivia no seu dia D por HumbertoReis em 15 Dez 2007 14:37	2	11	por HumbertoReis em 19 Dez 2007 10:01

- **Plenário**

Compõem o Plenário os temas: Anúncios, Assembléias, Juizados e Sugestões e Dúvidas, cuja descrição encontra-se nas figuras apresentadas a seguir:

Ferramenta Fórum Mania

The screenshot displays the Forum Mania website interface within a Windows Internet Explorer browser window. The browser's address bar shows the URL <http://www.forummania.com.br/forum/viewforum.php?f=5>. The page features a navigation bar with tabs for 'PLENÁRIO', 'TÓPICOS', 'MENSAGENS', and 'ÚLTIMA MENSAGEM'. The 'TÓPICOS' tab is active, showing a list of forum topics. The table below summarizes the visible topics:

TÓPICOS	RESPOSTAS	EXIBIÇÕES	ÚLTIMA MENSAGEM
400 usuários a menos por Xevious em Ontem, 01:12	8	34	por Gilmarzinho em Hoje, 10:20
Apoios Passam agora a gerenciar seções por Xevious em 17 Jan 2008 00:11	2	23	por Xevious em 20 Jan 2008 17:31
Ajax Chat por Xevious em 15 Jan 2008 11:01	2	21	por Ossada em 15 Jan 2008 23:36
Template Oficial por Ossada em 06 Jan 2008 22:22	10	69	por HumbertoReis em 13 Jan 2008 10:05
ShoutBox por Ossada em 06 Jan 2008 23:33	8	42	por Ossada em 10 Jan 2008 15:49
ForumMania 2008 por Ossada em 06 Jan 2008 12:45	5	25	por cobra grande em 06 Jan 2008 21:39
Exibir Tópico Anterior por Xevious em 20 Dez 2007 03:10	2	21	por ferpsilva em 21 Dez 2007 22:48
10.000 Tópicos !!!! por cobra grande em 08 Dez 2007 16:15	21	112	por HumbertoReis em 18 Dez 2007 19:15
Novo Chat (Xat) por Xevious em 02 Dez 2007 22:30	7	73	por Shana em 06 Dez 2007 17:50
Atualização por Ossada em 02 Dez 2007 14:49	3	20	por Ossada em 03 Dez 2007 15:22
Pra mim, chega... por Negra Bela em 22 Nov 2007 00:48	17	134	por Ossada em 02 Dez 2007 14:41
Nossa solução por Ossada em 24 Nov 2007 22:57	1	34	por cobra grande em 24 Nov 2007 23:18

Ferramenta Fórum Mania

Assembleia
Espaço destinado às discussões das pautas sugeridas pelos usuários.

73 716

Re: Parceira CambéWEB
por **Margarida** em Ontem, 18:25

Forum Mania • Exibir Fórum - Assembleia - Windows Internet Explorer

http://www.forummania.com.br/forum/viewforum.php?f=1

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Forum Mania • Exibir Fórum... x Yahoo! Brasil

por **Xevious** em 21 Jan 2008 01:34 3 31 em 21 Jan 2008 17:51

Vamos criar seções para entrevistas?
por **Xevious** em 17 Jan 2008 12:10 8 81 por **Xevious** em 18 Jan 2008 20:36

TÓPICOS	RESPOSTAS	EXIBIÇÕES	ÚLTIMA MENSAGEM
Parceira CambéWEB por MATEUS: em 14 Jan 2008 16:34	4	27	por ferpsilva em 20 Jan 2008 16:29
Plano de divulgação do FórumMania por celerus em 19 Dez 2007 15:33	16	113	por Xevious em 13 Jan 2008 17:49
Forum de Wares por SkinCast em 14 Nov 2007 01:47	18	77	por celerus em 02 Jan 2008 23:15
Lentidão??? por Ossada em 30 Nov 2007 10:55	21	82	por Ossada em 18 Dez 2007 20:53
Discussão sobre os objetivos do forum por Xevious em 23 Nov 2007 14:03	25	188	por Shana em 18 Dez 2007 15:40
Redirecionamento por ferpsilva em 12 Nov 2007 11:34	7	36	por Xevious em 05 Dez 2007 11:15
Sobre a paralisia no forum por Xevious em 19 Out 2007 23:19	5	46	por Ossada em 22 Out 2007 12:20
Portal de Foruns por Xevious em 22 Out 2007 02:29	1	19	por cobra grande em 22 Out 2007 08:08
Tenho uma idéia. por Stones em 28 Ago 2007 20:30	23	132	por Ossada em 09 Set 2007 19:49
Material pra colocar no forum, posts por Xevious em 24 Ago 2007 22:43	9	51	por Ossada em 30 Ago 2007 00:02
Este fórum está desatualizado por Pinguim em 24 Ago 2007 19:32	2	24	por Pinguim em 25 Ago 2007 00:13

Concluído

Internet 100%

Iniciar Minhas imagens Fórum_mania - Micros... Forum Mania • Exibir ... 22:53

Ferramenta Fórum Mania

Juizado
Votação das pautas discutidas na Assembleia. As votações serão realizadas por meio de enquete.
Sub-fórum: Encerradas

50 561 Re: Devemos fazer uma par...
por ::MateUS::
em 15 Jan 2008 13:19

Forum Mania • Exibir Fórum - Juizado - Windows Internet Explorer
http://www.forummania.com.br/forum/viewforum.php?f=2

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Forum Mania • Exibir Fórum... Yahoo! Brasil

FÓRUM	TÓPICOS	MENSAGENS	ÚLTIMA MENSAGEM
Encerradas Enquetes que já foram encerradas	50	566	Re: O que voce gostaria de... por Xevious em 21 Jan 2008 15:58

Novo Tópico → 1 Tópico • Página 1 de 1

ANÚNCIOS	RESPOSTAS	EXIBIÇÕES	ÚLTIMA MENSAGEM
Regras por Xevious em 21 Jan 2008 01:34	5	31	por euzinha em 21 Jan 2008 17:51
Vamos criar seções para entrevistas? por Xevious em 17 Jan 2008 12:10	8	81	por Xevious em 18 Jan 2008 20:36

TÓPICOS	RESPOSTAS	EXIBIÇÕES	ÚLTIMA MENSAGEM
O que voce gostaria de ver 'mais' no forum (3) por Xevious em 21 Jan 2008 16:04	3	17	por Xevious em 21 Jan 2008 23:29

Mostrar Tópicos Anteriores: Ordenar por

Novo Tópico → 1 Tópico • Página 1 de 1

< Voltar para Índice do Fórum

QUEM ESTÁ ONLINE

Usuários navegando no fórum: Nenhum Usuário Registrado e 1 Visitante


PERMISSÕES DO FÓRUM

Enviar Mensagens: **Proibido**
Responder Mensagens: **Proibido**
Editar Mensagens: **Proibido**
Excluir Mensagens: **Proibido**

Concluído Internet 100%

Iniciar Minhas Imagens Fórum_mania - Micros... Forum Mania • Exibir ... 22:53


Ferramenta Fórum Mania



Sugestões e Dúvidas
Utilize esse fórum para tirar dúvidas ou para fazer sugestões / críticas.

85

435








Re: Uma pergunta!!
por **cobra grande** 
em 16 Jan 2008 08:20






Forum Mania • Exibir Fórum - Sugestões e Dúvidas - Windows Internet Explorer

http://www.forummania.com.br/forum/viewforum.php?f=4

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Forum Mania • Exibir Fóru... Yahoo! Brasil

por Xevious em 21 Jan 2008 01:34	3	31	em 21 Jan 2008 17:51
Vamos criar seções para entrevistas? por Xevious em 17 Jan 2008 12:10	8	81	por Xevious  em 18 Jan 2008 20:36
Como colocar PPS no forum por Xevious em 21 Jan 2007 20:22	2	56	por fersilva  em 21 Ago 2007 12:30
Como colocar músicas no forum por Xevious em 09 Jan 2007 21:13	1	65	por Ossada  em 09 Jan 2007 21:44
Como colocar Vídeos YouTube e metacafe no forum por Xevious em 12 Set 2006 23:49	7	242	por HumbertoReis  em 29 Dez 2007 01:27
Como colocar Flash no forum por Xevious em 15 Jul 2006 02:06	0	73	por Xevious  em 15 Jul 2006 02:06
Funcionamento das seções do forum por Xevious em 31 Ago 2005 16:52	0	78	por Xevious  em 31 Ago 2005 16:52
Como colocar imagens no Forum por Xevious em 30 Ago 2005 16:02	0	106	por Xevious  em 30 Ago 2005 16:02

TÓPICOS	RESPOSTAS	EXIBIÇÕES	ÚLTIMA MENSAGEM
Uma pergunta!! por cobra grande em 15 Jan 2008 22:05	3	31	por cobra grande  em 16 Jan 2008 08:20
Site com Smiles por Xevious em 07 Jan 2008 23:20	0	9	por Xevious  em 07 Jan 2008 23:20
Nrº mínimo de caracteres em um post ou resposta ao mesmo!!! por cobra grande em 20 Dez 2007 20:34	14	79	por Negra Bela  em 28 Dez 2007 13:48
Decoração de Natal! por cobra grande em 01 Dez 2006 22:25	42	365	por Margarida  em 19 Dez 2007 16:22
Microsoft Office por celeris em 10 Dez 2007 19:28	3	35	por celeris  em 11 Dez 2007 11:58

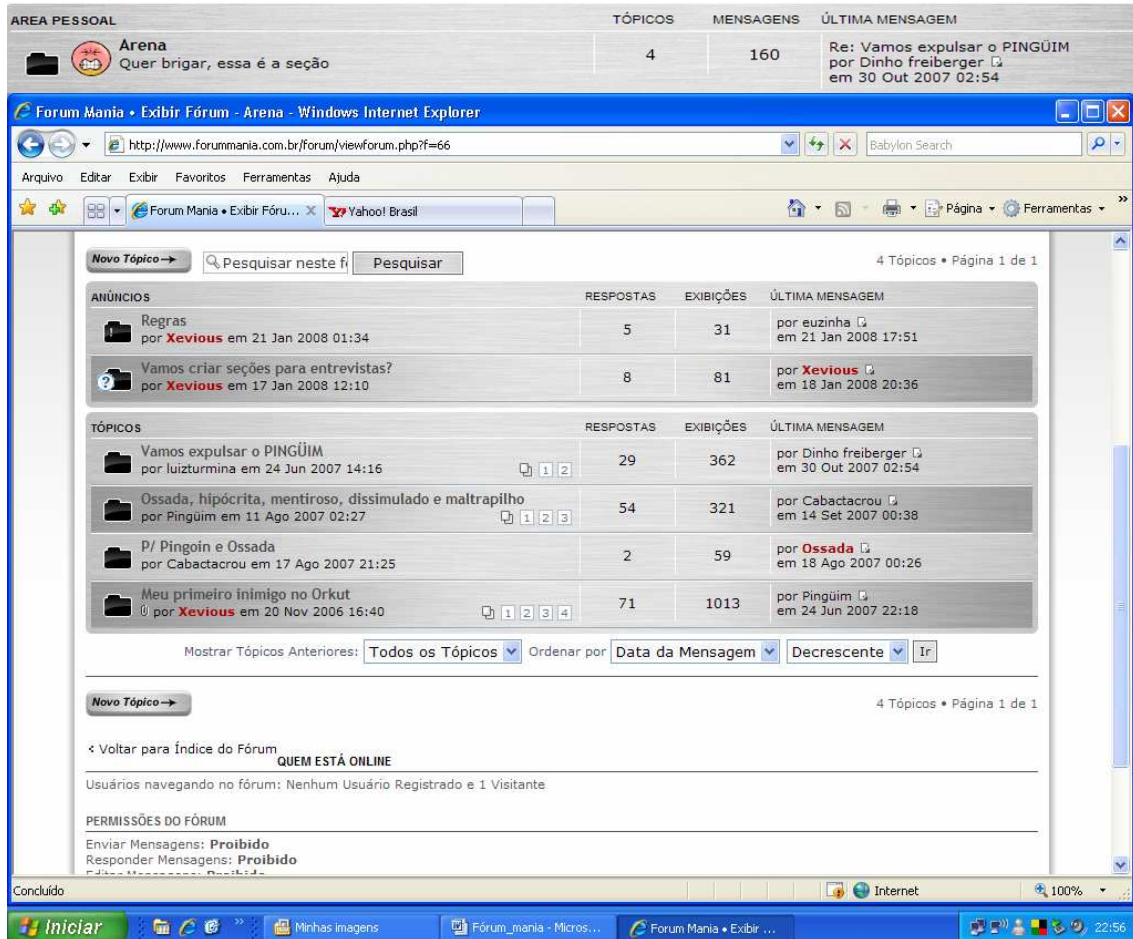
Concluído

Windows Taskbar: Iniciar, Minhas imagens, Fórum_mania - Micros..., Forum Mania • Exibir ...

System tray: Internet, 100%, 22:55

- **Área Pessoal**

A área pessoal é composta por Arena e Cantinho do Segredo



Ferramenta Fórum Mania

Cantinho do Segredo
 Área anônima, que tem como objetivo, postagens de assuntos em que o usuário não queira se identificar.

21 244 Re: O que fazer.. por **Adi** em 28 Dez 2007 17:50

Forum Mania • Exibir Fórum - Cantinho do Segredo - Windows Internet Explorer

http://www.forummania.com.br/forum/viewforum.php?f=9

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Forum Mania • Exibir Fórum... x Yahoo! Brasil

TOPICOS	RESPOSTAS	EXIBIÇÕES	ULTIMA MENSAGEM
O que fazer.. por A... em 30 Jan 2007 08:22	25	395	por Adi em 28 Dez 2007 17:50
Fiz merda... Quero resolver por SkinCast em 01 Ago 2006 02:06	19	580	por HumbertoReis em 19 Dez 2007 12:17
COBRA GRANDE DOURADA por cobra grande em 07 Fev 2007 21:25	13	230	por Forca maior em 25 Nov 2007 23:34
No jardim 2... por Cagão arrependido em 30 Nov 2006 16:30	7	141	por ferpsilva em 21 Ago 2007 12:33
Cybernados forum do Ossada! por cobra grande em 04 Jul 2007 23:44	13	231	por ferpsilva em 14 Ago 2007 00:11
estou enrrolado !!! por anonimo apaixonado!!! em 14 Mai 2007 12:36	6	119	por Pinguim em 24 Jun 2007 13:27
Relacionamento sério por krente16a em 06 Jul 2006 15:53	22	596	por Homeman em 31 Mar 2007 03:41
Pinguim invejoso por Ex Kawabanga em 26 Fev 2007 23:10	9	178	por Pinguim em 13 Mar 2007 19:43
PRESISO DE UMA PALAVRA AMIGA por SIMPATICO em 05 Mai 2006 11:44	25	792	por Visitante em 23 Fev 2007 17:57
Detido pelos federais por somdosanos70 em 14 Jan 2007 14:32	8	120	por Ossada em 05 Fev 2007 15:13
Um desabafo... por Negra Bela em 05 Jan 2007 13:32	16	238	por HumbertoReis em 03 Fev 2007 23:20
Plano por Administrador em 28 Jan 2007 15:47	4	64	por Ossada em 30 Jan 2007 16:19
preciso de uma palavra amiga (parte 2) por simpatico em 09 Dez 2006 23:27	5	98	por Visitante em 23 Jan 2007 16:09

Concluido

Internet 100%

Iniciar Minhas imagens Fórum_mania - Micros... Forum Mania • Exibir ... 23:01

Comunidade Virtual – ORKUT

1. Configurações necessárias da máquina:

1.1 Categoria: Rede de relacionamentos

1.2 Requerimentos: não especificado.

1.3 Licença: Gratuito

1.4 Tamanho: On line

1.5 Desenvolvedor: Orkut Büyükkökten, Google.

1.6 Sistema: Windows 95, 98, 2000, XP, Mac, Firefox.

1.7 Limitações: não possui.

1.8 Tempo de Download estimado: não é necessário por se tratar de um programa on line.

2. Conhecendo na prática a comunidade do orkut.

2.1 Para acessar qualquer comunidade do *orkut* é necessário que o usuário tenha uma conta.

2.2 O orkut possui muitas comunidades, relacionadas à diversos temas, portanto, cabe aos usuários participarem das quais se identifica.

2.3 A comunidade apresentada nas imagens abaixo, contém as seguintes características:

Figura 1: Nome: SERVIÇO SOCIAL NÃO É CARIDADE.

Figura 2: Descrição: Essa comunidade é uma forma de protesto contra todos...

Figura 3: Número de Membros: 14.068

Figura 4: Tipo: Moderada - Indica que para participar da comunidade, o usuário deverá passar por uma avaliação do moderador, que geralmente é o dono da comunidade.

Figura 5: Fórum - Os tópicos ou temas para discussão no fórum, a ferramenta indica quantas participações e quando foi a data da última postagem. Permitindo controle de todos os registros na comunidade.

Figura 6: Tema proposto para discussão – qualquer usuário propõe um tema.

Figura 7: Comentários dos membros da comunidade – todos os membros da comunidade podem opinar sobre o tema proposto. Quando o usuário participa, aparece a foto do perfil, nome, data que postou e o comentário.

Figura 8: Enquetes realizadas por membros da comunidade – além do fórum, os membros podem propor enquetes para dinamizar a comunidade.

orkut - SERVIÇO SOCIAL NÃO É CARIDADE! - Windows Internet Explorer

http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=3608085

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

orkut - SERVIÇO SOCIAL NÃO É CARIDADE!

orkut Início Página de recados Amigos Comunidades camila.luckmann@gmail.com Sair pesquisa do orkut

SERVIÇO SOCIAL NÃO É CARIDADE!

14.068 membros

participar
convidar amigos

fórum
enquetes
eventos
membros
denunciar abuso

descrição: Essa comunidade é uma forma de protesto contra todos os que pensam que por fazer caridade são assistentes sociais. Serviço Social é uma graduação e Assistente Social é uma profissão, e não tem nada a ver com práticas de caridade.

Então preste atenção antes de falar besteira!!!!!!!!!!!!

POR FAVOR, DENUNCIEM CASO COLOQUEM TÓPICOS PORNOGRÁFICOS AQUI NA COMUNIDADE.

idioma: Português

categoria: Atividades

dono: Mirian Soares

tipo: moderada

fórum: não-anônimo

local: 650652, Brasil

criado em: 23 de julho de 2005 19:04

membros: 14.068

forum

tópico	postagens	última postagem
<input type="checkbox"/> mercado de trabalho	1	02/12/07
<input type="checkbox"/> Duvida sobre o S.S. na Saúde	11	01/12/07

ver membros

comunidades relacionadas

orkut - Mensagens - Windows Internet Explorer

http://www.orkut.com/CommMsgs.aspx?cmm=3608085&tid=2543475084328414188

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

orkut - Mensagens

orkut Início Página de recados Amigos Comunidades camila.luckmann@gmail.com Sair pesquisa do orkut

Duvida sobre o S.S. na Saúde

Início > Comunidades > SERVIÇO SOCIAL NÃO É CARIDADE! > Fórum > Mensagens

mostrando 1-10 de 11 primeira | < anterior | proxima > | última

Rita CHAPA 3
Duvida sobre o S.S. na Saúde
 Queridas colegas!
 Sou recém formada e estou atuando em uma Instituição de saúde que funciona também com internações, sou a única AS da casa, e assumi o SS sem nenhum referencial da rotina do nosso trabalho nesta unidade, no dia a dia venho desenvolvendo um trabalho de conhecimento da realidade, das necessidades, e aos poucos organizando minha atuação, para que eu possa então ter condições de fazer um planejamento. Bem, esta unidade atribui ao AS a função de estar contactando outras unidades de saúde na tentativa de conseguir vagas para estar transferindo pacientes qdo a nossa unidade não tem recursos para o caso, recebo da equipe médica, um laudo para que eu possa utilizar nesses contatos, tenho tido muita dificuldade, pois sempre sou questionada por outros médicos que não tenho argumentação técnica, pondo o contato a perder e ate me queimando profissionalmente, afinal, a minha competência é social.
 Já andei pesquisando, mas não encontrei, algo documental que eu possa utilizar para me resaltar dessa atuação, que não compete ao SS. Vocês teem conhecimento de alguma portaria, ou algo que possa me respaldar? Por favor me ajudem! Qual postura vocês teriam numa situação como esta?
 Desde já, Grata!

Lázaro*O Garotão
Olha a resposta ai amiga...
 o maior respaldo que você tem nesse caso é o projeto ético-político profissional do serviço social....
 como sabemos, o projeto ético-político é formado pelo código de ética, a lei de regulamentação da profissão e pelas diretrizes curriculares da ABEPSS.
 Nele estão contidas qual é o verdadeiro fazer profissional do serviço Social, que não pode ser questionado por qualquer outra categoria profissional.
 Muitas Pessoas tem uma visão equivocada do que seja serviço social, mas com certeza o papel do AS não é de procurar vaga em hospital.
 Sou AS, trabalho em uma unidade de saúde da Polícia Militar, sou muito respeitado no desempenho das minha

Comunidade Virtual - Orkut

orkut - SERVIÇO SOCIAL NÃO É CARIDADE! - Windows Internet Explorer

http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=3608085

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

orkut - SERVIÇO SOCIAL NÃO É CARIDADE!

Sexualidade & Serviço Social - COMUNIDADE 1 28/11/07

URGENTE 1 28/11/07

ver todos os tópicos novo tópico denunciar spam

Porque, na Faculdade?????

aprendemos tantas metodologias, teorias e ética, se na hora de colocarmos na prática, alguns profissionais, acabam praticando a filantropia, ou se preferem a famosa dança da primeira dama, sem ao menos de impor????

Criado por: Butterfly

Não, sei também.

Verdade, é vergonhoso.

São profissionais frustrados.

Eu nunca me deparei com a situação.

Nunca vi, um AS aplicando as teorias.

É vergonhoso.

Meu voto está visível para os outros usuários

mostrar resultados e comentários votar

enquetes

	pergunta	votos	fecha
votar	Atualidade....	6	
votar	Legalizar o Aborto...	196	
votar	Porque, na Faculdade?????	204	

Internet 100%

19:16

Dados do Orkut.

orkut - notícias - dados demográficos - Windows Internet Explorer

http://www.orkut.com/MembersAll.aspx

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

babylon Busque e Traduza Opções

orkut - notícias - dados demográficos

orkut Início Página de recados Amigos Comunidades jefferson-nunes@ig.com.br Sair pesquisa do orkut

Idade

18-25	61,58%
26-30	11,79%
31-35	5,47%
36-40	3,28%
41-50	3,38%
50+	2,55%

Interesses

amigos	64,80%
companheiros para atividades	19,72%
contatos profissionais	19,32%
namoro	20,86%

Relacionamento

não há resposta	40,61%
solteiro(a)	37,00%
casado(a)	10,94%
namorando	8,10%
casamento aberto	0,27%
relacionamento aberto	3,07%

País

Brasil	55,32%
Índia	16,53%
Estados Unidos detalhes	14,73%
Paquistão	1,18%
Reino Unido	0,55%
Japão	0,43%
Portugal	0,41%
Afganistão	0,39%
Canadá	0,37%
Alemanha	0,37%

Internet 100%

20:23

Notícias do Second Life

1. Solidariedade à greve da IBM Itália, no Second Life, já atinge 30 países.

28 de setembro de 2007. Disponível em:

<http://mundolinden.blogspot.com/2007/09/soliedariedade-greve-da-ibm-itlia-no.html>

Companhia fechou acesso ao Business Center, em sua ilha no metaverso, e não quis dialogar com avatares manifestantes que conseguiram entrar no local. Mais de 1950 pessoas, atrás dos seus computadores em 30 países, demonstraram no mundo virtual do Second Life a sua solidariedade à greve dos trabalhadores da IBM Itália. Este é o balanço feito pelo sindicato UNI Global Union, em comunicado divulgado hoje. O protesto cobriu sete locais da IBM no metaverso Linden, particularmente o da IBM Itália e o IBM Business Center.

A IBM não reagiu oficialmente ao movimento, mas fechou o seu business center, que ficou invisível para os visitantes. Quem fosse lá, como o fez nossa reportagem, encontrava apenas o vazio e uma espécie de fita cercando a área com os dizeres "interditado para passagem de visitantes". Um grevista, no entanto, conseguiu entrar no centro e surpreendeu uma reunião da IBM, em pleno andamento. Chamou outros grevistas, que se "teleportaram" para o local e pediram a abertura de negociações com a administração. Mas a reunião foi subitamente encerrada.

2. Balanço do primeiro protesto virtual da história realizado no Second Life

04 de Outubro de 2007. Disponível em:

<http://mundolinden.blogspot.com/2007/10/balano-do-primeiro-protesto-virtual-da.html>

Escrito por **Gustavo Petta**, para o **portal iG**

Nos horários de intervalo do trabalho, as atividades "reais" não foram paralisadas, os funcionários controlaram seus avatares e os colocaram na porta de entrada da ilha da IBM no metaverso.

O protesto é virtual. Os trabalhadores são de verdade. É isso o que aconteceu na sede da IBM na Itália no fim da semana passada. Os funcionários da multinacional - organizados pelo Rappresentanze Sindacali Unitarie (RSU), uma central sindical italiana - realizaram um protesto no Second Life, o ambiente virtual e tridimensional que simula em alguns aspectos a vida real e social do ser humano, criado em 2003 pela empresa Linden Research, Inc. O motivo da manifestação foi o fim das negociações sobre o acordo coletivo e a suspensão do pagamento por produtividade.

Nos horários de intervalo do trabalho - as atividades "reais" não foram paralisadas - os funcionários controlaram seus avatares, representações gráficas utilizadas em realidade virtual, e os colocaram na porta de entrada da ilha da IBM no Second Life. A empresa dispõe de diversas ilhas nesse mundo virtual onde faz marketing e negócios com clientes. Quando as "pessoas" chegavam, elas eram recebidas pelos manifestantes com camisetas e cartazes da manifestação. Teve até um kit com esses materiais, que foi distribuído virtualmente. Tal fato desgastou a imagem da empresa no mundo virtual e real.

A multinacional da computação tem 9 mil empregados na Itália e possui sedes em 18 países, incluindo o Brasil. Conversei com um amigo que trabalha na IBM do Brasil e ele me disse que as coisas estão calmas por aqui. Mas os funcionários acompanharam a movimentação italiana. Os organizadores esperavam reunir mais de mil pessoas no protesto virtual, que foi aberto a todos os residentes do Second Life. O RSU ainda colocou à disposição na internet um abaixo-assinado, com nomes de pessoas de mais de 30 países. O documento será enviado para a direção da empresa na Europa. (Acesse e assine aqui).

Foi o primeiro protesto virtual da história. Original? No mínimo. Num mundo em que as formas de trabalho se alteram de maneira vertiginosa e muitos não se sentem operários, por obterem altíssimos salários e viverem num ambiente fabril diferenciado, como é o caso dos programadores, é interessante ver o protesto desses operários modernos. Vale como reflexão. O sindicalismo italiano - que tanto influenciou o nosso sindicalismo no começo do século pela imigração e o anarco-sindicalismo - abre uma nova forma de luta e reivindicação. Aproveita-se da tecnologia para conseguir avanços para a categoria.

3. Entrevista: professor comenta sobre as possibilidades acadêmicas do Second Life

Guilherme Gatis Publicada em 02/10/2007 às 12:22

No dia 20 de agosto os alunos do oitavo período do curso de administração de empresas da Universidade de Pernambuco (UPE) se dividiram em grupo para discutir um texto indicado pelo professor Otto Farias, que ministra a disciplina gestão empresarial. Mas ao invés de irem para a sala de aula tradicional os estudantes ligaram o computador e entraram no Second Life para participar da que, segundo o professor, foi a primeira experiência de aplicação do universo virtual para a prática de ensino no Brasil.

O professor Otto trocou e-mails com o Tnow e comentou sobre a experiência. Confira:

Como surgiu a idéia de ministrar uma aula no Second Life?

Por dever de ofício, procuro me manter atualizado com relação ao ensino da administração e o mundo dos negócios participando de grupos de debates com professores e pesquisadores do Brasil e do exterior. Nos últimos meses experiências do uso do Second Life no ensino passaram a ser discutidas cada vez mais frequentemente nesses grupos, despertando meu interesse em testar a sua utilidade no curso de Administração da Universidade de Pernambuco. Em razão dos recursos disponibilizados nessa plataforma virtual me pareceu conveniente e oportuno proporcionar aos alunos de Gerência Empresarial, disciplina que leciono no último período do curso, uma experiência inovadora no ensino da gestão dos negócios.

Quanto tempo levou o processo de preparação do cenário das aulas?

O mais difícil foi planejar as aulas e outras atividades que realizaremos na Second Life durante o II semestre de 2007, pois o SL é um ambiente totalmente novo, que exige mudanças profundas na concepção e na prática do ensino por parte dos professores que neles se aventuram. Se o pensar diferente foi difícil, a preparação do ambiente a ser utilizado foi bastante facilitada por conta do entusiasmado apoio recebido da i2, empresa proprietária da Ilha Recife, uma encubada do Incubatep, do ITEP de Pernambuco. Definido o objetivo da aula e, conseqüentemente, o seu formato, passamos ao Luciano Ayres, da i2, as nossas necessidades. Um dia depois

de fechado o acordo a i2 já nos disponibilizava todos os recursos solicitados numa clara demonstração de competência e agilidade do seu corpo técnico. E ainda nos surpreendeu com a criação e disponibilização de camisas da UPE para identificação dos avatares dos alunos durante o evento.

Quais as diferenças entre uma aula presencial e uma aula no SL?

No meu entendimento, nada substitui o contato pessoal entre educador e educando no desenvolvimento de novos saberes, novas habilidades e novas atitudes. Assim, considero o SL como mais um recurso a ser aplicado na EAD - Educação a Distância, certamente com grande utilidade. Já foi possível perceber que um encontro entre avatares, apesar da consciência deles serem apenas imagens virtuais, é bem mais estimulante que a comunicação via e-mail e messenger. Desenvolver competência no uso do SL e de outros recursos de TI na educação me parece uma boa estratégia para tornar as aulas mais atraentes para as novas gerações de alunos. E preciso reconhecer que esses alunos desenvolveram um novo ritmo e novas maneiras de absorver informações. Acostumados com a interatividade e a dinâmica das imagens e dos sons dos games, para eles as aulas tradicionais devem ser insuportáveis. Aos colegas professores que ainda resistem a essa idéia, proponho um teste: osem enfrentar um filho, sobrinho ou afilhado de 10 anos em qualquer game de ação. Certamente será um desastre, e nem tentem se preparar para o embate da maneira tradicional. Para a pratica dos games não existem escolas, os manuais são incompreensíveis e, em muitos deles, os helps e comandos são em inglês. A questão é se perguntar: como eles aprendem? As crianças e os adolescentes da geração game aprendem a jogar observando as conseqüências de cada ação, aceitam que o erro é caminho para o acerto, criam redes de contato através das quais as descobertas individuais são disponibilizadas para todos os integrantes do grupo, reconhecem que de nada vale obter de um amigo (colar ou filar...) a senha para avançar de maneira desonesta no jogo uma vez que são as habilidades desenvolvidas em cada nível que possibilita sobreviver no nível imediatamente superior. Os games, apesar de todas as críticas que a eles possam ser feitas, conseguem passar para os seus jogadores a importância de cada informação obtida, de cada habilidade desenvolvida e das atitudes corretas adotadas. Parece incrível que tudo que desejamos que aconteça no ensino tradicional os garotos fazem voluntariamente no mundo dos games. No caso da aula que realizamos, o debate de um caso no SL foi seguido de uma palestra e debate em sala de aula no mundo real com o criador da Ilha Recife, momento em que a experiência no mundo virtual foi analisada tendo como

referência o conteúdo da disciplina.

Os alunos encontraram alguma dificuldade de adaptação ao universo virtual?

Tive o cuidado de realizar uma pesquisa com os alunos da disciplina para avaliar a experiência vivenciada, com resultado muito interessantes. Considerando apenas os que participaram da aula, 20% dos que estiveram presentes classificaram a experiência como excelente, 70% como boa e 10% como regular, sem qualquer registro na classificação ruim ou dispensável.

Os dados que mais despertaram a minha atenção foram aqueles referentes a razão da não participação, que reflete muito a situação do Brasil no mundo real. Apesar de 100% dos alunos terem informado antes da experiência terem acesso a Internet e conhecimento básico em micro informática, a maioria deles não conseguiu participar da aula por conta de três razões principais: acesso a Internet através de conexão discada, configuração do equipamento utilizado abaixo do mínimo requerido e dificuldade na compreensão da lógica e instruções do programa.

Como os alunos assimilaram a experiência?

Apesar das dificuldades no acesso e no uso do programa, 85% dos alunos se declararam dispostos a repetir a experiência por considerá-la interessante e importante para sua formação. Em discussão posterior a realização da aula no SL as dificuldades encontradas no mundo virtual foram relacionadas ao mundo real obtendo-se algumas analogias interessantes, a exemplo da associação do acesso a Internet por linha discada com a fragilidade das estradas (comunicação) do nosso país, exigência de conhecimentos de inglês e de micro informática para operar tanto no SL como no ambiente global dos negócios e outras mais.

Como o senhor acredita que os ambientes virtuais podem contribuir para a educação?

Se eu soubesse a resposta para essa pergunta certamente já teria me tornado uma celebridade mundial. O que posso dizer, considerando os estudos e as experiências já realizadas por mim e por colegas bem mais brilhantes da comunidade acadêmica mundial, é que as plataformas virtuais chegaram para ficar no mundo dos negócios e da educação. Diria até que a utilização das plataformas na educação e nos negócios não se faz mais intensamente pelas dificuldades que nós educadores e consultores de negócios ainda encontramos para utilizar suas enormes

potencialidades. É oportuno lembrar que o que se busca com a EAD-Educação a Distância é fazer com que o processo educacional, que tradicionalmente reúne em um só e limitado espaço geográfico (a sala de aula) o saber, o educando e o educador; possa ser realizado, sem perda de qualidade, usando menos intensamente esse único local. Também é oportuno ressaltar que pesquisas recentes revelam que alunos da EAD já igualam ou superam em desempenho alunos de determinados cursos ministrados de maneira tradicional, uma prova dos avanços alcançados nessa área específica da educação. Facilitando contatos, permitindo a relação "interavatares" na impossibilidade da relação interpessoal, fazendo desaparecer as distâncias e propiciando simulações (por exemplo, pesquisa da reação do cliente pelo atendimento por homem/mulher, feio/bonito, velho/jovem, branco/negro, etc) os ambientes virtuais tendem a se tornar um recurso valioso no desenvolvimento de formas ainda mais avançadas de EAD. Um campo que percebo uma possível aplicação imediata do SL é na orientação e acompanhamento de monografias e outros trabalhos científicos, uma experiência que vamos desenvolver ainda nesse II semestre de 2007.

Por fim, gostaria que o senhor se sentisse livre para fazer qualquer comentário que julgar pertinente sobre o SL.

Uma questão que me preocupa com relação ao SL é a percepção, pela maioria das pessoas, de que o SL é, essencialmente, mais um game. Na ausência de um termo apropriado, usamos game para identificar quase todos os programas que não tenha sentido utilitário restrito. Um exemplo disso são os simuladores de negócios usados no ensino, usualmente conhecidos como "jogos de negócios" independentemente da complexidade e objetivos.

Na minha visão as plataformas virtuais são recursos que podem ser usadas como game (nesse sentido bastante enfadonho) ou como espaço de vivência de vidas paralelas, na qual a personalidade que muitas vezes é ocultada dos outros na vida social se manifesta. É uma questão intrigante que mereceria interessantes estudos, mas não é nossa preocupação atual. O que me parece oportuno para os educadores é dominar os fantásticos recursos disponibilizados pelo SL em benefício do ensino e dos negócios. Temos que reconhecer que os novos alunos pertencem a uma geração mutante, que desenvolveram novas maneiras de perceber o mundo, de aprender e de conviver usando intensivamente a informática. Quem sabe as plataformas virtuais possam ser o espaço comum de convivência aprendido envolvendo a nossa e das novas gerações...para que um dia não nos assustemos

em receber na nossa tradicional sala de aula as representações halográficas dos nossos alunos. Alguém arriscaria prever quando isso acontecerá?

4. Second Life permite novos métodos para o aprendizado de outras línguas.

24 de setembro de 2007. Disponível em:

<http://mundolinden.blogspot.com/2007/09/second-life-permite-novos-mtdos-para-o.html>

O mundo virtual 3D Second Life está sendo usado por professores de línguas para simular situações da vida real e permitir aos estudantes a descoberta de maneiras criativas e realistas de melhorar suas habilidades com a língua.

O ensino de línguas está surgindo em Second Life e a única escola de línguas "Avatar English" possui uma abordagem inovadora combinando Second Life com mensagens de voz tais como Skype e outras ferramentas de ensino online. Educadores de línguas estão trabalhando em conjunto em Second Life para desenvolver e melhorar seus métodos de ensino e um exemplo dessa colaboração é a recente conferência virtual SLanguages 2007.

O ensino de línguas em mundos virtuais em 3D estão ainda em fase inicial de desenvolvimento, mas já gera interesse de estudantes, professores e educadores. Com mais de 9 milhões de usuários registrados e \$1,7 milhões em negócios feitos diariamente, Second Life está se tornando um mundo paralelo para convívio social, negócios e aprendizado. O acesso é grátis e os residentes do mundo virtual (avatars) podem desenvolver suas próprias criações, criando um mundo virtual imaginário.

"Second Life é um meio potencial de ensino a distância imersivo, imediato e, mais importante, com suporte social e devidamente construtivo. Combinado com um ambiente virtual de ensino como Moodle torna-se uma ferramenta educacional imbatível para o professor criativo" segundo Gavin Dudeney consultor educacional online de "The Consultants-E (www.theconsultants-e.com) e co-autor de "Como ensinar inglês com tecnologia" (How to Teach English with Technology, Longman, 2007.)

Second Life é especialmente adequado para jovens estudantes de língua estrangeira porque já vêm a internet como um lugar natural para aprender e jogar. Marc Prensky (autor de Digital Game-Based Learning, McGraw Hill, 2001) refere-se a essa geração como "Nativos Digitais" por terem crescido num mundo

digital.

Second Life oferece novas abordagens de ensino de línguas e ter o retorno dos alunos é muito positivo. "No início fiquei muito surpreso com Second Life. Foi uma experiência totalmente nova aprender inglês dessa maneira. Cada aula era uma experiência virtual e ao mesmo tempo você percebe um ganho real no seu aprendizado de inglês" disse Jian, estudante da Avatar English. Ensinar em Second Life é mais que uma experiência virtual. "A tecnologia não substitui o profissionalismo de um professor experiente e qualificado, ela simplesmente nos permite sermos mais criativos" conforme Howard Vickers , Diretor da Avatar English.

Um crescente movimento de educadores de língua estrangeira está explorando o potencial dos mundos virtuais. O simpósio SLanguages 2007 em 23 de junho possibilitou o encontro de educadores de línguas para compartilhar suas experiências no ensino de línguas dentro de Second Life e descobrir maneiras de melhor explorar o mundo virtual. "SLanguages 2007 serviu para explorar os principais assuntos de educação de línguas em Second Life e guiar educadores para melhores praticas" disse Gavin Dudeney cuja empresa de consultoria educacional The Consultants-E (www.theconsultants-e.com) organizou uma conferência virtual. Embora Second Life terá em breve conversa interna de voz, alguns professores já utilizam programas como Skype para preencher esta falta. "Língua nada mais é que comunicação verbal" diz Howard Vickers (foto), "então ficamos muito entusiasmados em saber que os estudantes irão conversar e escutar dentro de nossa sala virtual. Para isso usamos VOIP junto com Second Life". Ferramentas como Skype tem vantagens adicionais por permitir ao professor e ao aluno a trabalharem juntos simultaneamente no mesmo documento.

Para mais informações sobre ensino em Second Life or para uma lição experimental, o interessado deve contatar Howard Vickers ou visitar o site da empresa, www.avatarenglish.com. Avatar English é uma escola de línguas online no mundo virtual Second Life. A escola oferece aulas individuais com profissionais experientes nativos de língua inglesa para alunos do mundo inteiro. As aulas são dadas em salas virtuais personalizadas que refletem o tema das aulas, tais como aeroportos, mercados, bancos e cinemas. Avatar English abriu recentemente suas portas para estudantes de todo o mundo e foi criada por Howard Vickers , professor de inglês com experiência internacional, atualmente situado na Bolívia.

Press release: Howard Vickers

5. Internet está prestes a entrar na era 3D, diz CTO da Intel

14 de novembro de 2007. Disponível em:

<http://idgnow.uol.com.br/internet/2007/09/20/idgnoticia.2007-09-20.4864088413/>

Por Daniela Moreira, de São Francisco, para o IDG Now! Publicada em 20 de setembro de 2007 às 14h12.

Justin Rattner apresentou no IDF 2007 novas tecnologias que vão ajudar a moldar a nova face tridimensional da internet.

A transição da internet 2D para a internet 3D foi o tema da apresentação de Justin Rattner (foto), chief technology officer (CTO) da Intel, nesta quinta-feira (20/09), durante o Intel Developer Forum 2007, em São Francisco.

Na visão do principal executivo de tecnologia da Intel, estamos prestes a entrar na era da internet 3D, que reúne elementos como conteúdos gerados por usuário, interação social, persistência e tem como exemplos pioneiros mundos virtuais como Second Life e World of Warcraft. "Se você quer saber como serão as coisas em alguns anos, olhe para os jogos", disse o executivo.

Para Rattner, algumas macrotendências devem dar impulso à ascensão da internet 3D, entre elas a explosão das redes sociais e do conteúdo gerado por usuários; a ampliação do acesso à banda larga; a alta definição de vídeo; e a noção de uma economia virtual que pode se relacionar com economias reais em todo mundo.

"Por que agora? Porque pela primeira vez é tecnicamente possível, socialmente aceitável e culturalmente apropriado", definiu o CTO. Durante a sua apresentação, Rattner trouxe ao palco representantes de empresas que fizeram demonstrações do uso de ambientes 3D em aplicações diversas, como simulações cirúrgicas e ambientes virtuais corporativos.

O CTO também apresentou tecnologias que poderão tornar os ambientes virtuais mais realistas - como efeitos especiais hoje utilizados em filmes de Hollywood - e protótipos de dispositivos de interação que vão além do teclado e do mouse.

"Temos que criar ambientes mais naturais, prover conteúdos mais ricos e ambientes seguros e confiáveis do ponto de vista da plataforma", concluiu Rattner.

O executivo sugeriu na sua apresentação e posteriormente em conversa com analistas e imprensa que em 2011 o Intel Developer Forum pode ganhar sua primeira edição virtual.

6. Tem uma entrevista de emprego agendada no Second Life? Cuidado com seu avatar

30 de setembro de 2007. Disponível em:

<http://mundolinden.blogspot.com/2007/09/tem-uma-entrevista-de-emprego-agendada.html>

"Em um mundo virtual, as pessoas reparam principalmente no seu avatar, pois é através dele que se observam alguns aspectos da sua personalidade."

Especialistas em recursos humanos, com atividade no Second Life são uma unanimidade em pelos menos um quesito: o aspecto do avatar é um fator preponderante e reflete o perfil psicológico do candidato a uma vaga de emprego, seja ela no mundo real ou no mundo virtual.

Segundo artigo de um professor em sistemas de gerência de informação, da Universidade Rowan (Glassboro, New Jersey, EUA), dr. Darren Nicholson, aparências físicas dos avatares podem oferecer pistas sobre a natureza de potenciais candidatos às vagas. Estes aspectos podem ser usados contra ou a favor destes profissionais. Nicholson diz que, em uma entrevista de emprego no mundo real, ninguém vai aparecer diante do entrevistador vestindo t-shirts, bermudas ou mesmo pijamas. Exceto se o candidato estiver afim de "assassinar" sua futura vaga a um emprego.

Em uma entrevista profissional no Second Life, não deve ser diferente. "As pessoas me argumentam: Basta eu pegar um avatar qualquer e ir para a entrevista, pois ninguém vai reparar nesse detalhe. Certo? Eu respondo imediatamente: Errado! Em um mundo virtual, as pessoas reparam principalmente no seu avatar, pois é através dele que se observam alguns aspectos da sua personalidade, e não apenas aquilo que você responde via texto, ou através do sistema de voz do Second Life", diz o professor.

Darren Nicholson afirma também que "você deve escolher seu avatar com o mesmo cuidado que escolhe suas roupas, para sair a qualquer encontro público, principalmente em uma entrevista de trabalho". A escolha da aparência visual de um avatar no Second Life é limitada, principalmente para quem não tem linden dólares para investir em roupas e acessórios. Existem aqueles usuários que gostam de assumir formas exóticas ou aberrativas, como avatares "meio homem e meio animal". Segundo Nicholson, no segmento empresarial estes tipos de avatares não tem futuro em um posto sério de trabalho, real ou virtual.

"Você pode ter um círculo de relacionamentos expressivos no Second Life, que

podem dizer muito sobre sua pessoa. Você está vestindo uma roupa com um vermelho bem chamativo, ou um azul muito dark? Existem muitos indicadores sociais que utilizamos na vida real, e que podem ser reutilizadas em um mundo eletrônico. Da forma como está, é possível descobrir até com quem você se relaciona, apenas pela sua aparência virtual. Até porque é comum em grupos sociais as pessoas se vestirem de forma parecida, como os hippies, os punks e os góticos", diz o dr. Darren Nicholson.

É importante lembrar que seu avatar representa o "você real". Certa ou errada, a escolha dos avatares que o representarão, no mundo virtual, podem refletir sua verdadeira natureza pessoal. Talvez você queira manter um avatar "animal", ou "monstro", ou "robô", desde que seja para brincar com seus amigos. Mas não use estes avatares em entrevistas sérias de emprego. "Pela minha experiência, tenho convicção de que os entrevistadores estão mais suscetíveis a 'baixar a guarda' quando estão trabalhando em um mundo virtual. Se o candidato causar um boa impressão, juntando um bom aspecto visual com sua desenvoltura nas respostas, as chances de sucesso serão muito boas", afirma Nicholson.

O professor conclui afirmando que, tanto para empresas como para os candidatos, entrevistas de empregos realizadas em mundos virtuais como o Second Life trazem várias vantagens, principalmente quando os candidatos deverão trabalhar à distância. Estes procedimentos resultam em cortes expressivos de custos para as companhias, principalmente no tocante ao deslocamento de seus funcionários. Mesmo assim, as entrevistas deverão ser conduzidas, dos dois lados, de forma que um laço de confiança seja imediatamente estabelecido, o que fundamentará a carreira e o sucesso deste profissional candidato.

Com informações da Associated Content.

7. Hospital entra no Second Life para fornecer informações sobre câncer

Quinta-feira, 01 novembro de 2007. Disponível em:

<http://mundolinden.blogspot.com/2007/11/hospital-entra-no-second-life-para.html>

A unidade do A.C. Camargo será dividida em quatro espaços, cada uma com uma função informativa distinta, mas ambas integradas no conceito social proposto pela instituição.

A partir do próximo dia 5 de novembro, o visitante do Second Life vai poder ter acesso a um serviço de saúde, ensino e pesquisa oncológica. O Hospital do Câncer A.C. Camargo inaugura seu espaço no ambiente virtual, situado na Ilha Brasil Corporativo, a unidade da instituição tem o objetivo de difundir informações sobre o câncer para a população.

A unidade do A.C. Camargo será dividida em quatro espaços, cada uma com uma função informativa distinta, mas ambas integradas no conceito social proposto pela instituição. A primeira delas, a recepção, dará as boas-vindas aos avatares (reproduções virtuais de pessoas reais no programa) e oferecerá as possibilidades da unidade. De lá, o internauta pode prosseguir para uma página que fornecerá informações dos mais variados tipos de câncer: mama, próstata, pele, pulmão, etc. Um segundo espaço é dedicado às ações de prevenção realizadas pelo hospital, com destaque para os trabalhos de antitabagismo.

Os cursos e projetos ligados ao centro educacional do hospital também terão destaque no mundo virtual, com amplo leque de informações para os interessados. Por último, haverá um espaço de eventos, que abrigará, já no dia 5, o coquetel de inauguração do novo complexo ambulatorial Carmen Prudente – que é voltado a oncologia feminina.

Para o CEO do Hospital A.C. Camargo, Irlau Machado, a entrada da instituição no Second Life é um processo natural dentro do contexto de referência em que o hospital vive. “Temos que chegar à população de todas as formas e não apenas esperar que ela venha nos procurar. O Second Life deixou de ser uma promessa e é hoje uma realidade. Temos quase meio milhão de brasileiros lá. É importante que eles tenham acesso a informações de qualidade.”

O hospital, que já está presente no Second Life por meio de outdoors há quase três meses, fará convites ainda nesta semana para a inauguração de sua unidade virtual e para o coquetel virtual do complexo ambulatorial Carmen Prudente, só que este, no mundo real.

O Hospital do Câncer A.C. Camargo atua desde 1953 no atendimento especializado a pacientes com câncer. Realiza de forma integrada a prevenção, o diagnóstico e o tratamento ambulatorial e cirúrgico dos mais de 800 tipos de câncer identificados pela medicina, subdivididos nas 36 especialidades. É mantido pela Fundação Antônio Prudente, em 2006 totalizou em torno de 800 mil atendimentos (internações, tratamento ambulatorial e diagnóstico por imagem).

Origem: TI Inside.

[Tutorial] Como instalar o phpBB

1. Introdução

Segundo o próprio site, phpBB é um sistema de fórum de código aberto muito poderoso e totalmente configurável. Possui uma interface amigável simples e direta através do painel de controle. Baseado na poderosa linguagem PHP e utilizando uma variedade de bancos de dados a sua escolha, phpBB é a solução ideal para todos os websites.

Trocando em miúdos, este fórum é o mais poderoso, comum e conseqüentemente famoso da web sendo utilizado em vários sites grandes como por exemplo o guia do hardware, entre muitos outros. Por esse motivo acaba sendo a opção mais lógica para quem quer instalar um fórum em seu website. A seguir iremos dar uma explicação completa de como e onde você pode instalar seu próprio fórum.

A primeira coisa que você deve ter em mente são os requerimentos do sistema. Um sistema de fórum exige um servidor com suporte a linguagem server-side, no caso específico do phpBB essa linguagem é o php, por isso verifique se seu host oferece este serviço. Outro requerimento importante é o suporte a banco de dados. O phpBB oferece suporte a diversos tipos de bancos de dados sendo o mais comum e o com melhor performance o mysql. Neste tutorial também iremos ensinar a instalação em servidores gratuitos, por isso mesmo que você não hospede seu site em um host pago, ainda assim poderá usá-lo.

2. Servidores gratuitos

A seguir uma lista de hosts(servidores) gratuitos com suporte a php+mysql, para se cadastrar basta entrar nos sites abaixo e procurar pelo formulário de cadastro. Caso seja perguntado, indique que você quer usar um banco de dados.

<http://www.tripod.lycos.co.uk> (indicado)

<http://www.tripod.lycos.es> (indicado)

<http://www.host.sk>

<http://www.coolfreepages.com/>

3. Baixando os arquivos do fórum

O site do fórum é <http://www.phpbb.com/> . Entrando na seção de downloads iremos encontrar vários arquivos. Os necessários iremos listar a seguir:

[phpBB 2.0.2 \[Full Package \]](#)

[Language Pack \[Português Brasil \]](#)

[Sub Silver images \[Português Brasil \]](#)

O primeiro é o script do fórum em si contendo os arquivos necessários ao funcionamento, o segundo é o pacote com arquivos traduzidos para o português do Brasil, enquanto que o terceiro são as imagens do fórum (responder, novo tópico) também traduzidas para o português. Elas são necessárias apenas caso você queira seu fórum em português, caso contrário ele funcionará com a linguagem padrão que é o inglês.

4. Montando o fórum

Caso você não queira traduzir seu fórum, execute apenas o primeiro passo ignorando os dois últimos.

1. Primeiro de tudo extraia o arquivo principal do fórum (phpBB-2.0.2.zip). Mantenha a hierarquia das pastas e arquivos senão o fórum não funcionará.
2. Após isso extraia o segundo arquivo (lang_portuguese_brazil.zip), ele irá criar uma pasta chamada lang_portuguese_brazil, mova essa pasta para dentro da pasta language.
3. Agora extraia o último arquivo (subSilver_portuguese_brazil.zip), ele irá criar uma pasta chamada subSilver, mova essa pasta para dentro da pasta templates, substituindo se necessário. Pronto seu fórum já está montado.

5. Instalação

5.1. Faça o upload de todos os arquivos acima extraídos para seu servidor, sempre

mantendo a hierarquia de pastas. Isso deverá demorar um bom tempo já que o fórum é bem grande (1,90 MB) por isso tenha paciência. Verifique também se você tem espaço suficiente no seu host.

5.2. Caso seu servidor seja Unix, procure pelo arquivo config.php e modifique sua permissão para escrita(chmod 777)

5.3. Após isso, abra seu navegador e digite o endereço correspondente a instalação do fórum, normalmente

<http://www.seusite.com.br/phpBB2/> ou

<http://www.seusite.com.br/forum/>.

Caso tudo tenha corrido normalmente você verá uma tela como a seguinte:

The screenshot shows the 'Welcome to phpBB 2 Installation' page. It includes the phpBB logo and a title. Below the logo is a message: 'Thank you for choosing phpBB 2. In order to complete this install please fill out the details requested below. Please note that the database you install into should already exist. If you are installing to a database that uses ODBC, e.g. MS Access you should first create a DSN for it before proceeding.' The form is divided into three sections: 'Basic Configuration' with fields for 'Default board language' (English), 'Database Type' (MySQL 3.x), and 'Choose your installation method' (Install); 'Database Configuration' with fields for 'Database Server Hostname / DSN', 'Your Database Name', 'Database Username', 'Database Password', and 'Prefix for tables in database' (phpbb_); and 'Admin Configuration' with fields for 'Admin Email Address', 'Domain Name' (localhost), and 'Server Port' (80).

5.4. A seguir vamos explicar passo-a-passo cada uma das configurações necessárias:

Default board language: Essa opção define a linguagem padrão do fórum. Caso você tenha instalado os pacotes para o português você terá a opção English e Portuguese[Brazil], escolha a que você preferir.

Database Type: Aqui você define o tipo de banco de dados que será usado na instalação. Caso você tenha escolhido qualquer dos hosts gratuitos citados nesse tutorial, deixe a opção como está, ou seja, mysql 3.x. Caso este não seja seu caso escolha o correto. Leve em conta que mysql é o mais comum e provavelmente é esse que você possui.
Choose your installation method: Método de instalação. Pode ser install ou upgrade, deixe como install

Database Server Hostname / DSN: Este é o endereço do seu banco de dados. Na maioria das vezes esse endereço é apenas "localhost"(sem aspas), no entanto seu host pode ter uma configuração diferente. consulte o suporte do seu host para confirmar essa informação.

Your Database Name: É o nome de seu banco dados. Novamente consulte o suporte para confirmar este endereço.

Database Username: O nome do usuário do banco de dados. Consulte o suporte para obter essa informação

Database Password: A senha para acesso ao banco de dados. Consulte o suporte para obter essa informação

Prefix for tables in database: O prefixo das tabelas no banco de dados. Nenhuma modificação é necessária

Admin Email Address: O e-mail do administrador do fórum. Insira seu endereço de e-mail mais usado aqui.

Domain Name: O nome completo do domínio. Por exemplo se seu site é <http://www.meusite.com.br>, o domínio será www.meusite.com.br, sem o <http://> na frente.

Normalmente essa informação é inserida automaticamente pelo fórum e nenhuma modificação é necessária.

Server Port: A porta onde seu servidor está instalado. O padrão é 80. Provavelmente você não precisará modificar essa configuração.

Script path: A pasta onde o fórum foi instalado. Essa informação normalmente é inserida automaticamente pelo fórum, caso contrário complete-o. Se você instalou o fórum da maneira indicada neste tutorial, a pasta de instalação será /phpBB2/

Administrator Username: Nome de usuário do administrador. Será útil para posteriormente você entrar na área de administração do seu fórum. Você pode escolher o nome que quiser, mas tome cuidado para se lembrar depois.

Administrator Password: Senha do administrador. Você pode escolher a senha que quiser, mas tome cuidado para se lembrar depois.

Administrator Password [Confirm]: Apenas repita a senha digitada acima aqui.

Após completar com todas as informações, clique no botão start install.

A seguinte mensagem aparecerá na página seguinte:

Please ensure both the install/ and contrib/ directories are deleted

Basta apagar as pastas install/ e contrib/ do diretório raiz pelo seu cliente de FTP.

Se tudo correr bem você verá a página principal do Fórum. Logue-se, entre no Painel de Administração e configure o Fórum como quiser, acrescentando Categorias e Fóruns, Moderadores e o que mais você quiser.

Tutorial criado por: [Webdude](#) e Editado e revisado por [JuniorZ](#)

Introdução ao Moodle

Ambiente de Aprendizagem

(Módulo 2)

BRASÍLIA
AGOSTO - 2004



Introdução ao Moodle

Ambiente de Aprendizagem

Módulo 2

Athail Rangel Pulino Filho
Departamento de Engenharia Civil e Ambiental
Universidade de Brasília

Agosto - 2004

Versão 0.1
(Produzido em \LaTeX)

Conteúdo

1	Utilizando Módulos	1
1.1	Introdução	1
1.1.1	Aula Virtual	1
1.1.2	Prova	1
1.1.3	Escolha	2
1.1.4	Fórum	2
1.1.5	Diário	2
1.1.6	Recurso	2
1.1.7	Teste (ou Questionário)	2
1.1.8	Pesquisa de opinião e conhecimentos prévios	3
1.2	Criando uma Aula Virtual	3
1.2.1	Informações sobre a lição	3
1.2.2	Editando uma Lição	6
1.3	Criando um questionário	8
1.3.1	Informações sobre o questionário	8
1.3.2	Banco de questões	10
1.4	Criação de outros tipos de módulos	11
2	Conduzindo o curso	12
2.1	Gerenciamento de datas e atividades	12
2.2	Gerenciamento de atividades dinâmicas	13
2.3	Gerenciamento de notas parciais	13
3	Resultados (notas) das atividades	14

Lista de Figuras

1.1	Tela de inserção de Aula Virtual	4
1.2	Lição - tela inicial	4
1.3	Lição - acrescentando conteúdo	6
1.4	Lição - página inicial vista pelo aluno	7
1.5	Lição - página com questão	8
1.6	Criando um novo questionário	9

Capítulo 1

Utilizando Módulos

1.1 Introdução

O material de um curso é colocado no ambiente Moodle através dos módulos. Pode ser útil recapitular quais são os módulos e qual sua utilização.

1.1.1 Aula Virtual

Esse módulo (chamado Lição na versão em Português do Moodle) é o que permite a produção de material para cada aula virtual. Conta com uma estrutura de navegação (descrita, de maneira sintética, no Módulo 2 deste documento) que inclui:

- Página com estrutura para navegação (em geral, a página inicial de uma aula);
- Página com texto e questões (as questões se referem ao conteúdo da página e podem ou não ser colocadas);
- Página com final de uma ramo de navegação (as aulas podem ser divididas em seções, indicadas na página inicial da aula) e este tipo de página encerra uma seção e conduz o aluno para a página inicial da aula.

1.1.2 Prova

Uma prova é onde você estabelece uma tarefa com data de execução (podendo incluir um intervalo de horas nesta data) e uma nota máxima. A data em que a prova é realizada e o tempo gasto para realizá-la são registrados no banco de dados da plataforma. Se data e hora forem especificados o aluno só terá acesso ao enunciado nesta ocasião. Você pode observar em uma página os alunos que fizeram a prova, a nota que tiraram e se a prova foi feita no dia e hora especificados. Você pode, também, aceitar a nota calculada pelo módulo ou modificá-la. Trinta minutos depois que você confirmar a nota de cada aluno ele será notificado por email (automaticamente) de que a nota está disponível.

1.1.3 Escolha

O módulo **escolha** é bastante simples - você faz uma pergunta e estabelece respostas para serem escolhidas pelo aluno. Pode-se usar este módulo para avaliar a opinião da classe sobre um tópico específico ou mesmo fazer uma pesquisa de opinião sobre o Livro Texto, as aulas ou qualquer outro assunto relativo ao curso.

1.1.4 Fórum

Este módulo é, de longe, o mais importante - é aqui que a discussão se realiza ¹. Quando você acrescenta um novo fórum, você deverá escolher entre um fórum para discussão de um tópico específico, um fórum geral de discussão ou um fórum em que cada aluno tem seu próprio ambiente de discussão.

Um comentário importante: vale a pena interromper a apresentação dos módulos para fazer este comentário. Como professor, e no modo de edição, não tenha medo. Pode *experimentar* a vontade. Tudo que você fizer pode ser retirado, alterado, melhorado ou mantido

1.1.5 Diário

Cada atividade no diário é uma entrada no Diário do Curso. Para cada entrada você pode especificar uma questão em aberto que orienta o que os estudantes devem escrever, bem como uma janela de tempo na qual o diário está aberto (somente no curso com formato semanal). Uma boa regra geral é criar um diário por semana. É importante encorajar os estudantes a escreverem nesse diário e avisá-los de que o conteúdo só está disponível para eles e o professor. O professor pode dar notas e tecer comentários sobre as inserções dos alunos no Diário e esses comentários são informados automaticamente por email aos alunos.

1.1.6 Recurso

Recursos são o conteúdo de seu curso. Cada recurso pode ser um arquivo que você colocou no ambiente ou pode apontar para um endereço na Internet. Pode-se também acrescentar páginas simples (texto) digitadas diretamente no formulário.

1.1.7 Teste (ou Questionário)

Este módulo permite que o professor crie e aplique testes, que podem ser de múltipla escolha, verdadeiro/falso ou resposta curta. Essas questões são armazenadas em uma base de dados classificadas por categorias (que o professor escolhe) e podem reutilizadas em outros eventos do curso ou mesmo em outros cursos. Na opção múltipla escolha é possível, ainda, determinar que mais de uma alternativa esteja correta.

Um teste pode ser realizado (a critério do professor) uma ou mais vezes e, além disso, o professor pode escolher se adotará como nota do teste a maior nota entre as tentativas

¹Este é um dos fundamentos da metodologia pedagógica proposta pela plataforma Moodle

feitas pelo aluno, a menor nota ou a média entre as notas das diferentes tentativas de realizar o teste.

As notas obtidas pelos alunos ficam armazenadas no banco de dados do curso para uso na avaliação final.

1.1.8 Pesquisa de opinião e conhecimentos prévios

A pesquisa de opinião fornece um número pré definido de instrumentos de pesquisa que são úteis para avaliar a aprendizagem da turma. Elas podem ser aplicadas, por exemplo, logo no início do curso como ferramenta de diagnóstico e, no final do curso, como ferramenta de avaliação. Há professores que fazem uma pesquisa por semana. Depois de incluir as atividades do curso você mudar sua posição na semana, no tópico ou na estrutura do curso social. Use as pequenas setas para cima e para baixo, que aparecem no modo Edição para mover as atividades. As atividades já inseridas podem, também, ser excluídas a qualquer tempo.

Sugestão: Entre como visitante no curso de Mecânica dos Sólidos 1 e assista a uma aula virtual. Os questionários e outras atividades de avaliação não estão disponíveis para visitantes.

1.2 Criando uma Aula Virtual

O módulo lição permite a criação de uma Aula Virtual. Em uma dada semana, no modo de Edição, como professor, você pode escolher (dentro do retângulo da semana escolhida, à direita, no menu *pull-down*), incluir o módulo Lição. Verá, em seguida a página mostra na Figura [1.1].

Foi escolhida a semana de 30 de agosto a 05 de setembro do curso Mecânica dos Sólidos 1.

1.2.1 Informações sobre a lição

Escolhida a opção Lição você é apresentado à tela mostrada na Figura [1.2]. Este é o formulário para preenchimento das informações sobre a estrutura da lição, a saber:

- **Nome** - O nome da lição deve ser escolhido de forma a indicar ao aluno em que tempo do curso ele se encontra (Capítulo, Assunto, Tópico, etc.). Se você não for um mestre da organização certamente voltará a esta lição para alterar este nome. O processo de estruturação das aulas virtuais se dá, com frequência, por aproximações sucessivas.
- **Nota máxima** - Cada lição pode (não obrigatoriamente) ter uma nota máxima. A nota é atribuída ao aluno que "comparece" à Aula Virtual e responde as questões que estão ao final de cada página. Esta nota é registrada no banco de dados do ambiente e fica disponível para o professor, que pode decidir incluí-la na avaliação do aluno.

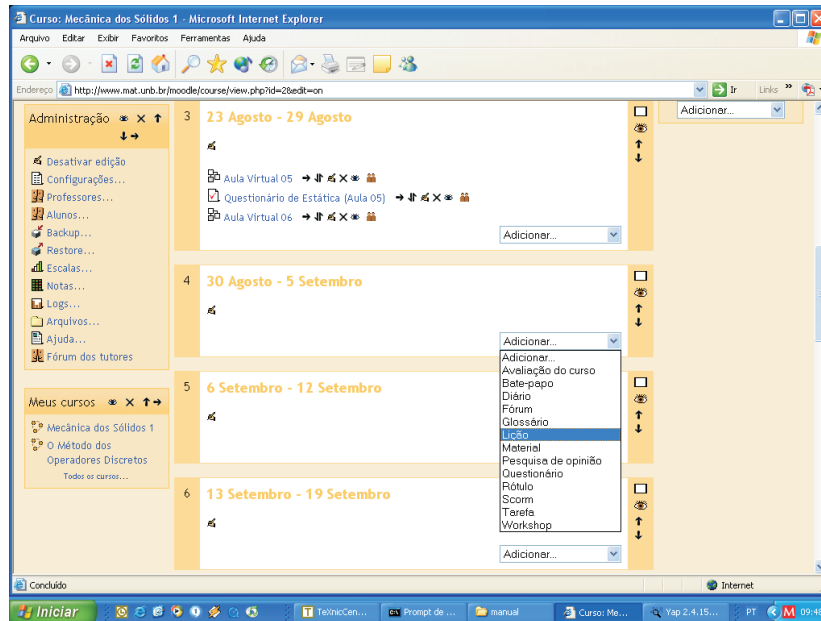


Figura 1.1: Tela de inserção de Aula Virtual

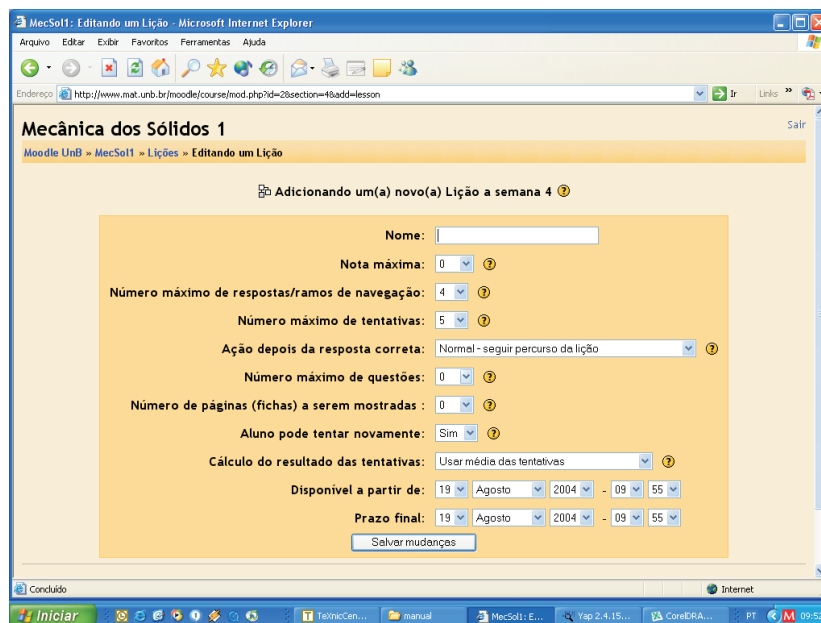


Figura 1.2: Lição - tela inicial

- **Número máximo de respostas/ramos de navegação** - Este valor é uma permanente incógnita. Pode-se usá-lo, certamente, para determinação em quantas sub-seções será dividida a lição (sub-seções estas que estarão indicadas na página inicial da aula). Este número também determina o número de alternativas que a pergunta ao final de cada página da aula terá. Não se impressione! Continue. Aproveite e visite www.moodle.org para saber mais sobre o módulo Lição.
- **Número máximo de tentativas** - O professor pode limitar o número de vezes que o aluno pode tentar assistir a Aula Virtual. Como é atribuída uma nota, a cada visita o aluno pode alterar esta nota respondendo novamente as questões ao final de cada página da aula.
- **Ação depois da resposta correta** - Como o aluno pode visitar uma lição mais de uma vez, ele pode ser "conduzido" pelo professor a assistir partes da lição que ele ainda não viu, pode simplesmente seguir para a próxima página ou, ainda, pode ser conduzido a uma página específica determinada pelo professor.

Um comentário importante: vale a pena ler, em www.moodle.org, sobre ordem lógica e ordem didática das páginas de uma Lição. O professor pode estruturar a Lição em sua ordem normal (por exemplo, a ordem do Livro Texto) e, pela experiência, decidir qual a melhor seqüência de leitura

- **Número máximo de questões** - Quando uma Lição tem um ou mais ramos de navegação (sub-seções) o professor deve normalmente indicar esse parâmetro. Este valor estabelece o limite inferior do número de questões que será considerado na avaliação da aula. Assim o estudante não é forçado a responder a todas as questões em uma aula. Apenas uma parte delas (em quantidade) pode ser considerada na avaliação.

Por exemplo, fixando esse número em 5, a nota será atribuída ao estudante sempre que ele responder, pelo menos, a esse número de questões (lembre-se, é normal que uma aula tenha 10 ou mais páginas e cada página pode ter uma questão).

Imagine que uma Aula Virtual tenha 5 sub-seções, com 3 páginas cada uma. O total de questões (se cada página tiver uma questão) será 15. Se o parâmetro aqui discutido por estabelecido em 5, assim que o aluno assistir a uma parte da aula que envolva pelo menos 5 questões ele alcançará nota máxima (lembre-se, o aluno só avança para uma próxima página se acertar a resposta da questão da página anterior).

Se o parâmetro for alterado para um valor diferente de 0 é interessante colocar na página inicial da lição o aviso **Nesta lição espera-se que o aluno responda pelo menos "n" questões.**

- **Número de páginas (fichas) a serem mostradas** - O professor pode, por razões didáticas, não querer mostrar todas as páginas de uma Lição. Lembre-se, um mesmo curso pode ser ministrado para diferentes grupos de alunos. Se esse número não for alterado (valor zero) todas as páginas da Lição serão mostradas.

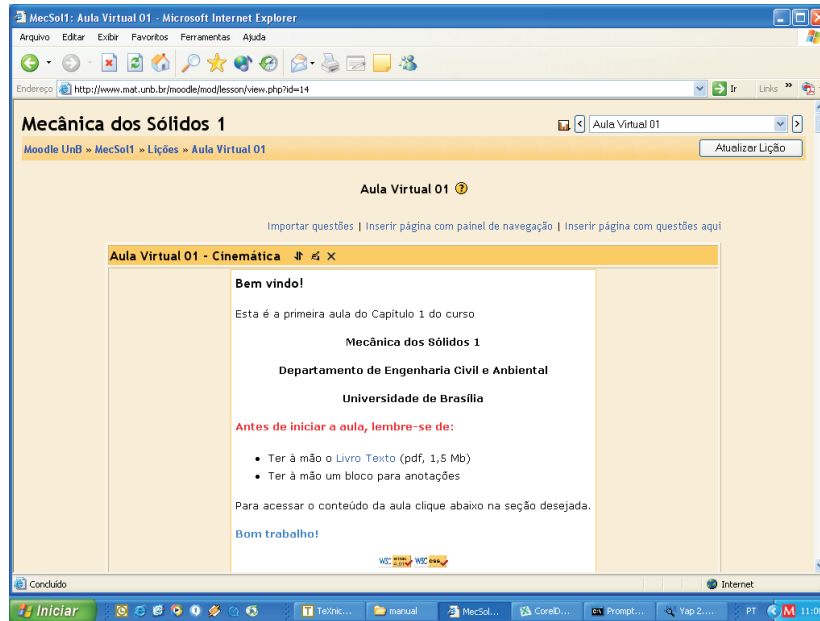


Figura 1.3: Lição - acrescentando conteúdo

- **Aluno pode tentar novamente** - O professor pode, em uma particular circunstância, limitar o acesso do aluno a uma determinada aula. Se o conteúdo da aula tiver (e pode tê-lo) característica de Exame, então a segunda tentativa pode não ser adequada.
- **Cálculo do resultado das tentativas** - Se o aluno puder visitar uma Lição mais de uma vez, a cada vez ele pode ter uma nota diferente. O professor decide como considerar a nota daquela Lição: a maior nota, a média das notas ou, ainda, a menor nota.
- **Disponível a partir de** - Como já enfatizado, a aula pode estar disponível para o aluno em intervalo de dias e horas pré-determinado. Essa ferramenta é importante quando se pretende "conduzir" os alunos a não deixarem para estudar par uma prova no dia anterior a ela.

1.2.2 Editando uma Lição

Terminado o preenchimento das informações sobre a aula clique em **Salvar mudanças**. Você será apresentado a uma tela parecida com a mostrada na Figura [1.3] (Esta é uma lição já implantada na plataforma. No seu caso o conteúdo será nenhum). Antes de iniciar o preenchimento de uma lição em branco será feita uma "visita" a uma lição já existente.

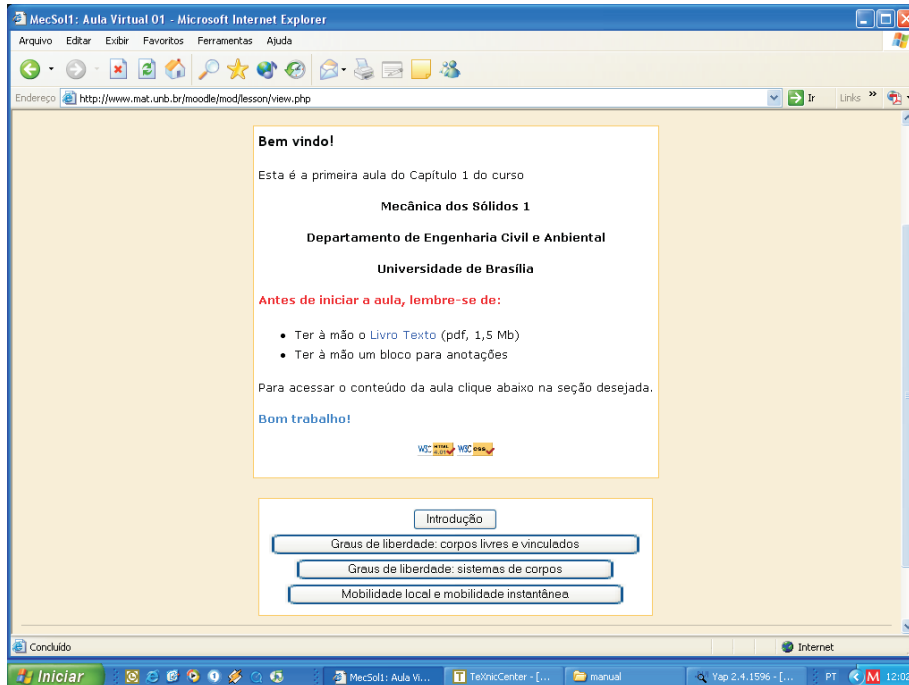


Figura 1.4: Lição - página inicial vista pelo aluno

A tela mostrada na Figura [1.3] é a tela vista pelo professor. A lição já incluída pode ser editada a qualquer tempo (para modificações, alteração de valores, etc.).

A visão do aluno da mesma tela inicial da lição é mostrada na Figura [1.4]. Observe a barra de navegação na parte inferior da tela. Alí estão indicados os nomes das sub-seções da lição. O aluno pode ir diretamente a uma sub-seção ou iniciar pela primeira e usar a forma seqüencial.

Voltando à visão do professor (Figura [1.3]) veja que a primeira página é do tipo **Página com painel de navegação**.

A Figura [1.5] mostra uma página da aula com questões. Observe, na parte inferior, a questão sobre o conteúdo da página mostrada.

A inserção de uma lição é um exercício de aprendizagem permanente (embora não complicado, após a primeira tentativa). Não vale a pena estender as explicações neste manual de introdução. Experimente. Não tenha medo de errar e entre no Fórum de Notícias de <http://moodle.mat.unb.br> para receber ajuda de outros usuários do Moodle.

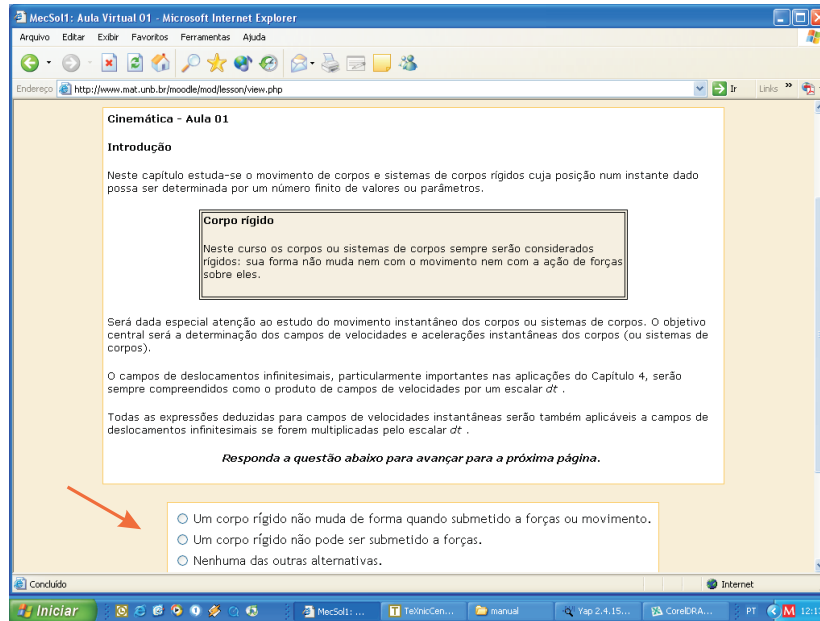


Figura 1.5: Lição - página com questão

1.3 Criando um questionário

1.3.1 Informações sobre o questionário

O módulo questionário pode ser usado em algumas atividades típicas, a saber;

- Questionário de avaliação de conhecimentos após a leitura de uma aula (com ou sem valor para fins de aprovação)
- Lista de Exercícios
- Prova

Em qualquer dessas aplicações a tela inicial de um questionário é mostrada na Figura [1.6]. Foi escolhida a semana de 6 de Setembro a 12 de Setembro da disciplina Mecânica dos Sólidos 1.

Para chegar ao modo de criação do questionário:

- Acesse o Moodle UnB como professor;
- Ative o Modo Edição (no alto, à direita)
- Vá ("role" a tela) até a semana em que pretende inserir um questionário

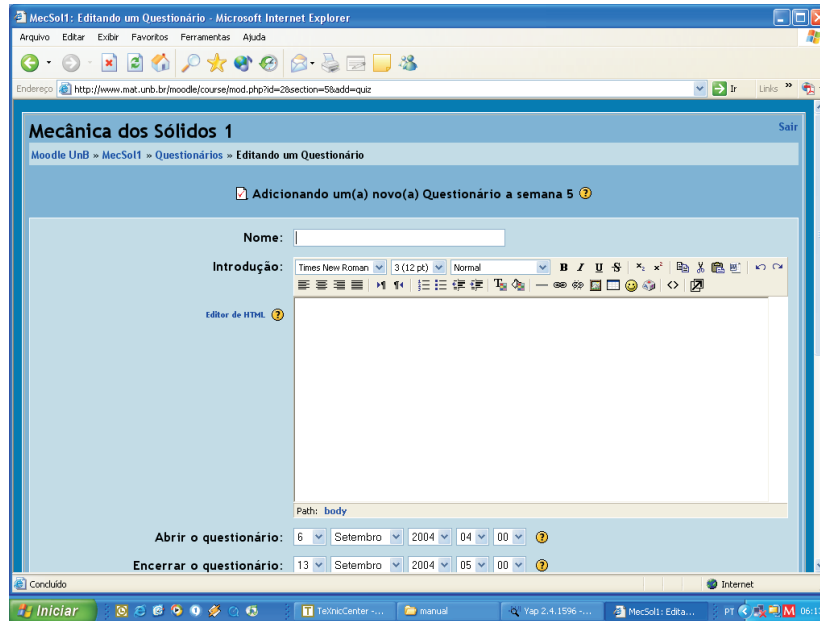


Figura 1.6: Criando um novo questionário

- No lado direito do retângulo da semana clique em adicionar (menu *pull-down*) e escolha Questionário

Você será conduzido à tela mostrada na Figura [1.6].

Nesta tela você preenche os dados relativos ao questionário que está criando. A saber:

- **Nome** - O nome que você pretende dar ao questionário.
Por exemplo: Questionário - Aula Virtual 08
- **Introdução** - Nesta seção você descreve o objetivo do questionário, podendo acrescentar informações sobre a data de realização, o valor do questionário, sua influência na menção final do aluno, etc. Nesta seção você está em um editor tipo *Word* e pode se valer de cores, tamanho de fonte e outros recursos.
- **Abrir / Encerrar o questionário** - Data de início (disponibilidade para o aluno) e término (o questionário não poderá mais ser realizado) do questionário (inclusive hora de início e término). Isto pode "conduzir" o aluno a estudar toda semana. O material da semana fica disponível naquela semana.
- **Misturar as perguntas** - Um questionário é, em geral, composto de várias perguntas (você lerá sobre (Banco de Questões) logo mais). Você decide se um aluno, ao acessar o questionário recebe as perguntas que você desenvolveu na ordem em que você colocou ou em uma ordem randômica. Isto permite que,

dois alunos, sentados lado a lado em dois computadores vejam questionários com a ordem das questões completamente alterada. Pode haver circunstância em que isto não seja desejável. Neste caso opte por não misturar as perguntas.

- **Misturar as respostas** - Cada pergunta, quando de múltipla escolha, pode ter a ordem das alternativas randomicamente alterada se você escolher sim. Desta forma, um questionário fica com um caráter bastante individualizado (com perguntas e alternativas de respostas apresentadas em ordem diferente para cada aluno).
- **Tentativas permitidas** - Um questionário pode ser respondido pelo aluno uma ou mais vezes. Se ele puder ser respondido mais de uma vez, informe o número de vezes que ele pode ser refeito.
- **Cada tentativa se baseia na última** - Se forem permitidas várias (2 ou mais) tentativas de realização do questionário então, da segunda tentativa em diante, o professor pode permitir que sejam apresentados ao aluno os resultados da última tentativa. Isto permite que o questionário possa ser completado em etapas.
- **Método de avaliação** - Aqui o professor escolhe a nota que será considerada como nota final do questionário. Sendo permitida mais de uma tentativa é possível escolher
 - Nota mais alta entre as tentativas
 - A média das notas das diferentes tentativas
 - A nota da primeira tentativa
 - A nota da última tentativa
- **Mostrar *feedback* depois de responder?** - Quando da elaboração das perguntas o professor pode colocar, para cada alternativa de resposta, um comentário sobre a resposta escolhida (porque está errada ou porque está certa). Este comentário pode ou não ser mostrado ao aluno.
- **Permitir a revisão** - Se esta opção for ativada, os participantes poderão consultar as respostas dadas ao questionário em tentativas anteriores mas somente depois do encerramento do período de avaliação.
- **Nota máxima** - O professor pode estabelecer para cada questionário um valor máximo (nota máxima).

Preenchidas as informações sobre o questionário clique em Continuar para avançar para a próxima tela.

1.3.2 Banco de questões

Preenchidas as informações sobre o questionário que você está criando, se você está iniciando o uso do Moodle, na próxima tela será um questionário vazio sem questões para serem acrescentadas a ele. É hora de começar a criar o seu banco de questões.

Ao criar as questões para inserir no formulário é importante tentar criar categorias de questões (por curso, por área de interesse, por capítulo do Livro Texto, etc.) de forma a facilitar o seu reaproveitamento em outros cursos, questionários, listas de exercícios e mesmo provas.

É provável (e natural) que você faça isso de maneira iterativa. Não é um aspecto obrigatório no momento da criação do primeiro questionário e pode ir sendo aperfeiçoado com o uso.

De qualquer forma, você está criando seu banco de questões.

No ambiente de criação de uma questão você pode usar imagens (figuras no formato *gif*), animações, links para outros sites, o que achar necessário.

Mais uma vez vale a observação: erre à vontade. Tudo sempre pode ser corrigido, eliminado ou melhorado.

1.4 Criação de outros tipos de módulos

A criação dos outros tipos de módulos segue a mesma estrutura básica dos módulos descritos nas seções (1.1) e (1.2) deste texto.

Em todos os módulos você poderá sempre recorrer ao símbolo



e terá acesso a uma janela de ajuda com explicações sobre o conteúdo da cada informação a ser inserida.

Capítulo 2

Conduzindo o curso

A administração do curso pelo professor é um processo que, basicamente, envolve três atividades:

- Administração de datas de atividades
- Gerenciamento, inclusão e participação nos fóruns de discussão, pesquisas de opinião e, eventualmente, horários de bate-papo
- Gerenciamento de notas parciais.

Cada uma dessas atividades é descrita nas seções a seguir.

2.1 Gerenciamento de datas e atividades

As principais atividades que, provavelmente, serão usadas pelo professor são:

- Aula virtual
- Questionários
- Listas de Exercícios
- Fóruns de discussão
- Chats (seções de Bate-Papo *on-line*)
- Pesquisas de opinião

Para as atividades acima é sempre possível determinar o período (dia/hora até dia/hora) em que estarão *visíveis* (disponíveis) para os alunos. O gerenciamento dessas datas pode, naturalmente, ser feito antes do início do curso. Mas, a dinâmica de eventos (feriados, pontos facultativos, velocidade real média da turma) pode exigir um gerenciamento mais refinado, durante o andamento das aulas.

Uma sugestão: é possível *conduzir* o aluno a não adotar um procedimento muito comum que é o de deixar para estudar os assuntos da disciplina apenas em vésperas de datas importantes (listas de exercícios, provas, etc.) abrindo períodos determinados para o acesso às atividades acima listadas.

2.2 Gerenciamento de atividades dinâmicas

Os fóruns, bate-papos, pesquisas de opinião e, em especial, as FAQ (Perguntas Mais Frequentes) são atividades que devem receber especial atenção por parte do professor. Observando a participação dos alunos em fóruns estabelecidos antes do início do curso é possível decidir que um novo fórum deva ser criado com o curso em andamento (um determinado tópico, não bem conectado com o fórum pré-estabelecido, pode exigir a criação de um fórum específico).

As perguntas mais frequentes, no debate entre alunos, entre os alunos e o monitor e entre alunos e o professor podem ser inseridas no módulo FAQ e os alunos podem ser convidados a consultarem o FAQ antes de inserir dúvidas nos fóruns regulares de discussão. Isto é particularmente importante em disciplinas que são oferecidas com regularidade. A construção do FAQ se dá, então, ao longo dos semestres sucessivos.

Uma questão recorrente, apresentada por um número significativo de alunos, e não suficientemente respondida no módulo FAQ, pode ser objeto de um Bate-Papo (lembre-se: tem hora marcada e deve contar, preferencialmente, com a participação do professor).

2.3 Gerenciamento de notas parciais

Quando usando o Moodle pela primeira vez, sempre restarão dúvidas e incertezas sobre os parâmetros (valor, período de abertura, peso na nota final, etc.) de uma ou mais atividades. É possível (e, provavelmente necessário) observar a planilha de notas dos alunos (que pode ser *baixada* em formato de planilha do tipo Excel) para verificar eventuais incorreções e permitir a alteração de parâmetros das atividades já desenvolvidas.

Eventualmente, no primeiro contato com a plataforma Moodle, pode se tornar necessário pedir aos alunos que refaçam uma determinada atividade (em virtude, por exemplo, de um parâmetro erradamente escolhido pelo professor).

É sempre prudente inscrever no curso um aluno *fantasma* (você mesmo, com dados fictícios) e testar as atividades para ver os resultados. Depois você pode eliminar o aluno *fantasma* para não atrapalhar os resultados finais dos alunos reais.

2.4 Resultados (notas) das atividades

Quando acessar o Moodle como professor você verá (na parte inferior esquerda da tela) o módulo Administração. Ali, clicando em notas, você terá acesso à relação de alunos e às notas por eles obtidas em todas as atividades até então desenvolvidas (e que tenham um valor por você atribuído quando da criação da atividade).

Faça o *download* em formato de planilha ¹.
A planilha pode ser editada para adequar os nomes das colunas aos que você emprega usualmente e, também, para calcular médias e menções finais.

¹Se você tiver conhecimento de banco de dados (por exemplo, Access) e tiver um banco de dados em seu computador, pode fazer o *download* em formato texto para importar os dados para o seu banco de dados

Introdução ao Moodle

Ambiente de Aprendizagem

(Módulo 1)

BRASÍLIA
AGOSTO - 2004



Introdução ao Moodle

Ambiente de Aprendizagem

Módulo 1

Athail Rangel Pulino Filho
Departamento de Engenharia Civil e Ambiental
Universidade de Brasília

Agosto - 2004

Versão 0.1
(Produzido em \LaTeX)

Conteúdo

1	O que é o Moodle?	1
2	Como funciona?	2
2.1	Filosofia	2
2.1.1	Construtivismo	2
2.1.2	Construcionismo	3
2.1.3	Construcionismo Social	3
2.1.4	Ligado e Separado	3
2.2	Características do Moodle	4
2.2.1	Aspectos Gerais	4
2.2.2	Módulos	4
3	Usando o Moodle - Aluno	5
3.1	Introdução	5
3.2	Inscrição e Acesso	5
3.2.1	Visitante	5
3.3	Formulário de Cadastramento	5
3.4	Freqüentando um Curso	7
3.5	Seções e Atividades	8
3.5.1	Atividades	8
3.5.2	Seções	9
4	Usando o Moodle - Professor	10
4.1	Introdução	10
4.2	Inscrição e Acesso	10
4.3	Inclusão de cursos	10
4.4	Inclusão de material no novo curso	12
4.4.1	Módulos	12

Lista de Figuras

3.1	Tela de Abertura	6
3.2	Tela de Acesso ao Sistema	6
3.3	Formulário de Cadastramento	7
3.4	Tela inicial de usuário do Moodle	8
3.5	Tela inicial da disciplina Mecânica dos Sólidos 1	9
4.1	Inclusão de um novo curso	11
4.2	Inclusão de um novo curso - Área de Engenharia Civil	11
4.3	Editar configurações do novo curso	12
4.4	Ativando edição para inserir material	13

Capítulo 1

O que é o Moodle?

Moodle (**M**odular **O**bject **O**riented **D**istance **L**Earning) é um sistema para gerenciamento de cursos (SGC) - um programa para computador destinado a auxiliar educadores a criar cursos *online* de qualidade. Tais sistemas de educação via Internet são algumas vezes também chamados de Sistemas de Gerenciamento de Aprendizagem (SGA) or Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA). Uma das principais vantagens do Moodle sobre outras plataformas é um forte embasamento na Pedagogia Construcionista

Seymour Papert, um psicólogo que foi trabalhar no Laboratório de Inteligência Artificial do MIT, adaptou os princípios do Construtivismo Cognitivo de Piaget e construiu um conjunto de premissas a serem usadas quando aplicando a tecnologia de computadores como auxiliar ao processo de construção de conhecimento. Segundo Papert é na universalidade de aplicações do computador e na sua capacidade de simular modelos mecânicos que podem ser programados por crianças, que reside a potencialidade do computador em aprimorar o processo de evolução cognitiva da criança. A construção e depuração colaborativa de programas LOGO (Papert, 1980), expressos visualmente através dos desenhos da Tartaruga, concretizam um formalismo matemático, criando modelos que induzem a criança a "pensar sobre o ato de pensar- epistemologia - e que tem como consequência o avanço nos estágios de desenvolvimento cognitivo.

Moodle é um *software* de fonte aberta (*Open Source Software*), o que significa que se pode instalar, usar, modificar e mesmo distribuir o programa (nos termos da *GNU General Public Licence*). Moodle pode ser usado, sem modificações, em Unix, Linux, Windows, Mac OS e outros sistemas de suportem PHP.

Moodle está disponível em 40 idiomas.

Para conhecer mais sobre Moodle é possível experimentar os cursos de demonstração em www.moodle.org.

Capítulo 2

Como funciona?

2.1 Filosofia

O projeto e desenvolvimento do Moodle é orientado por uma particular filosofia de aprendizagem, uma maneira de pensar que pode ser simplificada chamada de "pedagogia social construcionista".

Tenta-se aqui explicar, em termos simples, o que a frase "pedagogia social construcionista" significa, investigando quatro conceitos principais que a subsidiam. Observe que cada um deles resume um ponto de vista de uma imensa quantidade de pesquisa de forma que, se você entende do assunto, esses resumos podem parecer simplificadores demais.

Se esses conceitos são novos para você então é provável que as idéias não sejam facilmente assimiladas na primeira leitura. O que se pode recomendar é que você leia atentamente enquanto, simultaneamente, pensa em suas próprias experiências tentando aprender alguma coisa.

2.1.1 Construtivismo

Este ponto de vista sustenta que as pessoas constroem ativamente novos conhecimentos à medida em que interagem com seu ambiente.

Tudo que você lê, vê, ouve, sente e toca é confrontado com seu conhecimento anterior e, se já não preexiste em seu mundo mental, pode formar novo conhecimento que você passa a possuir. O conhecimento é enriquecido se você pode usá-lo dessa maneira iterativa. Você não é apenas um banco de memória que passivamente absorve informação, nem pode o conhecimento ser "transmitido" apenas pela leitura de um texto ou ouvindo um professor em sala de aula.

Isto não significa dizer que você não pode aprender com a leitura de uma página na Internet ou assistindo a uma aula. É óbvio que isto é possível. O conceito apresentado apenas enfatiza o fato de que há mais aprendizado sendo desenvolvido que apenas a transferência de informação de um cérebro para outro.

2.1.2 Construcionismo

Este ponto de vista sustenta que a aprendizagem é particularmente eficaz quando se dá construindo alguma coisa para que outros experimentem. Essa alguma coisa pode ser desde uma frase ou um email, até informações mais complexas como uma pintura, uma casa ou programa para computador.

Por exemplo, você pode ler esse material diversas vezes e ainda assim já tê-lo esquecido amanhã - mas se você tentar explicar essas idéias para uma outra pessoa em suas próprias palavras, ou produzir uma apresentação de slides que explique esses conceitos, então pode-se garantir que você terá um entendimento melhor desse assunto e que está mais integrado com seus conhecimentos já existentes. Este é o motivo pelo qual as pessoas fazem anotações durante palestras (ou aulas), mesmo que elas nunca venham a ler essas anotações.

2.1.3 Construcionismo Social

Os conceitos até aqui apresentados são estendidos a um grupo de pessoas construindo coisas umas para as outras, criando de maneira colaborativa uma pequena cultura de coisas compartilhadas com significados compartilhados. Se alguém está imerso em uma cultura como essa esse alguém está continuamente aprendendo como ser uma parte dessa cultura.

2.1.4 Ligado e Separado

Aqui, a investigação sobre a motivação das pessoas em uma discussão é o objeto de observação.

Comportamento *separado* se dá quando alguém tenta se manter *objetivo* e dando apenas importância aos *fatos*, e tende a defender suas próprias idéias usando lógica para descobrir falhas nas idéias de seus oponentes.

O comportamento *ligado* é aquele em que a pessoa aceita subjetividade, tentando prestar atenção e fazer perguntas num esforço de entender o ponto de vista dos outros. Um comportamento adequado é aquele em que a pessoa é sensível a ambos os comportamentos descritos e é capaz de escolher qual deles é apropriado em cada situação.

Em geral, uma quantidade saudável de comportamento ligado em uma comunidade de aprendizagem é um estimulante poderoso para a aprendizagem, não somente aproximando as pessoas mas promovendo uma reflexão e re-exame profundos de seus conceitos pré-existentes.

Refletir sobre essas definições ajuda a focar nas suas experiências e imaginar o que seria melhor para a aprendizagem sob o ponto de vista do aluno e não apenas tornar públicas e acessíveis as informações que você pensa que eles precisam saber. Permite também que você constate como cada participante de um curso pode ser ao mesmo tempo aluno e professor. Seu trabalho como "professor" pode mudar de "fonte do conhecimento" para um papel de influenciador, moderador de discussões e atividades de forma a, coletivamente, conduzir os alunos às metas de conhecimento do curso.

O Moodle, naturalmente, não força esse estilo de comportamento, mas este é o tipo de comportamento que ele permite que o professor tenha.

2.2 Características do Moodle

Apresenta-se, a seguir, algumas das principais características do Moodle.

2.2.1 Aspectos Gerais

- Promove uma pedagogia construcionista social (colaboração, atividades, reflexão crítica, etc.)
- Adequado para cursos 100% *online* bem como para complementar um curso presencial
- Simples, leve, eficiente, compatível, com interface com navegadores de baixa tecnologia
- Fácil de instalar em qualquer plataforma que suporte PHP. Necessita apenas de um banco de dados e pode compartilhá-lo com outras aplicações
- Os cursos podem ser compartilhados em uma mesma instalação
- Os cursos podem ser *visitados* por interessados em conhecer o ambiente (sem acesso a provas, listas de exercícios e outras informações que requeiram segurança)
- Os cursos podem ser agrupados por categoria - uma instalação Moodle suporta milhares de cursos
- Grande atenção ao aspecto segurança das informações
- A maior parte das seções (Recursos, Fóruns de Discussão, Diário, etc) tem um editor HTML gráfico WYSIWYG (o que você vê é o que você vai obter)

2.2.2 Módulos

A descrição dos módulos será feita nos capítulos 3 e 4, com enfoque adequado para alunos e professores.

Capítulo 3

Usando o Moodle - Aluno

3.1 Introdução

Neste capítulo são apresentadas as principais informações para um aluno que vá se utilizar do Moodle em uma disciplina. Embora a aparência, forma de apresentação e conteúdo possam ser muito mais ricas que as do exemplo de curso que será usado como modelo, os procedimentos básicos são os mesmos para cada curso.

Será utilizado como modelo o curso **Mecânica dos Sólidos 1** instalado na plataforma Moodle do Departamento de Matemática da UnB.

3.2 Inscrição e Acesso

Para acessar o ambiente Moodle que será usado como ilustração neste texto, o endereço é **<http://moodle.mat.unb.br>**. A tela de apresentação (ainda não customizada) é mostrada na Figura [3.1].

Para se inscrever como usuário você deve *clicar* em Acesso (veja na Figura [3.1] as setas em vermelho). A próxima tela é mostrada na Figura [3.2]. Você (e qualquer pessoa que conheça o endereço web) pode acessar o ambiente como **Visitante** (veja a Figura [3.2]) ou, se está chegando agora, preencher o **Formulário de Cadastro**.

3.2.1 Visitante

Ao acessar como visitante, você terá acesso aos diferentes cursos implantados no sistema. Alguns cursos podem exigir um código de acesso (mesmo para visitas) que você pode obter entrando em contato com o professor do curso, por e-mail.

3.3 Formulário de Cadastro

Quando preencher o Formulário de Cadastro você será inscrito como usuário do ambiente Moodle. Se escolher uma disciplina em particular, o professor da disciplina

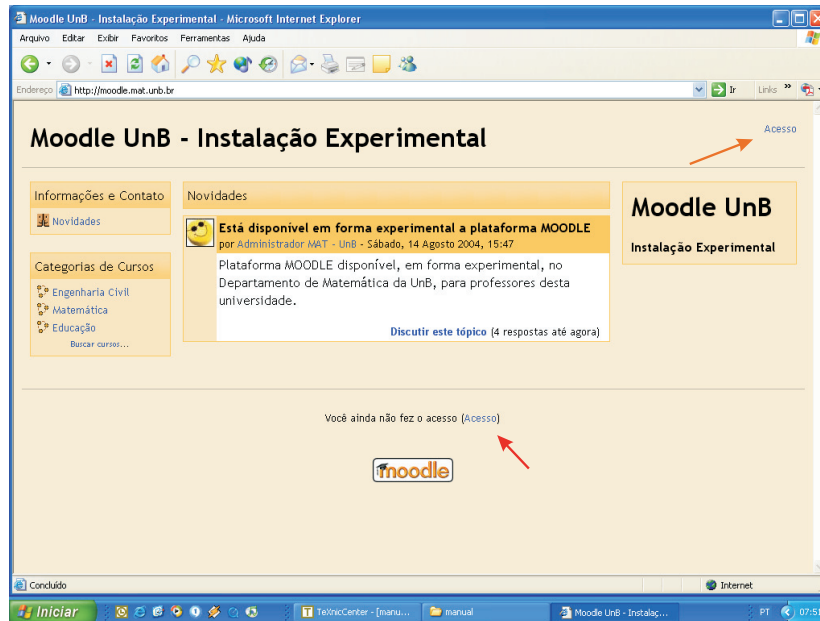


Figura 3.1: Tela de Abertura

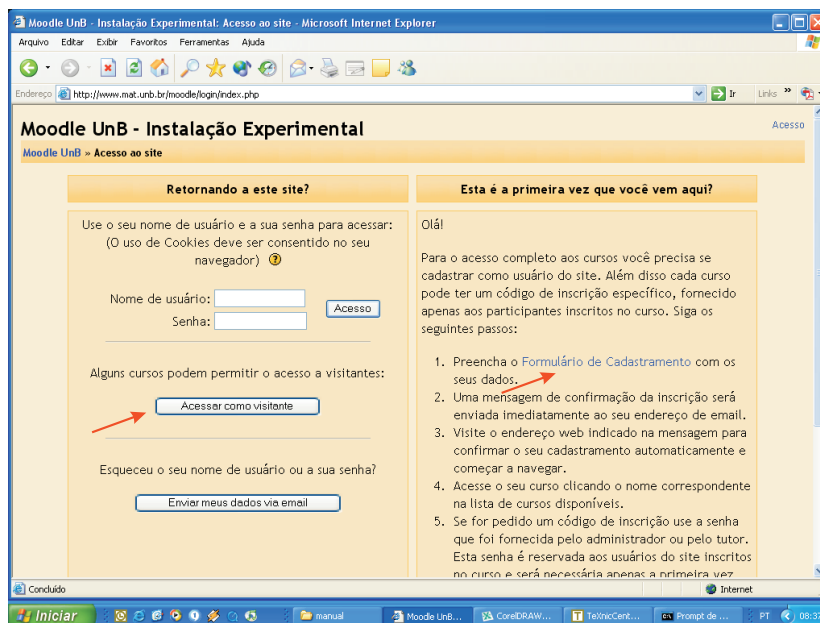


Figura 3.2: Tela de Acesso ao Sistema

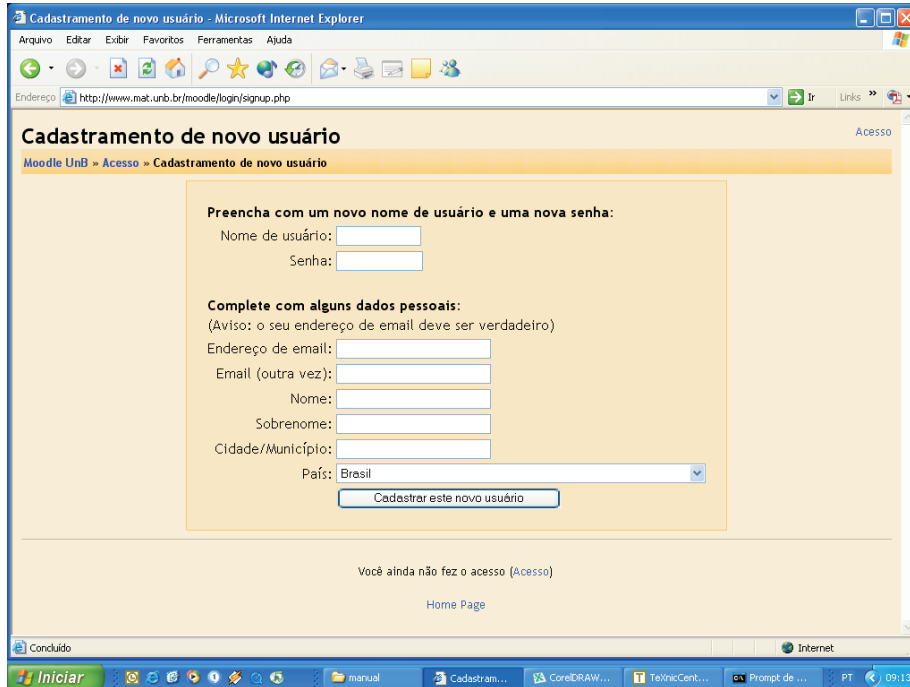


Figura 3.3: Formulário de Cadastro

irá (ou não) aceitá-lo como aluno do curso, dependendo de sua habilitação (matrícula, entendimento anterior com o professor, etc.) para participar (ver Figura [3.3]). O Formulário de Cadastro deve ser preenchido com dados reais. Você receberá, pelo e-mail que você indicou, uma mensagem com as instruções para efetivar sua inscrição. Lembre-se:

- O nome de usuário você escolhe (ou usa um indicado pelo professor da disciplina)
- A senha você escolhe. Preferencialmente entre 4 e 6 caracteres. Não é aconselhável usar senhas que você já usa para compras, cartão de crédito, banco, etc.

3.4 Frequentando um Curso

O curso escolhido (Mecânica dos Sólidos 1) poderá ser acessado após a obtenção de sua senha e nome de usuário. Preenchendo esses dados na tela de acesso (ver Figura [3.2]) você chegará à tela da Figura [3.4].

Escolha o curso Mecânica dos Sólidos 1 (veja seta na Figura [3.4]). Você chegará na tela mostrada na Figura [3.5].

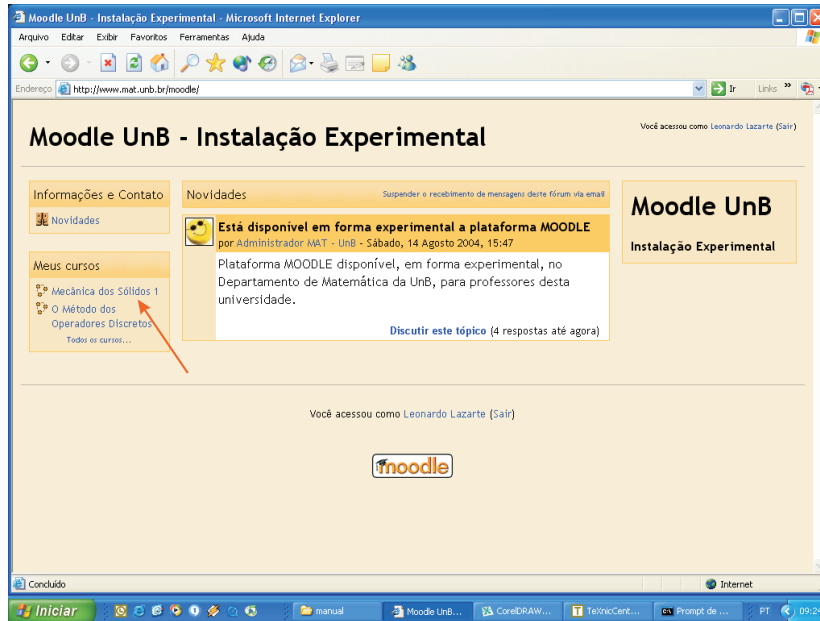


Figura 3.4: Tela inicial de usuário do Moodle

No Moodle os cursos podem ser estruturas em Semanas, Eventos ou em uma estrutura chamada de Social. Para maiores esclarecimentos sobre o formato de cada uma dessas estruturas visite www.moodle.org.

A disciplina Mecânica dos Sólidos 1 está estrutura em semanas. Em particular, por ser um curso de graduação da UnB, em 15 semanas (o que corresponde ao tamanho de um período letivo regular).

3.5 Seções e Atividades

3.5.1 Atividades

O curso estruturado em semanas tem, essencialmente, uma coleção de atividades para cada semana de *Aula Virtual*.

Na parte central da página de abertura do curso estão listadas as semanas com o número e a data de início e término e com as atividades previstas para cada semana (veja Figura [3.5]).

As atividades e suas datas de início e término também podem ser encontradas no calendário que está na coluna esquerda da tela. Passando o cursor do *mouse* sobre os dias marcados em laranja você verá uma pequena tela em amarelo indicando a relação de atividades que têm data de início ou término naquele dia.

No mesmo calendário, eventos do calendário do curso e do calendário secular (feri-

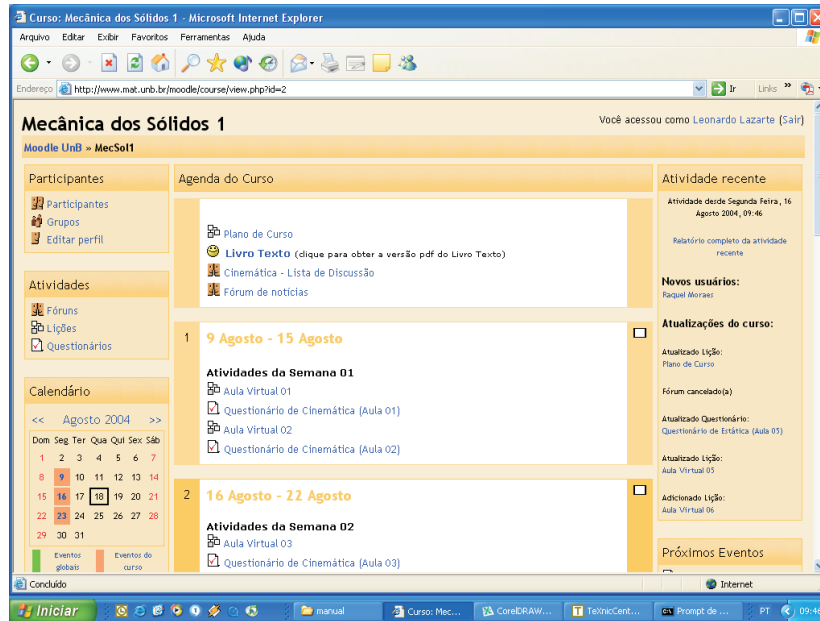


Figura 3.5: Tela inicial da disciplina Mecânica dos Sólidos 1

ados, por exemplo) também estão indicados (a legenda de cores está logo abaixo do calendário mensal).

3.5.2 Seções

Na parte mais alta da coluna central estão informações e materiais que valem para todo o curso (por exemplo, o Plano de Curso e o Livro Texto, neste caso em formato pdf) e os fóruns de discussão. Na tela mostrada na Figura [3.5] já estão o fórum de discussão de Cinemática (que é o primeiro capítulo do Livro Texto) e um fórum geral de notícias para interação entre os alunos, o professor e o monitor.

Você pode também consultar, no parte mais alta da coluna esquerda, os participantes do curso, os grupos de discussão (ainda não existentes, neste curso) e o seu perfil de participante (alterar algumas informações, colocar uma foto sua e outras informações de seu interesse e do grupo).

Um comentário importante: não use a barra de navegação do seu navegador na Web para mudar (avançar ou recuar) de páginas. Observe que, uma barra fina no alto de toda página visitada *diz* onde você está e indica outras páginas e seções do curso.

Capítulo 4

Usando o Moodle - Professor

4.1 Introdução

Este capítulo é dedicado aos professores que pretendem utilizar a plataforma Moodle para seus cursos presenciais, semi-presenciais ou totalmente presenciais. Antes de iniciar a leitura do capítulo o professor deve ler o Capítulo 3 (Usando o Moodle - Aluno) para ter a visão do aluno sobre o material que vai estar disponível em um dado curso.

Como já feito no capítulo anterior, será usada a disciplina Mecânica dos Sólidos 1, em implantação na instalação experimental do Moodle no Departamento de Matemática da Universidade de Brasília (<http://moodle.mat.unb.br>).

4.2 Inscrição e Acesso

A inscrição como usuário do ambiente Moodle, para professores, se processa da mesma forma que para alunos (veja seção 3.2 do capítulo 3).

Feita a inscrição, o professor deve solicitar ao administrador do sistema, por email, (llazarte@mat.unb.br) sua qualificação como professor, indicando a área em que deve se enquadrar o curso.

A inclusão de um novo curso já será feita pelo próprio professor como descrito a seguir.

4.3 Inclusão de cursos

A inclusão de um novo curso é feita acessando-se a tela mostrada na Figura [4.1], através do ítem Cursos na tela inicial do Moodle. As áreas atualmente existentes (agosto/2004) são as indicadas na Figura [4.1].

Na tela da Figura [4.2] estão os cursos atualmente cadastrados na área de Engenharia Civil. Clicando em Adicionar um novo curso você é apresentado à tela mostrada na Figura [4.3].

Escolhida a área (neste caso será escolhida a área de Engenharia Civil) o usuário é

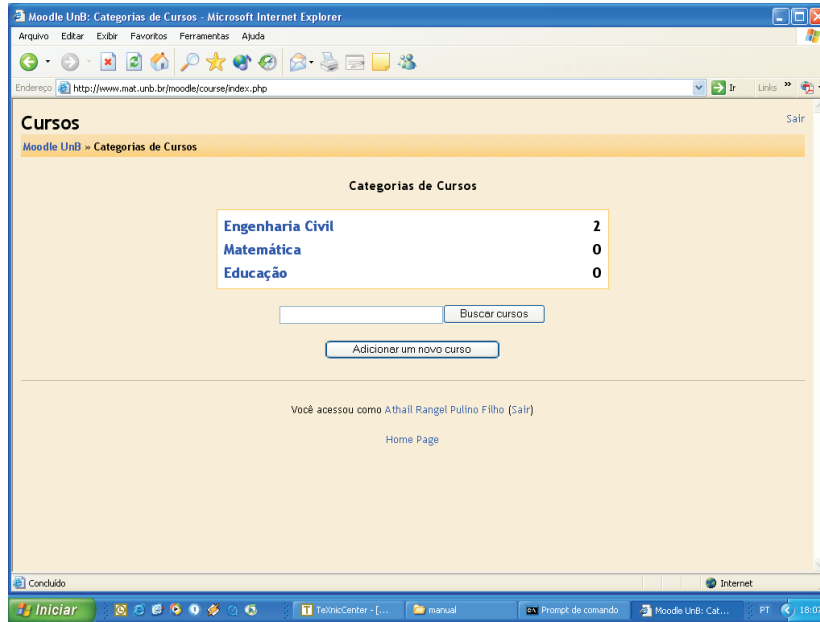


Figura 4.1: Inclusão de um novo curso

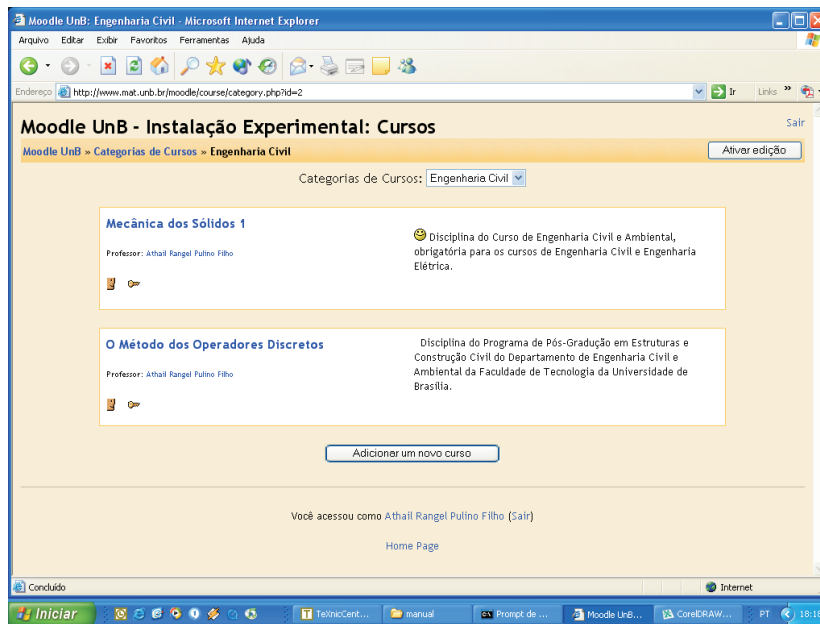


Figura 4.2: Inclusão de um novo curso - Área de Engenharia Civil

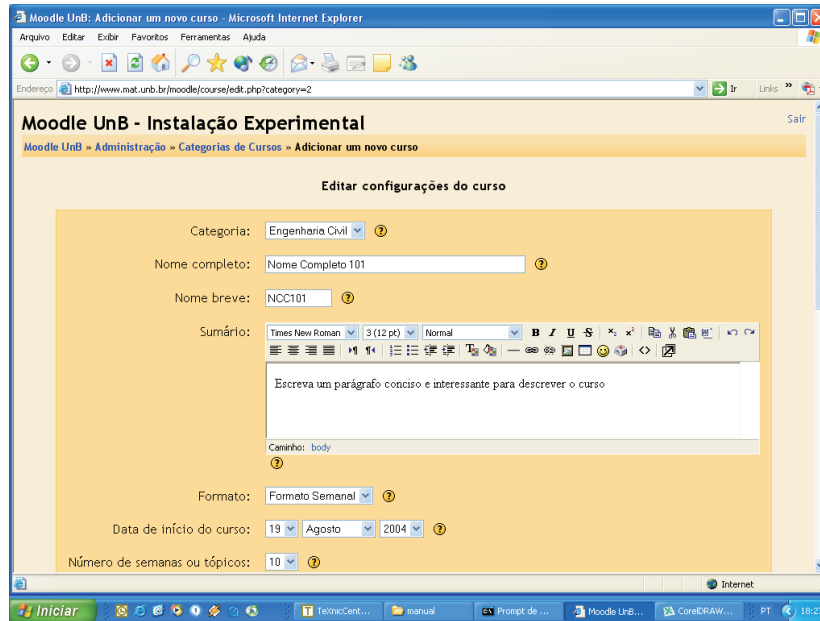


Figura 4.3: Editar configurações do novo curso

apresentado à tela mostrada na Figura [4.3].

Embora o preenchimento das informações sobre um novo curso seja importante para a correta divulgação do mesmo, todo o material ali colocado pode ser modificado posteriormente pelo professor.

Para saber mais sobre Formato do Curso (Semanal, Tópicos ou Social) consulte os Fóruns de Discussão em www.moodle.org. Esta escolha é importante porque pode influir bastante no sucesso da implantação a depender da área em que o curso de enquadra.

4.4 Inclusão de material no novo curso

Para a inclusão de material no curso, que tem forma bastante variada, é necessário:

- ativar o modo de edição (veja Figura [4.4])
- saber sobre **módulos**

Para ativar o modo de edição clique em **Ativar edição** no canto superior direito da tela de entrada do curso, quando você acessa como professor (ver Figura [4.3]).

4.4.1 Módulos

Para incluir uma nova atividade vá até a semana em que ela deve se realizar e clique, no modo Edição, em Adicionar... (um menu *pulldown*).

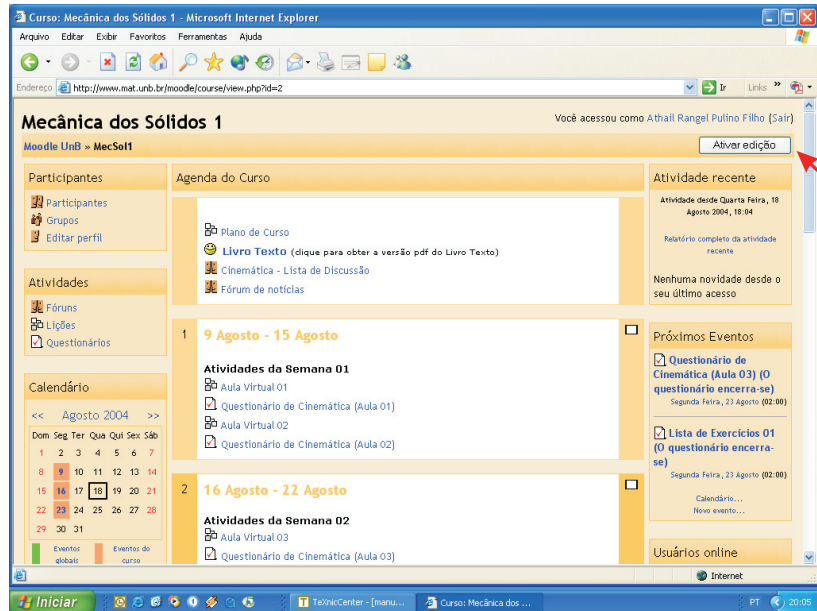


Figura 4.4: Ativando edição para inserir material

Os módulos para inclusão de material em um curso são:

Aula Virtual

Esse módulo (chamado Lição na versão em Português do Moodle) é o que permite a produção de material para cada aula virtual. Conta com uma estrutura de navegação (descrita, de maneira sintética, no Módulo 2 deste documento) que inclui:

- Página com estrutura para navegação (em geral, a página inicial de uma aula);
- Página com texto e questões (as questões se referem ao conteúdo da página e podem ou não ser colocadas);
- Página com final de uma ramo de navegação (as aulas podem ser divididas em seções, indicadas na página inicial da aula).

Prova

Uma prova é onde você estabelece uma tarefa com data de execução (podendo incluir um intervalo de horas nesta data) e uma nota máxima. A data em que a prova é realizada é registrada no banco de dados da plataforma. Se data e hora forem especificados o aluno só terá acesso ao enunciado nesta ocasião. Você pode observar em uma página os alunos que fizeram a prova, a nota que tiraram e se a prova foi feita no dia e hora

especificados. Você pode, também, aceitar a nota calculada pelo módulo ou modificá-la. Trinta minutos depois que você confirmar a nota de cada aluno ele será notificado por email (automaticamente) de que a nota está disponível.

Escolha

O módulo **escolha** é bastante simples - você faz uma pergunta e estabelece respostas para serem escolhidas pelo aluno. Pode-se usar este módulo para avaliar a opinião da classe sobre um tópico específico ou mesmo fazer uma pesquisa de opinião sobre o Livro Texto, as aulas ou qualquer outro assunto relativo ao curso.

Fórum

Este módulo é, de longe, o mais importante - é aqui que a discussão se realiza ¹ Quando você acrescenta um novo fórum, você deverá escolher entre um fórum para discussão de um tópico específico, um fórum geral de discussão ou um fórum em que cada aluno tem seu próprio ambiente de discussão.

Um comentário importante: vale a pena interromper a apresentação dos módulos para fazer este comentário. Como professor, e no modo de edição, não tenha medo. Pode *experimentar* a vontade. Tudo que você fizer pode ser retirado, alterado, melhorado ou mantido

Diário

Cada atividade no diário é uma entrada no Diário do Curso. Para cada entrada você pode especificar uma questão em aberto que orienta o que os estudantes devem escrever, bem como uma janela de tempo na qual o diário está aberto (somente no curso com formato semanal). Uma boa regra geral é criar um diário por semana. É importante encorajar os estudantes a escreverem nesse diário e avisá-los de que o conteúdo só está disponível para eles e o professor. O professor pode dar notas e tecer comentários sobre as inserções dos alunos no Diário e esses comentários são informados automaticamente por email aos alunos.

Recurso

Recursos são o conteúdo de seu curso. Cada recurso pode ser um arquivo que você colocou no ambiente ou pode apontar para um endereço na Internet. Pode-se também acrescentar páginas simples (texto) digitadas diretamente no formulário.

Teste

Este módulo permite que o professor crie e aplique testes, que podem ser de múltipla escolha, verdadeiro/falso ou resposta curta. Essas questões são armazenadas em uma base de dados classificadas por categorias (que o professor escolhe) e podem reutilizadas

¹Este é um dos fundamentos da metodologia pedagógica proposta pela plataforma Moodle

em outros eventos do curso ou mesmo em outros cursos. Na opção múltipla escolha é possível, ainda, determinar que mais de uma alternativa esteja correta.

Um teste pode ser realizado (a critério do professor) uma ou mais vezes e, além disso, o professor pode escolher se adotará como nota do teste a maior nota entre as tentativas feitas pelo aluno, a menor nota ou a média entre as notas das diferentes tentativas de realizar o teste.

As notas obtidas pelos alunos ficam armazenadas no banco de dados do curso para uso na avaliação final.

Pesquisa de opinião e conhecimentos prévios

A pesquisa de opinião fornece um número pré definido de instrumentos de pesquisa que são úteis para avaliar a aprendizagem da turma. Elas podem ser aplicadas, por exemplo, logo no início do curso como ferramenta de diagnóstico e, no final do curso, como ferramenta de avaliação. Há professores que fazem uma pesquisa por semana.

Depois de incluir as atividades do curso você mudar sua posição na semana, no tópico ou na estrutura do curso social. Use as pequenas setas para cima e para baixo, que aparecem no modo Edição para mover as atividades. As atividades já inseridas podem, também, ser excluídas a qualquer tempo.

Sugestão: Entre como visitante no curso de Mecânica dos Sólidos 1 e assista a uma aula virtual. Os questionários e outras atividades de avaliação não estão disponíveis para visitantes.

Este é o fim do Módulo 1 do texto Introdução ao Moodle (Ambiente de Educação a Distância). No Módulo 2 serão tratados os seguintes tópicos

- Utilizando os módulos
- Conduzindo o curso
- Gerenciando resultados e avaliações

TUTORIAL SECOND LIFE



RODRIGO GECELKA DA SILVA
2008

1. PERSONALIZAÇÃO DE AVATAR

1.1 MODO APARÊNCIA

Agora que você está vivendo no Second Life, será considerado um avatar. "Avatar" vem de um termo Sânscrito para se referir a uma incorporação descendente de uma entidade. Você vai descobrir o quanto seu avatar é importante para interagir globalmente e explorar ao seu redor. Cada residente no Second Life é uma pessoa real representada por um avatar. Logo, residente é o nome dado aos usuários do Second Life.

Neste mundo virtual 3D você tem a liberdade de personalizar seu avatar em uma infinidade de maneiras: mudar a forma do seu corpo, trocar de roupas, alterar o tipo de cabelo... Enfim, há uma infinidade de coisas que você pode facilmente ajustar ou alterar através dos niveladores. Se desejar esbugalhar seus olhos ou exagerar na sua estrutura óssea, isso pode ser feito.

Resumindo, sua aparência é a forma como os outros irão vê-lo e, sendo um avatar, você não está preso a um único visual.

1.1.1 Editando sua aparência

Clique com o botão direito do mouse em seu avatar para acessar o menu no formato de um disco e clique em "Aparência" ou selecione "Aparência" através do menu de "Editar", na barra de ferramentas.



A janela "Aparência" irá aparecer e você verá seu avatar, de costas, para ser personalizado. Observe a imagem abaixo:



Mas se você quiser mudar a sua face, por exemplo, como vai fazer, já que está vendo o avatar de costas? Simples! Basta clicar sobre o avatar e girar o mouse, sem soltar. Quando estiver na melhor posição é só soltar o mouse.

Observe que a janela "Aparência" está dividida em duas partes. No lado esquerdo, você encontra duas seções: partes do corpo (*body parts*) e roupas (*clothes*). Clique no item que desejar alterar para abrir os niveladores no lado direito da janela. São esses niveladores que efetuarão as alterações que você desejar.

À direita, você verá os niveladores que, ao serem movidos para a direita ou para esquerda, apresentarão alterações na aparência (basta acompanhar as alterações que acontecerão em seu avatar). Mova a barra de rolagem para visualizar muitas opções que você pode alterar. Esses são os princípios gerais aplicados a todos os painéis da janela "Aparência". Como a maioria das coisas no Second Life, você aprenderá tentando - não tenha medo de experimentar.

1.1.2 Mudando partes do seu corpo

FORMA: corpo, cabeça, olhos, orelhas, nariz, boca, queixo, dorso, pernas, masculino ou feminino. Em outras palavras, uma infinidade de opções para alterar. Esses itens definem sua aparência geral, desde coisas grandes (como altura) até pequenas (como uma covinha no queixo). Lembre-se: não há lei que diga o quão realista você deve parecer, então seja quem desejar ser.

Aparências à parte, a única diferença entre os sexos será o som que emitirá quando atingido em uma zona com dano habilitado.

PELE: cor de pele, detalhes faciais, maquiagem, detalhes físicos. Dê a si mesmo algumas sardas, ponha uma cor em suas bochechas ou mesmo estampe uma tatuagem ousada.

É importante mencionar que a troca de peles, com detalhes aperfeiçoados, criados e vendidos por outros residentes, é muito popular. Você pode clicar na caixa de texto "Pesquisar" e digitar "pele" como palavra-chave. Aí é só explorar os resultados exibidos.

CABELO: cor, estilo, sobrancelhas, barba. Há uma caixa de texturas onde é possível trocar seu penteado. Mais tarde você aprenderá que é possível clicar na caixa para exibir um conta-gotas, encontrar e selecionar qualquer textura em seu inventário para ver sua cabeleira mudar radicalmente. O item barba somente está habilitado caso tenha selecionado o sexo masculino.

Muitos residentes possuem "cabelos de prisma", que são arranjos artísticos feitos a partir de simples blocos usados para construir todos os objetos no Second Life. Cabelos de prisma são acessórios, diferente dos cabelos disponíveis.

OLHOS: há uma caixa onde a íris dos olhos pode ter sua textura modificada, igual ao cabelo e as tatuagens. Assim como acontece com os cabelos, vários residentes criam seus próprios olhos personalizados e melhorados e os mantêm estocados. Existem muitos *freebies*¹, além dos disponíveis para venda.

Dicas de Estilo: há também o botão "Aleatório" para cada parte do corpo. Nele, você encontrará vários estilos já personalizados. Clique a vontade para ver resultados

¹ *Freebies* são coisas que você pode adquirir sem pagar nada. Em outras palavras, são coisas grátis que você pode ter.

espontâneos. Talvez você encontre algo inesperado.

1.1.3 Trocando suas roupas

Camisa, calça, calçado, meias, jaqueta, luva, roupas de cima, roupas de baixo e saia: esses são os diferentes tipos de vestimentas que têm uma caixa de tecidos (jaqueta tem caixa de tecidos superior e inferior) e cor para ajustar o tom. Roupas copiadas sem autorização não exibem a caixa de tecidos para proteger a textura de ser copiada ou editada.

No Second Life você vai aprender mesmo é fazendo. Cada tipo de roupa tem niveladores exclusivos apropriados para seus atributos. Arraste cada um deles e veja o que vai acontecendo. Se você não estiver vestindo nada em alguma parte do corpo, aparecerá "Não usado" e você terá a opção de criar uma nova peça branca clicando no botão "Criar novo".

1.1.4 Outras configurações de aparência

Abaixo da janela "Aparência", existem estes botões:

- **Retirar:** remove o tipo de roupa atualmente vestido. Isso não se aplica a partes do corpo (aliás, soaria estanho poder remover sua pele ou olhos). Partes do corpo são trocadas. Para fazer isso, basta encontrar outra parte do mesmo tipo (forma, pele, cabelo, olho) no seu "Inventário" e dar dois cliques ou clicar com o botão direito e depois em "Vestir";
- **Salvar:** salva as partes do corpo ou roupas atualmente selecionadas, gravando as mudanças realizadas. A opção ficará cinza se o item não puder ser modificado e mostrará um alerta no painel;
- **Salvar como:** salva uma cópia atual das partes ou roupas selecionadas. A opção ficará cinza se o item não puder ser copiado;
- **Reverter:** se você moveu os niveladores de ajuste e não gostou da forma que ficou, basta clicar neste botão para voltar como estava antes de começar a editar.

1.1.5 Salvando a si mesmo

Como você notou, personalizar avatares é incrivelmente vasto. Você se sentirá imerso por horas desenvolvendo um visual perfeito para você. Mas não esqueça de salvar seu avatar.

Observe um pouco mais a janela "Aparência" e vamos continuar:

- **Fazer Vestuário** - exibe uma janela contendo uma explicação do que você pode fazer. Dê um nome para a pasta, clique em "Salvar" e olhe para a nova pasta em "Clothing" no seu "Inventário". Por enquanto esta opção não será muito utilizada.

A caixa de seleção "Renomear roupas para nome da pasta" é útil caso você esteja criando um visual com os itens que deseja renomear automaticamente. Por exemplo, uma saia anteriormente nomeada como "Em progresso" será rotulada como "Roupas formais saia" se o nome da pasta for "Roupas formais". Uma vez que itens não copiáveis obviamente não podem ser duplicados, ela será movida para a nova pasta após o processo "Fazer Vestuário".

- **Salvar Tudo** - permite, com um clique, salvar todas as alterações realizadas. Esta opção não cria cópias adicionais. Apenas atualiza tudo o que foi feito desde que a janela "Aparência" foi aberta;
- **Fechar** - após salvar, clique em "Fechar" para encerrar a janela "Aparência". Agora você está livre para andar novamente.

Quando um avatar é utilizado em um sentido singular, isso se aplica como se fosse um indivíduo. Agora, caso crie novas pastas de visuais no "Inventário", cada uma pode ser considerada como um avatar exclusivo. Alguns residentes colecionam avatares por diversão e auto-expressão. Um dia você pode se parecer com um humanoíde, noutro com um robô e em outro como um pássaro.

Para vestir facilmente qualquer coisa de uma pasta ou trocar a aparência de seu avatar, apenas arraste-a do seu "Inventário" para si mesmo e assista enquanto você se transforma de um para outro em poucos segundos.

1.1.6 Para avatares aventureiros

Aqui você já deve estar feliz com seu visual. Explore o Second Life ao extremo. Este guia arranha superficialmente as possibilidades. Então, aqui estão alguns pontos mais avançados:

- ✓ Caso sua placa de vídeo suporte, suas roupas e cabelos podem esvoaçar pelos ares. Para ligar esta opção, vá ao Menu "Editar", "Preferências", "Detalhes Gráficos". Em "Renderização de avatar", selecione "Bump Mapped & Cloth". Relogue-se, voe por aí e veja se consegue notar a diferença: é particularmente perceptível com longas e volumosas saias e estilos de cabelos. Se está imaginando o que "Bump Mapped" significa, é o efeito enrugado nas barras de algumas roupas;
- ✓ Se não desejar aproximar a visão de seu avatar quando acessar o modo "Aparência", vá até "Preferências", "Entrada & Câmera", "Opções de Câmera" e desmarque a opção "Aparência automática com movimento da câmera";
- ✓ Para ver facilmente todas as partes do corpo, roupas e acessórios que possui num relance, busque em seu "Inventário" por "Worn";
- ✓ Você pode também fazer novas roupas brancas e partes do corpo acessando a janela "Inventário" e usando o Menu "Criar", "New Clothes" ou "New Body Parts";
- ✓ Você deve ter ficado curioso sobre como criar suas próprias roupas e partes do corpo. É preciso utilizar um programa gráfico para desenhá-los e depois importar os resultados para o Second Life.

1.2 ACESSÓRIOS

Acessório é um objeto formado por um ou mais *prims*² que você veste em seu avatar. Ele pode ter uma aparência externa como uma pasta em sua mão, um chapéu engraçado em sua cabeça ou pode ser mais integrado, como um cabelo feito de *prims*. Por onde for seus acessórios irão acompanhá-lo, ancorados no ponto onde o acoplou.

² Abreviação de primitiva (ou primitivo), que são os sólidos geométricos (cubo, esfera, cone, etc.) usados para criar desde móveis até casas e prédios.

Existe um número de pontos para acoplagem ao redor de um corpo e cada ponto pode ter somente um objeto preso nele - somando um total de 30 corpos e 8 HUD (*Heads-Up Display*) acoplamentos.

1.2.1 Acoplando acessórios

Qualquer objeto que você possuir pode ser acoplado, mesmo aqueles que não foram construídos para ser. Isso permite uma grande liberdade ao criar, mesmo que se espante ao ver um sujeito usando uma casa como chapéu.

Existem várias maneiras de se acoplar algo em você:

1. Clique com o botão direito em um objeto no seu "Inventário" e selecione "Vestir". Se você quer um ponto em específico para vestir, selecione "Anexar a" e escolha qualquer um. Pontos no qual já possuem objetos serão listados entre parênteses;
2. Alternativamente, clique com o botão direito sobre um objeto que possui e que já esteja no mundo e selecione "Mais", "Vestir", "Anexar" ou "Anexar HUD";
3. A partir do Menu "Editar", selecione "Anexar objeto".

Se estiver anexando um objeto em um ponto específico onde já exista outro anexado, você receberá uma mensagem perguntando se deseja substituir este item.

1.2.2 Desacoplando acessórios

Novamente existem diferentes formas de remover um acessório do seu avatar:

1. Clique com o botão direito em um objeto vestido em seu "Inventário" e selecione "Retirar". Objetos vestidos têm a palavra "Worn" seguida do nome do objeto. Então, procurar em seu "Inventário" pela palavra "worn" é uma maneira rápida de encontrar o que está anexado;
2. A partir do Menu "Editar", escolha "Desanexar objeto";
3. Clique com o botão direito no objeto em seu avatar e escolha "Desanexar".

Nota: Partes do corpo (forma, pele, cabelo, olhos) não podem ser removidas. Para

trocá-los, dê dois cliques em outro item do mesmo tipo no seu "Inventário".

1.2.3 Editando acessórios

A edição de acessórios é feita usando as mesmas ferramentas utilizadas para construir no Second Life. Você pode clicar com o botão direito no objeto e selecionar "Editar" para então utilizar as setas para arrastar, rotacionar e posicionar o item como desejar. O ponto de acoplamento que utilizar pode limitar o quanto você pode mover o item. Uma vez que avatares vêm em todos os modelos e tamanhos, ajustar algo como encaixar um colar, é mais fácil quando já está acoplado. Alguns Residentes também criaram um *posing stands* espalhados pelo mundo para pôr o avatar em uma posição neutra para ajustes mais precisos. Isso é especialmente útil quando estiver customizando algo complexo, como uma armadura.

No entanto, há várias coisas para que se atente:

- Se você clicar em um acessório no seu avatar e editá-lo, você não verá informações gerais como nome e permissão. Você ainda pode clicar com o botão direito em seu acessório e selecionar "Propriedades", para vê-las;
- Você não pode unir ou desunir *prims* em um objeto acoplado. Caso precise fazê-lo, clique com o botão direito no acessório e depois em "Desanexar" para poder editá-lo no chão, normalmente.

1.3 HUDs

HUDs (*Heads-Up Displays*) ou algo como "indicador acima da cabeça", são formas especiais de acessório. Ao contrário dos pontos normais de acoplamento no corpo, eles mantêm uma posição fixa em sua tela. Somente você pode vê-lo. Outros residentes não poderão ver seu HUD, e vice-versa.

HUDs são comumente usados para exibir status e informações como, por

exemplo, mostrar sua velocidade e altitude dentro de uma nave, gravar seu *record* em um cartão de memória, indicação de direção ou mesmo folhear um álbum de fotos das suas melhores recordações. Pense nisso como uma tela pessoal de visualização. Como muitas coisas no Second Life, há prováveis propósitos para HUDs que não surgiram ainda. Simplificando, você pode escavar um cubo negro e acoplá-lo ao ponto HUD, dando a si mesmo uma visão *widescreen* simulada do mundo.

1.3.1 Usando um HUD

Como um acessório normal, qualquer objeto pode ser acoplado a um HUD. Para entender melhor:

1. Clique com o botão direito em um campo onde possui permissão para criar e escolha "Criar";
2. Clique no chão para criar um cubo;
3. Clique com o botão direito no cubo, selecione "Mais", "Anexar HUD" e "Top".

Aparecerá agora um cubo preso ao seu campo de visão. Você pode clicar com o botão direito e escolher "Editar" como faria normalmente.

Você também pode mover o cubo para onde desejar. Sinta-se a vontade para realizar outras edições também. Os outros residentes não poderão ver o cubo, apenas você.

Para remover seu HUD, simplesmente clique com o botão direito no cubo e escolha "Desanexar".

1.3.2 Notas adicionais

- ✓ HUDs são, freqüentemente, programados para prover funcionalidades, embora tenham algumas limitações. Por exemplo, efeito de partículas não pode ser usado;
- ✓ O número de veículos utilizando HUDs está crescendo, e o mesmo pode ser feito com armas;
- ✓ Há uma abundância de dispositivos autônomos de HUDs que fornecem

utilidades que suprem as faltas no painel de usuário, simplificando como você organiza e controla sua segunda vida. Por exemplo, uma barra com um menu contendo teclas para acessar seus locais favoritos ou um painel de controle para ativar animações - algo que seria geralmente mais difícil de fazer.

- ✓ A melhor forma de entender é adquirir mais HUDs para si mesmo. Clique em "Pesquisar" e digite "HUD" na guia "Classificados" ou "Locais populares" para localizar algum.

1.4 GESTOS

Seu avatar é capaz de realizar uma gama de expressões. Apropriadamente, um gesto permite a você ir além do *chat* de texto e mostrar um pouco da sua personalidade. Mesmo que você seja iniciante, certamente verá muitos gestos sendo utilizados pelos outros residentes. Na cultura do Second Life, gestos circulam livremente, uma vez que eles acrescentam um certo charme a situações sociais.

1.4.1 O que é um gesto?

Um gesto é uma ação complexa, uma combinação de animação, pose, texto e som. Uma vez configurado, você pode realizar um gesto ativando-o via texto ou tecla de atalho.

Como mencionado, há quatro elementos fundamentais que podem ser combinados em um gesto. Você pode alinhá-los em uma ordem e ter grande flexibilidade para personalizá-los mais detalhadamente.

Animação

As animações ou poses são parte do próprio Second Life. Já existe uma variedade de padrões disponíveis e sua coleção pessoal pode ser encontrada na pasta "Animations" no seu "Inventário".

Sons

Do mesmo modo, na pasta "Sounds" do seu "Inventário" existem clipes de áudio.

Chat

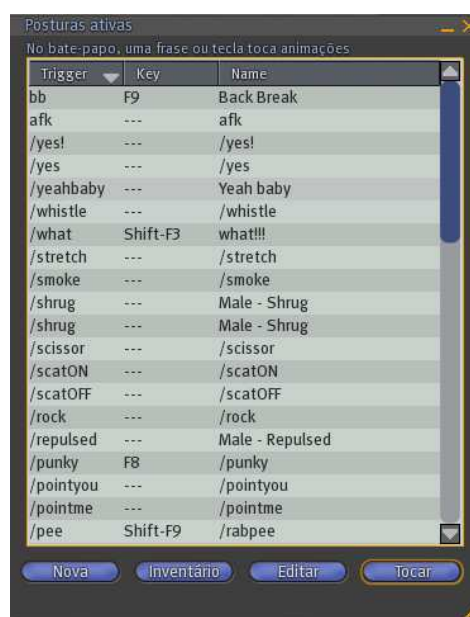
Linhas de texto, resultado da digitação e pressionando "Enter".

Aguardar

São pausas que podem ser inseridas para interromper momentaneamente a ação.

1.4.2 Usando gestos

Gestos podem ser organizados dentro da pasta "Gestures" em seu "Inventário". Se der uma olhada, você pode ver que alguns estão realçados e outros não. O realce indica que um gesto está habilitado e ativo, pronto para ser configurado. Você pode mudar o *status* de um gesto clicando com o botão direito nele e selecionando "Ativar" ou "Desativar", como preferir. Gestos desativados estão efetivamente desligados e não responderão aos atalhos.

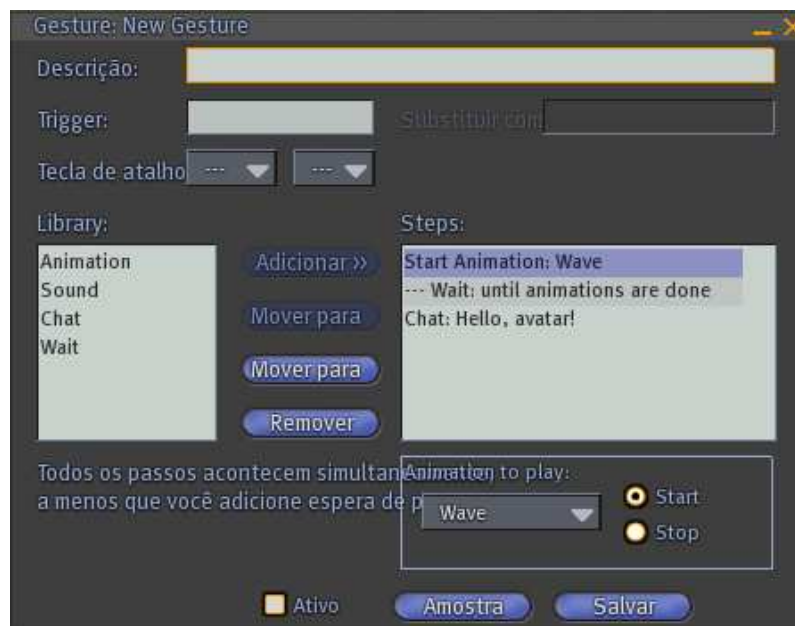


Agora, vamos explorar um pouco mais!

No menu "Editar" selecione "Posturas" (você pode também pressionar Ctrl+G ou clicar com o botão direito do mouse em seu avatar e selecionar "Posturas"). Isso exibirá seu arsenal de gestos ativos. Os botões "Trigger", "Key" e "Name" irão exibir a lista de várias maneiras. Abaixo, "Nova" cria um novo gesto, "Inventário" exibe a pasta "Gestures", "Editar" permite a você modificar um gesto existente, e "Tocar" (ou dar duplo clique em qualquer gesto da lista) irá reproduzir o gesto. Quando executar um gesto, ele ficará realçado na lista e aparecerá "Playing" ao lado do nome do gesto. Observe a janela "Posturas Ativas" na figura acima.

1.4.3 Criando gestos

Clique em "Nova" para abrir o editor de gestos. Aqui é onde tudo se une. Inicialmente, pode parecer complicado, mas você aprenderá a lidar conforme vai utilizando. Veja o editor na figura abaixo.



Descrição - Simplesmente, uma descrição mais detalhada sobre o gesto.

Trigger - Define qual texto, quando digitado na barra de *chat*, você quer utilizar para acionar seu gesto. Por exemplo, "/wave" pode iniciar um gesto quando você sorri e acena. Chaves, numa tradução mais correta de *Trigger*, são, geralmente, abreviadas por conveniência e são sensíveis a letras maiúsculas e minúsculas. Chaves também

podem ser ativadas com palavras.

Substituir com - Muito útil quando desejar ativar reações diferentes com as mesmas palavras quando você as coloca em "Trigger". Por exemplo, é muito comum o uso de abreviações durante uma conversa e, para ganhar tempo, digitar "vc" pode ser exibido como "Você". Caso queira utilizar uma mesma palavra tanto na entrada como na saída da ação, basta utilizar o texto do "Substituir com" com o mesmo texto da "Trigger".

Tecla de Atalho - Mais rápido do que a "Trigger", baseada em textos, é você pressionar as teclas F2 à F12 (pois F1 está ligado a janela de ajuda) em seu teclado para ativar gestos. Você pode também adicionar modificadores, como a tecla Shift ou Ctrl, permitindo variedade de atalhos para utilizar.

Library - Exibe os quatro elementos fundamentais dos gestos. Use-os com sabedoria e será um mestre dos gestos.

Steps - Esta é a "linha do tempo" de cada parte envolvida em seu gesto, colocada de forma que possa reorganizá-lo como desejar. Os botões ao centro do painel de gestos ajudam a organizar a ordem dos passos.

Adicionar - Insere um novo passo à direita, usando um item pré-selecionado da "Library" à esquerda.

Mover para cima - Move um passo para cima. Certifique-se de selecionar um passo para ver este botão ativo.

Mover para baixo - Move um passo para baixo. Novamente, tenha certeza de selecionar um passo para ver esse botão ativo.

Remove - Apaga um passo selecionado.

Amostra - Mostra a você o que o gesto faz.

Salvar - Salva o gesto que você fez.

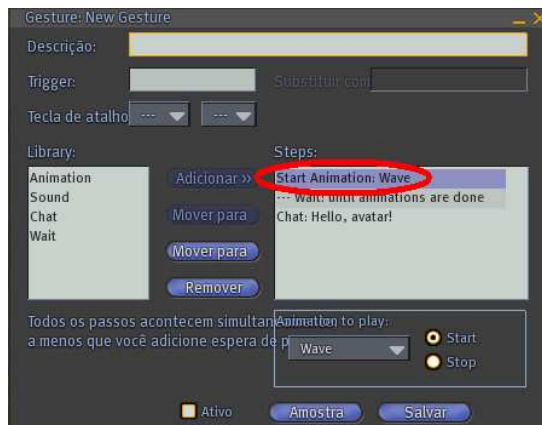
Um novo gesto já contém alguns passos. Você pode pressionar "Amostra" quantas vezes quiser para conferir o que acontece. Sugerimos que você dedique um tempo a esses comandos para que se familiarize com eles.

Leia abaixo um tutorial de gestos mais complexo.

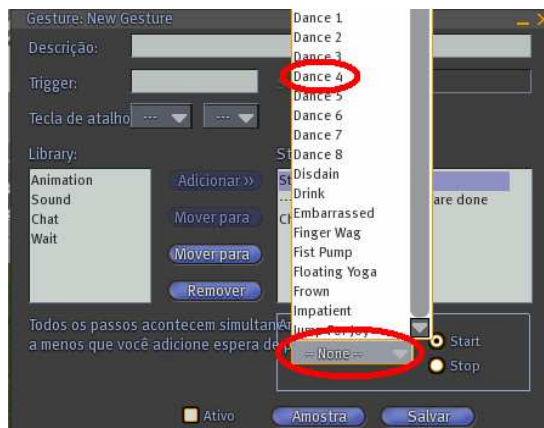
UM RÁPIDO GUIA - EDIÇÃO DE GESTOS

Após abrir o editor de gestos, conforme explicado acima, siga os seguintes passos:

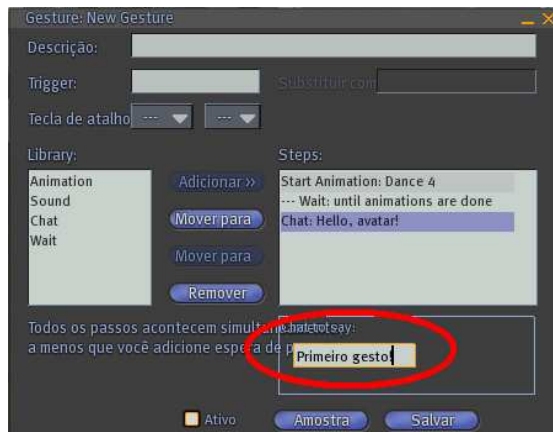
1. Clique no primeiro passo, "Iniciar Animação: Acenar" caso ela ainda não esteja selecionada no painel à direita;



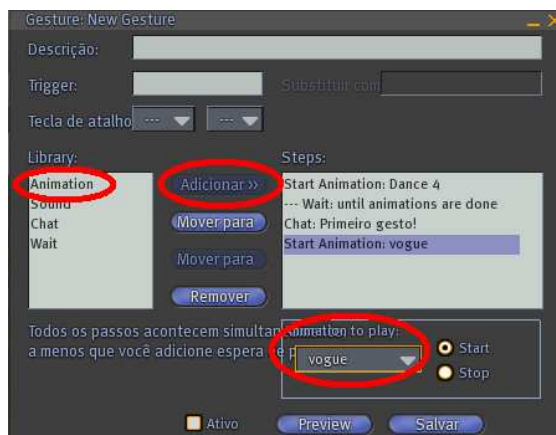
2. Abaixo, clique no menu "Animation to play" e selecione "Dance 4" (esta é uma das animações pré-definidas e estará sempre nesta lista);



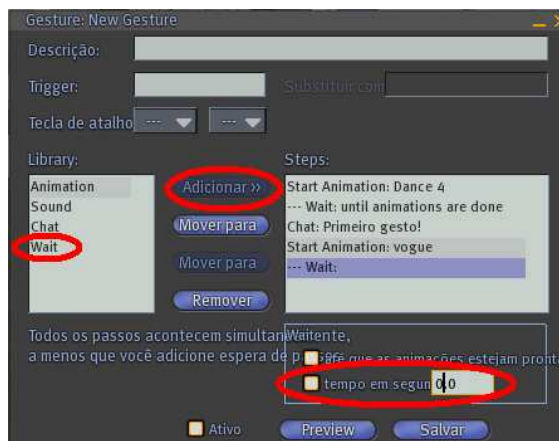
3. Clique em "Chat: Hello, Avatar!". Depois, clique em "Chat to say", digite "Primeiro gesto!" e pressione "Enter" para confirmar; você verá as mudanças em "Steps";



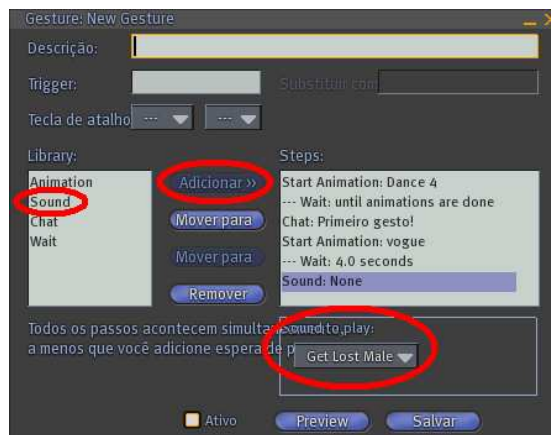
4. Clique em "Amostra" para observar o seu progresso;
5. Clique em "Animation" à esquerda e então "Adicionar" para fazer um novo passo. Novamente, selecione a janela "Animation to play" e, desta vez, escolha "Vogue";



6. Clique em "Wait" à esquerda e crie um novo passo. Verifique o "Tempo em segundos" e mude de "0.0" para "4.0". Pressione "Enter" para confirmar;



7. Clique em "Sound" à esquerda e em "Adicionar". Sinta-se a vontade para escolher qualquer som que tiver. Caso esteja realçado em cinza, você pode adicionar um novo som. Para isso, abra o seu "Inventário", "Library", "Sounds" e "Gesture Sounds". Clique com o botão direito em um gesto, selecione "Copiar" e vá até a pasta "Sounds". Clique com o botão direito e selecione "Colar". Você verá o som lá e, quando voltar ao editor de gestos, basta clicar em "Executar Som" para que possa aparecer. Selecione-o. Neste exemplo vamos utilizar o som "Get Lost Male".



8. Clique em "Salvar", "Amostra" e veja o que você acabou de fazer.

Para referência, seu resultado final deve estar assim:

Start Animation: Dance 4
--- Wait: until animations are done
Chat: Primeiro Gesto!
Start Animation: vogue
--- Wait: 4.0 seconds
Sound: Get Lost Male

1.4.4 Informações extras e idéias criativas

Alguns pontos adicionais a respeito dos gestos:

- Importante: Animações e sons devem estar totalmente liberados (alterar, copiar e transferir) para aparecer nas listas. Caso algo não esteja aparecendo, dê uma olhada em seu "Inventário" e confira as permissões;

- Gestos podem ser um texto chave, um atalho, ou ambos;
- Gestos ativos iniciados com uma barra "/" na barra de *chat* serão auto-completados. Digitar iniciando com uma barra também esconde o fato de estar digitando para os outros;
- Uma rápida visualização sobre seus gestos ativos é exibida à extrema direita da sua barra de *chat*, dentro da caixa retangular "Posturas". Clique nesta caixa e selecione qualquer gesto. Esta é outra maneira de ativá-los;
- Animações padrão aparecem no topo da lista *pop-up* e são relacionadas alfabeticamente. Já as personalizadas aparecem abaixo e também são listadas alfabeticamente;
- Apesar de poder unificar vários passos, há um limite sobre o que pode ser disponibilizado em cada gesto. Você verá uma mensagem de erro quando tentar salvar caso tenha excedido este limite;
- Cada gesto deve ter uma única "Trigger" e um único "Atalho". Por exemplo, se você ativar uma "Trigger" que seja igual a alguma outra já configurada, a anterior será desativada e você será notificado;
- Você pode criar gestos múltiplos simultaneamente para misturá-los e interagí-los;
- Use os gestos como forma de enfatizar seus textos. Por exemplo, se "Trigger" e "Substituir com" estão ambos ligados a palavra "gato" e você tiver um pacote de gesto que executa o som de um miado e faz seu avatar lamber sua própria mão, sempre que você digitar "gato" em uma sentença, você exibirá esse comportamento felino.
- Gestos podem ser conectados a *scripts*. Caso tenha *scripts* que usam canais de comando como "/1 ativar", estes podem ser chaveados via gesto mais rápido do que ficar digitando palavra por palavra;
- Uma vez que as teclas F2-F12 podem ser usadas como atalho com os modificadores Shift e Ctrl, isso permite um total de 33 gestos diferentes a serem ligados às teclas de atalho ao mesmo tempo;
- O passo "Aguardar" pode ter até 3600 segundos (uma hora);
- Cada passo "Chat" pode ter até 127 caracteres;

2. AJUDA BÁSICA

2.1 CONTROLES DE CÂMERA

Uma das mais importantes habilidades que você precisa ter como residente do Second Life é um bom controle de câmera. Existem dois modos principais de câmera que você pode usar para ver o mundo: terceira Pessoa, a visão principal, onde seu avatar é visível na tela, e *mouselook*, onde você vê o mundo em primeira pessoa, através dos olhos do seu avatar.

2.1.1 Visão em terceira pessoa

Na visão em terceira pessoa você pode ver seu avatar na tela. Quando você se mover seu avatar irá caminhar, voar, pular e correr – e a na maioria dos casos você irá controlar ligeiramente acima e atrás do seu avatar. A câmera em terceira pessoa é muito flexível, pode usar o efeito de zoom (aproximando e afastando), focar pessoas ou coisas e investigar o mundo a sua volta.

Logo abaixo, estão os comandos de câmera disponíveis na visão em terceira pessoa:

Ação	Resultado
Segure a tecla ALT para ativar o modo O ponteiro muda para uma lupa enquanto a de foco e clique em objetos, residentes tecla ALT estiver pressionada. ou prédios ao seu redor.	Clicando em qualquer coisa o foco será direcionado a este objeto, centralizando a visão sobre ele. Mesmo que o objeto se mova, tal como um residente ou um veículo, sua câmera o acompanhará até que ele esteja

além do alcance.

Segure a tecla ALT para ativar o modo Conforme você move o mouse, a câmera faz o de foco, clique sobre seu avatar e enquadramento e dá um zoom (aproximando arraste o mouse para os lados. ou afastando) focado em seu avatar.

Segure as teclas ALT e CTRL juntas Desta vez a distância de seu avatar continuará para entrar no modo órbita, clique a mesma, no entanto você pode fazer a sobre seu avatar e arraste o mouse câmera pairar de cima para baixo tal como da para os lados. esquerda pra direita, orbitando seu avatar.

Segure as teclas ALT, CTRL e Shift Agora, na medida em que você movimentar o juntas para entrar no *pan mode*, clique mouse, a câmera deslizará pela paisagem. sobre seu avatar e araste o mouse Dará a impressão de estar arrastando o chão para os lados. ao redor.

Finalmente, sem pressionar nenhuma Conforme você mexe o mouse, a câmera tecla, clique o botão esquerdo do rapidamente girará em torno de seu avatar e mouse sobre seu avatar e mantenha-o ele olhará na mesma direção que a câmera pressionado. apontar. Este recurso é muito útil para olhar rapidamente ao redor sem entrar no modo *mouselook*.

É interessante observar que as teclas de movimento continuam funcionando enquanto o botão do mouse estiver pressionado. Se você for cuidadoso, você poderá começar a girar a câmera sem soltar o botão do mouse, começar a voar com as teclas de movimento – voando você poderá ver seu avatar de lado ou de cima, em pleno vôo. Da mesma forma, você pode ver seu avatar.

2.1.2 Visão em *mouselook*

Para entrar no modo *mouselook* faça uma das ações abaixo:

- ✓ Tecla "M" quando sua barra de *chat* não estiver visível;
- ✓ Escolha "Visão do mouse" no menu "Ver" da barra de ferramentas;
- ✓ Aproxime ao máximo a câmera usando o botão *wheel* do mouse.

Para sair do modo *mouselook* execute um dos procedimentos abaixo:

- ✓ Pressione a tecla "ESC". Se a barra de *chat* estiver visível você precisará teclar "ESC" duas vezes (uma para fechar a barra do *chat* e outra para sair do modo *mouselook*);
- ✓ Afaste a câmera usando o botão *wheel* do mouse.

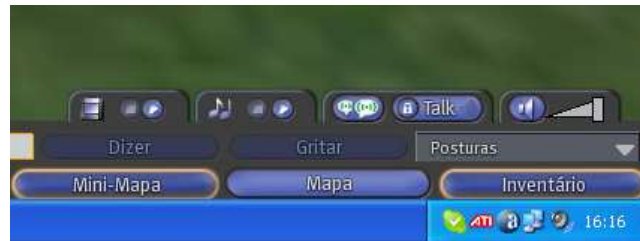
No modo *mouselook* você não verá a barra de ferramentas inferior ou os menus, ou ainda, o cursor do mouse. Movendo o mouse você olhará ao redor e, usando as teclas de movimento, você moverá seu avatar normalmente.

Você poderá continuar usando o *chat* no modo *mouselook*. Basta teclar "ENTER" uma vez para fazer a barra de *chat* aparecer. Tecla "ENTER" novamente para "dizer" o que você escreveu.

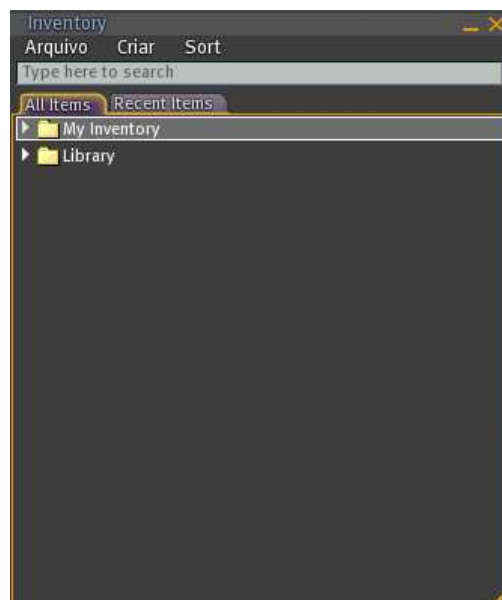
2.2 SEU INVENTÁRIO

Seu "Inventário" é o seu baú do tesouro. Ele contém todas as coisas que você construir, comprar, ganhar, enfim, tudo o que você precisar estará lá. Não há limites para o que você pode armazenar nele, porém, inventários muito grandes podem fazer com que seu *client* fique lento ao carregar.

Para acessar o "Inventário", você pode clicar no botão "Inventário" no canto inferior direito da tela ou então selecionar "Inventário" do menu "Ver" na barra de ferramentas (ainda poderá utilizar a tecla de atalho CTRL + I).



A figura abaixo representa o "Inventário".



No topo existem duas pastas:

1. My Inventory – onde você mantém tudo que é seu;
2. Library – contém objetos, roupas, visuais, texturas e os itens padrão, providos

pela Linden Lab, criadora do Second Life.

Seu "Inventário" aparecerá em forma de pastas e arquivos. Você pode criar pastas adicionais selecionando "Nova pasta" no menu "Criar" e pode mover pastas para dentro de outras pastas para ajudá-lo a organizar as coisas que você irá adquirir. Você também pode apagar itens que não for mais usar. Eles serão enviados para a sua "Trash" (lixeira). Os itens da lixeira podem ser restaurados caso você apague algo por engano. Você ainda pode copiar ou mover itens desde que você tenha as permissões necessárias.

Tome algum tempo para olhar os nomes de todas as pastas do seu "Inventário", vá adiante e abra-as.

Nota: Clicando no triângulo branco próximo a pasta irá abri-la ou fechá-la. Uma pasta aberta terá um triângulo apontando para baixo. Você também pode abrir uma pasta dando um duplo-clique sobre ela.

2.2.1 Pastas principais do "My Inventory"

Animations

Aqui é onde você mantém todas as suas poses personalizadas e animações.

Body Parts

Aqui é o local onde são guardadas as diferentes parte do corpo. Todas as configurações do seu avatar, tal como formato da cabeça, comprimento da perna, etc., podem ser salvas e organizadas - dando a você uma maneira fácil de aplicar diferentes visuais em si a qualquer momento. No seu "Inventário", as partes do corpo que estiverem em uso aparecerão em negrito com a palavra "Worn" ao lado. Dê um duplo-clique na parte do corpo, ou arraste-a até seu avatar para vesti-la.

Calling Cards

Os cartões funcionam com uma rápida agenda de contatos dos residentes que você conheceu e pode querer manter contato mais tarde. Dê um duplo-clique em um cartão para visualizar o perfil do dono do cartão. Os cartões podem ser dados ou

recebidos de duas formas: clicando com o botão direito do mouse sobre um avatar e selecionando "Mais", "Dar Cartão", ou apenas clicando com o botão direito do mouse sobre um avatar e escolhendo a opção "Adicionar amigo".

Clothing

Esta pasta guarda suas roupas e todos os estilos. Dessa forma você pode mudar o visual do seu avatar com a frequência que quiser. Estilos podem também incluir partes do corpo, permitindo uma completa transformação de seu avatar. Roupas que você está usando no momento aparecem em negrito com a palavra "Worn" ao lado.

Gestures

Nesta pasta você encontra os seus gestos: combinações de animações, sons e textos de *chat* que podem ser disparados como uma ação simples. Na pasta "Library" você encontrará vários gestos prontos para serem executados, tal como "/hey" e "/clap". Dê um duplo-clique num gesto e pressione "Amostra" ou "Preview" para executá-lo.

Landmarks

Esta pasta contém seus marcos, incluindo aqueles que você mesmo criou. Um marco é essencialmente uma marcação tri-dimensional, um acesso fácil a um local exato no mundo. Por exemplo, se você encontra uma grande loja que você quer voltar a visitar no futuro, selecione "Criar ponto de referência aqui" no menu "Mundo". Um novo marco irá aparecer na sua pasta "Landmarks" e você será capaz de se teleportar diretamente a ele.

Lost and Found

Quando objetos se perdem no mundo, tal como veículos fora de controle, o sistema irá recuperar e retornar estes objetos para a pasta "Lost and Found", que significa achados e perdidos. Outras coisas que retornam para você, tal como itens não copiados deixados em um sandbox, que foi limpo, você também encontrará nesta pasta.

Notecards

Esta pasta guarda as anotações, que são trechos de texto usados para tudo, desde manuais de instrução até convites para festas ou histórias curtas. Se você precisar gravar alguma informação para usar depois, apenas use a opção "Criar", "Nova nota", na janela do seu "Inventário".

Objects

Esta será uma de suas pastas mais cheias. A pasta "Objects" contém tudo, desde castelos completos até veículos ou armas. Itens que você cria ou adquire no mundo irão, normalmente, terminar aqui, a menos que eles sejam configurados para chegarem em uma determinada pasta.

Photo Album

Aqui é o local onde as fotos tiradas no Second Life são inseridas. Você pode tirar sua foto clicando no botão "Captura de tela" na barra de ferramentas inferior ou usar o atalho Ctrl + Shift + S.

Scripts

Os *scripts* desta pasta podem ser inseridos como conteúdo de um objeto para torná-lo mais interativo. Por exemplo, você pode usar o *script* "Porta" para fazer com que a porta de sua casa abra ou feche quando clicada. Você pode escrever seus próprios *scripts* ou usar *scripts* criados por outros residentes e modificá-los.

Sounds

Guarda sons que você pode tocar ou incluir nos gestos do avatar. Você também pode fazer o *upload* de sons para o seu "Inventário" a partir do menu "Arquivo", "Enviar som". Você terá um custo de 10 lindens para fazer um *upload*.

Textures

Esta pasta contém gráficos que você pode usar para decorar suas paredes,

adicionar um “algo a mais” a qualquer coisa que você for construir, ou até mesmo para criar novas roupas. Quando você faz o *upload* de uma textura, é aqui que ela vem parar. Perceba que tecnicamente, fotos e texturas são intercambiáveis: seus ícones são diferentes e são carregados de maneiras diferentes (fotos são fotografias tiradas dentro de Second Life, enquanto que texturas são oriundas de mídias externas), porém elas podem ser usadas da mesma maneira.

Trash

Aqui é onde tudo que você apagou no seu “Inventário” fica guardado até que você esvazie esta pasta. É um recurso de segurança que permite que você pesquise coisas antes delas irem para o “beleléu”. Se você está certo de que quer esvaziar a lixeira permanentemente, clique com o botão direito do mouse e selecione “Esvazia lixeira”, ou na janela do “Inventário”, selecione “Esvazia lixeira” no menu “Arquivo”.

2.2.2 Mais sobre o “Inventário”

Muitos dos itens do seu “Inventário” podem ser usados simplesmente dando um duplo-clique sobre eles. Entretanto, as vezes, os vendedores vendem seu produto numa caixa. Para pegar um item de uma caixa, você precisa abrir a caixa e mover os itens para o seu “Inventário”. Para fazer isso, siga os passos abaixo:

- Clique e arraste a caixa do seu “Inventário” para o chão;

Nota: Você precisará estar numa área que permite que você construa objetos, tal como um sandbox, em sua propriedade ou ainda na propriedade de um amigo.

- Clique com o botão direito do mouse na caixa e selecione “Abrir”. A caixa se abrirá e você receberá uma lista dos itens contidos nela;
- Clique no botão “Copiar para inventário” para copiar os itens para o seu “Inventário”;
- Clique no botão “Copiar e Vestir” para vestir roupas ou adereços que estiverem dentro da caixa.

Para complementar, existem controles avançados de organização dos itens

nas páginas que o ajudam em uma melhor organização do seu “Inventário”.

3. FERRAMENTAS DE EDIÇÃO

3.1 VISTA GERAL

Todos os usuários têm acesso total as ferramentas de edição. Você pode construir em sua própria terra, em terras que o seu grupo possuir ou em terras públicas. Não é aconselhável a construção em terras sem a permissão do dono.

Todos os objetos, casas e acessórios que você vê aqui são feitos a partir de formas primitivas que foram manipuladas e texturizadas. Juntando-as, você poderá fazer vários objetos diferentes. Esses blocos básicos são chamados *prims for short*. Uma cadeira pode ser composta de 6 *prims* e uma casa pôde ser feita através de 50 *prims*.

O número dos *prims* que você pode usar vai depender de onde você estiver construindo e da quantidade de terra que você ou seu grupo possuem nessa região. Em sua própria terra, haverá um limite - visível na aba dos objetos na janela das terras. Quanto mais terras você tiver naquela região, mais *prims* você poderá utilizar. Após pedir permissão para usar *prims* em uma determinada região, você não poderá usar em outras. Estas regras aplicam-se também à terra possuída pelo grupo. Em terras públicas, você pode utilizar quantos *prims* necessitar (até o máximo 15000, pois é o máximo que uma região suporta atualmente). Assim, por muito tempo, você não estará afetando adversamente outros residentes ou o desempenho dos usuários.

3.2 USANDO FORMAS PRIMITIVAS

Nesta seção veremos como construir usando as formas básicas (*prims*), como

movê-las e manipulá-las, como copiar os trabalhos e também um pouco sobre as várias maneiras que um *prim* pode ser cortado, torcido e escavado para fazer as formas que você necessitar. Primeiramente, vejamos rapidamente o funcionamento de alguns pontos-chave.

3.2.1 Pontos-chave

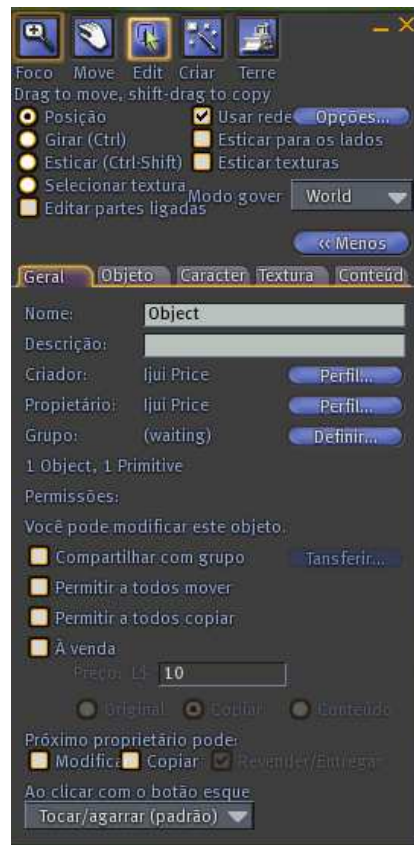
1. Como já mencionado, você não pode construir em uma área que não possua esta configuração;
2. O número dos *prims* que você pode utilizar em uma região é proporcional à quantidade de lotes que você ou seu grupo possuírem nessa região;
3. Enquanto estiver trabalhando, é recomendável que você faça *backup* dos seus trabalhos. Clique com o botão direito do mouse sobre o seu trabalho, selecione "Mais", "Tirar cópia". Será feita uma cópia de segurança (*backup*) do objeto no seu "Inventário".

3.2.2 Criando *prims*

Para criar um *prim*, basta clicar com o botão direito do mouse sobre o terreno onde deseja construir e selecionar a opção "Criar". O painel de criação será aberto e você poderá ver todas as formas básicas disponíveis. Veja figura abaixo.

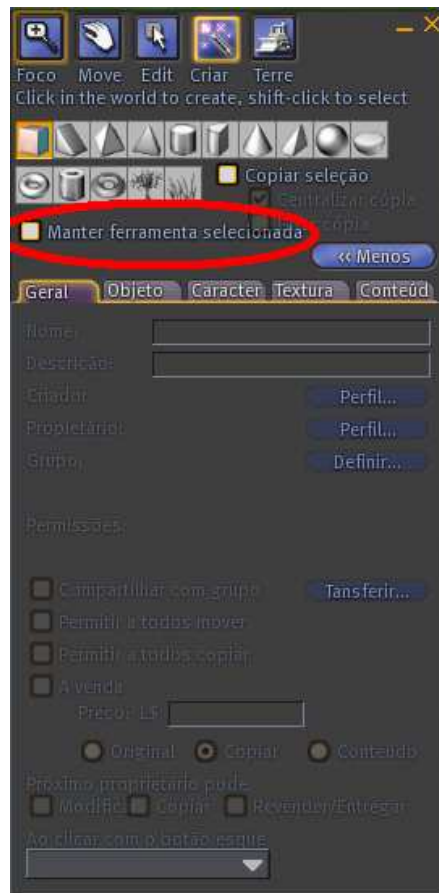


A forma padrão é um cubo, e todos os novos *prims* serão texturizados com a textura inicial de madeira compensada. Neste ponto, o seu ponteiro será transformado em uma pequena varinha. Ao clicar com o botão esquerdo do mouse, um novo prisma será criado com a forma selecionada na aba de criação. Imediatamente, o painel de criação dará lugar ao painel de edição e você poderá modificar o objeto para que fique como você desejar. Observe na figura abaixo.



O local onde você clicou para criar um novo prisma afetará a forma como ele é alinhado. Clicar no chão posicionará o novo prisma no chão. Se clicar no topo de um outro prisma, o novo será posicionado sobre o existente. Se criá-lo clicando em uma parede vertical, ele será alinhado de acordo com a parede. Assim, se criar um novo prisma sobre outro, ajustará seu novo prisma com esse formato.

Se você deseja criar mais *prims* sem precisar ir toda vez ao painel de criação, marque a opção "Manter Ferramenta Seleccionada", que se encontra no painel. Isso permitirá que você crie quantos *prims* quiser (e puder).



3.2.3 Selecionando e movendo *prims*

Há diversas formas para selecionar um ou mais *prims*, mas todas elas exigem que você esteja no “Painel de Edição”. Para ir ao “Painel de Edição”, você pode:

- Clicar com o botão direito no objeto e escolher “Editar”;
- Utilizar o atalho Ctrl + 3.

Com o “Painel de Edição” visível, você pode clicar sobre objetos ou *prims* para selecioná-los individualmente. Se você mantiver a tecla Shift pressionada enquanto clica, múltiplos objetos ou *prims* serão selecionados - por exemplo, quando quiser ligar ou mover diversos objetos de uma só vez.

No “Painel de Edição” você também pode utilizar o recurso de clicar e arrastar para selecionar diversos objetos ou *prims*. Ao começar a arrastar, você deve clicar em

algo que não é um objeto, como o céu ou a terra, e então uma área de seleção amarela aparecerá e os objetos dentro dela serão selecionados. Selecionar arrastando pode ser uma grande forma de ganhar tempo, mas é menos preciso e você pode acabar selecionando outros objetos que estão atrás dos desejados, ou até objetos de outras pessoas junto com os seus, causando falhas inexplicáveis. Mas você pode selecionar a opção "Selecionar apenas meus objetos" no menu "Ferramentas" na barra de ferramentas para evitar esse problema.

Dica: Você pode selecionar arrastando diversas vezes em lugares diferentes, para continuar adicionando objetos à seleção. Basta que você mantenha a tecla Shift pressionada enquanto clica. Sua seleção anterior permanecerá e os objetos e *prims* clicados serão adicionados a ela.

Uma vez que você tenha um ou mais *prims* selecionados, pode então movê-los. Isso é feito arrastando o *prim* pelo seu eixo ou através das linhas de arraste. Embora os *prims* sejam sólidos para você como um avatar normal, eles não são sólidos enquanto estão em construção e podem atravessar outros objetos.

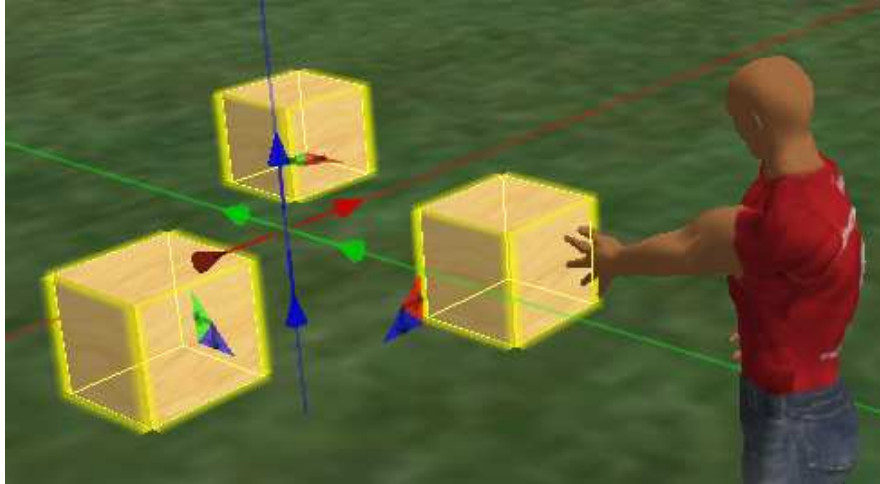
A maioria das coisas que você faz envolverão múltiplos *prims* ligados entre si. Veja abaixo detalhes de como *linkar* e *deslinkar* os *prims*.

3.2.4 Linkando *prims*

Para poder interligar dois ou mais *prims*, você precisa ter as permissões corretas e também precisa que os *prims* não estejam travados. Por exemplo, você não pode simplesmente comprar um forno e um helicóptero e linká-los para fazer uma máquina muito rápida de entrega de pizza, pois as permissões desses objetos provavelmente não a farão. Sabendo que os diversos *prims* que criou não estão travados, realize os procedimentos abaixo para linká-los:

1. Entre no "Painel de Edição". Você pode fazer isso clicando com o botão direito em um dos *prims* que deseja ligar, ou pressionando Ctrl+3;
2. Com a tecla Shift pressionada, clique em cada um dos *prims* que deseja linkar. Eles se destacarão em amarelo. Certifique-se de ter selecionado todos;
3. Depois de selecionar todos os *prims*, clique no menu "Ferramentas", na barra de ferramentas, e selecione a opção "Unir". Você também pode utilizar o atalho

Ctrl+L para linkar. A partir de agora, todos os *prims* serão considerados como um único objeto.

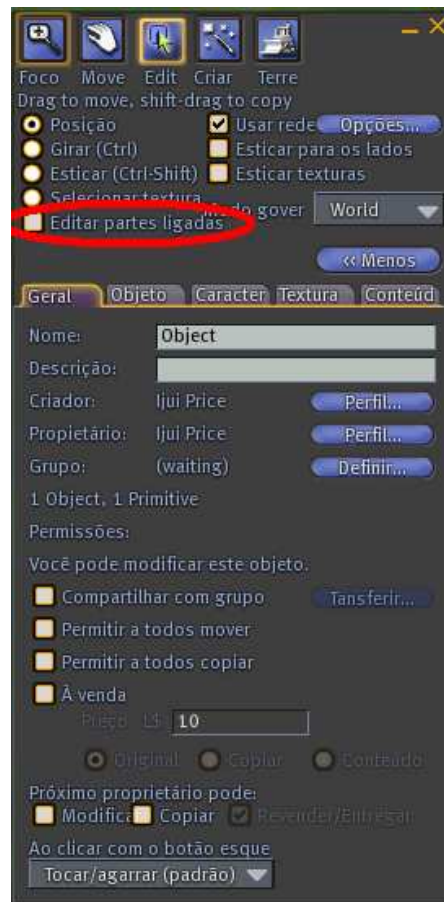


Nota: Se receber uma mensagem dizendo que os objetos estão muito longe para serem linkados, é porque há um limite de ligação baseado na distância (medida central do *prim*) e no tamanho relativo dos *prims*. Essa limitação escalará que os *prims* maiores têm uma distância de ligação maior do que os menores. Após fazer a ligação você pode adicionar mais *prims* a esse novo objeto, usando a mesma técnica.

3.2.5 Deslinkando *prims*

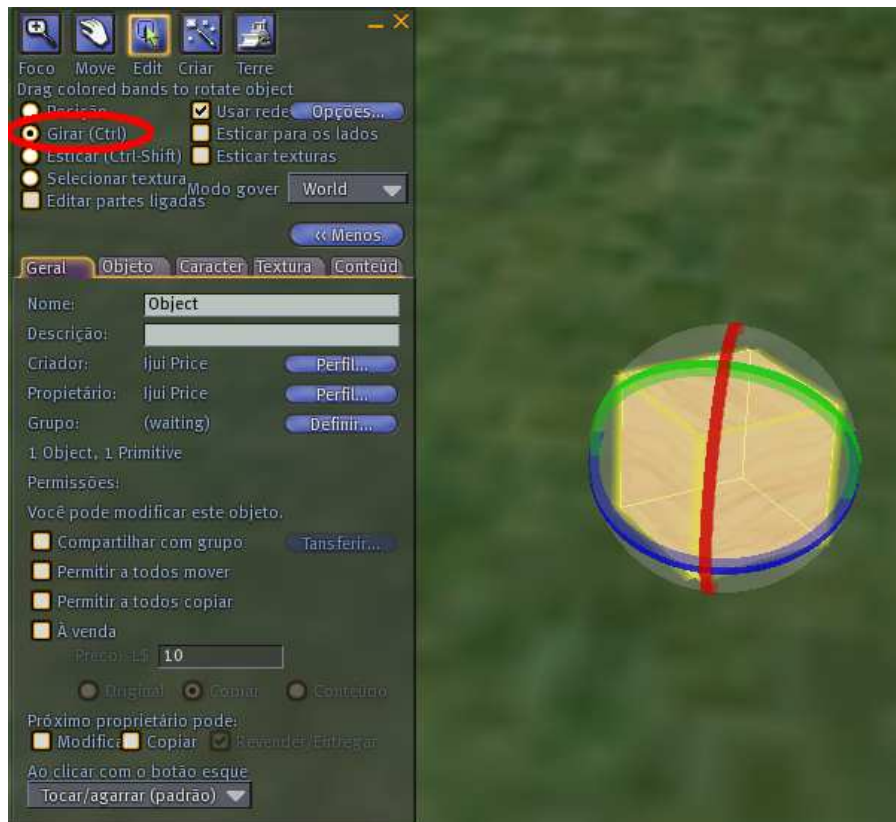
Você pode deslinkar um objeto inteiro, caso queira, para ver os seus *prims* se transformem em peças individuais. Siga os passos abaixo:

1. Com o "Painel de Edição" aberto, selecione a opção "Editar partes ligadas". Com o botão esquerdo do mouse, clique sobre um *prim* do conjunto para destacá-lo;
2. Selecione "Desunir" no menu "Ferramentas" da barra de ferramentas ou pressione Ctrl+shift+L, que é o atalho da função. Este simples *prim* será independente do resto. Você pode modificá-lo como quiser, a hora que quiser, de acordo com sua criatividade;



3.2.6 Rotação

Além de mover seus objetos, você também pode girá-los. Para girar um objeto, marque a opção "Girar" no "Painel de Edição". Quando esta opção estiver selecionada, ao invés de mostrar as linhas de arraste, os objetos terão barras de rotação. Para rotacionar um objeto, simplesmente clique com o mouse e arraste sobre as barras coloridas que circundam os objetos.



Dica: Para facilitar as coisas, existe uma forma de rotacionar um objeto enquanto a opção "Posição" estiver selecionada. Basta manter a tecla Ctrl pressionada. Ao apertar essa tecla, as barras de rotação serão mostradas em volta dos objetos selecionados.

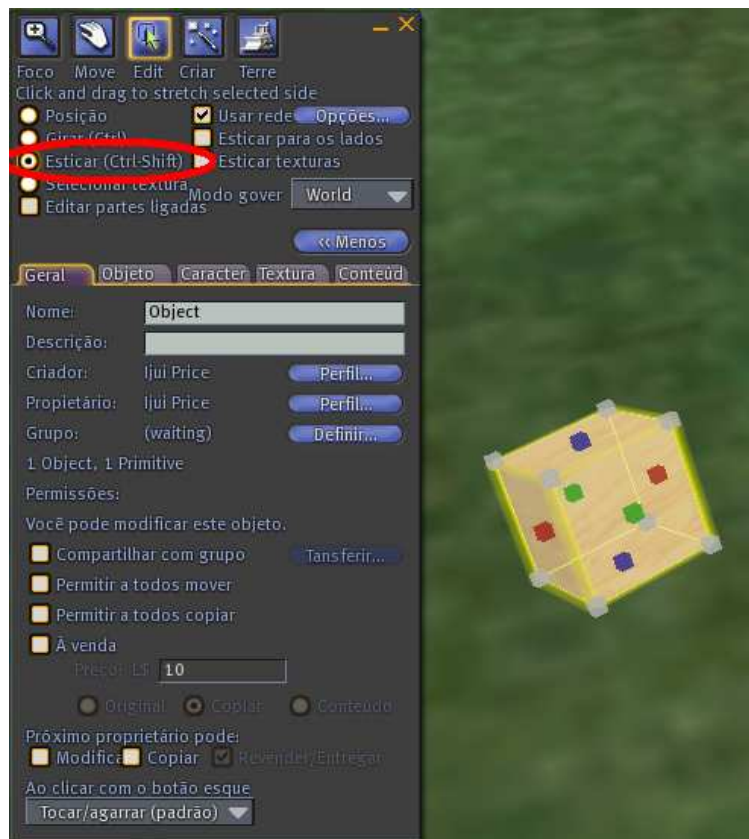
Você pode girar os objetos individualmente ou em uma seleção com vários objetos. No segundo caso, os objetos serão rotacionados uns em relação aos outros e em relação ao ponto central do conjunto.

3.2.7 Redimensionamento

Você pode redimensionar objetos utilizando a opção "Esticar" no "Painel de Edição", ou mantendo as teclas Ctrl e Shift pressionadas (ao mesmo tempo) com um objeto selecionado. Em qualquer uma das formas, os objetos selecionados mostrarão pequenos quadrados em seus vértices. Ao clicar e arrastar sobre esses quadrados, o

objeto pode ter seu tamanho diminuído ou aumentado. Você pode utilizar esta técnica com *prims* individuais, conjuntos de *prims* linkados ou mesmo em conjuntos de *prims* separados. Ao redimensionar conjuntos de *prims* linkados, todos eles serão redimensionados uniformemente, formando uma versão maior ou menor do seu objeto com todas as partes perfeitamente encaixadas.

Existem limites para objetos serem redimensionados. *Prims* não podem ter menos de 0,01m em qualquer eixo. Da mesma forma, os *prims* não podem ultrapassar 10m em qualquer eixo.

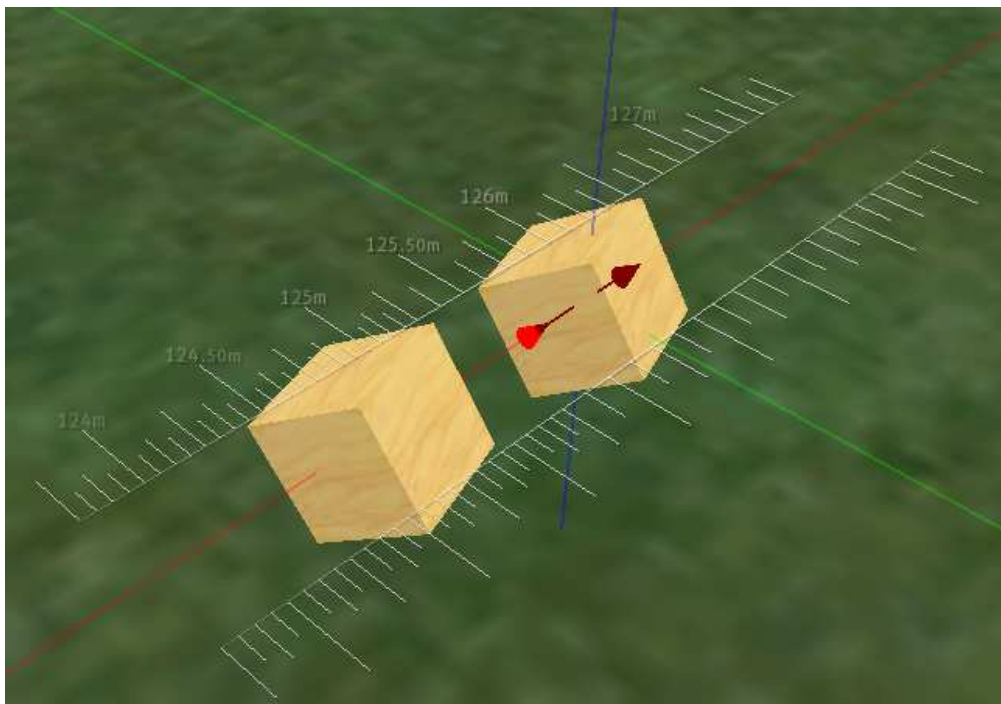


3.2.8 Copiando *prims*

Ao construir objetos, muitas vezes você precisará duplicar um objeto existente para utilizar em outro lugar - por exemplo, janelas numa casa ou pernas numa mesa. A forma mais lenta de duplicar um objeto seria clicar com o botão direito

do mouse sobre o objeto, selecionar a opção "Mais", "Tirar cópia" e então arrastar a cópia para fora do seu "Inventário". Mas esta operação é lenta e existe uma forma muito mais fácil de fazer.

Com um objeto selecionado, você pode, mantendo pressionada a tecla Shift, arrastar o objeto para os lados e criar uma cópia idêntica a do objeto que você está arrastando.

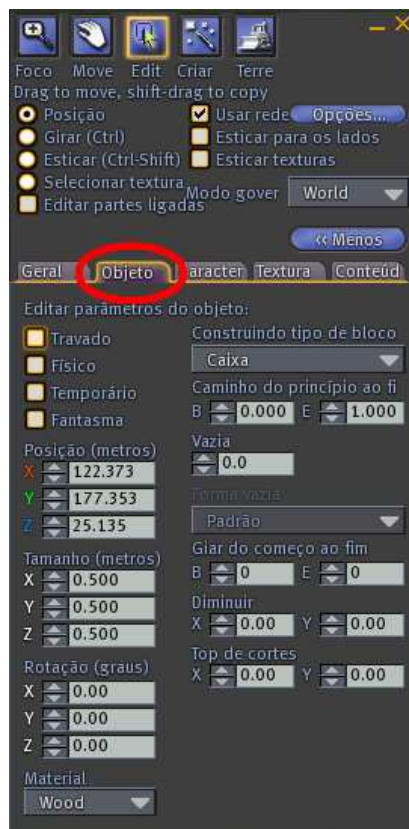
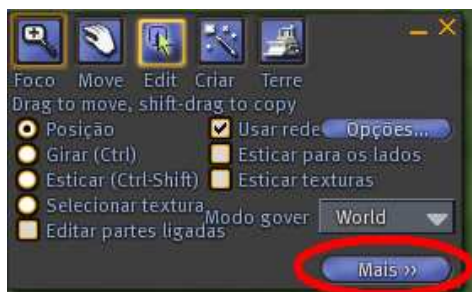


Importante: Ao copiar um objeto arrastando-o, o objeto movimentado é o objeto original e a cópia é o objeto deixado no local inicial. É importante entender isso, especialmente quando você estiver construindo em lotes com auto-retorno - porque o seu grupo ativo será aplicado à cópia e não ao objeto original, que não será afetado. Se o seu grupo ativo estiver errado, então o *prim* cópia (o que ficou no local) será retornado automaticamente, enquanto que o *prim* original (o que foi movimentado) não será apagado.

3.2.9 A aba "Objeto"

Para fazer alterações mais avançadas num *prim*, você utilizará a aba "Objeto",

no "Painel de Edição". Se você não puder vê-la, clique no botão "Mais", no próprio "Painel de Edição".



O primeiro ponto a ser considerado são os campos numéricos localizados no lado esquerdo da aba "Objeto". Eles representam a posição, tamanho e rotação do objeto selecionado. Assim, além de alterar essas propriedades do objeto com o mouse, você também pode fazer digitando valores nesses campos. Campos de posição e de tamanho são medidos em metros na escala do Second Life, de acordo com a região que você estiver. Já os campos de rotação são medidos em graus.

Abaixo você verá uma descrição mais detalhada de cada uma das ferramentas disponíveis na aba "Objeto".

Travado

A caixa de seleção "Travado" pode ser muito útil para proteger suas criações de erros enquanto você continua a construção das mesmas. Você pode bloquear um ou mais objetos e, uma vez bloqueados, esses objetos não poderão ser editados, movidos ou modificados. Então, quando você tem uma parte de sua construção completa,

bloqueá-la vai garantir que essa parte não seja prejudicada de nenhuma forma.

Físico

A maior parte dos objetos e *prims* do Second Life não obedecem as leis da Física e ignoram gravidade. Se você arrastar um *prim* para o ar, ele permanece lá. Isto ocorre porque, por padrão, os *prims* não são físicos. Esta caixa de seleção permite que você faça algo reagir às leis físicas, de forma que seja afetado pela gravidade, possa quicar e ser empurrado e reaja a colisões de avatares ou outros objetos. Veículos são frequentemente físicos, pois eles precisam reagir ao solo, obstáculos, etc. É preciso tomar cuidado ao marcar esta opção. Objetos físicos causam mais trabalho ao servidor quando travam ou são muito ativos nas colisões. Além disso, objetos físicos podem rolar até o lote do vizinho.

Temporário

Objetos marcados no Second Life como não-permanentes. Quando um objeto é marcado como temporário, ele será apagado poucos minutos após o uso. Isto é ótimo para objetos como munições de armas, peças de dominó ou bolas de praia que podem se afastar de você, desaparecer em algum lugar ou terminar em lotes sem *script* (onde o *script* do objeto não permitiria que ele se deletasse).

Fantasma

Esta opção determina se o objeto é sólido (ou colide com outros objetos). Um objeto fantasma não colide com avatares ou outros objetos. Assim, uma porta fantasma permitiria que pessoas a atravessassem.

Material

Na parte de baixo da aba "Objeto" está a seleção de Material. Ao escolher o tipo de material do objeto selecionado, a forma como o objeto age será influenciada. Uma bola de borracha (*rubber*) certamente quicará mais que uma de pedra, e fará um som diferente quando cair no chão.

Construindo tipo de bloco

Este menu é uma forma conveniente de mudar a forma básica do objeto no qual você está trabalhando. Se você está com um cubo selecionado, pode escolher um cilindro e a forma do *prim* será automaticamente modificada, porém, mantendo o tamanho, textura e outras características que sejam aplicáveis ao novo formato.

Os outros controles avançados de edição na aba "Objeto" mudarão dependendo do tipo de forma básica que você estiver usando. Algumas opções como "Caminho do princípio ao fim" e "Forma vazia" são disponíveis em todas as formas, enquanto outras como "Ondear do começo ao fim" são aplicáveis apenas às formas esféricas. Muitas opções podem ter valores positivos ou negativos. Nos locais em que cortar, escavar ou fazer qualquer outra mudança que cause a existência de superfícies adicionais no objeto, você poderá texturizar essas novas superfícies.

3.2.10 Permissões

O sistema de permissões serve para definir as maneiras que os objetos poderão ser utilizados enquanto vão de um avatar para outro. Cada artigo, textura, notas dos objetos, assim como as roupas, possuem permissões definidas. Para visualizar essas permissões, clique com o botão direito do mouse sobre o objeto no "Inventário" e selecione "Propriedades". São três as bandeiras principais que podem ser ajustadas para o próximo proprietário:

Modificar

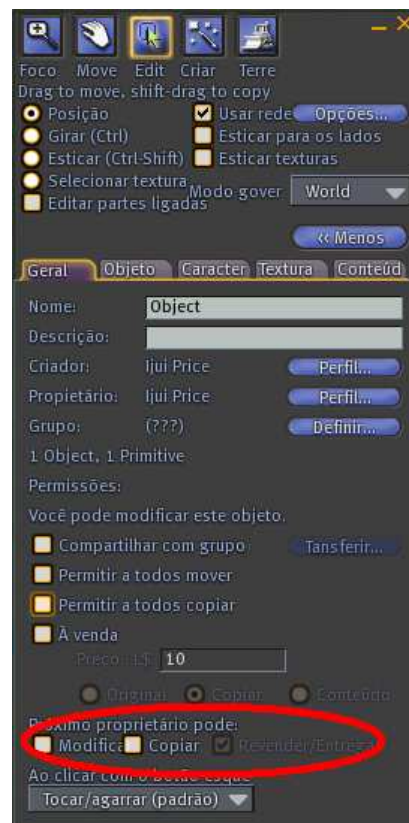
O objeto sem este item selecionado não poderá ser modificado. Com esta opção, os autores dos objetos sentem-se seguros, pois suas obras não poderão ser desconfiguradas.

Copiar

Ativando esta caixa os usuários poderão fazer infinitas cópias do item - o que acontecerá automaticamente quando arrastar do seu inventário (uma cópia será criada enquanto a original permanecerá com você).

Revender/Entregar

Habilitando esta opção, você poderá vender, dar ou transferir seus objetos a outras pessoas. Desabilitando, o item não pode ser entregue, de nenhuma maneira, a outra pessoa. Ele ficará com você até que habilite a opção. Se o objeto não puder ser copiado, deve ser transferido e o sistema de permissões bloqueará a cópia do item.



3.2.11 Permissões dentro de permissões

Um dos aspectos complicados das permissões é que permanece a permissão mesmo que o objeto esteja sendo parte de um outro objeto maior. Se por exemplo, você usa uma textura que não pode ser transferida em uma casa que você fez, a casa toda será "Não transferida", mesmo que cada parte seja possível transferir, mas a textura não é, e a textura cobre toda a casa. Como em cada parte da casa tem a

textura, a opção "Não transferida" prevalece sobre a "Transferida". Verifique todas as permissões de qualquer objeto que construa, seja ele simples ou em conjunto com outros itens. O mesmo se aplica a qualquer objeto que seja configurado como "Não pode ser copiado".

Para resumir: As construções maiores herdam as características dos seus componentes, desde que estes sejam de vital importância para seu bom funcionamento.

3.2.12 Outras opções

Compartilhar com grupo

Simplesmente, isto significa que outros membros do grupo usam este objeto, o movem ao redor e assim por diante. Os objetos necessitam ser ajustados a um grupo para que tenha este efeito.

Permitir que qualquer um mova

Razoavelmente evidente: qualquer pessoa, desde que esteja perto do objeto, pode movê-lo.

Permitir a todos mover

Útil se você quiser deixar que qualquer residente copie seu objeto sem ter que comprá-lo. Torne-o apenas público, para que qualquer um copie.

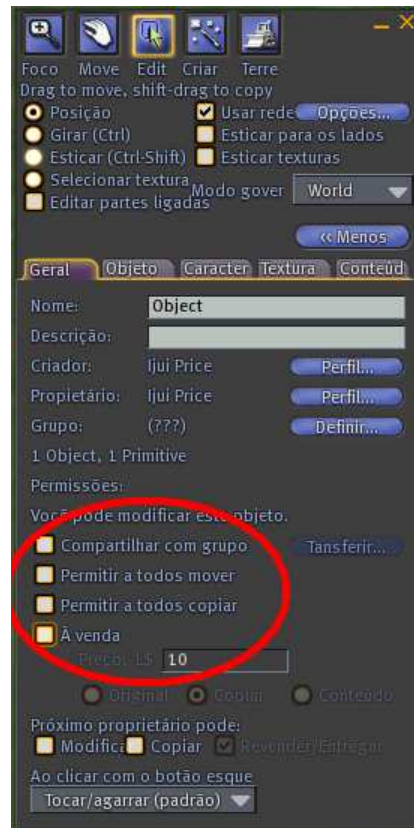
Permitir a todos copiar

Auto-explicativo.

À venda

Ativando esta opção, você poderá atribuir um determinado valor para o objeto

que você está criando. Com isso, para outro residente poder ter este objeto, terá que pagar a você o valor que você atribuiu como preço do objeto. Você ainda pode escolher se quer vender a original ou uma cópia da original.



3.2.13 Texturizando

Quando você está editando objetos, a aba de texturas na janela de edição permite que seja ajustada a coloração, transparência e aplicadas texturas nos objetos. Uma boa textura pode diferenciar um objeto bom de um melhor ainda. Você encontrará texturas pré-definidas que se encontram no seu "Inventário", na área destinada as texturas.

Quando você coloca texturas em um objeto, você pode aplicá-las a todas as faces (como, por exemplo, nas 6 faces de um cubo) ou você pode selecionar somente uma face específica e aplicar somente nesta face a textura escolhida.

Texturas em todas as faces

1. No "Painel de edição" (Ctrl+3), selecione um ou mais objetos;
2. Clique na aba "Textura";
3. Clique em "Textura" ou "Cor" e use a *pop-up* para selecionar uma nova textura ou então uma nova cor;
4. Todas as faces, em todos os objetos que você selecionou, serão alteradas para as novas configurações selecionadas.

Texturas em uma face específica

1. No "Painel de Edição" (Ctrl+3), selecione "Selecionar textura";



2. Clique na aba "Textura";
3. Clique na face do objeto que deseja adicionar uma textura ou uma nova cor. Se você deseja selecionar mais faces, neste ou em outros objetos, segure a tecla Shift enquanto você estiver selecionando todas as faces. Quando não conseguir ver todas as faces que deseja selecionar, você poderá usar a câmera, usando

Ctrl+Alt para mover a câmera em torno do objeto para visualizar as faces não selecionadas. Você não irá perder a seleção;

4. Clique em "Textura" ou "Cor" e use a *pop-up* para selecionar uma nova textura ou então uma nova cor;
5. Somente as faces selecionadas terão as configurações alteradas para as novas configurações selecionadas.

Além desses métodos, as texturas podem ser colocadas diretamente nos objetos através do seu "Inventário", arrastando-as para os mesmos. Segurando a tecla Shift todas as faces serão alteradas. Caso não segure, somente aquela que você arrastar a textura será alterada.

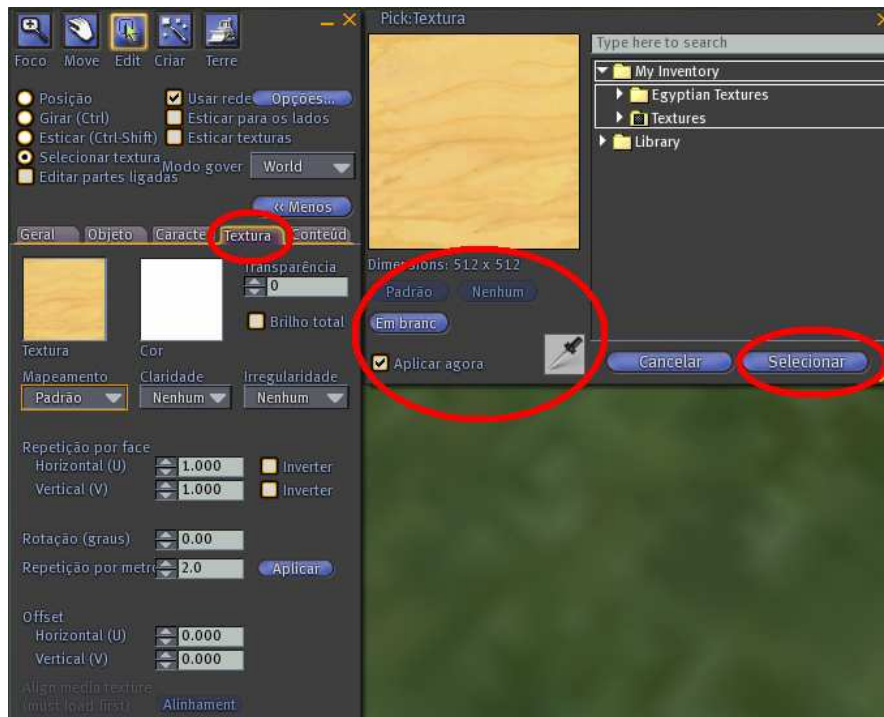
3.2.14 A aba "Textura"

Quando estiver mudando a textura, uma janela com texturas se abrirá. Você pode utilizar palavras chaves para buscar uma textura mais rapidamente, ou ver todas usando a visualização em miniatura. Quando você seleciona uma textura, essa pré-visualização pode aumentar as dimensões e *pixels* da textura.

Clicando no botão "Em branco", nenhuma textura será usada (o objeto ficará com um branco opaco). Clicando em "Padrão", será aplicada a textura de madeira compensada que é a padrão dos *prims*.

O botão "Aplicar agora" mudará a textura do objeto para a selecionada imediatamente - como você pode visualizar na área de pré-visualização. Ao encontrar a textura desejada (utilizando a *pop-up* que se abre ao clicar em cima da textura pré-definida) você deverá clicar em "Selecionar" para que a nova textura seja devidamente adicionada ao objeto.

Usando o botão conta gotas na caixa de diálogo, você pode selecionar as texturas e cores dos objetos. Clique neste botão e o seu cursor irá mudar. Clicando no objeto você irá copiar para ele a textura e/ou cor definidas. Você não precisará mais ficar olhando toda a lista e se perguntar "EU achei melhor a primeira ou a segunda textura?" ou "Qual tom de azul é aquele mesmo?".



Segue abaixo uma descrição de mais opções da aba "Textura".

Transparência

Quanto maior o valor, mais transparentes as faces selecionadas ficam. Você poderá ter no máximo 90% de transparência nos objetos. Caso você queira deixar um objeto 100% transparente, você deverá usar uma textura transparente (um arquivo vazio em um dos formatos: 32bit ou .tga).

Brilho total

Esta opção faz com que os objetos sejam iluminados durante todos os períodos do dia, mesmo nas noites mais escuras. Particularmente utilizado para sinais e observações que você não quer que as pessoas deixem de ver.

Rotação

Esta opção permite que você gire a face para alinhar a textura a ser aplicada.

Repetição por metro

Com essa opção você não precisará modelar novamente a textura àquele

objeto, ela será aplicada no ajuste pré-definido.

4. GRUPOS

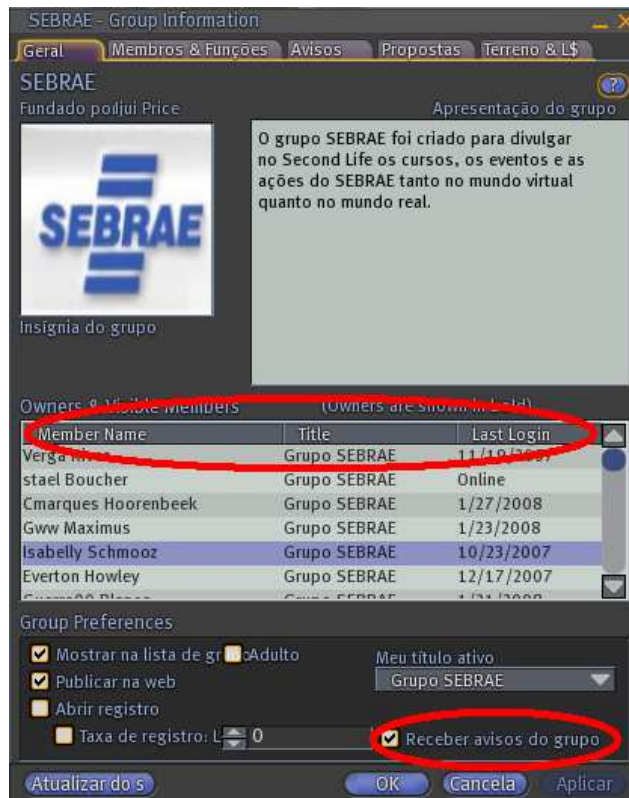
4.1 O PAINEL DE INFORMAÇÕES DO GRUPO

Existem duas formas básicas para chegar ao painel de informações do grupo e explorar todas as possibilidades do sistema de grupo. Você deve estar no grupo do proprietário para saber mais sobre isso.

1. Na barra de ferramentas, selecione "Editar", "Grupos". Da lista de grupos ao qual está inserido, selecione um e clique em "Info", ou dê duplo clique nele;
2. Clique com o direito no seu avatar e selecione "Grupos" (se você não é "Proprietário" de nenhum grupo, você pode criar um novo grupo por L\$100 clicando no botão "Create" - uma vez que você o fundou, você é o proprietário do grupo).

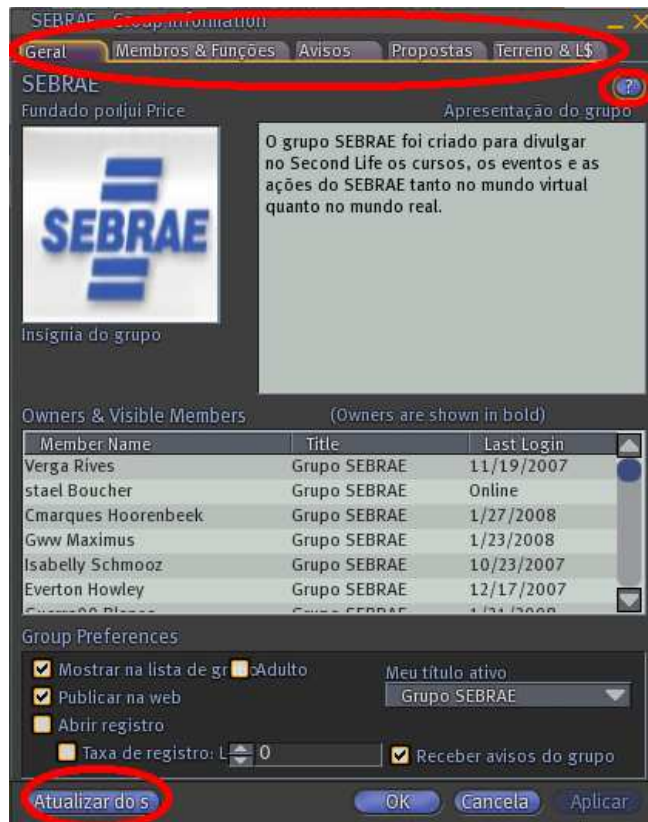
As guias "Member Name" (nome do membro), "Title" (título) e "Last Login" (último login) são listáveis caso você queira ver quando seus membros logaram pela última vez.

Se você não quiser receber avisos do grupo, desmarque "Receber avisos do grupo".



4.2 GUIAS PRINCIPAIS

No painel de informações do grupo, existem cinco guias principais ao topo: "Geral", "Membros & Funções", "Avisos", "Propostas" e "Terreno e L\$". Cada uma contém dicas de ajuda. Se precisar de mais informações, clique no botão "?". Em algumas guias, você também pode pausar seu mouse sobre as camadas da caixa de marcação para ter informações. Há também o botão "Atualizar no servidor" no rodapé à esquerda ao qual, quando clicado, permite que veja informações recém-atualizadas. Veja na figura abaixo.

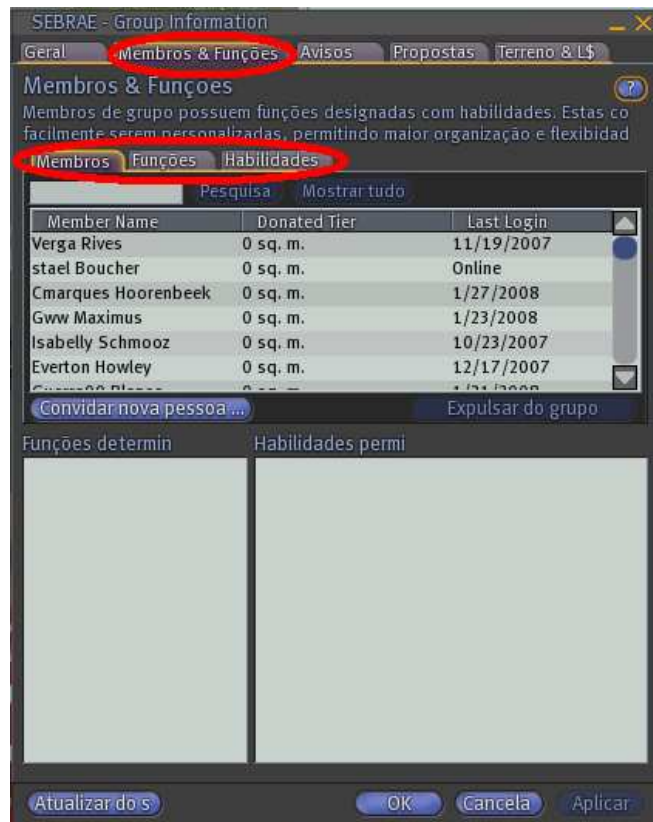


O núcleo da edição atual de "Membros", "Funções" e "Habilidades" acontecem na guia "Membros & Funções". Cada uma delas projetada para realizar uma fácil referência cruzada para que possa rapidamente ter uma idéia de quem pode fazer o que.

"Membros" - O propósito da maioria dos controles são bem objetivos. Clique no seu nome na lista e perceba suas habilidades liberadas. Observe também que abaixo de "Funções determinadas", "Everyone" está marcado e acinzentado - isto é permanente para todos os membros de um grupo. Assim, como um proprietário, você irá permanentemente estar naquele papel a menos que deixe o grupo.

"Funções" - Clique em "Criar nova função" e você verá um novo papel. Você pode então proceder preenchendo nome, título e descrição, se desejar. Você pode atribuir habilidades a um papel. Abaixo de "Habilidades permitidas" está todo o segredo. Role a lista e se familiarize.

"Habilidades" - Permite a você ver a descrição de uma habilidade e quais papéis e membros podem executá-la. No caso de a lista de habilidades estar ininteligível, você pode ver descrições mais detalhadas clicando na guia "Habilidades" e selecionando uma habilidade específica para mais detalhes.

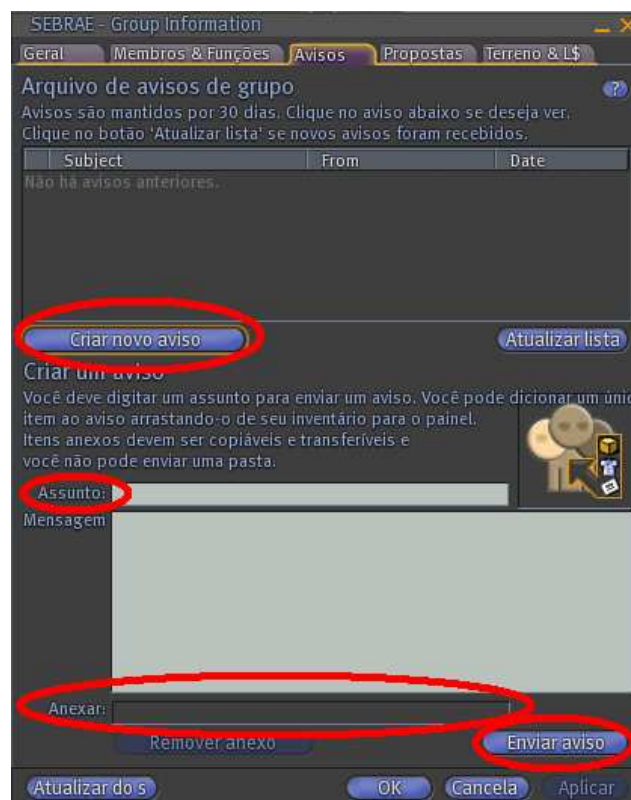


4.2.1 Guia "Avisos"

Um aviso para um grupo pode ter até 511 caracteres. Também, se você tem "Enviar MI para e-mail" selecionado, você receberá avisos via e-mail enquanto estiver fora do Second Life.

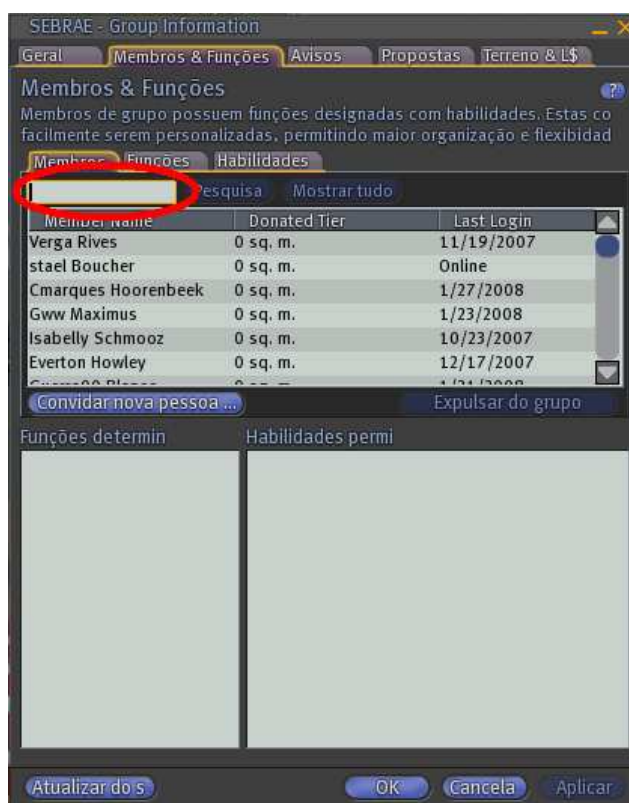


Para criar um aviso, clique em "Criar novo aviso", digite o assunto e depois a mensagem. Se desejar enviar algum anexo, basta arrastar do seu inventário para a "Anexar". Depois é só clicar em 'Enviar aviso'.

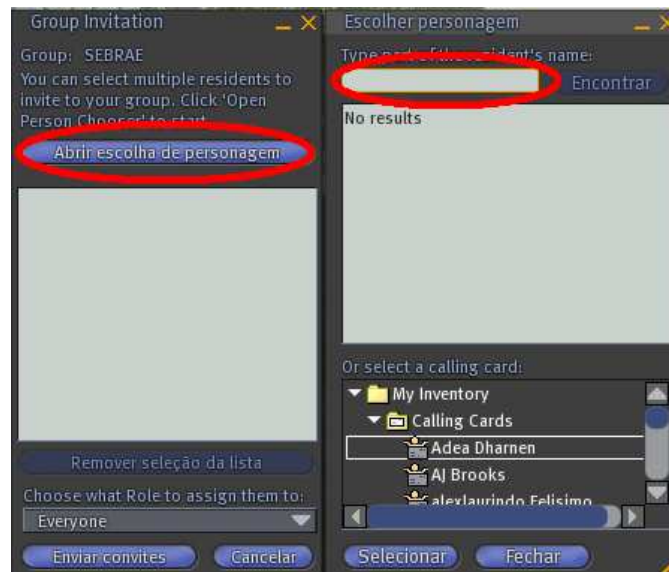


4.3 DICAS E TRUQUES

- As guias “Membros”, “Funções” e “Habilidades” possuem um campo de busca próximo ao topo. Use-o para encontrar o que procura. É útil se você tem um grande grupo.



- Um grupo com um único residente não é divertido. Então, se estiver se sentindo solitário, convide seus amigos para fazerem parte do seu grupo. Clique na guia “Membros” e selecione “Convidar nova pessoa”. Um painel de convite de grupo irá abrir. Clique em “Abrir escolha de personagem”, digite o avatar que deseja enviar convite e selecione-o para ser convidado. Você pode convidar vários residentes para um único papel de uma só vez.

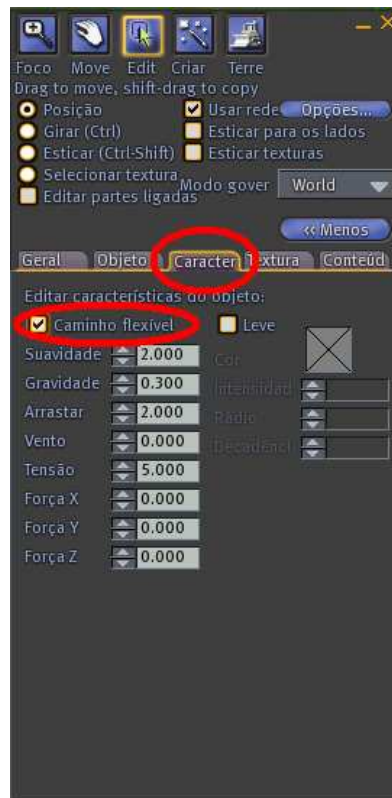


5. OBJETOS FLEXÍVEIS

BÁSICOS DA FLEXIBILIDADE

Você pode tornar objetos flexíveis de forma fácil, clicando em uma caixa e ajustando alguns números. O mais divertido é notar a diferença no objeto em cada ação realizada por você. Vamos começar:

1. Conforme você já aprendeu, crie um cubo no chão;
2. No "Painel de Edição", clique na aba "Características";
3. Selecione "Caminho flexível".



DETALHES FLEXÍVEIS

Aqui vai um pouco mais de informação sobre os detalhes flexíveis:

- **Suavidade** - Esta é uma questão difícil... ou suave. Suavidade vai de 0 a 3. Multiplique este valor por dois para encontrar o verdadeiro poder. No mais, uma suavidade 0 você olha a antena do carro, e com a suavidade 3 você veria um emaranhado com 8 viadutos interligados entre si;
- **Gravidade** - A força da gravidade está presente até no Second Life. Para exemplificar, jogue uma simples folha de papel ao chão juntamente com um bloco em construção e veja qual chega primeiro. Isto significa também que você pode diminuir a gravidade a graus negativos, ou seja, sem gravidade;
- **Arrastar** - A fricção do ar influencia a tensão do objeto. Um caminho fácil para entender isso é: se ele está baixo, um objeto fica muito trêmulo, mas se você incrementar esta opção a 10, faz com que o objeto fique quase em câmera lenta, balançando delicadamente;

- **Vento** - Sua força, intensidade e direção influenciam consideravelmente em seu objeto. Atente-se aos movimentos do vento para a perfeição do objeto;
- **Tensão** - Imagine tensão como uma "espinha dorsal". Movendo para 0 seria como se o objeto não tivesse tensionado. Com 10, seria um objeto muito tensionado, esticado ao máximo;

