

CONECTANDO IDEIAS

ISSN 2176-7084



EM DESTAQUE

REDES SOCIAIS NA INTERNET: LAZER X TRABALHO

PROIBIR OU NÃO O ACESSO AS REDES SOCIAIS NA INTERNET? QUAL O IMPACTO QUE TAL ATITUDE PODERÁ TRAZER À EMPRESA?

PÁG.5

TECNOLOGIA E SOCIEDADE ENTRE O PRAZER E A DEPENDÊNCIA

PÁG.7

TECNOLOGIA EDUCACIONAL MOODLE 2.0

O QUE VAI MUDAR? PÁG.3

AUDIOVISUAL E EDUCAÇÃO A EDUCAÇÃO DO OLHAR

PÁG.4

TECNOMÍDIA 3D AVANÇA ALÉM DO CINEMA

CONHEÇA AS NOVIDADES NA PÁG.2



Antonio Germano
Magalhães Junior

Coordenador da
SEaD/UECE

A edição de
maio do
jornal da SEaD
é temática.

O foco principal é a grande dependência que a tecnologia pode provocar nas pessoas.

Como conciliar, por exemplo, o acesso a redes sociais no local de trabalho? Os comunicadores instantâneos (MSN Messenger, por exemplo) vivem tendo seu papel oscilando entre arautos da eficiência e agilidade ao de paladinos do absenteísmo e do "corpo mole".

Apesar destes dilemas sociológicos, a tecnologia não tomou conhecimento deles e prosseguiu sua caminhada. Temos um artigo sobre novos lançamentos envolvendo a tecnologia 3D (até celulares vão entrar na onda).

A área educacional também obtém dividendos com o avanço tecnológico - vem aí a versão 2.0 do Moodle, com muitas novidades para otimizar ensino, aprendizado e administração deste eficiente Ambiente Virtual de Aprendizagem.

Estamos aguardando sua mensagem. Mande artigos, dúvidas, críticas e sugestões para jornal@ead.uece.br.

Um grande abraço!



Recurso de 3D (terceira dimensão)

Prof. Ms. Igor
Lima Rodrigues

Já falamos sobre telas de LCD iluminadas por LEDs usadas em televisores e monitores de computadores. Essa inovação já fez muitas pessoas trocarem os aparelhos de TV por questões de espaço ou mesmo de consumo de energia. Entretanto, antes mesmo da inovação do LCD e LED serem considerados obsoletos, já existe um novo passo na evolução das telas que vão atender tanto à informática quanto ao entretenimento doméstico: trata-se do recurso de 3D (terceira dimensão). O que antes era possível apenas no cinema por meio de ajustes na captura das imagens por meio de câmeras muito especializadas, já se encontra em comercialização no Brasil: monitores de vídeo que possibilitam o efeito 3D.



Assim, poderemos ter aparelhos que vão proporcionar imagens que geram a sensação visual de estarem saltando da tela. Atualmente, jogos de computador e filmes em Blue-ray estão sendo produzidos para atender a esta inovação. Consoles de videogame como Playstation 3 - que já trabalham com Blue-ray - terão apenas que atualizar seu sistema operacional para passar a funcionar no novo padrão. Filmadoras mais especializadas na captura de imagens em três dimensões também já estão sendo produzidas com a perspectiva de atender ao público doméstico. Ainda sem um padrão internacional definido, os principais fabricantes já estão produzindo televisores com recursos que serão, provavelmente, explorados em todo seu potencial num futuro próximo, mas sob pena de ficarem fora de uma possível padronização que com certeza acontecerá em breve. Existem ainda alguns aparelhos que estão convertendo imagens em 2D transmitidas por canais de TV convencionais para o padrão 3D com certo sucesso e poucas restrições. Então, basta nos prepararmos para as imagens que vão sair de nossas telas para nos fazer comprar novos aparelhos no mercado que não para de inovar... ■



Câmeras com duas lentes para efeito de 3D

VOCÊ SABIA...

...que os antigos pares de óculos usados para gerar o efeito 3D agora são muito mais modernos e possuem design e cores para vários gostos? Pois é! Aquele recorte de papelão com lentes de papel plastificado em duas cores é realmente coisa do passado. Os óculos atuais são feitos de material resistente e robusto que proporciona maior durabilidade e qualidade nas imagens. E para quem tem uma família numerosa ou grupos de amigos, pode adquirir vários modelos de óculos 3D que vão atender todas as preferências.

Óculos 3D também estão sendo desenvolvidos para se acoplarem a dispositivos como iPods ou iPhones. Assim, esses aparelhos terão o recurso 3D potencializado nas imagens que proporcionam. E recursos como a Realidade Aumentada poderão se tornar mais versáteis. ■





Moodle Versão 2.0

Prof. Ms. Igor
Lima Rodrigues



Após 10 anos de sua criação, o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) Moodle está prestes a ter sua versão 2.0 lançada. A expectativa dos usuários é muito grande, pois as mudanças são bastante significativas para quem ensina, aprende e administra usando o Moodle.

O seu criador Martin Dougiamas ministrou uma palestra no MoodleMoot UK 2010, apresentando como será a nova geração deste AVA.

Inicialmente, Martin Dougiamas fez uma comparação entre a estrutura do Moodle e dos demais Ambientes Virtuais de Aprendizagem que existem, mostrando como o Moodle se diferencia dos demais ambientes por meio de sua estrutura modularizada.

As estatísticas mais atuais sobre o Moodle demonstram que existem mais de 49.000 sites com o Moodle instalado (mediante verificação) em 210 países, contendo 34 milhões de usuários cadastrados em 3,4 milhões de cursos com 1,2 milhões de professores. As traduções desse ambiente já chegaram a 74 línguas.

Os espaços que mais utilizam o ambiente Moodle no mundo tem sido as universidades com 32% das instalações feitas. Em seguida vêm as escolas secundárias com 29%, cabendo às empresas a terceira posição com 13%. Existem ainda 12% sendo utilizados de forma independente e em escolas primárias. Entretanto, percebe-se que 14% estão categorizados como "outros".

No que diz respeito aos países que mais usam esse AVA temos o Brasil na 4ª posição, perdendo apenas para Reino Unido, Espanha e o maior utilizador que são os Estados Unidos. O interessante é a supremacia sobre países como Portugal, Itália e Alemanha, bem como a própria Austrália - país de origem de Martin Dougiamas.

Ao abordar as mudanças na versão 2.0, são tratadas duas questões: Os principais elementos que foram "reescritos", ou seja, tiveram seus códigos de programação melhorados para um melhor funcionamento e resolução de bugs e falhas de segurança, como por exemplo: Mensagens

Internas, Back-ups de cursos, Temas, Uso de Javascripts e Perfis de Acesso. Já os principais recursos novos são: Repositório Integrado, Portfólio Integrado, Atividades Condicionais, Monitoramento de Progresso de Estudante, Versões 2.0 do Blog e Materiais e Total Flexibilidade no uso de campos de informações sobre usuários.

Uma mudança importante para Administradores do Moodle diz respeito ao armazenamento dos arquivos de cursos e usuários, que acontecia por meio de diretórios e sub-diretórios organizados pela numeração dos cursos e usuários. Devido a problemas relacionados a alguns idiomas e questões de segurança nas permissões de acesso, o armazenamento desses arquivos passará a ser feito em um banco de dados.

Outra mudança interessantíssima é a integração com serviços da internet (como por exemplo Flickr) na busca e uso de imagens para matérias e mensagens nos cursos ou ainda, vídeos do Youtube ou documentos do Google Docs.

Outros aspectos como a navegação nas páginas estão modificados e melhorados, dando maior flexibilidade na organização e manipulação de blocos, bem como no uso dos menus. A criação de um menu de navegação parece aprimorar bastante essas funcionalidades.

O design de novos temas e as mudanças no visual do ambiente Moodle serão facilitadas por meio de uma melhor separação entre o código de programação do ambiente

e os aspectos de design em si, permitindo ainda o uso de *Templates* se for do desejo dos utilizadores.

Por fim, destacamos questões de usabilidade no gerenciamento dos perfis (roles ou funções) de usuários. A gestão das permissões sobre cada recurso, opção e maneira de uso das ferramentas do Moodle estará mais fácil e mais "usável" por meio do aprimoramento dessa interface.

Lembramos que nem todas essas inovações e correções estarão prontas a tempo para o lançamento em junho/julho de 2010, mas as expectativas já foram levantadas para os administrados e demais utilizadores desse fantástico AVA.

Para os usuários mais interessados no Moodle, lembrem-se da 4ª edição do MoodleMoot Brasil, que acontece anualmente no segundo semestre na Universidade Mackenzie em São Paulo. Também é possível seguir os usuários @moodlehelen, @moodler, @moodleplugins e @moodle no Twitter, para ficar sempre antenado nas informações mais recentes. ■





A educação do olhar

Prof. Hugo Sérgio Tavares R. Pierot
Pós-graduando em Audiovisual e Meios Eletrônicos

Há pouco mais de duas semanas me deparei com uma situação curiosa. Fui convidado por uma amiga para ministrar aulas sobre linguagem audiovisual num curso que leva o título “Educando o Olhar”. Imediatamente pensei: Até que ponto o olhar de um indivíduo, nascido e criado em uma sociedade cuja fonte principal de informações é a imagem, poderia ser treinado? Ou, mais intrigante ainda, em que medidas o olhar de um cidadão comum, nascido na era da internet e da televisão digital, está condicionado à determinadas formas de expressões imagéticas?

O surgimento da televisão inaugurou uma forma de organização das imagens em movimento diferente do cinema. Muito mais pelo ritmo de produção e pela massificação do seu conteúdo do

que pelo aparelho em si, a televisão apresenta programas com uma linguagem direta, fluida, quase sem erros ou fissuras na composição e articulação das imagens, sempre valorizando a informação verbal. Não à toa, os telejornais e as telenovelas (evolução das radionovelas) são os programas de maior audiência das emissoras de televisão. Na articulação destas imagens objetiva-se a clareza de sentido das mesmas e a ausência de lacunas que possibilitem ao espectador uma complementação do sentido, para que assim participe do processo de construção da informação recebida. Por sinal, o termo informação se encaixa perfeitamente à linguagem televisiva. Ao contrário do cinema, suas imagens mais informam do que provocam uma experiência

estética, mais comunicam do que fazem sentir. A televisão é, em suma, um veículo de imagens prontas, herméticas e superficiais. Em que a palavra reitera a imagem e vice-versa. O fotógrafo francês Evgen Bavcar, há alguns anos, comentou que sua cegueira não o impedia de compreender o que era transmitido na TV. Certa vez, após ouvir por vários minutos um programa de televisão, ligou para um amigo e descreveu para este as imagens que supunha estarem sendo mostradas no programa. O amigo confirmou.

Partindo da idéia de que 95% das pessoas têm acesso à televisão, seria justo pensar que a maioria está acostumada a ver um único tipo de forma de organização de imagens. No processo de conhecimento das mídias e das imagens, estes indivíduos acabam ficando distantes



Foto de Evgen Bavcar

de outras formas de expressão da linguagem audiovisual, como a videoarte, o cinema experimental e alternativo, as exposições fotográficas entre outros. O resultado é o surgimento de um olhar viciado, acostumado à superficialidade, à imagem-informação, a tudo aquilo que já vem pronto e digerido, que não demanda esforço nenhum de nossa parte para a decifração. Como consequência, perdemos a capacidade de contemplar, de olhar por mais de um minuto a mesma imagem, de perscrutá-la. Taxamos de chato, o filme que se demora mais do que 10 minutos sem nenhuma cena de ação ou diálogo. Costumo dizer aos meus amigos que se eles não resistirem aos trinta minutos iniciais de 2001 – Uma Odisséia no Espaço, é porque seus olhares estão viciados. Não há melhor trecho inicial na história do cinema do que a apresentação dos antepassados do homem pelas lentes de Stanley Kubrick. Não há uma narração sequer - apenas planos longos e poucas ações - mas a evolução do homem e sua atração pelo desconhecido estão resumidas naquela primeira meia-hora. Kubrick bem que poderia ser um ótimo educador do olhar. ■



Autorretrato de Kubrick na década de 50



Redes sociais na internet: Lazer X Trabalho

Prof. Pedro Luiz Furquim Jeangros
Especialista em Educação a Distância

Quando falamos em redes sociais na internet, falamos de todo ambiente em que é possível que pessoas das mais variadas origens e culturas sejam capazes de estabelecer relações baseadas em interesses mútuos - sejam eles quais forem. Na verdade, quando falamos de redes sociais na internet, falamos de Orkut, Facebook, MySpace, Twitter e outros.

Talvez não existam números absolutos sobre a quantidade de redes sociais existentes na internet, mas podemos afirmar que existem números impressionantes. O Twitter - mini blog onde o usuário posta sua mensagem com no máximo 140 caracteres - teve um crescimento de 1382% em 2008. Já o Facebook, só no Brasil teve um crescimento de 40% em sua audiência no período de maio a junho de

2009, atingindo a marca dos 350 milhões de usuários cadastrados. De acordo com a Nielsen Online (empresa de análise de navegação na web) cerca de 80% dos usuários de internet brasileiros fazem parte de redes sociais na web.

O impacto dessas redes sociais no cotidiano vem sendo estudado especialmente no reflexo do enorme acesso a essas redes nos meios produtivos. Algumas pesquisas já foram feitas e as conclusões são as mais diversas. Segundo matéria publicada no site da CIO (<http://cio.uol.com.br>), a Universidade de Melbourne (Austrália) divulgou o resultado de estudos que revelaram que os 70% dos funcionários que utilizam a internet para fins pessoais se mostram 9% mais produtivos e criativos do que aqueles que não

a utilizam com essa finalidade. Segundo a matéria, a utilização da web com tais finalidades seria equivalente à "hora do cafezinho", fazendo a pessoa relaxar e retornar ao trabalho com maior concentração. Porém, a matéria ressalta que é considerada normal a destinação de até um quinto do tempo de trabalho para acesso a web com essa finalidade.

De acordo com outro estudo (realizado pela Nucleus Research) empresas que permitem o acesso de seus funcionários ao Facebook perderam 1,5% de produtividade total. Pode parecer pouco, mas em casos onde as empresas trabalham com margens de lucro apertadas, tal oscilação na produção pode representar a continuação ou fechamento do negócio.

Tais aspectos se transformaram em motivo de reflexão por parte dos gestores. Afinal, deve-se proibir ou não o acesso as redes sociais na internet? Qual o impacto que tal atitude poderia trazer à empresa? De fato, muito ainda precisa ser estudado antes de chegarmos a uma conclusão. Mas é certo que este é um tema que talvez nunca seja esgotado.

Jogos nas redes sociais: diversão e interação

As redes sociais foram dominadas por um novo atrativo: jogos *online*. São jogos que proporcionam a interação dos usuários ou, ao menos, a colaboração entre eles. Tudo com o intuito de crescer no jogo e estar dentre os melhores no mundo. Ou simplesmente pelo prazer de ter um passatempo para aliviar a cabeça nos momentos de estresse.

O Orkut começou a disponibilizar pequenos aplicativos, como o BuddyPoke, onde o usuário pode criar um avatar e interagir com os outros usuários, executando ações como abraçar, beijar ou um simples aperto de mãos. Além disso, pode personalizar seu avatar, alterando suas roupas, gestos e expressões faciais. Rapidamente, vários usuários aderiram, aumentando assim as possibilidades de interação entre eles.

Em contrapartida, o Facebook começou a disponibilizar seu ambiente para que empresas incluíssem seus aplicativos. Estes aplicativos foram um dos grandes



Farmville, jogo onde os usuários administram uma fazenda

motivos para o seu crescimento vertiginoso no Brasil. São aplicativos que vão desde simples “citadores” de versículos da Bíblia até jogos em tecnologia Flash. Segundo o site *AppData.com*, o campeão dentre esses aplicativos é o *Farmville*, jogo onde os usuários administram uma fazenda plantando e criando animais, além de terem a possibilidade de invadir a fazenda de outros jogadores e roubar alguns itens.

Por trás desse sucesso está a Zynga, empresa criada por Mark Pincus. Ele criou uma rede social, o Tribe em 2003, mas não obteve sucesso. Com a experiência, Pincus concluiu que o fator que motiva os usuários a permanecerem em uma rede social não é simplesmente o fato de conversarem nela. Dessa forma, teve a idéia de criar jogos. Seu primeiro jogo foi um jogo de pôquer, onde os usuários adquiram as fichas virtuais.

Em 2009 surgiu o *Farmville* e logo se mostrou um grande sucesso.

Hoje, esse jogo possui mais de 80 milhões de usuários. Mesmo dentro de uma grande polêmica (a Zynga é acusada de plágio na criação desde jogo e de outros), este jogo se mostra como um dos grandes motivos do faturamento de US\$ 100 milhões e da ampliação do seu quadro de funcionários para 600 pessoas.

Hoje, além do *Farmville*, a Zynga possui outros grandes sucessos como *Mafia Wars*, *YoVille*, *Café World*, *PetVille* *FishVille* e outros aplicativos de jogos que lhe rendem mais de 270 milhões de usuários ativos.

Muito além da diversão: o vício

Os jogos nas redes sociais levam o usuário a buscar sempre ser o melhor. Como envolve o social, muitas pessoas sentem a necessidade de serem os melhores ou de possuírem os melhores itens.

Tudo pelo status elevado na rede.

Recentemente, alguns casos apareceram na internet mostrando o fascínio que tais jogos provocam em seus usuários. Temos como exemplo *Dimitir Kerin*, conselheiro da cidade de *Plovdiv* na Bulgária, que se recusou a abandonar sua fazenda durante os debates no conselho (o que equivale às nossas Câmaras dos Vereadores). Após várias advertências a todos os membros, veio a punição. *Kerin* perdeu seu cargo e seu salário de conselheiro.

Outro caso recente foi de um menino britânico que gastou 900 libras (o equivalente a R\$ 2,4 mil) no cartão de crédito de sua mãe, comprando itens para sua fazenda. O fato só foi descoberto com a chegada da fatura do cartão. A dívida foi contraída com somente duas semanas no jogo.

Podemos pensar que são casos distantes, porém com o crescimento das redes sociais e especialmente da oferta de aplicativos tão atrativos ao público, não é difícil pensar em casos semelhantes aos citados no Brasil. Já chama a atenção da mídia. Na edição de 7 de abril, a revista *Veja* abordou o tema com a matéria “Fazendeiros do ar” mostrando alguns casos de fazendeiros virtuais, dentre outros aspectos, como estes se organizam para crescer no jogo. São utilizadas desde planilhas de controle, até combinar com familiares para que esses dêem uma ajudinha e acessem por você na hora de realizar uma colheita. Tudo para crescer e ampliar seus domínios, ou melhor, seu latifúndio

virtual. Para muitos, isso não passa de diversão. Mas para outros, já são indícios de que já está instaurado um processo de dependência em redes sociais (social network addicted).

Países como China e Coreia do Sul já consideram como problema de saúde pública o número de dependentes em internet. Segundo matéria publicada pelo portal Terra em 24/08/2008 - intitulada “Vício em Internet é doença, defende psiquiatra” - é estimado que 2,1% (210 mil) das crianças sul-coreanas entre 6 e 19 anos necessitam de tratamento. Destas, 80% precisam de tratamentos baseados em medicamentos psicotrópicos enquanto que os 20% restantes já são casos de internação. Na China o número chega 13,7% dos jovens, contabilizando mais de 10 milhões que precisam de acompanhamento.



Por ainda não ser considerado oficialmente como um transtorno ou distúrbio psicológico, não existem estatísticas oficiais no Brasil. Mas observando a tendência global, não é impossível que o país já possua vários casos de dependência em internet.

Cinco dicas para saber se você é um viciado em Facebook

Publicado no site da CNN com o título *"Five clues that you are addicted to Facebook"*, fazemos uma adaptação das cinco dicas que você deve ficar atento para identificar se é ou não um viciado em Facebook:

1. Você perde horas de sono no Facebook
2. Você fica mais de uma hora por dia no Facebook

3. Você fica obcecado em procurar por amores antigos
4. Você ignora o trabalho para ficar no Facebook
5. O pensamento de sair do Facebook suando frio.

Caso você apresente alguns desses pontos ou todos eles, talvez seja a hora de pensar sobre o que você anda fazendo da sua vida ou melhor, procure a ajuda de um especialista. ■

Saiba mais:

- Facebook – <http://www.facebook.com.br>
- Twitter – <http://www.twitter.com>
- Orkut – <http://www.orkut.com>
- Nielsen Online - <http://en-us.nielsen.com/home>
- FarmvilleBR – <http://www.farmvillebr.com.br>
- AppData.com – <http://www.appdata.com>



Tecnologia & Sociedade

Entre o prazer e a dependência.

Prof. Dr. Antonio Germano Magalhães Junior
Coordenador da SEaD



A temática que problematizo nesta escitura é necessariamente interdisciplinar. São muitas as áreas do conhecimento que estudam o tema em questão. Não quero "arriscar" adentrando "fronteiras" que demarcam conhecimentos que não tenho formação específica. O que vou refletir pode servir a muitos que utilizam a tecnologia por necessidade, obrigação, prazer ou tudo mais que faz parte da condição humana na contemporaneidade.

Não é fácil "fugir" das tecnologias. Há poucos dias fui a uma praia distante da capital onde resido e, para minha surpresa, o aparelho celular não podia realizar chamadas por "falta de sinal". Junto com a surpresa passei a ouvir de alguns amigos que estavam no mesmo local que "ali estávamos no paraíso", já que não seríamos incomodados pelas "ligações cotidianas". Passei a pensar o

que seria feito se precisássemos fazer uma ligação cotidiana. Nas pousadas que passamos a visitar, o discurso dos proprietários não era tão diferente dos meus amigos: "aqui nem pega celular". Mas bastou eu abrir meu computador portátil para verificar que o mesmo registrava a existência de inúmeras redes sem fio para acesso à Internet, que ali funcionava com sinal de rádio. Um paraíso conectado ao mundo pela WEB, mas que não tinha sinal para celular. Mas precisava?

Fiz este pequeno relato para problematizar o que para muitos é referência de lazer nos dias cotidianos - para outros pode ser reconhecido como dependência.

Devo perguntar inicialmente quem hoje consegue viver sem o aparato tecnológico que nos cerca a cada nova necessidade. Um colega exclamou que "os mais pobres sobrevivem sem muitas

das tecnologias dos mais ricos". Fiquei pensando se o cartão que permite aos chamados "mais pobres" o acesso às máquinas de saque em que vão retirar as "bolsas" do seu dia-a-dia não é uma tecnologia que passaram a utilizar mesmo sem solicitar. Penso nos pais que muito me contam e perguntam o que devem fazer com seus filhos, que passam muito tempo na Internet e nos jogos, sabendo que esta característica não é particularidade dos jovens e está presente em qualquer idade. A cada dia, escutamos relatos que mencionam pessoas "viciadas" em Internet e todas as suas possibilidades de comunicação, interação, informação, jogos, sexo e tudo mais que o "mundo" da www facilitou o acesso. Como disse um garoto certa vez conversando comigo sobre a Internet, ele tem "o mundo por uma hora com um real": basta ir a uma *lan house* qualquer.

Voltemos ao título que apresenta a escritura em pauta. Do ponto de vista etimológico, o lazer se origina dos termos latinos *licere/licet* que significavam: ser lícito, ser permitido, poder, ter o direito. O termo está associado ao direito de poder. Muitas pessoas passaram a ter o poder de acessar as diferentes tecnologias do mundo contemporâneo, mas muito inquieta quando estas mesmas pessoas passam a reclamar das necessidades destas mesmas tecnologias a cada novo instante de suas vidas. São aquelas que preferem não sair de casa e estar em contato com as telas frias que vários tipos de máquinas proporcionam. Usuários que virtualmente abraçam seus amigos e até literalmente gozam perante estas mesmas criações humanas. Pessoas

que trocam não a máquina pelo que antes delas eram hábitos do seu dia-a-dia. Com isto surgem preocupações.

Passsei a verificar que para novas situações, passaram a existir novas nomenclaturas - é o caso do "dependente digital", a "netcompulsão" ou outros mais que fazem parte dos "novos" diagnósticos para os ditos problemas da sociedade contemporânea. Os termos "dependência de internet" e "uso patológico da internet", por exemplo, já constam do *Diagnostic and Statistical Manual da Associação Psiquiátrica Norte-Americana*. Encontrei um dado interessante - claro, na Internet - que aqui reproduzo: Em meados de 1996, o número de usuários de internet no planeta era estimado em 37 milhões - equivalentes a 0,88% da população da época. Dez anos depois, 15,7% do mundo navegam pela rede de computadores, com um total que já passou do primeiro bilhão de usuários, segundo dados do serviço *Internet World Stats*.

Em pouco tempo, a internet se tornou parte fundamental da vida pessoal e profissional de boa parte da humanidade, mas tanto a sua importância como os efeitos que acarreta nos usuários ainda não são bem compreendidos (<http://www.forumpcs.com.br/noticia.php?b=162996>).

Considerando tudo que relatei, devemos fazer algumas reflexões. O que caracteriza o conceito de dependência? Devemos saber que existem muitos tipos de dependência, mas no caso em que estou abordando trata-se da que está relacionada ao uso/consumo da internet e jogos digitais. Para

sabermos - claro a "grosso modo" - se o termo dependência se aplica a algum caso específico, devemos observar se a Internet e os ditos jogos estão interferindo na vida diária, nas nossas atividades, no contato com parentes e amigos. Não é difícil verificar tal comportamento.

Os questionamentos que faço consideram o meu ofício e formação de educador, meu papel de pai, usuário de Internet e avesso a qualquer tipo de jogo digital. Podemos verificar que não necessariamente quem gosta de um tipo das tecnologias comentadas, gosta de todas. O que quero problematizar é a negociação/conflito da necessidade de viver com as ditas tecnologias, mas não perder o controle sobre si mesmo, procurando um exercício constante de ascese, prática da renúncia de prazeres ou mesmo a não satisfação de algumas necessidades primárias, com o fim de atingir determinados fins, uma busca do "controle" de si para consigo. Exercitemos. ■



EXPEDIENTE

Conectando Idéias

Maio/2010

Nº04 - ISSN 2176 7084

Universidade Estadual do Ceará - UECE

Reitor

Prof. Ms. Francisco de Assis Moura Araripe

Vice-Reitor

Prof. Dr. Antonio de Oliveira Gomes Neto

Secretaria de Educação a Distância - SEaD

Coordenador Geral

Prof. Dr. Antonio Germano Magalhães Junior

Coordenador de Produção de Material
Rafael Straus Timbó Vasconcelos

Revisão Ortográfica

Prof. Hugo Sérgio Tavares R. Pierot

Diagramação

Francisco José da Silva Saraiva

Colaboradores

Profa. Msa. Adriana Teixeira Bastos

Prof. Ms. Igor Lima Rodrigues

Prof. Hugo Sérgio Tavares R. Pierot

Profa. Dra. Meirecele Caliope Leitinho

Prof. Esp. Pedro Luiz Furquim Jeangros