



REDES SOCIAIS DIGITAIS E JUVENTUDE: CONSTRUINDO REFERENCIAIS PARA O USO NA PROMOÇÃO DA SAÚDE

Amanda Karine Bonkovoski¹; Sônia Cristina Soares Dias Vermelho²; Alisson Roberto Pirola³

RESUMO: Este artigo apresenta os resultados de pesquisa realizada no ano de 2012 sobre o teste de usabilidade feito com jovens entre 15 e 19 anos, com o intuito de criar referenciais para o uso da ferramenta Facebook na promoção da saúde. Pode-se concluir, neste trabalho, que há muito que se pesquisar sobre usabilidade em redes sociais. Também é possível notar que, nos dias atuais, a preocupação não deve ser somente desenvolver uma ferramenta, mas também, analisar como o usuário poderá reagir ao utilizá-la. Sendo assim, no decorrer deste artigo, é apresentado os problemas obtidos, algumas possíveis soluções, e as referências para o uso de uma ferramenta social na promoção da saúde.

Palavras-chave: Jovens, Promoção da Saúde, Redes Sociais, Usabilidade.

Abstract

This paper presents the results of a research made in 2012, about the usability test using young people between 15 and 19 years old, in order to create referentials to the use of Facebook's tools in health promotion. It is possible to conclude, in this final work, that there are a lot of to find about the usability in the Social Networks. Also it is possible to note that, nowadays, the concern can not be only in developing a new tool, but analyse how the potential user would react while it uses this tool. Therefore, in elapsing to this paper, it is showed some problems that were found, some solutions to this problems, and the referentials to the use of a social tool in health promotion.

Keywords: Health Promotion, Social Networks, Usability, Young people

1. INTRODUÇÃO

Este artigo abrange diversos temas como: promoção da saúde, redes sociais, jovens e educação. Diante da diversidade, apresentamos a seguir uma breve discussão teórica em torno desses temas, conceitos e problemas com os quais a pesquisa se deparou.

1.1 PROMOÇÃO DA SAÚDE, JOVEM E EDUCAÇÃO

Segundo o documento da Política Nacional de Promoção da Saúde (2006), ela é um processo de capacitação da comunidade para atuar na melhoria de sua qualidade de vida e saúde.

¹ Acadêmica do Curso de Sistemas de Informação do centro Universitário Cesumar – UNICESUMAR, Maringá – Paraná. Bolsista do Programa de Bolsas de Indução do Cesumar (PROIND). amandabonko@hotmail.com

² Orientadora, Professora Doutora Sônia Cristina Soares Dias Vermelho do Programa de mestrado em Promoção da Saúde do Centro Universitário Cesumar – UNICESUMAR, Maringá – Paraná. cristina.vermelho@gmail.com

³ Mestrando em Engenharia Biomédica da Universidade de Brasília (UnB), Brasília - DF. alissonpirola@gmail.com

Sendo assim, para atingir um estado de completo bem-estar físico, mental e social, os indivíduos e grupos devem saber identificar aspirações, satisfazer necessidades e modificar favoravelmente o meio ambiente.

A promoção da saúde não é responsabilidade exclusiva do setor saúde. Na direção de um bem-estar global, a saúde é um conceito positivo, que enfatiza os recursos sociais, naturais e pessoais, bem como as capacidades físicas.

Um dos eixos estratégicos de atuação da Promoção da Saúde é a educação e a comunicação, por meio do desenvolvimento de estratégias educativas e comunicacionais que levem à mudança de comportamento para adoção de hábitos de vida mais saudáveis. Sendo assim, configura-se um amplo campo de pesquisa e produção, com uma história que remonta a primeira metade do século XX, quando surgiram os meios de comunicação de massa, os quais passaram a ser aplicados na educação. Na sua essência, a Mídia Educação se preocupa com o papel formador da mídia no público, que estão aliadas as transformações relacionadas à crescente modernização e urbanização que estão associadas a mudanças no estilo de vida e nos hábitos da população, sendo estas mudanças consideradas como favorecedoras para o desenvolvimento das doenças crônicas não transmissíveis. Um dos públicos mais vulneráveis são as crianças e adolescentes.

A mídia cumpre um papel educativo em termos de falas, comportamentos, valores, estilos com exemplos e situações em que o discurso e os personagens da mídia são os “educadores” de nossos jovens, muito mais que os professores e os pais. Segundo pesquisas realizadas na América Latina, em relação especificamente às instituições família e escola, os audiovisuais, em particular a televisão e internet, causaram um verdadeiro curto-circuito nas estruturas de relação de autoridade, “transformando os modos de circulação da informação no lar”, fazendo com que as estruturas das situações de audiência sejam aquelas em que efetivamente acontecem as relações formativas, onde os conteúdos se estabelecem e se entrecruzam entre os sujeitos (BARBEIRO & REY, 2001).

Com isso, é de extrema relevância que a escola incorpore práticas educativas voltadas à promoção da saúde das crianças e adolescentes. Contudo, estas devem estar sintonizadas com os veículos que estão mobilizando a atenção desse público e, indiscutivelmente, as redes sociais digitais estão cada vez mais sendo utilizadas por eles como ferramenta cotidiana para estabelecimento de relações, buscas de informações, entre tantos outros usos que acabam por surgir.

1.2 CONCEITUANDO REDES, REDES SOCIAIS E REDES SOCIAIS DIGITAIS

Entrar neste universo digital nos levou a uma questão de cunho conceitual, que nos trouxe uma série de problemas operacionais, mas, por outro lado, nos possibilitou realizar um aprofundamento acerca do uso do termo “Redes Sociais”. Seu uso transcorreu áreas e destruiu fronteiras sendo apropriado hoje por muitos atores sociais.

As primeiras discussões sobre redes remontam a Teoria Geral dos Sistemas, de Bertalanffy (1975); e à Cibernética (WIENER, 2000). As redes adaptam-se e modificam-se com o passar do tempo, como observou Bertalanffy, explicando que tratam-se de fenômenos processuais e históricos. A Cibernética também salientou essa característica demonstrando que os sistemas abertos perdem e adquirem energia do ambiente, interagindo com as características deste, que são dinâmicas.

No ramo sociológico, segundo Recuero (2009), uma rede social é compreendida como um conjunto de dois elementos: atores (pessoas, instituições ou grupos) e suas conexões, constituindo assim na totalidade de relações que se dão por meio de processos

comunicacionais. Na perspectiva da informática, as redes são complexificadas pela apropriação de um novo espaço, o espaço virtual (RECUERO, 2009). Essa apropriação é capaz de gerar novos usos, novas formas de organização dos sujeitos em novos “espaços sociais”. Isto é, quando a sociabilidade se manifesta em espaços digitais da Internet de tal forma que ocorre a organização de redes de relacionamento entre pessoas que frequentam tais espaços, temos redes sociais de um tipo particular: as redes sociais digitais (RECUERO, 2010). Na Web, a interação é mediada pelo computador (PRIMO, 2005).

Lozares (1996) trata das redes como espaços de convivência e conectividade que se definem, fundamentalmente, por intercâmbios dinâmicos entre os sujeitos que as formam, que potencializam recursos para resolução de problemas a partir de uma lógica de não homogeneização dos grupos sociais, mas de organização da sociedade em sua heterogeneidade, mediante a estruturação de vínculos entre grupos com interesses e preocupações comuns.

Segundo Velho et al. (2012) o termo Rede Social Digital se define:

Como a macroestrutura tecnológica que dá suporte a um conjunto de atores sociais (sujeitos e instituições) conectados por laços sociais (BATISTA, 2012; RAHME, 2010; FREUD, 1976, 1997), os quais são formados, mantidos e reforçados (ou não) por meio de interações sociais (VYGOTSKY, 1989, 1987; BAKHTIN, 1988; LURIA, 1987). As interações são concretizadas, realizadas dentro de uma relação de troca de conteúdos. Estes conteúdos podem ser criados pelas mais diferentes linguagens disponíveis no formato digital: textual, sonora, audiovisual e imagética. Essas ferramentas potencializam a manutenção e a expansão dos laços sociais, além de ajudar a visualizar as redes de relacionamento das quais cada sujeito faz parte.

2 METODOLOGIA

A metodologia desta pesquisa partiu de uma catalogação das redes sociais existentes para definir qual rede social seria usada para analisar a estrutura comunicativa em termos de usabilidade e facilidade de uso. Para o teste de usabilidade utilizamos o método ensaio de interação que será definido no decorrer do artigo, assim como os sujeitos, instrumentos e resultados obtidos.

2.1 TESTES DE USABILIDADE

Hoje em dia, há varias técnicas de avaliar interfaces. A pesquisa fez a análise por meio de métodos de Avaliação Empíricos que, segundo Prates e Barbosa (2003), são os métodos nos quais envolve usuários para a coleta de dados e, posteriormente, os dados são analisados para identificar os problemas durante o uso. Os testes de usabilidade avaliam principalmente o desempenho do usuário com o software, que pode ser observado pela dificuldade do usuário para completar uma tarefa.

2.1.1 ISO para Usabilidade

Quando falamos em usabilidade, buscamos um padrão para atender as necessidades do usuário. Vamos analisar a ISO 9241, que é apenas um dos muitos padrões que se aplicam à usabilidade e à ergonomia.

A ISO 9241 é dividida em várias partes, contida no documento ABNT/CEE – 126 (2011). Segundo ISO (2008), a System Concepts (2011) e a User Focus (2010), a parte que se aplica no nosso escopo é a ISO 9241-151:2008, Ergonomia da interação humano - Sistema: orientação sobre interfaces de usuário da World Wide Web . A norma fornece

orientações centradas no usuário que faz uso das interfaces de software e tem como objetivo aumentar a usabilidade.

Alguns autores citados nesta seção dizem que a norma é mais citada do que utilizada. É cheia de riqueza de informações que engloba todos os aspectos de usabilidade, incluindo Hardware, Software e processos de usabilidade. Mas há algumas razões por não utilizar a ISO e até mesmo por ela não ser amplamente lida. É o fato das normas não serem fáceis de entender e serem obtidas. Não são normas que se encontram em qualquer livraria, mas hoje já se torna mais fácil a aquisição pelo site da ISO.

2.1.2 Ensaio de Interação

Segundo Winckler e Pimenta (2002), o ensaio de interação deve ocorrer em um laboratório equipado com câmera, microfone e um computador. É solicitado aos usuários algumas tarefas as quais são observadas por um avaliador que anota as dificuldades durante o processo. Após a coleta dos dados, é feita uma análise das dificuldades que os usuários tiveram para usar a ferramenta permitindo, com isso, que possam ser sugeridas algumas mudanças na interface.

Para aplicação do teste foi utilizado um laboratório com acesso à internet, um notebook com microfone e webcam. Quanto ao software utilizado, foi necessário buscar um que se adeque às especificações e o mais adequado e que serviu de base para esta etapa foi a ferramenta de software denominada Camtasia Studio em sua versão 7. Assim, foi possível captar a reação do usuário enquanto o mesmo realizava as tarefas definidas.

Segundo Dias e Másculo (2005), os ensaios de interação visam averiguar a adequação à tarefa com o atendimento às necessidades do usuário, à facilidade do uso e também à facilidade do aprendizado. Para isso, Nielsen (apud WINCKLER E PIMENTA, 2002) sugere que com cinco usuários pode-se identificar, aproximadamente, 70% dos problemas mais críticos da interface.

2.1.3 Ferramenta Avaliada

Quando se fala em Redes Sociais Digitais aparecem milhares de opções de redes. Sendo assim, foi elaborada uma pesquisa das redes sociais mais populares e disponibilizadas gratuitamente à população, o resultado foi 84. Através desta pesquisa chegamos no Orkut e Facebook que são os mais populares no Brasil. Foi visto uma crescente imigração do Orkut para o Facebook como mostra o infográfico do site Olhar Digital de 2012. Também pode ser analisado no infográfico que a idade proposta por esse artigo que é de 15 à 19 anos está classificada a faixa etária que mais utiliza essa ferramenta. Ainda assim de acordo com a pesquisa o Facebook cresceu 300% desde 2008 no Brasil e hoje são 37 milhões de usuários, nos posicionando como a quarta nação em números de usuários ativos. Levando em consideração os dados obtidos do último censo do IBGE em 2010, a população brasileira é de aproximadamente 190 milhões isso daria 19% de toda população utilizando o Facebook. Em função desses aspectos, definimos que a rede que seria analisada seria o Facebook.

2.2 SUJEITOS

O perfil escolhido para o teste foi jovens com idade entre 15 e 19 anos e que participam do projeto Preparando o Futuro da Fundação Isis Brunder. Esta Fundação tem foco na formação pessoal e profissional por meio de projetos de inclusão digital, capacitação para o mercado de trabalho e aprendizagem profissional. A fundação desenvolve projetos voltados às famílias carentes, com o intuito de promover o

fortalecimento de vínculos como forma preventiva e de apoio às diversas situações de vulnerabilidade social.

2.3 INSTRUMENTOS

Para fazer a catalogação das redes sociais existentes usamos a ficha catalográfica, contendo informações de logotipo, nome, descrição e foco, tipo de registro, país de origem, ano de início e fim da rede.

O instrumento utilizado para o teste de usabilidade foi adaptado do formulário de avaliação de usabilidade (WINCKLER E PIMENTA,2002) que contém três formulários. O primeiro define o escopo da avaliação, o site a ser avaliado, o público alvo, os procedimentos e os recursos necessários. O segundo formulário trata da descrição dos problemas obtidos durante o teste com o usuário. Contém uma tabela com o código das tarefas, a tarefa, o tempo, a descrição do problema e o impacto. No último formulário, contém o resumo dos problemas encontrado no teste com os usuários, apresentando dados de código da tarefa, da descrição do problema, das sessões de ocorrência, do impacto, da frequência e das soluções possíveis.

3 RESULTADOS

3.1 CONSIDERAÇÕES SOBRE A PESQUISA DE CAMPO

A pesquisa de campo foi efetuada com sete jovens na idade de 15 anos participantes do Projeto da Fundação Isis Brunder. A princípio, o teste seria feito de acordo com Nielsen (apud WINCKLER E PIMENTA, 2002) que propõe cinco usuários. Porém definimos que seria interessante usarmos seis usuários que já tinham perfil no facebook e um que não possuía para analisarmos se haveria diferença na realização das tarefas. Durante o teste, foi possível analisar uma grande variedade de problemas, mas alguns deles nem sempre voltados para a interface. Uma das questões a serem analisadas foi o fato dos jovens serem oriundos de famílias das classes sociais menos privilegiadas. Isso pode ter feito com que esses jovens não tenham acesso facilitado às tecnologias de informática e estejam do ponto de vista educacional, próximos ao que se classifica de analfabetos funcionais. De acordo com a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios um em cada cinco brasileiros de 15 anos ou mais (20,3 % do total) são analfabetos funcionais, pessoas que mesmo com a capacidade de decodificar as letras e fazerem a leitura não desenvolvem habilidade de interpretação de textos. Então isso pode explicar algumas dificuldades durante o processo do teste. Mas, vamos à análise dos resultados.

3.2 ANÁLISES DOS DADOS COLETADO DO TESTE DE USABILIDADE

Com os dados da coleta em mãos, foram detectados vários problemas. A análise foi feita sobre os dados dos sete usuários. Serão destacados os problemas e as possíveis soluções, de acordo com as tarefas.

Começando a análise pela tarefa 1, que solicita criar uma conta no Facebook, temos um usuário que não possuía perfil na rede e outro que havia perdido e fez um novo. Ambos conseguiram completar a tarefa. Porém, a média de tempo foi bem alta cerca de 4 minutos. Eles tiveram dificuldade em preencher informações do cadastro e na validação das informações pelo e-mail. Isso pode ter ocorrido em função das dificuldades em termos de “leitura” da interface. Para solucionar este problema, seria interessante,

antes de solicitar o cadastro do Facebook, tentar definir o perfil do usuário ou, até mesmo, um passo a passo para os leigos.

Na tarefa 2, todos os usuários conseguiram completar a tarefa, mas tiveram algumas dificuldades durante o processo. A tarefa solicitava atualizar o status. Ao acessar o Facebook, na primeira página, já há essa opção, mas, mesmo assim, houve várias trocas de página para encontrar o local certo e isso ocorreu até com os usuários que demonstraram facilidade em usar a ferramenta. A troca de telas fornecida pela ferramenta Facebook atrapalha na hora de utilizar algumas funções. Há funções e botões que se encontram somente no perfil e outras que só aparecem na página inicial, confundindo o usuário. A sugestão de melhoria é unir em uma única tela o perfil e a página inicial. Isso facilitaria o usuário, pois diminuiria a troca de tela. Já no caso da primeira página após ser feito o perfil no Facebook, a interface poderia adotar um modelo mais simples, até o usuário ter mais intimidade com a ferramenta. Tantas informações de uma vez faz com que a adaptação seja complicada e longa, ocasionando uma desistência por parte do usuário.

O grande problema ocorrido na tarefa 3, que era adicionar um amigo, foi com o usuário que não tinha Facebook. A tela é cheia de informações e fez com que ele ficasse perdido quanto à localização do ícone para pesquisa do amigo. Ele ficou fazendo buscas em outro campo. Outro ponto interessante, porém não um problema, foi com um usuário já com experiência de uso da ferramenta. Na hora de adicionar o amigo, ao invés de somente clicar em adicionar, ele colocou o amigo em outra lista. Resolveria o problema se colocasse somente um campo de busca e o deixasse mais definido e autoexplicativo.. Poderia adicionar o amigo e, depois perguntar o que e em qual lista deseja coloca-lo, do jeito que está, o campo acaba não sendo objetivo na sua tarefa

A tarefa 4 solicitava adicionar uma imagem, houve a desistência do usuário com novo perfil do Facebook. Com tanta informação na tela (Figura 7), ele não se interessou pela tarefa e optou por não continuar. A quantidade de informações para quem está começando a usar o Facebook é enorme. Acreditamos que deveriam vir sendo apresentadas gradativamente os botões e as funções da tela.

Na tarefa 5, estava proposto adicionar uma frase marcando o(a) amigo(a) e aconteceram duas situações. Um se perdeu na hora de colocar o nome do amigo, outro clicou no botão de alterar o tipo de visualização. Mas em meio às dificuldades os seis conseguiram finalizá-la. Outro aspecto a ser analisado foi a dificuldade dos usuários ao usar o autocomplete. Neste ponto, fica difícil encontrar uma solução, pois, mesmo com a dificuldade, há duas maneiras de fazer o comentário com o amigo, talvez uma explicação mais elaborada do botão deixe a tarefa menos confusa.

A tarefa 6 solicitava adicionar foto e marcar um amigo. Os dois usuários que tiveram dificuldade em executar esta tarefa ao invés de marcar o amigo fizeram uma citação do amigo. No caso de citar, é para o amigo ver a frase, e marcar um amigo na foto faz com que a foto seja adicionada no perfil e nas opções de foto do amigo. Poderia encontrar uma maneira de deixar a marcação mais clara, se for citar o amigo na foto já poderia dar a opção de marcar.

A sétima tarefa era criar um grupo e foi o ponto mais crítico de toda a pesquisa. Os usuários ficaram aproximadamente 1 minuto e meio procurando o botão para criar grupo. Muito deles não conseguiram realizar a tarefa. Novamente, a troca de tela atrapalhou o processo, mas a falta de experiência deles e o grande número de informações desnecessárias na tela também contribuíram para a dificuldade da tarefa.

A tarefa 8 solicitava a exclusão do grupo. Houve um número baixo de usuários que conseguiram completar a tarefa devido ao fato de se complementar à tarefa 7, que era criar um grupo. A informação do botão para exclusão de grupo não está bem explícita. Os

usuários clicaram em vários lugares buscando a opção de excluir o grupo, mas só havia a opção de deixar o grupo. Foi o que o usuário fez, mas não excluiu o grupo, e muitos nem quiseram ler a explicação ao clicar em deixar grupo. Acredita-se que, para o usuário, ficaria mais claro se o botão apresenta-se a opção sair e excluir grupo.

A tarefa 9 solicitava classificar o(a) amigo(a) com grau de parentesco foi concluída somente por 43% dos usuários. O local onde faz a classificação do amigo em grau de parentesco é confuso para quem não tem o domínio da ferramenta. O tempo gasto na tarefa foi baixo cerca de meio minuto, pois a desistência foi rápida e o número de usuários que acertaram levaram bem menos tempo para concluí-la. Para solucionar o problema, poderia-se colocar a classificação de parentesco em um local mais visível.

As tarefas 10(Curtir, Comentar e compartilhar),11(Desfazer curtir, excluir comentário e descompatilhar),12(Criar um evento), 13 (Excluir o evento) e 14(Excluir o(a) amigo(a)) foram feitas sem nenhum problema e com grande rapidez. Pode ser observado que os maiores problemas ficaram na hora de criar e excluir grupo, e classificar grau de parentesco. Essas atividades não são utilizadas no dia-a-dia ou, talvez os voluntários não tenham tido a necessidade anteriormente de buscar informações sobre o assunto.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Levando em consideração os dados coletados do teste de usabilidade, podemos considerar que as ferramentas são pouco ubíquas, não preveem usuários pouco experientes, ou com dificuldades de interpretação. Essas observações ocorreram também por meio do grupo de pesquisa, onde os idosos avaliados pelo membro do grupo Alisson Roberto Pirola apresentou os mesmos problemas ocorrido com os jovens que foram dificuldade com trocas de interface, localização de ícones e exclusão de grupo (PIROLA et al, 2012).

Dentro do escopo desse artigo, podemos observar que há muito que se preocupar quando falamos em usabilidade. O foco no usuário, quando se está desenvolvendo uma ferramenta, é essencial para o sucesso da mesma e a utilização das ISO e métricas de usabilidade garante uma melhor aceitação do usuário e deveriam ser melhor aplicadas e mais usadas durante o desenvolvimento.

Faltam também estudos na área e interesse por parte dos desenvolvedores, os quais nem sempre se preocupam com design, estética e usabilidade do site. Isso poderia ser resolvido se a área da informática tivesse uma formação mais ampla com projetos multidisciplinares, com temas relacionados à leitura semiótica na questão dos ícones mais objetivos; psicólogos, para saber a reação do usuário ao utilizar a ferramenta.

REFERÊNCIAS

ABNT NBR ISO 9241-151:2011. **Ergonomia da interação humano-sistema- Parte 151: Orientações para interfaces de usuários da World Wide Web.** 2011. Disponível em: <http://www.abntcatalogo.com.br/norma.aspx?ID=086341>. Acesso em outubro 2012

ABNT/CEE – 126. **Ergonomia da interação humano-sistema – Parte 210: Projeto centrado no ser humano para sistemas interativos.** Disponível em: http://www.faberludens.com.br/files/ABNT_NBR_ISO_9241-210_2011.pdf. Acessado em: outubro 2012

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Vigilância em Saúde. **Política Nacional de Promoção Da Saúde.** Brasília: Ministério da Saúde, 2006.

BERTALANFFY, L. (1975). **Teoria Geral dos Sistemas**. 2ª ed. Petrópolis: Vozes.

FUNDAÇÃO ISIS BRUNDER. **Projeto Digitando o Futuro**. Disponível em: http://www.fundacaoisisbruder.org.br/2010/programas_sociais13.php. Acesso em agosto 2012.

IBGE - INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Censo Demográfico 2010**. Disponível em: www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/censo2010/default.shtm. Acesso em outubro 2012.

IBGE - INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **PNAD 2011: crescimento da renda foi maior nas classes de rendimento mais baixas**. Disponível em: http://www.ibge.gov.br/home/presidencia/noticias/noticia_visualiza.php?id_noticia=2222&id_pagina=1. Acesso em: outubro 2012.

ISO 9241-151:2008 . **Ergonomia da interação humano-sistema - Parte 151: Orientação sobre interfaces de usuário da World Wide Web**. 2008 Disponível: www.iso.org/iso/home/store/catalogue_tc/catalogue_detail.htm?csnumber=37031. Acessado em outubro 2012

LEMOS, ANDRÉ. **Cibercultura: Alguns pontos para compreender a nossa época**. In: Olhares sobre a Cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2003.

LOZARES, C. (2010). **La teoría de redes sociales**. Papers. n. 48. 1996. Disponível em: <http://seneca.uab.es/antropologia/jlm/ars/paperscarlos.rtf>. Acesso em: 19 maio.

Orkut é passado: os números do Facebook no Brasil. 2012, Disponível em: http://olhardigital.uol.com.br/jovem/redes_sociais/noticias/toma-essa,-orkut-os-numeros-do-facebook-no-brasil. Acesso em: setembro 2012.

PIROLA, ALISSON R.; VELHO, ANA PAULA M.; VERMELHO, SONIA C. S. D. **Redes Sociais Na Promoção Da Saúde Do Idoso: Aspectos Bibliográficos e de Usabilidade**. In: MOSTRA INTERNA DE TRABALHOS DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA, 6ª, 2012, Maringá – PR. Anais Eletrônico da VI Mostra Interna de Trabalhos de Iniciação Científica. Maringá: CESUMAR, 2012. ISBN 978-85-8084-413-9

PRIMO, P. **O aspecto relacional das interações na Web 2.0**. Anais do XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação – UnB – Setembro de 2006.

PRIMO, A. **Conflito e cooperação em interações mediadas por Computador. Compós**. Niterói, RJ, 2005.

RECUERO, R. **Redes Sociais na Internet**. Porto Editora: Sulina Alegre, 2009.

RECUERO, Raquel. **“O Twitter e as Redes Sociais”**. Site pessoal. Post de 16/09/2010. Disponível em: <http://www.pontomidia.com.br/raquel/>. Acesso em: agosto 2012

SANTAELLA, Lúcia. **Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano**. Revista FAMECOS. nº 22. Dez 2003. PUC-RS: Porto Alegre.

SANTAELLA, Lúcia. **Navegar no Ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.

SYSTEM CONCEPTS. **Three New Accessibility and Web Design Standards ISO 9241 Parts 20, 151 and 171.2011**. Disponível em: <http://www.system-concepts.com/articles/usability-and-ergonomics-standards/three-new-accessibility-and-web-design-standards-iso-9241-parts-20-151-and-171.html>. Acesso em outubro de 2012
User Focus. **ISO 9241: Introduction. 2010**. Disponível em: <http://www.userfocus.co.uk/resources/iso9241/intro.html>. Acesso em outubro de 2012.

VERMELHO, Sônia Cristina Soares Dias ; VELHO, Ana Paula. M. ; PIROLA, Alisson. R. ; BONKOVOSKI, Amanda. K. . **Refletindo sobre as redes sociais digitais**. Revista Educação & Sociedade, 2012 (no prelo)

VERMELHO, S. C., AREU, G. (2005). **Estado da arte da área de Educação & Comunicação em periódicos brasileiros**. Educação e Sociedade. , v.26, p.1413 – 1434.

WIENER, N. **O uso humano de seres humanos**. 7ª. Ed. Cibernética e Sociedade, São Paulo: Cultrix.,2000.