



beijar bastante
 Canal Canalha
 revolucionario
 Felipe Neto
 GamesdaMalena010102
 mendigo de like
 clashWar
 VASP
 Kim RosaCuca
 Friv
 Leok Player
 a mente dos jovens de
 Am3nic
 completamente diferente de antigamente e com as tecnologias tudo muda
 Julio Cocielo
 7008 Films
 Kpop
 FunkBlackCat
 Counter Strike
 Banheiristas
 e errar bastante, olha o exemplo do Luiz Mariz e da Viih Tube
 5incominutos
 Observatorio Potter
 ser responsavel
 Amor Doce
 nao ser mais da vida, mas a responsabilidade sobre a vida
 Uniao Funk Gospel
 Amino
 RickFazeres
 T3ddy
 Zbrush
 BRKsEDU
 0 Mundo de Minecraft
 Xbox Online
 fase complicada da vida
 ser bem informada
 Everson Zoio
 normal
 Galli Clash
 AnimeAL
 Neagle funk
 que tendemos a ser dramáticos e escondermos nossos sentimentos sem explicacao logica e tambem
 podemos fazer muitas coisas e nos vamos aprender mais coisas ainda
 uma bosta
 Robosteio
 saber de tudo
 ter a chance de aprender com os mais velhos
 Steam
 usar a internet e estudar
 bom e ruim ao mesmo tempo
 usar o google e o computador
 amigos, festas
 Boca Rosa
 ser atualizado
 ser viciado em jogos e em redes sociais e nao ligar para outras coisas, tipo como ver o que esta lindo
 curtir a vida
 dragon ball
 League of Legends
 Dan Russo
 aproveitar a vida
 Cooking Fever
 YouTube
 nao e muito facil ser jovem Afro e Afins, fala sobre cultura, conhecimento e ciencia
 nomegusta
 Legal
 conhecimento
 e ciencias sociais
 nao sei Google
 ter divertimento e aprender um pouco mais sobre minha vida adiante
 ser forte e aguentar as criticas e acusacoes que fazem com voce
 estar de olho na internet
 namorar muito
 Rocket League
 Spirit Fanfics
 Fiko Loko
 Facebook
 ser recriminado por qualquer atitude ou caracteristica fisi
 aprender, desenvolver, estudar brincar e ficar por dentro das atualidades
 ficar conectado na internet
 ser ligada na atualidade das tecnologias
 AutoCAD
 Renato Garcia
 Canal Boom
 Cifra Club
 ta uma porra
 Matheus Yurley
 confuso
 Netlix
 bom
 estudar
 namorar, ficar
 ya, um pouco estranho
 viver nas redes sociais conversando com os crushs
 The Walking Dead
 Instagram
 Caracol Raivoso
 programas para instalar drives, programas para baixar jogos
 Saber sobre a tecnologia
 Sou Fake
 usar o computador e a internet para se info
 cada um tem sua familia propria
 palcos
 entendessem que julgar sem conhecer, e hor
 Manual do Mundo
 infelizmente ter que se encaixar nos padroes que a sociedade impoe ter amigos, namorar
 fazer sexo selvagem com a professora de informatica
 ser tanta coisa
 Newsboys
 se informar mais sobre as tecnologia
 apesar de termos a tecnologia queremos o melhor para nossas vidas
 jovem naquele a toa e a casa sem fazer nada ou namorar
 ser feliz e ter interesse pelas coisas
 poder sair, se divertir com os amigos, poder chegar tarde
 poder fazer o que quiser
 tem varios, sou incapaz
 melhor rock
 beijar bastante
 nos temos problemas sim. Nao e drama. Temos responsabilidade e actua de tudo
 Polliti
 mo ruim
 estudar
 tecnologia e trabalhar para ter um futuro melhor
 existem varios tipos de jovens
 entendessem o mais o que se passa
 aprender coisas novas e descobrir o mundo fora de casa
 gostaria de
 Mauro Nakada
 dessem mais valor para os jovens o que
 servidor de games DBO Brasil, eu que criei Wiki
 Cade a chave?
 Tanki Online
 estar pesquisando sempre
 nao poder expressar sua opiniao por ter que agradar um pouco a sociedade!
 Supernatural
 Evelyn
 Desimpedidos
 sempre 'contrariado' pelos adultos kkkk
 viver sempre conectado com
 Virtual seja redes sociais, jogos, etc.
 camos apenas bebendo na internet, se nao fosse a internet, nao nos entenderia muita coisa!
 usar o celular com internet e facebook e zapz
 Voce sabia?
 aulas de matematica de Marcos Aba
 ser mais evoluído
 futebol, sexo, namoro, alcool
 para mim ser jovem e aprender a ter responsabilidades, ajudar em casa, etc. mas tambem ter que ter suas horas para jogar, brincar, estudar, e
 Nao Faz Sentido!
 saber descobrir coisas novas, expressar suas opinioes e desejos
 se divertir
 Gamerplayrj
 Counter Strike
 eles nao erram de proposito e sim aprendem cada dia com Google
 ser uma pessoa informada, decidida e intelectual, sempre por dentro das informacoes
 estudar para ser alguem e no futuro e ter sua hora de brincar
 o mundo virtual serve para varias coisas e que jogos sao ferramentas de aprendizado, tambem
 uma pessoa que busca conhecimento
 The king of Zuera

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
DOUTORADO EM EDUCAÇÃO

SEBASTIÃO GOMES DE ALMEIDA JÚNIOR

**“MENDIGO DE *LIKE*’, ‘REVOLUCIONÁRIO’, ‘VASP’,
‘O CELULAR É MEIO QUE O MUNDO’...”:**
VIVÊNCIAS EM CIBERCULTURA POR ADOLESCENTES

Juiz de Fora

2019

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
DOUTORADO EM EDUCAÇÃO**

SEBASTIÃO GOMES DE ALMEIDA JÚNIOR

**“‘MENDIGO DE *LIKE*’, ‘REVOLUCIONÁRIO’, ‘VASP’,
‘O CELULAR É MEIO QUE O MUNDO’...”:
VIVÊNCIAS EM CIBERCULTURA POR ADOLESCENTES**

**Tese apresentada ao
Programa de Pós-graduação em Educação da
Universidade Federal de Juiz de Fora,
área de concentração Educação Brasileira:
Gestão e Práticas Pedagógicas
como requisito parcial para obtenção
do título de Doutor em Educação.**

Orientadora: Prof^a Dr^a Adriana Rocha Bruno

Juiz de Fora

2019

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Almeida Júnior, Sebastião Gomes de.

“Mendigo de like’, ‘revolucionário’, ‘vasp’, ‘o celular é meio que o mundo’...” : vivências em cibercultura por adolescentes / Sebastião Gomes de Almeida Júnior. – 2019.

297 f. : il.

Orientadora: Adriana Rocha Bruno


Tese (doutorado) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Educação. Programa de Pós-Graduação em Educação, 2019.

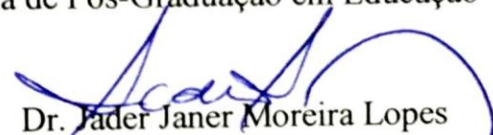
1. adolescentes. 2. cibercultura. 3. teoria histórico-cultural. 4. vivência. 5. mapas vivenciais. I. Bruno, Adriana Rocha, orient. II. Título.

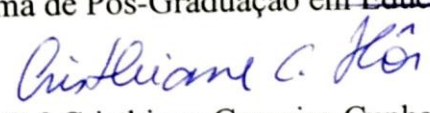
SEBASTIÃO GOMES DE ALMEIDA JÚNIOR

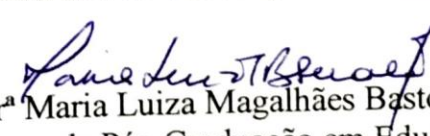
**“‘MENDIGO DE LIKE’, ‘REVOLUCIONÁRIO’, ‘VASP’,
‘O CELULAR É MEIO QUE O MUNDO’...”:
VIVÊNCIAS EM CIBERCULTURA POR ADOLESCENTES**

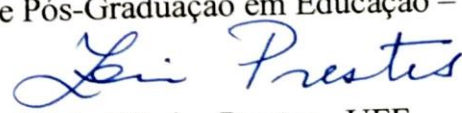
Tese aprovada como requisito parcial para obtenção do título de Doutor no Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Juiz de Fora, pela seguinte banca examinadora:


Dr^a Adriana Rocha Bruno (Orientadora)
Programa de Pós-Graduação em Educação - UFJF


Dr. Jader Janer Moreira Lopes
Programa de Pós-Graduação em Educação - UFJF


Dr^a Cristhiane Carneiro Cunha Flôr
Programa de Pós-Graduação em Educação – UFJF


Dr^a Maria Luiza Magalhães Bastos Oswald
Programa de Pós-Graduação em Educação – UERJ


Dr^a Zoia Ribeiro Prestes - UFF
Programa de Pós-Graduação em Educação – UFF


Dr Gilles Monceau – Université de Gergy-Pontoise
Laboratoire Ecole, Mutations, Apprentissages – Université de Gergy-Pontoise

Juiz de Fora, 29 de março de 2019

*...para ela, que cosia com esmero
tecidos, linhas e cores,
mesclando sonhos e emoções,
e para ele, que guiava
por árduos caminhos,
revelando lugares e
alastrando contentamento*

AGRADECIMENTOS

Nessa etapa concluída de formulação da tese, que contou com muitos investimentos e esforços pessoais, muitos são os agradecimentos envolvendo todos aqueles que, de diversas formas, contribuíram para concretização desse processo:

À minha orientadora, Prof^a Dr^a Adriana Rocha Bruno, que gentilmente acolheu meu projeto e sempre atuou no sentido de incentivar e, ao mesmo tempo, propor desafios à minha investigação em todas as suas fases de realização, de forma que eu pudesse manter meu foco na qualidade e no rigor da pesquisa em cibercultura na sua interface com a educação;

Ao Prof. Dr. Jader Janer Moreira Lopes, dedicado divulgador da teoria histórico-cultural, pelo privilégio de tantas oportunidades de convivência acadêmica, contando com sua generosidade, tanto nas disciplinas ministradas, quanto nos eventos de estudo com participação do GRUPEGI e nas conversas produtivas sobre aspectos teórico-metodológicos, essenciais para o desenvolvimento de minha pesquisa;

À Prof^a Dr. Maria Luiza Magalhães Bastos Oswald, que acompanha minha produção acadêmica desde o mestrado e tem contribuído imensamente no avanço de meus estudos do percurso no doutorado, compondo a banca examinadora;

À Prof^a Dr^a Zoia Ribeiro Prestes, que generosamente aceitou fazer parte da minha banca examinadora desde o exame de qualificação e com quem pude contar com valiosas contribuições concernentes à teoria histórico-cultural, envolvendo leituras e traduções da obra de L. S. Vigotski;

À Prof^a Dr^a Cristhiane Carneiro Cunha Flôr, pelo seu acolhimento e disponibilidade em colaborar com meus estudos, tanto no curso, como aluno da disciplina Ciência, Tecnologia e Sociedade, em suas profícuas discussões, quanto na oportunidade de parceria em realização audiovisual em educação e nas valiosas contribuições e apontamentos de pesquisa desde meu ingresso no doutorado, além de sua participação na banca examinadora desde a qualificação;

Ao Prof. Dr. Gilles Monceau, da *Université de Cergy-Pontoise*, Paris, que gentilmente me acolheu em meu estágio doutoral na França sob sua supervisão e com quem pude ter acesso às contribuições da rede *Recherche Avec* para a pesquisa qualitativa, além de importantes atividades acadêmicas desenvolvidas no *Laboratoire EMA* naquela instituição;

Às pesquisadoras, Prof^a Marisol Barenco Corrêa de Mello (UFF), Prof^a Adriana Hoffmann Fernandes (UNIRIO) e Prof^a Miriam Soares Leite (UERJ), que atenderam minha solicitação de participarem como suplentes externas da banca examinadora, para qualificação e defesa da tese;

Aos companheiros do GRUPAR, com quem convivi nos últimos quatro anos, nas oportunidades de estudos, nas discussões vividas nos encontros quinzenais e nas parcerias em eventos dos quais participamos e promovemos. Especialmente agradeço a amizade da veterana do grupo de pesquisa, Lúcia Helena Schuchter, que acolhe generosamente a todos com valiosas orientações; à chance de convívio de trocas e parcerias com Ana Lúcia Werneck Veiga, no decorrer do curso; e à Judi Silva, desde suas animadas promoções culturais, na convivência em disciplinas, eventos e outras parcerias durante o doutorado. Minha gratidão pela amizade e intercâmbios com Márcia, Andréa Novelino, Carol, Luiz, Rose, Elis, Ana

Polessa, Andréa Otoni, Débora, Ana Regina, Monalisa, Dayana, Dani, Neuza, Nívia, Caíque, Octávio, Natália, Leililene, Flávia, Sandrelena, entre outros parceiros de encontros frutíferos;

Aos professores do PPGE-UFJF e colaboradores que ofereceram disciplinas importantes no decorrer do curso, Prof. Dr. Paulo Menezes, Prof. Dr. Marlos Bessa Mendes da Rocha, Profª Drª Núbia Schaper, Profª Drª Hilda Micarello, Prof. Dr. Cristiano Rodrigues e Profª Drª Luciana Pacheco Marques. Aos coordenadores e funcionários do programa, além de outros pesquisadores que contribuíram em oportunidades diversas de formação;

À Secretaria de Educação de Juiz de Fora, em especial à Profª Denise Vieira Franco, Secretária de Educação, que permitiu o desenvolvimento de pesquisa em escolas da rede municipal desde que tomou ciência da proposta investigativa encaminhada aos setores competentes desse órgão administrativo e à subsecretária, Andréa Borges de Medeiros (SSAPE), pela sua atenção às minhas solicitações. Também meu agradecimento às gerentes dos departamentos da SE, Ana Lúcia Adriana Costa e Lopes (DEI), Iêda Loureiro de Carvalho (DPPF), Gisela Maria Ventura Pinto (DEF), Marcela Gasparetti Lazzarini (DEIN) e Fábria Condé de la Garza (DPPI), todas com especial zelo colaboraram em etapas de meus processos para alçar condições de desenvolvimento de meus estudos. À supervisora da SAPE-DPPI-SE, Claudia Rocha, sempre atenciosa em minhas solicitações ao seu setor;

Aos amigos do Centro de Formação do Professor, em especial à supervisora da SACFP-DPPF-SE, Lubélia Barbosa, coordenadora de TI da SE, que muito contribuiu durante o decorrer de meu processo investigativo. À Elizabeth Santiago e Leatrice Pontes, que me auxiliaram na organização de minhas atividades funcionais, e aos demais colegas de setor Eustáquio, Márcio, João Carlos, Áurea, Wesley, Marco Aurélio e Victor, na sua colaboração nesses últimos quatro anos, de forma a conciliar meus estudos com minha atuação no CFP;

À supervisora da SPAPEI-DPPF-SE, Marisa de Freitas e à funcionária do setor Vânia Almeida, que foram incansáveis em me atender em minhas solicitações de pesquisa, colaborando generosamente com informações sobre as instituições de ensino da rede municipal, no contato com as respectivas equipes diretivas, viabilizando o desenvolvimento da pesquisa com estudantes. Também agradeço a supervisora Gláucia Fabri, da SDEAE-DPPF-SE, que dispensou, em diversos momentos, toda atenção às solicitações e processos decorrentes de minha formação, envolvendo documentações e relatórios. À supervisora do SPAC-DPPF-SE, Elayne Leite, que me auxiliou no contato com escolas da rede no *survey*.

Às equipes diretivas e aos professores das escolas municipais que aderiram à pesquisa, me acolhendo com especial atenção nesses estabelecimentos. Agradeço particularmente a valiosa e inestimável acolhida dos profissionais das quatro escolas em que pude desenvolver diretamente entrevistas com os alunos, que por sigilo de pesquisa, não são aqui nominados;

Aos amigos que fiz na França, em especial à generosa acolhida da pesquisadora Silvia Valentim, do *Centre Régional de Formation des Professionnels de l'Enfance (CRFPE)*, de Lille, e sua família. À Ibrahim Lakhtineh, e toda sua atenção em minha estada em Paris. Ao casal Lúcia e Evandro Lomba, parceiros que me acolheram no final do meu estágio. Ao pesquisador Manuel Carpanetti, pela sua atenção e amizade. Às funcionárias do *Laboratoire EMA*, no *Site de Gennevilliers*, Olga Maître e Amélie Le Bihan, por toda sua atenção em meu intercurso de estudos. Ao pesquisador Pierre Moinard, em sua deferência concernente meus estudos. À *maître de conférences do Laboratoire EMA*, Claire de Saint Martin, pelo seu acolhimento e discussões de pesquisa. À Profª Drª Valérie Becquet e ao *maître de conférences*

Pascal Fugier que também me acolheram em atividades que ministraram no *Laboratoire EMA*. À Clarissa Figueira, doutoranda do *EMA*, pela sua gentil convivência;

Aos amigos que fiz nesse processo que foram para além das parcerias e realizações significativas em meu percurso, em especial Bernardo Werneck e Sara de Paula. Aos demais integrantes do GRUPEGI, com quem convivi em estudos, entre eles, Mathusalam Pantevis, Bruno Muniz e Henrique Chaves, parceiros também em eventos acadêmicos;

Aos colegas de percurso do doutorado do PPGE-UFJF, com quem convivi durante os quatro anos em disciplinas do curso, e que sempre estiveram ligados no grupo *WhatsApp* Wagner, Viviam, Cleonice, Graziany, Ana Maria, Luciana, Roberto, Rita, Reinaldo e Elimar;

Aos eventos acadêmicos nacionais e no exterior dos quais tive a oportunidade de participar apresentando trabalhos ou estabelecendo contato com pesquisadores, durante o percurso do doutorado, dentre os quais, destaco: os VIII e IX seminários internacionais “As Redes Educativas e as Tecnologias”, na UERJ; o III *Veresk*, Simpósio Brasileiro Russo da Teoria Histórico Cultural, na UFF; o X Simpoed, na UFOP; o 6º Simpósio Hipertexto e Tecnologias, na UFPE; o IX SOPCOM, na Universidade de Coimbra, Portugal; o Congresso de Cibercultura, na Universidade do Minho, Portugal; a *II Bienal Iberoamericana de Infancias y Juventudes*, na *Universidad de Manizales*, Colômbia; o EsCuTe Digital, na UFJF; o II Congresso Internacional sobre Competências Midiáticas, na UFJF; o IV EEBA, Encontro de Estudos Bakhtinianos, na Unicamp; o 10º Simpósio ABCiber, na USP; o Colóquio Internacional Crianças e Territórios de Infâncias, na UnB; os seminários de estudos, promovidos pelo *Laboratoire EMA, Université de Cergy-Pontoise*, em meu estágio doutoral na França;

Ao amigo e poeta Thiago Fávero, que colaborou na revisão de alguns dos textos da tese. Ao amigo Aleques Eiterer, que me auxiliou com informações sobre hospedagem e deslocamentos em algumas de minhas viagens acadêmicas. À amiga Tidinha Oliveira e seu apoio na fase final de preparo do *survey* nas escolas municipais. À pesquisadora Christine Silmor, com indicações bibliográficas na fase de conclusão da tese. Ao prestativo colega do doutorado do PPGE-UFJF, Senakpon Fabrice Fidele Kpoholo, pela revisão de texto em francês em um de meus percursos de estágio. Ao pesquisador Ruben Lemke, que forneceu especiais informações para concretizar minha estada em Paris;

Aos meus familiares, minhas irmãs Graça e Fátima, e meu cunhado Fábio, que estiveram próximos em muitos momentos, com quem pude dividir angústias e alegrias em minha caminhada, e que incondicionalmente se mantiveram presentes para apoiar minha empreitada. Também agradeço minhas irmãs Rita, Teresa e Patrícia, que tiveram sua participação com momentos de apoio e incentivo, colaborando nessa jornada;

Ao meu companheiro Sylvio, que, de forma irrestrita, esteve do meu lado em todos esses anos, e que sempre me incentivou na retomada de estudos na pós-graduação, me auxiliando com sua competência de experiente jornalista, na revisão meticulosa de todos os meus textos, com qualidade técnica e expressiva;

Por fim, agradeço imensamente a todos os adolescentes que participaram das várias fases de estudo da pesquisa, minha mais sublime gratidão, por compreender que sem sua disponibilidade e interesse em colaborar esta tese não se concretizaria em seus propósitos investigativos.

RESUMO

A presente pesquisa, tendo como fundamentação teórica os estudos de cibercultura e a abordagem histórico-cultural, parte da questão: *Como os adolescentes constituem suas vivências nas tecnologias digitais?* Busca-se compreender de que modo esses sujeitos potencializam seu desenvolvimento na apropriação de instrumentos e signos culturais, em meio aos dispositivos tecnológicos da cibercultura. O estudo se articula com autores que abordam as redes sociotécnicas na atualidade e a inserção das novas gerações no contexto da cultura digital. No desenvolvimento teórico-metodológico da investigação, foi realizado um piloto de pesquisa com quatro adolescentes, no qual foram desenvolvidos mapas vivenciais, com fundamentação no conceito de vivência (*perejivanie*), de L. S. Vigotski. Mediante entrevistas semi-estruturadas, seguindo uma perspectiva dialógica, os participantes falam de suas incursões na cultura digital, envolvendo seus espaços-tempos cotidianos. Além do conceito de vivência, esse escopo teórico se articula com conceitos bakhtinianos de responsividade, alteridade e cronotopia. No desdobramento do estudo, em uma primeira aproximação com o campo da pesquisa, foi elaborado um *survey* com o intuito de conhecer práticas e opiniões dos estudantes de 8º e 9º anos do Ensino Fundamental na rede municipal de Juiz de Fora no contexto das tecnologias digitais. Na análise do levantamento, realizado com 930 adolescentes com idades entre 12 e 17 anos, de 32 estabelecimentos de ensino, são expostos dados relativos às suas formas de incursões na cibercultura emergente, bem como apontamentos tendo em conta relações que estabelecem no ambiente tecnológico do presente, envolvendo seus interesses e atitudes. Em uma outra etapa da pesquisa, são desenvolvidos mapas vivenciais com 12 adolescentes de quatro escolas que haviam aderido ao questionário *online*, tendo como referência o estudo piloto anteriormente realizado. No processo investigativo, os sujeitos são apresentados em suas singularidades, tendo em conta seus mapas vivenciais e as narrativas produzidas nesse percurso. Nos apontamentos de pesquisa, partindo da perspectiva de escuta dos sujeitos participantes, são destacadas particularidades constitutivas de suas vivências na cibercultura tendo em conta seus cronotopos expressos em registros cartográficos.

Palavras-chave: adolescentes; cibercultura; teoria histórico-cultural; vivência; mapas vivenciais.

RÉSUMÉ

La présente recherche, basée sur des études théoriques de la cyberculture et sur l'approche historico-culturelle, part de la question suivante: *comment les adolescents constituent-ils leur vécu des technologies numériques?* Il cherche à comprendre comment ces sujets potentialisent leur développement dans l'appropriation d'instruments et de signes culturels, au milieu des dispositifs technologiques de la cyberculture. L'étude s'articule avec des auteurs qui abordent les réseaux sociotechniques actuels et l'insertion des nouvelles générations dans le contexte de la culture numérique. Dans le développement théorique et méthodologique de la recherche, une étude pilote a été réalisée avec quatre adolescents, dans laquelle des cartes de vécu, ont été développées, sur la base du concept de vécu (*pereživanie*), de L. S. Vigotski. À travers des entretiens semi-structurés, dans une perspective dialogique, les participants parlent de leurs incursions dans la culture numérique, impliquant leurs espaces-temps quotidiens. En outre le concept de vécu, le champ d'étude théorique s'articule autour des concepts bakhtiniens de rapport dialogique, d'altérité et de chronotopie. Dans le cadre de l'étude, en première approximation avec le domaine de la recherche, une enquête a été élaborée dans le but de connaître les pratiques et les opinions des élèves des 8^{ème} et 9^{ème} années du réseau municipal de Juiz de Fora dans le contexte des technologies numériques. Dans l'analyse de l'enquête réalisée auprès de 930 adolescents âgés de 12 à 17 ans sur 32 établissements d'enseignement, des données sont présentées sur leurs formes d'incursions dans la cyberculture émergente, ainsi que des notes prenant en compte les relations établies dans l'environnement technologique actuel, impliquant leurs intérêts et leurs attitudes. À une autre étape de la recherche, des cartes de vécu ont été développées avec 12 adolescents de quatre écoles ayant adhéré au questionnaire en ligne, en utilisant l'étude pilote précédente comme référence. Dans le développement de l'enquête, les sujets sont présentés dans leurs singularités, en tenant compte de leurs cartes vivantes et des récits produits dans ce cours. Les notes de recherche, à partir de la perspective d'écoute des sujets participants, mettent en évidence des particularités constitutives de leurs expériences vécues dans la cyberculture en tenant compte de leurs chronotopes exprimés dans des enregistrements cartographiques.

Mots-clés: adolescents; cyberculture; théorie historico-culturelle; vécu; cartes de vécu.

ABSTRACT

The present research, based on theoretical studies of cyberculture and the historical-cultural approach, starts from the question: *How do adolescents constitute their experiences in digital technologies?* It seeks to understand how these subjects potentiate their development in the appropriation of cultural instruments and signs, in the midst of the technological devices of cyberculture. The study articulates with authors that approach the socio-technical networks in the present time and the insertion of the new generations in the context of the digital culture. In the theoretical-methodological development of the research, a pilot research study was carried out with four adolescents, in which lived experience maps were developed, based on the concept of lived experience (*perejivanie*), by L. S. Vigotski. Through semi-structured interviews, following a dialogic perspective, the participants talk about their experiences in the digital culture, involving their everyday spaces-times. In addition to the concept of lived experience, the theoretical scope of study is articulated with Bakhtinian concepts of responsiveness, alterity and chronotopy. In the study, in a first approximation with the field of research, a survey was elaborated with the intention of knowing the practices and opinions of the 8th and 9th grade elementary school students in the Juiz de Fora municipal network in the context of digital technologies. In the analysis of the survey of 930 adolescents between the ages of 12 and 17 of 32 educational establishments, data are presented on their forms of incursions into emerging cyberculture, as well as notes taking into account relationships established in the technological environment of the present, involving their interests and attitudes. In another stage of the research, lived experience maps were developed with 12 adolescents from four schools who had joined the online questionnaire, using the previous pilot study as a reference. In the investigative development, subjects are presented in their singularities, taking into account their lived experience maps and the narratives produced in this course. In the research notes, starting from the listening perspective of the participating subjects, particularities are highlighted constitutive of their experiences in cyberculture taking into account their chronotopes expressed in cartographic records.

Keywords: adolescents; cyberculture; historical-cultural theory; lived experience; lived experience maps.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Um vídeo que fala da minha pesquisa	27
Figura 2 – Exemplos de mapas vivenciais em sequência de lâminas	118
Figura 3 – Canal do <i>YouTube</i> criado por <i>LouryG</i>	122
Figura 4 – Mapa vivencial de <i>LouryG</i>	123
Figura 5 – Etapas das lâminas de <i>LouryG</i>	123
Figura 6 – Lâmina de <i>LouryG</i> na qual descreve as tecnologias em sua vida	124
Figura 7 – <i>whitetuxedoguy</i> e seu barco pirata	125
Figura 8 – Mapa vivencial de <i>whitetuxedoguy</i>	126
Figura 9 – As três primeiras etapas do traçado do mapa vivencial de <i>whitetuxedoguy</i> em superposição	127
Figura 10 – <i>Miau sykes</i> destaca da tela de seu <i>smartphone</i> algumas imagens que falam de si	129
Figura 11 – Início do traçado do mapa vivencial de <i>Miau sykes</i>	130
Figura 12 – Sequência da segunda e terceira etapas do mapa vivencial de <i>Miau sykes</i> em superposição	130
Figura 13 – A rígida e organizada rotina de <i>Zoiaopr</i>	132
Figura 14 – O traçado do mapa vivencial em escrita por <i>Zoiaopr</i>	133
Figura 15 – <i>Zoiaopr</i> assiste a documentários pelo <i>smartphone</i>	135
Figura 16 - Mapa do município de Juiz de Fora e a participação das escolas levantadas pelos critérios estabelecidos para aplicação do <i>survey</i>	151
Figura 17- Visualização do questionário <i>online</i> acessado em um terminal de computador de uma escola da Região Sul de Juiz de Fora	153
Figura 18 Estudantes em sua participação respondendo ao questionário online no laboratório de informática de estabelecimentos de ensino do município de Juiz de Fora	153
Figura 19: Sua expectativa para o futuro, relativa à questão 11	161
Figura 20: Em destaque, algumas respostas da questão 26, relativas a navegação, site, aplicativo ou canal de mídia de interesse	172
Figura 21: Apanhado de comentários da questão 27, sobre o que é ser jovem	173
Figura 22: Algumas respostas do item 28, sobre o que gostariam que as pessoas entendessem sobre o jovem	174
Figura 23: Outras respostas do item 28, um pouco mais extensas, marcadas por reivindicações e posicionamentos assertivos sobre como gostariam de ser vistos pelos outros	175
Figura 24: <i>Print</i> de tela de <i>IMP2</i> de <i>Counter Strike Global Offensive</i>	194

Figura 25: <i>IMP2</i> apresenta seu “eu” e os espaços de suas vivências	195
Figura 26: Conjunto de lâminas superpostas do mapa vivencial de <i>IMP2</i>	196
Figura 27: <i>TNB</i> no comboio de <i>Tanki Online</i>	197
Figura 28: Os espaços-tempos dos movimentos de <i>TNB</i>	198
Figura 29: Mapa vivencial de <i>TNB</i> com destaque para seus projetos	200
Figura 30: Mapa vivencial de <i>Tia do Rock</i>	201
Figura 31: <i>Prints</i> de tela das pesquisas de <i>Tia do Rock</i> com seu <i>smartphone</i>	203
Figura 32: <i>Pink Princess</i> destaca de suas incursões <i>online</i> seu avatar no game “Corrida Mortal”	204
Figura 33: Mapa vivencial de <i>Pink Princess</i>	204
Figura 34: Reproduções de tela de celular de <i>Pink Princess</i>	205
Figura 35: Detalhe do mapa vivencial de <i>Pink Princess</i>	206
Figura 36: <i>Kookie</i> mostra a importância da escola em suas vivências	207
Figura 37: Ampliação e destaque de uma parte do mapa vivencial com superposição das lâminas do traçado de <i>Kookie</i>	207
Figura 38: Imagens selecionadas por <i>Kookie</i> de suas incursões com o <i>smartphone</i>	208
Figura 39: Imagens do <i>smartphone</i> de <i>Sereia</i> que expressam uma diversidade de atividades e conteúdos	209
Figura 40: Mapa vivencial de <i>Sereia</i> em duas etapas	209
Figura 41: Mapa vivencial de <i>Sereia</i> em todas as camadas superpostas	212
Figura 42: Base do mapa vivencial de <i>Liriel</i>	213
Figura 43: Imagens extraídas do <i>smartphone</i> de <i>Liriel</i>	213
Figura 44: <i>Liriel</i> expõe, em minucioso detalhamento, suas vivências nas tecnologias digitais	214
Figura 45: Mapa vivencial de <i>Nina</i>	218
Figura 46: <i>Prints</i> de tela do <i>smartphone</i> de <i>Nina</i>	220
Figura 47: Lâminas transparentes superpostas do mapa vivencial de <i>Books <3</i>	221
Figura 48: <i>Prints</i> de tela do <i>smartphone</i> de <i>Books<3</i>	221
Figura 49: Superposição de três lâminas do mapa vivencial de <i>Books<3</i>	223
Figura 50: Lâminas transparentes superpostas do mapa de <i>Misguel</i>	224
Figura 51: Imagens selecionadas de <i>Misguel</i> , nas quais ele destaca <i>prints</i> de seu <i>smartphone</i>	226
Figura 52: Conjunto de lâminas superpostas de <i>Misguel</i> , com destaque para suas projeções	227

Figura 53: Mapa vivencial de <i>Bia</i>	228
Figura 54: Reproduções de criações de <i>Bia</i> feitas no computador	229
Figura 55: Superposição das lâminas do mapa vivencial de <i>Bia</i>	220
Figura 56: Sucessão de lâminas do mapa vivencial de <i>R-Dias</i>	231
Figura 57: <i>Prints</i> de tela do smartphone de <i>R-Dias</i>	232
Figura 58: <i>R-Dias</i> enumera uma série de desejos para o futuro	234

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1- Questão 3: Idade dos participantes	155
Gráfico 2 - Questão 7: “Por qual área do conhecimento você mais se interessa?”	157
Gráfico 3 - Questão 8: “O que mais você mais gosta de fazer na escola?”	158
Gráfico 4 - Questão 9: “O que mais você mais gosta de fazer quando não está na escola?” ...	158
Gráfico 5 - Questão 16: “Você acha que aprende coisas importantes fora da escola?”	159
Gráfico 6 - Questão 10: “O que você deseja para o seu futuro?”	160
Gráfico 7 - Questão 12, “Quanto à convivência social”	162
Gráfico 8 - Questão 13, relativa aonde fazem mais contatos de amizade	163
Gráfico 9 - Questão 14, sobre o interesse dos estudantes nos assuntos da atualidade	163
Gráfico 10 - Questão 15, sobre sua consciência a respeito de direitos e deveres	164
Gráfico 11 - Questão 17, sobre qual a tecnologia que mais utilizam	165
Gráfico 12 - Questão 18, sobre onde mais utilizam as tecnologias	166
Gráfico 13 - Questão 19, sobre o tempo semanal que dedicam às tecnologias digitais	167
Gráfico 14 - Questão 20, frequência diária dos adolescentes de utilização das tecnologias digitais	167
Gráfico 15 - Questão 21, relativa a qual atividade mais se dedicam no tocante às tecnologias digitais	168
Gráfico 16 - Questão 22, qual o principal site ou aplicativo da navegação <i>online</i> dos adolescentes	169
Gráfico 17- Questão 24: sobre qual trabalho de própria autoria desenvolvem por meio das tecnologias digitais	170
Gráfico 18 - Questão 25: relativa a qual trabalho gostariam de realizar por meio das tecnologias digitais	171

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Total de escolas por região e adesão ao survey	152
--	-----

Tabela 2: Resumo numérico do levantamento de teses e dissertações na CAPES (I)	261
Tabela 3: Resumo numérico do levantamento de teses e dissertações na CAPES (II)	261
Tabela 4: Resumo numérico de artigos encontrados no portal <i>SciELO</i> (I)	267
Tabela 5: Resumo numérico de artigos encontrados no portal <i>SciELO</i> (II)	267

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Etapa dos mapas vivenciais na sequência proposta	117
Quadro 2: Relação entre entrevistados com destaque para o uso dos dispositivos digitais	120
Quadro 3: Dados dos pesquisados, incluindo localização do estabelecimento, série, idade, dispositivo mais utilizado, principal atividade e tempo <i>online</i>	191
Quadro 4: Distribuição organizacional dos encontros com os adolescentes das escolas	192

SUMÁRIO

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS: POR QUE PESQUISAR ADOLESCENTES E CIBERCULTURA?	19
1.1 Meu desenvolvimento de pesquisa: adolescentes, tecnologias digitais e cibercultura	24
1.2 Mapa de bordo: explorando as possibilidades de leitura em uma dimensão hipertextual	28
1.3 A pesquisa em diálogo na rede: um ambiente <i>online</i> para pensar a juventude conectada	30
1.4 O percurso investigativo e o traçado dos objetivos da pesquisa com adolescentes	31
1.5 Objetivos da Pesquisa	37
1.6 Ampliando o campo de referências: meu encontro com a rede <i>Recherche Avec</i>	38
1.7 A organização dos capítulos da tese	40
2 O AMBIENTE COMUNICACIONAL CONTEMPORÂNEO E A CIBERCULTURA: O CONTEXTO DAS NOVAS GERAÇÕES CONECTADAS	43
2.1 A consolidação da cibercultura e o contexto do neocapitalismo: um campo de disputas	51
2.2 As redes sociotécnicas em confronto as instituições escolares e a participação das novas gerações conectadas: tensionamentos e potencialidades	56
2.3 As redes sociotécnicas e a emergência das gerações conectadas: um novo campo de desafios	62
2.4 As novas gerações conectadas: o cenário da inserção digital dos jovens brasileiros ...	72
2.5 Aproximações, ambiguidades e afastamentos conceituais sobre juventude e adolescência: algumas considerações	74
2.5.1 A metamorfose e o surgimento do novo: a concepção de adolescência na teoria histórico-cultural	79
2.6 Do que falam as recentes pesquisas sobre juventude, cibercultura e tecnologias digitais no Brasil: construindo um campo de referências das produções acadêmicas	82
3 UM CAMINHO DE PESQUISA: A INVESTIGAÇÃO COM ADOLESCENTES NAS TECNOLOGIAS DIGITAIS – REFLEXÕES TEÓRICO-METODOLÓGICAS	87
3.1 A pesquisa com os adolescentes em seu desenvolvimento: aproximações teóricas	93

3.2 A compreensão do desenvolvimento na perspectiva histórico-cultural: uma articulação teórico-metodológica com o conceito de vivência	95
3.3 A pesquisa com as novas gerações: os adolescentes e as suas vivências na cibercultura	98
3.4 O encontro com as vozes dos sujeitos na pesquisa	101
3.5 As vivências dos jovens e o ambiente comunicacional contemporâneo: traçando uma proposta de pesquisa com adolescentes	106
3.6 As contribuições da “Pesquisa Com” no desenvolvimento investigativo	108
3.7 A construção do instrumento de pesquisa: elaborando uma experiência investigativa com mapas vivenciais	112
3.8 Detalhamento da pesquisa com mapas vivenciais: procedimentos metodológicos	116
3.9 Como a cibercultura se expressa nas vivências dos adolescentes? Uma pesquisa piloto com mapas vivenciais	118
3.9.1 O afetuoso <i>LouryG</i> e seu “estúdio” de criação	121
3.9.2 O destemido “pirata” <i>whitetuxedoguy</i> e seus empreendimentos <i>online</i>	124
3.9.3 A desembaraçada <i>Miau sykes</i> e seus projetos de vida pela arte	128
3.9.4 O obediente e disciplinado <i>Zoiaopr</i> , de olho na tela, quer antecipar o futuro	131
3.10 As potencialidades investigativas com mapas vivenciais: algumas considerações ...	136
4 UMA PRIMEIRA APROXIMAÇÃO COM O CAMPO DE PESQUISA: CONHECENDO PRÁTICAS NA CIBERCULTURA POR ADOLESCENTES DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE JUIZ DE FORA	139
4.1 O contexto da pesquisa: conhecendo os estudantes das séries finais dos estabelecimentos escolares da rede municipal de ensino	142
4.2 Buscando uma amostra significativa dos adolescentes e as tecnologias digitais da rede municipal: conhecendo os estudantes de anos finais com ênfase nas tecnologias digitais	145
4.3 O processo de pesquisa nos estabelecimentos de ensino da rede municipal: um sobrevoo pelas regiões do município de Juiz de Fora	149
4.4 O que o <i>survey</i> diz sobre os alunos de 8º e 9º anos do Ensino Fundamental em relação às tecnologias digitais e à cibercultura?	154
4.4.1 Do que os estudantes do Ensino Fundamental Final mais gostam na escola?	155
4.4.2 O futuro, a convivência social e a percepção da realidade: o que opinam os adolescentes sobre esses temas?	160

4.4.3 Os adolescentes de 8º e 9º anos da rede municipal e o contexto das tecnologias digitais: como são suas práticas na cibercultura?	165
4.4.4 O que é ser jovem na atualidade? Com a palavra, os estudantes de 8º e 9º anos da rede municipal de ensino de Juiz de Fora	172
4.5 Como os adolescentes pesquisados da rede municipal de Juiz de Fora se relacionam com as tecnologias digitais no contexto da cibercultura?	175

5 VIVÊNCIAS DE ADOLESCENTES NA CIBERCULTURA: DIALOGANDO COM MAPAS VIVENCIAIS	182
5.1 Conhecendo o campo da pesquisa: meu encontro com adolescentes nas escolas municipais	184
5.1.1 Escola Sul	185
5.1.2 Escola Leste	186
5.1.3 Escola Oeste	188
5.1.4 Escola Norte	189
5.2 Os sujeitos da pesquisa e a organização das etapas dos encontros	190
5.3 O que os sujeitos da pesquisa narram em seus mapas vivenciais?	192
5.3.1 O descrente <i>IMP2</i> resiste à vida nos <i>games</i>	193
5.3.2 <i>TNB</i> e os investimentos para ser um “fora da lei” digital	197
5.3.3 <i>Tia do Rock</i> não quer depender da psicóloga	200
5.3.4 <i>Pink Princess</i> e seu celular multitarefa	203
5.3.5 O pequeno <i>Kookie</i> quer ser “Federal”	206
5.3.6 A sensível e articulada <i>Sereia</i> reflete em minúcias seus movimentos na vida	208
5.3.7 <i>Liriel</i> quer conquistar o mundo com seu estojo de maquiagem	212
5.3.8 <i>Nina</i> , mesmo rodeada de amigos, se sente só	217
5.3.9 <i>Books<3</i> navega entre livros e quer cuidar dos animais	220
5.3.10 O sociável <i>Misguel</i> quer ser mais que um cidadão obediente	223
5.3.11 <i>Bia</i> explora aplicativos gráficos e quer ser <i>designer</i>	228
5.3.12 <i>R-Dias</i> quer avançar nos estudos e conquistar uma namorada	231
5.4 Adolescentes na cibercultura: vivências das novas gerações nas tecnologias digitais	235

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS: APONTAMENTOS SOBRE VIVÊNCIAS DE ADOLESCENTES NA CIBERCULTURA	242
---	-----

REFERÊNCIAS	250
--------------------------	------------

APÊNDICE I

Revisão de Literatura:

Levantamento no banco de Teses e Dissertações da CAPES: o que mostram as pesquisas sobre jovens, tecnologias digitais e cibercultura no Brasil?	261
Levantamento de artigos de periódicos no portal <i>SciELO</i>: a interface da pesquisa sobre jovens, tecnologias digitais e cibercultura	266
Levantamento de produções acadêmicas nos Anais da ANPED GT-16: as pesquisas no contexto dos jovens na confluência entre comunicação e educação	270

APÊNDICE II

Quadros/Resumo da Revisão de Literatura:

Levantamento no Banco de Teses e Dissertações da CAPES com as palavras-chave “tecnologias digitais” e “jovens”	277
Levantamento no Banco de Teses e Dissertações da CAPES com as palavras-chave “cibercultura” e “jovens”	279
Levantamento de artigos de periódicos no portal <i>SciELO</i> com as palavras-chave “tecnologias digitais”, “cibercultura” e “jovens”	280
Levantamento de produções acadêmicas nos Anais da ANPED GT-16 com as palavras-chave “tecnologias digitais”, “cibercultura” e “jovens”	281

APÊNDICE III

Documentos:

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido	284
Autorização de Pesquisa – Secretaria de Educação de Juiz de Fora	285
Solicitação de Pesquisa à direção do estabelecimento escolar	286

APÊNDICE IV

Questionário *Online*:

Perfil dos alunos de 8º e 9º anos da rede municipal de Juiz de Fora com ênfase nas tecnologias digitais	288
--	------------

1

CONSIDERAÇÕES INICIAIS POR QUE PESQUISAR ADOLESCENTES E CIBERCULTURA?



Entendi isso, diz o aluno, satisfeito – Isso é o que você pensa, corrige o mestre. Na realidade, há uma dificuldade que até aqui eu o poupei. Ela será explicada quando chegarmos à lição correspondente. – O que quer dizer isso? Pergunta o aluno, curioso. – Eu poderia lhe explicar, responde o mestre, mas seria prematuro: você não entenderia. Isso lhe será explicado ano que vem.

O Mestre Ignorante, Jacques Rancière

Como iniciar um texto que envolve esforços e expectativas de pesquisador em um momento significativo de conclusão de um percurso de muitos anseios na compreensão do tema de estudo? Onde ancorar o relato inicial sobre o processo da pesquisa que seja suficientemente esclarecedor e sucinto, mas que não aparte os sentidos e os afetos que emergem desse processo? Sem ter o ensejo de divagar nas palavras inaugurais da minha escrita, penso que falar do recorte investigativo e rememorar essa caminhada não é algo tão simples e objetivo, sobretudo quando o que se estuda está situado num contexto em constantes mudanças no tempo e no espaço de um mundo em transformação. Nessas primeiras linhas, convido o leitor a compreender um pouco do que falo desde quando me propus a pesquisar com as novas gerações em um mundo conectado.

Ao fim de uma longa etapa, compreendo que a minha trajetória de pesquisador não se iniciou em meu processo do doutorado há quatro anos, ou mesmo com o ingresso no curso de mestrado há oito anos. Esse percurso importante em minha atuação se deu na retomada de minha formação continuada, há uma década, em que emergiram anseios profissionais e pessoais que propiciaram esse caminho na pesquisa. Desde quando retornei à universidade, com o curso de especialização na área da comunicação, já me propunha enveredar mais aprofundadamente em conhecimentos e temas emergentes para além da atuação em sala de aula.

Professor das séries finais do ensino fundamental predominantemente em escolas da rede municipal de ensino de Juiz de Fora, foi com adolescentes que trabalhei durante duas décadas como arte-educador e também como gestor escolar. Assim, a partir das minhas inquietações de educador que convivia com as mudanças culturais envolvendo as novas gerações, decidi compreender por intermédio deles os fenômenos do nosso tempo.

A atuação profissional como professor de arte, com prevalência no campo da imagem, sempre ofereceu oportunidades de enfrentar desafios em minha prática. Graduado em Educação Artística, com ênfase na formação em artes plásticas, sempre busquei conhecer propostas pedagógicas e metodologias para empreender movimentos de forma a me reinventar como professor para minha atuação. Nesse meu percurso, lidando muitas vezes com entraves

do modelo escolar tradicional presentes em estabelecimentos de ensino, atuei com o compromisso de proporcionar aos estudantes acesso a essa área de conhecimento. Assim, como arte-educador, participei de projetos envolvendo grupos de estudos, equipes interdisciplinares e associação a outros professores.

Esses movimentos de incremento na minha formação nos primeiros anos da atividade em educação trouxeram valiosos subsídios para a prática pedagógica. Como professor comprometido com os processos de desenvolvimento pela arte, sempre me propus a estabelecer entre os alunos propostas de atividades que incluíssem o acesso a um repertório cultural relacionado ao conteúdo curricular e às possibilidades de explorarem outros ambientes fora da sala de aula, construindo relações entre o sentir, o fazer e o pensar. Despertar esse envolvimento por inteiro dos estudantes sempre foi fundamental, e, na minha relação com o ensinar, sempre levei em conta a sensibilidade e a expressão pessoal dos adolescentes naquilo que era proposto. A curiosidade, a satisfação e o interesse eram algumas premissas para o desenvolvimento das aulas, e a produção artística culminante se mostrava impregnada do envolvimento daqueles estudantes, sobretudo nos trabalhos coletivos e nas mostras de arte que organizava com eles para apresentarem suas criações. Para além da satisfação do resultado visual dos seus trabalhos, grande parte de minha realização era justamente acompanhar os processos de produção, o envolvimento, o engajamento na atividade e a interação entre os adolescentes. Observar o interesse e a participação dos estudantes nos trabalhos em grupo, com as carteiras reposicionadas subvertendo a marcação rígida tradicional da sala de aula, explorando, em grupos, atividades, recursos e técnicas, circulando em outros espaços da escola e demais situações nas quais eles protagonizavam seus processos sempre foi uma grande realização. Apesar das limitações do espaço da arte no currículo escolar, com seu tempo restrito na grade com horários reduzidos, as aulas possibilitavam momentos produtivos e afetivos em que os adolescentes se mostravam por inteiro em muitos momentos vividos.

Na virada da década de 90 para os anos 2000, com a chegada dos computadores nas escolas e a implementação dos laboratórios de informática, já fomentava aspirações de incluir esse novo dispositivo para incrementar minhas práticas com os estudantes. Naquela época, como muitos colegas de trabalho, eu ensaiava os primeiros passos para me adaptar ao novo instrumento, pois era necessário aprender programas operacionais, interagir com a interface computacional, além da adaptação ao teclado e ao *mouse* do PC, o que já era bastante desafiador. Particularmente interessado em artes gráficas e audiovisual, eu começava a descobrir o quanto era formidável lidar com programas de criação, tratamento de imagens e

de edição digital, que tanto revolucionavam o processo de realização, quanto reduziam custos e tempo de produção.

Em relação ao ambiente escolar, até então, a presença dos computadores e a instalação do laboratório de informática eram uma novidade, e a existência desse novo espaço oferecia oportunidades para manusear o equipamento, ainda que de forma limitada, envolvendo a própria resistência e dificuldade dos professores em relação à utilização desse recurso com os estudantes. Ao me deparar com essa ferramenta equipada com programas somada ao acesso à internet e as possibilidades de navegação, já naquele tempo, vislumbrava o potencial de exploração de imagens e de recursos multimídia incrementando as aulas de arte.

No momento em que eu me empolgava com a novidade tecnológica e reestruturava minhas aulas incluindo esse recurso pedagógico, assumi a função de vice-diretor escolar, e por algum tempo, não atuaria diretamente com os alunos. Durante dois mandatos eletivos, com duração de três anos cada, me dediquei à gestão da escola na qual já atuava há uma década, e, assim, mostrou-se necessário adiar meus interesses de trabalhar diretamente com tecnologias associadas aos processos de criação artística com os estudantes.

Atuando na direção escolar, acompanhei os processos de implementação e ampliação do espaço da informática na escola e as melhorias no acesso à internet, incluindo a presença de um professor responsável auxiliando os demais nas atividades. Ao mesmo tempo, no decorrer desse período de minha gestão, fui percebendo a familiaridade dos estudantes que se expandia em relação às tecnologias e à internet, impulsionada pelas possibilidades interativas da *Web 2.0*. Além disso, a presença dos aparelhos celulares entre os alunos começava a se popularizar, trazendo para a equipe escolar anseios de como lidar com a situação desses dispositivos circulando no ambiente da escola. Naquele período, tais equipamentos móveis, além de serem meio de comunicação para os alunos, já traziam as possibilidades multimídia neles inseridos, gerando conflitos e questionamentos quanto ao seu uso no espaço escolar, por parte de alguns professores. Como acontecia em diversos estabelecimentos de ensino, muitos reivindicavam a proibição ou a formulação de regras de exceção para tolerância da posse dos celulares pelos estudantes. Nessa época, final da primeira década dos anos 2000, o acesso crescente aos recursos multimídia acessórios nos telefones celulares de posse dos alunos já impunha novos desafios para a escola, que outrora era quem organizava as práticas com as tecnologias no acesso aos canais midiáticos. A partir de então era necessário atentar para o fato de que os alunos detinham consigo a possibilidade de utilizar, por conta própria, as possibilidades dessa tecnologia emergente.

No momento que chegava ao fim do segundo mandato como vice-diretor, decidi retomar meus estudos buscando a formação continuada na universidade. Interessado e envolvido em projetos audiovisuais com parceiros da área de cinema, somando anseios educacionais e curiosidade técnica sobre o tema das tecnologias digitais, busquei a pós-graduação em comunicação para enriquecer minha bagagem me candidatando ao processo seletivo para um curso de especialização, que cursei durante quase dois anos.

Ao mesmo tempo em que retomava meus estudos, a convite de uma das equipes da Secretaria de Educação de Juiz de Fora que reformulava seu quadro de profissionais e técnicos, passei a integrar a Supervisão de Projetos de Artes, Cultura e Cidadania, e, posteriormente, a Supervisão de Administração do Centro de Formação do Professor¹. Desde então, a aproximação com a escola em que mais tempo atuara na rede municipal e com os estudantes daquele estabelecimento passou a ser como pesquisador, nas oportunidades e nos desafios que emergiram dos estudos da minha formação continuada.

Apesar da minha escolha de pesquisa de aperfeiçoamento envolver um interesse muito pessoal pelas tecnologias de comunicação, comecei a pensar mais no caráter amplo do impacto dessa virada informacional que eu presenciava não só no meu processo, mas, principalmente, naqueles com os quais havia me dedicado profissionalmente durante duas décadas.

Ao perceber o quanto os estudantes da escola em que eu atuara estavam presentes na internet, interagindo nas redes sociais emergentes, como o *Orkut*², e protagonizando modos de atuação no ciberespaço, eu já percebia que as mudanças eram evidentes, da mesma forma que eu não seria o mesmo professor de outrora, mas que outros canais de intermediação se desenhavam com as possibilidades das TIC³.

¹ Desde fevereiro de 2009 atuo no Departamento de Planejamento Pedagógico e Formação (DPPF) da Secretaria de Educação de Juiz de Fora. A partir de 2010, passei a ocupar a função técnica de criação, atuando como responsável pelos projetos gráficos, materiais de comunicação visual, editoração gráfica e edições de vídeo, incluindo a coordenação de arte gráfica da publicação “Cadernos para o Professor”.

² Rede social filiada ao *Google*, criada em 2004 e desativada em 2014, cujo nome é originado de seu projetista, o engenheiro Orkut Büyükkökten. Tendo início nos Estados Unidos, o *Orkut* conquistou grande repercussão na Índia e no Brasil, onde atingiu 30 milhões de usuários, até ser superado em popularidade pelo *Facebook*.

³ Entre agosto de 2008 e Abril de 2010 me dediquei ao Curso de Especialização em Televisão, Cinema e Mídias Digitais, da Faculdade de Comunicação Social da UFJF. Concluí os estudos defendendo o Trabalho de Conclusão de Curso “Adolescentes na Internet: interações através de ferramentas digitais”, em 16/04/2010, cujo trabalho foi construído por meio de uma pesquisa desenvolvida com a formação de grupos focais junto a adolescentes de um estabelecimento escolar. Ainda que tenha sido uma pequena experiência em pesquisa, esse processo foi bastante enriquecedor para fomentar meu interesse em investigar as novas gerações no contexto das tecnologias emergentes.

Dessa forma, para meu propósito que se desenhava naquele momento, procurei conhecer mais de perto essa realidade mergulhando nos estudos de comunicação, buscando investigar o quanto as tecnologias digitais se fazem presentes no convívio das novas gerações e as consequências dessas mudanças para esses sujeitos.

1.1 Meu desenvolvimento de pesquisa: adolescentes, tecnologias digitais e cibercultura

Foi da convivência com adolescentes como pesquisador no campo da comunicação que trago em minha bagagem algumas reflexões e apontamentos para a área da educação. Na minha pesquisa do mestrado⁴, ao estar junto aos jovens dos 12 aos 16 anos que colaboraram com minhas inquietações e buscas, foram vividos momentos muito especiais. Junto aos adolescentes, pude mediar, indagar, ouvir e observar falas e gestos acerca da sua compreensão de mundo, na qual a comunicação digital e as expressões emergentes relacionadas às redes sociotécnicas e a cibercultura estão intimamente presentes em suas escolhas, atitudes e descobertas.

No referido estudo (ALMEIDA JÚNIOR, 2013) foi possível perceber o quanto a comunicação possibilitada pelos meios dos quais se apropriam promove diferentes formas de convivência em seu cotidiano. Os registros de campo desenvolvidos⁵ indicaram uma intensidade de práticas dessa geração, que se habitua muito rapidamente com os dispositivos digitais do seu ambiente, experimentando, interagindo, pesquisando, incorporando, opinando e construindo novas relações a partir da sua vivência com as tecnologias de comunicação. O estudo também apontou para o quanto as tecnologias digitais e a rede de computadores conectados potencializam modos de ser e estar no mundo, no pensamento e na expressão pessoal dos sujeitos, criando iniciativas próprias e formas de interação entre as pessoas, impactando na contemporaneidade⁶.

⁴ Dissertação de Mestrado “Adolescentes na Cibercultura: Sociabilidade e Construção de Conhecimento – interpretação de registros de uma pesquisa de campo” na linha de pesquisa Redes, Estética e Tecnocultura do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora (PPGCOM-UFJF) apresentada à banca examinadora em 01/04/2013.

⁵ A referida pesquisa se deu por entrevistas semi-estruturadas e na formação de grupos focais.

⁶ Uma reflexão importante desse estudo, que envolve a constatação de que a transformação material constante da sociedade envolve os sujeitos desse contexto, é de que estes sujeitos se apropriam dos meios técnicos emergentes que desafiam modelos hierárquicos mais rígidos sustentados por instituições, entre elas, o espaço escolar.

Ao conhecer estes jovens pelas entrevistas coletivas na pesquisa do mestrado, pude compreender o quanto a cibercultura é parte significativa do seu cotidiano, do qual fazem parte as mais diversas possibilidades de incursão. Os jovens relataram muito de suas experiências envolvendo redes sociais, *games*, *blogs*, sites de busca, tutoriais *online*, apenas para exemplificar algumas das diferenciadas modalidades de interação que vivenciam em sua navegação. Os adolescentes estão se relacionando amplamente nestes espaços compartilhando textos, imagens, vídeos, música, programas e explorando intensamente as possibilidades dos dispositivos tecnológicos a que têm acesso. Todo esse movimento envolve uma relação constante em suas experiências mediadas pela comunicação digital e a interface computacional, cujo fascínio exercido pelo meio já é atrativo em si pelas suas propriedades inerentes que atraem meninos e meninas para as diferentes formas e possibilidades da navegação.

A pesquisa trouxe como conclusão importante que os adolescentes estão experimentando formas diferenciadas de atuarem na rede. As trocas sociais inerentes à cibercultura lhes oferecem condições de relacionarem conhecimentos, compartilharem, criarem e empreenderem. Desde o fórum das comunidades virtuais, que mobilizam suas opiniões, passando pelo *chat* nos jogos, até a convivência na internet com perfis *fake*, percebe-se o quanto modalidades de interação mútua, possibilitadas pelo desenvolvimento das ferramentas digitais, alimentam a convivência de meninos e meninas em conexões que os aproximam de outras pessoas. Isso permite a eles vivenciarem novas experiências, ainda que em um plano virtual. Às vezes, os adolescentes estabelecem conexões geograficamente distantes, mas com interesses em comum, que os unem àqueles com quem se relacionam.

Outro apontamento a destacar é de que a cibercultura se mostra um campo aberto de possibilidades para esses jovens. Não obstante os aplicativos reativos nas páginas das redes sociais, e os jogos com *bot online* que fazem da navegação uma atividade individualizada, essa não é a regra, mas sim as relações interpessoais que eles estabelecem por meio de conexões na rede. Exemplo disso, em um relato da pesquisa, é que um comentário ou foto vão gerar conversação por meio de *posts* em uma comunidade virtual, criando um debate coletivo. Num jogo com outros participantes, a emoção e o inesperado da vivência com o outro se tornam essenciais para garantir desafios que mobilizam as habilidades suscitadas na experiência.

Ao explorarem as possibilidades da navegação desconectados das obrigações associadas à vida escolar, os adolescentes parecem estar abrindo um campo de descobertas

que entendem como lazer ou passatempo⁷. De um modo geral, para eles, as atividades de escrever o diário em um *blog*, compartilhar arquivos em tutoriais, imergir num ambiente narrativo de um *game* ou ler atualizações na rede social são encaradas como uma diversão descompromissada com suas obrigações cotidianas.

Os adolescentes têm encontrado no meio digital e nas possibilidades do hipertexto conexões que potencializam seus conhecimentos, suprimindo tempo e aproximando no espaço as informações que buscam na rede. Além disso, na sociabilidade *online*, os adolescentes estão experimentando formas diferenciadas de atuarem na rede. As trocas sociais inerentes à cibercultura lhes oferecem condições de relacionar conhecimentos, envolvendo formas de compartilhamento e de empreendimentos pessoais.

O tempo livre dos adolescentes está sendo ocupado por uma série de atividades, em diferentes modalidades de interação na rede. Alguns depoimentos sinalizam que o meio tem se revelado um espaço potencializador de aprendizagens e elaboração de projetos com menor ou maior significado. Nos empreendimentos mais pessoais, alguns adolescentes focam em pesquisa e novos conhecimentos com as ferramentas da rede. Os sites de busca, os *videologs*⁸ e os *blogs* tutoriais têm se revelado como espaços de aprendizagens para os adolescentes. Além disso, os ambientes dos jogos, com a potencialidade de criação mediada pela sua estrutura e o compartilhamento *online*, têm sido para estes jovens um convívio ao mesmo tempo lúdico e de ampliação do seu repertório pessoal. A sociabilidade na rede suscita habilidades entre os participantes na sua interação, ao lidarem com ferramentas e estratégias nesse processo de elaboração coletiva.

Os sujeitos dessa pesquisa revelaram muito da sua relação com o ambiente escolar. A sala de aula, para muitos adolescentes, é um ambiente monótono se comparado aos espaços em que fazem suas escolhas com liberdade. Pelos relatos desses estudantes pesquisados, pude perceber que, às vezes, os próprios professores, com atitudes rígidas e maçantes, contribuem para distanciarem os adolescentes da escola enquanto lugar integrado às práticas em tecnologia, criando uma demarcação antagônica entre atividade com computadores na escola e suas aspirações relativas às tecnologias. Se a escola, para muitos adolescentes, é um

⁷ Tal entendimento, revelado nesse estudo, aponta que a escola ainda tem considerado os conteúdos de mídia e as diferentes modalidades exploradas pelos adolescentes na rede como atividades pouco relevantes para o currículo, contrariando expectativas desses jovens.

⁸ Variante do *weblog*, o *videolog* - também denominado *videoblog* ou *vlog* - tem estrutura similar aos *photoblogs*, possui atualização frequente e constitui-se como um site pessoal, sendo mantido por uma ou mais pessoas. Os vídeos são exibidos diretamente na página, sem necessidade de ser feito o *download* do arquivo.

significativo local de encontro, também, de acordo com que pude conhecer, representa uniformidade e repetição. O que está fora desse ambiente que os aborrece torna-se sedutor. Compreender os jovens que se inserem nos ambientes digitais exige que se aprofunde na pesquisa dos fenômenos comunicacionais.

Partindo desse estudo, editei um vídeo que situa o traçado de minha pesquisa e a perspectiva de avançar nas investigações sobre as novas gerações no contexto da cibercultura e do ambiente comunicacional emergente. Para tanto, destaquei nessa edição, que foi realizada a partir de registros de atividades desenvolvidas com adolescentes durante aquele processo investigativo, as incursões dos estudantes na internet e as rodas de conversa dos grupos focais. A narrativa do vídeo traz as questões de pesquisa e o referencial teórico-metodológico. Apresentando os sujeitos em suas interações ao navegarem no ciberespaço no lócus do meu estudo, uma escola pública, desenvolvi o tema em uma representação da comunicação ubíqua do nosso tempo de mídias locativas e de geolocalização digital. Nas imagens do vídeo, as várias telas em profusão evidenciam o envolvimento dos adolescentes no seu engajamento na rede.



Figura 1 – Um vídeo que fala da minha pesquisa. Imagens de “Cibercultura Invade o Território da Escola: jovens em formação e o ambiente comunicacional contemporâneo”, editado a partir de registros da minha investigação com adolescentes no contexto escolar.

Fonte: imagens de pesquisa do autor.

Ao trazer a referência desse produto audiovisual construído com minha pesquisa do mestrado, em que imagens, música e texto se articulam para dialogar com novas gerações sobre sua atuação nas tecnologias digitais, proponho pensar um pouco mais adiante nas

possibilidades da comunicação digital e ubíqua no meu texto. Por que não redimensionar a linguagem escrita com as possibilidades das tecnologias digitais e do hipertexto? Para além de ilustrações e gráficos, tão úteis para compreensão do leitor, por que não avançar e trazer as possibilidades da hipermídia associadas à tessitura do meu processo investigativo? Assim, cabe propor dispositivos para que a fluência da leitura se enriqueça com as possibilidades do hibridismo tecnológico.

1.2 Mapa de bordo: explorando as possibilidades de leitura em uma dimensão hipertextual

Fundamentado nessas possibilidades de transitar entre as linguagens, me proponho habitar esse ecossistema de hibridizações onde o texto escrito já não é o único detentor dos valores da ciência, do conhecimento e do saber, aprofundados com o advento da *web* e da linguagem hipermídia que nela circula, transformando e redistribuindo os papéis e funções culturais. Ao propor estabelecer estes links com o ciberespaço, busco romper com o delineamento contínuo da escrita, indicando demais linguagens com as quais a cultura digital permite dialogar com facilidade. Dessa forma, indicando outros canais e telas, pretendo não só ilustrar a pesquisa indo além da narrativa textual, mas apresentar o meu encontro com meus sujeitos e com as questões que se abrem diante da nossa realidade hipermídia.

Santaella (2010) nos fala desse novo ecossistema de linguagens e escritas. O hibridismo e as tecnologias informáticas vêm trazendo novas possibilidades para ampliarmos nossas redes de conhecimento. Com as mudanças tecnológicas e os avanços na linguagem, habitamos novas ecologias comunicacionais e culturais em uma semiodiversidade crescente. Assim, com o propósito de explorar as características de produção, armazenamento e distribuição da hipermídia envolvendo textos, imagens, áudios e vídeos disponibilizados em rede, mantereí um diálogo com minha pesquisa em camadas de linguagens.

Para Schlemmer (2014), no contexto da vida e da convivência as tecnologias analógicas e digitais coexistem no hibridismo e na multimodalidade envolvendo os espaços físicos e *online*. Os novos ambientes do conhecer não dicotômicos, mas interligados, colocam esses elementos e sujeitos em uma relação anunciando uma cultura emergente na qual o tráfego de dados e redes de informação estão em todos os lugares. As possibilidades do

*ubiquitous learning*⁹, evidenciados pela autora como potencializadores da aprendizagem situada disponibilizando informações “sensíveis” se justifica em minha proposta, já que trago para o presente texto, que é da incorporação de tecnologias de identificação estabelecendo *hiperlinks*. Dentre outras ferramentas digitais de comunicação ubíqua, Schlemmer (2014) destaca os *QR Codes*¹⁰. Com intuito de proporcionar ao leitor essa transposição de linguagens no meu texto, optei pela utilização dessa tecnologia emergente que facilitasse uma transposição do leitor para outras telas conforme a fluidez da minha escrita.

Assim, na medida em que avanço na minha pesquisa, eu mantereí em meu texto um diálogo sustentado nessa interposição de linguagens. Ao criar um ambiente para incluir referências e complementações permitidas pela ubiquidade das conexões com o ciberespaço, envolvendo as possibilidades da hipermídia, o meu intuito foi de indicar, quando necessário, *links* para um ambiente virtual para meu tema de pesquisa desenvolvido na perspectiva de somar ao texto da tese as possibilidades do visível e do sensível, presentes na rede.

Antes de detalhar mais sobre esse espaço virtual que dialogará com meu estudo, trago algumas orientações que auxiliem o leitor nesse sobrevoo na minha escrita. Para acesso aos conteúdos, conto com os *QR Codes* como recurso associado às tecnologias móveis que fará parte do trabalho ao direcionar para *links* associados à minha pesquisa.

Um *QR Code*, de acordo com o site oficial que comercializa e disponibiliza essa tecnologia para utilização¹¹, é um código de barras bidimensional formado por *pixels* pretos e brancos, que possibilita a codificação de uma vasta gama de caracteres. Com o conteúdo armazenado, o código pode ser decodificado e exibido em *smartphones* e *tablets*, e, conforme expresso na sigla, permite a digitalização excepcionalmente rápida. A origem desse código remonta a 1994, desenvolvido pela empresa *Denso* pertencente à *Toyota*, na versão denominada *QR: DENSO wave*, com o objetivo de acelerar os processos de logística em produção automobilística. Propagado no Japão em diversas áreas da economia, difundiu-

⁹ Processos de aprendizagem relacionados aos dispositivos móveis com conexão em redes de comunicação *wireless*, sensores e mecanismos geolocalizadores, integrados a contextos de aprendizagem e seu entorno. É possível para o aprendiz estar em redes presenciais e virtuais relacionando pessoas, objetos, situações ou eventos, implicando em aprendizagem contínua e contextualizada.

¹⁰ *QR Code*, sigla para *Quick Response Code* (Código de Resposta Rápida), é um código de barras bidimensional muito difundido, facilmente escaneável por celulares com câmera e equipados com o software de leitura. Os *QR Codes* são empregados para completar informações diversas como sites, dados numéricos, endereço eletrônico e geo-localizações.

¹¹ As informações sobre os *QR Codes* e sua utilização foram extraídas da página que disponibiliza a obtenção gratuita de códigos *online*, no endereço eletrônico < <http://www.qr-code-generator.com>>.

se posteriormente pela Europa em popularidade. Atualmente, eles foram internacionalmente normatizados, são considerados seguros e têm a possibilidade de serem lidos mesmo com parcial obstrução da imagem.

Destacando as vantagens da interatividade e da potencialidade do aprendizado na mobilidade nas formas de acesso, produção e compartilhamento de informação, Schlemmer (2015) apresenta uma rica experiência da utilização do *QR Code* no ensino de química. Articulando-se na proposta difundida pela UNESCO que recomenda a adoção do BYOD (*Bring Your Own Device*) para que os estudantes redescubram os potenciais de seus dispositivos móveis, a autora desenvolveu uma série de experiências na universidade se valendo das possibilidades das tecnologias móveis sem fio, ao explorar os códigos de barra bidimensionais.

Para leitura dos *QR Codes*, é necessário um aparelho com esse digitalizador de código instalado. Informações sobre os aplicativos podem ser encontradas para *download* gratuito¹². Para digitalizar um código, basta abrir o aplicativo e manter a objetiva da câmera por cima da superfície, e a digitalização processa-se em segundos.

1.3 A pesquisa em diálogo na rede: um ambiente *online* para pensar a juventude conectada

Conforme explicitado anteriormente, decidi pela criação de um *blog* para que o leitor possa seguir *links* que dialogam com a pesquisa. Com isso, na perspectiva de complementar algumas temáticas e trazer dados, imagens, vídeos, documentos e leituras relevantes relacionadas à minha pesquisa, proponho um constante movimento lançando mão dos *QR Codes* no decorrer do trabalho.

A partir desse momento, no sentido de estabelecer os *hiperlinks* e uma leitura ilustrada pela superposição de linguagens, convido o leitor a conhecer esse espaço e acessar postagens e conteúdos complementares de meu estudo, a começar pela visão geral da página *online* “Juventude Conectada”.

¹² No meu caso específico, que sou usuário de smartphone *Android*, utilizei o *QR Droid*, que pode ser baixado no *Play Store*. Após o *download* no dispositivo, o digitalizador está pronto para uso na decodificação de imagens. Dependendo do aparelho, outros leitores de *QR Codes* podem ser obtidos gratuitamente em outros fornecedores *online*.



<http://juventude-conectada.blogspot.com.br/>

Em alguns parágrafos anteriores citei o vídeo que desenvolvi a partir de minha pesquisa no mestrado com adolescentes. Para facilitar o acesso a pesquisadores e demais interessados, para que possam conferi-lo, disponibilizei essa mídia no *YouTube* com a possibilidade de divulgar minhas edições e outros vídeos relacionados ao meu tema de investigação.



<https://www.youtube.com/watch?v=MZ1XS6x-1kM>

Além do desenvolvimento de meu estudo, vislumbrei a possibilidade da minha pesquisa habitar o ciberespaço, buscando dar visibilidade ao meu processo e também estabelecer um diálogo com os interessados nas investigações sobre jovens e o campo teórico da cibercultura. Minha perspectiva é de dar prosseguimento a novas postagens de forma que as temáticas e discussões apresentadas nesses espaços possam estabelecer conexões, entre outras, com pesquisadores e educadores para pensar estes assuntos.

1.4 O percurso investigativo e o traçado dos objetivos da pesquisa com adolescentes

A retomada dos estudos acadêmicos da pós-graduação na Linha de Pesquisa em Linguagem e Formação de Professores, cursando as disciplinas, dialogando com outros pós-graduandos e professores, além da participação em seminários e congressos, ampliou meus horizontes de pesquisa, culminando na reformulação do meu projeto original. A revisão bibliográfica no meu processo de estudo nessa fase de ingresso, nos primeiros períodos do curso, foi fundamental na aproximação com a investigação de outros pesquisadores sobre

jovens e as tecnologias¹³ no contexto do ambiente comunicacional emergente. Dessa forma, fundamentado em formulações teóricas de autores de cibercultura e na teoria histórico-cultural¹⁴, passei à revisão das questões de pesquisa do meu projeto inicial. Nesse percurso, os estudos de orientação, o meu ingresso e participação no Grupo de Pesquisa Aprendizagem em Rede (GRUPAR), coordenado pela Prof^a Dr^a Adriana Rocha Bruno, e o estágio docência¹⁵ foram fundamentais nesse meu processo de reformulação das questões investigativas. Reformulação esta que foi fomentada pelas reflexões e discussões ocorridas, sendo constantemente desafiado a problematizar a temática das tecnologias na contemporaneidade e, sobretudo, suas implicações no campo da educação.



<http://www.ufjf.br/grupar/2015/03/31/inicial/>

Um dos pontos relevantes da revisão do meu projeto de pesquisa foi repensar a visão antagonista que confrontava cibercultura e escola destacada no projeto de tese. Esse descompasso entre as práticas dos adolescentes na cibercultura e a escola foi um dos pontos centrais trazidos no projeto aprovado no processo seletivo para o curso do doutorado em educação do PPGE-UFJF¹⁶.

¹³ A revisão de literatura da pesquisa, que envolve trabalhos acadêmicos sobre jovens, tecnologias digitais e cibercultura, compõem o capítulo 4 deste trabalho, sendo que alguns autores, com abordagens significativas em sua aproximação com o presente estudo, já vêm dialogando com minhas reflexões em outros capítulos do texto.

¹⁴ Além de disciplinas cursadas em Tópicos Especiais em Linguagem, Conhecimento e Formação de Professores com o pesquisador Prof. Dr. Jader Janer Moreira Lopes, voltados para o aporte teórico da teoria histórico-cultural, participei do III *Veresk*, que trouxe discussões contemporâneas do cenário internacional sobre a produção de Lev Semionovitch Vigotski.

¹⁵ Integrando a equipe de professores pesquisadores, atuei na disciplina Educação Online com turmas da graduação do curso de Pedagogia dos turnos diurno e noturno. Das atividades desenvolvidas, destaco a oficina “Caminhada Fotográfica” e a elaboração dos “Percurso Narrativos Ilustrados”, ambas relacionadas à produção de imagens em diálogo com as tecnologias digitais e a hipermídia.

¹⁶ Projeto aprovado no processo seletivo do doutorado do PPGE-UFJF intitulado “Cibercultura Invade o Território da Escola: jovens em formação e o ambiente comunicacional contemporâneo” que trazia como uma das questões de estudo a tensão entre o ambiente escolar e as práticas dos estudantes na cibercultura.

De acordo com o que foi apresentado na introdução deste texto, o confronto entre cibercultura e escola foi revelado na interpretação das falas dos adolescentes da minha pesquisa do mestrado, em que se evidenciou o desencontro de grande parte de suas experiências com o ambiente sociotécnico emergente e as práticas escolares. A pergunta de pesquisa inicialmente formulada estava voltada para esse impasse, correndo o risco de se distanciar de outras questões relevantes de estudo. Ainda que eu propusesse me aproximar dos adolescentes em uma perspectiva dialógica, ao confrontar de antemão no meu recorte de pesquisa a escola e a cibercultura, eu me voltava para uma compreensão já muito difundida dessa incongruência nos meios educativos. Muito já tem se discutido da dificuldade das instituições escolares e dos educadores em estabelecerem um diálogo mais aberto com as práticas próprias das culturas juvenis. Concluí que, se iniciasse por esse viés dissonante, poderia correr o risco de meu estudo se voltar apenas para uma crítica à escola e às práticas docentes, me distanciando de outros aspectos mais significativos e reveladores que poderiam surgir em uma aproximação com os estudantes.

A partir daí, busquei aprofundar-me em reflexões sobre o que é mais primordial na pesquisa naquilo que motivava a minha caminhada enquanto educador e pesquisador, que seriam as práticas dos adolescentes envolvendo a cultura digital emergente e essa apropriação dos instrumentos e signos culturais. Assim, procurei desprender-me da evidente constatação desse impasse entre cibercultura e escola da atualidade e passei a me dedicar a um movimento de pesquisa voltado para a compreensão das novas gerações em seu processo de desenvolvimento, mediado pelas tecnologias digitais na contemporaneidade. Para tanto, caberia estruturar o aporte teórico-metodológico para ir ao encontro do meu objeto de estudo.

Desse modo, na minha atual pesquisa, me propus prosseguir em um caminho que eu já traçara no estudo anterior, buscando um mergulho ainda mais profundo na dimensão dos sujeitos na perspectiva da alteridade. Como pesquisador que se propõe a conhecer pela escuta na aproximação das práticas culturais das novas gerações, meu aprofundamento teórico-metodológico deveria ir ao encontro dos sujeitos, cujo desafio é menos “dizer sobre”, assumindo um papel não de mero porta-voz de um conhecimento descritivo sobre adolescentes, mas sim de criar situações metodológicas para um “pesquisar com”, de maneira que os próprios pesquisados tenham papel mais ativo e que mostrem como pensam, sentem e constroem suas relações na mediação tecnológica emergente. O propósito desta intenção, um tanto desafiadora, seria de desencadear, nos limites e possibilidades da pesquisa, um ecoar de vozes, muitas vezes silenciadas nos espaços educacionais, já que muitos desses ambientes ainda alimentam práticas limitadas a despeito das possibilidades de acesso às tecnologias, sua

dimensão cultural e suas potencialidades no desenvolvimento de crianças e jovens. Para tanto, o meu intuito foi o de me aproximar dos adolescentes de estabelecimentos de ensino no sentido de conhecer de forma mais aprofundada sua apropriação e atuação com as ferramentas digitais, nas potencialidades que surgem nas suas atuações nesse contexto social do presente em um processo dialógico, propondo atitudes responsivas dos sujeitos.

Nessa perspectiva, ao me propor trazer as falas vivas dos sujeitos para a pesquisa, me sustento nas palavras de Bakhtin (1997, p. 290) sobre o enunciado nessa compreensão envolvendo os interlocutores, que “é sempre acompanhada de uma atitude *responsiva ativa* (conquanto o grau dessa atividade seja muito variável); toda compreensão é prenhe de resposta e, de uma forma ou de outra, forçosamente a produz: o ouvinte torna-se o locutor”.

Com meu estudo, vislumbro trazer para o debate questões e opiniões formuladas pelos próprios estudantes que emergem dessa mediação tecnológica e que, em sua perspectiva, enquanto sujeitos, possam contribuir para aprofundarmos conhecimentos no campo de pesquisa com jovens e sua inserção no mundo, envolvendo sua produção de sentido e suas ações, mediadas pelas tecnologias.

Ainda nos estudos do mestrado, o contato com a teoria histórico-cultural¹⁷ trouxe a perspectiva de compreender o desenvolvimento humano um processo de apropriação social dos instrumentos da cultura. Nesse sentido, ao estudar os adolescentes a partir do referencial do pensamento de Vigotski¹⁸, concebo que as novas gerações se constituem como sujeitos pertencentes a uma sociedade e uma cultura, que nasceram e se desenvolvem em um tempo histórico e que transitam em espaços nos quais se fazem presentes redes sociotécnicas da atualidade. Propondo-me ir mais além dessa perspectiva que já subsidiava minhas formulações na dissertação de mestrado, busquei o aprofundamento teórico para maior compreensão das concepções desse autor e seu método em psicologia. Assim, além de estudar o papel do instrumento psicológico no desenvolvimento das funções psíquicas superiores e a

¹⁷ Essa concepção apresenta diversas nomenclaturas – “sócio-interacionista”, “sócio-histórica”, entre outras. Como pesquisador, assumi o termo histórico-cultural por concordar com Prestes (2012) de que esta é a melhor tradução constituída por Lev Semionovitch Vigotski e seus colaboradores.

¹⁸ Lev Semionovitch Vigotski (1896-1934) é o fundador da psicologia histórico-cultural. Sua teoria compreende que o desenvolvimento humano ocorre no encontro com os signos e os instrumentos da cultura estabelecendo que é na linguagem e na vivência social que se dão as aquisições da criança e não como processos internos de maturação biológica. No decorrer do texto, dependendo da tradução, o nome do autor é grafado de forma diferenciada, de acordo com referência bibliográfica, sendo que, excetuando as citações, adota-se a indicação de Prestes (2012) para se referir ao autor.

mediação semiótica na ontogênese humana, o conceito de vivência¹⁹ passou a ocupar um espaço importante nas minhas formulações teórico-metodológicas para fundamentar meus estudos. Para tanto, procurei me aproximar desse debate teórico, buscando referencial de autores que discutem o pensamento do autor na atualidade.



<http://juventude-conectada.blogspot.com.br/2017/03/veresk-o-legado-de-vigotski-e.html>

Além disso, tendo em conta que a adolescência²⁰ é uma fase importante do desenvolvimento humano que também consiste em uma faixa etária em idade escolar, muitas inquietações que surgiram na etapa de elaboração da pesquisa se aprofundaram no decorrer dos estudos do doutorado, com o intuito de buscar uma aproximação entre o campo de pesquisa em educação e as contribuições de teóricos na área da comunicação.

Também nesse percurso de reformulação do meu projeto de tese inicial, refletindo sobre essas questões na aproximação com meu tema de pesquisa, passei a rever algumas proposições, definindo como premissa desenvolver um trabalho teórico tendo em conta a perspectiva dos sujeitos para pensar a formulação dos objetivos do processo investigativo.

Até então, minha pesquisa apontou que, para aqueles adolescentes situados em contextos escolares, suas referências de mundo se expandem, assim como suas relações interpessoais se tornam mais complexas, mediados pelas tecnologias. Além disso, a minha pesquisa também concluiu que redes sociotécnicas, para os adolescentes investigados, vêm se constituindo como um ambiente potencial de aprendizagem.

¹⁹ De acordo com Prestes (2012), o termo “vivência” é a melhor tradução para *perejivanie*. Na teoria de Vigotski, o conceito compreende o desenvolvimento da personalidade relacionada à tomada de consciência interna sobre o que é vivido. O aprofundamento teórico sobre o conceito de vivência será aprofundado no capítulo 3 da tese.

²⁰ Numa perspectiva histórico-cultural, a “adolescência/juventude pode ser vista como resultado de uma construção social, ou seja, a constituição do ser adolescente/jovem depende das relações sociais estabelecidas durante o processo de socialização, incluídos aqui fatores econômicos, sociais, educacionais, políticos, culturais, etc. Mais do que uma etapa, é um processo longitudinal e histórico que é parte do desenvolvimento, constituindo-se como transição da infância para a vida adulta” (Diretrizes Educacionais para a Rede Municipal de Ensino de Juiz de Fora. Ano III, nº 3. Out/2008, p. 19).

Partindo do meu referido estudo, que trata das novas gerações mediadas pelos instrumentos e signos com os quais interagem em suas práticas na cibercultura, busco ir em um movimento além, para saber mais do que dizem sobre suas iniciativas pessoais.

Para esses jovens inseridos nesse contexto, suas interações nos meios digitais, ao potencializarem novas aquisições, impulsionam atitudes e ações transformadoras no seu cotidiano? Como isso ocorre em suas vivências nos seus tempos-espacos mediados pelas tecnologias?

Como as questões de pesquisa traçadas envolvem o conceito de vivência (*pereživanie*) de Vigotski, busco referências em abordagens do desenvolvimento humano da teoria histórico-cultural. Segundo Jerebtsov (2014), o conceito de vivência é de grande importância na teoria de Vigotski e está relacionado à ontogênese da personalidade. As vivências seriam os indicadores relacionados às etapas da tomada de consciência do mundo interno do indivíduo relacionado às situações vividas. Na articulação com o atual estudo, esse conceito é aprofundado no terceiro capítulo do presente texto.

Ao levar em conta o papel das vivências no desenvolvimento humano e a mediação dos instrumentos da cultura e da linguagem nesse contexto, pode-se considerar que o referencial teórico histórico-cultural se articula com o presente tema de estudo sobre as novas gerações que se apropriam dos dispositivos técnicos da cibercultura na sua comunicação.

A partir dessa série de questões envolvendo as novas gerações inseridas num espaço e tempo, mediados pelos instrumentos e signos do ambiente comunicacional contemporâneo, que aproximam as reflexões teóricas sobre as novas tecnologias de informação e da comunicação em interface com a educação, é que formulo o recorte inicial de minha pesquisa: *Como adolescentes, em meio às tecnologias digitais, constituem suas vivências?* A partir das questões levantadas serão estruturados os objetivos da pesquisa, mantendo o foco nestes jovens e nas ferramentas para comunicação proporcionada pelo desenvolvimento tecnológico no âmbito da cibercultura. Compreendendo os jovens como sujeitos em suas especificidades, inseridos no contexto escolar, deve-se buscar uma aproximação de pesquisa mais minuciosa. Entretanto, ainda que o processo investigativo vislumbre um aprofundamento teórico-metodológico para construção de uma abordagem investigativa, ao pensar a possibilidade de me aproximar com os potenciais sujeitos para o estudo, antes de definir um lócus, passei a refletir sobre a utilização de um instrumento para conhecer, de modo mais amplo, o perfil de adolescentes inseridos no contexto das tecnologias digitais. A partir daí, considerando que se

trata de uma geração que convive em espaços escolares, definiu-se a proposta de um *survey*²¹ com perspectiva de conhecer o campo empírico a ser traçado, acessando estudantes de diferentes regiões do município de Juiz de Fora. Além do conhecimento do perfil de adolescentes desse contexto, eu poderia acessar possíveis sujeitos para o futuro desdobramento da pesquisa. Na reestruturação do projeto original, a possibilidade de aproximação com adolescentes sem uma pré-determinação de lócus a ser definido já não se restringiria a uma escolha imediata e situada em um ambiente familiar, a mim pesquisador, como ocorrera no meu estudo de mestrado. Dessa forma, a partir de uma abordagem ampla por meio de um questionário, buscando conhecer os adolescentes de locais diferenciados de diversos estabelecimentos escolares do município, envolvendo seus interesses, seus hábitos e suas opiniões relacionados às tecnologias digitais, eu poderia trazer outros indicadores significativos para pensar o meu objeto de estudo. Nesse levantamento, as respostas curtas e objetivas poderiam suscitar posicionamentos significativos dos jovens os quais se pretendia conhecer. Foi-se desenhando, assim, um questionário *online* a ser aplicado com estudantes dentro da faixa etária específica relacionada aos objetivos da pesquisa, fundamental na fase de reelaboração da proposta de estudo inicialmente traçada.

1.5 Objetivos da Pesquisa

Partindo da experiência de pesquisa com adolescentes, tendo como referência a interface entre tecnologias de comunicação e os desafios para a educação na contemporaneidade, confirmou-se minha proposta, que foi de aprofundamento teórico e construção de uma metodologia em que se possa estruturar o meu caminho de pesquisa e questões de estudo.

Dessa forma, destaco os seguintes objetivos:

- Conhecer, a partir da perspectiva dos sujeitos da pesquisa, adolescentes em fase de escolarização, as formas por meios das quais eles interagem com as tecnologias digitais e como tais interações afetam seu cotidiano, envolvendo seus espaços-tempos;
- Compreender, a partir das relações estabelecidas pelos sujeitos mediadas pelas ferramentas interativas da cibercultura, como os sujeitos pesquisados constroem significados em suas referências de mundo;

²¹ O desenvolvimento do *survey*, instrumento investigativo que consiste em levantamento de dados de um universo com grande número de participantes, por meio de questionários, é apresentado no capítulo 4 da tese.

- Pesquisar, junto aos sujeitos investigados, como potencializam novas aquisições, impulsionam atitudes e realizam ações transformadoras ao construírem suas vivências envolvendo as tecnologias digitais.

Com base nos objetivos traçados, o que me propus foi trazer as já citadas questões de estudo e fundamentá-las no referencial teórico que respalda a pesquisa. A intenção foi buscar possíveis respostas com os sujeitos: adolescentes que convivem no ambiente escolar – inseridos na cibercultura – e que constroem relações de mundo em meio aos instrumentos e signos culturais nos seus espaços-tempos vividos.

A perspectiva desse estudo não é verificar o que se mostra de forma tão evidente sobre estes jovens, que é a sua intensa presença no contexto da cibercultura, mas ir além, a partir do que suas falas e atitudes demonstram. O que se colocou no percurso investigativo foi de ir desvelando, pela pesquisa mais aprofundada, a apropriação das tecnologias digitais de comunicação pelos sujeitos pesquisados, as formas como eles se relacionam por meio desses dispositivos e o que apresentam de mais significativo no seu desenvolvimento, envolvendo a expressão das suas vivências que ali se constituem.

1.6 Ampliando o campo de referências: meu encontro com a rede *Recherche Avec*

No segundo semestre de 2018, fiz uma incursão de estágio sanduíche no exterior²². Meu interesse era conhecer o trabalho e ter acesso ao referencial teórico da rede *Recherche Avec*, cursando estágio como pesquisador no *Laboratoire EMA (Ecole, Mutations, Apprentissages)* situado no site Gennevilliers, Université de Cergy-Pontoise, em Paris.

Ao me candidatar ao estágio, ainda no início de 2018, enviando meu projeto de pesquisa em curso no doutorado, recebi a carta de aceite do futuro professor orientador de estudos da Université de Cergy-Pontoise, Prof. Dr. Gilles Monceau, inclusive com a ressalva de que a cultura digital é uma temática importante para o *Laboratoire EMA*. Sabendo da relevância das pesquisas desse núcleo de estudos que têm procurado, no âmbito institucional, levantar questões para compreender as dinâmicas sociais das realidades estudadas, problematizando as relações entre os sujeitos, vislumbrei a possibilidade de uma enriquecedora experiência. Além disso, considerando a implicação do pesquisador com o

²² Seguindo orientação da banca de 1ª qualificação do doutorado em 19/05/17, me dediquei à possibilidade, para o ano de 2018, de realização de estágio sanduíche no exterior. A rede de pesquisadores *Recherche Avec*, coordenada pelo Prof. Dr. Gilles Monceau, da Université de Cergy-Pontoise, foi indicada pelo compromisso dos seus integrantes com a pesquisa qualitativa, com vistas ao desenvolvimento da formação continuada dos profissionais das áreas da educação e saúde implicadas em contextos institucionais.

campo de pesquisa e com a escuta, tendo como referência discussões da rede *Recherche Avec*, vislumbrei a perspectiva desse diálogo. O tema da escola, levando em conta o paradigma cibernético e a sociedade do conhecimento, foi uma das leituras de aproximação com a perspectiva do *Laboratoire EMA*. No meu processo de estudo e levantamento sobre pesquisas, orientado pelo professor supervisor do estágio, tive a oportunidade de reunir referenciais teóricos que tratam da cultura digital e da adolescência, envolvendo a instituição escolar e os processos educativos.



<http://juventude-conectada.blogspot.com/2018/12/uma-imersao-no-laboratoire-ema-ecole.html>

Os três meses vividos nessa imersão na universidade, participando das atividades envolvendo diversos pesquisadores, coordenadas pelo Prof. Monceau, foi bastante proveitoso e, ao mesmo tempo, desafiador. O *Laboratoire EMA* possui muitas frentes de atuação, envolvendo a formação e o acompanhamento de pesquisas qualitativas de profissionais nas áreas das ciências da educação e na saúde em seus contextos de trabalho. Os estudos de formação de mestres e doutores estão voltados para as questões culturais e sociais contemporâneas, que emergem das propostas investigativas problematizadas no âmbito das instituições.

O *Laboratoire EMA* contribui com suas pesquisas para compreender as mudanças em educação, discutindo os temas emergentes relacionando-os ao conceito de “mutação”²³. O grupo busca um diálogo interdisciplinar entre diferentes áreas, como sociologia, história,

²³ O conceito de “mutação” é abordado por Durpaire (2014). Retomando aspectos históricos para compreensão do significado da palavra no contexto escolar e institucional, o autor ressalta a permanência sobre a noção de “novidade”. Estudar a mutação é compreender, por exemplo, resistências nas práticas escolares, que confrontam dispositivos planejados por instâncias superiores, não se traduzindo por evoluções nesse contexto. Nessa conceituação, é retomada a noção de “mutação social”, cunhada por sociólogos americanos nos anos 1920. No debate sobre o conceito, a noção de estrutura da sociedade, tendo em conta as interações, é importante. Dessa forma, além da existência da escola em seu projeto socialmente instituído, as práticas não podem ser desconsideradas. Assim, estudar a “Mutação” é estudar as forças que fazem evoluir o sistema, podendo revelar anseios “internos” na instituição, como fruto das reformas, modificação de programas, mudanças nos ritmos, entre outros. Esse conceito será desenvolvido no decorrer do trabalho.

didática, ciências da informação, arte, filosofia, entre outras, buscando dar conta da realidade caleidoscópica no cenário de incertezas da atualidade.

Especificamente nas atividades de estágio, além de participar de seminários, defesas de mestrado e doutorado, acompanhei junto ao professor supervisor, orientações de processos de pesquisa de *master 1* e *master 2* (mestrados profissionais) e encontros com pesquisadores em processo de doutoramento. Nesse processo do estágio doutoral no *Laboratoire EMA*, também tive a possibilidade de acessar perspectivas teórico-metodológicas. Nessa imersão, pude conhecer mais sobre o quadro referencial da *Analyse Institutionnelle Socio-clinique* e da rede *Recherche Avec* bastante difundida pelo grupo de pesquisadores. Em seus estudos e reflexões, pude ter contato com propostas de pesquisa-intervenção e com a formação em contextos de atuação profissional. Além disso, foi possível reunir referenciais de autores que realizam pesquisa sobre a realidade da cultura digital no cenário educacional francês, com dados e investigações densas sobre o tema.

Esse estágio sanduíche no exterior me possibilitou confrontar saberes que subsidiam o alargamento do campo de referências e o debate sobre aspectos teóricos e metodológicos construídos nas investigações, tendo em conta propostas desenvolvidas pelo grupo de pesquisa. Para tanto, sob a tutela do professor orientador do estágio de estudos em Paris, tive a oportunidade de participar de encontros com pesquisadores. Como parte desse processo, conforme previsto pela agenda de estudos, pude apresentar meu projeto de tese e seu desenvolvimento investigativo para doutorandos. Foi um momento importante ouvir de outros pesquisadores em ciências da educação seus apontamentos sobre meu estudo, propiciando, assim, reflexões e discussões. Além disso, o encontro com o *Laboratoire EMA*, núcleo de estudiosos que tem como uma das preocupações aprofundar discussões sobre as mudanças e transformações das instituições, envolvendo seus atores e práticas, teve papel significativo. Ademais, compreendo que essa minha imersão, colhendo as contribuições e dialogando com esse núcleo de estudos, poderá contribuir na possibilidade de ampliação de laços com essa rede de investigadores franceses e, também, com estudiosos de outros países.

1.7 A organização dos capítulos da tese

Nos capítulos que se sucedem na estrutura da tese, são desenvolvidas as considerações que dão a sustentação ao estudo, passando, a seguir, para a fundamentação teórico-metodológica e posteriormente, às partes em que são apresentadas etapas investigativas do estudo. Para tanto, é fundamental trazer apontamentos teóricos no campo da cibercultura,

articulados com a temática das novas gerações nesse contexto, para posteriormente se avançar no aprofundamento de pesquisa. Assim, na sistematização proposta, a contar com a presente introdução ao tema de estudo, o trabalho conta com sete capítulos.

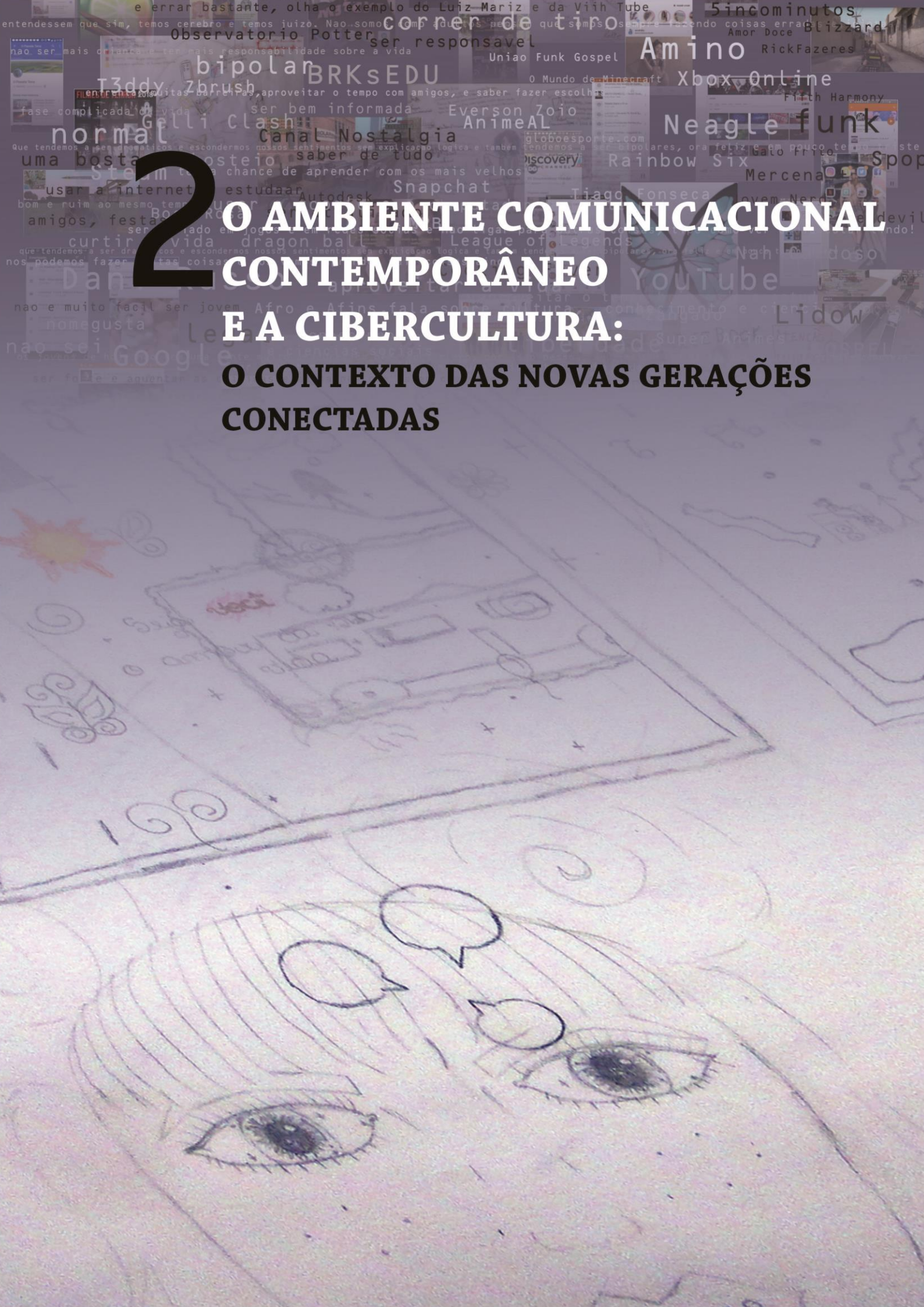
O capítulo 2 trata do ambiente comunicacional contemporâneo e da cibercultura. Além da explanação de importantes conceituações sobre o tema, traçando um panorama desse contexto e contando com importantes referências para a pesquisa, procura-se apresentar posicionamentos teóricos, que tanto historicizam e expõem um quadro complexo do presente, quanto trazem apontamentos que problematizam as mudanças envolvendo o neocapitalismo e a sociedade do conhecimento, fundamentais para o debate. Adiante, trago considerações teóricas que tratam das redes sociotécnicas e as novas gerações nesse cenário de mudanças. Reunindo estudos de autores que versam sobre fenômenos comunicacionais e suas implicações socioculturais nas últimas décadas, destacam-se aquelas sobre a instituição escolar nesse contexto. Há análises sobre a crise na escola do presente, com reflexões teóricas sobre o tema, incluindo apontamentos sobre o conceito de mutação debatido na rede *Recherche Avec* no cenário educacional. Na sequência, são abordadas questões sobre a presença dos adolescentes conectados no cenário tecnológico da atualidade, com dados e investigações recentes que versam sobre o assunto. Também, levando em conta a importância da pesquisa com as novas gerações, destacam-se abordagens sobre as categorias de juventude e adolescência. Considerações da teoria histórico-cultural sobre o desenvolvimento humano estão inclusas no estudo, para aprofundar o debate. No mesmo capítulo, encontram-se dados de pesquisa com levantamento de revisão de literatura.

A fundamentação teórico-metodológica é tratada no capítulo 3 da tese. Nele são apresentadas as importantes fundamentações de estudo na teoria histórico-cultural, destacando-se o conceito de vivência (*perejivanie*) de L. S. Vigotski. Nessa parte, aprofundam-se discussões relevantes sobre o fazer pesquisa, tendo em conta pressupostos bakhtinianos de dialogismo, alteridade e cronotopia para construção do trabalho investigativo na perspectiva da escuta dos sujeitos. Contando com autores desse quadro teórico, são traçadas as bases da investigação, buscando sua articulação com importantes referências na sua proposta metodológica. Para tanto, são abordados estudos de pesquisadores com mapas vivenciais. Como proposta de elaboração de instrumentos para o processo investigativo, foi incluído o piloto realizado com esse recurso metodológico, desenvolvido com quatro adolescentes. Destacam-se, também nesse capítulo, importantes considerações sobre as contribuições da rede *Recherche Avec* para reflexões sobre a pesquisa qualitativa implicada com os sujeitos em seus contextos.

No capítulo 4 exponho etapa importante da pesquisa, em que se elaborou um levantamento no lócus investigativo, por meio do desenvolvimento de um *survey*. Assim, é apresentado um panorama de como se situam, no contexto da rede municipal de ensino de Juiz de Fora, estudantes de 8º e 9º ano do Ensino Fundamental no tocante às suas práticas, opiniões e atitudes nas tecnologias digitais. O capítulo abrange a descrição das etapas desse processo, apresentando o desenvolvimento do trabalho de campo, além dos resultados do questionário *online*, desenvolvido com 930 estudantes de 32 escolas municipais que aderiram à pesquisa. Após a apresentação do levantamento, são analisados aspectos relevantes do perfil desses adolescentes, considerando dados da investigação nesse contexto.

No capítulo 5 da tese está exposto meu estudo de desdobramento de pesquisa com os mapas vivenciais. Posteriormente, segue a investigação com 12 adolescentes de quatro escolas da rede municipal de ensino de Juiz de Fora. Nessa parte, é apresentado detalhamento metodológico com os mapas vivenciais. Cada um dos participantes desses encontros é destacado em sua singularidade, ilustrando suas biografias pessoais no acontecimento da pesquisa, contando com transcrições, incluindo diálogo com autores que emergem nas discussões recorrentes às suas vivências nas tecnologias digitais e na cibercultura. O capítulo se encerra com considerações a partir das análises dos dados.

O último capítulo é o das considerações finais, onde são apresentados meus achados de pesquisa. Nele destaco alguns posicionamentos importantes adotados para minhas reflexões, como a do ato responsivo (BAKHTIN, 2012) para discutir a atuação profissional sobre meu posicionamento de pesquisador na perspectiva da escuta de adolescentes na cultura digital do presente. Levando em consideração os aspectos mais relevantes que se destacam sobre os dados, onde são trazidas pistas e possíveis desdobramentos de estudo, alguns apontamentos são colocados em discussão, envolvendo a relevância e urgência dos estudos de cibercultura envolvendo as novas gerações para o debate em educação.



2 O AMBIENTE COMUNICACIONAL CONTEMPORÂNEO E A CIBERCULTURA: O CONTEXTO DAS NOVAS GERAÇÕES CONECTADAS

O imperador passa seus dias reinando supremo no chat do facebook, e mandando mil mensagens no WhatsApp com frases como essa (sdds show sdds <3), ou seja, emitindo opiniões numa língua estranha (SHDSIAUDIAGDAOID), lançando conceitos, revoltando-se contra os infieis decadentes, seus pais. Ninguém o entende, nem ele mesmo.

No Tempo das Telas, Poliana Ferrari e Fabio Fernandes

Nas últimas décadas, vivemos em um mundo de modificações no tempo e no espaço, onde a comunicação se dá por meio de diversas formas de conexão pelos dispositivos técnicos. Todo esse contexto de transformação envolvendo as forças produtivas decorrentes da circulação de informação em um novo paradigma sociotécnico é abordado por Santaella (2003; 2005), Castells (2004; 2007), Lévy (1999), Lemos (2008), Lévy e Lemos (2010). Estes autores nos falam das novas configurações culturais envolvendo as tecnologias, que se afirmam com a consolidação da sociedade em rede.

Hoje, de forma cada vez mais intensa e rápida, diferentes áreas da vida humana têm sido afetadas por transformações nas quais ocorre uma série de mudanças culturais envolvendo os aparatos tecnológicos da informação. Para Santaella (2003, p. 18), “o que mais impressiona não é tanto a novidade do fenômeno, mas o ritmo acelerado das mudanças tecnológicas e os consequentes impactos psíquicos, culturais, científicos e educacionais que elas provocam”.

Com a associação da telecomunicação com a informática por meio da digitalização e a compressão de dados, é possível receber, estocar, tratar e difundir qualquer tipo de signo por meio do computador. “Catalizados pela multimídia e hipermídia, computadores e redes de comunicação passam assim por uma revolução acelerada no seio da qual a internet, rede mundial das redes interconectadas, explodiu de maneira espontânea, caótica, superabundante.” (SANTAELLA, 2003, p. 71).

Segundo Santaella (2003), ocorre um alvorecer de novas formações socioculturais denominadas de cultura digital ou cibercultura. Nessa perspectiva, a cibercultura sucede eras culturais, que se iniciam com a cultura oral, passando pela escrita, pela imprensa, a de massas e das mídias. Dessa abordagem entende-se que, com a cultura de massas, a realidade da cultura começa a se impor até o ponto de inflação no espaço social, atingindo o intenso nível de relacionamento ativo da audiência vivenciado na atualidade.

Desafiando esse contexto onde as novas gerações convivem, a cibercultura está presente, assim como os meios massivos tiveram papel preponderante outrora, repercutindo em um contexto cultural que influenciava o cotidiano dos indivíduos. Santaella (2003) aborda a “cultura midiática”, que faz a passagem da cultura massiva para a cultura digital. A autora

salienta as consequências culturais da exacerbação da cultura de massas, como a proliferação dos meios híbridos de segmentação e diversificação das mensagens.

O desenvolvimento da informática na segunda metade do século XX e a criação de novas utilizações para os computadores implicou em mudanças mais profundas na sociedade. Das finalidades estratégicas militares aos usos na indústria para produtividade, a digitalização iniciou sua penetração disparando processos econômicos e sociais de grande amplitude. Com o computador pessoal e a fusão da informática com os diversos meios de comunicação surge um novo movimento em que a evolução técnica contemporânea promove mutações sociais e culturais. “As tecnologias digitais surgiram, então, como a infraestrutura do ciberespaço, novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também novo mercado da informação e do conhecimento.” (LÉVY, 1999, p. 32).

Nessa perspectiva, podemos refletir o quanto a cibercultura se consolida na contemporaneidade e como ela tem impactado a vida humana, a sociedade e suas instituições, repercutindo em novas formas de ser e estar no mundo pela mediação tecnológica. As mudanças culturais promovidas pelo desenvolvimento *web*, orgânico e não planejado, se assemelham, segundo Lemos e Lévy (2010), a uma série de avanços emancipatórios humanos em movimento nos últimos quatro séculos. Esses movimentos vão desde a superação da difusão da leitura e escrita especializada, condicionada aos anos de permanência na escola, às dinâmicas sociais para transpor desigualdades históricas. Lemos e Lévy (2010, p. 46) ressaltam que “em várias expressões da cibercultura, trata-se de reconfigurar práticas, modalidades midiáticas, espaços, sem a substituição de seus respectivos antecedentes”. Nessa perspectiva, na nova potência de liberação da palavra, possibilitada pelas tecnologias digitais, emergem a liberação da emissão, na conexão planetária e na consequente reconfiguração cultural, social e política, ocorrendo a recombinação e criação de processos de inteligência, de aprendizagem e de produção, tanto coletivos quanto participativos.

De acordo com Rudger (2011), com a popularização da internet nos anos de 1990, para além de ser uma plataforma apropriada pela comunicação cotidiana, o mercado e a publicidade a exploraram trazendo visibilidade, passando a ser denominada por comunicadores e intelectuais como cibercultura, tendo em vista a transformação da informática no cotidiano de pessoas e instituições. Historicizando a estabilização desse conceito que foi se consolidando nos meios acadêmicos a partir da segunda metade do século XX, o autor procura esboçar uma definição.

Cibercultura é a expressão que serve à consciência mais ilustrada para designar o conjunto dos fenômenos cotidianos agenciando ou promovido com o progresso das telemáticas e seus mecanismos. Afinando o conceito um pouco mais, poderia bem ser definida como a formação histórica, ao mesmo tempo prática e simbólica, de cunho cotidiano, que se expande com base no desenvolvimento das novas tecnologias eletrônicas de comunicação. (RUDGER, 2011, p. 10)

Em uma velocidade sem precedentes, diferentes áreas da vida humana têm sido afetadas por mudanças culturais envolvendo os aparatos tecnológicos da informação. Nesse cenário de inovações, conduzidas pelas mídias digitais interativas instauram um ambiente comunicacional em que a produção, distribuição e circulação de mensagens estão potencialmente acessíveis a todos os indivíduos conectados em redes de informação e conhecimento. Todo esse contexto de revolução tecnológica é abordado por Castells (2007), que aponta para as transformações em diversos setores da vida humana com base na informação. De acordo com o autor, ocorre todo um ciclo de realimentação, com a introdução de novos dispositivos, que, com seus usos e desenvolvimentos, se ampliam no alcance e possibilidades de utilização com a apropriação dos usuários que a redefinem. Dessa forma, passa a se configurar uma relação muito mais próxima entre a cultura da sociedade, que envolve criação e manipulação de símbolos, e as forças produtivas de bens e serviços, em que a mente humana se torna uma força direta de produção. Além disso, o ambiente de conexões passa se configurar como um terreno propício de incentivo à autonomia dos indivíduos, ao desenvolvimento em larga escala e às facilidades da comunicação na rede possibilitadas pelas novas práticas de interação nesses meios.

Em uma perspectiva que integra tecnologia e sociedade, Castells (2007) vê nas revoluções tecnológicas industriais e na expansão capitalista avanços nos quais a proximidade com os locais de inovação e produção das novas tecnologias concorre para a transformação mais rápida das sociedades. Assim, será maior o retorno positivo que incide nas condições sociais favorecendo futuras inovações.

Para Castells (2007), a velocidade de inovação tecnológica e sua difusão envolvendo pesquisas, negócios, processos e produtos estabelece a formação de um novo paradigma sociotécnico ligando tecnologia e interesses de mercado. As tecnologias agem sobre a informação, envolvendo as redes, a penetrabilidade dos efeitos das novas tecnologias nos indivíduos. Isso resulta na “capacidade de reconfiguração, um aspecto decisivo em uma sociedade caracterizada por constante mudança e fluidez organizacional” (CASTELLS, 2007, p. 109). Outro aspecto desse contexto de inovação é o da convergência das tecnologias

específicas que formariam um sistema altamente integrado, ressaltando o autor que, no paradigma da informação, o atual processo de convergências envolvendo diferentes campos tecnológicos resulta de sua lógica de compartilhamento na geração da informação. Esses apontamentos situam a abrangência e complexidade maiores da rede, revelando que “o paradigma da tecnologia de informação não evolui para o fechamento como sistema, mas numa abertura de uma rede de acessos múltiplos. É forte impositivo de materialidade, mas adaptável e aberto em seu desenvolvimento histórico.” (CASTELLS, 2007, p. 113). Assim, a vida e a mente seriam os principais atributos desse paradigma baseado na tecnologia de informação. Pode-se dizer ainda que, de acordo com essa abordagem, evidencia-se a relação determinante da tecnologia aos sistemas de produção e ao mercado, implicando em uma maior complexidade do sistema em forma de rede.

Lemos (2008) concebe a cibercultura a partir do entendimento de que a cultura contemporânea em associação com as tecnologias digitais cria uma nova relação envolvendo técnica e vida social. O autor defende a existência de uma relação simbiótica entre o homem, a natureza e a sociedade. Historicamente, a humanidade teve em cada época uma cultura técnica particular. Na sociedade de informação, onde ocorre a saturação dos ideais de modernidade, surgem novas formas de sociabilidade aliadas às possibilidades da microeletrônica.

Ao abordar as tecnologias digitais e a vida social na cultura contemporânea, Lemos (2008) trata da convergência entre as novas tecnologias de base microeletrônica e a socialidade²⁴, que estabelece as bases da cibercultura na contemporaneidade. No cenário apontado pelo autor, os agrupamentos urbanos contemporâneos estabelecem a atmosfera das sociedades ocidentais, contrapondo-se ao conceito de sociabilidade institucional e racional da vida da modernidade, por meio da multiplicidade da experiência coletiva. Assim, a tecnocultura, historicamente instituída com a modernidade e suas ideologias, começa a ser confrontada por uma nova fase de desenvolvimento tecnológico de controle simbólico do tempo e do espaço marcada pela ubiquidade, pela ênfase no presente e na simulação. Para Lemos (2008), ocorre uma crise que é influenciada pelos meios de comunicação e pela sociedade de consumo e sua dinâmica. A partir dessa ruptura, ocorre na contemporaneidade uma crise dos paradigmas fundadores da ideia de modernidade baseada na tecnoestrutura e na

²⁴ O conceito focado pelo autor se baseia na visão fenomenológica do social de Michel Maffesoli em que a socialidade pós-moderna investe no presente, caótico e politeísta, avesso às perspectivas futuristas. Não há mais uma relação contratual, tanto por engajamentos políticos fixos, ou por pertencimentos a classes sociais definidas e separadas. Ocorre, assim, a predominância do efêmero, do imediato e da empatia.

tecnocultura. A consciência dessa ruptura com a modernidade, que tem na linearidade histórica o caminho inevitável para o progresso, começa a surgir a partir de uma nova consciência que se expressa na pós-modernidade. É nessa nova condição sociocultural que se desenvolve a cibercultura, situada em uma nova ordem econômica pós-industrial, caracterizada por um sentimento de mudança cultural e social.

Além das mudanças nos processos de produção e consumo de bens e informações que circulam nas várias instâncias da sociedade, é inegável que as novas apropriações sociais pelas redes sociotécnicas se consolidam como uma reconfiguração cultural no presente, impactando sólidas estruturas consolidadas na modernidade.

Na segunda metade do século XX, o pensamento de McLuhan (1974) já apontava para questões que ainda hoje são fundamentais na abordagem dos impactos das tecnologias de comunicação no cotidiano, envolvendo aspectos psíquicos e socioculturais. Em suas formulações, o autor nos fala das transformações tecnológicas que modificam aceleradamente as formas de comunicação e afetam as instituições tradicionais unidirecionais pela velocidade elétrica. Segundo McLuhan (1974), a simultaneidade, substituindo o sequencial das coisas, instaurou-se com a eletricidade, causando a maior das revoluções. A velocidade elétrica viria inundar o domínio da cultura impressa, com sua uniformidade, continuidade e linearidade da tipografia, suprimindo a segregação cultural por ela imposta.

Em se tratando do ambiente comunicacional contemporâneo, as consequências do avanço tecnológico se fazem presentes nos diversos setores da vida social, relacionadas aos meios de comunicação ubíquos. Hoje, de forma cada vez mais intensa e rápida, diferentes áreas da vida humana têm sido afetadas por transformações nas quais ocorre uma série de mudanças culturais envolvendo os aparatos tecnológicos da informação. Para Santaella (2003, p. 18), “o que mais impressiona não é tanto a novidade do fenômeno, mas o ritmo acelerado das mudanças tecnológicas e os conseqüentes impactos psíquicos, culturais, científicos e educacionais que elas provocam”.

Para ilustrar tais mudanças e refletir mais profundamente sobre o potencial transformador presente no ambiente comunicacional expresso na cibercultura, vale destacar, em uma linha do tempo, as mudanças tecnológicas que ocorreram por meio dos instrumentos de simulação que alteram o espaço-tempo (LEMOS, 2008). As inovações midiáticas, formas técnicas que alteram o espaço-tempo, já aparecem no século XIX, a começar pelo telégrafo elétrico em 1837 e o telefone em 1875. Segue o cinema e, logo em seguida, o telégrafo por ondas hertzianas em 1900. O satélite Telstar, lançado em 1964, foi uma grande inovação que instaurou um espaço de informação ao cobrir todas as áreas do planeta. Em 1975, com a fusão

da informática com as telecomunicações analógicas por meio do computador, mensagens surgem em formatações diversas.

Progressivamente, as tecnologias digitais vão sendo introduzidas. A revolução digital implica na passagem dos *mass media*, representados pela TV, o rádio, a imprensa e o cinema, “para formas individualizadas de produção, difusão e estoque de informação. Aqui a circulação de informações não obedece à hierarquia da árvore (um-todos), e sim à multiplicidade do rizoma (todos-todos).” (LEMOS, 2008, p. 68).

Ao fazer essa recapitulação, Lemos (2008) sustenta que as novas tecnologias de informação devem ser consideradas a partir da comunicação bidirecional que envolve grupos e indivíduos, escapando assim da informação massiva de difusão centralizada. Nos novos *media*, noções de interatividade e descentralização da informação estão embutidas. O autor acrescenta que várias tecnologias que eclodiram, como videotextos, os BBSs, a rede mundial internet em todas as suas particularidades, como a *Web*, *wap*, *chats*, listas, *newsgroups*, *muds*, e assim por diante, comprovam a falência da centralidade dos *mass media*.

Ao abordar a convergência de mídias, Santaella (2005) nos fala dos paradigmas da comunicação e a relação com o contexto, que também se destaca na configuração das culturas humanas categorizando suas etapas civilizatórias. Nessa perspectiva, embora ocorra uma evolução sequencial, um novo período da comunicação não leva ao desaparecimento dos anteriores. Assim, as eras da comunicação oral, escrita, impressa, dos meios de comunicação de massa, midiática, e, por fim, digital, “vão se sobrepondo e se misturando na constituição de uma malha cultural cada vez mais densa e complexa.” (SANTAELLA, 2005, p. 9). Pode-se concluir que o desenvolvimento de uma nova cultura humana não extingue a anterior; que a comunicação digital não faz desaparecer as formas que a precederam.

A cibercultura envolve práticas sociais e culturais emergentes de aprendizagem coletiva na colaboração em rede. Lemos e Lévy (2010) estabelecem os princípios básicos que irão nortear os processos dessa evolução na contemporaneidade, que são a liberação da emissão, a conexão generalizada e a reconfiguração social, cultural e política.

Com a liberação do polo da emissão e na circulação virótica da informação nas diversas manifestações socioculturais contemporâneas, emergem vozes e discursos antes reprimidos pelos *mass media*, editores de informação. Além disso, na conectividade, tudo comunica e está em rede com os computadores, em ubiquidade, envolvendo pessoas, máquinas, objetos e cidades. Sobre o princípio da reconfiguração, Lemos e Lévy (2010, p. 46) ressaltam que “em várias expressões da cibercultura, trata-se de reconfigurar práticas, modalidades midiáticas, espaços, sem a substituição de seus respectivos antecedentes”.

Assim, na nova potência de liberação da palavra, possibilitada pelas tecnologias digitais, emergem a liberação da emissão, na conexão planetária e na conseqüente reconfiguração cultural, social e política, ocorrendo a recombinação e criação de processos de inteligência, de aprendizagem e de produção, tanto coletivos quanto participativos.

Nesse contexto em que as mudanças tecnológicas atravessam a vida das pessoas, as relações vêm se transformando. Os recursos digitais dos APPs se tornam aliados na oferta de acesso a múltiplos canais, plataformas e redes sociais, intensamente presentes nos aparelhos móveis disponíveis (BRUNO, no prelo). As inovações também vêm se incorporando no campo da educação, que busca se apropriar desses recursos em seus processos pedagógicos. A ruptura com “paradigmas” anteriores beneficia o público, por meio de produtos e serviços que oferecem simplicidade, facilidade, conveniência e viabilidade²⁵. As inovações disruptivas e a Internet das coisas²⁶ vêm se consolidando na vida humana, onde “as mídias e as tecnologias atuais promovem outras formas de coexistência, de relação, de produção, acesso e partilha de informação, ao mesmo tempo em que rompem com as formas que as antecederam, criam possibilidades para sua permanência” (BRUNO, no prelo). A cultura digital pode ser compreendida como potência formadora, propulsora de outras formas de coexistir provenientes de reconfigurações culturais, de rupturas e de inovação.

Para Martín-Barbero (2008), vivemos num ambiente de informação com mistura de vários saberes e formas diversificadas de aprender coexistindo com o sistema secularmente instituído centrado na escola e no livro. A dispersão e fragmentação do saber que circula em todos os lugares é o grande desafio que o mundo da comunicação está propondo ao sistema educativo. Emerge um novo tipo de tecnicidade, com processamento de informações, tendo como matéria-prima abstrações e símbolos. “O que inaugura uma nova fusão de cérebro e informação que substitui a tradicional relação do corpo com a máquina.” (MARTÍN-BARBERO, p. 57, 2008).

Destacando o alcance e a influência dos meios de comunicação na sociedade midiaticizada, Martín-Barbero (2008) nos fala das mudanças na circulação do imaginário em um novo ecossistema de linguagens e escritas. Na atual revolução tecnológica, ocorrem novas temporalidades que estão ligadas à compressão da informação e surgem novas figuras da razão, vinculadas à imagem, como um estatuto cognitivo que sempre foi procurado pela

²⁵ A autora faz referência à expressão de Horn e Staker, que versam sobre o tema.

²⁶ O conceito é abordado por André Lemos, que discute a comunicação das coisas no contexto da cibercultura com base na teoria ator-rede de Bruno Latour.

digitalização. Além disso, emerge uma visibilidade cultural, na qual se destaca uma decisiva batalha política envolvendo a ordem/poder da letra, das oralidades e das visualidades culturais. O autor nos fala dos imaginários do palimpsesto, que, ao mesmo tempo que apaga as memórias, “lhes permite emergir imprecisamente nas entrelinhas que escrevem o presente. Pois os imaginários da virtualidade e da velocidade dão forma, imprecisa também, ao futuro que as redes do hipertexto tecem” (MARTÍN-BARBERO, p. 70, 2008).

Nesse movimento de mudanças, amparadas pelo ambiente comunicacional contemporâneo, surgem novas formas de organização alternativas, expressas em várias instâncias da vida social e da cultura, que contrapõem estruturas de poder associadas aos canais midiáticos tradicionais. Johnson (2001; 2003), Jenkins (2008) e Shirky (2010) apontam para novos comportamentos colaborativos que vêm modificando tal cenário em que conhecimentos compartilhados se opõem à rígida hierarquia imposta por corporações, instituições e os tradicionais veículos de mídia. Além disso, há que se considerar a emergência de relações que altera a hierarquia e a liderança, envolvendo conhecimento e ações dos indivíduos.

2.1 A consolidação da cibercultura e o contexto do neocapitalismo: um campo de disputas

As inovações tecnológicas e a apropriação social das mídias digitais interativas instauram um ambiente comunicacional em que a produção, distribuição e circulação de mensagens estão potencialmente acessíveis a todos os indivíduos conectados em redes de informação e conhecimento. Entretanto, essa concepção de uma comunicação igualitária, com a universalização das tecnologias digitais, encontra ressalvas em reflexões sobre o contexto das tecnologias na atualidade.

Para Santaella (2003), embora ocorram possibilidades interativas do ciberespaço pelo código digital universal, convergente, global e planetário, nesse espaço estão presentes as regulações de mecanismos de mercado capitalistas. O capitalismo contemporâneo produz as experiências virtuais que estão impregnadas das formas culturais e paradigmas próprios do capitalismo global. Daí a necessidade de se ter cautela quanto a uma visão emancipadora do ciberespaço. Ainda que esteja revolucionando o modo como levamos nossas vidas, é bom lembrar, com relação à internet, que “trata-se de uma revolução que em nada modifica a identidade e natureza do montante cada vez mais exclusivo e minoritário daqueles que detêm as riquezas e continuam no poder” (SANTAELLA, 2003, p. 75). Indo mais adiante nesta

reflexão, a autora não deixa, todavia, de afirmar o potencial da rede enquanto constituição comunicativamente revolucionária que possibilita às organizações culturais, artísticas, políticas e sociais tirarem vantagem, saindo da marginalidade e do silêncio.

Essa discussão sobre poder por trás das redes aponta para questões mais complexas de estudo sobre as tecnologias de comunicação na sociedade contemporânea. Nesse sentido, cabe trazer para reflexão alguns apontamentos sobre as implicações dos interesses mercadológicos relativos às forças produtivas nesse contexto. Ainda que o recorte teórico busque compreender o fenômeno técnico associado às práticas culturais na cibercultura, não se pode excluir dessa fundamentação os interesses políticos e econômicos e padrões de consumo e comportamento envolvendo esse ambiente comunicacional.

Compreendendo a cibercultura como uma formação histórica (RUDGER, 2011) e a sua inerente inserção no campo teórico para reflexão e interpretações, é fundamental trazer para o debate posicionamentos que discutem implicações da expansão dessas linhas de força em eclosão no presente. Na miríade de formulações sobre o tema, diferentes abordagens suscitam pensar implicações das mudanças tecnológicas e culturais, compreendendo não só as que celebram esse fenômeno emergente, mas também tensionam o cenário atual das redes sociotécnicas.

Em contraponto a uma visão redentora das tecnologias na sociedade, Barbrook (2009) traz para o debate um amplo panorama das implicações de ordem política e econômica geradas na tensão entre as potências militares no século XX. Em um tratamento crítico e fundamentado, o autor recapitula o contexto de disputas, historicizando o enorme investimento dos E.U.A. em conquistar sua supremacia técnico-científica. O autor sustenta que esse grande projeto implicou na construção de uma narrativa do desenvolvimento tecnológico com a promessa de um futuro promissor, situando-a como uma interpretação conveniente das ideias de Marshall McLuhan. Nesse sentido, para Barbrook (2009), as concepções do “profeta” midiático contribuíram para alimentar a ideologia, do papel determinante das tecnologias e da comunicação para os avanços da sociedade. No contexto de embate ideológico entre as potências norte-americana e soviética, a atuação das cabeças pensantes da esquerda da guerra fria foi fundamental. Para o autor, intelectuais dissidentes do regime da antiga U.R.S.S. que migraram para o ocidente contribuíram com sua “releitura” de Karl Marx adaptada aos interesses hegemônicos estadunidenses no embate da geopolítica mundial. Os E.U.A., atuando na disseminação ideológica e completa com a explicação do que seria a terceira via e sua releitura das teorias de Marx, contribuiria com um ambicioso projeto, sustentado no desenvolvimento tecnológico, para implementar uma sociedade do bem-estar

com base no liberalismo e no estado mínimo. A partir do posicionamento de Barbrook (2009) é possível compreender a gênese de todo o processo de criação da internet e de como a atuação da mídia contribuiu para construir o ideário espelhado nos E.U.A. Ainda que tenhamos muitos benefícios no presente advindos da revolução tecnológica, é importante refletir sobre a não neutralidade da internet e de que, historicamente, os encaminhamentos tecnológicos das pesquisas e as decisões sempre se adequaram aos rumos políticos e aos interesses econômicos com um pragmatismo conveniente. É necessário compreender que essa ideologia associada às tecnologias como redentoras de uma sociedade de bem-estar sofreram grande influência por parte da superpotência norte-americana, na construção de uma imagem negativa e ameaçadora do comunismo durante a guerra fria.

Também questionando todo um quadro de superação da supremacia das instituições hegemônicas pelo desenvolvimento das redes sociotécnicas na atualidade, Barabási (2009) discute a estrutura complexa da *web*, teorizando sobre implicações de poder inerentes à organização dos links e conexões no ciberespaço. Ao tratar das estruturas das corporações, o autor também aponta para as transformações que afetam as organizações baseadas em hierarquia rígida e inflexibilidade predominante no modelo de rede, calcado na produção de massa no século XX. Embora seja inegável que todo o contexto de mudanças amparado pelas tecnologias potencializa uma comunicação mais igualitária, analisando-se a topologia da *web*, constata-se a disparidade do acesso aos conteúdos pela limitação de *links* de conexão. Dessa forma, na topografia da rede, ocorre a existência dos conectores, que seriam nós com um número de *links* anormalmente grande. Os chamados conectores estabelecem a superação de outros modelos de conexão mais igualitários, como a da cosmovisão randômica e a de formação de *clusters*²⁷.

A partir do que foi exposto, é possível compreender que existem as contradições do desenvolvimento *web* que são limitadores nesse processo. Para Barabási (2009), ainda que o ciberespaço seja um fórum máximo de democracia, onde a liberdade de expressão se combina a custos reduzidos de publicação, a topologia *Web* é limitadora da percepção, na qual se tem acesso a uma parcela muito limitada dos documentos nela existentes. Se a medida da visibilidade na *web* é o número de *links* e com o acesso extremamente reduzido, as

²⁷ Barabási (2009) toma como referência as descobertas de Duncan Watts e Steven Strogatz sobre essa propriedade encontrada em diversas redes, incluindo as redes sociais. O autor explica que na sociedade, clusterização é algo que entendemos de forma intuitiva, sendo inata, nos seres humanos, a necessidade de constituir rodas e grupos em familiaridade, segurança e intimidade. Entretanto, essa propriedade da rede social interessa aos cientistas somente se revelar algo genérico relacionado à maior parte das redes da natureza.

probabilidades de conexões entre páginas da *web* ficam praticamente anuladas entre o quase um bilhão de páginas existentes. Especificamente, a cosmovisão randômica se estabeleceria de maneira absolutamente aleatória com todos os nós possuindo a mesma chance de obter um *link* os quais não representam toda a complexidade real das redes. Já a clusterização envolve as aproximações inerentes aos interesses de formação de círculos de afluência por familiaridade, intimidade e segurança, exemplificado pelas redes sociais. Completando esse quadro que aponta para a rede menos igualitária, o autor destaca a presença dos *hubs*²⁸ na rede.

Além dessas interpretações, que situam um campo de disputas hegemônicas no contexto do domínio tecnológico, outras análises discutem as práticas sociais que se constituem na consolidação da sociedade da informação e do bem-estar na face atual do capitalismo. A partir das perspectivas de Costa (2011) e Rose (1999) podemos compreender uma tendência emergente que, com a expansão da internet relacionada aos usos dos recursos do indivíduo dentro do espírito do neocapitalismo, estaria se impondo. Fundamentando-se na noção de biopolítica²⁹ relacionada à constituição do capital humano para o pensamento neoliberal, essas perspectivas enfocam a configuração de uma nova ordem econômica, calcada nos indivíduos. Até o início do século XX a estrutura da economia era focada no investidor, no capital material e financeiro e nos trabalhadores, e, agora, passa a ter, no indivíduo, seu objeto de análise.

Cauteloso para tratar o cenário informacional contemporâneo, Costa (2011) destaca o momento de uma virada do capitalismo e afirma que a instauração desse modelo econômico se deu uma vez que os indivíduos passaram a assumir um novo papel. Hoje a nova riqueza seria o capital humano, que veio se estabelecer em uma forma de economia sustentada pelo pensamento neoliberal, que se consolidaria e que teria nos conhecimentos e informações seu principal elemento de transação. Para o autor, a convergência dos conceitos de capital humano e capital social³⁰ veio consolidar as noções de economia do conhecimento e sociedade do

²⁸ Para Barabási (2009), a existência dos *hubs* é o argumento mais forte que se opõe a visão de democracia do ciberespaço. Esses *hubs* são *websites* a que todo mundo se conecta, independentemente de onde estejamos na *web*. Comparado a esses *hubs*, o restante da *web* fica praticamente invisível. Em termos práticos, páginas conectadas por apenas um ou dois outros documentos são praticamente impossíveis de encontrar. As ferramentas de busca também lhes são desfavoráveis, pois as ignoram quando rastreiam a *web* na procura de *sites*.

²⁹ Os autores se fundamentam na obra do filósofo Michel Foucault sobre biolítica e governo de si.

³⁰ Na abordagem de Costa (2011), o capital social está ligado às redes sociais baseadas nas relações entre os indivíduos com seus próprios recursos engajados com outros atores. O autor salienta que a sociologia passa a seguir a economia, já que a rede social significaria o capital social de cada um, obtendo os melhores resultados com suas ações nessa rede social.

conhecimento e da sociedade em rede. Nesse contexto, a internet, ferramenta global de comunicação, torna-se um meio ideal de investimento, passando a ser fundamental para cada indivíduo, tanto para seu capital humano, como pela possibilidade de expansão de suas redes sociais.

Essa compreensão do contexto das práticas sociais nas quais os indivíduos assumem um papel mais autônomo orientado por suas escolhas também pode ser verificada nos estudos de Rose (1999) sobre biopolítica, governabilidade e a noção de liberdade. Nessa perspectiva, as mudanças sociais constituídas a partir de práticas materiais, técnicas e governamentais, vieram se estabelecer na atuação autônoma dos indivíduos, que passam a governar a si mesmos. A noção paternalista de liberdade em meados do século XX foi calcada no bem-estar dos cidadãos, possibilitado pelas estratégias dos governos de garantia da segurança social. Já no atual contexto, a liberdade tem sido autonomia e capacidade de realizar desejos na vida mundana através do empreendimento pessoal, a ser determinado por atos de escolha. Assim, o problema da liberdade agora passa a ser entendido em termos da capacidade dos indivíduos de governarem suas vidas.

As relações econômicas, as mudanças tecnológicas e suas implicações na cultura e sociedade contemporânea também são discutidas nas formulações de Harvey (1989). Fundamentado no materialismo histórico, o autor traça um panorama da condição pós-moderna, discorrendo sobre aspectos políticos, econômicos e sociais, e nos propõe refletir sobre mudanças culturais que abalaram o projeto de modernidade construído pelos ideais filosóficos iluministas. Em sua abordagem, afirma que a transformação político-econômica do capitalismo implicou em uma maior organização por meio da “dispersão, da mobilidade geográfica, nos processos de trabalho e mercados de consumo, tudo isso acompanhado por pesadas doses de inovação tecnológica, de produto e institucional” (HARVEY, 1989, p. 150-151). Ocorre, assim, a compressão do tempo-espço que se caracteriza pela aceleração do ritmo de vida imposto pelo capitalismo, em que as barreiras espaciais parecem encolher.

Na concepção de Harvey (1989), o contexto de transformações culturais pelas tecnologias se acelerou com o capitalismo pós-industrial, envolvendo as forças produtivas e as consequentes mudanças em várias instâncias da sociedade. Produção, troca e consumo de mercadorias foram acelerados pelas tecnologias. Soma-se a isso o aperfeiçoamento dos sistemas de comunicação e de fluxo de informações e da racionalização técnica do mercado, que possibilitou velocidade maior de circulação de bens e serviços. Dessa forma, as consequências são inúmeras, particularmente nas maneiras de pensar, de sentir e agir pós-modernas em que predominam a instantaneidade e a descartabilidade, envolvendo as

inovações tecnológicas, exploradas nos mercados de massa. “A primeira consequência importante foi acentuar a volatilidade e efemeridade de modas, produtos, técnicas de produção, processos de trabalho, idéias e ideologias, valores e práticas estabelecidas.” (HARVEY, 1989, p. 258).

Com o desenvolvimento dos dispositivos tecnológicos, a rede tem proporcionado uma expansão da interação e do conhecimento em que se configura um novo paradigma sociotécnico. Entretanto, por estarem em constante evolução e complexidade, as redes sociotécnicas não devem ser compreendidas como um sistema fechado em si. Elas envolvem práticas tendo os indivíduos interconectados, os quais, no contexto do neocapitalismo, são constantemente incentivados a exercer sua autonomia. O potencial da rede como um espaço a ser ocupado é ressaltado por Santaella (2003). A autora defende que “mesmo que a internet se torne prioritariamente um meio para o comércio e entretenimento eletrônicos, ela ainda será uma espécie de céu aberto para uma multiplicidade de atividades interativas que não existiam no passado.” (SANTAELLA, 2003, p. 75).

A cibercultura se consolidou na contemporaneidade enquanto campo de estudo, envolvendo tanto as mudanças tecnológicas, quanto as implicações dessas transformações na sociedade em uma reconfiguração cultural. No entanto, o campo de disputas que envolvem interesses hegemônicos confronta as possibilidades de participação mais democrática e superação de hierarquias. Se outrora as instituições de poder eram reforçadas pelos meios massivos, que tiveram seu apogeu na segunda metade do século XX, hoje as possibilidades de maior atuação dos indivíduos com o advento das novas tecnologias integradas na vida social e as potencialidades da comunicação em rede são desafiadas pelos interesses econômicos no atual cenário do capitalismo.

2.2 As redes sociotécnicas em confronto com a instituição escolar e a participação das novas gerações conectadas: tensionamentos e potencialidades

As tecnologias digitais estão intimamente presentes no cotidiano dos jovens, que cresceram num ambiente comunicacional cada vez mais modificado pelos meios de informação e comunicação. As consequências dessas transformações são apontadas por algumas abordagens que tratam o quanto as novas gerações se apropriam das mídias digitais nas diversas formas com as quais interagem no seu cotidiano.

Na perspectiva de conhecer os sujeitos de minha pesquisa, é fundamental compreender o desenvolvimento tecnológico e a consolidação das redes sociotécnicas na

contemporaneidade. Essas transformações vêm assumindo um papel preponderante nas mudanças socioculturais que se evidenciam no presente e despontam como novos desafios para aqueles que buscam a compreensão dos mais diversos fenômenos culturais ocorridos no cenário de comunicação ubíqua sem precedentes.

A sociedade contemporânea e suas instituições enfrentam, nos dias de hoje, os efeitos de um constante movimento de mudanças tecnológicas que suscitam reflexões sobre a dimensão de seus impactos na vida humana. Estas mudanças na comunicação através dos tempos não estão restritas apenas a influenciar novos hábitos criados pelo uso de meios, mas vão muito além. Elas estariam também atuando mais profundamente na transformação dos indivíduos que interagem com estes dispositivos tecnológicos.

Formulações como as de Ilich (1973), McLuhan (1974) e Postman (1999), com suas diferentes perspectivas, já traziam, há algumas décadas, apontamentos sobre como os meios de comunicação desafiam as instituições secularmente estruturadas nas suas práticas associadas às tecnologias.

McLuhan (1974) ressalta o impacto da velocidade elétrica na cultura impressa implicando em mudanças na comunicação e suas consequências psíquicas e sociais. Em seu posicionamento, que proclama a supremacia midiática do nosso tempo, o teórico afirma que os meios de comunicação são considerados ferramentas que constantemente moldam indivíduos.

Também abordando um cenário de mudanças culturais, Ilich (1973) reflete sobre a hierarquia das instituições confrontadas pelas ideias de desescolarização associadas às tecnologias. Contrapondo ao modelo de controle social da instituição escolar, o autor propunha como alternativa o desenvolvimento de redes, que chama de “teias de aprendizagem”, envolvendo jovens estudantes autônomos em intercâmbios educacionais com suporte das tecnologias. Tal perspectiva já via na tecnologia um potencial meio de convivialidade, propondo a renovação da educação. Nesse sentido, a tecnologia moderna havia aumentado a possibilidade de o homem deixar para as máquinas o “fazer” das coisas e, conseqüentemente, o potencial de tempo para o “agir”. Adotando um posicionamento libertador em relação à instrução escolar, o autor coloca a educação incidental ou informal como aprendizagem significativa em oposição à institucionalização da educação e ao ensino curricular.

Já assumindo um posicionamento distinto sobre o mundo simbólico estabelecido pelas tecnologias, Postman (1999) traz uma visão nada otimista sobre esse panorama de mudanças impactadas pelos meios de comunicação massivos comprometendo as bases da sociedade

moderna fundada na cultura impressa³¹. Para o autor, desde o surgimento do telégrafo, começou a ocorrer a eliminação do tempo e do espaço como dimensões da comunicação humana. A partir dessa mudança, o controle dos meios da informação a ser assimilada pelas crianças começa a sair do domínio exclusivo dos adultos, concorrendo para o desaparecimento da infância em um novo mundo simbólico que desmantela uma hierarquia social e intelectual estabelecida pela cultura impressa. Com a velocidade de alcance e abundância de fluxos informacionais, a escola já não detém o controle da informação quanto ao acesso, à qualidade e à quantidade, assim como às sequências e circunstâncias que as crianças irão vivenciar. Embora o autor discuta os impactos da mídia televisiva, suas reflexões atentam para profundas mudanças impactadas pelos meios de comunicação e as novas gerações.

Entusiasta das novas tecnologias há mais de duas décadas, Papert (1994) já alertava que há uma rejeição das crianças pela escola devido ao fato de esta não estar em sintonia com a vida contemporânea, e elas tornam-se agentes ativos criando pressão para a mudança. Dessa forma, o autor observa que “a Informática, em todas suas diversas manifestações, está oferecendo aos Inovadores novas oportunidades para criar alternativas.” (PAPERT, 1994, p. 13). Estabelecendo uma crítica a um modelo transmissionista de incorporação das tecnologias, o autor propõe uma reflexão, ao afirmar que “o que é necessário é reconhecer que a grande questão do futuro da Educação é se a tecnologia fortalecerá ou subverterá a tecnicidade do que se tornou o modelo teórico e, numa grande extensão, a realidade da escola”. (PAPERT, 1994, p. 55)

Segundo Cambi (1999), a instituição escolar da atualidade tem suas bases na instauração da moderna pedagogia a partir do século XVIII e persiste até os dias de hoje, mantendo sua centralidade da vida social para formar o homem enquanto cidadão. Adequando-se ao objetivo de transmissão da cultura às novas gerações, esse modelo de educação se institui pela racionalização interna e na transmissão de saberes organizados especializados. A adoção do modelo laico de escola é o guia para a formação do indivíduo através das classes escolares, dos programas de ensino e da didática. Outro ponto destacado é

³¹ Esses apontamentos fazem referência ao pensamento de Harold Innis, que postula que os efeitos da tecnologia da comunicação, concebendo a máquina como um conglomerado de ideias. Esses efeitos seriam: a alteração da estrutura dos interesses, que é aquilo que se pensa; o caráter dos símbolos, que são as coisas com que se pensa; a natureza da comunidade, que consiste na área em que se desenvolvem os pensamentos. Nessa perspectiva, com a prensa tipográfica, se deu o florescimento da ideia de infância como etapa anterior à idade adulta. Esta passaria a ter, com a nova tecnologia, a penetração no mundo letrado, assim como o controle de acesso das crianças a ele.

de que o saber pedagógico se renovou a partir da segunda metade do século XX, redefinindo sua identidade, modificando seus limites e deslocando seu eixo epistemológico. Dentre os diversos movimentos renovadores nesse quadro transformador, apresentam-se a “indústria cultural” e os *mass media* como desencadeadores de uma revolução pedagógica, manifestando-se plenamente em potência, difusão e incidência no pós-guerra. Segundo o autor, mesmo que “ocultos”, tais meios, representados pela comunicação impressa, passando pelos veículos massivos, foram verdadeiros e próprios educadores informais.

Problematizando a concepção transmissionista do saber que se baseia no modelo do professor como controlador da sala de aula, Geraldi (2010) ressalta que a escola tem procurado atuar sobre o desafio diante uma obsolescência de saberes e práticas produtivas de forma vertiginosa. O atendimento a essa demanda implicou no estabelecimento de reformas curriculares e treinamentos profissionais associados aos meios tecnológicos globalizados de produção. “Há crises nos processos de produção de conhecimentos, há crise nas reformas de inserção social da juventude sufocada pela destruição dos lugares possíveis de trabalho e convívio.” (GERALDI, p. 92, 2010). O autor discute que, com a modernidade, essa divisão entre produção e transmissão de conhecimentos foi ampliada. Na segunda revolução industrial, o papel dessa identidade profissional do professor se dá como aquele que detém a transmissão do conhecimento e a escola passa a ser o lugar de controle, exercendo as técnicas para se perpetuar como detentora do saber. Assim, a escola, com as tecnologias e a didática, versa sobre o tempo, a postura e o comportamento imposto aos alunos.

Ao aprofundar a discussão sobre as práticas de dominação socialmente estabelecidas, Geraldi (2010) critica o modelo tecnicista em que conhecimentos são transmitidos como verdades, onde se avalia a fixação de conteúdos e se culpabiliza o aluno que foge à regra desse modelo de controle e restrição de sentidos. A crise que vem se instaurando nas últimas décadas do século XX confronta esse modelo instrucionista que tem o professor como aquele que controla o processo de aprendizagem. Para o autor, essa crise se dá em várias instâncias, ocorrendo nos sistemas de produção nas instituições sociais, nos paradigmas científicos e na própria forma de ocupação do planeta pelo homem.

Para discutir a crise da escola³² do presente, Brassat (2014) relaciona a este quadro a evolução geral do sistema capitalista, tendo em conta a economia do conhecimento e o paradigma cibernético. O autor trata das mutações e o que estas provocam com suas transformações e contradições decorrentes desse sistema na instituição escolar. Esta mutação,

³² O autor desenvolve seu estudo tendo como referência o sistema educativo francês contemporâneo.

para o autor, é compreendida como hipótese de uma transformação em descontinuidade e ruptura, constituindo-se em uma modificação inédita na realidade humana. Ele discute a crise do capitalismo e suas implicações na escola atual.

Hoje, falar de crise da escola invoca com frequência a transmissão cultural dos adultos para as gerações mais novas. Essa *Crise da transmissão*, para Brassat (2014) seria a crise da conservação e da reprodução dos saberes, incluindo a do valor normativo cultural, e também do valor fundador do discurso para essa legitimação. Além da retórica racionalista associada à crise pedagógica, existem rupturas econômicas e epistemológicas. Esse autor discorre sobre diferentes aspectos que compõem tal quadro, com referenciais de estudos sociológicos que apontam para o modelo de organização de trabalho empresarial privado no sistema escolar, no qual a performance geral dos estabelecimentos, professores e estudantes está inserida num processo de avaliação onipresente.

Aprofundando suas considerações, Brassat (2014) aborda a cibernética e seus efeitos na escola, discutindo a teoria dos sistemas naturais e artificiais que são dotados para promover a auto regulação e o tratamento automatizado da informação, tendo em vista a sociedade e a economia, ambas fundadas sob a teoria da comunicação, envolvendo processos físicos, sociais, econômicos e cognitivos. Nesse contexto, a doutrina econômica liberal se introduz nas instituições sociais, ocorrendo definição de formas cognitivas, processos de trabalho e troca, que são administrados atendendo às políticas neoliberais.

Brassat (2014) fala da cibernética e suas consequências epistemológicas que resultarão em várias rupturas e mutações relacionadas aos saberes escolares e à sua transmissão. O autor destaca três mutações, sendo que a primeira se dá com a teoria da comunicação com base na cognição como axioma, dos procedimentos de formação de conhecimento, assimilação e difusão, conduzida pela psicologia da educação anglo-americana pós-behaviorista nos anos 1960. O foco está nas capacidades mentais e o processo de aprendizagem a ser dominados pelos professores para aquisição de atitudes e competências. O segundo processo de mutação se acentua após os anos 1970, com a valorização da atividade econômica, envolvendo atividades intensivas de conhecimento: produção, difusão e gestão dos saberes. A terceira mutação é de natureza política, relacionada à informatização, correspondendo a um procedimento sutil de controle social, com a possibilidade de condução de um processo organizacional, econômico e de aprendizagem mais preciso.

Partindo desse levantamento, Brassat (2014) discute o modelo informacional como obstáculo à emergência de uma sociedade do conhecimento³³. O autor aborda as causas da crise, ressaltando que as contradições da sociedade, sobretudo as relativas ao neoliberalismo, que, ligadas ao capitalismo, conduzem ao aprisionamento a uma visão informacional, que se opõe à potencialidade de uma verdadeira sociedade da economia do conhecimento. Esta seria, por definição, implicada na interação, na cooperação, na renovação de dados informativos de forma constante, em redes horizontais, desprovidas de hierarquia, em trocas as mais diversas. No plano pedagógico, há um plano de incertezas de uma cultura humanista, de concepção linguística e racionalista, de inteligibilidade reflexiva, desde os anos 1960, fundada em bases matemáticas, com fortes depreciações de disciplinas literárias. No entanto, o modelo da comunicação se contrapõe a esse quadro instrumentalizado da eficiência pedagógica. Segundo o autor, há 30 anos o conflito entre esses dois modelos persiste na escola, na qual o modelo comunicacional é mais performático, em produção de cálculo e potência, em função da informatização, da auto-organização funcional, de domínio do mundo e independente. Ocorre que o ideal retórico passa a assumir um lugar de resistência de natureza ética, relacionada aos valores filosóficos e políticos, envolvendo subjetividade e cidadania no âmbito da educação. Daí a constatação de que, quando se fala de autonomia no ambiente escolar, predomina o funcional, com a preponderância da avaliação, e não o aspecto reflexivo. Dessa forma, no contexto do capitalismo neoliberal, o modelo comunicacional com suas normas instrumentais absorve as pedagogias da atividade.

Brassat (2014) se posiciona, postulando que é preciso assumir a existência de instrumentos que concorreram para a transformação da cultura, do trabalho e da economia e que são os mesmos do tratamento instrumental da informação. Entretanto, o autor defende que a inteligência humana não se reduz às técnicas do processamento de informação formais e também aos modelos de inteligibilidade e de comunicação que aí são produzidos. É preciso construir um modelo novo, coletivo, quanto à organização social e econômica. Nessa proposição de uma *sociedade do conhecimento*, ocorreria uma transformação de empresas e instituições para uma horizontalidade e para formas interativas na perspectiva da socialização e de trocas, contando com os meios da comunicação. Nesse sentido, Brassat (2014) volta seu olhar para as práticas de ensino, sustentando que é necessário reencontrar um modelo mais reflexivo, deliberativo e compreensivo, passando a se apoiar nas ferramentas comunicacionais.

³³ Para abordar o tema, o autor se referencia em estudos da economista Y. Moulier Boutang.

Il faudrait envisager un nouage nouveau de la transmission, de l'énonciation, de la narration, de l'information, du calcul rationnel, de la communication, de l'interprétation, de l'ensemble social et du sujet énonciateur individuel, que fasse loi commune et symbolise un rapport de sens partagé à un monde humain commun. Il faudrait pouvoir s'éloigner des modèles compétentiels que réduisent par trop l'intelligibilité à sa dimension instrumentale et procédurale. La boucle cybernétique semble insuffisante à décrire les processus d'intelligence, d'apprentissage et d'enseignement, qui sont de nature réflexive et aléatoire, distributionnelle et dynamique, et assez peu séquentielle. (BRASSAT, p. 62, 2014)³⁴

O debate proposto por Brassat (2014) traz a crítica à visão vertical da instituição escolar, que é autoritária e hierárquica, delimitada por sua ligação com as lógicas comunicacionais e administrativas. Essas se posicionam de forma a conter a expansão intelectual dos públicos escolares. A mutação para uma inteligência diversificada, que conta com a era das tecnologias e da comunicação, é confrontada por obstáculos provenientes das lógicas de competência e de procedimentos de avaliação conhecidos.

As mutações no campo educacional envolvem tensionamentos, se constituindo em um campo de disputas entre modelos de organização social. Essas considerações sobre a crise da escola, a sociedade do conhecimento e o paradigma cibernético trazem questões e debates cujas reflexões tratam do avanço das redes no presente, o qual vem se incorporando nas diversas instâncias sociais.

2.3 As redes sociotécnicas e a emergência das gerações conectadas: um novo campo de desafios

Vivemos em um tempo em que os dispositivos tecnológicos na comunicação criam conexões das quais emergem formas de convivência. As novas gerações têm se apropriado cada vez mais cedo dos meios digitais, experimentando a ubiquidade inerente à essa ambiência. Desse modo, sua atuação vem se tornando múltipla, pois elas têm acesso a um repertório vasto de instrumentos que mobilizam suas potencialidades nesses ambientes.

Os adolescentes têm demonstrado estar participando ativamente desse contexto. Hoje, as redes sociotécnicas vêm assumindo um papel impulsionador nessas mudanças, que

³⁴ “Seria preciso visualizar uma nuvem nova da transmissão, da enunciação, da narração, da informação, do cálculo racional, da comunicação, da interpretação, do conjunto social e do sujeito enunciador individual, que faça lei comum e simbolize uma relação de senso partilhada em um mundo humano comum. Seria preciso poder se distanciar de modelos de competência que reduzem inteiramente a inteligibilidade à sua dimensão instrumental e procedural. O ciclo cibernético parece insuficiente para descrever o processo de inteligência, de aprendizagem e de ensino, que são de natureza reflexiva e aleatória, distributiva e dinâmica, e muito pouco sequenciais.” (tradução livre).

despontam como novos desafios para aqueles que buscam a compreensão dos mais diversos fenômenos culturais ocorridos no cenário de comunicação ubíqua sem precedentes. Em relação à instituição pedagógica, apesar da persistência de um modelo transmissionista centrado na instituição e na figura do professor, percebe-se que a existência dessas redes sociotécnicas estimula os estudantes a subverter esse processo, buscando maior autonomia.

As mudanças tecnológicas na contemporaneidade e seus efeitos na sociedade e suas instituições também são discutidas por Serres (2013). Concebendo as implicações no nosso tempo pela apropriação tecnológica, o autor aponta para os efeitos cognitivos desse processo.

Nossa inteligência saiu da cabeça ossuda e neuronal. Entre nossas mãos, a caixa-computador contém e põe de fato em funcionamento o que antigamente chamávamos nossas “faculdades”: uma memória mil vezes mais poderosa do que a nossa; uma imaginação equipada com milhões de ícones; um raciocínio, também, já que programas podem resolver com problemas que não resolvemos sozinhos. Nossa cabeça foi lançada à nossa frente, nessa caixa cognitiva objetivada. (SERRES, p. 36, 2013).

Ao discorrer sobre a realidade das novas gerações que subvertem com suas práticas na cultura digital o saber pedagógico fundado na escrita e na figura do professor como porta-voz, o filósofo francês nos fala da reviravolta do presente, afirmando que “agora, distribuído por todo lugar, o saber se espalha em um espaço homogêneo, descentrado, de movimentação livre.” (SERRES, p. 49, 2013). A figura da “Polegarzinha”³⁵ encerra a emergência de novas competências e a possibilidade da amplificação de vozes impulsionadas pela internet, promovendo a liberação dos domínios de saberes cristalizados e institucionais, ocorrendo assim, um reviramento nas concentrações de várias instâncias da sociedade e da cultura, favorecendo distribuições amplas, múltiplas e singulares.

Em seu estudo, com base em depoimentos de estudantes que fazem uso de artefatos digitais no seu cotidiano escolar, Oswald e Ferreira (2011) destacam como os jovens que se utilizam das mídias digitais confrontam os lugares sagrados do saber, representados pelo professor, pelo livro e pela instituição escolar a partir de seus interesses por informações disseminadas em diversos lugares. Nessa perspectiva, pode-se compreender a dimensão sobre o impacto da mediação tecnológica nos processos ensino-aprendizagem. Para as autoras, “os dispositivos da cibercultura e a síntese das suas linguagens supõem mudanças nas práticas

³⁵ Serres (2013) justifica sua escolha do título do livro, por entender que o reviramento atual acontece em relação aos sexos, incluindo a vitória das mulheres superando os homens em muitas áreas que sempre foram de domínio masculino.

juvenis no que se refere aos seus modos de estudar, frequentar escola, construir conhecimento” (OSWALD e FERREIRA, 2011, p. 119).

Couto Júnior (2012), atento às mudanças que se constituem nos ambientes virtuais, ao investigar como usuários do *Facebook* interagem e constroem sentidos com os saberes que se situam na rede, considera que, na contemporaneidade, as redes sociais digitais são cada vez mais habitadas pela juventude brasileira. O autor compreende o desafio do presente, que é superar as práticas pedagógicas centradas na emissão, considerando a capacidade dos atores de interferirem na lógica da produção de conhecimentos. Tendo em conta a noção de juventude como uma construção sócio-histórica, esse estudo destaca a cultura digital na constituição desses sujeitos por meio das práticas culturais nas tecnologias.

Os estudos sobre a geração internet de Tapscott (2010) e os nativos digitais de Palfrey e Gasser (2011) se articulam com a perspectiva do conhecimento compartilhado em rede. Os autores traçam um panorama de como as tecnologias digitais e a internet, por meio das práticas colaborativas, têm sido determinantes no cotidiano dos jovens que se inserem de forma atuante nas diversas esferas da vida social.

Tapscott (2010) defende que a Geração Internet utiliza as tecnologias de maneiras diferentes da geração dos seus pais, ao estudar os jovens que cresceram utilizando esse meio de interação e aprendizagem. No seu estudo, em que faz um apanhado de opiniões, hábitos e comportamentos da juventude americana em idade escolar, o autor aponta para mudanças cognitivas envolvendo os vários dispositivos tecnológicos utilizados tanto para entretenimento e consumo, quanto para seu potencial de informação, comunicação, elaboração criativa e de atuação profissional. O autor caracteriza esse perfil geracional como os jovens que cresceram com o acesso às tecnologias digitais, sem necessidade de adaptar-se aos novos dispositivos tecnológicos, como os computadores e a Internet. A chamada Geração Internet se constitui de jovens que nasceram entre janeiro de 1977 e dezembro de 1997, somando 27% da população dos Estados Unidos. Essa geração também é conhecida como Geração do Milênio ou Geração Y. Ela sucede duas outras gerações: a Geração *Baby Boom* (1946-1964) ou geração da “Guerra Fria” (Geração do “Crescimento Econômico”) que corresponde a 23% da população americana; a *Baby Bust* (1965-1976), ou Geração X (da retração da natalidade), associada à época de grandes taxas de desemprego e de baixos salários. Posterior à Geração Internet, a geração *Next* ou Z corresponde a 13,4% da população dos Estados Unidos, que engloba os nascidos a partir de janeiro de 1998.

Na visão de Tapscott (2010), o comportamento dos jovens da Geração Internet não é passivo, modificando velhos hábitos dos espectadores que assistiam à televisão. Para ele, “na

internet, as crianças têm de procurar informações, em vez de simplesmente observá-las. Isso as obriga a desenvolver o raciocínio e habilidades investigativas. E muito mais – elas precisam se tornar críticas.” (TAPSCOTT, 2010, p. 33). Outra questão levantada por esse autor é de que a infraestrutura técnica, possibilitando uma comunicação global, tem encolhido o mundo. Mais próxima entre si, independentemente das distâncias, a juventude, se for medida em tendências de comunicação e cultura, vive num mundo cada vez mais plano. Ainda que haja culturas locais específicas dos jovens, pode-se ver globalmente que existem comportamentos, princípios e atitudes geracionais semelhantes. A hierarquia do conhecimento é impactada por essas mudanças que vão se ampliando, impulsionadas a cada nova tecnologia que surge. A autoridade se desloca do papel antes assumido pelos pais e professores, sinalizando - também para as empresas - o potencial das crianças que dominam tecnologias, muito mais do que os adultos.

Palfrey e Gasser (2011) explicam que, por serem íntimos da linguagem digital, os jovens não distinguem sua identidade no espaço real da sua vida *online*. Esses jovens se unem por um conjunto comum de práticas, que envolve: quantidade de tempo em que utilizam as tecnologias digitais; tendência para multitarefas; modo de se expressar e se relacionar entre si de maneiras mediadas pelas tecnologias digitais; seu padrão de uso dessas tecnologias para ter acesso, utilizar informações e inovar em conhecimento e em formas de arte. Os autores também destacam os nativos digitais como criadores na internet por estarem constantemente utilizando o computador. Em várias partes do mundo, os jovens se envolvem em atividades *online*, relacionadas com conteúdos digitais e remixagens. Nesse processo, a expressão e a autonomia individual, envolvendo aprendizagem e mudança política. Nessa perspectiva, a criação *online* é um valor intrínseco da própria internet.

É inegável, de acordo com o exposto por esses autores que falam da Geração Internet e dos nascidos na era digital, o quanto as novas gerações vêm participando ativamente de toda uma reconfiguração cultural nas práticas e formas de convivência expressas na cibercultura. Essas concepções que exaltam a consolidação das tecnologias digitais na atualidade fazem um retrato bastante idealizado das novas gerações e corroboram com a noção largamente difundida do Nativo Digital (PRENSKY, 2001). Esse posicionamento difunde a imagem de uma geração identificada pelo domínio tecnológico, com uma compreensão homogênea daqueles que nasceram e cresceram em meio aos computadores, videogames e internet.

Entretanto, considerando as implicações políticas, econômicas e culturais que se relacionam com as diferentes instâncias da sociedade, é preciso conhecer o universo dos adolescentes em uma aproximação teórica mais cautelosa. Ao mergulhar nas experiências

cotidianas das novas gerações, questões mais complexas podem emergir, problematizando as relações que elas estabelecem na sua apropriação das tecnologias no meio em que vivem.

Em dissonância com aquelas concepções que ressaltam o domínio tecnológico dos jovens conectados do presente, outras abordagens problematizam essa ótica consensual. São estudos fundamentados que se dirigem para os cotidianos escolares e que adentram no universo das narrativas juvenis para conhecer mais sobre e suas experiências. Com um aparato de estudo sociológico para compreender a mudança cultural, investigações de cunho etnográfico buscam conhecer a realidade dos sujeitos em profundidade. Nesse sentido, em uma perspectiva densa de uma miríade de expressões nas tecnologias digitais, outras contribuições teóricas discutem possibilidades de compreender nesse cenário complexo como vivem as novas gerações (BARRÈRE, 2011 e 2013; BOYD, 2015; LIVINGSTONE e SEFTON-GREEN, 2016; FLUKIGER, 2008 e 2016; OCTOBRE, 2018). Fundamentados em pesquisas com adolescentes, esses autores questionam tanto a apropriação habilidosa das tecnologias digitais, quanto a interação harmoniosa nas mídias sociais, revelando outras nuances da vida desses representantes das novas gerações ainda pouco conhecidas pelo senso comum.

Estudiosa dos comportamentos das novas gerações e contexto escolar francês em uma perspectiva sociológica, Barrère (2011) afirma que a revolução digital não produziu novos adolescentes, ela somente atuou para radicalizar e multiplicar práticas já existentes na cultura. A expressão muito difundida sobre essa geração, *digital natives*, é uma superestimação daquelas que a precederam, que estariam sendo ultrapassadas ou mesmo se sentem incomodadas pelas novas tecnologias levando em conta a competência técnica. O que ocorre é um alargamento da autonomia dos adolescentes sustentados pelos suportes, incluindo a subtração do controle parental no acesso e utilização das mídias.



<http://juventude-conectada.blogspot.com/2018/05/escola-e-adolescencia-uma-abordagem.html>

Outro pesquisador francês, com um posicionamento crítico em relação aos discursos científicos reduzidos em sua base empírica, Flukiger (2016) salienta que há muito mais a desvendar sobre adolescentes e cultura digital. Para o autor, a realidade desse contexto não é

captada por compreensões limitadas, pois há muito mais fraturas, riscos, desigualdades neste ambiente onde eles estão em constantes malabarismos. Não é possível pensar essa cultura de forma homogênea diante desse quadro. Nesse sentido, existe uma visão muito superficial da sociedade sobre as práticas comuns dos estudantes e, no presente, se evidencia uma realidade onde a escola perdeu seu papel de legitimação cultural para seu grupo de pares e as mídias.

Para Octobre (2018), a tecnocultura é inseparável da juventude da atualidade. Exemplificando várias atividades relacionadas às novas gerações, que vão da manipulação de *tablets* digitais, ao uso de *smartphones* e dos fones de ouvido, a autora salienta que desde muito cedo as crianças já estão produzindo conteúdos digitais, estão adquirindo capacidades de intervenção, envolvendo criação, mediação e recepção. Como outros autores franceses, a pesquisadora examina com cautela esse regime tecnocultural para tratar os jovens. Octobre (2018) aborda as mutações sociais³⁶ referenciando em outros estudos, discutindo que a renovação geracional é constantemente associada à novidade tecnológica. Entretanto, a autora aponta linhas de fratura, tanto em questões de gênero, quanto nos usos sociais, assim como de novas formas de criatividade cultural, que circundam a noção de rede. Levantando a possibilidade de leitura de crianças e jovens pelos próprios sujeitos, amparada por pesquisas nesse campo teórico e na perspectiva de interrogar as mutações da juventude na era da globalização, Octobre (2018) complexifica esse quadro. Essas mutações incluem desde a cosmopolização dos imaginários até a produção de novas tensões na aculturação das minorias.

Em seus apontamentos sobre as tecnoculturas juvenis, Octobre (2018) sustenta que os consumos e práticas culturais dos jovens nas tecnologias são muito mais do que passatempo. Certos consumos contribuem fortemente na construção de si e também nos processos de crescimento, envolvendo práticas digitais e expressivas. Outro apontamento feito pela autora é de que, nos seus comportamentos culturais, os jovens empreendem e acessam saberes minúsculos³⁷, de conteúdos frequentemente globalizados, com a possibilidade de obter modelos de relacionamento, de comportamento e de experimentar por outrem. Nesse processo estão incluídas, também, competências relativas aos usos de dispositivos sociotécnicos para acesso aos conteúdos e sua circulação, para se definirem perante os outros e encontrarem seu lugar no mundo.

³⁶ A autora inclui nas mutações sociais, as mutações dos regimes educativos, das representações da juventude e dos lugares de lazer e trabalho ou escola e os modos de construção de si baseando-se nos estudos de Andy Arleo e Julie Delalande, de William Corsaro e de Daniel Thomas Cook.

³⁷ Sobre esse tema a autora referencia Dominique Pasquier.

Construído a partir de uma densa pesquisa sobre a realidade dos jovens norte-americanos e as mídias sociais, os apontamentos de Boyd (2015) traçam um quadro muito mais controverso do convívio das novas gerações pela mediação tecnológica. Sua pesquisa recorre às vozes de adolescentes de vários estados americanos, das mais diferentes realidades socioeconômicas e étnicas, refletindo a perspectiva desses sujeitos. Buscando superar mitos e preconceitos sobre o tema abordado, o estudo afirma que “muitas pessoas falam no envolvimento dos jovens nos *media* sociais, mas muito poucas estão dispostas a passar algum tempo a escutá-los, a ouvi-los, ou a prestar atenção ao que têm a dizer sobre as suas vidas, on e offline.” (BOYD, 2015, p. 13). Cautelosa e crítica para tratar da relação que os jovens estabelecem mediados pelas tecnologias, a discussão da autora se ocupa de desfazer muito do que se convencionou sobre esses sujeitos na atualidade.



<http://juventude-conectada.blogspot.com/2017/05/e-complicado-um-mergulho-na-vida-dos.html>

Um dado importante desse mergulho na vida dos jovens revela mais do que uma apropriação técnica do meio. Da sua pesquisa emergiram narrativas que expuseram limitações, angústias e conflitos vivenciados por esses sujeitos. Eles “tentam, simplesmente, integrar-se num mundo público onde a tecnologia é um dado. Em virtude da sua posição social, o que constitui uma novidade para os jovens não é a tecnologia mas sim a vida pública que permite.” (BOYD, 2015, p. 30). A abordagem da autora faz um movimento que se distancia de um determinismo tecnológico, presente em visões utópicas e distópicas sobre as tecnologias. Assim, reunindo as vozes dos jovens sem alinhamento prévio com qualquer dos extremos, tanto da tecnologia como a retórica solução dos problemas da sociedade, tanto quanto o posicionamento pessimista das consequências nocivas das tecnologias, a reflexão proporcionada por esse estudo traz à tona relações mais complexas e profundas da realidade dos adolescentes.

A abordagem de Boyd (2015) não se limita a retratar as experiências dos jovens nos *media* sociais a partir dos relatos de seus entrevistados, confirmando suas diferentes formas de inserção nesse ambiente cultural, mas sim no esforço de compreender as relações que eles

estabelecem na vida social pela mediação tecnológica. Tecidas a partir das vozes dos adolescentes, suas formulações fundamentam-se na ótica dos sujeitos, ao relacionar diversos temas das culturas juvenis que desafiam a compreensão dos adultos, como identidade, privacidade, dependência das tecnologias, perigos *online*, *bullying* e desigualdade. Boyd (2015) ressalta que os *media* sociais funcionam para muitos dos adolescentes, com vida restringida fora desses espaços, como uma plataforma que contribui nos seus processos de maturação. Ao mesmo tempo em que esse percurso investigativo da autora pelas vidas dos jovens aponta que os *media* sociais tem sido um ambiente em que as relações de mundo e convivência social são potencializadas em sua dinâmica, também nesses espaços *online* ocorre a permanência e amplificação de conflitos, segregações e preconceitos. Igualmente, vale destacar do estudo de Boyd (2015) o questionamento sobre o tão difundido rótulo de que os jovens de hoje são nativos digitais. Contrariamente aos posicionamentos simplistas de que as novas gerações, nascidas em um mundo com internet e povoado pelas novas tecnologias, estão automaticamente aptas no domínio desse ambiente informacional, a autora problematiza o tema. A noção de nativo digital esconde a desigualdade das competências tecnológicas e do real conhecimento dos jovens na era digital. Nesse sentido, o argumento é de que a literacia midiática é fundamental nos espaços de educação proporcionando uma formação crítica dos jovens sobre os *media*. Muitas vezes eles estão aprendendo a lidar nesses sistemas por sua própria iniciativa, tanto adquirindo conhecimento especializado, como também lidando com dificuldades, limitações e restrições de acesso no domínio desse ambiente.

Na esteira da problematização da ideia de domínio tecnológico pelos nativos digitais, Boyd (2015) enfoca a política dos algoritmos, já que a aparente neutralidade dos motores de busca da internet mascara interesses mercadológicos naquilo que é sugerido como informação na pesquisa de conteúdos pelos usuários. A partir dos relatos dos jovens é possível compreender o ambiente de disputas pelo domínio das fontes de informação, apontando muitos conflitos para atestar a veracidade e a relevância de conteúdos partilhados em sites colaborativos, como a Wikipedia. Reforçando seu posicionamento crítico, a autora ressalta que a retórica dos nativos digitais, mais do que inexata, é perigosa, pois restringe as possibilidades de superação de desigualdades em uma atitude *laissez-faire*, ignorando as formas de literacia que ampliem as potencialidades de os jovens atuarem nos ambientes tecnológicos *online* e nos *media* sociais.

Para além da constatação da presença das tecnologias no convívio da nova geração, o universo dos jovens conectados da era digital também é problematizado nos estudos de Livingstone e Sefton-Green (2015). Sustentada em uma pesquisa etnográfica com estudantes

do subúrbio londrino, os autores discutem a substancial desconexão entre as expectativas dos adultos, família e escola, e as experiências cotidianas dos jovens nesse contexto. Na aproximação com uma turma de adolescentes em torno dos 13 anos de idade os investigadores revelam com densidade que as mudanças tecnológicas recentes envolvendo a atuação dos jovens é muito mais complexa, desafiando as expectativas que lhes são impostas socialmente, reforçadas pela instituição escolar.



<http://juventude-conectada.blogspot.com/2017/02/estou-lendo-class-living-and-learning.html>

Na compreensão de seu tema de estudo, Livingstone e Sefton-Green (2015) discutem o quadro de mudanças das últimas décadas e ressaltam uma série de conceitos presentes na contemporaneidade, como o de “individualização”, “sociedade de risco”, “democratização da família” e “pedagogização da vida diária” para dar conta de compreender as mudanças nas instituições sociais em tempos de construção de “projetos de si”, como uma tarefa da reformulação identitária a ser exercida. Para os autores, nos últimos dois séculos, consolidaram-se os valores da sociedade de bem-estar fundados no aprimoramento das organizações econômicas e na confiança depositada nas instituições governamentais. Entretanto, no pós-guerra e sobretudo a partir da década de 60, no ocidente, o consenso sobre essa relação entre o indivíduo e a sociedade foi abalado pelas radicais transformações com o crescimento do modelo neoliberal e da iniciativa privada e a explosão das questões raciais, de gênero e de sexualidade, que trouxeram visibilidade para as diferenças. A partir de então, vêm ocorrendo mudanças e tensões que abalam as instituições, num quadro permanente de crise e instabilidade das relações de poder. Em meio a isso, os canais midiáticos, em suas diversas plataformas, amplificaram esse quadro de insegurança e incertezas no mundo. Além disso, há que se ter cautela ao refletir sobre o ambiente comunicacional atual para tratar de quaisquer temas mais específicos, sobretudo no que tange a estudar sujeitos na sua realidade social e cultural, mais especificamente, nas considerações acerca das novas gerações no contexto das tecnologias digitais e a cibercultura.

Trazendo esse debate para minhas reflexões de pesquisa, que busca aproximação com adolescentes no contexto comunicacional contemporâneo, tendo também em conta a presença da instituição escolar nesse contexto, compreendo o desafio de estudar com maior aprofundamento teórico as novas gerações na sociedade informatizada da atualidade, para além da constatação do acesso instrumental na cibercultura emergente. Nesse sentido, considerando a tessitura da pesquisa articulada no escopo teórico da cibercultura e as discussões emergentes desse campo de estudos, foi fundamental avançar em reflexões no que tange a interface da educação com a comunicação. As implicações de fenômenos comunicacionais do presente e suas implicações nas diferentes instâncias sociais e culturais se colocam como desafios para os educadores.

De acordo com o “Dicionário Crítico de Educação e Tecnologias e de Educação a Distância”, que inclui verbetes no campo de estudo das tecnologias, as mudanças que são incorporadas à sociedade pela cultura digital³⁸ chegam lentamente à educação, que em seu aspecto formal, sendo legalmente instituída, é confrontada pela forma aberta e livre em que os usuários se conectam por diferenciados dispositivos digitais. Somente nas últimas décadas é que os estudos científicos têm voltado atenção de forma mais significativa para o campo da educação e tecnologias, considerando o debate político e as experiências de ensino-aprendizagem.

Tal como reconhecidos núcleos de pesquisadores de diferentes áreas de conhecimento de universidades que dialogam nesse campo de estudos, envolvendo produções acadêmicas e eventos na área, o Grupo de Pesquisa Aprendizagem em Rede (GRUPAR) se volta para questões contemporâneas buscando articulações com autores e temas emergentes nas tecnologias digitais e suas implicações na educação. Discussões hodiernas, que se colocam como um vasto campo a ser explorado em pesquisas voltadas para enfrentar os desafios educacionais do nosso tempo, são desenvolvidas pelo GRUPAR.

Como educador/pesquisador envolvido na pesquisa com as novas gerações nesse contexto cibercultural emergente, foi possível estabelecer nesse encontro sobre temáticas relevantes a considerar que emergiram no diálogo com as práticas de adolescentes na cibercultura. Desse modo, na minha inserção nesse campo de estudos já no grupo de pesquisa, venho discutindo questões sobre a aprendizagem em rede e a sociabilidade online relacionada aos fenômenos comunicacionais do presente, tendo em conta práticas dessa geração que se desenvolve no meio digital na sua apropriação dos instrumentos e signos culturais,

³⁸ O verbete cultura digital no referido dicionário é desenvolvido por Vani Moreira Kenski.

envolvendo diferentes formas de interação e imersão nesses ambientes sociotécnicos (ALMEIDA JÚNIOR, 2015 e 2017; ALMEIDA JÚNIOR, VEIGA e SCHUCHTER, 2017).

Ponderando sobre a complexidade dos fenômenos envolvendo essa geração que convive desde muito cedo nas tecnologias digitais, destaca-se, nesses estudos, como tais sujeitos participam dessas formas culturais ao estabelecerem relações nos ambientes digitais. São considerações sobre processos interativos, imersivos, participativos e colaborativos nas relações construídas pelos adolescentes nesse contexto cibercultural, tendo em vista o que enunciam ao viverem esses processos. Sendo assim, avançando no aprofundamento de pesquisa, trago para o debate na tese como os adolescentes vêm constituindo vivências no meio digital, o que é desenvolvido nos capítulos seguintes.

2.4 As novas gerações conectadas: o cenário da inserção digital dos jovens brasileiros

Em se tratando de um estudo com as novas gerações na cultura digital do presente, é importante conhecer o perfil dos adolescentes em relação às práticas com as tecnologias no cenário brasileiro. Para tanto, recorro às pesquisas estatísticas que trazem parâmetros sobre o comportamento desse segmento da população em relação a diversas modalidades, sobretudo envolvendo a conexão, os dispositivos de acesso e o tempo dedicado às suas incursões *online*.

O Comitê Gestor da Internet no Brasil apresenta, na quarta edição da pesquisa TIC Kids Online Brasil 2015³⁹, dados relacionados a diversos temas envolvendo a conectividade e as dinâmicas de acesso, oportunidades e atividades *online*, práticas de comunicação em redes sociais, habilidades para o uso crítico da rede, riscos e danos e mediação. Em 11 anos de pesquisa TIC Domicílios, os indicadores mostram que a proporção de conexão de crianças e adolescentes está acima da média geral brasileira.



http://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/TIC_Kids_2015_LIVRO_ELETRONICO.pdf

³⁹ O relatório é baseado no modelo European Union Kids Online, que objetiva a elaboração de ferramentas para pesquisadores em abrangência mundial voltadas para coleta de dados relacionados às oportunidades, os riscos e os direitos de crianças e adolescentes no contexto da era digital.

De acordo com o estudo, 58% dos brasileiros acima de 10 anos eram usuários de internet em 2015, sendo que no mesmo período, a estimativa de crianças e adolescentes em relação à conexão à rede era bastante expressiva, situando-se significativamente acima dessa proporção. De acordo com o documento oficial TIC Kids Online Brasil 2015, em torno de oito em cada dez crianças e adolescentes entre 9 e 17 anos utilizaram a internet no período do levantamento da pesquisa, perfazendo um total de 23,4 milhões de usuários (79%)⁴⁰ no Brasil.

Entretanto, apesar da rápida propagação entre a população jovem no país, ocorre uma disparidade regional e socioeconômica, sendo que 84% são pertencentes às áreas urbanas e 56% residentes em regiões rurais. O levantamento também apontou para um quadro de exclusão digital, atingindo 6,3 milhões de crianças e adolescentes que não acessam internet. O estudo também mostra que 4,5 milhões não têm acesso por não possuírem conexão via domicílio à rede, perfazendo 15% da população entrevistada. Ocorre também, de acordo com as estatísticas, uma disparidade regional no país, indicando que as regiões sul, sudeste e centro-oeste, respectivamente perfazendo 90%, 88% e 84%, estão em patamares superiores em relação às regiões norte (54%) e nordeste (70%). Outros números importantes são sobre o acesso relacionado às condições socioeconômicas onde é possível constatar a desigualdade entre crianças e adolescentes relativas às classes sociais. As classes A e B possuem 98% de acesso. Os números da classe C perfazem 84% do total. Já nas classes D e E o acesso é de 51%. Apesar das diferenças estatísticas apresentadas, verifica-se que a maioria da população de crianças e adolescentes brasileiros indicados pela pesquisa tem utilizado internet.

O estudo indica também diferenças importantes relativas às faixas etárias dos participantes da pesquisa, demonstrando um movimento crescente na utilização da rede pelos adolescentes, sendo que 63% estão situados entre os usuários de 9 e 10 anos, 73% na faixa dos 11 e 12 anos e 87% entre os adolescentes de 13 e 15 anos. Na faixa entre 15 e 17 anos esse número se situa em 86%.

O TIC Kids Online Brasil 2015 também destaca a intensificação do acesso por crianças e adolescentes à rede, ressaltando que esse número vem crescendo desde 2012, que foi o ano da primeira edição da pesquisa envolvendo a população de usuários de internet dos 9 aos 17 anos. Naquele primeiro levantamento, 47% da população de jovens acessava a internet diariamente ou quase todos os dias. Já em 2013, esse número subiu para 63% e, em 2014, para 81%. Entretanto, o estudo aponta que ocorre uma estabilidade nesses números levantados

⁴⁰ Esse número segue a definição da União Internacional de Telecomunicações (UTI), que considera os indivíduos que utilizaram a rede pelo menos três meses antes da entrevista.

na pesquisa mais recente. Em 2015, 84% utilizaram todos os dias, ou quase diariamente, e 11% aparecem acessando a internet uma vez por semana. Desse levantamento mais recente foi verificado que 68% utilizam a internet mais de uma vez no dia, perfazendo um grande salto nesse aspecto em comparação ao levantamento do ano anterior, registrando 47 pontos percentuais.

Em relação à internet móvel, via utilização de celulares por crianças e adolescentes de 11 a 17 anos, o número se manteve em relação aos levantamentos anteriores, correspondendo a 85% de usuários. De acordo com o documento, as principais habilidades adquiridas relatadas pelos entrevistados estão relacionadas com o uso dos dispositivos móveis, como conexão WiFi (85%) e *download* de aplicativos (86%).

Apesar das disparidades regionais de acesso, os números apontam para uma forte tendência da presença das tecnologias na vida da população jovem brasileira, sobretudo nos saltos quantitativos de acesso à internet. Ainda que, de acordo com o documento, ocorra certa estagnação apontada no levantamento sobre no uso da internet via celular em 2015, o grande número de usuários da pesquisa aponta que as tecnologias móveis vêm sendo assimiladas entre a população jovem.

2.5 Aproximações, ambiguidades e afastamentos conceituais sobre juventude e adolescência: algumas considerações

À medida que fui reunindo considerações com apontamentos de autores sobre o meu tema de pesquisa que envolve as novas gerações, vi como necessária a compreensão mais aprofundada desse conceito de adolescência e juventude, que aparecem como sinônimos no texto. Para além da semântica, entendo que é oportuno trazer mais sobre essa compreensão, já que tratar da juventude e/ou adolescência na pesquisa revela que o conhecimento sobre o tema traz muitos debates, por ser um campo em construção. Para tanto, trago algumas abordagens que refletem conceitos e categorizações constituídos nesse arcabouço teórico, situando algumas contribuições que subsidiem pensar a pesquisa com sujeitos sociais e históricos.

Ao tratar do conhecimento sobre juventude na área da educação, Sposito (2002) salienta que esse é um tema pouco consolidado na pesquisa a despeito de sua importância política e social. O debate é amplo na delimitação do domínio desse estudo, pois diferentes perspectivas situam esse tema considerando distintas abordagens para sua delimitação. Assim, evitando o impasse, a autora ressalta que deve-se reconhecer a imprecisão que encerra um problema sociológico em sua definição, já que os critérios que a estabelece são históricos e

culturais. Nesse campo de conhecimento é possível elencar diferentes compreensões, tanto as que buscam situar a juventude nos aspectos geracionais, relacionados às etapas de vida, quanto aquelas que estabelecem sua definição como agregações identitárias no contexto das tensões sociais.



http://www.emdialogo.uff.br/sites/default/files/EstadoArte-Vol-1-LivroVirtual_0.pdf

Sposito (2002) ressalta a prevalência da noção de transitoriedade na definição do jovem enquanto sujeito situado na direção da autonomia constituinte do adulto. Essa noção é alvo de críticas, pois ocorre tanto por categorizações que se estabelecem pela indeterminação, situando a juventude como passagem entre a infância e a vida adulta, quanto por defini-la como fase de crise e instabilidade subordinada ao mundo adulto. Tais entendimentos podem ser refutados, pois “é preciso reconhecer que, histórica e socialmente, a juventude tem sido considerada por uma certa instabilidade associada a determinados ‘problemas sociais’, mas o modo de apreensão de tais problemas também muda.” (SPOSITO, 2002, p. 9).

Tendo como um dos objetivos o estabelecimento de políticas públicas para adolescência e juventude no Brasil, a Ação Educativa, que integrou o Grupo Técnico Cidadania dos Adolescentes⁴¹, trouxe, nas palavras de Freitas (2005), o debate conceitual sobre o tema caminha na perspectiva de avançar em duas questões específicas. Uma delas seria a da articulação das políticas da adolescência com as da juventude, que até então eram mais associadas às da infância. Já a outra, posta em discussão, debate as relações de ambiguidade e de distanciamento entre ambas as noções. Esse documento da Ação Educativa ressalta a superposição de campos e as disputas das abordagens conceituais que envolvem diferentes concepções relacionadas a outras categorias sociais. Com vistas a se contextualizar

⁴¹ A partir de uma iniciativa do Unicef, entre 2001 e 2004 várias entidades - ONGs, órgãos de administração pública, sindicatos, confederações de trabalhadores e sistemas de formação profissional - se reuniram para elaborar propostas de políticas públicas voltadas para adolescentes com baixa renda. Assim, o Grupo Técnico Cidadania dos Adolescentes estabeleceu esse documento denominado Ação Educativa. O texto foi gestado quando ocorria no país um movimento de adensamento da institucionalização de políticas em que foi criado, na Câmara Federal, em 2003, um Plano Nacional para Juventude e um Estatuto da Juventude.

com a conjuntura brasileira, as formulações em debate buscam esclarecer essas noções na perspectiva de se elaborar ferramentas de trabalho. Assim, o texto traz algumas definições de juventude que evidenciam sua diferenciação em relação ao conceito de adolescência. Enumerando uma série de referenciais que demarcam pontos de partida, como faixa etária, período de vida, contingente populacional, categoria social e geração, as formulações apontam que esses aspectos se relacionam, ainda que de forma diferenciada, à noção de fase de um ciclo vital situada entre a infância e o posterior período da maturidade. Apesar de destacar a definição de juventude relacionada aos parâmetros de ordem biológica – desenvolvimento fisiológico ligado à maturação reprodutiva – e com os critérios sociológicos clássicos, envolvendo a fase de vida que se situa anteriormente à emancipação de conquistas do mundo dos adultos – conclusão de estudos, viver do trabalho e constituir família –, o documento avança na problematização sobre essa conceituação.

Existem condições nas sociedades modernas que influem tanto no tempo quanto no ritmo envolvendo contextos sociais ou mesmo as trajetórias individuais, não sendo possível estabelecer parâmetros definidores. No Brasil, atendendo a critérios estabelecidos internacionalmente pelas Nações Unidas e pelo IBGE, a faixa etária correspondente à juventude é dos 15 aos 24 anos. No uso corrente em nosso país, o termo adolescência está mais ligado à Psicologia, na demarcação dos processos, orgânicos, emocionais e comportamentais associados a essa fase de vida. Já a categoria juventude, segundo o documento da Ação Educativa, está relacionada ao domínio do social, na historicidade ou mesmo como atores no espaço público. Entre o final dos anos 80 e a primeira década dos anos 2000, o termo adolescência prevaleceu em várias instâncias, tanto midiáticas, quanto das ações sociais e estatais, intensificando-se com a consolidação e a publicação do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA). A fase de proteção de direito aí estabelecida definiu o período que vai dos 12 aos 17 anos, anteriores à idade da maioridade legal. Essa medida, que envolvia ações, projetos, políticas de proteção, entre outros, excluía a juventude desse escopo de tematização social, que seria retomado somente em meados dos anos 90. Só a partir de então questões ligadas aos problemas dos jovens emergiriam, sobretudo voltados à inserção e integração na sociedade.

León (2005) também se situa nesse debate, ressaltando que, na América Latina, as noções de adolescência e juventude vêm se notabilizando tanto na questão analítica quanto envolvendo políticas diversas, como fomento, desenvolvimento, proteção e promoção social voltadas para agrupamentos diferenciados de adolescentes e jovens. Isso já perfaz uma noção mais diversificada desses termos, que suscitam conceber em sua pluralidade, tendo em conta a

amplificação da sua heterogeneidade, ou seja, que devemos falar de “adolescências” e “juventudes”. Nesse sentido, compreende-se que essas conceituações são construídas socialmente em contextos históricos, situados entre a infância e a fase adulta, que também estão sujeitas às constantes mudanças e ressignificações.



<https://library.fes.de/pdf-files/bueros/brasilien/05623.pdf>

Para León (2005), as pesquisas qualitativas ampliaram o marco compreensivo que parte do próprio sujeito e sua cotidianidade permitindo melhor aprofundamento analítico relativo à constituição adolescente e juvenil. Destacam-se nesse avanço as perspectivas socioculturais sobre as leituras de orientação socioeconômica e sociopolítica. Assim, ganham vulto também os estudos que desenvolvem abordagens sobre as culturas juvenis.

Ao tratar da construção histórica e social dos conceitos em debate, León (2005) ressalta que no campo da psicologia e suas ramificações especializadas os termos adolescência e juventude aparecem como sinônimos. Especificamente, foi na psicologia evolutiva, com maior força no século XX, que o termo adolescência se consolidou, caracterizando-se pelas alterações físicas e por processos cognitivos, relativos às mudanças qualitativas na estrutura do pensamento. Juntam-se a essas transformações a inserção social dotada de um discernimento dos processos individuais e coletivos. Desenvolvem-se assim as habilidades de convivência em suas relações interpessoais, e também no plano das instituições e dos costumes.

No *Dictionnaire de l'éducation*⁴², a adolescência aparece relacionada ao campo teórico da psicologia, que questiona sua definição social estabelecida como um indivíduo percebido como uma criança em progressividade à fase adulta. Essa concepção é insuficiente ao se abordar a ontogênese psicológica no conjunto da vida, tendo em conta que infância e idade

⁴² Referência instrumental em Ciências da Educação do *Laboratoire Ecole, Mutations, Apprentissages (EMA)*, com informações sobre fatos e teorias relacionadas às transformações das instituições educativas sobre esse campo de estudos.

adulta não são períodos estáveis, e que a adolescência reúne construções que são de caráter individual. Esse seria um momento particular da evolução.

Na mesma fonte de referências, aparece o tema da sociologia da juventude, em que se destaca a discussão semântica sobre a definição dessa conceituação, retomando os desacordos sobre estabelecer uma periodização em termos de idade de vida e seus contornos no campo das ciências sociais. Sempre houve uma insatisfação nessa noção de idade que relaciona o biológico ao social. Na França, o debate sobre as tentativas de uma definição precisa, situados nos anos 60-70, ampliaram as críticas por um estabelecimento de uma hipótese de homogeneidade cultural da adolescência. Além disso, o tratamento intelectual da psicologia e da medicina já era visto com muita desconfiança, já que pesquisadores das culturas juvenis questionavam a insuficiência reducionista das concepções até então⁴³.

Concebendo adolescência e juventude como categorias distintas em sua origem e complexas enquanto campo de estudos e de disputas que as constituem em seu campo semântico, com suas implicações, busco aprofundar meu referencial teórico histórico-cultural. Sem querer encerrar o debate, mas na perspectiva de contribuir para as reflexões teóricas visando à compreensão das novas gerações em mudanças de nosso tempo em seus espaços, tendo em conta a complexidade do tema, considero fundamental o aprofundamento de estudo do pensamento de L. S. Vigotski. Sua referência para desvendar muitas questões sobre o desenvolvimento humano nos legou uma vasta obra que não se furtou em investigar a complexidade das funções psicológicas e a formação da personalidade, problematizando concepções simplistas de seu tempo. Para dar conta desse desafio de compreender o pensamento na idade de transição e a adolescência, o pensador se debruçou em um profundo estudo de grande densidade teórica. Para tanto, compreendo como fundamental destacar alguns pontos de sua teoria que debatem a concepção de adolescência, estendendo, assim, importantes reflexões da perspectiva histórico-cultural sobre o tema, que é de grande interesse na construção da minha pesquisa.

Em relação a uma compreensão teórica mais ampla, no contexto da sociedade, concordo com a abrangência da categoria jovem/juventude, pois consiste em sujeitos atuantes no mundo em disputa com o domínio dos adultos. A juventude está circunscrita nas esferas socioculturais, como uma categoria plena de valores, identidades e movimentos.

⁴³ Exponentes da sociologia francesa, como Edgard Morin e Jean-Claude Chamboredon, tiveram um papel fundamental nesse debate sobre cultura juvenil. Essa emergência de discussões no campo das ciências sociais confronta concepções já estabelecidas da psicologia, como de Mendousse (França) e Stanley Hall (Estados Unidos). Além disso, inaugura-se a desconfiança na tradição de Durkheim que estabelece como homem social somente o adulto, relegando a adolescência ao domínio da psicologia.

Sem a intenção de suspender o debate sobre o tema, é importante refletir que “juventude” e “adolescência” são categorias históricas constituindo-se nas construções discursivas nos debates da psicologia e das ciências sociais, no campo teórico e nos contextos das relações sociais e institucionais. Entendo também que na construção da minha pesquisa no campo investigativo, fundamentado na perspectiva histórico-cultural, outras discussões teóricas emergiram em diálogo com autores. Trazendo as considerações de L. S. Vigotski e suas contribuições para o campo da psicologia sobre esses sujeitos em desenvolvimento, venho me apropriando do conceito de adolescência, considerando esse referencial teórico.

2.5.1 A metamorfose e o surgimento do novo: a concepção de adolescência na teoria histórico-cultural

No Tomo IV de suas *Obras Escogidas*, Vigotski (2006) aborda a adolescência para tratar do desenvolvimento e as crises que se relacionam à maturação biológica e à constituição psíquica, desde o nascimento, passando pelas etapas posteriores de vida. Na sua teoria, em que problematiza a psicologia subjetivista e o tratamento meramente biológico das aquisições do ser, o autor contrapõe pré-concepções de seu tempo sobre as idades e dá ênfase às questões que se aprofundam ao tratar das complexas e dinâmicas relações que se dão nas crises e nas mudanças, tanto nas crianças pequenas, quanto nos indivíduos na puberdade. São formulações que procuram dar conta da relação entre novas formações que se dão nas mudanças psíquicas no desenvolvimento, ou seja, na relação ser e meio social e cultural, indo além da compreensão dos estágios de amadurecimento físico e sexual e das explicações psicologizantes e subjetivas do desenvolvimento.

Vigotski (2006) trata do desenvolvimento dos interesses na idade de transição. No estudo do autor, evidencia-se na abordagem do problema da periodização das idades e das crises que se relacionam à maturação biológica e à constituição psíquica, um posicionamento crítico em relação às correntes teóricas de seu tempo que versavam sobre o desenvolvimento. Tendo em conta diversos estudos publicados no final dos anos 20 na União Soviética, voltados para os problemas dos adolescentes e da sociedade, Vigotski (2006) introduz sua abordagem sobre o tema questionando as investigações que conceituavam as etapas de transição por métodos psicológicos formais. Buscando compreender a complexidade do processo de desenvolvimento, sua crítica era voltada para os estudos que se pautavam em traços qualitativos ou quantitativos generalizados de condutas e habilidades para explicar a

idade de transição, sem ter em conta as modificações e os impulsos motrizes e as novas formações reais das passagens de uma etapa à outra.

Las funciones psicológicas del ser humano, em cada etapa de su desarrollo, no son anárquicas ni automáticas ni causales sino que están regidas, dentro de un cierto sistema, por determinadas aspiraciones, atracciones (vlechenie)⁴⁴ e intereses sedimentados em la personalidad (VIGOTSKI, p. 3, 2006)⁴⁵

Nas suas considerações teóricas sobre o desenvolvimento, o autor problematiza tanto a psicologia subjetivista, que concebe os interesses da idade de transição como fenômeno puramente intelectual ou emocional, quanto os representantes da psicologia objetiva, com explicações de base biológica e mecanicista sobre as mudanças e os comportamentos. Suas formulações sobre esse debate procuram dar conta da relação entre novas aspirações e interesses envolvendo a personalidade. Convergindo suas reflexões para a importância do surgimento das novas formações no desenvolvimento, Vigotski (2006) propõe refletir sobre investigações da teoria estruturalista dos interesses para tratar o problema. Apesar de considerar as relações entre interesses e hábitos no cômputo do desenvolvimento global da personalidade, no qual reúne o biológico, social e o meio circundante nesse processo, essa concepção, de acordo com o autor, não leva em conta o desenvolvimento histórico das novas formações na compreensão dos interesses humanos.

Em seus postulados, tendo em conta a dimensão da ontogênese, o autor fala da grande importância, na idade de transição, quanto à teoria dos interesses⁴⁶ no desenvolvimento do adolescente. No tocante a essa idade de transição, Vigotski (2006) salienta a intensa maturação biológica e cultural que ocorre. No entanto, na sua concepção, a chave para entender as mudanças é não considerar isoladamente o conteúdo do pensamento humano, nem somente os mecanismos superiores de conduta, mas também as forças motrizes do comportamento, a orientação humana nessa ação, que experimentam um complexo desenvolvimento sociocultural. Os interesses é que diferenciam o humano das outras espécies, pois, para o autor, na sua forma superior, o interesse é algo consciente e livre, como aspiração

⁴⁴ *Vlechenie*: atracción, aspiración, impulso (Nota do autor)

⁴⁵ As funções psicológicas do ser humano, em cada etapa do seu desenvolvimento, não são nem anárquicas, nem automáticas, nem causais. Mas elas estão governadas, dentro de um certo sistema, por determinadas aspirações e interesses sedimentados na personalidade (tradução livre).

⁴⁶ Vigotski cita a tese estruturalista de Lewin em que sua teoria dos interesses considera crescimento, crise e maturação como fundamentais no desenvolvimento.

que toma forma por si própria nesse processo, contrariando assim o impulso instintivo, que nada mais é do que pura atração.

Para ilustrar esse processo de desenvolvimento na idade de transição em que relaciona interesses internos e influxos incitadores externos e as profundas mudanças, que envolvem a maturação e a reestruturação, Vigotski (2006) traz o exemplo da metamorfose da lagarta em crisálida, que posteriormente se transforma em uma borboleta. É nesse renascimento no processo de desenvolvimento e de transformação qualitativa que ocorre a aparição de novas formações, na qual o próprio processo revela essa estrutura. Processo esse de redução e de extinção de velhas formas, mas também de nascimento, de formação e de maturação.

Em seu estudo das idades de transição, Vigotski (2006) situa o debate de concepções da literatura científica de seu tempo. Em seus apontamentos teóricos, o autor refletia tanto sobre aquelas correntes que compreendiam o desenvolvimento como uma crise de uma evolução dramática nesse processo, assim como as que o concebiam uma única fórmula acabada, de etapas uniformes, fincadas nas mudanças orgânicas e na maturação sexual, para explicar as necessidades e os impulsos dos adolescentes. Nesse debate sobre o desenvolvimento psicológico, segundo Vigotski (2006), deve-se ressaltar o papel atuante de toda dinâmica que reúne os pontos de vista, diametralmente opostos.

Para Vigotski (2006), a adolescência é um processo complexo que envolve tanto a maturação sexual, quanto o amadurecimento das relações sociais no desenvolvimento. Essa afirmação se fundamenta em pesquisas empíricas importantes analisadas pelo autor, com adolescentes da sociedade soviética de seu tempo⁴⁷.

A medida que aparecen las nuevas atracciones, que constituyen la base biológica para la reestructuración de todo el sistema de intereses, los intereses se reestructuran y se forman desde arriba, a partir de la personalidad en su proceso de maduración y de la concepción del mundo del adolescente (VIGOTSKI, 2006, p. 35)⁴⁸

Desse levantamento, vale ressaltar o quanto a teoria histórico-cultural e o pensamento de Vigotski contribuem para a compreensão da complexidade do humano. A adolescência não pode ser concebida como uma transformação biológica programada e que os aspectos

⁴⁷ Para fundamentar suas observações, Vigotski se baseia em pesquisas qualitativas de Zagorovski em ambientes escolares sobre a chamada “fase do negativismo na adolescência”.

⁴⁸ À medida que aparecen as novas atrações, que constituem a base biológica para a reestruturação de todo o sistema de interesses, os interesses são reestruturados e formados a partir de cima, a partir da personalidade em seu processo de maturação e de concepção de mundo do adolescente (tradução livre).

psicológicos não estão apartados do meio social e cultural, ocorrendo internamente. Assim, as mudanças que constituem o adolescente, em seu desenvolvimento individual, envolvem processos complexos de maturação e de reestruturação, na formação da personalidade.

2.6 Do que falam as recentes pesquisas sobre juventude, cibercultura e tecnologias digitais no Brasil: construindo um campo de referências das produções acadêmicas

Das buscas na intenção de pesquisar junto às novas gerações imersas nas tecnologias de comunicação relacionadas à minha trajetória até aqui e atento à realidade em constante mudança, não posso deixar de afirmar que meu aprendizado na pesquisa requer maior aprofundamento investigativo, diante da diversidade de temas que emergem relacionados aos adolescentes e às tecnologias. Certamente, as várias questões que surgiram nos dados empíricos da minha incursão do mestrado demandariam estudos mais específicos dentro do extenso panorama envolvendo sociabilidade e construção de conhecimento dos jovens inseridos nesse contexto da pesquisa. O que me leva a desejar aprofundar meu estudo com os adolescentes é o fato de que as tecnologias digitais na comunicação e a cibercultura trazem, em seu movimento dinâmico, novas perspectivas de investigação teórica.

Na definição do título do presente tópico que trata da revisão de literatura, optei pelo gerúndio para fazer referência à construção da revisão das produções acadêmicas existentes no Brasil relacionadas ao meu levantamento, processo este em constante construção.⁴⁹

No processo de construção do estudo, a investigação sobre abordagens desenvolvidas por outros pesquisadores é fundamental para o enriquecimento da bagagem teórica ao longo da jornada de estudo a se empreender.

Partindo da perspectiva de um projeto investigativo que tem como objetivo a pesquisa com jovens em formação e o ambiente comunicacional contemporâneo, as referências iniciais para busca das produções acadêmicas no campo foram a partir do levantamento *online*. Dessa forma, realizei minhas consultas no banco de teses e dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), nos anais da reunião anual da

⁴⁹ Uma etapa importante no processo do doutorado é a revisão de literatura no campo na pesquisa do estudo. Na oportunidade de cursar a disciplina Seminário Permanente de Pesquisa, onde se discute a produção acadêmica e os aportes teórico-metodológicos das pesquisas produzidas em educação, tive a oportunidade de voltar o olhar para o campo e buscar referências sobre meu estudo na área para conhecer o que se produziu nos últimos anos por pesquisadores no Brasil. No apêndice desse relatório é apresentado em caráter mais amplo o processo de revisão de literatura e em quadros/resumo o referido levantamento, sendo que somente estão integradas no corpo do texto as pesquisas mais relevantes que dialoguem com meu processo investigativo.

Associação Nacional de Pós-Graduação em Pesquisa (ANPEd) no GT16 (comunicação e educação), e na página do indexador de produções acadêmicas publicadas em periódicos na área de educação no *Scientific Electronic Library Online (ScieELO)*⁵⁰.

Como o meu recorte de pesquisa envolve a interface entre educação e comunicação, termos específicos foram previstos para refinar meu levantamento, a saber: “tecnologias digitais” e “cibercultura”. Por planejar a pesquisa dos trabalhos nos sites de busca relativos aos sujeitos previstos para a investigação, além do termo “jovem”, também incluí a procura utilizando a palavra “adolescente”, para relacioná-la às demais terminologias.

Nessa perspectiva, para seguir na elaboração da revisão de literatura no referido campo de estudos, fiz o levantamento da produção acadêmica brasileira dos últimos cinco anos. Para tanto, desenvolvi o mapeamento, coleta e sistematização de teses, dissertações, artigos em anais e periódicos relacionados ao meu tema de pesquisa.

Na minha busca, optei por um panorama mais amplo de teses, dissertações e artigos. Assim, incluí nesse meu recorte de estudos com as palavras-chave associadas na busca, abordagens bastante diversificadas quanto aos aspectos teórico-metodológicos. Desse modo, busco conhecer um pouco sobre produções acadêmicas em educação com foco nos estudos de juventude, onde a comunicação e as tecnologias digitais consubstanciem as pesquisas realizadas pelos autores.

Embora a procura por artigos, teses e dissertações no meu campo de estudo por palavras-chave indicou diversas pesquisas listadas, ao buscar conhecê-las pelos seus resumos encontrei distanciamentos maiores e menores de enfoque investigativo com meu recorte de projeto de pesquisa. Assim, para o mapeamento dos trabalhos levantados, empreendi uma aproximação entre os estudos, enfocando alguns deles em conjunto por pontos de intercessão, tanto pelas temáticas relacionadas às tecnologias de informação e comunicação, quanto ao segmento escolar ou às especificidades dos sujeitos da investigação. Ao conhecer algumas produções acadêmicas mais de perto, apesar de terem sido enquadradas pela busca, constatei que grande parte delas, seja pelo detalhamento do conteúdo pesquisado, pela mídia tecnológica enfocada, pela especificidade dos sujeitos ou pela construção metodológica, demonstrou maior distanciamento com meu recorte de pesquisa. Entretanto, seja por aspectos mais gerais de pesquisa com jovens, cultura digital e utilização das mídias interativas, interfaceando educação e comunicação, optei por descrevê-los dando ênfase em aspectos

⁵⁰ O detalhamento do processo de pesquisa nos referidos indexadores de banco de teses, dissertações e artigos disponíveis *online*, bem como a apresentação de estudos relevantes desse levantamento, constam no apêndice do trabalho.

relevantes que poderiam contribuir nas minhas buscas de pesquisador no meu mapeamento de estudo anteriormente ao meu exame de qualificação.

Assim, da revisão bibliográfica destaquei apenas os trabalhos que considerei mais relevantes para dialogar com minha pesquisa, priorizando, de todo o levantamento, as produções que, no meu percurso de estudo, poderiam contribuir para o processo investigativo.

Além disso, tendo em conta a relevância e pertinência de algumas dessas pesquisas para o diálogo com minha investigação, optei por evitar dar destaque aos autores de forma estanque ao texto da tese de maneira descritiva. Conforme detalhado, foi feito um grande levantamento em que busquei ressaltar a relevância temática e de aproximação teórico-metodológica com meu recorte para estudo. Dessa forma, optei por incluir no apêndice do presente trabalho, onde estarão mais detalhadamente expostos, todo o processo de pesquisa sobre o montante de registros encontrados nos referidos indexadores, bem como os demais trabalhos relevantes. Ressalto, no entanto, que alguns estudos e autores emergiram no diálogo com minha produção e análise de dados da pesquisa, já que contribuem com discussões e profícuas que nos aproximam. Vale citar, em uma breve síntese, uma série de pesquisas que, além da temática de estudo, se destacam pelo aporte teórico-metodológico.

Dessa revisão de literatura, há estudos que, em sua abordagem das tecnologias digitais, propõem uma construção metodológica na perspectiva da escuta dos jovens. São pesquisas em que são ressaltados o dialogismo e a alteridade fundamentados em pressupostos bakhtinianos para conhecer as práticas dos sujeitos na cibercultura, envolvendo o papel da mediação na recepção envolvendo os meios de comunicação (ROSA, 2011) e articulações entre subjetividade, cultura, tecnologia e cognição, na relação dos indivíduos e objetos técnicos no espaço da escola e seus processos de aprendizagem (FERREIRA, 2012).

Alguns estudos tiveram como lócus o meio digital no desenvolvimento das pesquisas. Em orientação metodológica alteritária destaca-se a pesquisa desenvolvida por intermédio da netnografia (COUTO JUNIOR, 2012). A investigação, adotando uma perspectiva dialógica, estudou jovens no *Facebook* e a circulação de saberes nessa interface. As redes sociais no contexto dos jovens também foram pesquisadas em outra investigação netnográfica (MENDES, 2012). O estudo buscou interrogar o que esses jovens manifestam sobre a escola e sua prática nesse ambiente virtual. Outro trabalho, com base em um suporte digital, tratou de conflitos dos jovens no ambiente escolar pelo correio eletrônico na compreensão de processos sociais envolvendo juventude e as relações humanas (BERTOJA, 2012). As tecnologias móveis na comunicação foram abordadas por estudo que tratou da mudança cultural dos jovens em sua apropriação das mesmas. Na pesquisa, investigaram-se falas de estudantes

sobre a escola no *Twitter* (NAGUMO, 2013). O aspecto dialógico dos *blogs* na formação de identidade, culturas juvenis e a hibridização de linguagens também se situam nas abordagens que analisaram as relações entre sujeitos no meio digital (NUNES, 2011).

Foram também encontradas, no levantamento de literatura, pesquisas com foco em processos de aprendizagem e cibercultura, como a investigação exploratória na área da comunicação, com ênfase no desenvolvimento cognitivo de crianças e adolescentes no ambiente *web* (FRANCA, 2011), e estudo de caso em que se abordou a linguagem hipermídia e *softwares* culturais no ecossistema comunicacional nas mediações estabelecidas pelos jovens (SILVA, 2012). O meio digital e a participação dos usuários também é tema de investigação sobre os videogames do ponto de vista dos jogadores (FANTIN E CORRÊA, 2011). Esse estudo no campo da mídia-educação discute aprendizagem e competências nos jogos eletrônicos, incluindo os *games online* e o contexto sociocultural em constante transformação envolvendo os sujeitos e o jogar. A abordagem leva em conta as dimensões cognitivas, psicológicas, sociais e culturais inerentes às atividades humanas. Consta no levantamento outro trabalho acadêmico tendo como objeto o *YouTube*, que discute a formação de identidades e saberes na constituição dos sujeitos no mundo, relacionando aprendizagens formais e não formais na superação de dicotomias (VARGAS NETTO, 2011).

Também voltado para a relação dos jovens com as tecnologias em processos de aprendizagem há outro estudo que trata da discussão do papel da escola como mediadora de artefatos culturais, no qual se discute a atuação diferenciada da instituição educacional na garantia da mediação e da desnaturalização daquilo que é veiculado pelos artefatos culturais (REIS, 2015). Igualmente, foi encontrado estudo que investigou o acesso dos jovens nas diferentes plataformas digitais relacionando as instâncias escolar, familiar e pessoal, no contexto do desenvolvimento da internet 2.0, das redes sociais *online* e as apropriações dos estudantes nesse contexto (ROSADO E TOMÉ, 2015). Formas de pensar-refletir o mundo por jovens e as tecnologias de informação e comunicação e suas novas experiências formativas envolvendo negociações midiáticas que são alavancadas pelas TICs são abordadas em pesquisa que tratou da apropriação de elementos estéticos, da linguagem e de estilos de vida por estudantes (SILVA E COUTO, 2012). A apropriação das tecnologias digitais no contexto escolar e a necessidade de atualização das práticas pedagógicas também aparecem em estudo (OLIVEIRA, 2012) que faz reflexões sobre as tecnologias digitais pelos alunos e suas potencialidades na aprendizagem, relacionado aos usos que os jovens fazem de celulares, computadores, internet e videogames. Além desses estudos encontrados no levantamento, foi

localizada pesquisa de construção de habilidades educacionais, tecnológicas e sociais dos estudantes com o uso de computador e de internet (MIGLIORA, 2015).

Em pesquisas recentes no Brasil, há produções acadêmicas etnográficas sobre as culturas juvenis e práticas dos jovens na cultura digital, que discutem o currículo cultural midiático pelas TIC (MILANI, 2012) tendo em conta o protagonismo e a autoria dos sujeitos nos processos de construção de conhecimento. Destaca-se, ainda, estudo que enfoca o consumo, juventude e o stress cotidiano no contexto das redes sociais e suas implicações entre os sujeitos (MATTA, 2012), em que se investigou mediante entrevistas em profundidade e observação participante. Há produções acadêmicas em que a pesquisa com tecnologias se situa como suporte para aspectos identitários. Adotando a perspectiva etnográfica, também existem estudos que desenvolveram trabalhos de campo onde os pesquisadores buscaram compreender as construções identitárias dos jovens pesquisados nos espaços urbanos onde vivem no tocante às culturas juvenis no contexto das tecnologias digitais (BARRETO JUNIOR, 2012; QUADROS, 2013; BARRETO JUNIOR, PUGGIAN e FÉLIX, 2013).

O levantamento também inclui estudo sobre as redes sociais enquanto espaço público educador no aspecto da formação crítica, que se reflete nesses espaços (*online* e *offline*) e sua apropriação pelos movimentos sociais (LAPA, COELHO E SCHWERTL, 2015). A pesquisa envolve considerações sobre práticas educativas formais e não formais, na perspectiva de inserção dos sujeitos na cultura digital em uma formação crítica e emancipadora. Já outros estão voltados para o contexto da economia de mercado e das tecnologias digitais, e há também publicações que enfocam o talento jovem (NICOLACI-DA-COSTA, 2011; 2014). São estudos que focam na importância da internet enquanto ambiente potencializador da criatividade e da produção individual e coletiva nesse contexto.

Por fim, estão incluídos no levantamento, estudos na interface de educação e comunicação, como o que discute aspectos da cultura digital emergente, envolvendo a participação cidadã, as tecnologias digitais, com a problematização dos interesses econômicos, controle de mercado, paternalismo no ambiente *web* e programas de formação para as TIC (LOPES, 2013). Destaca-se da revisão de literatura, produção acadêmica ancorada na cultura da convergência, debatendo o papel do receptor-produtor no compartilhamento dos bens culturais segundo uma lógica fundada na participação (SABATINNI, 2011). O estudo trata de indícios da superação do modelo hierárquico, unilateral, centralizado dos veículos de comunicação tradicionais com a emergência de um leitor-autor-produtor de mídias e a autoria coletiva.

The background is a complex collage. The top half features a semi-transparent grid of various digital-related terms and images, including social media icons, a butterfly, and text snippets like 'Dani Russo', 'aproveitar a vida', 'Liberdade', and 'Instagram'. The bottom half shows a hand-drawn map in pencil on a textured surface, with a large, stylized sun or flower-like symbol in the lower right corner. The overall aesthetic is a blend of digital culture and analog, hand-drawn elements.

3 UM CAMINHO DE PESQUISA: A INVESTIGAÇÃO COM ADOLESCENTES NAS TECNOLOGIAS DIGITAIS - REFLEXÕES TEÓRICO-METODOLÓGICAS

Se levarmos em conta a presença da imaginação coletiva, que une todos esses grãos não raros insignificantes da criação individual, veremos que grande parte de tudo o que foi criado pela humanidade pertence exatamente ao trabalho criador anônimo e coletivo de invenções desconhecidas.

Imaginação e Criação na Infância, Lev S. Vigotski,

Seguindo no propósito de construção da tese, na articulação teórica de estudo com as novas gerações que se apropriam dos dispositivos tecnológicos da cibercultura nas suas relações de mundo, neste capítulo são tratadas considerações fundamentais acerca do referencial teórico histórico-cultural. Neste sentido, busco discorrer sobre aspectos relevantes desse arcabouço que estrutura minha pesquisa, tendo em conta o desenvolvimento humano, com aprofundamento sobre o conceito de vivência. Na sequência, ancorado nesse quadro teórico de referência, são elaboradas bases da investigação com mapas vivenciais buscando articulações com autores que versam sobre o conceito bakhtiniano de cronotopia. Assim, com o desenvolvimento teórico-metodológico, articulado com a fundamentação para esse escopo, é apresentada a investigação piloto com adolescentes. Destacam-se, também nesse capítulo, relevantes considerações acerca das contribuições da rede *Recherche Avec* para reflexões relacionadas à pesquisa qualitativa implicada com os sujeitos em seus contextos.

Ao abordar as tecnologias digitais e o desenvolvimento humano, Freitas (2015) nos fala do aspecto inovador da psicologia histórico-cultural que concebe a relação dialética entre as funções elementares (naturais) e as superiores (culturais). Essas funções se articulam na unidade da pessoa. Ressaltando o pensamento de Vigotski, a autora afirma que “a natureza da cultura está relacionada com o caráter duplamente instrumental, técnico e simbólico da atividade humana”. (FREITAS, 2015, p. 3). A cultura vem a ser, assim, a totalidade das realizações humanas. Sendo produto da sociedade e da cultura, podemos compreender as tecnologias digitais como uma criação do homem, no seu processo histórico de transformação do mundo.

Calculada na concepção de que o conhecimento é uma produção social proveniente da atividade humana, a solução histórico-cultural se constitui num paradigma epistemológico que supera as concepções da psicologia do desenvolvimento humano como resultado de uma evolução biológica prolongada.

Na sua capacidade que reúne a produção e a reapropriação do produto da sua própria atividade, incluindo usos e ideias, é que a espécie humana supera a ordem biológica e se introduz na ordem da cultura.

Ao tratarem do desenvolvimento cultural humano, Vygotsky e Luria (1993) ressaltam a importância dos instrumentos artificiais da cultura para a expansão dos sentidos,

modificando-os no processo de sua evolução. O homem inventou ferramentas e criou um ambiente industrial cultural. Esse ambiente criado pelo homem causou alterações na sua maneira de pensar e agir, suscitando formas culturais complexas de comportamento, que vieram a tomar o lugar das formas primitivas. Nesse processo da evolução humana, de maneira gradativa, ocorreu o aprendizado de usar racionalmente suas capacidades naturais. Dessa forma, “o comportamento torna-se social e cultural não só no seu conteúdo, mas também em seus *mecanismos* em seus meios.” (Vygotsky e Luria, 1993, p. 179).

Na concepção teórica com base nos trabalhos de Vigotski, o ser instrumental tem a atividade subordinada aos meios técnicos e simbólicos criados historicamente. Por sua vez, os meios técnicos agem sobre a natureza, e os sistemas de signos são criados pelos homens para agir sobre os outros assim como em si mesmos.

Na abordagem histórico-cultural, observa-se a estreita ligação entre as atividades produtiva e cognitiva, num movimento dialético, no qual, “ao mesmo tempo que se opõem e se negam, constituem-se mutuamente, pela mediação instrumental/semiótica.” (PINO, 2001, p. 40). Ocorre nesse movimento dialético uma dupla transformação da natureza pelo homem, em que ele a constitui como um objeto de conhecimento (produção cultural), tornando-se, ele, também, sujeito de conhecimento.

Para a teoria histórico-cultural, nas funções psicológicas superiores, de natureza cultural, ocorre a constituição do indivíduo enquanto sujeito conhecedor, na sua progressiva participação em práticas cognitivas na sociedade. Assim, transforma em seus tanto os saberes, objetos do conhecimento, produzidos historicamente pelos homens, como as formas de saber e pensar.

De acordo com Newman e Rolzman (2002), o pensamento de Lev Vigotski sobre o desenvolvimento na perspectiva dialético-histórica⁵¹ representa um radical avanço na psicologia de seu tempo, de criatividade e experimentação, que frutificou no contexto da União Soviética pós-revolucionária, período em que produziu sua obra. Notadamente, segundo os autores, embora tenha ocorrido uma supressão de sua obra no regime totalitário e burocrático soviético no período stalinista, seus escritos e os de seus colaboradores aos poucos passaram a ser resgatados e posteriormente reconhecidos, inclusive, no ocidente.

Para Newman e Holzman (2002), se na então União Soviética o totalitarismo banuiu

⁵¹ Newman e Rozman (2002) defendem que existe a distinção entre materialismo dialético, que seria o marxismo aplicado à natureza, e o materialismo histórico, relacionado com as estruturas e instituições sociais, que, segundo eles, distorcem dualisticamente o método marxista. Dessa forma, os autores utilizam o termo sintético materialismo dialético-histórico.

por anos o pensamento de Vigotski, por trazer referências consideradas inaceitáveis à ideologia do regime de Stalin, na teoria psicológica ocidental seus textos foram despojados do marxismo, recebendo distorções. Esses autores destacam dessa perspectiva a compreensão de que a atividade humana, que consiste no trabalho da relação do homem com a natureza, implica em consequências psicológicas. A grande virada da proposição de Vigotski na superação da moderna ciência que se consolidou no século XVII é a não separação do método do conteúdo experimental e dos resultados, ou seja, em relação àquilo para qual ele existe. Em outras palavras, o método em que os instrumentos de observação são examinados filosoficamente, sendo algo para ser aplicado, como meio funcional e pragmático, é confrontado pela proposição da práxis. Nessa perspectiva, Newman e Holzman (2002) esclarecem que o método é algo a ser praticado, sendo inseparável do instrumento⁵².

Em seu método instrumental em psicologia, Vigotski (2004) desenvolve uma elaborada teorização sobre os dispositivos artificiais no domínio da natureza pela espécie humana. As ferramentas psicológicas e o ato instrumental humano e sua transformação envolvendo processos psíquicos são uma das chaves fundamentais em que o autor se aprofunda para debater a gênese humana e seu desenvolvimento histórico.

Discutindo o método na perspectiva de Marx, Netto (2011) aponta que a teoria se constrói nos procedimentos do pesquisador que são considerados pela dinâmica dos objetos. É no movimento do real que o estudioso reproduz esta dinâmica em seu pensamento. O objetivo dele seria o de ir além da aparência do fenômeno, o processo empírico, numa apreensão da realidade, de sua estrutura e da sua dinâmica.

Alcançando essência do objeto, isto é: capturando a sua estrutura e sua dinâmica, por meio de procedimentos analíticos e operando a sua síntese, o pesquisador *reproduz* no plano do pensamento; mediante a pesquisa viabilizada pelo método, o pesquisador *reproduz*, no plano ideal, a essência do objeto que investigou. (NETTO, 2011, p.22)

⁵² Os autores esclarecem que o pensamento de Marx é fundamental nessa compreensão, pois reconhece que o uso do instrumento impacta as categorias de cognição. Assim, tanto os instrumentos para resultados, como os produzidos em massa (ex.: martelo, chaves de fenda, serras elétricas, etc.) quanto os equipamentos cognitivos (ex.: conceitos, ideias, crenças, atitudes, emoções, intenções, pensamento e linguagem) são usados para fins definidos. Ocorre que o outro instrumento, que se diferencia daqueles, que se cria na atividade produtiva, não se distingue do resultado do seu uso, pois é na atividade de execução que ele se constitui. Assim, esse instrumento-e-resultado é que define seus usuários humanos, e não é nomeável, seja ele físico, simbólico ou psicológico. O que importa não é definir esse ferramental para sua função (causa-efeito), mas sim, entendê-lo como um processo dialético. Os instrumentos, quer sejam práticos, quer sejam simbólicos, inicialmente são “externos”, atuando na natureza ou na comunicação. Entretanto, os instrumentos afetam seus usuários, mudando a mente daqueles que adaptaram seu uso.

Nessa proposição teórico-metodológica, a pesquisa se dá na externalidade. O sujeito está implicado no objeto. Além disso, o papel do pesquisador é ativo, mobilizando conhecimentos, sendo capaz de criticá-los e revisá-los, com criatividade e imaginação. Aquele que investiga “tem que apoderar-se da matéria, em seus pormenores, de analisar as suas diferentes formas de desenvolvimento e de perquirir a conexão que há entre elas” (MARX, p. 16, 1968, apud NETTO, p. 25, 2011.).

Nesse sentido, são de fundamental importância os instrumentos e técnicas no método, sendo “o produto de uma longa elaboração teórico-científica, amadurecida no curso de sucessivas aproximações ao seu objeto” (NETTO, 2011, p. 28).

Essa perspectiva não concebe o mundo como coisas acabadas, mas como processos de mudança constante envolvendo forças produtivas e as relações sociais aí implicadas, no contexto da produção material da vida social.

Ao abordar a teoria histórico-cultural de Vigotski, Kravtsov (2014) afirma que conhecer as raízes filosóficas das teorias psicológicas é crucial para compreensão do autor e das suas proposições científicas. Especificamente nas ideias do cientista bielorusso, o pensamento de Marx e seus postulados são basilares na elaboração de sua teoria, tendo em conta o contexto histórico e cultural de seu tempo, no estado soviético que vivia seus primeiros anos. Foi nesse momento de mudança histórica do início do século XX que o estudioso buscava em companhia de outros cientistas, caminhos na construção de um novo homem em uma sociedade pós-revolução. Em concordância com a reflexão desse autor, considero fundamental no estudo da teoria histórico-cultural compreender como ela se constituiu na leitura de Marx por Vigotski. Traçando considerações críticas a respeito das ideias do pensador alemão, Kravtsov (2014) fala de algumas limitações dessa filosofia que se fundamenta na categoria atividade do homem em detrimento da categoria reflexão, herdada dos filósofos clássicos alemães. No entanto, ele ressalta a grande contribuição de Marx em relação com a compreensão do homem como central na formulação dos sistemas filosóficos oferecendo a solução para entender o fenômeno humano em sua constituição psicológica. Calcado nesse entendimento, foi Vigotski quem levou em conta a noção de consciência, contrapondo a compreensão clássica de que esta seria dotada de estados e fenômenos inatingíveis a serem estudados, considerando a ação humana de alcance da liberdade no domínio de mundo na constituição da personalidade⁵³. Nessa perspectiva, o desenvolvimento

⁵³ Adensando o debate filosófico da fundamentação de Vigotski em Marx, Kravtsov (2014) faz referência a estudos empíricos de psicologia de influências marxistas. Entre outros, o autor cita o grupo de Rhakov, nos anos 30 e a teoria da atividade na psicologia, destacando o trabalho de pesquisa de P. Ia. Galperin que estudando

poderia ser estabelecido como “uma forma superior de movimento. Desenvolvimento é meio de existência da personalidade, já que nesse movimento o homem realiza a sua liberdade e a capacidade de aperfeiçoamento” (KRAVTSOV, 2014, p.36).

O aspecto revolucionário da abordagem de Vigotski não está apenas no método de investigação, mas também no objeto e na posição do sujeito no trabalho experimental. Na ciência clássica, o objeto é o que existe realmente e possui características imanentes que permanecem inalteradas ao longo da investigação que tem como tarefa desvendar, quando possível, as características ocultas essenciais. Na abordagem histórico-cultural, o objeto, assim como o método, também é o necessário, mas não é algo previamente dado. (KRAVTSOV, 2014, p. 36)

Contextualizando a influência do pensamento de Marx na obra de Vigotski, Prestes (2012) nos apresenta o período histórico em que viveu o autor e no qual construiu sua teoria. Após a Revolução Socialista de 1917, com o novo regime já instaurado em poder dos soviets, muitos desafios se colocavam. Dentre as várias instâncias, políticas, econômicas, culturais e sociais, a educação se tornou uma prioridade, em que se buscou assegurar o direito cidadão de acesso. Para tanto, um novo sistema de instrução foi criado buscando a superação de atraso histórico da educação em comparação com outros países. Assim, contando com pesquisadores e especialistas colaboradores com o regime revolucionário que dava seus primeiros passos, foi fundamental criar um homem novo, seguindo a demanda de se pensar uma ciência que contribuísse com as bases da psicologia e da pedagogia soviética. Com esse cenário de mudança, consolidam-se movimentos de uma produção científica voltada para o novo regime social que se estabelecia. Dessa forma, são formulados os objetivos de educação para uma nova sociedade, calcada no humanismo, no coletivismo, no interacionismo, no democratismo, no respeito à personalidade do indivíduo, “à ação conjunta da educação com o trabalho produtivo e ao desenvolvimento integral das crianças e dos adolescentes membros da sociedade” (PRESTES, 2012, p. 12).

No resgate histórico desse período de consolidação do projeto de transição para uma nova sociedade, Prestes (2012) aponta a atuação da liderança de Vigotski, que se afirmou entre os anos de 1925 e 1930, em uma revolucionária compreensão interpretativa do

crianças e macacos antropóides, verificou a possibilidade de construção de instrumentos nas relações sociais de trabalho. Esses estudos contribuíram para trazer para o debate as ideias de Marx sobre o ideal como transposição do material na formação da mente humana. Além desses estudos, a teoria da atividade de Leontiev e de outros seguidores de Vigotski é ressaltada por Krasov (2014) como posições de ponta da psicologia com contribuições filosóficas do marxismo. No entanto, o autor salienta que em muitos aspectos essa compreensão contraria a teoria histórico-cultural.

comportamento do homem calcada na consciência. Nesse contexto, esses novos estudos passam a ser a base para pensar a educação e a formação de professores e uma nova concepção de educação escolar soviética daquele período, a partir do entendimento que “para a formação de um homem novo fica perfeitamente claro que, do ponto de vista da influência consciente sobre o curso do processo educativo, a nova escola surge como uma das tarefas essenciais” (LUNATCHARSKI, 1988, p. 209 apud PRESTES, 2012, p.15).

Ao trazer esses apontamentos, ressalto a importância do pensamento de Vigotski na construção de uma teoria de profunda base empírica, fundamentada em pesquisas com crianças e adolescentes em seu contexto histórico. Se nessa busca, até então, acessei autores que reconhecem sua obra como basilar na compreensão do desenvolvimento humano, entendo que, na medida do meu aprimoramento de estudos, foi necessário explorar mais aprofundadamente as raízes das concepções do autor, buscando conhecer na própria fonte seu pensamento, além de atualizações mais recentes de pesquisadores que mantêm em debate sua vasta obra.

Em se tratando de minhas buscas na pesquisa que vão ao encontro dos adolescentes do presente, em seus tempos-espacos que se constituem na relação com os instrumentos e signos culturais da cibercultura, é essencial não perder de vista que a teoria histórico-cultural compreende estudar com esses sujeitos em seu processo vivo, da historicidade humana, e que a pesquisa se constrói nesse movimento constante de mudanças.

3.1 A pesquisa com os adolescentes em seu desenvolvimento: aproximações teóricas

No capítulo intitulado *El problema de la edad*, em seu Tomo IV, de *Obras Escogidas*, Vigotski (2006) traz a perspectiva da temporalidade na transformação humana. Nesse posicionamento, sua teoria critica as concepções metodológicas difundidas em seu tempo, tanto as de concepção idealista, que veem o desenvolvimento como mudança de capacidades inatas, quanto as subjetivistas, centradas apenas em aspectos psicológicos perceptíveis ou de indícios físicos de maturação, para compreensão das fases de crescimento. Ao criticar essas concepções, o autor ressalta que o desenvolvimento das funções superiores se dá com novas formações da consciência, envolvendo a relação com o meio, influenciando nas mudanças psíquicas e sociais. Esses apontamentos resgatam o aspecto positivo dessas mudanças, ocultado em sintomas considerados negativos relacionados às novas aquisições, para compreender o ser humano em seu desenvolvimento.

Tal entendimento das funções superiores envolvendo as mudanças psíquicas e o meio é fundamental para pensar os processos constitutivos do que nos torna humanos em nossa ontogênese. Mais do que isso, avançando na compreensão teórica do desenvolvimento, cabe conhecer, para a perspectiva histórico-cultural, como se dá esse movimento envolvendo o ser e o meio. Outro debate importante dessa teoria que considero relevante para meu tema de estudo é a concepção do desenvolvimento humano na mediação instrumental e semiótica.

Na obra que trata do método instrumental em psicologia, Vigotski (2004) nos fala dos dispositivos artificiais que implicam no desenvolvimento humano. Segundo o autor, os chamados instrumentos psicológicos constituem sistemas complexos, criados nos grupos sociais para domínio da natureza. Assim, a linguagem, os sistemas numéricos, os símbolos e todas as formas de representação estão incluídos nessa ampla gama de dispositivos relacionados ao desenvolvimento psíquico humano que se modifica de forma global. Nesse processo ocorrem novas formas de adaptação natural e de operações de trabalho.

Os processos naturais se desenvolvem na evolução humana, sendo que na história da espécie produziram comportamentos artificiais ou instrumentais. Para Vigotski (2004), esses atos artificiais são correlatos aos atos naturais, que são substituídos no decorrer do desenvolvimento histórico humano. Os instrumentos artificiais atuam como substitutivos criados na constituição da espécie como ferramenta psicológica ligada aos atos do comportamento e transformam-se em operações intelectuais. Esse instrumento psicológico seria um novo componente intermediário, culminando nos processos que constituem o ato instrumental. O instrumento inaugura toda uma série de funções novas, executando processos naturais, já que ocorre mudança nas ações e incrementa sob diferentes características, quantitativas e qualitativas, os processos psíquicos no ato instrumental. Assim, o instrumento psicológico se orienta para a psique do comportamento humano que se influencia e se transforma diante do objeto.

Vigotski (2004) também esclarece que no ato instrumental estão em atuação as propriedades psicológicas do fenômeno externo, que influem na psique e no comportamento. Nessas circunstâncias ocorre a transformação dos estímulos em instrumento técnico. De acordo com o autor, todo instrumento é um estímulo, pois influi nos processos psíquicos.

O método instrumental da teoria histórico-cultural concebe investigar o desenvolvimento humano na sua gênese, em seu movimento histórico. Ao pensar a pesquisa com as novas gerações em seu contexto, é de fundamental importância se compreender como se dá na historicidade daquele que se modifica no domínio artificial dos processos naturais, naquilo que reestrutura em amplitude e complexidade as funções do seu comportamento.

Nessa perspectiva, amparado no método instrumental, propor estudar o desenvolvimento é atentar para a singularidade de cada sujeito em seus processos naturais e de educação.

Além do que foi apontado, o método instrumental não estuda apenas aquele que se desenvolve, mas aquele que se educa. Essa é a diferenciação do ser humano em relação às outras espécies. Dessa forma, a educação não deve ser entendida como o desenvolvimento artificial daquele que se desenvolve. “A educação é o domínio artificial dos processos naturais de desenvolvimento. A educação não apenas influi em alguns processos de desenvolvimento, mas reestrutura as funções do comportamento em toda sua amplitude.” (VIGOTSKI, p. 99, 2004).

É importante investigar, em seu contexto vivido, como as novas gerações se apropriam do conhecimento constituído na historicidade humana. Para Vigotski (2004), o domínio do próprio comportamento nesse processo demarcará os níveis do desenvolvimento. O método instrumental propõe desvendar os atos instrumentais daquele que é investigado levando em conta a reestruturação das funções naturais que o constituem. Nesse sentido, é importante pesquisar o comportamento e seu desenvolvimento na descoberta que ocorre dos instrumentos psicológicos diretamente implicados nesse processo, assim como a estrutura dos atos instrumentais que também vão se constituindo.

3.2 A compreensão do desenvolvimento na perspectiva histórico-cultural: uma articulação teórico-metodológica com o conceito de vivência

Para Jerebtsov (2014), o conceito de vivência (*perejivanie*) na teoria de Vigotski traduz, de forma generalizada, muitos fenômenos psicológicos de forma a entender o desenvolvimento humano. Em seu posicionamento, o autor esclarece que a teoria histórico-cultural propõe a superação de posições de uma psicologia positivista, de ordem mecanicista ou de uma psicologia descritiva, de abordagem fenomenológica, voltada para compreensões apartadas da historicidade e da cultura em constante movimento. Assim, a proposição de uma psicologia histórico-cultural traz a perspectiva de formulações teóricas sobre as vivências da personalidade do ser.

Das concepções de Vigotski sobre o conceito de vivência, Jerebtsov (2014) destaca a unidade entre o “interno” e o “externo” na situação social de desenvolvimento. Essa proposição teórica também ressalta que as vivências constituem a unidade afeto-intelecto, relacionando sentimento e razão, tendo a realidade e a experiência como mediadoras, com o entrelaçamento de linhas de desenvolvimento natural e cultural, envolvendo a necessidade, o

afeto e a reflexão fundamentada em conceitos. Além desses, outro ponto-chave é a compreensão da vivência como unidade integradora de análise da consciência e do desenvolvimento da personalidade. Ocorre, assim, a regulação da atividade da vida pelas funções psíquicas, que se manifestam por processos emocionais, perceptivos, cognitivos, etc. Por fim, para a abordagem histórico-cultural, o conceito de vivência no desenvolvimento da personalidade, além de fator, é a condição interna de uma neoformação. Daí as vivências podem ser compreendidas como indicadores de etapas da tomada de consciência do mundo interno relacionadas ao desenvolvimento etário.

Trazendo o pensamento de Vigotski, que sintetiza a essência das vivências, Jerebtsov (p.19, 2014) propõe que “vivências são o processo de formação pela personalidade da sua relação com as situações de vida, a existência em geral com base nas formas e valores simbólicos transformados pela atividade interna, emprestados da cultura e devolvido a ela”.

A teoria histórico-cultural propõe o desenvolvimento humano como a unidade entre o ser e o meio, ou seja, a existência se constitui nos movimentos do indivíduo no espaço sociocultural. Jerebtsov (2014) nos diz, do pensamento de Vigotski sobre a vivência, é de que a potencialidade de personalidade se dá na neoformação colhida no potencial da zona de desenvolvimento iminente, num processo de expansão. Além disso, algumas potencialidades da personalidade surgem e outras se apagam. Essa tensão faz parte da existência humana, onde o desenvolvimento da personalidade pelas vivências supera o primitivo e o biológico do ser. O autor complementa essa compreensão destacando a importância da ontogênese da personalidade e a consciência na reflexão das vivências, envolvendo o conteúdo moral, o caráter do sentido semântico e, também, os valores norteadores.

É durante a atividade da vivência que surgem novos sentidos em muitos diálogos interiorizados. A personalidade se desenvolve com suas próprias vivências. E para todas as práticas relacionadas à ontogênese da personalidade, com as quais se relacionam a instrução, a educação, o tratamento psicológico, a psicoterapia, etc., é importante as relações dialógicas, de parceria, pois essas *relações são pautadas pela vivência intencional do sujeito em desenvolvimento* e não por aquilo que pensou o pedagogo ou mesmo aquilo que está no programa de estudos. (JEREBSOV, p. 22, 2014)

A atenção às vivências, no momento de cooperação dialógica, para Jerebtsov (2014), é a melhor forma de desenvolvimento da subjetividade da personalidade, e a conseqüente autorrealização das potencialidades criadoras. Daí as possibilidades de auto-regulação do comportamento, onde se assume essa responsabilidade.

Ainda esclarecendo sobre a ontogênese da personalidade, Jerebtsov (2014) afirma que a cada idade há uma formação de um repertório de instrumentos, de espaço semântico e de limites de vivências possíveis. O autor completa esse entendimento, ao dizer que as vivências se modificam, ou seja, “passam a ser outras e para essas outras vivências nascem novas formas. Vivência é a unidade do sentido e da forma de sua realização, modo de expressão.” (JEREBTSOV, p. 23, 2014).

Para Prestes (2012), o conceito de vivência tem um enorme significado para Vigotski e, ao ser traduzido, deve ser levado em conta o seu significado original⁵⁴. Destacando a importância do conceito de vivência na teoria histórico-cultural, a autora ressalta a discussão sobre o tema por Alexis Nicolaevich Leontiev. Para o psicólogo russo, um dos colaboradores e estudiosos da obra de Vigotski, o conceito de vivência está ligado à radical transformação da criança em relação ao ambiente que a cerca.

A noção de vivência é debatida por Vigotski (2010b) ao tratar da questão do meio na pedologia relativa ao seu papel e significado, que se modificam nas idades da criança que se desenvolve. A influência dos elementos existentes no meio é que determina o desenvolvimento psicológico da personalidade consciente, sendo estabelecida pelo autor como “vivência”.

A vivência de uma situação qualquer, a vivência de um componente qualquer do meio determina qual influência essa situação ou esse meio exercerá na criança. Dessa forma, não é esse ou aquele elemento tomado independentemente da criança, mas, sim, o elemento interpretado pela vivência da criança que pode determinar sua influência no decorrer de seu desenvolvimento futuro. (VIGOTSKI, p. 684, 2010b)

Nessa perspectiva, a compreensão de uma mesma situação é vivenciada de formas diferentes. Assim, o meio não deve ser estudado como algo dado acabado externamente, mas na referência da criança, influenciando seu desenvolvimento, sendo assim, “a *pedologia deverá saber encontrar a relação existente entre a criança e o meio, a vivência da criança, isto é, de que forma ela toma consciência e concebe, de como ela se relaciona efetivamente para com certo acontecimento.*” (VIGOTISKI, p. 686, 2010b).

A partir daí, podemos compreender da psicologia histórico-cultural de Vigotski a personalidade caracterizada por um sistema semântico dinâmico, para o outro e para si,

⁵⁴ A exemplo das imprecisões sobre o conceito, a autora cita Paulo Bezerra, que traduz *perejivanie* também como emoção e sentimento.

ligados à zona de desenvolvimento iminente, que estimula a possibilidade de construção de mundos novos e, por conseguinte, a vivência de uma nova realidade.

3.3 A pesquisa com as novas gerações: os adolescentes e suas vivências na cibercultura

Em minhas aspirações de pesquisador voltado para conhecer os adolescentes, articulando as questões investigadas no campo com o referencial da teoria histórico-cultural, minha trajetória, até o momento, fez-me compreender, nesse contexto das novas gerações inseridas no ambiente comunicacional contemporâneo, o quanto esses sujeitos estão construindo, em seu tempo e nos seus espaços, as suas vivências⁵⁵, mediados pelos signos da cibercultura, envolvendo diferentes modos de se engajarem no seu meio social e cultural.

Como educador, sempre trouxe em meus princípios a convicção da importância da escola e seu papel sociocultural no desenvolvimento humano. Entretanto, amparado pelos meus apontamentos de pesquisa até o momento, compreendendo como desafiador o impacto das tecnologias digitais e das redes sociotécnicas na contemporaneidade, tão presentes na vida dos adolescentes.

Partindo de reflexões sobre desencontro entre as culturas juvenis e a cultura escolar, o estudo de Ferreira (2014) com estudantes e dispositivos móveis de comunicação se fundamenta em postulados bakhtinianos para construção teórico-metodológica de seu objeto da pesquisa. Assumindo a metáfora hipertextual para explicitar a construção da sua pesquisa, a autora relata que foi nas mudanças de rumo, no acontecimento da investigação no campo, tocada pela experiência, dialogando com *links* sugeridos, que a sua proposição metodológica foi se estabelecendo. Ao mergulhar no lócus dos sujeitos, uma escola pública, o estudo ressalta a importância da escuta dos jovens nos seus espaços-tempos que lhe são próprios, ressaltando a perspectiva dialógica e a alteridade nesse processo, com o pesquisador se colocando em uma relação exotópica com sujeitos da pesquisa, onde o conhecimento se constrói na interlocução de vozes, olhares e discursos. Nesse sentido, desenvolver a perspectiva da escuta é buscar metodologias renovando as práticas investigativas “colocando-me também no papel do outro para os sujeitos pesquisados, assumindo uma atitude alteritária e responsável para pensar os caminhos da educação nas sociedades complexas

⁵⁵ Segundo Jerebtsov (2014), o conceito de vivência (*perejivanie*), de grande importância na teoria de Vigotski, está relacionado à ontogênese da personalidade no desenvolvimento humano. As vivências seriam os indicadores relacionados às etapas da tomada de consciência do mundo interno do indivíduo relacionado às situações vividas. Na articulação com o presente estudo, esse conceito será aprofundado mais adiante no texto.

contemporâneas.” (FERREIRA, 2014, p. 37). É no encontro de pesquisador e pesquisado que se dá o acontecimento que se constitui o objeto da pesquisa, ocorrendo a partir do contato com o campo, que se expressa nos anseios desse encontro com os novos sujeitos culturais e com seus modos de subjetivação que emergem no contexto da cibercultura.

Concebendo a pesquisa que rompe com as lógicas tradicionais, Lopes e Mello (2016) discutem possibilidades de refletir sobre as investigações que se articulam com os postulados qualitativos bakhtinianos, que rompem com as narrativas hegemônicas. Discutindo as relações do espaço e do tempo, nas suas aproximações, fusões e distanciamentos, esses autores trazem o conceito de cronotopia⁵⁶. Aprofundando em suas considerações sobre esse conceito, os autores ressaltam “que o tempo é histórico e o espaço é geográfico, amálgamas fundamentais que tecem o fazer humano, seus discursos, suas linguagens e suas existências, não há essência humana fora dessas dimensões.” (LOPES e MELLO, 2016, p. 262). O conceito de cronotopia de Bakhtin propõe a ruptura com as narrativas hegemônicas que se impuseram na modernidade. Lopes e Mello (2016) esclarecem que esse movimento primou pela cisão do espaço-tempo, prevalecendo o segundo. Assim, de acordo com os autores, as vozes na história passaram a ser vistas e ouvidas sem simultaneidades e sem experiências de coetaneidade, mas sim como uma sucessão de eventos. O tempo se torna linear. O espaço, da mesma forma, é concebido nessa linearidade. Assim, a humanidade caminha em direção a um futuro redentor, o passado desaparece e o presente deve ser superado.

Sobre o cronotopo, Fiorin (2008) esclarece que as categorias tempo e espaço organizam a experiência imediata da pessoa em relação às imagens do mundo, de forma inseparável. Esses conceitos têm natureza histórica, e por serem variáveis, são concebidos de forma diferente pelos povos. Ressaltando a importância da literatura para as formulações de Bakhtin, o autor destaca as relações conteúdo-formais e a relação de interligação espaciais e temporais que estão representadas no texto. Essa compreensão discute uma outra relação de tempo, sem as amarras da lógica causal, da sequencialidade, mas do acaso, do indeterminado.

Tomando de empréstimo as ciências matemáticas e a teoria da relatividade, Bakhtin (2014) se interessa pelo que ele considera, ainda que não em totalidade, uma metáfora. O pensador e teórico da filosofia da linguagem considera a “expressão da indissolubilidade de tempo e de espaço (tempo como a quarta dimensão do espaço” (BAKHTIN, 211, 2014). No cronotopo artístico-literário, na concepção do autor, no todo compreensivo e concreto

⁵⁶ Os autores fazem referência ao conceito, presente em muitos escritos de Mikhail Bakhtin, destacando como principal referência sobre o tema a sua obra “Questões de Literatura e de Estética, a teoria do Romance”.

decorrem indícios espaciais e temporais que se fundem. O tempo se condensa e se comprime, tornando-se visível artisticamente, da mesma forma que o espaço se intensifica, penetrando no movimento do tempo do que é narrado, num entrecruzamento.

O pensamento de Bakhtin (1997) sobre o cronotopo na arte literária reconhece o humano com suas contradições e em sua complexidade para tratar da relação entre o espaço e o tempo. Ao discorrer acerca dessas categorias no romance, o autor retoma a relação que o artista estabelece, com sua criação, com a vida humana, a natureza resgata uma outra temporalidade. “A aptidão para ver o *tempo*, para ler o *tempo* no espaço, e, simultaneamente, para perceber o preenchimento do espaço como um todo em formação, como um acontecimento e não como um pano de fundo imutável ou como um dado preestabelecido” (BAKHTIN, p. 243, 1997).

Retomando as reflexões de Lopes e Mello (2016), sobre o conceito de cronotopia de Bakhtin, é importante ressaltar que o autor nos lembra que a vida humana se institui para além dessas fronteiras que não se cruzam, mas subvertidas em seus limites que nos são impostos pela presença humana e suas histórias. “O conceito de cronotopia nos lembra que tempos diferentes coexistem num mesmo espaço, assim como espaços diferentes coexistem num mesmo tempo.” (LOPES e MELLO, 2016, p. 263).

Como contribuição para pensar a superação da hegemonia da razão como único referencial para a ciência, vale destacar os estudos de Bruno (2002). Essa abordagem discorre sobre linguagem emocional em ambientes telemáticos que contribuem para refletir sobre a interação entre os sujeitos⁵⁷ em situações de formação e nos convida a pensar as possibilidades de transposição cultural, temporal e espacial na inter-relação humana. Fundamentada no conceito de autopoiese⁵⁸, a autora resalta que podemos compreender nossa relação com o outro, já que “é na dinâmica relacional, pelas dinâmicas viabilizadas pela linguagem, que fluem das emoções desse processo de ‘con-viver’, que nos reestruturamos, nos transformamos.” (BRUNO, 2002, p. 4).

Tendo em conta os aspectos ontogênicos e filogênicos da existência humana, Bruno (2002) conceitua a emoção de forma ampla, associada a diversos fatores, tanto provenientes das mudanças internas quanto externas, assim como conscientes ou inconscientes, envolvendo

⁵⁷ Em seu estudo, Bruno (2002) pesquisa ambientes virtuais de aprendizagem e processos de formação, envolvendo a interação entre professores e alunos, fundamentando-se na linguagem emocional.

⁵⁸ A autora faz referência ao pensamento de Humberto Maturana e Francisco Varela sobre tal conceito e traz a etimologia do termo de origem grega, que encerra em uma única palavra os significados “para si mesmo” e “produzir”.

diferentes circunstâncias, como as fisiológicas, relacionais, pessoais, cognitivas, afetivas, sociais, etc.

Bruno (2002) argumenta que o ser racional também é emocional e que as relações humanas encerram o imbricamento entre razão e emoção, na mediação que é feita pela linguagem que se faz na interação entre o ser e o mundo. Nesse sentido, “essas interações estão consubstanciadas e impregnadas da história de cada elemento em interação. Desse modo, a linguagem se faz entre sujeitos, em conversação, considerando-se o aspecto ontogênico dos seres, permeados pela emoção.” (BRUNO, p. 7, 2002).

Em outro posicionamento, Bruno (2002) ressalta que o simples domínio e articulação das palavras na racionalidade não é suficiente para o entendimento entre os seres humanos, mas depende de um articular, entrelaçar, imbricar que envolvem razão e emoção. Para a autora, a linguagem emocional sistematicamente reflete “as múltiplas formas que os seres humanos estabelecem relações, utilizando-se de diversas linguagens, considerando o fator emocional como importante desencadeador das transformações decorrentes desse processo.” (BRUNO, p. 10, 2002).

Ao trazer esses autores, compreendo a importância de se estabelecer um caminho de entendimento dos sujeitos da pesquisa, na compreensão de que o conhecimento se dá no diálogo com os adolescentes, no seu desenvolvimento, considerando seus espaços-tempos envolvendo a cultura digital. É preciso desenvolver um olhar sensível para suas vivências, vislumbrando-as em sua totalidade. Além disso, buscando a alteridade com esses sujeitos, é basilar se aprofundar sobre a perspectiva da escuta nesse processo, contando com referências que fundamentam tal propósito.

3.4 O encontro com as vozes dos sujeitos na pesquisa

Na continuidade da escrita desse texto que foi se construindo ao longo da minha formação de professor/pesquisador, busco aprofundar algumas reflexões dando sequência ao que vem sendo produzido no processo investigativo com as novas gerações. Avançando nessa longa caminhada, revendo meus movimentos desde minhas primeiras ações na pesquisa, quando fui em busca de conhecer a realidade dos adolescentes com investigativo nas tecnologias digitais, fundamentado na teoria histórico-cultural, ressalto a importância de buscar nesse percurso um olhar e uma escuta sensível para com esses sujeitos. No amadurecimento desse processo, um posicionamento fundamental foi o de me colocar na condição de alteridade para com os pesquisados, para saber mais sobre o que pensam, sentem

e expressam quanto aos seus movimentos nos tempos-espacos no contexto cibercultural emergente.

Sendo assim, na perspectiva de estabelecer esse diálogo com os adolescentes que frequentam a escola e que constituem suas vivências no contexto das tecnologias digitais nos seus tempos-espacos, ao pensar a pesquisa e a construção do conhecimento, reflito sobre a potência do texto que se renova quando retomamos o tema de estudo, naquilo que vem sendo tecido, nos liames que se conectam a novas leituras, novos sentidos.

Dessa forma, reunindo significativo volume de registros, dados de campo preciosos desse encontro com os estudantes de escolas públicas que tanto falaram de si e de suas vivências, encontrei as palavras de Geraldi (2010), que ecoam como subsídio fundamental para sustentar minha postura como investigador.

O novo não está no que se diz mas no ressurgimento do já dito que se renova, que é outro e que vive porque se repete. Por isso aqui não se tratará de algo novo, mas da articulação de questões já conhecidas, fazendo emergir consequências das tomadas de posição a respeito dessas mesmas questões. (GERALDI, p.81, 2010)

Esses apontamentos subsidiam refletir criticamente sobre toda uma tradição que historicamente foi sendo moldada, estabelecendo como herança cultural hegemônica no presente o papel social do professor, definido por um modelo excludente de controle e de domínio dos saberes escolarizados. É justamente na mudança de postura que se contrapõe à tradição centrada na autoridade daquele que detém o domínio da herança cultural proposto por Geraldi (2010) que me reconheço em minhas aspirações de professor-pesquisador. Buscando adotar, no campo, uma atitude de quem não tem pré-suposições e ditames de detentor do conhecimento para ir ao encontro dos mais jovens, as considerações sobre a superação dos modelos autoritários da escola discutidos pelo autor são extremamente pertinentes para pensar a pesquisa. Sua proposição dos saberes construídos na aula como acontecimento se coaduna com uma atitude do pesquisador que busca o diálogo com os sujeitos se colocando em posição de escuta na produção do conhecimento. O autor estabelece a hipótese da aprendizagem da instabilidade como possibilidade para lidar com os novos paradigmas científicos e culturais. Nesse sentido, o que se propõe é construir uma relação onde o “aprender para viver” seja substituído pelo “viver aprendendo”. Assim, inverte-se a flecha da relação e esta herança cultural deixa de ser um conjunto de disciplinas estanques transmitidas e se torna referência, que inclui o que os alunos já trazem do saber local.

Amparado nessas reflexões sobre o modelo de controle e restrição de sentidos a se buscar superar na produção de conhecimentos, como seguir adiante no percurso investigativo? Como possibilitar que as vozes dos adolescentes se expressem no texto contribuindo no aprofundamento das questões desencadeadoras da pesquisa? Para ir ao encontro desses estudantes que constituem nos seus tempos-espacos suas vivências, a perspectiva dialógica se coloca como um caminho essencial para a compreensão dessa geração em meio às tecnologias digitais. Diante de uma cultura digital tão presente, e inegavelmente intensa nas suas vidas, e que vem se apresentando como um desafio para a escola da atualidade, proponho-me seguir em um diálogo com os sujeitos para saber mais sobre suas práticas, opiniões e atitudes nesse contexto.

Na sua abordagem do dialogismo bakhtiniano para as ciências humanas, Amorim (2002) discute o texto como produção de conhecimentos, refletindo que a escrita de pesquisa não deve ser reduzida a uma simples transcrição do que se produz no campo. Nesse sentido a questão da alteridade é fundamental nesse processo. As vozes do texto⁵⁹, de acordo com essa compreensão, se desdobram em uma polifonia de enunciações de um mesmo lugar, do encontro do autor com o objeto da pesquisa. Nessa perspectiva, para alguns textos, a relação entre o pesquisador e seu “outro” se faz necessária, não se restringindo à sua dimensão epistemológica, mas também ético-política do conhecimento que se produz.

Afora essas considerações em que o texto se constitui de diferentes vozes para além da transcrição, Amorim (2002) sustenta que não se pode ignorar que no conhecimento construído no campo estejam implicadas intenções do autor em relação a quem se destina o que é produzido. É importante também ter em conta, de acordo com essa compreensão teórica, de que um novo contexto é sempre criado do que se extrai originariamente no campo. Produzem-se, assim, outras enunciações. Existirão como destinatários, tanto aquele em que se idealiza quanto aquele que, de fato, lê o texto. Esse texto, que se constitui nesses sentidos construídos em seus enunciados, é simultaneamente interior e posterior, porque sua leitura será sempre apropriada pela interpretação de outrem e também por sua circulação, que o mantém vivo.

Avançando na abordagem sobre as vozes no texto, um outro destino, para além do que se supõe em relação à espacialidade e à temporalidade, também deve ser ressaltado. Para Amorim (2002), a existência de um sobredestinatário projeta o texto para um tempo⁶⁰ situado

⁵⁹ A autora discorre sobre aquilo que identifica como teoria das vozes em Bakhtin, por meio de uma leitura analítica.

⁶⁰ Amorim (2002) faz referência à “grande temporalidade” de Bakhtin.

no futuro, desconhecido e imprevisível, que será acolhido e reconstruído de outra maneira. A autora, dessa forma, sustenta que o destinatário suposto faz remissão a uma dimensão histórica e singular do texto, enquanto que o sobredestinatário o universaliza.

Amorim (2002) acrescenta que o objeto da pesquisa é dotado de vozes para serem ouvidas. Essa questão se dá de forma distinta nas Ciências Humanas, pois o discurso que ele produz, de acordo com essa perspectiva, é o mais importante na pesquisa. Por fim, avançando na teoria das vozes, a autora aponta a diferença entre a voz daquele que diz, no interior do texto, e a voz do autor. Essa distinção, entre sujeito da enunciação, lugar do autor, e sujeito do enunciado, lugar do locutor, é fundamental para a análise. “Quando se analisa um texto e se consegue identificar a relação necessária entre o que é dito e o como se diz, pode-se dizer que se encontrou a instância do autor” (AMORIM, p. 11, 2002).

É nessa compreensão polifônica do texto, do qual novos sentidos são revelados nas vozes quando se aproxima do objeto nessa abordagem, que me proponho, em meus movimentos de pesquisador, seguir na perspectiva de adoção de um compromisso ético com os sujeitos.

Pereira (2015) defende que é no interior da pesquisa que deve se construir a ética, como resultante da relação que o pesquisador estabelece com o objeto de estudo em seus diferentes diálogos disciplinares nas Ciências Humanas. Dessa forma, a autora pondera que o debate sobre a ética deve contemplar diversas áreas de produção do saber, sem imposição, a priori, de como fazer ciência. A pesquisa, assim, respeitará a diversidade, o conhecimento popular, a arte, a filosofia e outros campos, alijados da produção do saber instituída, que coloniza a ética e se impõe como autoridade de enunciação.

Em seu posicionamento, Pereira (2015) traz a ética como constituinte da vida social na complexidade de sua dinâmica e na especificidade de cada pesquisa para a elaboração de normas de convivência, envolvendo o sujeito, em uma afetação mútua constante. Assim, a autora discute a alteridade dos polos sujeito e aplicabilidade da norma, que se opõem na disputa ideológica em que transita a questão da ética.

Reivindicando o posicionamento do sujeito na perspectiva bakhtiniana, Pereira (2015) se aprofunda na defesa da ética da responsividade, afirmando a importância da linguagem e da história constitutiva daquele que é pesquisado, que responde e deve se responsabilizar diante das demandas sociais. Nessa perspectiva, é na atitude responsiva do sujeito que pensa que se validam teorias, no diálogo com a vida nas suas ações no mundo.

Na compreensão responsiva ativa (BAKHTIN, 1997), o enunciado se constitui como elo de uma cadeia de enunciados, tendo em conta o fenômeno real e concreto da comunicação

verbal e a existência do outro. Ao traçar considerações sobre os gêneros do discurso, discutindo criticamente as abstrações do campo da linguística para tratar do enunciado como unidade da comunicação verbal, Bakhtin (p. 293, 1997) nos esclarece o quanto “a fala, só existe, na realidade, na forma concreta dos enunciados de um indivíduo: do sujeito de um discurso-fala”.

Além do enunciado, como entidade real da comunicação verbal envolvendo a compreensão responsiva, situa-se o acabamento como outra particularidade que se circunscreve na possibilidade da resposta na alternância dos sujeitos falantes (BAKHTIN, 1997). A totalidade acabada do enunciado reúne três fatores que lhes são indissociáveis: o tratamento exaustivo do objeto do sentido; o querer-dizer do locutor; e as formas típicas envolvendo a estruturação do gênero do acabamento. Ao trazer as considerações sobre estes três fatores ligados de forma indissolúvel na comunicação verbal minuciosamente examinados pelo autor, reflito o quanto nas pesquisas que produzimos com sujeitos expressivos e falantes estão implicadas nossas escolhas discursivas. Dos gêneros orais aos escritos, não nos damos conta de quanto visitamos constantemente formas típicas de enunciados que “introduzem-se em nossa experiência e em nossa consciência conjuntamente e sem que sua estreita correlação seja rompida” (BAKHTIN, p.301-302, 1997).

Nesse sentido, ao se considerar nas implicações da construção discursiva no gênero textual envolvendo enunciações dos sujeitos, pensando a pesquisa que se constrói na alternância pesquisador e pesquisados, se faz premente compreender muitas nuances dessa tessitura de falas vivas e impregnadas de sentidos nos processos investigativos.

Daí a perspectiva da escuta e compreender a realidade desses sujeitos em seus contextos, nos seus movimentos, na alteridade do acontecimento que se mostra no campo de investigação. O ato responsável para pensar a pesquisa em uma perspectiva bakhtiniana traz o entendimento da importância de conceber meus pesquisados como construtores do conhecimento em suas enunciações. Assim, é fundamental essa concepção que o autor nos apresenta, que é a de nos relacionarmos com esse processo como algo vivo e pulsante. Nesse entendimento, os sujeitos não são objetos para estudos e análises apartadas das suas vidas, mas são compreendidos como seres expressivos e falantes, que se enunciam com implicações decorrentes de um ato responsivo no encontro com o outro.

A partir do que foi exposto, composto de referências de processos da pesquisa em sua organização teórico-metodológica e, sobretudo, na fundamentação de importantes conceitos da teoria histórico-cultural que subsidiam meu estudo, ressalto o fortalecimento dessas contribuições para a construção do projeto investigativo. Compreendendo a importância do

acontecimento da pesquisa, na compreensão dos sujeitos no seu desenvolvimento em seus tempos-espacos e a possibilidade expressiva de enunciações desse encontro entre pesquisador e pesquisados, vislumbrei com entusiasmo a potência de cada etapa do estudo. Assim, nesse diálogo, me senti fortalecido para avançar em meu intento, preparando o campo para ir ao encontro daqueles que certamente muito teriam a dizer de si e seu mundo do presente, trazendo luz para o debate sobre as novas gerações na cibercultura emergente.

3.5 As vivências dos jovens e o ambiente comunicacional contemporâneo: traçando uma metodologia de pesquisa com adolescentes

Na proposta de desenvolvimento de um trabalho de campo em que se procura conhecer de perto os sujeitos a serem investigados, cabe estabelecer os fundamentos para a pesquisa a ser empreendida. Numa abordagem que valoriza a aproximação com adolescentes que se apropriam das ferramentas digitais na sua comunicação inseridos no seu contexto, o propósito que se estabelece como premissa fundamental é a condução da pesquisa a partir da compreensão dos comportamentos na perspectiva desses sujeitos. Assim, ao me propor apreender as relações estabelecidas investigando os sujeitos no seu contexto de acordo com objetivos iniciais traçados, uma proposta de pesquisa qualitativa vem sendo estruturada.

Freitas (2010), ao discorrer sobre a pesquisa como intervenção na abordagem histórico-cultural, ressalta a filiação de Vigotski ao materialismo histórico dialético, propondo a construção de uma psicologia de base social. Essa perspectiva supera as limitações das abordagens voltadas somente para o desenvolvimento biológico humano. A autora também destaca que o método em Vigotski, no qual deve-se considerar o fenômeno como um processo vivo, tendo em conta sua historicidade. Nessa proposição teórico-metodológica, estudar alguma coisa historicamente é estudá-la no processo de mudança, sendo necessário ir à gênese da questão, com o intento de reconstruir o processo histórico na sua origem e em seu desenvolvimento. A autora ressalta, dessa perspectiva metodológica, os conceitos de *explicação* e *descrição*, já que o primeiro deve ser somado ao segundo na análise de um fenômeno. Vigotski postula que a *descrição* considera apenas o aspecto exterior do que é estudado, mas que, completada pela *explicação*, a compreensão se dirige para o interior, as relações dinâmico-causais. Completando esse quadro, Freitas (2010) traz a ideia de *intervenção* sugerida por esse posicionamento metodológico, já que a ação humana interfere no objeto de estudo.

A investigação qualitativa⁶¹ abrange a seleção de questões específicas que emergem de seu contexto à medida que os dados são recolhidos. É no aprofundamento do contato com os indivíduos, no registro sistemático, ouvindo e observando, conquistando sua confiança, que o pesquisador se introduz no mundo daqueles que pretende estudar.

Ao abordarem a investigação qualitativa em educação, Bogdan e Biklen (1994) estabelecem alguns entendimentos desse processo, enfatizando suas características. Entre estes, ressaltam a importância do ambiente natural e do investigador como instrumento principal da pesquisa, na frequência ao local, tendo em conta onde ocorrem as ações. Destacam também o caráter descritivo por meio do qual os dados são analisados com toda sua riqueza, respeitando a forma com que foram registrados ou transcritos. Outro aspecto relevante é o maior interesse do investigador pelo processo do que pelos resultados ou produtos. Para os autores, essa característica é particularmente útil em pesquisa educacional, em que as estratégias qualitativas estão patentes no modo como as expectativas se traduziram em atividades, procedimentos e interações diárias, opondo-se aos pré e pós-testes das técnicas quantitativas. Acrescentam o aspecto indutivo para análise dos dados, em que o que se abstrai é construído “à medida que os dados particulares que foram recolhidos se vão agrupando” (BODGAN E BIKLEN, 1994, p. 50). Dessa forma, o investigador qualitativo presume que não sabe o suficiente antes da investigação e que é na análise dos dados que irá estabelecer as questões mais importantes no processo. Por fim, os autores incluem como importante característica da abordagem qualitativa o sentido que os investigados apreendem em suas experiências. Destacam que os investigadores qualitativos em educação estão continuamente questionando os sujeitos na perspectiva destes, tendo em conta aquilo que experimentam, no modo como interpretam e estruturam o mundo social no qual vivem.

Ao propor um trabalho de pesquisa qualitativa com sujeitos que interagem em sua realidade, o processo embasado numa perspectiva dialógica⁶² se torna uma alternativa para o

⁶¹ Na sua abordagem, Bogdan e Biklen (1994) traçam um histórico da tradição da pesquisa qualitativa em educação destacando sua origem e evolução através de estudos de grupos sociais menos favorecidos. Os autores ressaltam as contribuições da Antropologia no desenvolvimento das técnicas de trabalho de campo e os estudos sociológicos da Escola de Chicago, envolvendo a dimensão humana contextualizada em questões políticas importantes. Bogdan e Biklen (1994) também salientam que as mudanças sociais ocorridas na segunda metade do século XX impulsionaram as pesquisas qualitativas dos investigadores educacionais e passaram a ganhar maior subsídio das agências estatais.

⁶² Freitas (1994, p. 27) aborda a concepção dialógica de Bakhtin, ressaltando que “é com as palavras e com as idéias dos outros que o nosso próprio pensamento é tecido. O conhecimento é construído na interlocução, no diálogo, o qual evolui por meio do confronto, da contraditoriedade”.

planejamento das intervenções em campo. Essa abordagem teórico-metodológica se contrapõe aos procedimentos monológicos de conhecimento das ciências naturais que se colocam diante de um objeto de estudo para falar dele. Dessa forma, deve-se partir do entendimento de que o objeto das Ciências Humanas é um sujeito; que o pesquisador não contempla apenas, mas fala com ele. Ocorre, assim, um encontro de sujeitos em uma forma dialógica de conhecimento, já que, de acordo com Bakhtin (apud Freitas, 2003, p. 29):

O objeto de estudo das ciências humanas é o homem ser expressivo e falante. Não se pode considerá-lo enquanto fenômeno natural ou coisa, mas sua ação deve ser compreendida como um ato sógnico. Isto é, o homem sempre se expressa através do texto virtual ou real que requer uma resposta, uma compreensão. Se não há texto não há objeto para investigação e para pensamento.

O amadurecimento da metodologia de pesquisa qualitativa tendo em conta a abordagem dialógica na construção desse processo será meu ponto de partida para o planejamento das aproximações do campo. Parto da compreensão de que o contato com sujeitos, e uma aproximação com sua realidade, desencadeará o processo investigativo na proposição qualitativa da pesquisa. Com o intuito de desenvolvimento da investigação junto aos jovens pesquisados, numa perspectiva dialógica, a proposta é a de suscitar falas impregnadas de sentido.

Para o desenvolvimento de uma pesquisa qualitativa voltada ao estudo pretendido é preciso estabelecer quais os procedimentos metodológicos para o trabalho de campo. Nessa perspectiva, ao se buscar pesquisar os jovens enquanto sujeitos que se apropriam das tecnologias digitais, é preciso considerar o seu contexto. Assim, o procedimento a ser adotado deverá ser um instrumento metodológico que, durante a incursão em campo, possibilite apreender junto aos pesquisados um ambiente dialógico, valorizando sua compreensão das experiências, assim como a interpretação dos dados de campo em diálogo com o referencial teórico.

3.6 As contribuições da “Pesquisa Com” no desenvolvimento investigativo

Em meu processo de ampliação do horizonte de referenciais teórico-metodológicos como pesquisador no decorrer do meu percurso da formação do doutorado, tal como já foi introduzido na introdução da tese, tive a oportunidade de aproximação com a perspectiva da rede *Recherche Avec*. Nesse avançar de meu estudo, somado o escopo teórico que sustenta

todo o movimento que foi elaborado de ir a campo com a fundamentação necessária, possibilidades de interlocução e de enriquecimento de referências trazem novas contribuições, que, sem concorrer para deslocar do que se trilhou até então, oferecem reflexões e a possibilidade de outros olhares para o objeto da pesquisa.

Nesse sentido, em meu estágio de amadurecimento teórico e metodológico, tive acesso a importantes discussões de pesquisadores que buscam desenvolver uma rede com aproximação entre pesquisas qualitativas com ênfase na transversalidade e na produção de conhecimento enraizada na experiência contextualizada e na reflexão dos sujeitos (MONCEAU E SOULIÈRE, 2017). Esse quadro de referência busca construir e ampliar uma articulação com estudos tendo em conta a pertinência epistemológica e ética, em uma contextualização sócio-política com fins de operabilidade social. Levantando diversos estudos publicados nas ciências sociais sobre pesquisas participativas, colaborativas e implicadas envolvendo os sujeitos, os autores salientam que os mesmos têm avançado em sua contribuição para a gestão de serviços públicos. Destaca-se também o avanço da ampliação das fontes de conhecimento no campo para fortalecimento dessa rede internacional.

Os princípios desse círculo de pesquisadores implicados com questões emergentes foram fundamentais para buscar esse encontro. A rede *Recherche Avec* propõe uma discussão coletiva acerca da realidade mutável, complexa e diversificada, sobre a qual os quadros teóricos positivistas e dados numéricos populacionais não dão conta de compreender. É inevitável que se tenha em conta a experiência das pessoas na implementação de práticas que as afetam nesse contexto. A crítica dessa rede se dirige à busca da eficácia das abordagens provenientes de pesquisas públicas e privadas que atuam com prescrições para as instituições de modo a retomarem seu funcionamento, sanado de acordo com a norma. Tal atuação não considera aspectos diferenciados nos contextos para a produção de saberes, tão somente atuando para normalização do funcionamento institucional e de seus serviços a partir do conhecimento da realidade das populações pelos levantamentos. A não consideração dos saberes subjetivos e ordinários na produção de conhecimento conclama à adoção de uma vigilância ética, epistemológica dos pesquisadores que estão implicados no desejo do desenvolvimento de saberes de forma democrática no âmbito das ciências sociais e humanas.

A rede *Recherche Avec*, além de atentar para singularidades individuais e coletivas tendo em conta os contextos sociais, econômicos e políticos, considera a importância de se aprofundar o intercâmbio de pesquisadores de redes de produção francofônicas. Seus membros visam associar-se, também, a investigadores de outras línguas, como português e

espanhol⁶³, o que não exclui seu interesse por publicações em inglês que partilham da mesma perspectiva.

Essa rede associativa ressalta a importância dos simpósios, enfatizando a relevância de tais encontros científicos de colaboração, não para simples apresentação de resultados formalizados, mas consideram “*les choix, les doutes et les limites qui font le travail réel du chercheur*” (MONCEAU E SOULIÈRE, p. 3, 2017)⁶⁴.

Com relação aos focos das pesquisas da rede *Recherche Avec*, eles se organizam entre duas categorias, que são a da compreensão e a da transformação, visando à democratização do saber. Nessa proposição, a “pesquisa com”⁶⁵ está implicada em uma entrada no campo com intuito de trazer luz para as realidades mal compreendidas, tendo em conta a perspectiva dos pesquisados. Este propósito se constitui de elementos de compreensão que não se deixam capturar por modelo da “pesquisa sobre”. Os autores salientam que saberes dos *experts* e a modelização de práticas de pesquisa que adotam esse distanciamento comprometem a compreensão das realidades vividas e a relacioná-las com os contextos sociais, econômicos e políticos. Essa perspectiva de pesquisa pressupõe também uma abordagem reflexiva e está orientada para a busca de interesses comuns elaborados com a colaboração entre pesquisador e participantes. Com esse propósito adotado de condução política das abordagens investigativas, na “pesquisa com” tem ocorrido um alargamento de pesquisas-ação participativas. Além desses aspectos apresentados, destacam-se focos de pesquisas que podem ser compreendidas como pedagógicas, pois possibilitam o compartilhamento de experiências em alteridade com o campo. É dessa alteridade, envolvendo a experimentação e a colaboração, que irá se constituir a “pesquisa com”.

Nesse constante interrogar no meu percurso de estudo que se propõe a conhecer os sujeitos, buscando o aprofundamento de discussões sobre seus contextos vividos, tendo em conta relações de mundo que estabelecem, perpassadas pelas culturas juvenis e que ocorrem no ambiente sociotécnico emergente, muitas reflexões se fazem. No esforço de enriquecer

⁶³ Tanto a afirmação de uma língua científica de trabalho, quanto a possibilidade de pesquisa alternativa são destacadas pelos autores, que salientam a presença de pesquisadores de outros contextos linguísticos que se associam a essa rede, como de língua portuguesa (Brasil e Portugal) e de língua espanhola (México e Chile). Na América Latina, os investigadores são encorajados pelo desenvolvimento do francês no ensino superior.

⁶⁴ “as escolhas, as dúvidas e os limites que fazem o trabalho do verdadeiro pesquisador” (tradução livre).

⁶⁵ Embora os autores não utilizem aspas para a expressão “*recherche avec*” em sua abordagem textual, no francês, que é traduzida como “pesquisa com” optei pela ênfase dessa marcação. Destaquei então no texto para melhor explanação de suas ideias. Adotei o mesmo procedimento na expressão “*recherche sur*”, que é traduzido por “pesquisa sobre”.

minha bagagem como pesquisador, a intenção não foi a de ampliar, no contato com a rede *Recherche Avec*, referências sobre investigações qualitativas implicadas com o campo e com seus sujeitos. Esse estágio foi realizado em um período avançado de meus estudos do doutorado, onde eu já havia, há muito, estabelecido o recorte de pesquisa e o desenvolvimento do projeto com base nos objetivos inicialmente traçados. No entanto, foi enriquecedor o acesso a outros referenciais de estudo no referido estágio doutoral no exterior, como a *Analyse Institutionnelle Socio-clinique*. Mesmo considerando a já adiantada fase de conclusão de minha pesquisa, fundamentada pelo meu quadro teórico e contando com dados já levantados para conclusão da tese, destaco algumas dessas contribuições, como a valorização da perspectiva da escuta compromissada com os sujeitos e nas problematizações da realidade, com possibilidades de levantar evidências e pistas surgidas nesse encontro do pesquisador com o campo. Ademais, é fundamental manter em conta meu compromisso profissional com aqueles que muito contribuíram com meu percurso, e também de não ignorar a presença da instituição escolar nesse contexto, considerando o quanto eu estou implicado no sentido de auxiliar, com minha pesquisa, nesse ciclo que culmina em apontamentos da presente tese.

Considerando a abordagem da rede *Recherche Avec* e sua perspectiva associativa de dialogar entre pesquisas que interrogam a realidade dos sujeitos, problematizando relações estabelecidas nos organismos e instituições em uma proposição reflexiva e com vista a transformações, meu encontro com pesquisadores e autores vêm me possibilitando, como professor/pesquisador, o alargamento no aprofundamento teórico-metodológico.

Dessa forma, refletindo sobre minha pesquisa, considero valiosas as contribuições dessa rede de pesquisadores, contando com minha inserção no *Laboratoire EMA* para estudos, ao acessar abordagens e produções relevantes de pesquisas de autores franceses sobre temas de educação. Além disso, pude acessar, com o suporte da orientação do estágio, importantes discussões sobre adolescência/juventude na cultura digital. Considero que, ainda que seja um desafio de uma nova conexão que pode ser acessada, proporcionada pelo encontro com essa rede, o contato com alguns desses autores contribuiu para a análise de dados do *survey* na rede municipal de Juiz de Fora. Além disso, na perspectiva de conhecer a realidade pelos sujeitos das instituições, incluindo a aproximação com encontros de entrevistas semi-estruturadas com mapas vivenciais, conhecendo vivências de estudantes no meio tecnológico digital, pode contar com mais contribuições para suas interpretações. Nesse alargamento de horizontes, outros olhares, interposições e cruzamentos vêm ao encontro das buscas para novos conhecimentos que emergem desse encontro alteritário que propõe a “pesquisa com”.

3.7 A construção do instrumento de pesquisa: elaborando uma experiência investigativa com mapas vivenciais

Num ambiente de trocas entre os participantes, na perspectiva de se estabelecer as melhores condições para compreensão das suas atuações no ambiente comunicacional contemporâneo, trago em minha experiência de pesquisador as ricas possibilidades de suscitar falas impregnadas de sentido provenientes das entrevistas semi-estruturadas dos grupos focais (ALMEIDA JÚNIOR, 2013). Essa perspectiva dialógica foi fundamental no processo que passou a ser construído nos encontros com os adolescentes, para meu amadurecimento investigativo.

Na intenção de me aproximar dos sujeitos, nessa etapa do desenvolvimento de meu estudo, tornou-se necessário buscar um instrumento teórico-metodológico de pesquisa que potencializasse a escuta, trazendo mais de seu contexto vivido. Assim, procurei elaborar subsídios para elaboração de entrevistas semi-estruturadas contando com um recurso para possibilitar maior aprofundamento investigativo⁶⁶. Fundamentada no conceito de vivência de Vigotski, a minha intenção foi de formular um procedimento junto aos pesquisados para que eu pudesse melhor compreender sua tomada de consciência de mundo na cibercultura, na mediação tecnológica envolvendo seus tempos-espacos vividos.

Nesse percurso, foram primordiais os subsídios de pesquisas recentes como referência que, além da fundamentação na teoria histórico-cultural, trouxeram importantes apontamentos sobre os chamados mapas vivenciais como instrumento de pesquisa. Para tanto, na perspectiva de subsidiar meu processo investigativo, busquei acessar publicações sobre tais estudos que trazem considerações relevantes que compreendem a pesquisa tendo em conta a historicidade dos sujeitos em seu contexto geográfico, social e cultural.

Ao tratar dos mapas vivenciais como proposta teórico-metodológica, fundamentada em Vigotski, Lopes (2018), ressalta que, contando com seus colaboradores na sistematização da teoria histórico-cultural, o pensador bielorusso voltou-se intensamente a compreender as crianças e seus processos de humanização e desenvolvimento. Esses postulados direcionam críticas severas ao privilégio do tempo no processo de desenvolvimento humano, sobretudo, a hegemonia do tempo linear. Ao cunhar o conceito de vivência, a teoria histórico-cultural nos

⁶⁶ No capítulo 6 da tese é apresentada a pesquisa-piloto com quatro adolescentes por meio da qual são evidenciadas as relações espaço-temporais expressas cartograficamente em seus traçados e narrativas, relacionados aos mapas vivenciais.

propõe a condição do meio - natural e social e suas indissociabilidades - enquanto unidade fundamental na compreensão das formações tipicamente humanas. Nessa perspectiva, na tomada de consciência e na formação da personalidade, tempo e espaço se fundem na formação do ser humano.

Para Harvey (1989), o espaço e o tempo são categorias básicas da existência humana em que estão implicados os processos político-econômicos e culturais que, muitas vezes, são destituídos de uma reflexão sobre o seu sentido, associada ao senso comum. Atentando para diferentes contextos que implicam diferentes sentidos, essa concepção contesta a ideia de um tempo e espaço em um sentido único para a medida da diversidade de concepções e percepções humanas. “Dessa perspectiva materialista, podemos afirmar que concepções do tempo e do espaço são criadas necessariamente através de práticas e processos materiais que servem à reprodução da vida social.” (HARVEY, 1989, p. 189).

Segundo Lopes (2018), os mapas vivenciais se organizam por uma estrutura metodológica sem rigidez, buscando, por meio de trilhas esboçadas, estabelecer relação com o objetivo da pesquisa. Essa proposta também se referencia na afirmação de que as culturas criadas pelas crianças se dão na unidade pessoa-meio e também na vida social dialogada com a formação cultural. Utilizando esse procedimento metodológico, a proposta é de mapear as lógicas pessoais e coletivas, e quais indícios ali se expressam, relacionados às temporalidades e espacialidades. As recentes pesquisas de Queiroz (2015) e Benedict (2016) com estudantes abordam temas relacionados à cultura digital e têm como importante procedimento teórico-metodológico a utilização de mapas vivenciais. Nessas investigações, destaca-se a valorização da alteridade, contando com narrativas produzidas pelas crianças nesses processos.

Construída a partir de mapas vivenciais com crianças entre dez e 11 anos, a pesquisa de observação participante de Queiroz (2015) tratou das mídias e as novas tecnologias em espaços de escolarização. Além de contar com entrevistas semi-estruturadas e notas de campo, na convivência com alunos em sala de aula, a investigação teve como destaque desenhos de mapas associados às narrativas apresentadas pelos estudantes nesse percurso. Fundamentado no conceito de vivência, o estudo trouxe a perspectiva das crianças desvelarem espaços da escola sob sua ótica pessoal envolvendo a compreensão dos seus modos de ser, de pensar, de estar e de agir naquele lugar.

Benedict (2016) ressalta, em sua pesquisa com crianças nas vivências com jogos eletrônicos, o reconhecimento do espaço como um dado cultural, ao investigar saberes cartográficos dos sujeitos. Esse estudo, ancorado na perspectiva da escuta, buscou dialogar com as formas que as crianças desenvolvem seus modos de cartografar o mundo nos seus

processos de significação. Sustentada em uma proposta de alteridade entre pesquisador e sujeitos, essa investigação com crianças-jogadoras, mapas e paisagens virtuais dos games, levou em conta as relações espaço-tempo, considerando também as capacidades imaginativas e criadoras humanas nesses processos, envolvendo as relações sociais e culturais entre os pares e, também, a sua interação com o mundo adulto.

Um aspecto importante desse estudo de Benedict (2016) foi o processo de escuta, fundamental para estabelecer o diálogo com as crianças-jogadoras enquanto seres de cultura, nas suas vivências, histórias e singularidades. Segundo a autora, o seu desconhecimento enquanto pesquisadora foi a chave de abertura de um espaço-tempo nessa relação de alteridade, colocando-se como aprendiz no processo em que as crianças-jogadoras eram constantemente instigadas a aprenderem, envolvendo mapas, jogos e avatares.

Pesquisas com mapas vivenciais em uma perspectiva dialógica buscando centralização nas lógicas infantis, como o de Lopes, Costa e Amorim (2016) e de Lopes, Mello e Bezerra (2015), contribuíram para minhas reflexões teórico-metodológicas. O meu interesse por esse instrumento investigativo ocorreu devido à minha identificação com a perspectiva desses pesquisadores, que é a de superação dos discursos racionais pelas cartografias de mundo expressadas pelas crianças em suas representações livres. Buscando superar as lógicas do racionalismo, tais pesquisas dialogam com formas infantis de compreender o mundo. Nas suas produções, que envolvem mapas, textos, discurso verbal, brincadeiras, desenhos, gestos e outras formas, os pesquisados se revelam como sujeitos culturais em seus contextos sociais e históricos.

Os mapas vivenciais como recurso possibilitam a escuta dos sujeitos por meio de sua expressão gráfica relacionando seus tempos-espacos vividos. Nesse processo, o pesquisador atua como interlocutor com questões semi-estruturadas. Especificamente, na minha pesquisa voltada para adolescentes, as questões suscitadas estavam relacionadas com suas práticas cotidianas envolvendo as tecnologias e a cibercultura. Assim, amparado por esses subsídios iniciais de fundamentação para elaborar o instrumento de interlocução com os possíveis sujeitos para um desenvolvimento de uma pesquisa contando com as possibilidades investigativas dos mapas vivenciais, tratei de planejar uma abordagem com alguns adolescentes para esse procedimento metodológico.

Seguindo meu percurso, ressalto a relevância da construção teórico-metodológica e o quanto é fundamental esse diálogo com outras pesquisas que lançam mão desse recurso desencadeador de narrativas e de traçados espaço-temporais sobre as vivências. Nesse sentido, amparado por tais fundamentações de outros autores, como possibilitar, nos encontros,

alternância de vozes, expressão enunciativa dos participantes e toda uma riqueza de dados e pistas a serem desvelados nesse diálogo com as novas gerações na cibercultura? Ao vislumbrar a possibilidade de escuta dos meus futuros sujeitos no decorrer das reflexões para ir ao campo, tais formulações subsidiaram aspectos importantes para que eu pudesse estabelecer a preparação cuidadosa dos meus encontros com adolescentes exercitando uma “cartografia subjetiva”⁶⁷. Assim, contando com os subsídios teóricos, incentivado pela possibilidade da riqueza de dados apontados pelos referenciados estudos com mapas vivenciais, refleti, com muita expectativa, a potencialidade de explorar com aqueles que eu iria desenvolver o processo investigativo.

Como primeira proposição de estudo, decidi então realizar uma pesquisa piloto com mapas vivenciais buscando uma aproximação inicial com adolescentes na faixa etária condizente com os sujeitos potenciais da pesquisa em seu futuro desdobramento⁶⁸.



<http://juventude-conectada.blogspot.com/2017/12/vivencias-dos-adolescentes-nas.html>

Conforme apresentado no percurso de elaboração do meu projeto investigativo fundamentado na perspectiva histórico-cultural, vislumbrei, partindo do conceito de vivência e em referidos estudos desenvolvidos com mapas vivenciais, elaborar uma pesquisa piloto para conhecer o procedimento como um recurso metodológico que pudesse avançar na minha proposta de aproximação com os adolescentes. Partindo das reflexões do capítulo 4 da tese que trata das considerações teórico-metodológicas que sustentam minha proposição, minha

⁶⁷ A denominação “cartografia subjetiva” aos mapas vivenciais foi feita pela pesquisadora Ana Brizet Ramirez, coordenadora da mesa *Comunicación-Educación*, na *II Bienal Iberoamericana de Infancias y Juventudes*, em Manizales, Colômbia, ao tecer seus comentários sobre minha comunicação de pesquisa em novembro de 2016.

⁶⁸ Até o exame de qualificação, ocorrido em 19/05/17, já havia sido realizada a pesquisa piloto com quatro adolescentes explorando mapas vivenciais, ocorrida entre maio e julho de 2016. Além disso, fora iniciado o levantamento do *survey* com estudantes da rede municipal de ensino, que seria concluído em setembro 2017. A proposta de desenvolvimento de estudo com a metodologia dos mapas vivenciais para aprofundamento da pesquisa foi discutida com a banca examinadora. Posteriormente, decidiu-se manter o intento original de investigar, mantendo esse instrumento, com alguns adolescentes de escolas que participaram do questionário *online*.

intenção era de construir um instrumento que pudesse trazer mais dos sujeitos em seu desenvolvimento, em seu contexto histórico e cultural.

Dessa forma, nesse percurso, além da perspectiva da escuta, a pesquisa piloto proposta foi elaborada pensando em se aproximar de adolescentes atenta aos objetivos do estudo contando com essas suas vozes, conhecendo as relações no meio digital, envolvendo seus espaços-tempos na cibercultura. Era importante compreender, no desenvolvimento de campo com esse instrumento metodológico, relações que os sujeitos estabelecem nesse contexto. Além disso, conforme traçado no planejamento de estudo, a intenção era não só de compreender as práticas da apropriação dos pesquisados das tecnologias digitais, mas se essas potencializam suas aquisições e se realizam ações transformadoras no mundo.

Ao retomar esses objetivos traçados, trazendo as já citadas questões iniciais de pesquisa fundamentadas no referencial teórico que vem sendo construído no decorrer do processo da formação do doutorado, me propus a buscar possíveis pistas com os sujeitos: adolescentes, que convivem no ambiente escolar – inseridos na cibercultura – e que elaboram suas significações de mundo em meio aos instrumentos e signos culturais nos seus espaços-tempos vividos.

Na perspectiva de conhecer suas práticas e suas opiniões no contexto do ambiente comunicacional emergente, e por se tratar de uma proposta metodológica em construção, busquei atentar para alguns aspectos que se destacavam enquanto contribuição para minha proposição de construção de um instrumento que pudesse dar conta de ir ao encontro dos sujeitos da pesquisa. Portanto, faz-se necessário apresentar aspectos mais detalhados desse instrumento para compreensão dos procedimentos metodológicos. Assim, serão destacados alguns elementos importantes para essa prática desencadeadora e suas potencialidades dialógicas junto aos sujeitos pesquisados.

3.8 Detalhamento da pesquisa com mapas vivenciais: procedimentos metodológicos

O procedimento adotado para o desenvolvimento dos mapas vivenciais e as sequências de sua elaboração nas etapas que serão posteriormente detalhadas foi proposto especificamente para essa pesquisa. As etapas planejadas para a realização dos mapas, de acordo com Lopes (2018), devem ser estruturadas conforme os objetivos traçados na investigação, e, dessa forma, o desenvolvimento desse traçado cartográfico deve obedecer a um roteiro flexível elaborado pelo pesquisador para ser desenvolvido junto aos pesquisados.

A seguir, farei uma descrição mais detalhada de como foram desenvolvidos os mapas vivenciais, evidenciando como relatei as etapas do procedimento. Na proposta, seguindo a metodologia dos autores referenciados, foram utilizados papéis de mesma medida, sendo que os que se superpõem à base são transparentes. Como são necessários traçados com o lápis sobre as demais superfícies, a orientação é de que se utilize papel vegetal, suficientemente transparente e encorpado, adequado para traçados e desenhos em que se queira enxergar o que está por baixo no registro em camadas. De forma sintética, será apresentada a orientação do processo que foi desenvolvido nessa aplicação piloto com os adolescentes entrevistados, seguindo as especificidades do tema e dos objetivos da minha pesquisa.

Quadro 1: Etapas dos mapas vivenciais na sequência proposta.

ETAPAS	PROCEDIMENTOS
1ª ETAPA	Coloca-se uma superfície de papel sulfite opaca onde é pedido para o entrevistado realizar o traçado do “eu” (forma livre de representação) e dos espaços de vivências. Por exemplo: casa, escola, locais de lazer, outros espaços, etc;
2ª ETAPA	Por cima da base é colocada uma lâmina transparente (papel vegetal) após a conclusão do traçado da primeira etapa. É solicitado que o participante estabeleça relações temporais entre locais. Por exemplo: locais que o entrevistado passa mais ou menos tempo do dia; quais deslocamentos entre esses lugares; etc;
3ª ETAPA	Sobre a segunda lâmina é colocada uma terceira, também transparente. Nesta etapa foi solicitado que o participante traçasse sobre as demais lâminas de papel vegetal, visíveis sob esta, sua relação com as tecnologias, dispositivos de comunicação, envolvendo o uso de aplicativos e/ou outras mídias com as quais convive no seu cotidiano, tendo em vista os espaços-tempos relacionados nas superfícies anteriores;
4ª ETAPA	Nesta lâmina transparente foi solicitado ao adolescente que estabelecesse suas projeções, desejos, envolvendo maior interesse por atividades, pessoas, locais, etc., para sua vida.

Fonte: dados elaborados pelo autor de acordo com as referências de estudo.

Vale ressaltar que as etapas traçadas no mapa, relacionadas com os objetivos da pesquisa, podem ser alteradas de acordo com a orientação que o pesquisador e, até mesmo, durante o processo. Dependendo da situação dialógica no andamento da atividade, é necessária a flexibilidade exigida em processos investigativos semi-estruturados. Assim, por

exemplo, duas etapas, de uma previsão inicial de quatro lâminas, podem se fundir em uma, reduzindo para três o número de superfícies traçadas na obtenção dos dados de campo.



Figura 2: Exemplos de mapas vivenciais em sequência de lâminas. À esquerda a base opaca, com traçados realizados na pesquisa, onde o sujeito representa seu “eu” e os espaços importantes. Nas lâminas transparentes subsequentes, os tempos e movimentos, assim como relações significativas estabelecidas com os espaços e suas vivências na cibercultura são destacados. Numa ou mais lâminas da sequência são enfocadas tecnologias digitais nos seus tempos-espacos. Nos traçados nas superfícies podem também ser explorados os desejos, projeções para o futuro ligado aos interesses pessoais. Em determinadas situações, o número de lâminas pode ser reduzido, com flexibilização das sequências de acordo com o desenvolvimento metodológico. À direita, a superposição de todas as lâminas dando uma dimensão complexa das vivências.

Com base nessas proposições para orientação dos procedimentos metodológicos de campo, no intuito de desenvolver a pesquisa, passei a contar com esse instrumento investigativo. A partir dessa decisão de empreender o processo piloto, parti para a etapa de organizar os materiais e suportes necessários à obtenção dos dados. Essa preparação foi se estabelecendo pela expectativa da concretização do processo. Fundamentado e instrumentalizado, segui no meu percurso, vislumbrando as possibilidades de ir construindo, com seus registros, traçados de elementos gráficos, pela expressão escrita, a cartografia das vivências dos jovens nas tecnologias.

3.9 Como a cibercultura se expressa nas vivências dos adolescentes? Uma pesquisa piloto com mapas vivenciais

Nesse estudo inicial com mapas vivenciais, a sistematização desse instrumento com os adolescentes⁶⁹ se deu em encontros individuais contando com entrevistas semi-estruturadas,

⁶⁹ Ao todo, ocorreram quatro encontros individuais com igual número de adolescentes. As entrevistas semi-estruturadas com a utilização de mapas vivenciais foram realizadas em diferentes locais, de acordo com a

sendo proposto o seu traçado durante o processo. A idade dos adolescentes variou entre 12 e 16 anos. Para participação de cada voluntário, foram tomadas as medidas cabíveis para autorização dos responsáveis e a anuência livre e esclarecida dos próprios participantes.

Os encontros duraram de 50 minutos a uma hora e meia, dependendo do entrevistado, e as conversas foram registradas em áudio e vídeo. Além disso, foi organizado um diário de campo para acompanhamento da pesquisa para anotações de aspectos significativos observados.

Para organização metodológica e apresentações das transcrições no presente trabalho, nomeei os adolescentes numericamente, em um primeiro momento (Adolescente 1, Adolescente 2, Adolescente 3 e Adolescente 4). A denominação numérica, feita inicialmente, seguia a ordem cronológica de encontros, desde o primeiro ao quarto adolescente que entrevistei. Entretanto, no decorrer da pesquisa, em outra oportunidade em que apliquei o piloto de um questionário *online*⁷⁰ desenvolvido em meus estudos, solicitei que adotassem um *nickname* de seu interesse. Adotei, assim, seus apelidos tais quais se denominaram no formulário, respeitando a grafia utilizada pelos mesmos, própria dos pseudônimos utilizados em *chats*, *games* e outras incursões dos adolescentes nos ambientes digitais. Dessa forma, para sua identificação no texto, passo a utilizar seus codinomes escolhidos por eles mesmos: *LouryG* (Adolescente 1), *whitetuxedoguy* (Adolescente 2), *Miau sikes* (Adolescente 3) e *Zoiaopr* (Adolescente 4).

Entre os entrevistados foram expressos diferentes situações cotidianas e movimentos relacionados às tecnologias digitais, desvelados no movimento dialógico entre o pesquisador e cada um dos participantes nas ocasiões específicas em que cada um deles esteve como voluntário. A partir das etapas dos mapas vivenciais durante o decorrer das intervenções do interlocutor foi proposto que o entrevistado se expressasse, ou que descrevesse a seu modo, aspectos sobre o que foi produzido, estabelecendo relações com seu traçado.

Como foi dito, em um posterior contato da minha pesquisa com esses adolescentes, pedi que escolhessem *nicknames* com os quais se identificassem. Assim, ao tratar de cada um deles, o nome fictício elegido será sua referência na descrição das etapas subsequentes, no presente texto.

disponibilidade de horário de cada voluntário. Os encontros com cada um dos participantes ocorreram em datas distintas: Adolescente 1, em 13/05/16; Adolescente 2, em 25/05/16; Adolescente 3, em 08/06/16; Adolescente 4, em 08/07/16.

⁷⁰ Na etapa de elaboração do *survey*, solicitei a esses quatro adolescentes que respondessem o questionário *online* para testagem piloto desse outro procedimento.

Das entrevistas, são destacados, de cada um dos adolescentes, os principais dispositivos tecnológicos de suas vivências (Quadro 1). No esquema, aparecem também explicitadas as suas motivações e intenções nesses processos e, ainda, uma síntese descritiva das idades, sexo, ano escolar e rede de ensino dos adolescentes entrevistados. Estão listadas, em síntese, as principais atividades relacionadas às mídias e aos aplicativos que os pesquisados utilizam no seu dia-a-dia.

Quadro 2: Relação entre entrevistados com destaque para o uso dos dispositivos digitais. Principal atividade envolvendo suas incursões, incluindo a motivação e a finalidade para os processos.

Entrevistado	Sexo	Idade	Grau de escolaridade/procedência
<i>LouryG</i>	M	16 anos	Estudante do 1º ano do ensino médio da rede particular
<i>whitetuxedoguy</i>	M	12 anos	Estudante do 8º ano do ensino fundamental da rede pública
<i>Miau sykes</i>	F	14 anos	Estudante do 9º ano do ensino fundamental da rede pública
<i>Zoiaopr</i>	M	13 anos	Estudante do 8º ano do ensino fundamental da rede particular
Entrevistado	Dispositivo/Principal atividade		Motivação/Intenção
<i>LouryG</i>	Computador doméstico/edições de vídeo e áudio		Criar e compartilhar edições com amigos
<i>whitetuxedoguy</i>	Computador doméstico/ <i>games online e offline</i>		Jogar com outros jogadores ou sozinho
<i>Miau sykes</i>	<i>Smartphone/SMS, WhatsApp e redes sociais</i>		Manter contatos pessoais a longa distância
<i>Zoiaopr</i>	<i>Smartphone/YouTube e WhatsApp</i>		Assistir a documentários e vídeo-aulas; tarefas

Fonte: dados da pesquisa.

Na sequência, são transcritos pequenos recortes das falas significativas dos adolescentes que expressam suas vivências na cibercultura. Nessas transcrições, optei por traçar alguns destaques em negrito, evidenciando relações espaço-temporais e traços do desenvolvimento da personalidade que constituem as vivências dos participantes da pesquisa. Ao fazer o destaque, a intenção foi de trazer para reflexão alguns aspectos a serem abordados, suscitados por essas expressões individuais que emergem no traçado dos mapas vivenciais no processo das entrevistas. As transcrições foram feitas a partir dos registros gravados nas entrevistas com os adolescentes. Para expor as falas dos sujeitos nas interpretações dos dados de campo, foi necessário organizar, com algumas indicações específicas, notações que facilitam a leitura e compreensão das partes selecionadas. Para tanto, a formatação do texto transcrito transposto está em itálico para destaque na tese. Para explicitar mais detalhadamente as legendas estabelecidas, o esquema a seguir traz seu significado nos diálogos analisados, facilitando a compreensão:

Legenda	Significado no texto
(...)	Omissão de parte do registro transcrito pelo pesquisador, considerado irrelevante para compreensão da sequência do texto.
(///)	Palavra ou trecho inaudível das falas transcritas das entrevistas (não representam prejuízo na compreensão do contexto analisado).
...	Pequenas pausas na fala ou interrupção momentânea pela fala de um interlocutor.

3.9.1 O afetuoso *LouryG* e seu “estúdio” de criação

Atencioso e gentil, o jovem de voz grave me recebeu em sua casa para nossa conversa. Demonstrando grande interesse em atender a solicitação da pesquisa, *LouryG* logo se prontificou a desenhar a partir do que fosse solicitado. No desenvolvimento do mapa vivencial que se seguiria logo às primeiras instruções, o jovem de 16 anos ainda com rosto de menino, mas com um porte de homem adulto, esteve o tempo todo a descrever aquilo que traçava sobre cada uma das superfícies do papel. Notadamente meticuloso em seu traçado, o jovem *LouryG* tendia a desenhar e escrever ao lado de cada elemento, com objetivo de explicar detalhadamente as partes de seu mapa. Com muitas explicações, o jovem foi traçando em suas superfícies, com um cuidado especial para que as lâminas se superpusessem cuidadosamente, de forma a organizar sua descrição das suas incursões diárias, afetivas, sociais e produtivas, relacionadas às pessoas com as quais convive e aos lugares onde transita. Para além do próprio uso da mídia, o convívio social e o engajamento na participação, de acordo com Shirky (2010) é a grande motivação dos indivíduos para explorarem o seu excedente cognitivo. Dessa forma, o tempo livre passa a ser um potencializador das possibilidades criativas em que os usuários em comunicação, que compartilham socialmente. Para o autor, “O que importa agora não são as novas capacidades que temos, mas como transformamos essas capacidades, tanto técnicas quanto sociais em oportunidades.” (SHIRKY, 2011, p. 168).

LouryG foi impecavelmente minucioso para apontar no seu mapa seus movimentos diários a partir das suas relações de interesse. Esquemático e altamente preciso nas descrições, o jovem dedicou boa parte do traçado para ir articulando as suas falas associadas a todo tempo ao desenho. Nos detalhamentos do seu desenho, enumerou uma série de locais onde se dedica a muitas atividades, atento a não omitir qualquer informação.

Muitas vezes, durante a entrevista, nomeava e ia traçando o que falava sobre suas relações, não perdendo a oportunidade de mencionar seus familiares, dando destaque para a casa de seus avós e a característica de cada um desses espaços, demonstrando, assim, que os laços afetivos constituídos nas relações familiares têm grande referência na sua vida.

Ao ser indagado sobre a presença das tecnologias e os dispositivos de que lança mão no seu dia-a-dia, *LouryG* foi naturalmente enumerando movimentos e ações, destacando o uso de mídias interativas digitais na escola. Ademais, buscou classificar as tecnologias que não são apenas de comunicação e informação, mas igualmente importantes, exemplificando com o desenho de um automóvel.

Nas suas relações cotidianas, o que mais destacou foi a angústia de ficar sozinho, sobretudo ao transitar nas ruas e outros locais, demonstrando que dá muita importância às amizades e ao convívio familiar, sentindo falta de companhias mesmo quando se desloca entre os lugares que compõem suas atividades diárias.

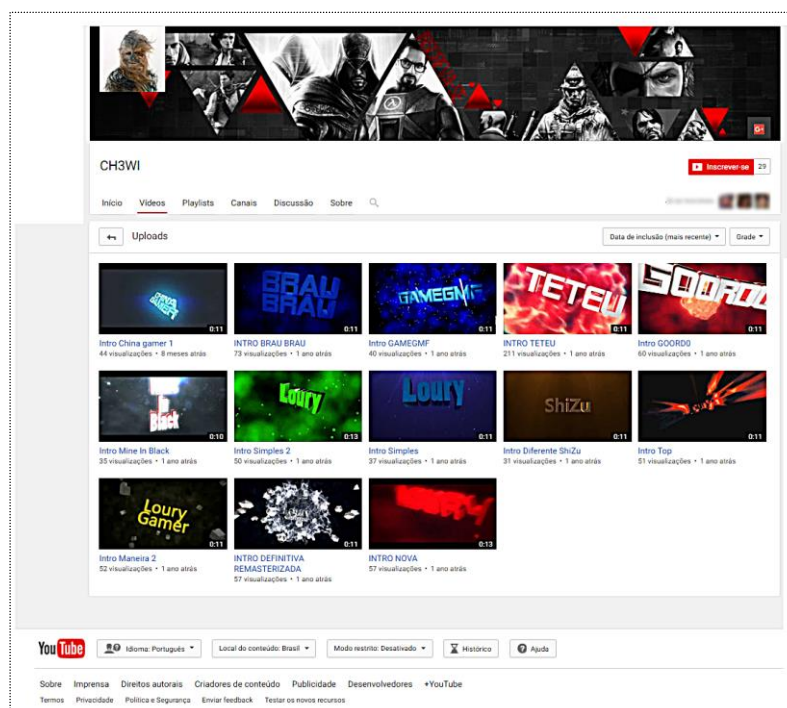


Figura 3 – Canal do *YouTube* criado por *LouryG*. Demonstrando grande interesse pelas edições de áudio e vídeo, o jovem entrevistado destacou as vinhetas que cria para os amigos, que são disponibilizadas para acesso na rede. Fonte: dados da pesquisa.

LouryG: O lugar, assim, que eu geralmente eu passo mais tempo, é..., assim. O meu tempo livre, naturalmente, ó o meu quarto e minha casa, né? Geralmente no meu quarto eu trabalho no computador, fazendo edição, essas, coisas, né? Eu passo mais tempo dentro da minha casa, no meu quarto, geralmente.

LouryG: Eu vou ampliar um pouco aqui, a questão do meu quarto, aqui na minha casa onde aparece mais no meu quarto, é aonde eu trabalho, não só para mim, mas para amigos, onde eu uso mais o computador. (Referindo-se ao seu desenho no mapa) Vou botar uma mesa aqui para fazer a representação dele. Onde uso a internet.

Na representação de *LouryG* foi perceptível a relação que estabelece nos seus movimentos diários com as tecnologias digitais, sobretudo pelo tempo destinado ao espaço doméstico. No conforto de seu quarto, o jovem tem o seu computador pessoal para fazer suas edições de áudio e vídeo, criando e compartilhando arquivos. *LouryG* afirmou ser muito ligado aos familiares e amigos, reforçando na sua fala, a todo tempo, suas relações afetivas com os núcleos pelos quais transita no seu cotidiano.

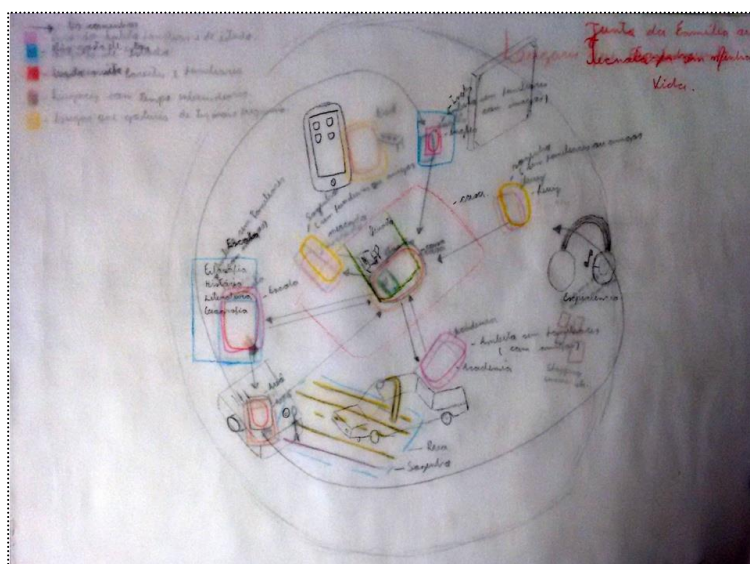


Figura 4 – Mapa vivencial de *LouryG*. Na reprodução, a superposição das lâminas das etapas do traçado em que o adolescente faz um meticuloso registro dos seus movimentos diários nas tecnologias. No centro do mapa está o seu quarto, que é o local que funciona como seu refúgio para criar e conviver em conexão com os amigos
Fonte: dados da pesquisa.

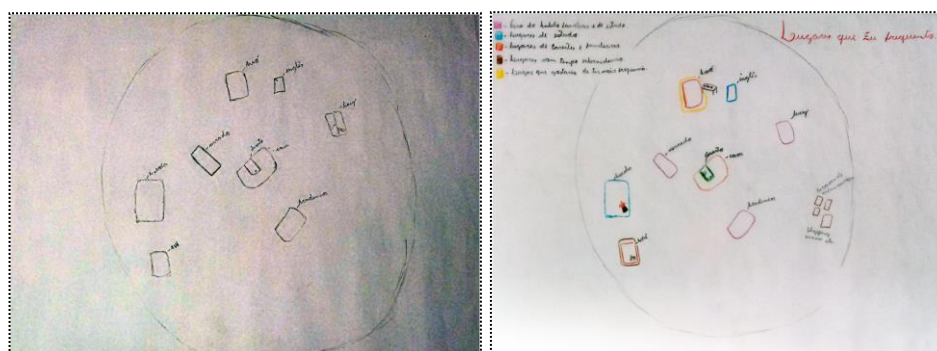


Figura 5 – Etapas das lâminas de *LouryG*. No detalhamento, à esquerda, a base do traçado, e à direita, a primeira lâmina transparente. É possível visualizar a caracterização de espaços e a qualificação de cada um deles, levando em conta o aspecto temporal e afetivo destacado com cores e legendas exploradas pelo jovem entrevistado.
Fonte: dados da pesquisa.

Foi possível perceber, também, como é significativo, no mapa desenhado por esse adolescente, o convívio com os dispositivos e programas digitais com os quais tem muita familiaridade. Isso ficou evidente ao manifestar verbalmente na nossa conversa, ampliando significativamente em escala do seu desenho na lâmina que tratou de detalhar as atividades que realiza em seu computador doméstico.

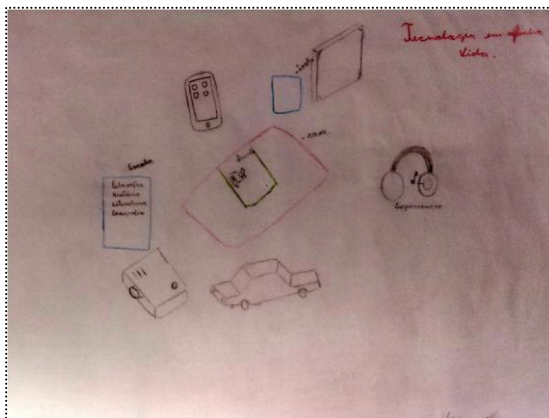


Figura 6 – Lâmina de *LouryG* na qual descreve as tecnologias em sua vida, detalhando aquelas mais presentes no seu dia-a-dia.

Fonte: dados da pesquisa.

Paradoxalmente, ainda que isolado nesse espaço do seu quarto, considerando editar uma tarefa lúdica, esse adolescente evidencia uma grande motivação de aprendizagem e criação de vinhetas em *software* de animação para compartilhamento com os amigos e a importância de manter esses contatos, alimentados pelos ambientes *online* os quais acessa.

3.9.2 O destemido “pirata” *whitetuxedoguy* e seus empreendimentos *online*

O menino de 12 anos, magro e com os cabelos caindo na testa, não era de muita conversa. Devidamente autorizado pela responsável, por morar na vizinhança, recebi o adolescente em minha casa, onde reservei um espaço para realização do mapa e gravação da entrevista. Solícito e disposto a colaborar na minha pesquisa, logo que lhe foi explicado o que seria pedido por mim com a utilização dos materiais de desenho para os mapas, *whitetuxedoguy* já foi se prontificando a traçar sobre o papel, demonstrando habilidade e desinibição para desenhar. Durante o desenho de seu mapa, o adolescente ficou em silêncio, absorto em seus largos traçados sobre a folha de papel. Concentrado e com os olhos fixos no seu mapa com formas e linhas, só começou a falar quando eu o interpelei. Em seguida, a partir do que traçava, foi muito desenvolvido para narrar as suas relações com o que mostrava nos desenhos, sobretudo para descrever os jogos de seu interesse. Apesar da pouca idade, foi

notável o domínio desse jovem para falar sobre *games*, demonstrando grande interesse pela jogabilidade⁷¹ relacionada a esse meio, traçando comentários críticos, citando linguagem de programação e possibilidades de construção de jogos, indo além do simples fato de jogar como passatempo. Esse elemento emergente, ou *bottom-up*, que é esclarecido por Recuero (2010) como uma das formas de interação, pode ser encontrado entre jogadores, que desenvolvem os vários usos e significações. Ocorrem, nesses ambientes dos jogos, práticas sociais de cooperação, inerentes aos sites de redes sociais, e as práticas sociais de competição, cujo desafio para com outros jogadores e a superação do oponente é a motivação para jogar.

Na imersão participativa de *whitetuxedoguy* percebe-se a vigorosa incursão na narrativa dos jogos. Murray (2003), ao tratar das propriedades dos ambientes digitais na estruturação da participação do interagente, destaca a potência dos *videogames* como poderosos veículos de criação literária, fomentando o engajamento dos jogadores nesses ambientes simulados. No caso desse adolescente de 12 anos, foi perceptível seu envolvimento e potencial domínio desses meios com seus recursos. Se os jogos ganharam centralidade no seu mapa e foram destacados nas dimensões de seu desenho com muitos detalhamentos, outras atividades já não tiveram tanto destaque. A escola e a família foram proporcionalmente pouco citadas, ganhando participação apenas na periferia do seu desenho.



Figura 7 – *whitetuxedoguy* e seu barco pirata. Interface do *game online Tradelands* obtida por *print screen* de tela pelo adolescente entrevistado.
Fonte: dados da pesquisa.

whitetuxedoguy: *Eu falei que desenho barcos às vezes. (...) Tinha um jogo que eu jogava no meu computador que era de barco, Tradelands, é de uma empresa aí [///]. (...)*

Eu comecei a gostar. (...) Tem coisas maneiras, tipo, o jogo dos barcos. Tem um monte de coisas que eu gosto: avião, carros. (...) Ah, quando eu comecei a jogar o jogo de barcos eu

⁷¹ Em relação à apropriação simbólica, Recuero (2010) esclarece que jogabilidade é o domínio cultural dos jogos por parte de seus jogadores, passando a ter outra dimensão de sentidos, decorrentes das práticas sociais ali constituídas.

me interessei pelos barcos movidos a vapor, aí eu comecei a desenhar. (...) Acho maneiro (...) é porque esse era um barco que tinha no jogo, que tinha dois canhões que virava para o lado e que eram movidos a vapor.

*whitetuxedoguy: Chamo pessoal lá, que o jogo é online. Aí eu entro num barco. Às vezes eu entro num barco. No barco deles. Como somos do time dos piratas e a gente vai lá para destruir o pessoal. (...) Tem três opções: um reino, um outro reino e os piratas, eu prefiro os piratas. Aí eu prefiro os piratas, primeiro, eu já estou no nível máximo, não mu... Tipo, se eu estou em uma facção, o seu nível não passa. Só o nível de habilidade de cortar madeira, árvore essas coisas. Eu pego pirata também porque eu gosto mais de pirata (...) **Eu tô interessado muito pelos jogos que têm de barco, jogo de 1700, por aí, dessa época. (...)** Quase toda hora eu jogo esse jogo.*

Pesquisador: Você falou de um jogo que se passa em Marte, que tem destruição?

*whitetuxedoguy: É Red Faction Guerilla. (...) É bom você saber inglês, porque o de barco. A maioria dos pessoal (sic) que joga lá sabe Inglês. **Aprendi Inglês usando um jogo**, que esqueci o nome, usando o Google Tradutor. (...) Na verdade esse jogo de barco é tipo assim, uma “engine”, um site, agora lembrei o nome do jogo: Roblox. (...) Roblox é um site que oferece. É tipo uma “engine” de jogo. Inclusive do jogo de barco é deles. Os jogadores. (...) **Roblox é um site que tem tipo um construtor que você faz os jogos que você quer.** (...) Aí tem Lua que você pode programar. (...) Linguagem de informática que você pode programar.*



Figura 8 – Mapa vivencial de *whitetuxedoguy*. Os jogos *online* predominam em suas incursões diárias. Na reprodução aparecem três lâminas transparentes superpostas ao traçado inicial do adolescente, onde se pode perceber, revelado sob as camadas, o barco de um dos seus *games* prediletos que escolheu para se representar. Fonte: dados da pesquisa.

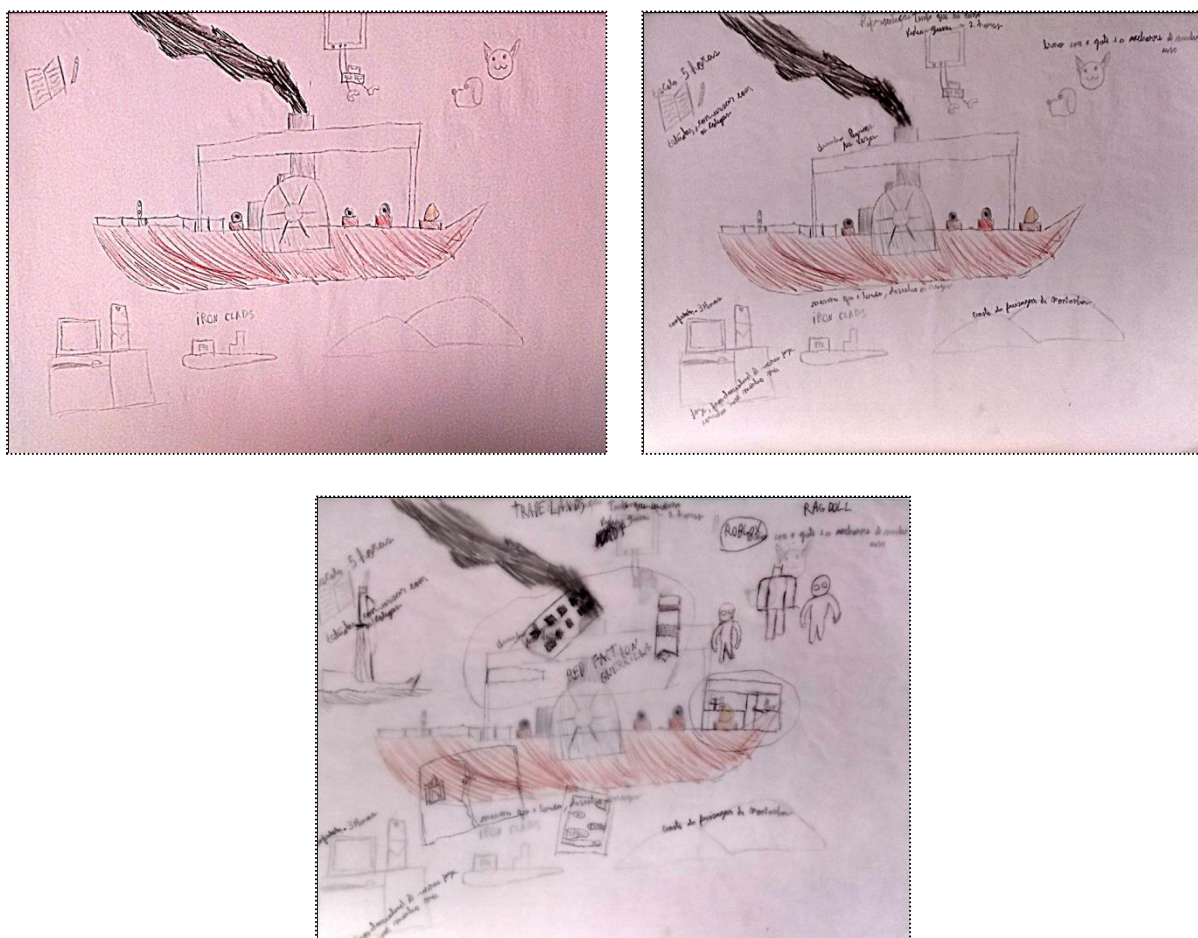


Figura 9 – Na imagem, a base e as demais lâminas transparentes sobre a superfície inicial (segunda e terceira etapas do desenho do mapa) compostas dos detalhes do adolescente sobre suas vivências expressas nos jogos *online*. Na segunda lâmina, em cima à direita, é possível notar que, em proporções bem menores na periferia do desenho, o detalhamento por escrito de seus outros interesses, incluindo a representação da escola. Embaixo, as três primeiras etapas do traçado do mapa vivencial de *whitetuxedoguy* em superposição.
Fonte: dados da pesquisa.

O concentrado *whitetuxedoguy*, ao começar o traçado do mapa vivencial, desenhou com grande desenvoltura, ocupando um grande espaço na lâmina com um barco para se representar. Esse tema do barco, decorrente da convivência com o jogo *Tradelands*, era recorrente nas demais lâminas. Foi possível perceber como esse *game online*, que conta com a imersão participativa de outros jogadores, ocupa uma presença intensa nas vivências do adolescente. Com uma pronúncia bem desenvolvida ao descrever o nome dos jogos em inglês, ele afirmou que a atividade estimulou seu aprendizado em outra língua e seu interesse pelo desenho, a partir de sua imersão na narrativa do jogo interativo. De acordo com sua fala, o adolescente apresenta também sua descoberta de temas relacionados à história, pelo tipo de embarcação antiga identificada nesse meio digital. Mediado pela linguagem do *game*, fiel adepto do time dos piratas, o adolescente demonstra uma mobilização de pensamento e ações

compartilhadas nesse ambiente imersivo dos jogos e para suas conquistas, em movimentos que fomentam a jogabilidade dos usuários.

3.9.3 A desembaraçada *Miau sykes* e seus projetos de vida pela arte

No encontro marcado para a entrevista, que ocorreu em uma sala disponibilizada pela supervisão que administra o Centro de Formação do Professor da Secretaria de Educação, recebi a jovem voluntária para a entrevista. A adolescente de ar sério, com certa altivez no olhar, aparentava mais do que seus 14 anos. *Miau sykes* começou a traçar o seu mapa em silêncio, assim que recebeu as explicações sobre o procedimento. Ao desenhar, concentrava-se e não se manifestava verbalmente. Logo no começo do procedimento, pude perceber a rapidez com que começou a detalhar seu traçado, relacionando a escrita em torno de seu “eu”, desenhado no papel. Na representação de si no mapa, junto à figura feminina do desenho, escreveu a palavra arte. O desenho consistia no traçado de uma jovem vestindo uma camiseta estampada em homenagem à banda de rock *AC/DC*.

Assim que concluiu essa etapa inicial, *Miau sykes* começou a se expressar com desinibição e uma habilidosa articulação de palavras. Falou de forma muito decidida de seu interesse por arte, e logo foi enfatizando a importância da educação nos seus processos diários. Também destacou suas relações afetivas e conflitos pessoais, expressando de forma enfática seu grande interesse pelo teatro e pela música. *Miau sykes* fez questão de relacionar títulos e trechos de músicas significativas no seu mapa. Relatou sua paixão por representar, despertada por um professor que foi muito significativo na sua formação em sua cidade de origem, da qual se mudou recentemente. A cada lâmina desenhada se expressou com desenvoltura e clareza sobre seus interesses. De forma articulada, manifestou muitas opiniões sobre a importância da arte para a educação, sobretudo de que essa área deveria ter mais espaço na escola.

No momento que conversávamos e eu introduzia a segunda lâmina transparente sobre a base para o mapa, a nossa fala foi interrompida por um som de rock no seu celular. Ao indagar de quem era a música, *Miau sykes* explicou que aquela era a banda *Paramore*, cuja vocalista é Hayley Williams. Além do que ela expressava em palavras e no mapa, foi perceptível a relação intensa com música, demonstrando sua identidade e predileção pelo rock, explicitamente manifestada na sua representação gráfica.

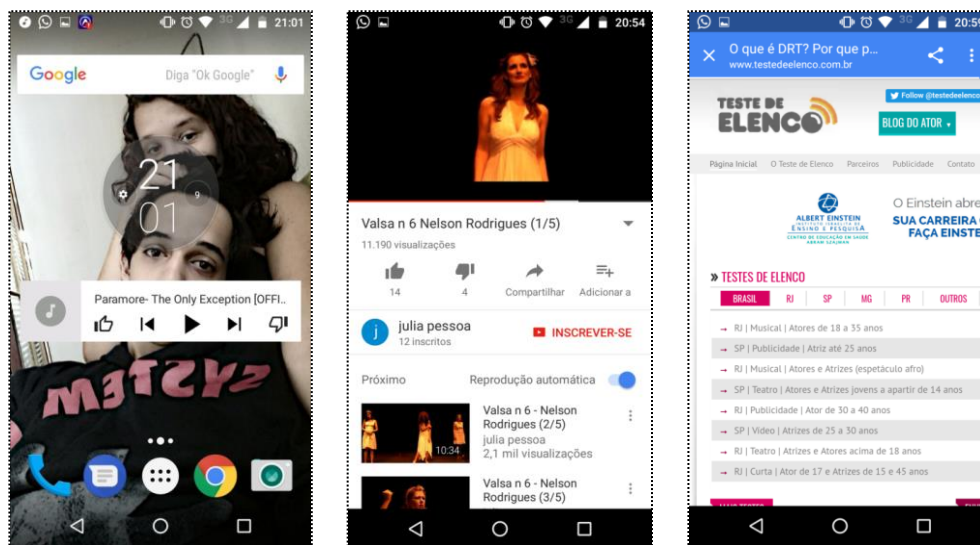


Figura 10 – *Miau sykes* destaca da tela de seu *smartphone* algumas imagens que falam de si. Nos *prints* de tela ela mostra alguns dos seus interesses relatados na entrevista com os mapas vivenciais, onde expressa sua atração por música e teatro. No “papel de parede” da tela (à esquerda), destaque para a banda *Paramore* na *playlist*, que é um dos toques de seu telefone.

Fonte: dados da pesquisa.

Pesquisador: Se eu ficar tentando descrever, eu acho que nem eu não conseguiria entender muito o... o que eu gostaria de explicar do seu trabalho. Mas eu gostaria que você explicasse agora.

Miau sykes: Então, desse lado, eu fiz... Eu fiz tipo um mapa...

Pesquisador: Ah!

Miau sykes: Aí, desse lado (apontando na folha) é a cidade de Paracatu. Aí, do outro lado (fazendo um movimento amplo com a mão) Juiz de Fora [///].

Pesquisador: Bem oposto. Eu vi que estava bem oposto.

É...No mapa de Minas Gerais, Paracatu fica mais em cima (...) e... Juiz de Fora fica na Zona da Mata. Eu quis fazer uma coisa assim. Aí essas linhas, é tipo estradas, meios de passagem... (indicando com gesto sobre o mapa) de lá prá cá! Só que assim, nesse meio todo, eu vou sentir saudade das pessoas de lá: meus amigos, minha família. Linhas eu fiz uma estrada. Nesse meio tudo. Esses riscos são assim passa... é... meios de eu ir lá. Fica até chato indo lá toda hora! Lá também é longe. E uma forma de tecnologia que eu encontrei foi o aplicativo Facebook, que é uma maneira de eu comunicar com os outros, falar com os meus amigos.

Pesquisador: De lá?

Miau sykes: É..de lá! Aí... o SMS também. É uma forma de tecnologia que, assim, todo mundo usa. É muito útil.

Pesquisador: E você usa bastante?

Miau sykes: Assim, eu não uso muito. Mas eu uso frequentemente. Aí desse lado eu coloquei... Facebook acontece muita coisa. Acontece, assim, crimes, esse tipo de coisa. Desse lado eu coloquei (apontando no mapa): atenção, cuidado, consciência. A pessoa ter atenção no que ela posta ou no que ela vai falar. Ter cuidado! Ter cuidado na sua vida, na rede social e ter consciência do que ela vai fazer, do que ela vai falar. É isso!

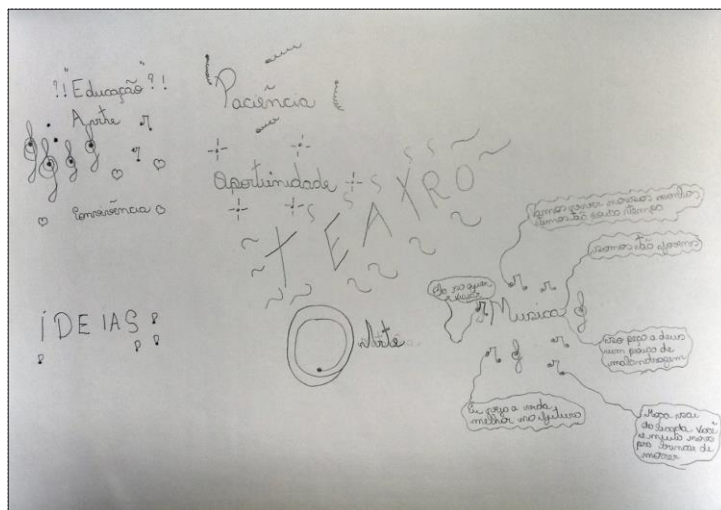


Figura 11 – Início do traçado do mapa vivencial de *Miau sykes*. Nele, a adolescente traça seu “eu” enfatizando a importância da arte presente no seu cotidiano. O teatro, sua principal aspiração, ganha destaque no desenho, e a paixão pela música, que acompanha seus movimentos diários, é retratada em trechos que a inspiram.
Fonte: dados da pesquisa.

Miau sykes, depois de se concentrar silenciosamente no traçado de uma das lâminas no mapa, trouxe, a partir da minha indagação, uma explicação muito articulada das relações que estabelece por meio das tecnologias, envolvendo sua necessidade de se comunicar e pesquisar assuntos de seu interesse. Interessada em artes, particularmente em música e teatro, *Miau sykes* escreveu pequenos trechos de músicas em seu mapa, relacionando com suas opiniões, enquanto traçava os seus movimentos cotidianos pelos espaços.

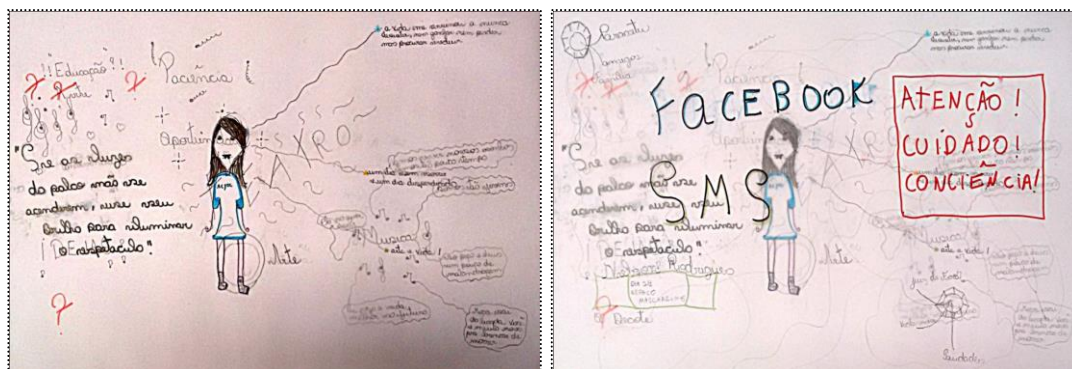


Figura 12 – Sequência da segunda e terceira etapas do mapa vivencial de *Miau sykes* em superposição. Sobre a base, as duas lâminas transparentes apresentam sua inspiração com o teatro, com uma frase que ela destaca. Já na lâmina que superpõe as demais camadas, a adolescente ressalta a distância entre sua terra natal, acima à esquerda, e a cidade, abaixo à direita, onde mora atualmente. As redes sociais ganham uma dimensão importante nessa relação, pois são essenciais para manutenção dos contatos com seus amigos e entes queridos.
Fonte: dados da pesquisa.

A adolescente expressou muito claramente, na divisão de pontos distantes de seu mapa, a necessidade de comunicação com as pessoas queridas, que estão longe, e, nesse sentido, o quanto é importante a utilização do SMS e do *Facebook*, frequente no seu cotidiano. Segundo Recuero (2009), que aborda os laços sociais na internet, na comunicação mediada pelo computador fundamentada nos conceitos de interação reativa e mútua de Primo (2007)⁷², ocorre troca dialógica nas conexões entre os atores. A autora ressalta que o contato *offline* na internet aumentou o conhecimento entre vizinhos, ampliando, assim, tanto a frequência quanto os contatos mais longínquos⁷³. “Essas conclusões são importantíssimas na medida em que salientam o fato de que os laços sociais na internet, muitas vezes, são os laços que também são mantidos *offline*.” (RECUERO, 2009, p. 44). Ao tratar das comunidades virtuais, a autora também ressalta que estas devem ser estudadas nas suas qualidades, buscando compreender esse ambiente como alargamento geográfico para a construção de laços sociais, institucionalizado no próprio espaço virtual.

Miau sykes ressaltou a importância da conectividade nas suas interações, mantendo laços fortes na rede. Afirmando estar ciente dos perigos do meio conectado, ela trouxe, de suas vivências, uma consciência de mundo, envolvendo posicionamento sobre aplicativos de rede social e de comunicação, presentes nos seus movimentos cotidianos.

3.9.4 O obediente e disciplinado Zoiaopr, de olho na tela, quer antecipar o futuro

No mesmo local em que foi realizada a entrevista anterior, igualmente contando com autorização do responsável, combinei de receber um adolescente para uma conversa envolvendo o traçado do mapa vivencial. O jovem rapaz estava vestindo o uniforme escolar. O adolescente de 13 anos era um garoto franzino e de aparência inquieta e curiosa. Notei o corte de cabelo quase militar, bem acertado, denotando uma postura de um rapaz comportado, que aguardava silencioso e atento antes de começarmos nossa conversa, enquanto eu ajustava os instrumentos de gravação de áudio e vídeo. Após nossa interlocução inicial, assim que *Zoiaopr* começou a traçar o mapa, marcou com um pequeno ponto o seu “eu” no centro do

⁷² Recuero (2009) faz referência aos conceitos formulados por Alex Primo sobre a interação mediada por computador, tema sobre o qual o autor faz profundo estudo.

⁷³ Ao fazer essa afirmação, Recuero (2009) se baseia no estudo de Wellman, Boase e Chen que esclarece que a internet contribuiu para o aumento de suporte social mesmo entre aqueles que conviviam à distância, mantendo essa relação, facilitada pelo contato *offline*.

papel, dizendo: “Resumindo, é... eu sou isso aqui de centro na minha vida”. Ao ser interpelado por mim, quando perguntei se ele era aquele pontinho, o adolescente emendou:

Eu não gosto de ter controle sobre a minha vida não. Eu obedeco mais (...) eu gosto muito de obedecer, de certa forma... Eu obedeco muito meus pais e eu gosto de pensar que não sou eu que tomo as decisões (...) e, porque para mim, não é a minha decisão só que conta, que tem várias decisões de várias pessoas ao meu redor que também vai me afetar, então a minha decisão não vai, quase que fazer nenhuma... nada, não vai ter muita diferença, então, eu acredito que eu não tenho muita... controle sobre meus... sobre meus atos, até tenho, mas sobre a minha vida, não.

O jovem rapaz, que se representou com essa minúscula marca, logo foi preenchendo o entorno com textos, formando uma rede em forma circular, incluindo fartas indicações escritas sobre sua vida e os deveres e obediência, tão importantes, de acordo com sua fala.

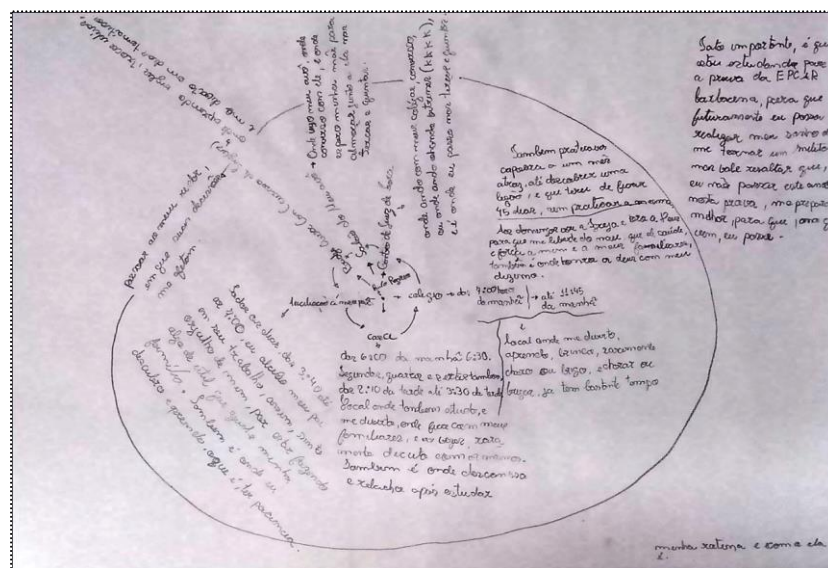


Figura 13 – A rígida e organizada rotina de Zoiaopr. No centro, o minúsculo ponto que utiliza para se representar. No entorno estão distribuídos seus movimentos diários das tarefas e obrigações voltadas para atingir seus objetivos.

Fonte: dados da pesquisa.

Durante a conversa e na medida em que concluía sua escrita que preenchia as camadas do mapa, Zoiaopr ressaltou sua rotina apertada, cronometrada, incluindo a tarefa diária de auxiliar o pai, que é motorista de van escolar. Destacou, inclusive, seu papel de cuidar da segurança dos pequenos estudantes que transportam, entretendo, orientando e cuidando da sua segurança durante os trajetos. Ressaltou a obrigação de se tornar adulto e amadurecer, para dar conta da vida, e de que esta não é só televisão, celular, *videogame* e estudos. Em resumo,

ressaltou na segunda etapa do mapa, onde traçou seus movimentos diários, a importância de dar conta dos deveres para garantir a manutenção da economia doméstica. O responsável e consciencioso adolescente relacionou, nos seus espaços-tempos no mapa, sua disciplina, conciliando com família, os amigos, o curso de inglês, a escola, a prática de capoeira, os horários de estudos, o trabalho, os momentos de lazer, focado em seus sonhos, cuja meta atual é fazer a prova de ingresso na Escola Preparatória de Cadetes do Ar (EPCAr).

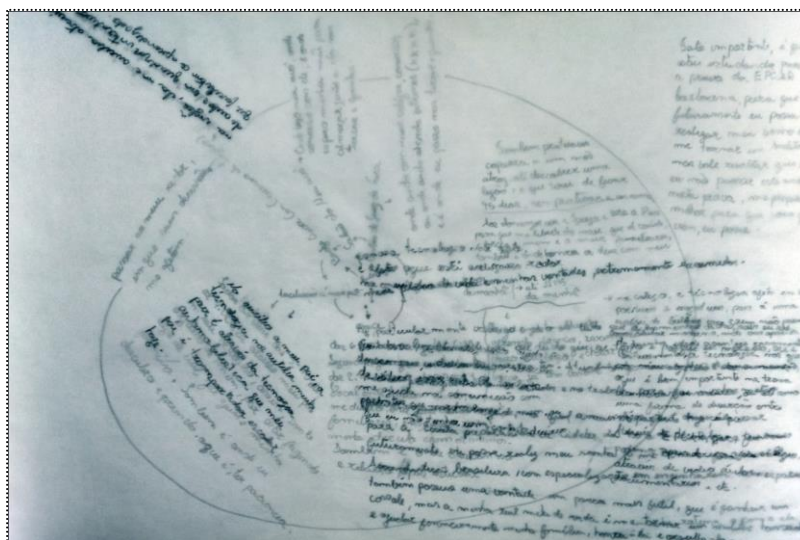


Figura 14 – O traçado do mapa viencial em escrita por *Zoiaopr*. Escrever é considerado por ele mais objetivo de acordo com seus interesses. Na entrevista do adolescente, foram desenvolvidas apenas três lâminas. Na reprodução, com a disposição das três lâminas, as tecnologias digitais aparecem listadas relacionadas com as camadas de textos abaixo onde o adolescente relaciona suas rotinas.

Fonte: dados da pesquisa.

O adolescente recheou seu mapa de textos, relacionando anotações dessas rotinas e metas constantes que impõe para si, destacando a todo momento seu objetivo de seguir carreira militar. Continuando em seu raciocínio e foco nas atividades de que se ocupa, foi além na explanação de suas preocupações, fazendo questão de relacionar sua consciência dos problemas do país, como a corrupção e outros acontecimentos que afetam a vida das pessoas.

Zoiaopr destacou em sua fala a objetividade da escrita em oposição ao desenho e a arte. Embora tenha se referido à atividade artística e às cores como algo “intelectual” e elevado, considera mais efetiva a eficiência monocromática do ato da escrita. O adolescente falava de forma agitada e procurando escolher bem as palavras, demonstrando uma proficiência de vocabulário sobre conhecimentos relacionados aos temas preferidos. Fez questão de enfatizar seu grande interesse por engenharia e os documentários aos quais assiste no *YouTube*, demonstrando sua predileção em desenvolver habilidades para tirar proveito dos recursos disponíveis nessa mídia, ampliando conhecimentos.

Tapscott (2010) ressalta o comportamento dos jovens da Geração Internet, que não é passivo, modificando velhos hábitos dos espectadores que assistiam à televisão. Na internet, é necessário buscar informações, em vez de simplesmente observá-las. Para Jenkins (2008), na cultura da convergência os usuários estão cada vez mais envolvidos em buscar seus conteúdos de interesse. Ainda que muitas programações estejam relacionadas aos canais televisivos, os fãs têm possibilidades de escolhas na tendência que surge por conta das modificações tecnológicas envolvendo fluxo de conteúdos por meio de múltiplos suportes midiáticos.

*Em casa, a... tecnologia me auxilia em... eu trocar ideias com meus colegas, quando eu às vezes esqueço de anotar um dever. Aí todo dia à noite... Eu anoto! Direitinho! **Todo dia à noite vou lá no grupo do colégio**, pergunto se teve algum dever. Para mim não deixar passar nada, para mim não esquecer. Eu não gosto de ficar esquecendo de fazer dever porque isso conta como nota. Nota de conceito, aí... além de ser matéria também. E... Além de me ajudar a descontrair... Em momentos, é... de pressão. Quando eu chego em casa muito ou... cansativos. Quando eu chego em casa muito cansado ou na véspera de prova...*

Pesquisador: Então você usa como descontração. Mas o que seria descontração?

Adolescente 4: É... um vídeo engraçado, um jogo, uma conversa com um colega, ou com um amigo.

Pesquisador: Mas aí você us... quando você fala: um vídeo ou um jogo... Você acessa como, esse... esse conteúdo?

Zoiaopr: Eu acesso através de aplicativos do celular.

Pesquisador: Mais do celular?

Zoiaopr: Mais do celular, que é mais prático e rápido.

Pesquisador: Você sempre usa o celular? Como é que é?

*Zoiaopr: **Eu sempre uso meu celular. Eu tenho meu notebook mas eu não tiro.** Ele tá quase empoeirando lá dentro armário (risos).*

Pesquisador: Ah é? O celular então... O notebook você deixa mais de lado que o celular, para você... Porque o celular, assim...?

*Zoiaopr: **Porque ele é mais prático. Além de ele ter uma conectividade melhor de Wi-Fi** (risos).*

Pesquisador: Você usa muito o Wi-Fi então?

*Zoiaopr: Eu... não muito, porque eu passo a maior parte do meu dia fora de casa. Mas eu... quando eu chego em casa de tarde, eu... **à noite eu uso também.** Além, de... para descontrair... Para também... Aos finais de semana. Eu gosto muito, ao invés de ficar vendo*

vídeo de humor, ou jogos, ou filme ou coisas do tipo, eu gosto muito de ver documentário, no final de semana. Eu vejo “Megaconstruções”.

Pesquisador: Ah, é? Você assiste...

Zoiaopr: Pelo YouTube

Pesquisador: Pelo YouTube. Mas aí não é pelo seu computador?

Zoiaopr: Tudo pelo celular

Pesquisador: Tudo pelo celular. Não te incomoda uma tela menor do celular?

Zoiaopr: Eu até prefiro, porque a meu ver, você gasta menos do Wi-Fi, você fica com uma conta menor no final do mês. Como você gasta menos conectividade, menos bytes para projetar o mesmo vídeo por uma tela menor. Você tá gastando menos velocidade e menos você tá pagando por aquilo. E isso é até mais econômico também. Além de ter uma qualidade melhor, de ser mais fácil de se utilizar e tem o comando de voz, também, do Google.

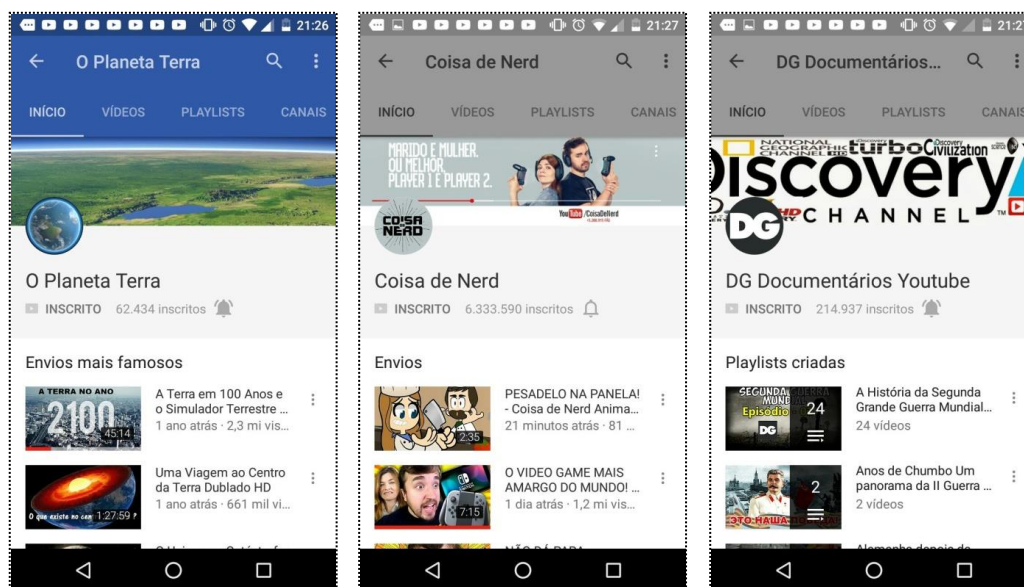


Figura 15 – Zoiaopr assiste a documentários pelo *smartphone*. A partir de *prints* da tela de seu dispositivo, ele apresenta sua predileção pelos vídeos que tratam de vários temas de seu interesse, particularmente os de conteúdo científico e de obras de engenharia, disponíveis *online*, os quais prefere assistir pelo seu *Wi-Fi* doméstico.

Zoiaopr explicou que, para ele, o celular e a conexão *wireless* têm servido aos seus interesses sobre os mais diferentes conteúdos. Sua desenvoltura com as tecnologias indica a facilidade de uso e o aproveitamento de dispositivos e de acessos e aprendizagem nos seus tempos-espacos no dia-a-dia. Certo momento já adiantado da entrevista, um som despertador eletrônico insistente tocou, interrompendo bruscamente a conversa. Zoiaopr, já mostrando sua atitude em constante estado de alerta, me explicou que aquele era um aviso de que precisava se preparar para as obrigações do final da sua longa jornada. Com mais esse indício, pude

confirmar o quanto esse jovem rapaz se impõe regras e vive de olho no futuro, e como sua vida é cronometrada.

3.10 As potencialidades investigativas com mapas vivenciais: algumas considerações

Nessa incursão investigativa, fundamentada na perspectiva histórico-cultural, eu não tinha a intenção de trazer apontamentos conclusivos relacionados às novas gerações e ao ambiente comunicacional emergente. Por se tratar de uma proposta metodológica em construção, busquei atentar para alguns aspectos que se destacavam enquanto contribuição para minha perspectiva de construção de um instrumento que desse conta de ir ao encontro dos sujeitos.

Com esses quatro sujeitos, generosos em me acolherem para que eu adentrasse em seu mundo particular, pude saber de uma geração pulsante e inquieta, cujas tecnologias estão intimamente imbricadas em práticas e atitudes muito peculiares a cada um. Aproximando-me de suas vivências traçadas nos mapas e pelos que enunciavam de suas relações de mundo, *LouryG*, *whitetuxedoguy*, *Miau sykes* e *Zoiaopr* se manifestaram, em suas singularidades, um recorte significativo dessa geração para trazer as vozes das novas gerações no contexto das tecnologias emergentes de nosso tempo. Com esses quatro sujeitos vivi um encontro muito profícuo em que cada voz trouxe aspectos bastante singulares sobre o que adolescentes do presente têm vivenciado nas tecnologias.

Nesse encontro, seguindo meu percurso até então, pude vislumbrar com esse recurso metodológico possibilidades animadoras no sentido de estabelecer um diálogo com os pesquisados, expressando graficamente e verbalmente uma série de relações, falando de si, de suas vidas. Essa perspectiva alteritária de interlocução com a potencialidade de explorar o que enunciam e trazer para o debate suas visões de mundo para a pesquisa contando com mapas vivenciais trouxe dados para importantes reflexões sobre sua relação no meio digital. Nesse sentido, refletindo sobre esses adolescentes trago as formulações da perspectiva histórico-cultural que tratam das particularidades constitutivas do sujeito, com respeito da unidade ser meio como elementos da personalidade. Para Vigotski, “*na vivência, nós sempre lidamos com a união indivisível das particularidades da personalidade e das particularidades da situação representada na vivência.*” (VIGOTSKI, p. 686, 2010).

A pesquisa com mapas vivenciais traz pistas de como os adolescentes expressam suas vivências na cultura digital, tão presente nos seus movimentos cotidianos. A intenção é possibilitar a riqueza de registros de traços e falas que surgem no contato do pesquisador com

essas vozes que expressam suas relações de mundo. As narrativas dos pesquisados trazem muito das suas vivências, revelando as suas aquisições, as suas interações com o meio social e cultural pela mediação tecnológica dos instrumentos e signos da cibercultura.

Os mapas vivenciais se mostram como desencadeadores de relatos impregnados das práticas e relações que os sujeitos constroem no seu dia-a-dia. Com esse instrumento, é possível relacionar uma série de movimentos que os adolescentes estabelecem e, especificamente na minha pesquisa, apontar de que forma os dispositivos tecnológicos digitais e a cibercultura estão presentes nos espaços-tempos de adolescentes, envolvendo pensamento e afetividade.

As possibilidades de emergirem conhecimentos na pesquisa qualitativa de aproximação com o sujeito e seu contexto, envolvendo o ambiente dialógico nas falas que se tecem no encontro de pesquisador e pesquisado, fomentam buscar aprofundamento de estudo de novas metodologias. Sendo assim, os mapas vivenciais podem ser uma rica e expressiva ferramenta de pesquisa.

A investigação com mapas vivenciais se mostrou nesse desenvolvimento do estudo como um importante instrumento para potencializar a perspectiva da escuta, não excluindo, também, a possibilidade de ainda estarem associados a outros procedimentos na pesquisa, para a obtenção de dados e indícios de como os sujeitos expressam suas vivências na cibercultura. Assim, na perspectiva de avançar nas minhas investigações indo ao encontro do lócus do estudo, que são espaços escolares na rede municipal de ensino de Juiz de Fora, nessa primeira incursão com os mapas vivenciais, vislumbrei que tal ferramenta poderia contribuir significativamente para o meu trabalho de campo.

Nesse sentido, refletindo sobre as formulações que tratam das particularidades constitutivas do sujeito (VIGOTSKI, 2010), ressalto que a pesquisa com mapas vivenciais traz pistas de como os adolescentes expressam suas vivências na cultura digital, tão presente nos seus movimentos cotidianos.

Ao concluir o piloto e me debruçar sobre os dados apresentados, a intenção foi a de possibilitar a riqueza de registros de traços e falas que surgem no contato do pesquisador com essas vozes que expressam suas relações de mundo. Assim, as narrativas dos pesquisados trazem muito das suas vivências, revelando as suas aquisições, as suas interações com o meio social e cultural, as potencialidades de ações no mundo dos adolescentes na apropriação dos instrumentos e signos da cibercultura.

Os mapas vivenciais se mostram como desencadeadores de relatos impregnados das práticas e relações que os sujeitos constroem no seu dia-a-dia. Com esse instrumento, é

possível relacionar uma série de movimentos que os adolescentes estabelecem e, especificamente na minha pesquisa, apontar de que forma os dispositivos tecnológicos digitais e a cibercultura estão presentes nos espaços-tempos de adolescentes, envolvendo pensamento e afetividade.

As possibilidades de emergirem conhecimentos na pesquisa qualitativa de aproximação com o sujeito e seu contexto, envolvendo o ambiente dialógico nas falas que se tecem no encontro de pesquisador e pesquisado, fomentam buscar aprofundamento de estudo de novas metodologias. Sendo assim, os mapas vivenciais podem ser uma rica e expressiva ferramenta de pesquisa.

A investigação com mapas vivenciais revela-se um importante instrumento para potencializar a perspectiva da escuta, não excluindo, também, a possibilidade de ainda estarem associados a outros procedimentos na pesquisa, para a obtenção de dados e indícios de como os sujeitos expressam suas vivências na cibercultura. Assim, na perspectiva de avançar nas minhas investigações indo ao encontro do lócus do estudo, que são espaços escolares na rede municipal de ensino de Juiz de Fora, essa primeira incursão de estudo com os mapas vivenciais fez-me vislumbrar que os mesmos poderiam contribuir significativamente para o meu trabalho de campo.

4

UMA APROXIMAÇÃO COM O CAMPO DE PESQUISA CONHECENDO PRÁTICAS NA CULTURA DIGITAL DE ADOLESCENTES DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE JUIZ DE FORA



Por que a Polegarzinha se interessa cada vez menos pelo que diz o porta-voz? Porque, diante da crescente oferta do saber, num imenso fluxo, por todo lugar e constantemente disponível, a oferta pontual e singular se torna derrisória. A questão se colocava de forma cruel quando era preciso se deslocar para ouvir um saber raro e secreto. Agora acessível, esse saber sobeja, próximo, inclusive em objetos de pequenas dimensões, que Polegarzinha carrega no bolso, junto ao lenço. A onda de acesso aos saberes sobe tão alto quanto a da tagarelice.

Polegarzinha, Michel Serres

Agir como “mendigo de *like*”, seguir a *youtuber* Dani Russo, conversar com *crushs*⁷⁴ nas redes sociais, considerar que o celular “é a melhor coisa”, “ser revolucionário”, se ver como VASP⁷⁵, entre outras, são extratos de falas que reúnem expressões, práticas, opiniões e atitudes que somente a pesquisa com adolescentes em seu contexto poderia revelar. Esses exemplos, extraídos de um mosaico amplo da inserção desses representantes das novas gerações na cultura digital, não seriam acessados sem um processo de pesquisa que possibilitasse formas de conhecer mais sobre o que eles sentem, fazem e pensam nos seus espaços-tempos em meio às tecnologias, nas suas vidas.

No entanto, antes que eu relacionasse aspectos a serem descritos e analisados neste capítulo de estudo, tão específicos das novas gerações que constroem vivências nas tecnologias, foi fundamental traçar um caminho, elaborar meios, tanto em alcance e amplitude, mas ao mesmo tempo, de aproximação e detalhamento. Como construir instrumentos para ir ao encontro ao que há em comum e ao que há de singular entre adolescentes pesquisados? Propor a pesquisa na perspectiva da alteridade é conceber que esses sujeitos muito podem dizer dessa cultura emergente, das suas vivências, desvelando todo esse movimento nos seus tempos-espacos falando de si, de suas práticas e dos sentidos que constroem nas tecnologias digitais, mergulhados nas suas relações envolvendo esses instrumentos e signos culturais.

Buscando trilhar um percurso de pesquisa na possibilidade de conhecer adolescentes de uma rede escolar de alcance tão amplo como a das escolas municipais de Juiz de Fora, como traçar as estratégias para conhecer essa nova geração de estudantes em relação às tecnologias digitais? Como estabelecer essa aproximação para conhecer adolescentes em seu contexto que possam contribuir com o processo investigativo? Para fundamentar essa perspectiva, conto com contribuições teóricas sobre os grandes levantamentos de estudo como

⁷⁴ Muito difundido entre os mais jovens, “*crush*” significa “ter queda” por alguém ou estar paquerando.

⁷⁵ Sigla, cujo significado é “vagabundo anônimo sustentado pelos pais”.

instrumento investigativo com suas raízes na pesquisa qualitativa e seus embasamentos (BOGDAN e BIKLEN, 1994), aliando-as com o referencial histórico-cultural no estudo com adolescentes envolvendo o universo cibercultural do presente.

É importante considerar o que esses autores sublinham sobre a consolidação da pesquisa sociológica como pioneira nos estudos dos problemas urbanos da sociedade⁷⁶, repercutindo no avanço da investigação social. Nesse processo de fortalecimento do campo, grandes levantamentos mergulharam nos contextos sociais no conhecimento das culturas ali expressas, vindo a se consolidar como campo de estudo e em reconhecimento científico⁷⁷. Essa perspectiva investigativa da pesquisa qualitativa interpretativa foi se construindo na compreensão de dados em seu contexto social, seja com indivíduos, com grupos sociais e ou com comunidades. Essa abordagem de interação com a realidade, conhecendo, a partir da ótica dos sujeitos pesquisados, sua dimensão humana, também contribui com apontamentos para superação dos problemas sociais.

Bogdan e Biklen (1994) destacam que a pesquisa qualitativa em educação, em seus movimentos históricos de tensionamentos e disputas, se fortaleceu como campo científico⁷⁸ dada a importância e o reconhecimento dos instrumentos investigativos que contribuem para a solução de problemas da realidade estudada. Assim, os autores destacam a relevância dos levantamentos sociais, que se situam no cerne de investigações sociológicas e que estão voltados para as questões concernentes aos contextos culturais e sociais, e trazem subsídios para possíveis mudanças.

Especificamente, em minha pesquisa no contexto dos adolescentes de hoje, considerando a sua presença em espaços escolares no qual eu planejava uma aproximação,

⁷⁶ Os autores referenciam estudos dos problemas sociais da sociedade norte-americana iniciados no final século XIX e que foram se adensando nas primeiras décadas do século XX.

⁷⁷ Grandes levantamentos sociais foram fundamentais no percurso inaugural da pesquisa qualitativa, os quais contaram com estudos descritivos, como desenhos, fotografias, entrevistas, etc. Essas abordagens de caráter sociológico foram cruciais para fortalecer a tradição dessa metodologia pesquisa, revelando realidades na perspectiva de provocar mudanças diante de problemas sociais enfrentados.

⁷⁸ A pesquisa sociológica norte-americana em educação, com suas bases na Escola de Chicago, durante as primeiras décadas do século XX, se afastou da abordagem social da realidade, voltando-se para as avaliações quantitativas. Somente nos anos 60, as pesquisas qualitativas em educação começaram a se estabelecer com representatividade no intuito de estudar os problemas educacionais. Os trabalhos de campo envolvendo as questões sociais na pesquisa educacional começaram a avançar revelando mais sobre a atuação dos estabelecimentos escolares urbanos e a realidade dos estudantes pertencentes aos contextos socioeconômicos de comunidades menos favorecidas. Nos anos 70, a investigação qualitativa ganhou maior espaço e importância entre os pesquisadores, notadamente entre estudiosos em pesquisa quantitativa, que passaram a rever seu desprezo pelas metodologias qualitativas. O diálogo entre os dois grupos começa a surgir, repercutindo na contribuição crescente das metodologias emergentes.

procurei elaborar os meios e modos para que eu pudesse compreender mais a realidade dessas novas gerações, adentrando, por intermédio de um instrumento de pesquisa, nos estabelecimentos de ensino, para conhecer o quanto estão imersos na cultura digital, tanto na escola, como em suas vidas.

4.1 O contexto da pesquisa: conhecendo os estudantes das séries finais dos estabelecimentos escolares da rede municipal de ensino

No intuito de encontrar os meus sujeitos da pesquisa, algumas reflexões fizeram-se presentes antes de estabelecer o lócus investigativo. Ao me propor uma aproximação com adolescentes situados em ambientes de escolarização, especificamente na rede municipal de ensino de Juiz de Fora⁷⁹, configurou-se a possibilidade de ampliar o conhecimento sobre o perfil desses sujeitos por meio de um instrumento metodológico que trouxesse pistas para identificar potenciais interlocutores da minha pesquisa. Minha intenção era de não estabelecer uma pré-determinação por afinidade, por aproximação geográfica ou qualquer outro critério externo aos sujeitos, mas sim pelas evidências de interesses sondados junto aos jovens de quaisquer estabelecimentos de ensino de um universo inicialmente traçado para fazer esse percurso. Outro aspecto que foi sendo amadurecido na construção da pesquisa é de alcançar vozes de diferentes estudantes do contexto escolar que não estivessem apenas situados em um único estabelecimento de ensino. Embora, como aconteceu no meu estudo de mestrado, o adentrar em uma escola para desenvolver pesquisa com grupos focais produziu apontamentos sobre as novas gerações que podem ser generalizados. No entanto, a possibilidade de explorar em diversos espaços escolares a pesquisa com diferentes vozes poderá ampliar a dimensão de escuta dos pesquisados. Diante dessas considerações, como fazê-lo? Como abarcar um universo tão amplo de estudantes de vários estabelecimentos para contribuir com a pesquisa com adolescentes e a mediação tecnológica no contexto da cibercultura? Quem são esses

⁷⁹ Segundo o site do IBGE, considerando dados de 2016, o município de Juiz de Fora possui uma população estimada em 559.636 habitantes e uma extensão territorial de 1.435,749 km² e a densidade demográfica de 359,59 hab/km². A cidade tem um PIB per capita de R\$ 6,2 mil. Atualmente, além da sede, seu território compreende mais três distritos: Sarandira, Rosário de Minas e Torreões. Segundo informações do site oficial da Prefeitura de Juiz de Fora (<https://www.pjf.mg.gov.br/cidade/historia.php>), as origens da cidade, situada na Zona da Mata Mineira, datam de 1703, com a construção da estrada conhecida como Caminho Novo, voltada para o transporte de extração do ouro de Minas para o Rio de Janeiro, pela Coroa Portuguesa. Originalmente denominada Santo Antônio do Paraibuna. Elevada à categoria de Cidade em 1853, a vila ganha o nome de Juiz de Fora. Esse nome característico do município está relacionado com o fato de que os magistrados, em tempos coloniais, atuavam nos locais onde não havia juiz de direito, hospedando-se provisoriamente na cidade.

sujeitos da faixa dos 12 aos 17 anos que transitam por esses locais envolvendo as tecnologias digitais nos tempos-espacos? Como as práticas juvenis na cibercultura acontecem entre os adolescentes de diversas áreas da cidade, incluindo alguns locais mais distantes? Um universo tão abrangente de sujeitos das escolas, tendo em mente o município de Juiz de Fora, pode ser conhecido?

Tendo em conta a contribuição das pesquisas estatísticas para o conhecimento sobre as TIC no contexto de crianças e adolescentes⁸⁰, coube refletir de que maneira, no âmbito dos estabelecimentos escolares do município, se manifestam os estudantes que cursam os anos finais do ensino fundamental e se expressam sobre as tecnologias digitais em seu contexto vivido. Cabe ressaltar que as pesquisas estatísticas contribuem no conhecimento sobre o perfil de crianças e adolescentes já que vem ocorrendo, nos últimos anos, em nosso país, a universalização do acesso, e que propõe desafios que envolvem a mediação das tecnologias pelos usuários e seus possíveis impactos. De acordo com o documento eletrônico TIC Kids Online 2015 (p. 23) “no cenário brasileiro, em particular, os dispositivos digitais portáteis, como *tablets* e *smartphones*, se tornaram o meio predileto das crianças e adolescentes para acessar a internet”. Muito embora esses levantamentos, perante os desafios que se colocam num mundo cada vez mais conectado, implicam em buscar conhecer variáveis sociodemográficas, oferecer indicadores para as políticas públicas e contribuir com os educadores através das estatísticas, também são oferecidas significativas evidências para a pesquisa acadêmica.

A partir desse entendimento, estabeleci a possibilidade de conhecer o perfil dos adolescentes no universo do município de Juiz de Fora, alcançando escolas de diferentes regiões da cidade. Ao pensar as possibilidades de conhecer um universo jovem traçando um perfil dos hábitos, opiniões e atitudes relacionado às TIC, elaborei uma proposta de implementação de um grande levantamento que pudesse ser desenvolvido com estudantes de

⁸⁰ De acordo com o documento TIC Kids Online Brasil 2014 – pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil (2015), publicado pelo Cetic.br, no nosso país, as pesquisas produzidas pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI BR) e pelo Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br) renovam com regularidade estatísticas envolvendo o acesso e o uso das TIC. Esses estudos se tornaram a principal fonte de dados para avaliação da sociedade de informação e conhecimento. Disponível em: <<http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EUKidsIV/PDF/TIC-Kids-2014-livro-eletronico.pdf>>. Acesso em: 19 jan. 2017.

diversos bairros e outras áreas do município. Assim, nada mais abrangente que a pesquisa fosse desenvolvida com as escolas da rede municipal de ensino⁸¹.

Sabendo da abrangência e do alcance da rede municipal nos bairros periféricos e distantes do centro da cidade, em que está incluída a Zona Rural, tomei como ponto inicial contatar a Secretaria de Educação (SE) solicitando acesso às escolas para a realização de um mapeamento quantitativo atingindo um maior número de adolescentes de escolas de diversas regiões⁸² da cidade de Juiz de Fora.

Essa importante etapa, envolvendo o contato com escolas que incluíssem turmas das séries finais do Ensino Fundamental, traria uma descrição ampla e detalhada sobre o perfil desses alunos em relação ao tema de estudo. Passei então à formulação de um questionário *online* com perguntas objetivas e abertas sobre as TIC, envolvendo as práticas e opiniões dos adolescentes sobre seus interesses. O intuito inicial foi o de conhecer esses adolescentes nessa etapa em um universo maior de escolas.

Assim, busquei fundamentos metodológicos para desenvolvimento de um levantamento de campo ou *survey*. De acordo com Gil (2008), as pesquisas desse tipo se caracterizam pela interrogação direta com um grupo significativo de pessoas, relacionada ao problema estudado e, posteriormente, por análise quantitativa, obtém-se conclusões sobre os dados que foram coletados. Nesse processo são tomadas amostras relevantes do universo estudado como foco de investigação. Como vantagens desse tipo de pesquisa de levantamento estão o conhecimento da realidade, com economia e rapidez de tempo, e da quantificação de dados a serem organizados em tabelas para a análise. Esse método também traz algumas desvantagens a considerar, como possibilidades de respostas distorcidas pela subjetividade do participante da pesquisa, onde o que se diz não corresponderia ao que realmente sente. Além disso, apesar da grande quantidade de dados levantados, não é possível abarcar em profundidade especificidades que envolvam os indivíduos pesquisados, relacionados a fatores institucionais e interpessoais. Por fim, outro limitador é que o levantamento apresenta uma visão estática, sem apresentar tendências variáveis e possíveis mudanças estruturais.

⁸¹ A rede municipal de ensino de Juiz de Fora atende hoje um total de 104 escolas e quatro Centros de Atendimento Educacional Especializados (CAEEs), além de administrar creches públicas e conveniadas no Município, que abrange um universo de mais de 44.000 estudantes.

⁸² A Secretaria de Educação de Juiz de Fora estabelece a organização para a administração das escolas em mapeamento por regiões, a saber: Centro, Leste, Norte, Nordeste, Oeste, Sul, Sudeste e Zona Rural.

Segundo Gil (2008), o *survey* é vantajoso enquanto estudo descritivo, sendo inapropriado enquanto método explicativo de caráter psicológico ou psicossocial mais complexo, mas é bastante útil quando se quer conhecer opiniões e atitudes.

Conforme Babbie (2001), *survey* é um tipo particular de pesquisa social empírica que pode ter vários desenhos, se definindo em termos de objetivo, custo, tempo e escopo para a finalidade que abrange. Segundo o autor, independentemente dos interesses para realização dessa modalidade investigativa, três objetivos gerais os permeiam: descrição, explicação e exploração. Quanto à descrição, o importante não é se debruçar nas causas daquilo que se observa, mas naquilo que se apresenta a amostra total, apontando traços, sub-amostras, possibilitando estabelecer comparações nos subconjuntos. Na explicação, pode-se, a partir de variáveis da população estudada, examinar relações, preferências, adicionando-se assim asserções explicativas na pesquisa. Já na exploração, busca-se o emprego de técnicas que forneçam componentes adicionais na obtenção de dados e ampliação de possibilidades de pesquisa. Em relação ao desenho a ser definido para atender os objetivos da pesquisa, o *survey* pode ser interseccional ou longitudinal. O *survey* interseccional é apropriado para a pesquisa que se propõe examinar uma amostra em um período de tempo específico. O *survey* longitudinal se aplica em coletas de dados realizadas em tempos diferentes na mesma pesquisa na perspectiva de se relatar mudanças com descrições e explicações. Essa modalidade de levantamento que busca conhecer em diferentes ocasiões o comportamento das amostras tem foco em apontar tendências envolvendo as variáveis e estudando as relações entre elas, observando mudanças ocorridas no corte temporal investigado.

Na perspectiva de contextualizar o campo da minha pesquisa, o *survey* se apresenta como um importante instrumento de conhecimento dos sujeitos. No caminho e aproximação com esse contexto de estudantes das séries finais da rede municipal inseridos na cultura digital, o objetivo que se construiu no levantamento foi o de descrever, em um desenho interseccional, essa amostra, trazendo um panorama significativo que caracterizasse esses sujeitos nas suas práticas, opiniões e anseios relacionados ao tema da pesquisa.

4.2 Buscando uma amostra significativa dos adolescentes e as tecnologias digitais da rede municipal: conhecendo os estudantes de anos finais com ênfase nas tecnologias digitais

Essa proposta de abarcar um grupo maior de estabelecimentos de ensino, com critérios a definir com conhecimento da equipe pedagógica da Secretaria de Educação de Juiz de Fora

(SE/JF), visou obter dados mais quantificáveis nesse processo. Para o andamento posterior da pesquisa essas informações seriam valiosas, a fim de indicar potenciais estudantes a serem posteriormente contatados para investigação mais minuciosa em suas escolas. Além disso, o contato com a equipe técnica da SE/JF auxiliaria a verificação de disponibilidade, informações sobre turmas oferecidas, existência de laboratório de informática para realização de questionário *online*, além de conhecer a pré-disposição das escolas para adesão de pesquisa, etc. Dessa forma, contando com critérios prévios de aproximação com a equipe administrativa e pedagógica escolar, seria verificado o interesse das escolas em aderir à pesquisa. Assim, tomando as medidas cabíveis, encaminhei minha solicitação à SE/JF juntamente com uma síntese do projeto de pesquisa, com vistas a obter a permissão de acesso à rede municipal. A autorização foi formalizada pelo aval da equipe técnica, tanto da supervisão responsável pela averiguação do pedido, quanto pela gerência do Departamento de Ensino Fundamental (DEF), responsáveis pela análise desse tipo de solicitação de pesquisa com estudantes na rede municipal. Conteí, também, com a anuência da Subsecretaria de Articulação das Políticas Educacionais (SSAPE) e, finalizando, com a assinatura da secretária de educação. Assim, foi formalizada junto à SE/JF a proposta de realização de um *survey* com estudantes nos estabelecimentos que manifestassem interesse de participar da pesquisa. A autorização desse procedimento, pela Secretaria de Educação, foi-me encaminhada pela Supervisão de Desenvolvimento do Ensino e Avaliação Escolar (SDEAE), pertencente ao Departamento de Planejamento Pedagógico e Formação (DPPF). No trâmite da minha solicitação, os profissionais da SE/JF e, especificamente, do DPPF/SE contribuíram com informações úteis, como orientações para obter listagem de escolas, contatos de e-mail e telefone das unidades, de forma que fosse possível solicitar aos estabelecimentos de ensino a devida autorização para aproximação com os profissionais, a fim de acessar os estudantes para desenvolvimento do *survey*. Com colaboração da Supervisão de Planejamento e Articulação de Programa de Educação Integral (SPAPEI), foi possível ter acesso às listagens de escolas que atendessem o seguinte critério: estabelecimentos com turmas até o 9º ano do Ensino Fundamental, equipadas com laboratório de informática e internet para realização desse instrumento de pesquisa previsto.

O levantamento feito conforme esse critério contabilizou 59 escolas⁸³, seguindo o recorte a ser estabelecido para a pesquisa para a aplicação do *survey*: turmas de 8º e 9º anos

⁸³ Quando me informei sobre a relação de escolas com classes de 8º e 9º anos, apenas uma das 60 escolas que possuem essas turmas do Ensino Fundamental Final não tinha laboratório de informática no estabelecimento. Na realização do *survey*, apenas uma escola do total não contava com esse espaço de computadores. Entretanto, as

no ano letivo de 2017 e existência na escola de laboratório de informática para desenvolver o procedimento no próprio estabelecimento de ensino. A partir daí, seguiu-se à preparação da autorização solicitada à equipe diretiva, com vistas a saber das condições técnicas dos laboratórios de informática. Em contatos que eu iniciara com algumas dessas escolas informalmente, tinha conhecimento de que, em algumas delas, o espaço para acesso à rede e computadores estava tecnicamente inoperante ou em reforma. Em outros casos, a internet era extremamente lenta, oscilante ou não funcionava. Assim, parti para confirmar as escolas que tivessem condições adequadas para aderir à pesquisa, bem como o interesse das mesmas em participar.

Ao me deparar com essa lista de escolas, num primeiro momento, pensei se não seria melhor delimitar critérios para eleger uma pequena amostragem de estabelecimentos por região ou com número um pouco mais abrangente e equilibrado, selecionando algumas escolas por áreas geográficas da cidade. Entretanto, encorajado pela possibilidade de contatar mais diretamente todas as escolas por diversos canais que não fossem a mera correspondência via e-mail, dando a oportunidade de todas opinarem em participar, estaria propondo a participação por adesão a todas, indiscriminadamente. Além disso, o que mais me entusiasmava no processo, é que eu estaria potencialmente oferecendo a todos os alunos de 8º e 9º anos da rede municipal a chance de responderem ao questionário *online*.

Com esse propósito, passei a elaborar um plano de atuação sobre toda essa listagem das 59 escolas. Dessa forma, de maneira que todos os estabelecimentos tivessem a chance de saber da existência da pesquisa e seus objetivos, contidos no documento assinado pela secretária de educação a ser encaminhado para as escolas, procurei meios e modos de me aproximar de um profissional da unidade escolar. Foram muitos telefonemas, e-mails e contatos pessoais com diretores, vice-diretores, coordenadores pedagógicos, secretários escolares e/ou professores, com objetivo de acessar as escolas e entregar o documento de autorização a todas 59 integrantes da lista.

Vale ressaltar que essa etapa de aplicação de um instrumento investigativo para levantamento de dados na concretização desses contatos contou com alguns fatores que me possibilitaram um acesso mais efetivo às escolas. Por integrar o DPPF/SE e trabalhar naquele

período em carga horária de 20 horas⁸⁴ no próprio setor, me certifiquei sobre a previsão de encontros e reuniões de técnicos e formadores com as equipes diretivas, que ocorrem no calendário mensal informado na programação publicada para a rede municipal⁸⁵. Assim, tanto em ocasiões de reunião de diretores dos estabelecimentos escolares, quanto no encontro de coordenadores pedagógicos, que ocorrem mensalmente, procurei abordar alguns profissionais em um contato mais direto, conversando individualmente e explicando os objetivos da pesquisa. Foi um esforço muito intenso, mas compensador, pois ao falar com cada profissional que representava as escolas, foi possível já ter uma previsão de algumas situações. Além do meu esforço pessoal de estabelecer esses contatos, a colaboração e as indicações de colegas de trabalho do meu departamento, que também ajudaram a fazer um corpo-a-corpo com alguns profissionais de escolas, informando sobre minha intenção de entrar em contato, muito me auxiliaram, ao estabelecer essa “ponte” para a apresentação da minha pesquisa. Por fim, contei com a grande cooperação da já referida equipe da SPAPEI, que, conforme detalhei, já havia ajudado ao disponibilizar a relação de escolas que possuíam o recorte de seriação do segmento do Ensino Fundamental pretendido. Posteriormente, a própria equipe viria a antecipar alguns contatos telefônicos, considerando a importância da minha pesquisa.

No período recente em que iniciei esse levantamento foram vários dias de muitos telefonemas, com tentativas bem sucedidas e, também, frustradas de contato com alguns integrantes das equipes diretivas e os potenciais professores colaboradores para aplicação do questionário *online* – em geral, professores responsáveis pelo laboratório de informática – nos horários previstos para encontrá-los nos estabelecimentos. Embora as lacunas intimidadoras da lista de 59 escolas de início parecessem grandes obstáculos a vencer para concretizar o *survey*, aos poucos o desafio foi sendo vencido. Nesse trabalho de aproximação pessoal com os interlocutores, nas oportunidades de encontrar os profissionais dos estabelecimentos escolares nos próprios locais de trabalho, nas reuniões mensais, nos corredores e outros espaços da SE/JF, os espaços vazios da listagem foram sendo preenchidos. Também agendei

⁸⁴ Carga horária de uma matrícula de professor PRB do quadro de servidores da Prefeitura de Juiz de Fora. Na ocasião, eu estava em licença remunerada para formação em meu outro cargo, também de 20h semanais.

⁸⁵ Por ser profissional da rede municipal, atuando como servidor efetivo da Prefeitura de Juiz de Fora desde 1990, considero que minha experiência como professor, gestor escolar, integrante de projetos e atualmente componente da equipe do DPPF-SE possibilitou efetiva contribuição para meu acesso às equipes diretivas das escolas. Entretanto, mesmo possuindo essas credenciais, foi fundamental o corpo a corpo, assim como os demais esforços de buscar contato pessoal ou indireto com os representantes desses estabelecimentos para viabilizar minha pesquisa.

visitas em algumas escolas, para que se posicionassem a respeito da pertinência da pesquisa e recebessem orientações sobre o contato com os responsáveis quanto à autorização da participação dos adolescentes na aplicação do questionário *online*. Dessa forma, oportunizaria cada um dos estabelecimentos previstos de compreender a importância de dar aos estudantes a opção de participarem de um levantamento que dialogaria com seus interesses e opiniões sobre as tecnologias e sua inserção na cultura digital.

Logo nos primeiros contatos, alguns diretores e/ou coordenadores pedagógicos confirmaram certas dificuldades, como existência de problemas com a velocidade da internet e situações em que os laboratórios de informática não possuíam conexão à rede. Havia casos também de instalações em reforma ou necessitando de revisão técnica. Outra situação apontada foi da dificuldade dos alunos, segmento pretendido da pesquisa, terem acesso ao *survey* no espaço de informática da escola, já que foram relatados, por exemplo, por alguns diretores e professores de estabelecimentos, situações que no turno dos alunos de 8º e 9º anos se prioriza o atendimento de projetos do projeto “Mais Educação” com outras turmas. Assim, outros estudantes, pertencentes ao contra-turno, são os que utilizam o laboratório com os computadores e internet disponíveis, inviabilizando o acesso dos adolescentes do Ensino Fundamental Final ao local. Ocorreu o caso de uma das escolas, interessada em atender a solicitação de participação no *survey*, que sugeriu fazê-lo num dos terminais de computadores na secretaria da escola, já que no estabelecimento não tinha internet funcionando no laboratório de informática. Outra, sugeriu imprimir respostas, por não estar sem acesso à rede.

4.3 O processo de pesquisa nos estabelecimentos de ensino da rede municipal: um sobrevoo pelas regiões do município de Juiz de Fora

O desenvolvimento dos questionários *online* com os sujeitos foi iniciado em dezembro de 2016, sendo que até o encerramento do ano letivo, do universo de 59 escolas potenciais, com alunos matriculados nos anos escolares previstos para serem convidados a participarem do *survey*, em torno de aproximadamente 15 escolas já tinham sido contatadas para tomarem conhecimento da pesquisa. Dessas, em cinco já havia sido iniciada a realização do procedimento *online* e, nas outras dez, eu já contava com diretores e professores colaboradores previstos para desenvolvimento desse levantamento junto aos estudantes⁸⁶.

⁸⁶ Nas escolas em que foram aplicados os questionários *online* em 2016, o procedimento foi realizado com turmas de 7º e 8º anos, já que os alunos de 9º ano não estariam mais matriculados na escola, em sua grande maioria, até a conclusão desse levantamento no início de 2017.

Num grande esforço de reunir estratégias, desde dezembro de 2016, e na retomada do ano letivo, em 2017, na tentativa de contato com os profissionais das escolas a partir da segunda semana de fevereiro, até o fim desse mesmo mês, 14 escolas já haviam retornado com respostas dos alunos no questionário do *Google Docs*, perfazendo 410 estudantes. Ao começar a primeira semana de março, somente nove escolas do total de 59 não haviam sido contatadas de nenhuma forma. Contando com ligações telefônicas, trocas de e-mail e visita a algumas escolas, orientando ou acompanhando o procedimento, estava mantida a minha perspectiva de continuidade da aplicação do procedimento *online*. Assim, até o fim da primeira semana de março, tendo apoio da SPAPEI, faltou apenas estabelecer aproximação com seis escolas da lista para sondar a receptividade da equipe diretiva na adesão à pesquisa.

Com os impedimentos administrativos e técnicos relatados por membros da equipe diretiva e responsáveis pelos espaços de informática das escolas, foi necessário eliminar da lista inicial algumas delas, sendo que até o final de fevereiro, sete escolas já estavam excluídas de participar com seus estudantes do questionário *online*. Já em abril, com os novos contatos, esse número de locais indisponíveis para aplicação do *survey* subiu para 12 escolas.

Até o dia 31 de março, data em que foram verificados dados obtidos do questionário *online* para organização dos mesmos para incluí-los no texto do exame de qualificação⁸⁷, o total de escolas participantes era de 25, sendo que o formulário do *Google Docs* obteve 688 respostas de participação no levantamento *online*⁸⁸. Até que a última escola fosse convidada a participar do questionário online com seus estudantes, o formulário continuou sendo disponibilizado para acesso. Embora o número de estabelecimentos fosse pequeno para esse contato final, aguardei que a aproximação inicial com os mesmos fosse feita pela SPAPEI, que se mostrou solícita em auxiliar esse processo. Mantive essa estratégia paciente até a última escola ser consultada e receber o convite com uma intermediação prévia da SE, na expectativa de uma aproximação mais efetiva. Com esse apoio, nos meses que se sucederam, tive oportunidade de conversar pessoalmente ou por telefone com algum representante da equipe diretiva dos estabelecimentos restantes da pesquisa e concluí a formalização do convite por via direta com todas as 59 escolas do universo previamente traçado. Assim,

⁸⁷ O Exame de Qualificação do projeto de tese ocorreu em 19/05/17.

⁸⁸ Seguindo o movimento nacional de luta pelos direitos constitucionais e se opondo à reforma da previdência, a partir do dia 15/03/17 foi deflagrada uma greve geral com adesão de mais de 70% da rede municipal. Apesar da expectativa de retorno de dados do *survey* dos estabelecimentos que não retornaram e da perspectiva de contato com as escolas ainda a serem convidadas a participar com seus alunos, foi necessário suspender esse processo de aproximação com os estabelecimentos até a normalização das atividades.

contabilizei, nos números finais do levantamento, 930 participações de estudantes, de um total de 32 escolas.

Dando prosseguimento à proposta de conhecer práticas dos estudantes do Ensino Fundamental das séries finais com ênfase nas tecnologias digitais, trago dados do mapeamento feito com escolas das regiões urbanas e também de estabelecimentos localizados na área rural de Juiz de Fora.

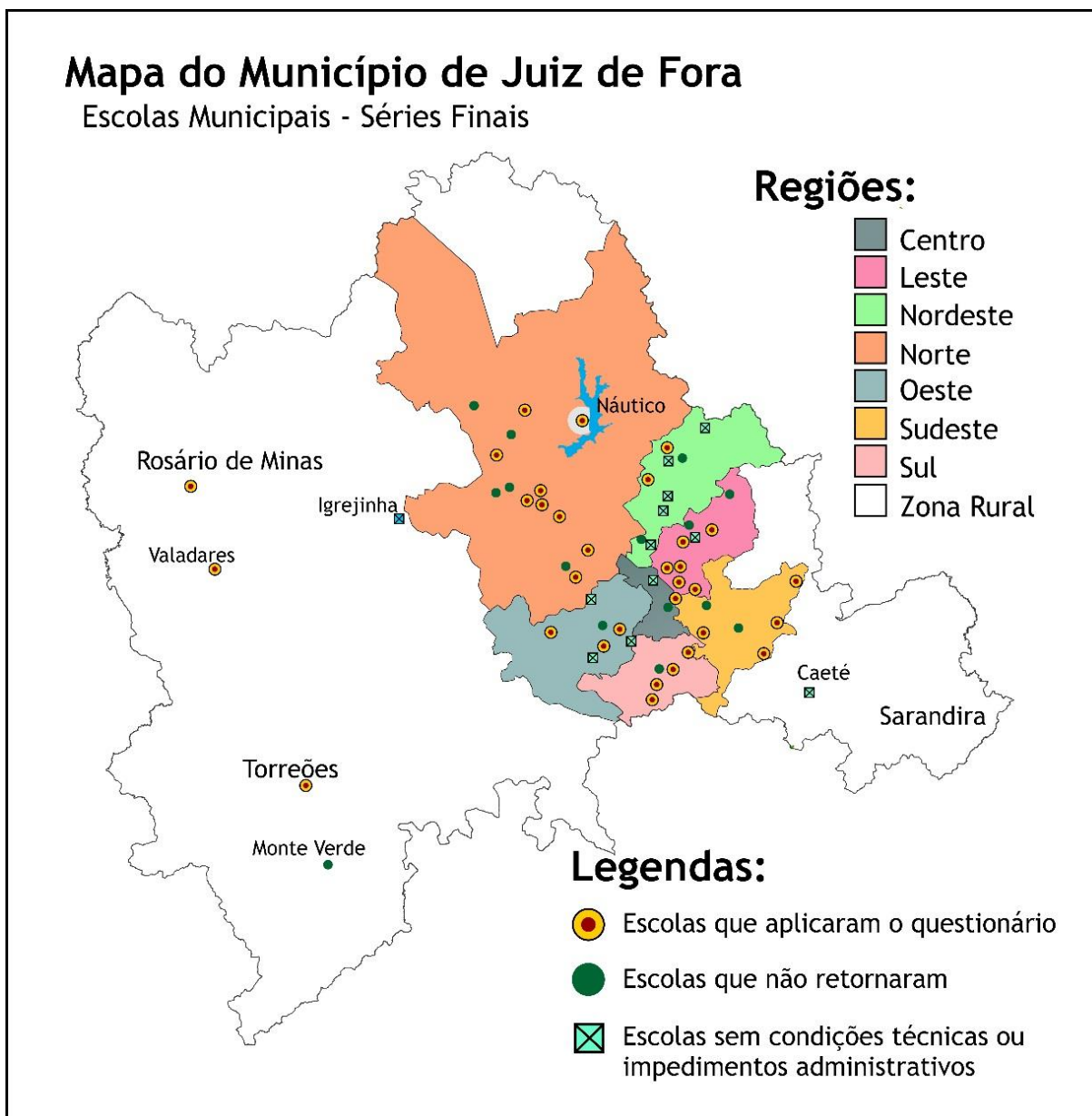


Figura 16 - Mapa do município de Juiz de Fora e a participação das escolas levantadas pelos critérios estabelecidos para aplicação do *survey*. No detalhamento, destacam-se as sete regiões da área urbana (Centro, Leste, Nordeste, Norte, Oeste, Sudeste, Sul) e a Zona Rural, e a localização das 59 escolas da pesquisa, sob a administração da SE/JF.

Fonte: dados levantados na pesquisa.

Destaco, desse mapeamento, as 32 escolas que retornaram com participação no *survey*, do universo de 59 contatadas. De acordo com os números levantados, a participação de escolas na adesão à pesquisa foi de pouco mais da metade dos estabelecimentos. Desse montante, onde foi possível desenvolver o questionário, algumas regiões destacam-se mais que outras em relação à participação.

Tabela 1: Total de escolas por região e adesão ao *survey*

Região	Escolas*	Aderiram ao questionário <i>online</i>	Sem condições técnicas ou outro impeditivo	Não retornaram o questionário <i>online</i>
Norte	13	8	-	5
Nordeste	9	2	5	2
Leste	9	6	1	2
Oeste	7	3	3	1
Sudeste	6	4	-	2
Sul	5	4	-	1
Centro	3	1	1	1
Rural	7	4	2	1
Total	59	32	12	15

Fonte: dados da pesquisa

*Número total de escolas com turmas de 8º e 9º anos e que possuem laboratório de informática.

Conforme relatei no início desse capítulo, ao falar dos meus esforços de empreender o *survey*⁸⁹ com estudantes da rede municipal de ensino de Juiz de Fora, tanto nos primeiros contatos, até nas últimas investidas, me empenhei para a pesquisa acontecer nos estabelecimentos listados. Em algumas escolas estive em mais de uma ocasião para tentar uma conversa mais aproximada com professores e/ou equipe diretiva. Se em algumas escolas, mesmo com mais de uma visita pessoal, não tive adesão efetiva, em outras, mesmo com apenas um telefonema e envio de e-mail consegui bom retorno. Essa relatividade de aceitação/adesão ao procedimento *online* mostrou a heterogeneidade das escolas, com equipes e condições administrativas e culturais diversas.

⁸⁹ O questionário *online* formulado e aplicado no desenvolvimento do *survey* na rede municipal consta no apêndice do presente trabalho.

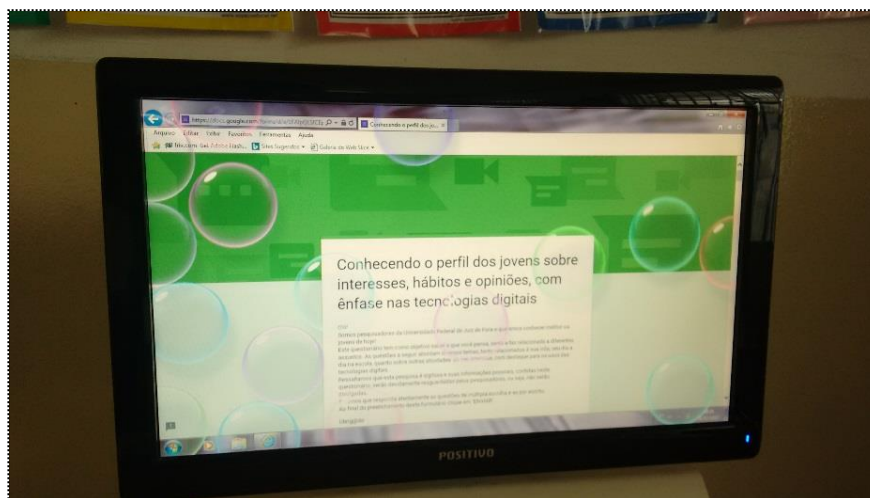


Figura 17: Visualização do questionário *online* acessado em um terminal de computador de uma escola da Região Sul de Juiz de Fora. Registro realizado em fevereiro de 2017.
Fonte: imagem registrada pelo pesquisador.

Em setembro de 2017, depois de muitos esforços, interrupções, dificuldades, adversidades tecnológicas, entre outros, encerrei o levantamento, fechando o recebimento de dados das escolas das quais obtive retorno e que havia contatado desde o início do processo. Contrariando algumas falas desencorajadoras no início da minha pesquisa, de que seria impossível uma adesão grande de escolas com os estudantes pretendidos, concluí com grata satisfação a etapa.



Figura 18: Estudantes em sua participação respondendo ao questionário *online* no laboratório de informática de estabelecimentos de ensino do município de Juiz de Fora: acima, imagens de escola da Região Sul, obtidas em fevereiro de 2017; abaixo, registros realizados em uma escola da Região Nordeste, em março de 2017.
Fonte: imagens registradas pelo pesquisador.

Nesse processo árduo de contatos telefônicos, e-mails, contatos corpo a corpo e visita aos estabelecimentos pude contar com muitos colegas e profissionais que me incentivaram e colaboraram na obtenção de dados. Nesse momento de conclusão do levantamento de dados com os estudantes, não pude deixar de recordar o mês de setembro de 2016. Exatamente um ano antes desse desfecho de um trabalho árduo de desenvolvimento dos questionários online, decidimos por esse caminho⁹⁰ de aproximação com o campo de pesquisa. Praticamente, um ano depois, o desafio de uma participação ampla estava sendo vencido. Foi recompensador chegar a esse momento e poder vislumbrar o potencial de oferecer um estudo inédito com dados relevantes para a rede municipal de ensino com estudantes das séries finais explicitando suas práticas, opiniões e interesses na cultura digital. Assim, entendo o quanto a pesquisa se constrói no esforço de assumir o desafio de buscar o conhecimento, indo ao encontro do campo e suas possibilidades de oferecer dados significativos para compreendermos mais sobre as questões ligadas aos objetivos do estudo.

4.4 O que o *survey* diz sobre os alunos de 8º e 9º anos do Ensino Fundamental em relação às tecnologias digitais e à cibercultura?

No questionário *online* que elaborei com a contribuição de colaboradores do GRUPAR⁹¹ enumerei uma série de questões destinadas aos adolescentes, sendo a maioria de perguntas objetivas de uma única resposta. A maior parte das proposições foi definida como de resposta obrigatória no formulário. Algumas questões eram condicionadas a certa pergunta anterior, complementando informação a ser preenchida por escrito em resposta simples.

O questionário pode ser compreendido em três conjuntos de questões: perguntas gerais e objetivas, com proposições relacionadas à escola e aos interesses dos adolescentes; questões mais voltadas aos interesses pessoais, envolvendo a sociabilidade, conhecendo opiniões sobre sua percepção da realidade, consciência sobre direitos e deveres e, também, sondando

⁹⁰ Nos encontros de orientação, muitas vezes compartilhados com colegas da pesquisa, muitos desafios são propostos, onde possibilidades, reflexões, questionamentos e ações compõem os esforços teóricos e metodológicos de estudo. Em setembro de 2016, numa das conversas com a Prof^ª Dr^ª Adriana Rocha Bruno estabelecemos os rumos da pesquisa. Essa discussão foi compartilhada com a colega, na ocasião, orientanda de doutorado, Lúcia Helena Schuchter, também professora da rede municipal e pesquisadora sobre políticas públicas de formação de professores nas tecnologias digitais.

⁹¹ A elaboração do questionário no *Google Docs*, além da orientação da Prof^ª Dr^ª Adriana Rocha Bruno, contou com a colaboração das pesquisadoras do GRUPAR, Lúcia Helena Schuchter, com experiência em desenvolvimento de questionário *online* em pesquisa, e Ana Lúcia Werneck Veiga, que investiga adolescentes.

perspectivas de projeção de futuro por parte dos estudantes; e, finalmente, um conjunto de questões mais específicas sobre as tecnologias, abrangendo as predileções, opiniões e práticas dos adolescentes na cibercultura.

A grande maioria dos participantes respondeu a todas as perguntas do formulário, incluindo as abertas e as não obrigatórias. Poucas situações de respostas manifestando desconhecimento ou apatia foram observadas, como “não sei” ou “não pensei sobre isso”, o que demonstra o interesse e a disponibilidade de atenderem às solicitações da pesquisa.

4.4.1 Do que os estudantes do Ensino Fundamental Final mais gostam na escola?

As primeiras questões do levantamento organizadas no questionário estão voltadas para opiniões dos adolescentes direcionadas à vida escolar. Nas três perguntas iniciais, eles deveriam se identificar por um pseudônimo, identificar sua escola e informar a idade.

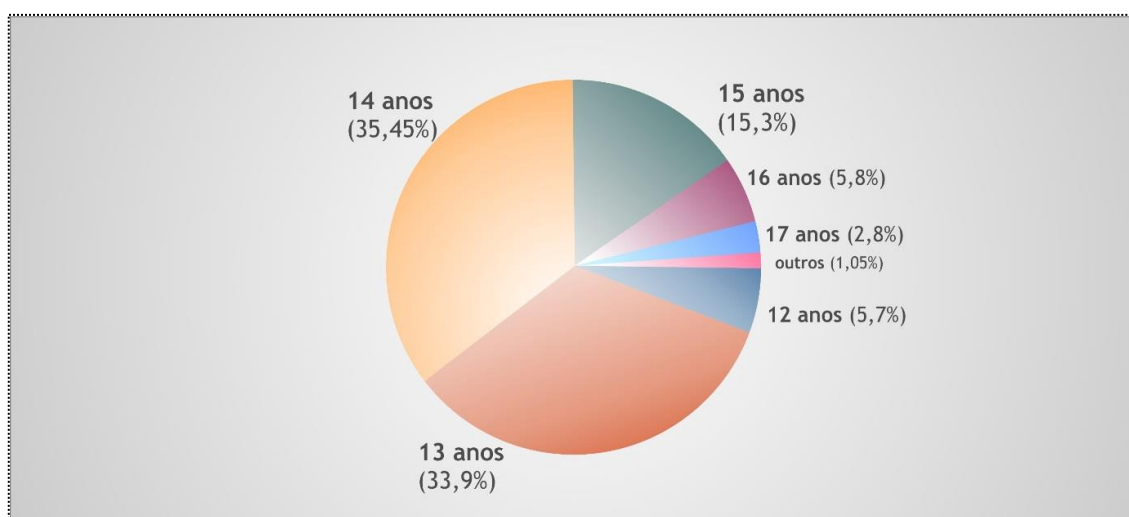


Gráfico 1 - Questão 3: Idade dos participantes.

Fonte: dados da pesquisa

Em relação à faixa etária, questão 3 do formulário, a maior parte dos estudantes dos 32 estabelecimentos que respondeu o *survey* informou que tem 14 anos (35,45%) e 13 anos (33,9%). 15,3% dos participantes estão na faixa dos 15 anos de idade. Dos restantes, 5,8%, estão com 16 anos e 5,7% com 12 anos. Apenas 2,8% afirmaram ter 17 anos.

Nas questões seguintes também é perguntado aos estudantes se exercem alguma atividade remunerada e qual a função em que se ocupam. Na sequência, eles deveriam responder se gostam do ambiente escolar e por qual área do conhecimento mais se interessam.

Com respeito à pergunta sobre exercer ou não atividade remunerada (questão 4), 87,6% responderam negativamente. 12,4% afirmaram trabalhar (88 participantes). Na

sequência (questão 5), associada à resposta da pergunta anterior, os estudantes da pesquisa que responderam afirmativamente destacaram diversas atividades, envolvendo a função, locais ou relacionando algo concreto com que trabalham. Nas funções informadas, com algumas delas se repetindo em mais de uma resposta, aparecem mecânico, ajudante de pedreiro, babá, salgadeiro, entregador de lanche, sapateiro, jovem aprendiz, manicure, cabeleireiro, designer de sobancelha, ajudante de festas. Em relação aos locais indicados pelos estudantes que exercem atividade remunerada, constam fábrica de meias, limpeza de terreiros, marcenaria, vidraçaria, loja de açaí, lanchonete, hospedagem, comércio, loja, distribuidora, construção civil. Envolvendo indicações concretas com o que trabalham, os adolescentes indicaram manutenção de celulares e computadores, refrigeração, som automotivo, serviços gerais no mercado, lavagem de carro, material de construção, venda de queijo, pipoca, faxina na própria casa remunerada pela mãe. Pelas respostas, algumas funções informadas demonstram ser mais projeções dos estudantes, pela forma como foi respondida, do que a realidade vivida, como modelo/manequim/atriz e delegada federal. Outras, associadas ao esporte, parecem ligadas a aspirações profissionais, como futebol, futsal e basquetebol *free style*. O tráfico – que infere ser o de drogas – aparece em duas respostas, assim como também registraram “não posso dizer”, levantando a possibilidade de reprovação social sobre a ocupação. A emergente atividade de *YouTuber* também aparece.

Em relação ao ambiente da escola na sua convivência, a maioria dos estudantes, 44,4%, afirmou que gosta, sendo que, um número igualmente expressivo, de 43,5%, revelou que gosta um pouco. Somente 8,6% dos participantes responderam que não gostam do ambiente escolar. Em 2,3% foi manifestado o sentimento de indiferença pela escola. Levando-se em conta os números dos que afirmam gostarem pouco, dos que não gostam e dos indiferentes à escola, é possível inferir certa insatisfação com a escola ou com o estabelecimento, em contraponto ao número de estudantes que afirmam gostar. Como, no levantamento, não aprofundei sobre tais ressalvas ou em relação ao que tornam insatisfeitos os que assim se manifestaram, fica o registro desse descontentamento, que pode suscitar questões sobre aquilo que os adolescentes do segmento justificariam como motivo desse desapontamento⁹².

A questão seguinte do questionário online foi sobre a área de conhecimento de que mais gostam na escola.

⁹² No capítulo de desenvolvimento dos mapas vivenciais com estudantes da rede municipal de ensino, em entrevistas mais aprofundadas, alguns relatos apontam para pistas das críticas e observações dos estudantes em relação à escola.

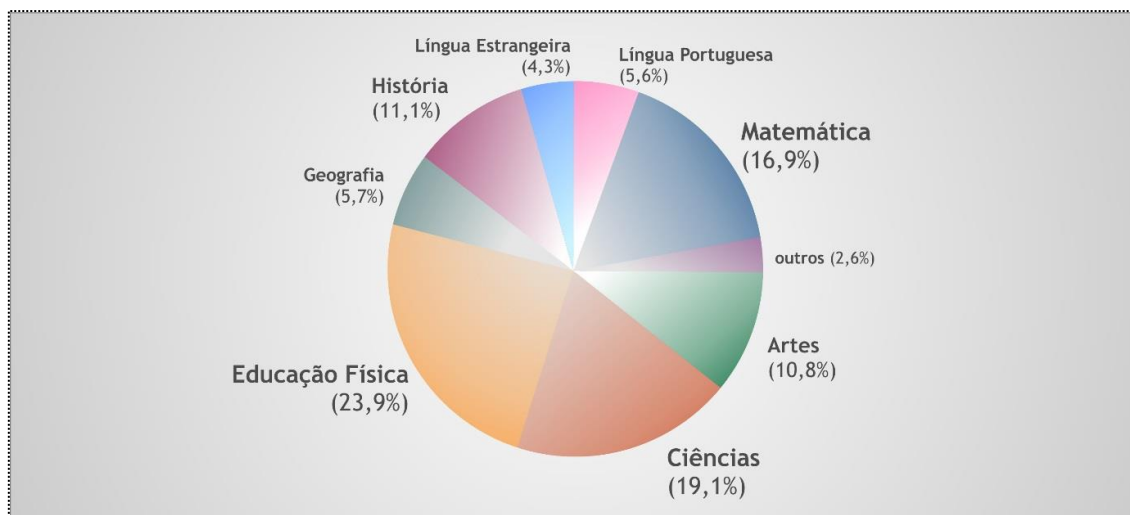


Gráfico 2 - Questão 7: "Por qual área do conhecimento você mais se interessa?"
Fonte: dados da pesquisa.

Em se tratando da área do currículo escolar, a Educação Física fica na frente, perfazendo 23,9% dos participantes. Um dado a considerar do *survey* é a manifestação dos estudantes de interesse pelas áreas curriculares de exatas, científicas, atrás da popular área de Educação Física. As disciplinas curriculares das áreas de humanas vieram abaixo, se dividindo. A disciplina de Ciências ficou com o segundo lugar (19,1%) e a Matemática com a terceira posição na preferência (16,9%). Embora somando os números, é possível enxergar uma divisão mais equilibrada na preferência dos adolescentes entre as áreas científico-tecnológicas, e as humanidades, já que a soma de História, Artes, Geografia, Língua Portuguesa e Língua Estrangeira perfaz 37,5% em relação a 36% de Ciências e Matemática.

Sem ter a intenção de aprofundar de forma polarizada o currículo, mas lendo os dados, é possível ver uma distribuição equânime dessas áreas curriculares, humanas e exatas, agrupando-as dessa forma. Entretanto, a indicação específica da disciplina curricular aponta que momentos fora de sala de aula, predominantemente de atividades corporais e esportivas, têm destaque, assim como os números das matérias envolvendo conhecimentos científicos e saberes matemáticos dos programas escolares da rede municipal de ensino.

A questão seguinte proposta foi que respondessem quanto ao que mais gostam na escola, sendo que foram indicados diferentes interesses. A vida social é a primeira opção para os adolescentes da escola quando se trata de manifestarem o que mais os atrai nesse ambiente, ganhando bastante destaque nas suas respostas.

Assim, das respostas da questão 8, "Encontrar amigos" é o que a maior parte dos estudantes gosta na escola (33,5%).

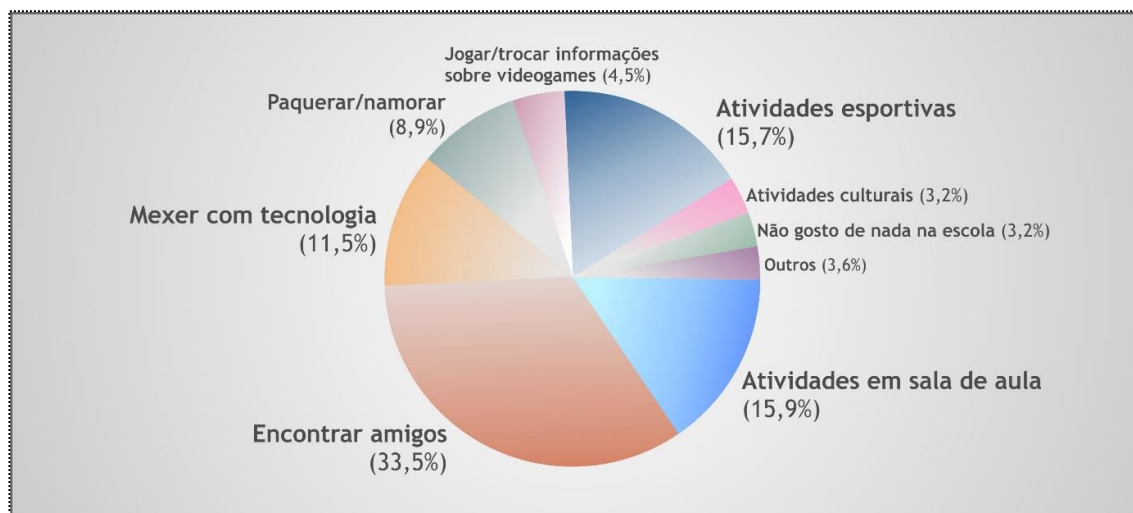


Gráfico 3 - Questão 8: "O que mais você mais gosta de fazer na escola?".

Fonte: dados da pesquisa.

Seguem outros interesses com algum destaque em números: "Atividades em sala de aula" (15,9%), "Atividades esportivas" (15,7%), "Mexer com tecnologia" (11,5%) e "Paquerar/Namorar" (8,9%). 4,5% marcaram "Jogar: trocar informações sobre videogames". Poucos escolheram "Atividades culturais" (3,2%). Igualmente, 3,2% optaram pela resposta "Não gosto de nada na escola" e 3,6% marcaram "Outros". Considerando a paquera/namoro como parte da socialização, a convivência social somaria, com as amizades, 42,4%. Vale destacar, acrescentando a esse dado, que as atividades esportivas na escola envolvem uma socialização concernente às características a essas práticas envolvendo estudantes, que inclusive enfatizaram a Educação Física como disciplina preferida na escola.

O item seguinte trata dos interesses extraescolares dos participantes. Tal como na questão anterior, diferentes alternativas foram apresentadas.

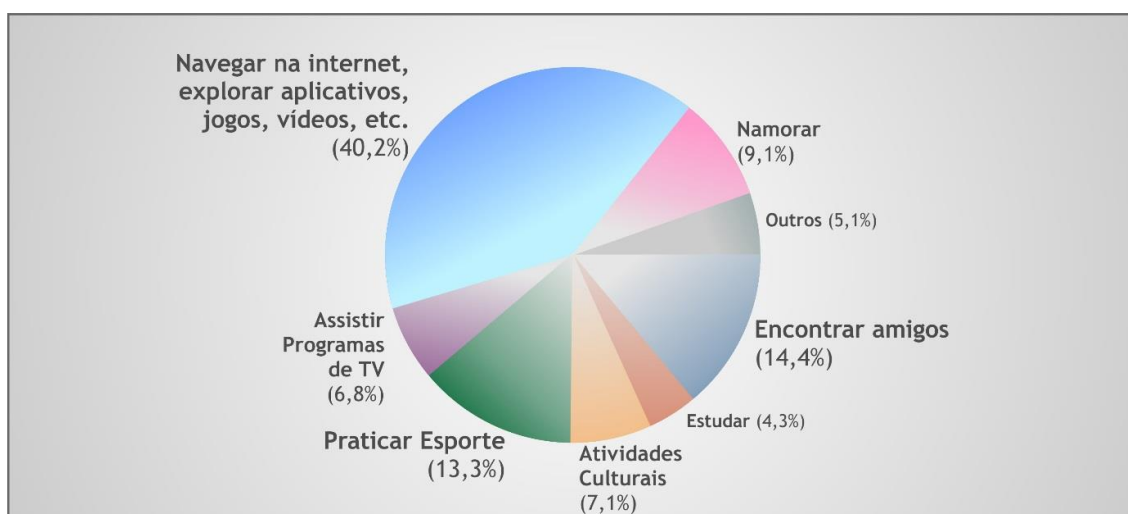


Gráfico 4 - Questão 9: "O que mais você mais gosta de fazer quando não está na escola?"

Fonte: dados da pesquisa.

Quanto ao que mais os estudantes gostam de fazer quando não estão na escola, eles responderam no questionário *online*, em sua maioria, que se dedicam à navegação na internet, explorando aplicativos, jogos, vídeos, etc (40,2%). Conforme é possível ler no gráfico, “Encontrar amigos” também ocupa significativa presença no cotidiano, tendo a segunda posição entre os adolescentes, com 14,1%. Além disso, a convivência social pode estar implícita na navegação na internet e nos aplicativos da maioria das respostas, reforçando a importância da sociabilidade *online* e *offline* no seu cotidiano. Outros números, menos expressivos, aparecem sobre seus interesses que também indicam a importância da vida social envolvendo outros adolescentes, como “Praticar Esporte” (13,3%) e “Namorar” (9,1%). “Atividades Culturais” teve um número menor (7,1%). O hábito de assistir a programas de TV, tão presente no passado de outras gerações, aparece em número altamente reduzido (6,8%). 5,1% marcaram “Outros”. Estudar, possivelmente entendido pelos participantes como tarefa escolar ou associado ao aprendizado formal, ficou na última posição (4,3%).

Com esses dados é possível confirmar o maior interesse dos adolescentes pelas tecnologias digitais. Quais seriam suas várias possibilidades de convivência e exploração de recursos em relação à mídia tradicional? Nesses aspectos, além da vida social implícita nesses meios, as potencialidades de relações, aplicações e de elaborações podem ser os motivadores desse destaque dado às tecnologias em relação às demais respostas que aparecem em menor número no levantamento.

Uma pergunta do *survey*, posicionada mais adiante no questionário (questão 16) indaga se eles consideram que aprendem coisas importantes fora da escola.

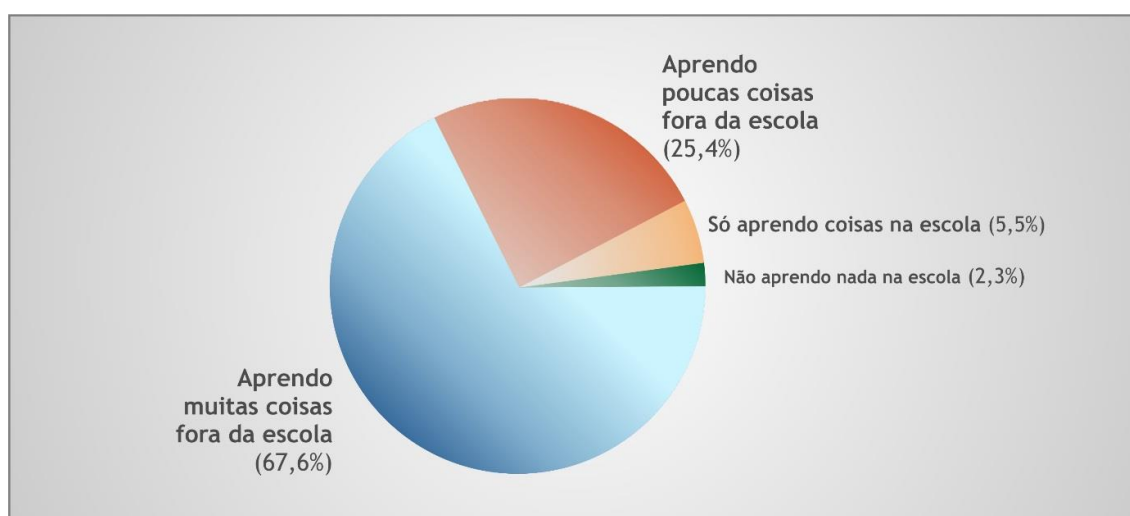


Gráfico 5 - Questão 16: "Você acha que aprende coisas importantes fora da escola?"
Fonte: dados da pesquisa.

Do total, um expressivo número de 67,6% de participantes afirma aprender muitas coisas fora da escola. Já um contingente menor, cuja soma dá 30,4%, que inclui os que responderam aprender poucas coisas fora da escola e os que aprendem somente na escola.

Embora essa questão não tenha tido desdobramentos, suscita indagações quanto ao que compreendem por aprender e o que seriam os conhecimentos que se relacionariam com aqueles que ocorrem fora do ambiente escolar. Que possibilidades de aquisições acontecem em outros movimentos e ambientes que transitam fora da escola que compreenderiam como conhecimentos/aprendizagens? Pelo gráfico da pesquisa é possível inferir que as tecnologias digitais e o ambiente comunicacional, de acordo com as respostas da questão 9, têm ocupado uma presença relevante nas suas vivências⁹³. Com esse indicador em números, podemos inferir o quanto é significativo o que aprendem na educação não formal e que não estaria contemplado pelo currículo escolar.

4.4.2 O futuro, a convivência social e a percepção da realidade: o que opinam os adolescentes sobre esses temas?

As questões subsequentes do *survey* foram elaboradas levando em conta aspirações dos adolescentes sobre seu futuro, quanto à sua vida social e atenção às questões da atualidade, incluindo a consciência sobre direitos e deveres. Numa das perguntas, que se referencia em relações sociais, questiona-se quais tecnologias são utilizadas por eles como mediadoras dessa convivência.

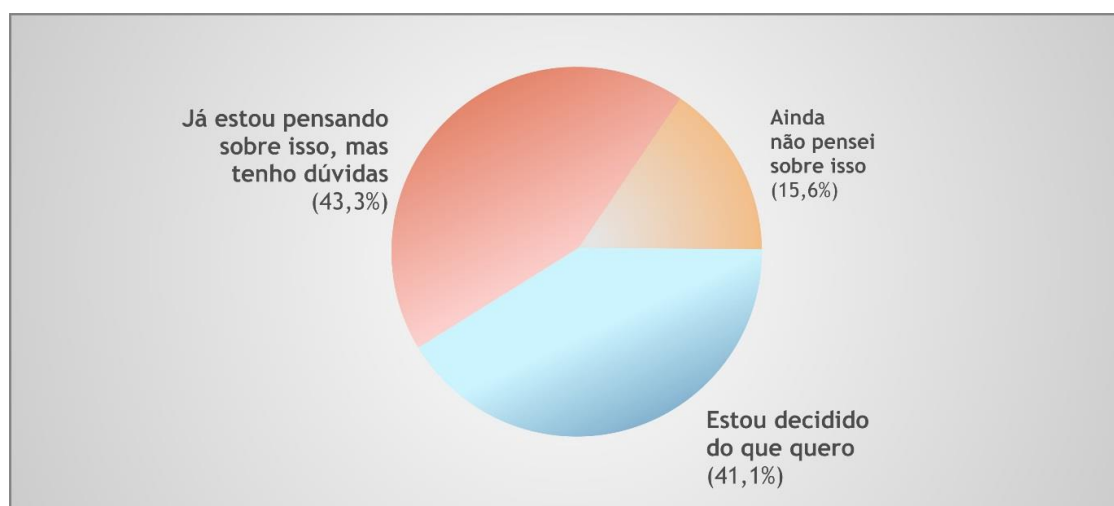


Gráfico 6 - Questão 10: “O que você deseja para o seu futuro?”.

Fonte: dados da pesquisa.

⁹³ No capítulo 5, no qual estudantes de quatro escolas participantes do *survey* elaboraram mapas vivenciais, serão retomadas mais aprofundadamente algumas questões desse material do levantamento com algumas descrições desses movimentos cotidianos destacados nas suas narrativas.

Quanto ao que desejam para o futuro (questão 10), os estudantes se manifestaram de forma bastante polarizada, considerando os 43,3% que afirmam estar pensando sobre isso, mas ainda têm dúvidas, e os 41,1% que manifestaram estar decididos do que querem, a divisão entre os dois contingentes fica bem demarcada entre certeza e a indecisão. Não se pode desconsiderar o número menor, mas não irrelevante, dos 15,6% que disseram não ter pensado sobre isso.

Como essa pergunta sobre sua projeção futura estava conjugada com uma questão aberta para que manifestassem o que projetam sobre para si, a esmagadora maioria respondeu destacando uma profissão/ocupação. Quando elaborei essa pergunta associada a um detalhamento sobre a questão, caso respondessem afirmativamente, eu imaginava respostas mais amplas, associadas às realizações pessoais sobre desejos materiais e/ou afetivos para o futuro. Entretanto, a questão foi entendida por eles como atividade profissional, ou mesmo o que projetam para si como atuação e aspiração de vida. É possível que a pergunta, por ser muito direta e indagadora sobre o que pensam para o futuro, tenha sido interpretada como uma escolha definida, convergindo para uma ocupação idealizada por eles



Figura 19: Sua expectativa para o futuro, relativa à questão 11. Os adolescentes responderam, quase em sua totalidade, indicando profissões tradicionais e emergentes, incluindo algumas relacionadas às tecnologias.

Fonte: Elaborada pelo pesquisador a partir de dados do survey.

Contrariando a manifestação geral de realização pessoal como atividade profissional, a exceção se deu em raras respostas mais descritivas, amplas, detalhadas ou suscitando dúvidas sobre o futuro, como, por exemplo: “*Eu quero fazer doutorado em direito, e também em letras mas só que não quero exercer essa profissão, só quero ter conhecimento nesta área, por que eu gosto muito de ler*” ou “*eu quero trabalhar e ficar com condição financeira para cuidar da minha mãe quando ela estiver mais idosa*”.

A vida social (questão 12), na sequência do questionário, também foi um dos temas sobre o qual os adolescentes manifestaram sua opinião.

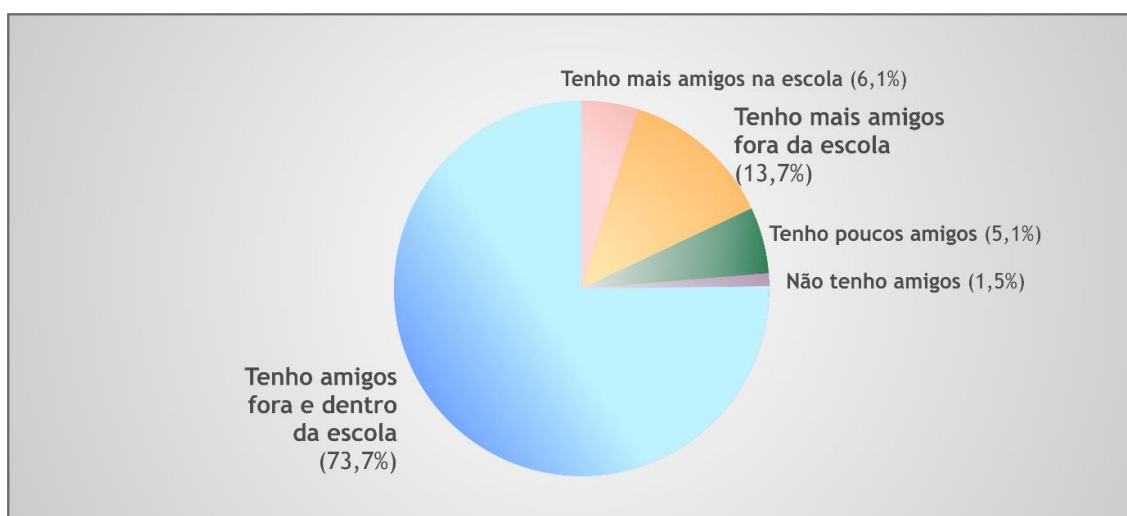


Gráfico 7 - Questão 12: “Quanto à convivência social”.

Fonte: dados da pesquisa.

Nos números levantados, 74,7% dos que responderam afirmam ter amigos dentro e fora da escola. Um número bem menos significativo, mas ocupando a segunda posição no gráfico, 12,8%, são dos que afirmam que só têm amigos fora da escola. 5,8% destacaram ter poucos amigos. Apenas 5,3% responderam só ter amigos na escola. Finalmente, 1,4% afirmam não ter amigos. Pelas respostas, com o número massivo destacado pelos estudantes acima, a sociabilidade é extremamente presente em suas vidas. Conforme outros itens do questionário, os adolescentes destacaram, em números expressivos, a vida social e as relações de amizade. Tanto no ambiente escolar, como fora dele, esse convívio vem ocupando seus movimentos espaço-temporais diários. É possível inferir o quanto a vida social constitui suas vivências, suscitando compreender a relevância apontada por esses números em possíveis desdobramentos de pesquisa.

Já no tema das relações sociais associadas às tecnologias (questão 13), as respostas ficaram bem destacadas em dois números significativos: 51,6% afirmaram ter amizades tanto

pelos redes sociais quanto fora desses ambientes virtuais e 38,7% destacaram que suas amizades são pelas redes sociais (*Facebook, Instagram, Twitter, WhatsApp, etc.*).

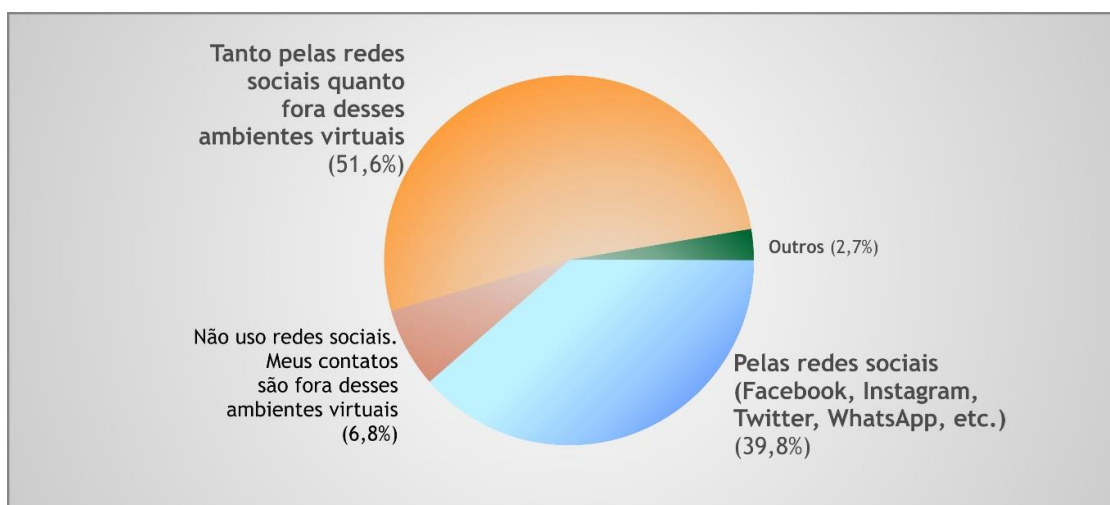


Gráfico 8 - Questão 13, relativa aonde os adolescentes fazem mais contatos de amizade.
Fonte: dados da pesquisa.

Esses números indicam uma expressiva presença desses adolescentes nas redes sociais em suas conexões, se comparados com os 7% que afirmam que seus contatos são fora desses ambientes virtuais.

Sobre seu interesse nos assuntos da atualidade (política, economia, saúde, meio ambiente, tecnologias, cultura, etc.), que foi a pergunta da questão 14 do *survey*, é visível



Gráfico 9 - Questão 14, sobre o interesse dos estudantes nos assuntos da atualidade.
Fonte: dados da pesquisa.

uma polarização de opiniões, pois 42,9% dos adolescentes responderam ser interessados. Já um número igualmente expressivo (41,8%) afirma ser pouco interessado nesses assuntos. Considerando os 13,2% do total que afirma não se interessar por assuntos da atualidade, há uma soma significativa de adolescentes que se manifestam com pouco ou nenhum interesse

sobre tais temas (55%). Ainda que seja um apanhado muito amplo de opiniões, essa divisão de respostas equânimes de interessados e não interessados nos temas da atualidade suscitam possíveis reflexões. Podemos inferir sobre o número expressivo ter manifestado desinteresse pelos fatos e debates contemporâneos como uma possível alienação dos assuntos atuais por parte dos estudantes, não os considerando como algo associado aos temas da atualidade. Também, observando os números daqueles que se mostram interessados, que é igualmente expressivo, pode-se perguntar como percebem essa realidade.

Em relação ao tema da sua consciência sobre direitos e deveres (questão 15), os adolescentes também se manifestaram.

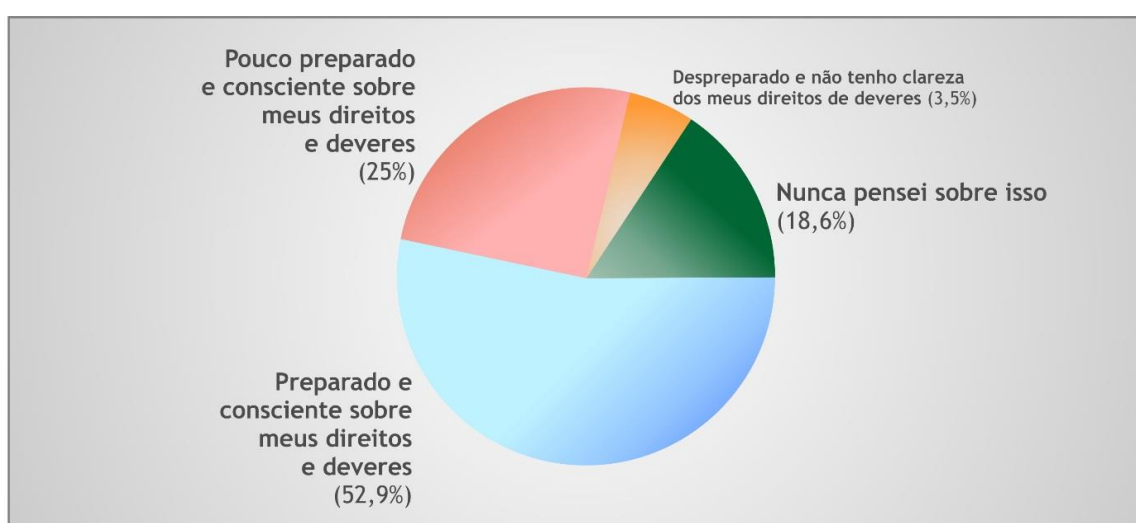


Gráfico 10 - Questão 15, sobre sua consciência a respeito dos seus direitos e deveres.
Fonte: dados da pesquisa.

Um pouco mais do que a metade (52,95%) afirma estar preparado e consciente sobre essa questão. Mas a soma de 47,1% de outros números, envolvendo os 25% que se manifestaram não estar aptos sobre esse assunto, os 18,6% que afirmaram nunca ter pensado, e os 3,5% dos estudantes que responderam estar preparados e conscientes sobre isso, demonstra um menor domínio sobre o assunto.

Conforme a resposta anterior do questionário (Gráfico 10), nesse item ligado à percepção da realidade também aparece uma divisão polarizada entre os que afirmam estar preparados e conscientes sobre direitos e deveres e os demais que se consideram pouco preparados ou não pensaram sobre o assunto. Seria possível inferir uma relação entre a consciência da realidade com o próprio interesse de interferir na mesma com base nos seus direitos e deveres? Essa divisão bem demarcada entre os adolescentes sugere potencial de protagonismo e, ao mesmo tempo, de autoconsciência de incompletude para lidar com sua atuação no mundo.

4.4.3 Os adolescentes de 8º e 9º anos da rede municipal e o contexto das tecnologias digitais: como são suas práticas na cibercultura?

Na sequência seguinte de questões do *survey*, as perguntas são predominantemente sobre os interesses, hábitos e atitudes dos adolescentes em relação às tecnologias. Tendo como referência o documento oficial TIC Kids Online Brasil dos anos de 2015 e 2016, foram sintetizadas perguntas relacionadas às práticas dos pesquisados envolvendo os principais dispositivos de informação e comunicação utilizados, o tempo e os espaços relacionados às suas conexões e interações com tecnologias, os principais tipos de acesso e conteúdos e as aspirações pessoais dos participantes sobre o que gostariam de realizar de sua autoria por meio dos recursos tecnológicos digitais.

A questão 17 indaga sobre a principal tecnologia utilizada pelos estudantes. A pergunta inclui também a televisão como opção de resposta.

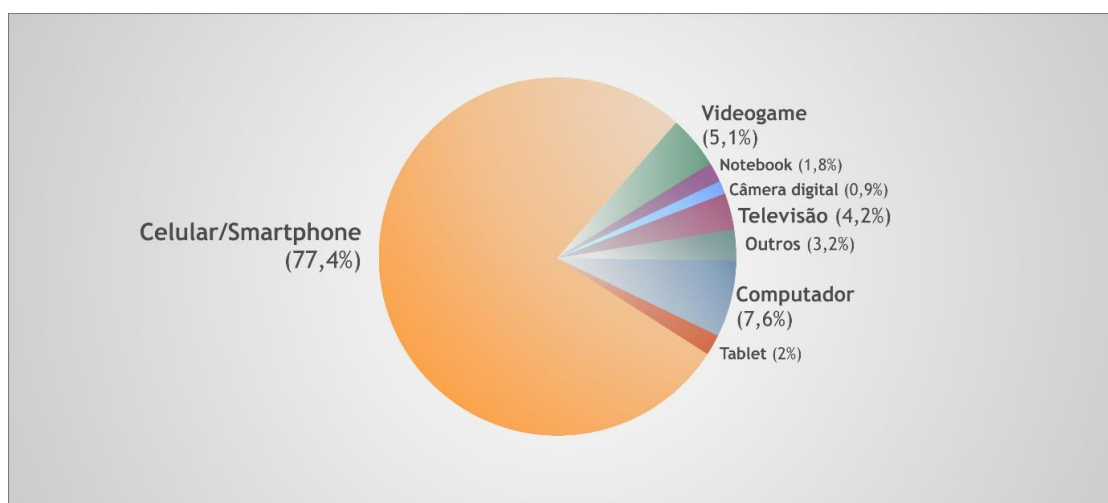


Gráfico 11 - Questão 17, sobre qual a tecnologia que mais utilizam.
Fonte: dados da pesquisa.

O dispositivo com números em maior destaque é o celular/*smartphone*, que figura em 77,4% das respostas. Os outros 12,6% de participantes que responderam apontando outros dispositivos indicaram o computador (7,6%) e o *videogame* (5,1%) na segunda e terceira posições. A televisão aparece em 4,2% das respostas, seguido de outros (3,2%), *tablet* (2%), *notebook* (1,8%) e a câmera digital (0,9%). Vale ressaltar que o número de adolescentes com acesso à tecnologia móvel, no *survey*, se aproxima da tendência nacional, que é de 85%, segundo dados de 2015, na faixa etária de 11 a 17 anos⁹⁴.

⁹⁴ Dados do TIC Kids Online Brasil publicados em 2016.

Esses dados indicam a forte presença dos celulares e *smartphones* no dia-a-dia dos adolescentes, sugerindo que estes dispositivos são utilizados em muitas situações de suas necessidades e interesses. É possível inferir o quanto a mobilidade e a capacidade multitarefa potencializada no uso desses aparelhos têm preterido os demais recursos tecnológicos, já que eles reúnem várias funções e possibilidades à palma da mão. Entretanto, o baixo acesso às demais tecnologias, como computadores, *videogames*, *notebooks* e *tablets*, aspecto o qual minha pesquisa não tenha detalhado, poderia estar relacionado a outros fatores, como limitação econômica de acesso a esses outros dispositivos.

O número de pesquisados que destacou a televisão, listada entre os dispositivos tecnológicos, é muito pequeno (3,5%). Assim como na questão 9, sobre o que fazem fora do ambiente escolar, o meio televisivo figurou em poucas respostas. Os números levantados nessa questão 17 confirmam o baixo convívio dos adolescentes com esse tradicional veículo de informação e comunicação.

Quando perguntados na questão 18 sobre onde mais utilizam as tecnologias, 75,1% dos estudantes manifestaram ser em casa esse lugar.

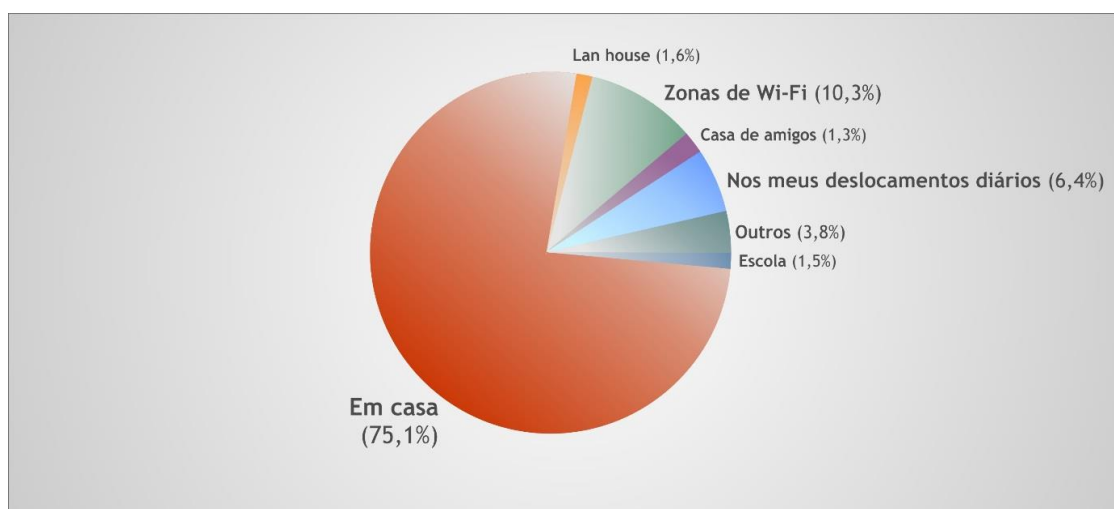


Gráfico 12 - Questão 18, sobre onde mais utilizam as tecnologias digitais.
Fonte: dados da pesquisa.

Curiosamente, um grande contingente, idêntico em número ao item mais destacado na questão anterior, coloca o dispositivo móvel em evidência. Esse número revela um paradoxo, considerando a potencialidade da mobilidade associada ao dispositivo celular. Embora destaquem os aparelhos móveis como principal dispositivo, o ambiente doméstico é o lugar de referência dos adolescentes na sua convivência com as tecnologias digitais.

Com relação ao tempo semanal de uso das tecnologias (questão 19), os adolescentes em número considerável (56%) afirmam ficar conectados, durante muitas horas, em alguma atividade relacionada com o dispositivo (internet, *smartphone*, jogos e/ou vídeos, etc.).

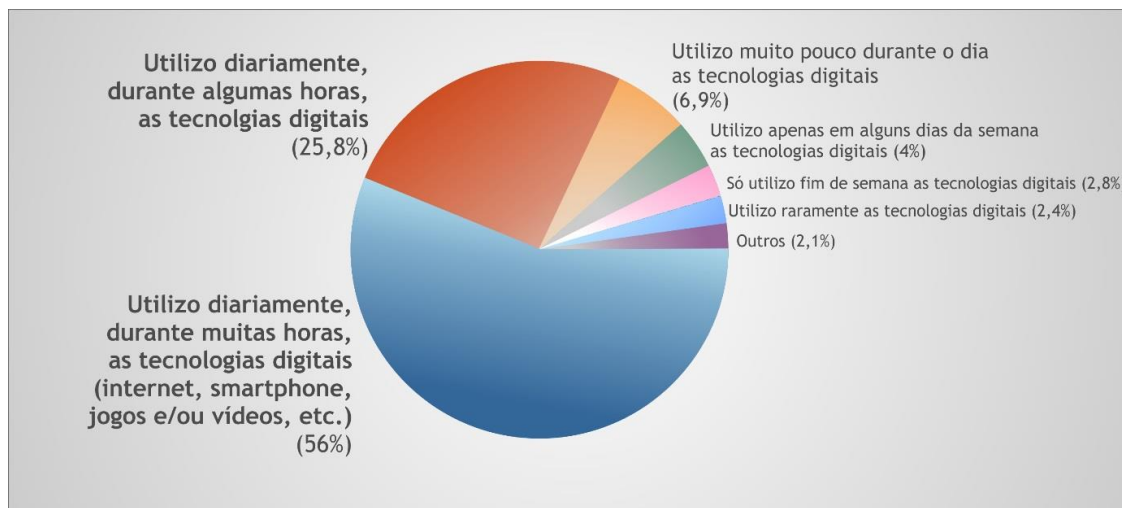


Gráfico 13- Questão 19, sobre o tempo semanal que dedicam às tecnologias digitais.
Fonte: dados da pesquisa.

Já um número relativamente reduzido, de 25,8%, é dos que utilizam durante algumas horas as tecnologias digitais, e um número bem menor, 6,9% dos estudantes, respondeu que as usam pouco. Em número bem mais reduzido, que soma 9,2%, se incluem os que utilizam apenas em alguns dias da semana, no fim de semana e raramente.

Ainda com respeito ao tempo, relativo à frequência que convivem com as tecnologias digitais (questão 20), boa parte dos estudantes as utiliza acima de cinco horas por dia (32,9%).



Gráfico 14 - Questão 20: frequência diária dos adolescentes de utilização das tecnologias digitais.
Fonte: dados da pesquisa.

Já 12,4% responderam que ficam três horas por dia; 11,6%, cinco horas; 9,8%, quatro horas; e 8%, duas horas. Números menos expressivos completam o total: 6,9% ficam quatro ou mais vezes por semana; 6,2%, menos de uma hora por dia; 5,7%, uma hora por dia; e 3,4%, somente nos fins de semana. Notadamente, nesse levantamento, é evidente o tempo manifestado pelos adolescentes envolvidos com as tecnologias digitais, demonstrando a constante ligação deles relacionados aos dispositivos e aos recursos disponíveis nesses meios.

Em relação à principal atividade da qual os adolescentes se ocupam (questão 21), o leque foi bem diversificado.

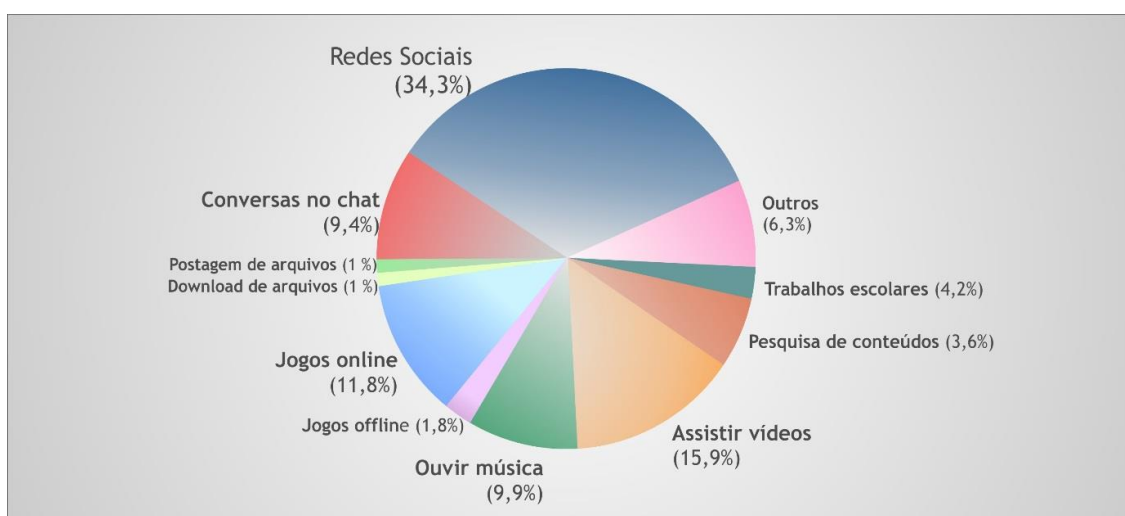


Gráfico 15 - Questão 21: relativa a qual atividade mais se dedicam no tocante às tecnologias digitais.
Fonte: dados da pesquisa.

Destacando-se com 34,3% das respostas, as redes sociais figuram em primeiro lugar. 15,9% marcaram que assistir a vídeos é o que mais fazem. Os jogos *online* aparecem em terceira posição, em 11,8% das respostas, seguidos de 9,9% que preferem ouvir música e de 9,4% que conversam em *chat*. Também foram assinalados “Trabalhos escolares” (4,3%) e pesquisa de conteúdos (4,2%). A opção “Outros” foi marcada por 6,3%, sugerindo diferentes formas de incursão. Números inexpressivos ficaram por conta de postagem de arquivos (1%), jogos *offline* (1,8%) e *download* de arquivos (1%). Esses números mostram a grande supremacia das redes sociais na mediação tecnológica dos adolescentes. Tais dados evidenciam a migração de público e as mudanças dos hábitos de consumo de conteúdo das novas gerações, no contexto da convergência midiática, em que os canais de imagem e música estão disponíveis *online*, e na qual o compartilhamento de arquivos e os aplicativos dos dispositivos móveis estão presentes. Também em referência aos jogos, a atividade *online* é manifestada no gráfico de forma muito mais expressiva que o irrelevante número dos que preferem jogar *offline*.

A questão 22 proposta aos estudantes foi no tocante ao principal site ou aplicativo da navegação *online*.

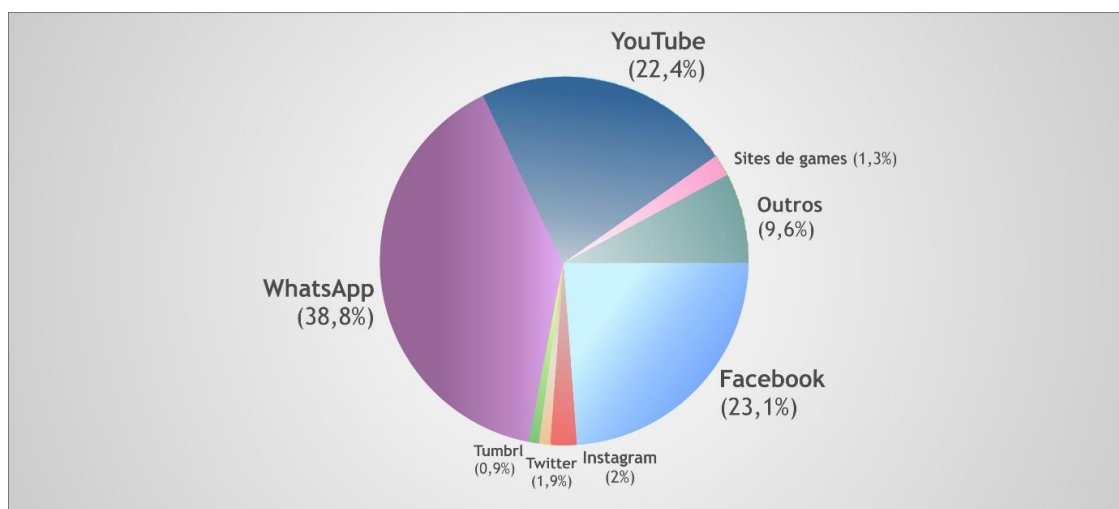


Gráfico 16 - Questão 22: qual o principal site ou aplicativo da navegação *online* dos adolescentes.
Fonte: dados da pesquisa.

O aplicativo *WhatsApp* foi o mais destacado, ficando com 39,8% das respostas, sendo possível constatar sua supremacia na comunicação e nas formas de interação e compartilhamento entre os estudantes. Praticamente empatados, a rede social *Facebook* foi manifestada por 23,9% e o *YouTube*, por 22,7%. 9,6% destacaram que sua navegação ocorre por outras formas, e o *Instagram*, o *Twitter* e o *Tumblr* tiveram uma inexpressiva participação nas respostas, respectivamente com 2%, 1,5% e 0,5%.

Com essas informações a rede social *Facebook*, ainda que expressiva em respostas, é evidenciada pelos números como menos povoada pelos adolescentes. Mas, ocorre a confirmação da mudança de hábitos em relação ao tradicional costume de assistir à televisão, já que o *YouTube* é o canal de mídia audiovisual mais visto, de acordo com os números do *survey*.

A pergunta seguinte (questão 23) foi sobre se os adolescentes realizam algum trabalho de autoria própria por meio das tecnologias digitais. 59,4% responderam que não. 40,6% manifestaram que sim. A partir desses resultados pode-se dizer que um número expressivo se coloca apenas como consumidor de conteúdos ou estabelece relações nas tecnologias, o que não consideram autoria própria. Entretanto, um número importante de estudantes que responderam o questionário afirmou que realizam algo nesses ambientes se considerando autores. Isso demonstra a potencialidade desse meio entre os adolescentes como ambiente onde podem se manifestar e produzir.

A questão seguinte, de número 24, associada à anterior, indaga a respeito de qual atividade de própria iniciativa realizam. Apenas parte inferior à metade dos participantes respondeu.

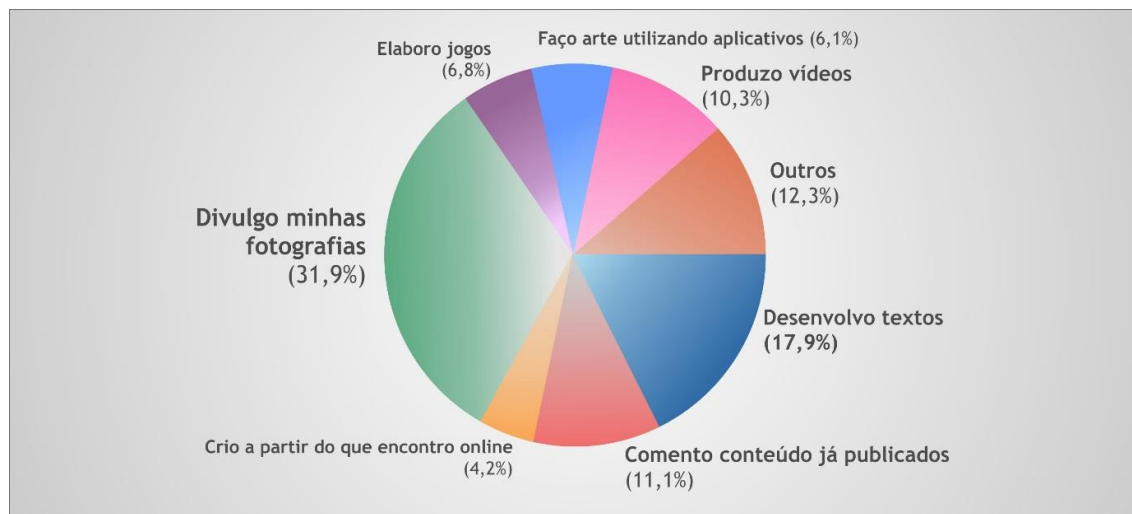


Gráfico 17 - Questão 24: sobre qual trabalho de autoria própria desenvolvem por meio das tecnologias digitais. Fonte: dados da pesquisa.

Das respostas, a variedade foi bem diversificada, sendo que os adolescentes detalharam diferentes aplicações com as tecnologias, a começar pela divulgação de imagens próprias (31,9%) e textos (17,9%). O ato de comentar o que já está publicado aparece em 11,2% das respostas, e um número que não definiu o que cria ficou em 12,3%. Em volume menor, vêm a produção de vídeo (10,3%) e elaboração de jogos (6,8%). 6,1% responderam fazer arte utilizando aplicativos, e 4,2% marcaram que criam a partir do que encontram *online*.

Notadamente, as tecnologias e o meio digital parecem potencializar muitas possibilidades interativas onde a imagem ocupa uma significativa fatia das formas de compartilhamento na rede. Atividades relativas à palavra escrita aparecem também com destaque, mas em número menor. Tarefas mais complexas respondidas, como elaboração de jogos, arte digital e realização em vídeo, se efetivamente são desenvolvidas como tal pelos adolescentes, indicam um potencial, ainda que reduzido, de estudantes que exercem processos criativos mais aprofundados com as tecnologias digitais.

Na pergunta que indaga se gostariam de realizar algum trabalho de sua autoria (questão 25), o número de respondentes que retornou de forma positiva foi bastante expressivo.

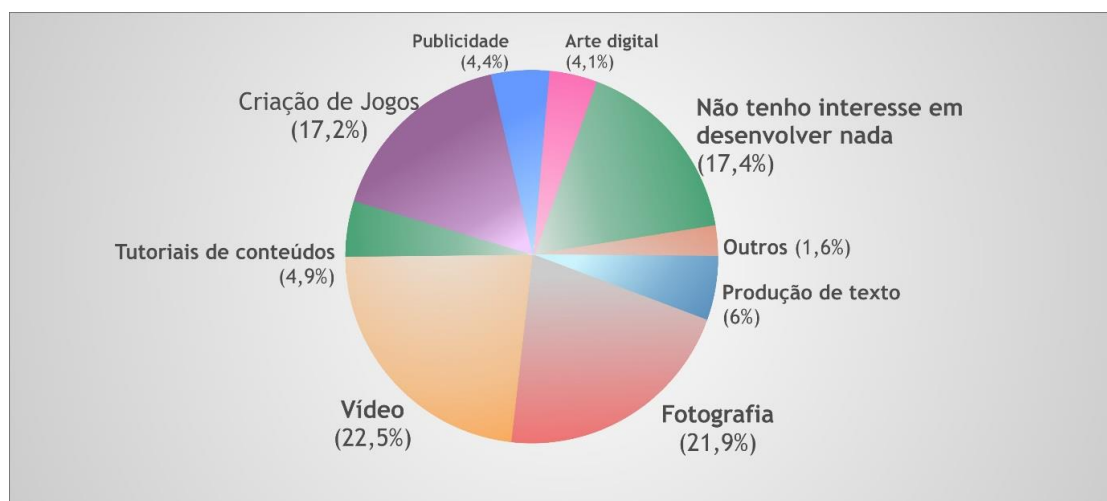


Gráfico 18 - Questão 25: relativa a qual trabalho gostariam de realizar por meio das tecnologias digitais. Fonte: dados da pesquisa.

Entre os adolescentes, 82,8% responderam ter interesse de desenvolver algo. Outros 17,4% disseram não ter interesse de desenvolver nada. No detalhamento, do montante que especificou ter interesse em realizar alguma coisa, o vídeo ficou com 22,5% da preferência, e a fotografia, com 21,9%, indicando que mais da metade se interessa por algo relacionado à produção de imagens. Criação de jogos teve o destaque em 17,2% dos pesquisados, o que parece ser um tema de grande interesse entre vários adolescentes participantes, notadamente indicando a potência desse tema que parece inspirá-los. Produção de texto foi manifestada por 6%. A possibilidade de criação para compartilhamento, como os tutoriais, teve 4,9% das respostas. Já a publicidade e a arte digital ficaram com números pouco expressivos, respectivamente com 4,4% e 4,1% das respostas.

Na questão 26, completando esse conjunto de proposições mais específicas das tecnologias e da cibercultura, foi solicitado aos participantes indicarem um *site*, *link*, canal de mídia, conteúdo ou aplicativo pelo qual tivessem muito interesse (Gráfico 20). Nas respostas, aparecem as redes sociais, confirmando a relevância dessas conexões entre os participantes. Além do *Facebook* e *WhatsApp*, que figuram em dezenas de respostas, aparecem, listados em número bem menor, *Netflix*, *Instagram*, *Snapchat*, *Google*, *Tumblr*, *Play Store*. O *YouTube* está presente em estrondoso destaque nas respostas, sendo enormemente citado. Além disso, canais específicos foram listados, evidenciando a presença dos adolescentes no convívio com essa mídia, que abrange os mais diferentes assuntos, como os de influenciadores jovens, que misturam conteúdos de entretenimento e informação. Foram citadas séries dubladas e, também, canais de esporte. Os adolescentes responderam, ainda, identificando canais voltados

Com relação à questão 27, sobre sua opinião do que é ser jovem, grande parte das respostas no questionário foram muito diretas e curtas. Assim, apareceram várias respostas na planilha do *survey* indicando uma série de posicionamentos, alguns muito repetidos, em frases, expressões curtas e até em uma única palavra. Diversas respostas revelam preocupação com o investimento pessoal e o interesse no que acontece associado às tecnologias. Algumas das assertivas se compuseram de mais de uma opinião sobre si, fazendo reflexões. Também aparecem designações autodepreciativas. Foram manifestadas opiniões ligadas à aprendizagem e projetos de vida. Comentários mais longos também surgiram, indicando a potencialidade desses jovens se expressarem falando de si e do mundo.



Figura 21: Apanhado de comentários da questão 27, sobre o que é ser jovem.
Fonte: elaborado pelo pesquisador a partir de dados do *survey*.

Na continuidade (questão 28), 251 participantes responderam sobre o que gostariam que as pessoas entendessem sobre o jovem de hoje. Listadas na planilha gerada pelo formulário do *Google Docs*, respostas monossilábicas, curtas apareceram em número relevante. Outras respostas, um pouco mais extensas, especificando alguma qualidade, diversidade, posicionamento ou reivindicação também figuraram entre os participantes. As tecnologias e as diferenças geracionais aparecem nos comentários dos adolescentes.



Figura 22: Algumas respostas do item 28, sobre o que gostariam que as pessoas entendessem sobre o jovem. Fonte: elaborado pelo pesquisador a partir de dados do *survey*.

Ainda nessa questão sobre como gostariam de ser vistos pelos adultos, algumas respostas, em número menor, foram mais extensas ou complexas, reunindo ideias bem claras e assertivas por parte dos adolescentes. Eles se manifestaram estabelecendo posicionamento importante sobre diferentes temas. Também nesses comentários, igualmente mais elaborados, expuseram seus pontos de vista sobre a relação com as tecnologias de forma crítica, tecendo

assim opiniões sobre as potencialidades da interação com os recursos disponíveis com que se relacionam.



Figura 23: Outras respostas do item 28, um pouco mais extensas, marcadas por reivindicações e posicionamentos assertivos sobre como gostariam de ser vistos pelos outros.

Fonte: elaborado pelo pesquisador a partir de dados do *survey*.

4.5 Como os adolescentes pesquisados da rede municipal de Juiz de Fora se relacionam com as tecnologias digitais no contexto da cibercultura?

A partir do *survey* realizado na rede municipal de Juiz de Fora com os alunos das séries finais do Ensino Fundamental, é possível ter um quadro geral do perfil dos adolescentes com relação a uma série de questões envolvendo as tecnologias digitais e a presença desses estudantes no contexto da cibercultura.

Do levantamento, podemos compreender o quanto as relações sociais se destacam como um importante aspecto de suas vidas, tanto dentro como fora dos espaços escolares. Além disso, as tecnologias digitais com que se conectam e as redes sociais aparecem como suporte significativo para eles estabelecerem suas relações com seus contatos.

Entre os adolescentes investigados no *survey*, se destacam as práticas da cibercultura evidenciadas pela constatação da presença dessa faixa geracional nas novas tecnologias e seu envolvimento nas redes, consumindo com grande interesse conteúdos de mídia veiculados nos ambientes *online*. As respostas confirmam essa tendência do quanto as mídias tradicionais massivas não têm a mesma preponderância que no passado, sendo substituídas pelos celulares e/ou *smartphones* como principal tecnologia que acessam (77,4%), e também outros dispositivos digitais, como computador, *tablet*, *notebook* e videogame (16,5%). Apenas 4% destacaram a televisão. Vale salientar que um contingente de 88,7% afirma utilizar diariamente as tecnologias digitais (*internet*, *smartphone*, jogos e vídeos, etc).

Com outros números, mas também bastante expressivos, o relatório TIC Kids Online Brasil 2016, do comitê gestor da internet, destaca intensa presença de adolescentes na rede. Sobre a atividade com jogos online nas novas gerações, especificamente na faixa dos 13 aos 14 anos, 43% se dedicam a essa modalidade, enquanto na faixa dos 15 aos 17 anos, o número é de 39%. Quanto a assistir a vídeos, programas, filmes ou séries, o número fica entre 63% e 70%, respectivamente, da menor para a maior faixa de idade referenciada. Em relação à pesquisa livre na internet, 68%, na faixa dos 13 e 14 anos, e 80% na faixa dos 15 aos 17 anos afirmam se dedicar a essa atividade. Se tomados esses dados nacionais mais recentes da convivência dos adolescentes nas tecnologias, é possível constatar como os jogos, o consumo de conteúdos e a navegação livre na internet também reforçam este quadro de presença intensa das tecnologias digitais no seu cotidiano. Também, na esfera local, a amostragem de sujeitos pesquisados pelo *survey* traça um quadro de adolescentes bastante familiarizados com os dispositivos e o consumo de conteúdo *online*.

Esses dados demonstram o avanço da cultura da convergência midiática (JENKINS, 2008) bastante consolidada. Fica assim evidenciada a mudança em relação aos hábitos tradicionais do passado, como assistir à televisão, assim como a presença crescente desse sistema simbólico em que se destaca a linguagem visual da cultura da interface (JOHNSON, 2001). Os dados apontam para a adoção de novas dinâmicas relacionadas com as interfaces

dos ambientes comunicacionais emergentes (*bottom-up*)⁹⁵ na *web* (JOHNSON, 2003). É possível apreender, pelos percentuais expressivos, que os participantes têm optado por canais onde o usuário escolhe seus conteúdos e se encaminha para nichos de seu interesse, seja para as redes sociais, seja para a navegação por sites de compartilhamento de vídeos ou mesmo na prática com jogos *online*, muito difundidos entre os adolescentes.

Conforme os dados apresentados, os celulares e *smartphones* têm ocupado um grande espaço entre os adolescentes no convívio com as tecnologias digitais. Tendo em conta o grande destaque para o *WhatsApp* na sua comunicação, pode-se inferir a potente associação entre a mídia locativa e esse aplicativo multifacetado, mesmo que os jovens ainda sejam proibidos legalmente de utilizarem na escola esses dispositivos⁹⁶ durante as atividades escolares, por exemplo. Apesar desses dados que destacam a tecnologia móvel ou celular como principal dispositivo tecnológico e de que mais de 65% convivem com as tecnologias digitais acima de três horas por dia, é curioso o fato de que 75,1% afirmam que acessam as tecnologias em casa. É interessante notar que, ainda que munidos dessa mídia locativa e destacando uma gama de atividades a que se dedicam nas tecnologias, o ambiente doméstico é predominante quanto ao lugar onde realizam tais atividades.

O relatório TIC Kids Online Brasil 2016 aponta um contingente de 83% de adolescentes entre 9 de 17 anos que utilizam internet em casa. Os dados, que trazem números desde 2012, mostram uma variação oscilante a cada ano, sendo que, no primeiro ano de pesquisa, era de 60%. Nessa faixa etária, a escola, que somava 42% de local de acesso nesse mesmo ano, em 2016 passou a representar 30% do total. Pelos números, houve uma ampliação da acessibilidade doméstica à internet e a escola apresenta redução sobre esse aspecto levantado.

As deficiências do aparato tecnológico local não podem ser desconsideradas, pois conforme resultados da pesquisa (Tabela 1) no mapeamento das escolas realizado na aproximação com os estabelecimentos, é considerável o número de escolas que alegam problemas técnicos de acesso à rede. Além disso, dados de estudo com discussões que dialogam com o presente trabalho também problematizam as políticas de implementação das TIC no contexto da rede municipal de ensino de Juiz de Fora (BRUNO, SCHUCHTER, ALMEIDA JÚNIOR, 2018), evidenciando dificuldades quanto ao acesso.

⁹⁵ O autor aborda as redes emergentes que, com o desenvolvimento *web*, vêm destituindo a supremacia hegemônica das mídias tradicionais massivas, que seguem o mecanismo de controle (*top-down*) das organizações hegemônicas.

⁹⁶ Em 2009, foi aprovado pelo legislativo municipal o projeto de lei nº 064 que proíbe o uso de celulares nas escolas do município.

Um dos fatores sobre o local de acesso, que poderia estar restringindo a maioria dos estudantes ao ambiente doméstico - participantes do *survey* de idade entre 12 e 17 anos -, pode ser inferido de uma possível dificuldade de outras formas de conexão e às redes de WiFi em regiões periféricas do município de Juiz de Fora⁹⁷, onde estão situadas as várias regiões administrativas dos estabelecimentos escolares e as comunidades a que atendem.

A pesquisa de Fernandes e Diniz (2016) problematiza o uso de suportes de acesso e a percepção da internet por estudantes, na faixa de 11 a 15 anos, de uma escola pública na região metropolitana do Rio de Janeiro. Ao abordar a inserção dos adolescentes na cibercultura analisando dados sobre os participantes, o estudo revela que a grande maioria tem acesso a internet por diferentes suportes. Entretanto, é destacada pela investigação uma conexão em redes sociais restrita às relações com familiares e amigos próximos e a conceituação de internet a partir da sua experiência prática com o meio. As autoras ressaltam uma limitada ação de protagonismo em rede por parte desses adolescentes, tendo como obstáculo o temor ao *cyberbullying* e o controle parental. A pesquisa aponta assim que tanto o controle das famílias e as práticas sociais parecem mediar esse acesso. O uso doméstico aparece também no estudo de Migliora (2015), que realizou investigação com 3075 estudantes do 9º ano de escolas municipais da região sudeste brasileira sobre o uso das tecnologias digitais na escola e fora desse ambiente. A pesquisa constatou que a maioria deles utiliza computadores em seu ambiente doméstico, apontando para um baixo uso por parte dos pesquisados das habilidades educacionais, um médio uso das habilidades tecnológicas e um alto uso das habilidades sociais.

No estudo em que aborda a “cultura do quarto”⁹⁸ associada ao amadurecimento pré-adolescente, Glevarec (2010) defende que ocorre um processo de individualização no espaço doméstico. O autor reflete que o meio social dos adolescentes se desenvolveu ao mesmo tempo que as mudanças midiáticas. Para o pesquisador, essa cultura é paradoxal pois associa dois movimentos, um direcionado ao interior e outro ao exterior, misturando lazeres midiáticos e a internet. A intermediação midiática permite aos adolescentes se relacionarem com outros indivíduos e com outros mundos.

⁹⁷ No site <jfmaisdigital.com.br>, a cobertura de WiFi indica pontos de acesso apenas nas áreas centrais do município (acessado em 08/01/18).

⁹⁸ O autor faz referência sobre esse conceito a partir dos apontamentos de Sonia Livingstone, que fala do declínio da cultura da rua e sua correlação com a emergência de um ambiente doméstico mediatizado. Ao tratar sobre a denominada cultura do quarto, o autor faz um apanhado sociológico sobre as mudanças comportamentais e práticas dos adolescentes franceses, em um estudo realizado de forma sistemática, a partir dos anos 2000.

Atenta à vida social dos adolescentes no contexto das tecnologias digitais francês, Barrère (2011) também destaca que ocorre um adensamento da chamada cultura do quarto com a possibilidade de um conjunto de suportes acessíveis de diferentes mídias de imagem, texto, som e formas de diversão. Segundo a autora, apesar de que nem a escola e nem a família renunciaram ao seu acompanhamento, elas são permissivas e complacentes com essas posturas dos adolescentes. Tais instituições não devem ser consideradas superadas em seus papéis, pois não renunciam. Entretanto, a elas são impostos novos desafios.

É importante destacar dos dados do *survey* que um contingente de mais de 10% dos participantes está inserido em atividades de trabalho informais. Embora seja um número reduzido do universo total dos estudantes da pesquisa, os dados revelam que na escola pública circulam adolescentes que desde muito cedo exercem atividade remunerada, implicando em responsabilidade social de meninos e meninas que se envolvem com diferentes ocupações.

A aprendizagem informal aparece entre os adolescentes de modo expressivo, que se pode inferir como consideram que, fora da escola, têm acesso a conhecimentos que julgam significativos. Tendo em conta o que destacaram sobre a grande frequência diária em que se dedicam às tecnologias digitais, podemos pensar o potencial dessas conexões. Como enfatizaram as mídias sociais, pode-se considerar a pertinência e a relevância de se estudar o que emerge das suas relações diárias, envolvendo o que vem se constituindo como aprendizado e quais as ressignificações de mundo advindas das suas práticas da cibercultura.

Os saberes extraescolares são foco do estudo de Barrère (2011), que destaca as atividades eletivas dos adolescentes reorganizadas tanto na cultura midiática, quanto na digital. Atividades estas também compreendidas entre os pares que atuam como um programa alternativo à escola por lhes entreter, lhes dar prazer, e mais além, para realização de si pelo caminho do investimento pessoal, de acordo com cada indivíduo. A maior parte do tempo é extremamente intensa. Essa pesquisa revela e descreve esse quadro e salienta que ninguém, nem nenhuma instituição, pode ter domínio sobre isso. “*C’est principalement dans ce monde d’images, de sons, de consommation et d’usages numériques, de styles, d’activités et de pratiques multiples q’ils forment aujourd’hui leur caractère*” (BARRÈRE, p.36, 2011)⁹⁹. As atividades eletivas são responsáveis por organizar uma parte temporal específica da vida social dos adolescentes, independentemente da escola ocupar uma grande soma desse tempo. Isso é intensificado pela presença do computador que já ocupa um lugar nos suportes mais acessados pelas novas gerações.

⁹⁹ É principalmente em um mundo de imagens, de sons, de consumo e de usos digitais, de estilos, de atividades e de práticas múltiplas que eles formam hoje seu caráter (tradução livre).

É interessante destacar o quanto os adolescentes prezam a relação entre os pares quando estão na escola, perfazendo 33,5% do contingente do questionário *online*. Outras atividades e interesses no interior da instituição aparecem em número menor, quando indagados sobre o que mais gostam nesse ambiente. Embora fora do espaço escolar, 40,2% responderam que preferem navegar na internet, incluindo atividades associadas, e um número menos representativo, apenas 14,4% diz encontrar amigos, não se pode excluir a possibilidade de sua inserção na socialização em rede presentes nas formas de incursão *online*. Sua participação nas redes do *WhatsApp*, *Facebook*, *Instagram* e *Twitter* somam 65,8% dessas mídias sociais, sugerindo uma intensidade dessa convivência social online. Considerando esses números, dentro e fora do ambiente escolar, evidencia-se a grande importância das relações sociais, que é potencializada por essas redes. Essas ligações também são fomentadas por formas pessoais de socialização, sobretudo na escola com seus pares. Além disso, a intensidade das relações sociais pode ocorrer *online*, navegando nas suas redes.

Livingstone e Sefton-Green (2015) destacam a cultura de pares como uma terceira esfera social importante da constituição dos adolescentes. Essa convivência é um meio de escaparem das restrições familiares e escolares, tanto *online*, como *off-line*. Nesses espaços de relação com os pares e de busca de privacidade relativo às outras esferas, concorrem para sua afirmação pessoal, exercendo suas possibilidades de construção de si, fora do radar dos adultos. Para os autores, com a ampliação do controle sobre os espaços *off-line*, os adolescentes encontram nos ambientes *online* alternativa para estabelecer seus relacionamentos nas redes, trabalhando suas identidades.

O potencial da autoria desses adolescentes mediados pelas tecnologias também se destaca no *survey*. Um significativo contingente de jovens pesquisados se declara participante na rede, independentemente da forma de engajamento. Ao serem indagados sobre seus interesses, os números mostram que a produção de imagens é muito importante para eles, revelando a relevância dessa linguagem, tão presente nesses ambientes.

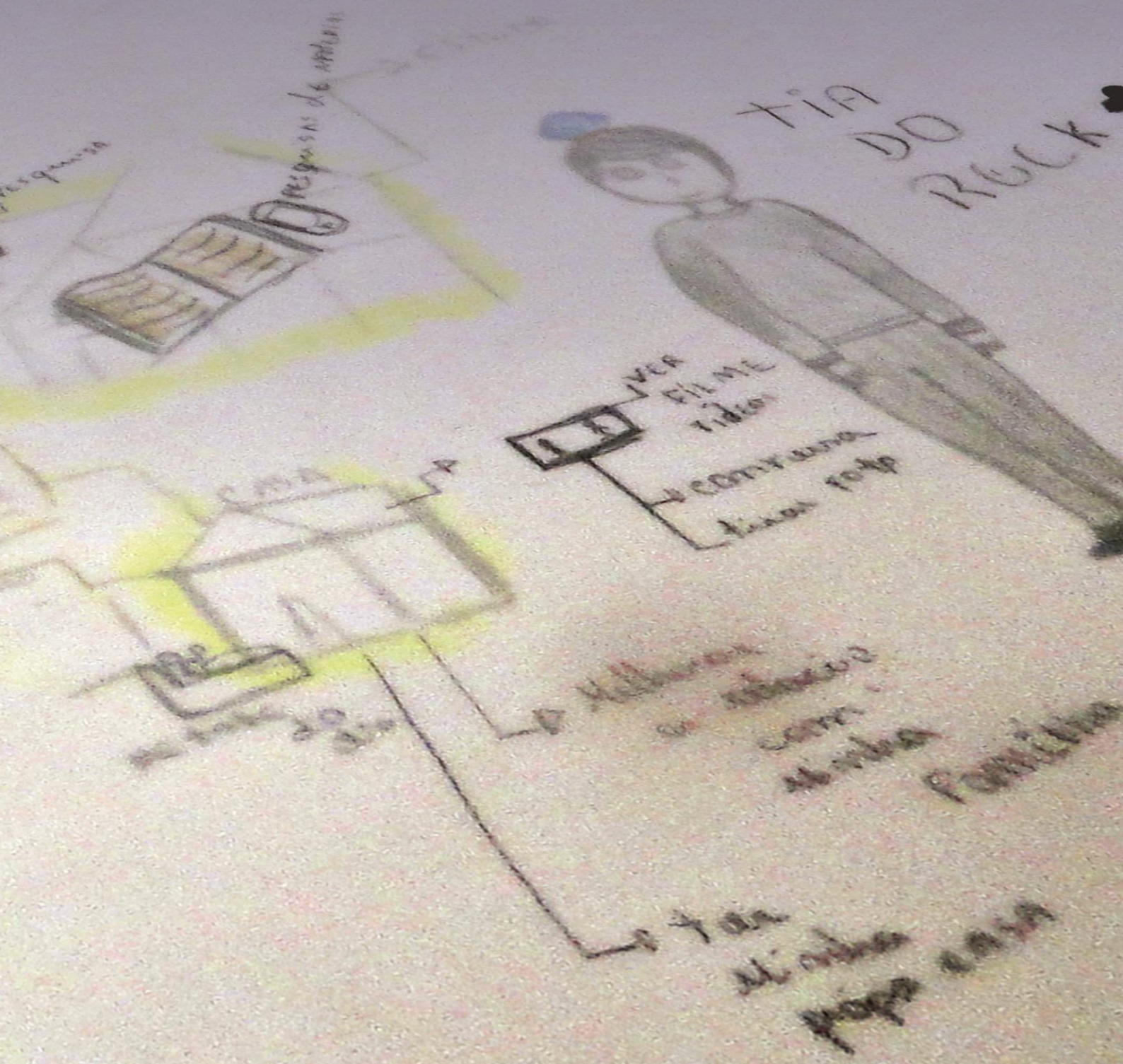
Os adolescentes demonstram estar familiarizados com todo um contexto de hibridação midiática (SANTAELLA, 2010), onde ocorre uma junção de linguagens. Essa perspectiva ressalta que o agenciamento do internauta no espaço rizomático das redes ocorre para além das hibridações presentes nos documentos, obras, etc.

Considerando a potencialidade dos celulares acessíveis em rede enquanto equipamentos multifuncionais e inteligentes no grande acesso aos ambientes hipermídia, pode-se indagar o quanto os adolescentes pesquisados têm experimentado uma gama de situações de acordo com os números levantados. Dos 40,6% que afirmam desenvolver

atividades autorais que incluem produção de texto, divulgação de fotografias, criação de jogos, realização de vídeos, produção de arte digital, remixagem *online*, entre outros, é possível inferir o quanto estão sendo estimulados pela incursão. Mesmo dentre esses 59,6% que afirmam nada desenvolver, estariam se inserindo ativamente, enquanto consumidores de conteúdo ou navegando nos recursos multimídia das redes e do celular, em todo esse ambiente de hibridação?

Essas questões suscitam a importância da pesquisa buscando aproximação com as novas gerações. Ao ter levantado esses números trazendo diversas informações sobre práticas, hábitos e opiniões dos adolescentes do município de Juiz de Fora que estão localizados em diferentes bairros da cidade, é possível constatar a presença intensa das tecnologias em suas vidas. Mas, além de toda uma gama de informações constante dos dados expostos, entendo que é fundamental aprofundar o encontro com esses sujeitos, levantando outras questões e ouvindo mais sobre o que pensam, sentem e expressam sobre suas vivências na cibercultura.

5 VIVÊNCIAS DE ADOLESCENTES NA CIBERCULTURA: DIALOGANDO COM MAPAS VIVENCIAIS



E somente quem aprende a percorrer caminhos inexistentes, porque eles se fazem no percurso, será capaz de compreender as respostas e os caminhos percorridos.

A aula como acontecimento, Wanderlei Geraldi

Na perspectiva de conhecer os adolescentes da rede municipal de ensino no contexto da cibercultura em conformidade com os objetivos da pesquisa, passei para um estágio investigativo posterior ao grande levantamento desenvolvido. Tendo em conta a expressiva participação de estudantes no *survey*, procurei definir, durante os meses seguintes, quais os critérios para estabelecer uma aproximação maior com possíveis sujeitos seguindo em minhas investigações. Na sequência desse levantamento que possibilitou meu “sobrevoo” nas regiões escolares de Juiz de Fora, foi possível obter uma extensa planilha de dados desse numeroso contingente de estudantes, no qual vislumbrava encontrar possíveis participantes para uma etapa mais aprofundada de campo. Tendo como referência o piloto de pesquisa desenvolvido com mapas vivenciais com os quatro adolescentes, anteriormente ao *survey* desenvolvido, passei a formular os próximos passos investigativos. Nesse desdobramento, segui no meu intuito de estabelecer contato com possíveis sujeitos desse contexto. Como fazê-lo? Quais critérios estabelecer para convidar possíveis participantes? Contando com o numeroso contingente de 930 respondentes do questionário *online* de 32 estabelecimentos contabilizados, não foi uma tarefa fácil estabelecer quem seriam tais estudantes.

Tendo como objetivo essa aproximação com as vozes dos sujeitos na perspectiva de conhecer suas vivências nas tecnologias, recorri à planilha de respostas do *survey*. A amostra significativa de participantes trazia dados relevantes sobre as novas gerações e as tecnologias digitais nesse contexto. Dessa forma, na leitura das respostas, optei por definir alguns itens específicos que indicassem a possibilidade de um futuro momento com alguns desses adolescentes. Nesse sentido, me baseei nas questões de número 26, 27 e 28 que eram abertas¹⁰⁰, onde os participantes deveriam detalhar seus interesses específicos, opiniões e práticas nas tecnologias digitais. Assim, para a escolha desses sujeitos, passei a considerar as respostas nos referidos itens, tendo em conta a explanação de suas ideias ou qualquer aspecto peculiar. Assim, foi possível convergir para um número mais reduzido de escolas e estudantes. Estabelecido tal critério, a quantidade de sujeitos pôde ser reduzida, pois procurei

¹⁰⁰ As perguntas abertas do *survey* que auxiliaram nos critérios de escolha dos possíveis sujeitos da pesquisa são relativas a: principais sites, links, canais de mídia, conteúdos ou aplicativos pelos quais eles têm interesse; o que é ser jovem na atualidade; o que gostariam que as pessoas entendessem sobre ser jovem hoje.

valorizar aqueles que deram especial atenção a esse conjunto de itens em suas respostas. Desses 930 participantes que constavam na planilha, fiz um apanhado de pouco mais de 70 estudantes, seguindo esse critério inicial, provenientes de 20 escolas do total de 32 que aderiram à primeira fase. Até esse momento, eu não estava ainda muito ciente de quantos estudantes convidar para a próxima etapa. A única definição, de acordo com os objetivos da pesquisa, fundamentando-me no estudo piloto, era de que este número deveria ser bem mais reduzido. Para finalmente diminuir o contingente de possíveis sujeitos a serem convidados para o desdobramento da pesquisa, passei a estabelecer um outro critério, que foi o da facilidade de aproximação com estabelecimentos que permitissem acesso aos alunos por parte da equipe escolar. Com isso, fui definindo um número bem menor de possíveis adolescentes provenientes de algumas dessas escolas facilmente acessíveis.

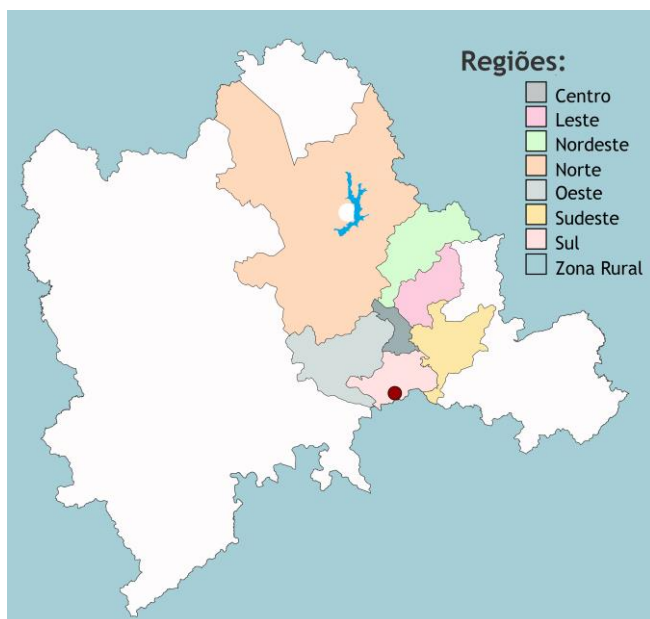
Em suma, nesse processo de “garimpo” de sujeitos em potencial para a etapa seguinte, diante de tantos participantes do *survey*, decidi contatar, além de estudantes que responderam de forma expressiva e detalhada às questões abertas, os estabelecimentos e profissionais que demonstraram boa receptividade para meu acesso aos alunos. Ficou definida então a aproximação com estudantes de quatro escolas de áreas geograficamente distantes dentre as sete regiões administrativas da rede municipal. Assim, omitindo no presente texto seus nomes oficiais, renomeei as escolas por meio de sua localização geográfica para contato com adolescentes de 8º e 9º anos, a saber: Escola Sul; Escola Leste; Escola Oeste e Escola Norte.

5.1 Conhecendo o campo da pesquisa: meu encontro com adolescentes nas escolas municipais

Como a pesquisa já havia sido previamente autorizada pelas autoridades da Secretaria de Educação de Juiz de Fora para a continuidade do estudo desde o desenvolvimento do *survey* nas escolas, foi possível entrar em contato novamente com os estabelecimentos cujos estudantes foram selecionados pelos critérios anteriormente apresentados para o desdobramento investigativo¹⁰¹. Sendo assim, destaco a seguir como se deu a entrada em cada estabelecimento envolvendo o processo de aproximação com os estudantes e a dinâmica de colaboração da equipe escolar, assim como a caracterização do espaço para a realização das atividades de pesquisa.

¹⁰¹ Nessa etapa da pesquisa foi encaminhado o termo de consentimento livre e esclarecido, tanto para anuência dos responsáveis quanto dos adolescentes participantes.

5.1.1 Escola Sul



A partir dos dados do *survey*, onde se destacaram respostas significativas, com alguma indicação de informações ou comentários peculiares nos itens abertos do questionário, a escola foi contatada para possível encontro com alguns alunos. Nesse campo de desdobramento da pesquisa em potencial, foram levantados cinco nomes a partir do pseudônimo da pesquisa: *IMP2*, *20matar70correr (TNB)*¹⁰², do 9º ano, e *Tia do Rock*, *Pink Princess* e *Kookie*, do 8º ano.

Logo que fiz contato com esse estabelecimento fui muito bem recebido. No caso específico desse local, pude contar com meu conhecimento de profissionais da rede municipal que ali trabalhavam, pelos quais fui atenciosamente acolhido. Desde o *survey*, eu já podia ter a professora de Língua Portuguesa como especial colaboradora. Com solicitude, ela colocou seus horários à disposição para as entrevistas, também contando com o apoio da coordenação pedagógica e da direção. A aceitação por parte dos adolescentes de participarem desse desdobramento da pesquisa já havia sido previamente obtida. Assim, apenas fiquei a cargo de agendar com essa professora colaboradora que liberou os alunos, juntamente com outro professor do mesmo horário, para ocorrer a atividade da pesquisa com o tempo previsto necessário.

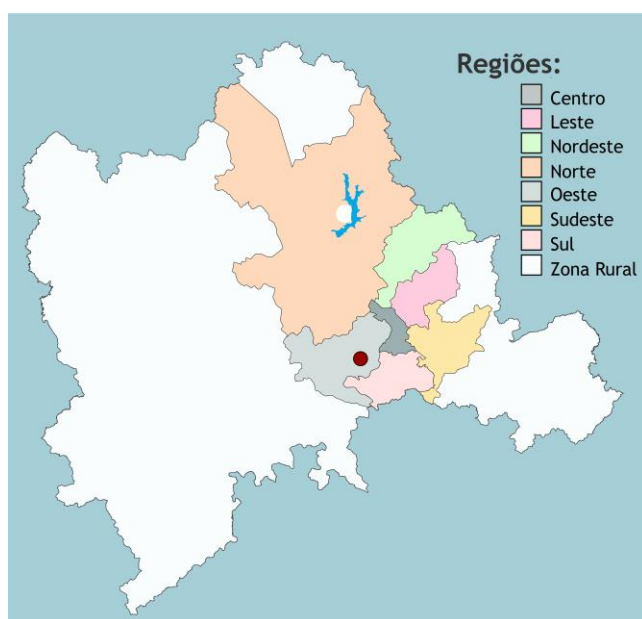
Coordenando os horários possíveis com essa escola, foram realizadas entrevistas com desenvolvimento de mapas vivenciais em diferentes oportunidades: um encontro coletivo com cinco alunos, os dois do 9º ano, e os três do 8º ano; e dois encontros individuais com os

¹⁰² O pseudônimo escolhido pelo estudante no *survey* diferiu durante a etapa dos mapas vivenciais. TNB, identificação escolhida em sua cartografia na entrevista, será o apelido referente ao estudante na pesquisa.

alunos do 9º ano. Especificamente quanto ao desenvolvimento atividade da escola, realizei o encontro com os alunos em uma sala previamente disposta.

Munido de papéis sulfite no formato A2, folhas de papel vegetal na mesma medida, lápis de desenho, de cores, pincéis atômicos e hidrocor, propus as etapas dos mapas de acordo com os procedimentos metodológicos de estudo. No geral os estudantes estiveram bem silenciosos, atentos, mas ao mesmo tempo, pouco comunicativos durante as etapas propostas de realização dos traçados. Buscando superar o silêncio e o clima de apreensão com minha presença, procurei trazer algumas das questões que responderam no *survey* como motivador de conversa ou comentário. Somente IMP2 e TNB foram mais falantes. Entretanto, seus mapas foram mais esquemáticos e com menos detalhes que os dos outros três participantes nesse meu primeiro momento com os estudantes no estabelecimento. Outros aspectos, de cunho individual, serão expostos no decorrer de suas biografias exploradas mais adiante.

5.1.2 Escola Leste



Inicialmente, nessa escola foram levantados quatro nomes a partir da planilha do questionário *online*. Ao contatar o estabelecimento, contando com o aval da direção, pude adentrar com facilidade o local. A coordenadora pedagógica, com quem eu já havia tido contato na etapa anterior do *survey* e que eu já conhecia por termos trabalhado em uma mesma escola da rede municipal, foi quem intermediou meu acesso à professora de informática. Desde o primeiro momento, a professora de informática do turno das séries finais foi bastante solícita com informações sobre horários para contato com os estudantes que eu havia indicado pelas respostas da planilha. Após ter informado quatro pseudônimos e

respostas do *survey*, foi possível localizar três alunas das séries finais. O quarto estudante, arrolado como possível sujeito da pesquisa para esta etapa, não frequentava mais a escola. Assim foi marcada a atividade de entrevista com os mapas vivenciais com as adolescentes *Liriel e Nina*, alunas do 8º ano, e *Theté (Sereia)*¹⁰³, do 9º ano.

No dia marcado para o encontro coletivo tive problemas de permanecer no local inicialmente destinado pela escola para tal, mesmo já tendo disposto o material para as estudantes para que iniciassem o traçado de seus mapas no primeiro encontro proposto. Do laboratório de informática, fomos deslocados para a biblioteca e, posteriormente, para uma sala de aula já desocupada no final do turno. A escola demonstrava ter espaços bastante restritos para abarcar todo um rol de atividades. Assim, com a necessidade de trocar de sala duas vezes durante minha primeira atividade com entrevista no local, foi imperativo marcar um outro momento para dar continuidade ao processo com as estudantes.

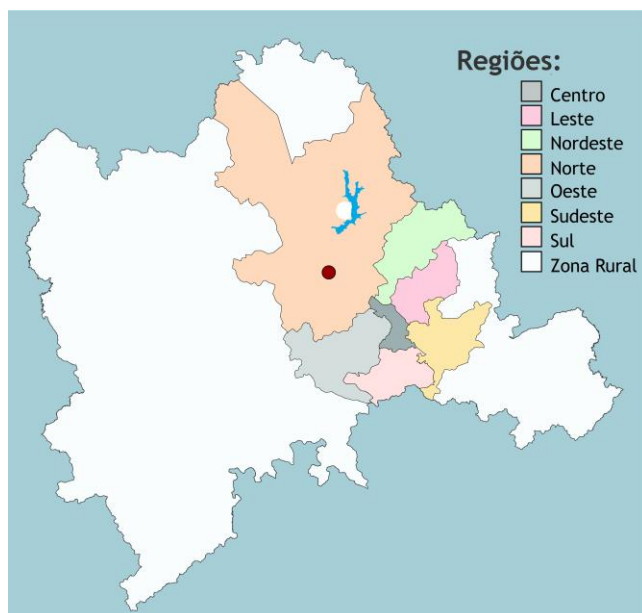
Apesar dos contratempos durante o processo, onde as estudantes foram interrompidas em seus traçados, tendo que ser realocadas em outros espaços, pude contar com seu grande envolvimento e extroversão. Esse interesse e abertura para se expressarem com suas falas e o traçado dos seus mapas muito contribuíram para estender o tempo da atividade. Dessa forma, no primeiro dia, somente foi possível completar a primeira etapa dos mapas vivenciais, que é a base de papel sulfite em que as adolescentes detalharam seu “eu” e os espaços significativos de seu cotidiano.

Para dar conta da agenda, num calendário de mês de dezembro bastante atribulado, conciliando com outras escolas da pesquisa que eu iria visitar, estipulei com a direção e estudantes outro dia para o encontro, na semana seguinte. A direção, apesar de ser uma escola com salas muito ocupadas em uma organização temporal complexa, não se furtou me receber para a etapa de continuação necessária.

Posteriormente, realizei um encontro no qual compareceram *Sereia e Nina*. Nesse dia, consegui uma minúscula sala de reforço escolar para que eu pudesse desenvolver a atividade. Com a ausência de *Liriel* no dia marcado para a continuidade, solicitei à direção um terceiro dia na escola para não perder a preciosa oportunidade de estar com a estudante que faltara. Assim, combinei diretamente com a diretora do estabelecimento outro momento para que ela pudesse concluir seu mapa vivencial. Sendo um período de encerramento do ano, consegui finalizar o processo de entrevista com a estudante em um dia de conselho de classe.

¹⁰³ *Sereia* foi o apelido escolhido pela estudante na etapa posterior da pesquisa, de desenvolvimento de seu mapa vivencial, e será referenciada no texto por essa identificação.

5.1.3 Escola Oeste



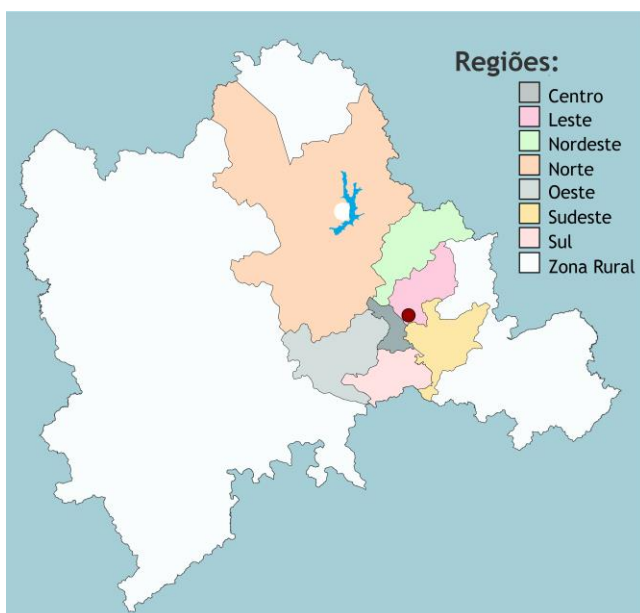
Com uma participação numerosa no *survey*, vários estudantes dessa escola se destacaram com respostas expressivas. Pelos retornos escritos bem detalhados e instigantes nas questões abertas sobre seus interesses, hábitos e opiniões, marquei possíveis sujeitos na planilha para integrarem a etapa com os mapas vivenciais. Com a facilidade de contato e receptividade da direção da escola, busquei localizar os alunos. Antes de estar presencialmente, fiz contato com a professora de História das turmas, profissional da rede municipal muito engajada em colaborar. Dessa forma, aguardei seu retorno, que não foi imediato.

Depois de alguns dias tentando obter informações, essa professora me explicou que estava com dificuldade de encontrar por pseudônimos e respostas os quatro alunos que eu havia indicado. Ela identificou apenas uma aluna do 8º ano. Já os outros três alunos, que, segundo esta professora, seriam do 9º ano, não foram localizados. Mesmo com detalhamento de informações que eu havia acrescentado por e-mail sobre as respostas da planilha os alunos não foram encontrados. Era possível, segundo ela, que os sujeitos escolhidos pelas respostas que indiquei não estivessem mais na escola. Cheguei até a pensar na possibilidade de que os supostos estudantes, por algum motivo, tivessem se omitido, por quaisquer razões, de se auto identificarem. Entretanto, sabendo do bom relacionamento dessa professora com os alunos, desconsiderei tal hipótese. Além disso, estive pessoalmente com a direção confirmando a situação informada.

A Escola Oeste foi uma das primeiras a participar do *survey* no final do ano letivo anterior. Mesmo tendo o cuidado de incluir em 2016 apenas alunos de 7º e 8º ano para serem

possíveis sujeitos de entrevistas em 2017, realmente era possível que alguns deles tivessem deixado a escola no 9º ano. Assim, marquei a entrevista prevista com o traçado de mapa vivencial com a única estudante identificada, previamente selecionada pela participação na pesquisa realizada pela internet: *Books<3*, do 8º ano. Mesmo sendo disponibilizada a minúscula sala da coordenação pedagógica, um espaço bastante apertado, abarrotado de mobiliário escolar e materiais os mais diversos, foi possível realizar a atividade com a adolescente, de forma que eu pude dispor o material para os traçados dos mapas e organizar o equipamento para registro de áudio e vídeo.

5.1.4 Escola Norte



Nesta escola, a última a ser contatada no período de desdobramento da pesquisa, ocorreram dois encontros. Das possíveis indicações pela leitura de dados sugestivos da planilha do *survey*, um número expressivo de alunos, de acordo com o detalhamento das respostas das questões abertas, foi previamente consultado para participação pela professora de Matemática. Por ser uma escola na qual eu já havia trabalhado, meu contato com os estudantes foi bastante facilitado pela equipe escolar.

Esse estabelecimento foi um dos primeiros que contatei e que aderiu ao *survey* no final de 2016. Na ocasião, o questionário *online* foi respondido pelos alunos de 8º ano, possíveis participantes de outros momentos de pesquisa no 9º ano em 2017.

Posteriormente, um ano após essa participação dos alunos, contando com apoio dos professores do turno e da direção da escola, conversei com alguns estudantes identificando-os pela planilha. Três deles foram os que demonstraram maior interesse em colaborar,

confirmando seus pseudônimos e se dispondo a participar das entrevistas. Assim, foram confirmados dessa turma de 9º ano para comporem a nova etapa da pesquisa *R-Dias, Misguel e Bia*. Para conciliar com as atividades da escola, já em ritmo de encerramento de ano letivo e previsão de formatura dos alunos para aquele mês, ocorreram dois encontros com a presença dos três adolescentes.

A atividade com estes três estudantes foi em uma sala disponível que não atende turmas nesse turno. Tive, então, maior tranquilidade em termos de ter um espaço reservado para a realização do processo sem maiores transtornos.

Após dispor o material para que traçassem os mapas e preparar o equipamento de áudio e vídeo para registro, iniciei a atividade. Extremamente silenciosos, eles começaram o processo sem fazer quaisquer comentários durante a fase de confecção das etapas nas superfícies de papel disponíveis. Somente quando manifestavam ter concluído eu tentava romper o silêncio com indagações acerca de suas produções, aproveitando questões que haviam respondido da planilha do *survey* para explorar seus interesses e comentários sobre o que traçaram.

Como nessa escola o tempo diário para confecção dos mapas vivenciais estava bastante reduzido para realizar todo procedimento até encerramento dos traçados, organizei com os estudantes dois encontros. Assim, pude contar com eles em todas as etapas previstas para a atividade.

5.2 Os sujeitos da pesquisa e a organização das etapas dos encontros

Alguns dados a seguir, extraídos da planilha de respostas do *survey*, trazem um panorama dos estudantes entrevistados, situando-os pela região do estabelecimento escolar e outros dados relevantes para contextualização para o estudo, como série e idade. Destacam-se as principais ocupações envolvendo seus interesses, o principal dispositivo tecnológico utilizado e o tempo empregado diariamente nesta atividade. Conforme já exposto, muitos desses dados foram importantes para o desencadeamento de conversas ou de comentários para fomentar o diálogo com os adolescentes durante a confecção dos mapas vivenciais nas escolas nesse desdobramento de pesquisa.

Quadro 3: Dados dos pesquisados, incluindo localização do estabelecimento, série, idade, dispositivo mais utilizado, principal atividade e tempo *online*.

Dados dos sujeitos pesquisados (informados no <i>survey</i> da pesquisa)						
Sujeito	Escola*	Série	Idade**	Dispositivo	Principais atividades <i>online</i>	Tempo <i>online</i>
<i>IMP2</i>	Sul	9º ano	16 anos	Computador	Jogos <i>online</i> (<i>Counter-Strike Global Offensive</i>) e <i>Facebook</i>	Acima de 5 horas
<i>TNB</i>	Sul	9º ano	15 anos	Computador	Jogos <i>online</i> (<i>Tanki Online</i>) e <i>Skype</i>	Acima de 5 horas
<i>Tia do Rock</i>	Sul	8º ano	12 anos	Celular/ <i>Smartphone</i>	<i>YouTube</i> (Canal do Júlio Cocielo)	5 horas
<i>Pink Princess</i>	Sul	8º ano	13 anos	Celular/ <i>Smartphone</i>	<i>Tumblr</i>	Acima de 5 horas
<i>Kookie</i>	Sul	8º ano	12 anos	Celular/ <i>Smartphone</i>	<i>WhatsApp</i>	Acima de 5 horas
<i>Sereia</i>	Leste	9º ano	13 anos	Celular/ <i>Smartphone</i>	<i>Facebook</i> ; <i>WhatsApp</i> ; textos <i>online</i> ; <i>YouTube</i>	5 horas
<i>Liriel</i>	Leste	8º ano	13 anos	Celular/ <i>Smartphone</i>	<i>Tumblr</i> ; <i>YouTube</i> ; <i>Facebook</i> ; <i>Instagram</i> ; <i>WhatsApp</i>	Acima de 5 horas
<i>Nina</i>	Leste	8º ano	13 anos	Celular/ <i>Smartphone</i>	<i>Amino</i> ; <i>Facebook</i> ; <i>WhatsApp</i> ; <i>Instagram</i> ; <i>YouTube</i>	5 horas
<i>Books<3</i>	Oeste	8º ano	13 anos	Celular/ <i>Smartphone</i>	<i>E-books</i> ; <i>YouTube</i> (Canal “Cadê a Chave?”)	Acima de 5 horas
<i>Bia</i>	Norte	9º ano	14 anos	<i>Notebook</i>	Aplicativos (<i>Zbrush</i> e <i>Autodesk</i>); <i>YouTube</i>	Acima de 5 horas
<i>Misguel</i>	Norte	9º ano	13 anos	Computador	<i>YouTube</i>	4 horas
<i>R-Dias</i>	Norte	9º ano	14 anos	Computador	<i>YouTube</i> (Canal <i>Nostalgia</i>)	Acima de 5 horas

Fonte: dados extraídos do *survey* da pesquisa.

* Localização da escola de acordo com a região administrativa da rede municipal de Juiz de Fora;

** Idade informada por ocasião da participação do estudante no *survey* (Escola Sul: 16/02/17; Escola Leste: Sereia, em 17/02/17, e Liriel e Nina, em 24/02/17; Escola Oeste: 16/02/17, Escola Norte: 13/12/16).

Para organização de estudos, elaborei um quadro com destaque para as datas dos encontros, assim como sua forma de realização. Algumas atividades ocorreram em mais de um dia, sendo que algumas foram coletivas, com dois ou mais estudantes ou individuais, dependendo da situação proposta ou alguma situação a ser reorganizada no percurso de agendamento com os estabelecimentos para dar continuidade ao processo.

Quadro 4: Distribuição organizacional dos encontros com os adolescentes das escolas

Datas dos encontros coletivos e individuais de desenvolvimento dos mapas vivenciais por escola					
Participante	Escola	Datas dos Encontros*			
		Primeiro dia		Segundo dia	
<i>IMP2</i>	Sul	29/11/17	Coletivo	06/12/17	Individual
<i>TNB</i>	Sul	29/11/17	Coletivo	06/12/17	Individual
<i>Tia do Rock</i>	Sul	29/11/17	Coletivo	-	-
<i>Pink Princess</i>	Sul	29/11/17	Coletivo	-	-
<i>Kookie</i>	Sul	29/11/17	Coletivo	-	-
<i>Sereia</i>	Leste	01/12/17	Coletivo	08/12/17	Coletivo
<i>Liriel</i>	Leste	01/12/17	Coletivo	12/12/17	Individual
<i>Nina</i>	Leste	01/12/17	Coletivo	08/12/17	Coletivo
<i>Books<3</i>	Oeste	06/12/17	Individual	-	-
<i>Bia</i>	Norte	11/12/17	Coletivo	12/12/17	Coletivo
<i>Misguel</i>	Norte	11/12/17	Coletivo	12/12/17	Coletivo
<i>R-Dias</i>	Norte	11/12/17	Coletivo	12/12/17	Coletivo

Fonte: dados organizados pelo pesquisador.

* Datas em que ocorreram os encontros. Nas escolas com mais de um estudante participante houve momentos coletivos, reunindo todos na atividade, ou momentos individuais, de acordo com o desenvolvimento da pesquisa.

5.3 O que os sujeitos da pesquisa narram em seus mapas vivenciais?

Num repertório rico de enunciações, os 12 adolescentes das quatro escolas municipais me acolheram no desenvolvimento dos mapas vivenciais. Numa tessitura composta de falas registradas, de registros gráficos, de linhas, de cores, de signos, de expressões de si, o diálogo se fez. Esse movimento da pesquisa, de adentrar os espaços escolares, cada qual em seu contexto muito particular para estar junto desses estudantes, foi um momento muito marcante, como pesquisador. A perspectiva de conversar com cada um deles, sabendo que se tratavam de sujeitos que já haviam se manifestado participando do *survey*, trazia em si uma expectativa natural para conhecê-los ainda melhor, de descobrir o que trariam das suas relações nas tecnologias, conhecer suas vivências.

Compondo com as respostas do questionário *online*, agora com a atividade dos mapas, eu teria a chance de ouvi-los de modo mais aprofundado, na possibilidade que o campo

trouxesse mais de cada um, de sua singularidade. Nesse processo de escuta que os mapas vivenciais possibilitariam, segui para a etapa planejada. Para Bakhtin (apud Freitas 1994, p. 27), “é com as palavras e com as idéias dos outros que o nosso próprio pensamento é tecido”. Na perspectiva da alteridade dessa aproximação com os adolescentes, desenvolvi o meu propósito de conhecê-los. Nesse sentido, seguindo o quadro anteriormente apresentado, eles serão apresentados pela cronologia de chegada às escolas, e de cada um deles será demonstrada uma série de dados e apontamentos que emergem dos mapas vivenciais, das interpretações das falas e das transcrições dialogando com o referencial teórico.

5.3.1 O descrente *IMP2* resiste à vida nos *games*

De aspecto sonolento de quem não queria sair da cama tão cedo, com seus cabelos grandes, encaracolados, o adolescente de olhar sério, aborrecido, quase desafiador, traçou com certa rapidez seu mapa representando-o com linhas tênues e poucas palavras. As etapas do seu esquema cartográfico eram resolvidas com pouquíssimas legendas, de forma sintética, denotando impaciência com a atividade. A impressão era de que *IMP2* não estava disposto a falar de si. Tendo concluído a execução de seu mapa, de traçado resumido, contendo as referências de lugares significativos dos seus tempos-espacos nas lâminas transparentes sobre a base opaca, o jovem rapaz mantinha-se em silêncio enquanto os demais participantes ainda se dedicavam aos seus registros.

Como foi dito, a atividade contava com outros estudantes, e assim, tive que administrar com habilidade o tempo para que entre uma etapa e outra do mapa, *IMP2* não se impacientasse. Apesar de não se ater em traços vigorosos e usar cores, o adolescente foi bem assertivo para se colocar sobre o que trazia como expressão de si sobre as lâminas assim que pedi que comentasse seus registros. Logo de início, em sua fala, *IMP2* afirmou que estar imerso nos *games* com outros jogadores é o que o motiva, que o torna vivo.

A sociabilidade nos jogos (RECUERO, 2010) em rede se caracteriza pela existência de ambientes lúdicos, onde os atores, ao interagir com um *software*, transportados para o ciberespaço, passam se conectar com vários jogadores. Era compreensível que, para *IMP2*, estar em rede com outros jogadores era a oportunidade de estabelecer laços sociais ao se dedicar, fora do espaço escolar, aos *games*.

Completando seu depoimento pessoal, o estudante do 9º ano, sem qualquer constrangimento, deixou claro que a escola é obrigação e que frequentava aquele lugar por contingência.

IMP2: Na escola, pessoas e tédio. Eu coloquei um sentimento. Escritório é onde meu computador fica, então geralmente é onde eu passo a maior parte do meu tempo... E na praça é onde eu saio com os meus amigos, às vezes. (...)

Pesquisador: Agora, explica esse tédio aí, para mim.

IMP2: É o sentimento que a escola é tediosa. Eu vou chegar, assim que começar as aulas de novo, eu vou dormir por um mês todo das aulas, até o sexto horário, aí eu vou voltar pra casa. (...) Não sei explicar porque as aulas aqui são chatas. Até as aulas que geralmente as pessoas gostam, tipo educação física e artes, informática, esse tipo de aula assim.

Mesmo citando disciplinas escolares que segundo o adolescente, os alunos se interessam, incluindo as aulas de informática, para ele o sentimento de tédio fala mais alto. Sua indisposição era visível e tive a impressão de que mesmo a atividade que eu propunha não parecia muito interessante para o estudante.

No início da atividade com os mapas vivenciais, *IMP2* não esboçou estar muito disposto a falar de si tão abertamente. Entretanto, a sua postura, pouco à vontade, mas ao mesmo tempo polida, revelava um jovem crítico e descrente. Pouco afeito à vida social, *IMP2* destacou o game *Counter Strike Global Offensive* jogado em plataforma *online* como sua principal atividade diária. Segundo o estudante, a vida social fora do computador, como estar em uma praça pública com amigos, é menos importante.



Figura 24: Print de tela de *IMP2* de *Counter Strike Global Offensive*. Com seu avatar a adolescente se engaja na imersão *online* com outros participantes.

Fonte: dados da pesquisa.

Para o adolescente, seu dia-a-dia se resume em jogar, conviver no constante desafio da aventura de jogador o maior tempo no qual possa se dedicar. De tudo que foi dito, uma das falas que mais me impressionou foi sua descrença no devir. Na última lâmina proposta aos participantes, para que expressassem seus desejos e projeções futuras nesta atividade que

contou com outros adolescentes de sua escola, *IMP2* foi categórico em dizer, que não vê perspectiva alguma de futuro.

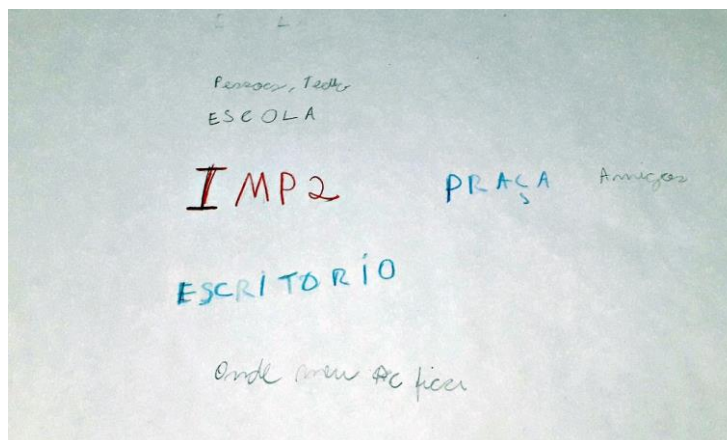


Figura 25: *IMP2* apresenta seu “eu” e os espaços de suas vivências. O adolescente destaca o escritório e a praça utilizando cor, onde se localizam, respectivamente, seu PC e encontra amigos. A escola aparece com a referência a pessoas e tédio.

Fonte: dados da pesquisa.

Percebendo que *IMP2* era ao mesmo tempo assertivo, mas relativamente contido nas falas nesse momento que teve a participação de outros quatro adolescentes, marquei um outro encontro individual para conversar mais sobre seu registro. Eu tinha expectativa que o jovem rapaz falasse ainda mais sobre si, mapeando suas vivências. Nessa oportunidade de conversar em outra oportunidade com *IMP2* sobre seu registro, pude ouvir um pouco mais do que pensava, e daquilo que revelaria de mais pessoal. Solitário até ao Jogar *Counter Strike*, o adolescente também demonstrou que não aprofunda laços sociais na rede, ainda que seja intensa sua imersão.

IMP2: Geralmente você tem dois (///): o A e o B. Então, se eu nasço mais perto do B e eu posso fazer alguma jogada pra B, eu posso ir pra B e alguém que tava na B, vai trocar comigo e vai pra outro lugar. Então, eu jogo de acordo como o jogo me impõe. E geralmente eu sempre prefiro estar jogando sozinho. Tipo, não ficar em lugares que exige muito que eu jogue com companheiro e (///) tudo. Porque mesmo tendo bastante sinergia com os meus amigos, eu prefiro jogar sozinho. (...) É importante que tipo, todo time tem que ter um pouco de sinergia e um pouco de team play. Tipo, que eles façam as jogadas juntos. Só que eu deixo pra eles. Somos cinco, então os outros quatro procuram fazer esse tipo de jogada, enquanto eu faço outro tipo de jogada.

Até esse ponto de seu relato, *IMP2* manifestava não desenvolver junto a outros jogadores *online* um maior companheirismo, evitando constituir laços mais fortes na rede. Pela sua fala, sua atitude parece ser bastante independente, mantendo um distanciamento dos demais parceiros do *game*. Nesse relato do adolescente podemos compreender uma atitude comum às redes emergentes¹⁰⁴, mais instáveis que “são bastante mutantes e tendem a apresentar dinâmicas de agregação e ruptura com frequência” (RECUERO, p. 101, 2009).

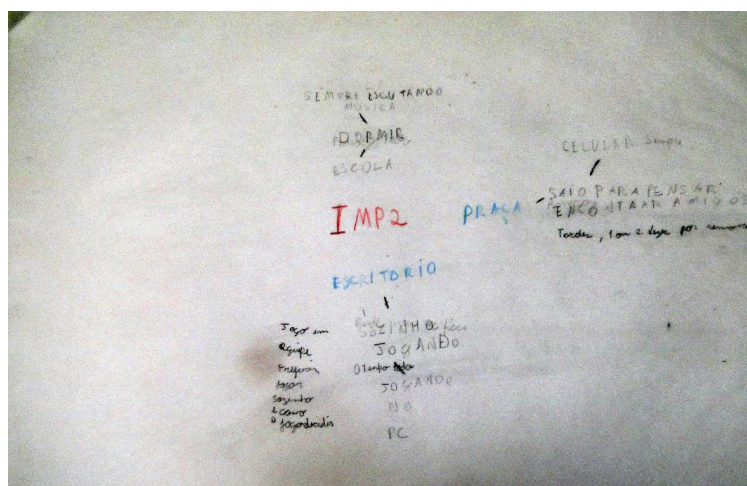


Figura 26: Conjunto de lâminas superpostas do mapa vivencial de *IMP2*. Na folha transparente sobre a base, o adolescente destaca seus movimentos diários, na qual aparecem: o escritório, onde joga no PC; a praça, na qual encontra amigos; e a escola, local em que dorme, sempre escutando música.

Fonte: dados da pesquisa.

O mapa do adolescente serviu como referência nesse momento para expor mais aprofundadamente sobre o que já havia mencionado no encontro anterior. Em certa altura, *IMP2* foi se abrindo um pouco mais dizendo em seu relato ter depressão e que tinha muita dificuldade de encarar a vida. Que estar nos jogos era o que o mantinha conectado com outras pessoas.

IMP2: Ultimamente o meu ânimo pra continuar jogado, não tá muito alto. Porque eu não tenho me sentido muito bem. Tipo, eu tenho jogado porque os meus amigos tão me chamando e eles precisavam de mim pra jogar os campeonatos (///). Mas num sei. Talvez. Talvez se eu fosse exercer essa profissão, seria a melhor profissão pra mim. Porque é a única coisa que eu tenho de melhor. (...) É... Eu... Eu tipo tô com... Eu tô com depressão. Então eu não tenho motivação pra fazer nada. E eu tô tomando antidepressivos e... Porém não tá surtindo muito

¹⁰⁴ Ao tratar das redes sociais na internet a autora esclarece que as redes emergentes seriam mais igualitárias, menores, mais distribuídas e menos centralizadas, enquanto as redes de filiação tendem a ser centralizadas, maiores e menos distribuídas, conforme as redes sem escala e sem conexão preferencial e conectores.

feito. Mas se eu fosse escolher uma profissão pra fazer, seria na qual eu me sinta melhor. E provavelmente é essa.

A partir desse ponto, era perceptível que *IMP2* revelava um sofrimento até então não demonstrado. Seu mapa muito conciso contrastava com a maior abertura de suas palavras naquele momento. Retornando ao registro timidamente representado sobre seus movimentos espaço-temporais, a sua precoce falta de perspectiva tornou-se um dado de destaque de suas vivências, na qual os *games* o mantêm conectado à vida.

5.3.2 *TNB* e os investimentos para ser um “fora da lei” digital

De sorriso discreto e olhar atento, receptivo e cordial, o adolescente do 9º ano que apresentava um corte de cabelo curto impecável, de laterais cuidadosamente aparadas, aparentava ser um sujeito sociável no ambiente escolar. Logo no início da atividade na qual outros quatro estudantes também participavam, *TNB* demonstrou solicitude diante da minha presença. No desenvolvimento do traçado do mapa, o adolescente foi muito sucinto, objetivo, representando em um esquema bastante econômico seus movimentos diários, sem apresentar mais detalhes, semelhante ao outro estudante, *IMP2*. Rompendo o silêncio para falar de si assim que concluiu o traçado inicial da base do mapa, com seu “eu” e os espaços importantes que frequenta, ele detalhou sua rotina. Ela está dividida entre a escola, os horários semanais de aulas de montagem e manutenção de computadores e, sobretudo, a sua dedicação aos jogos.

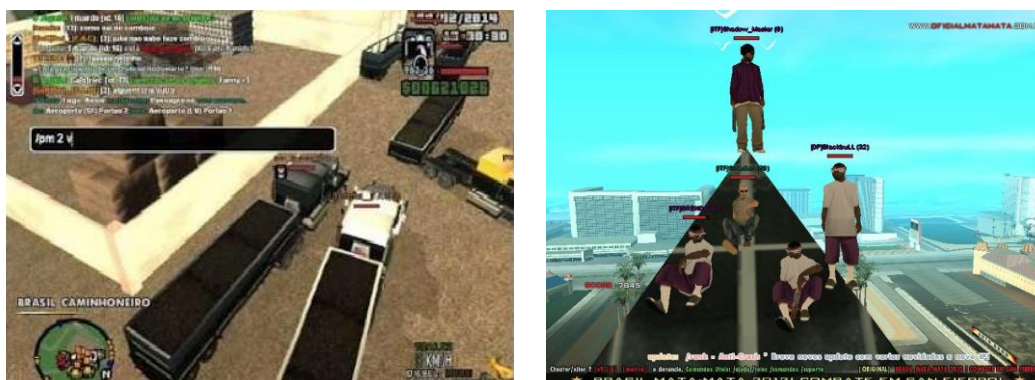


Figura 27: *TNB* no comboio de *Tanki Online*. Nas imagens, características do game, os caminhões e os grupos de jogadores estão em destaque.

Fonte: dados da pesquisa.

Para *TNB*, poder passar a maior parte de seu tempo jogando é a coisa mais importante, sendo que, nos fins de semana, ele se dedica muitas horas na atividade de jogar. O estudante

explicou que se abastece de alimentos para poder ficar direto no computador sem depender de sair desse espaço em sua casa.

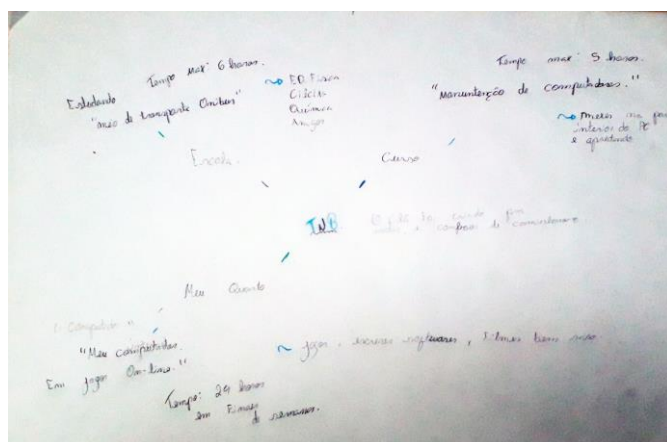


Figura 28: Os espaços-tempos dos movimentos de TNB. Na folha transparente sobre a base, o adolescente detalha os lugares importantes de suas vivências e o tempo que dedica a eles: a escola, com as disciplinas preferidas e os amigos; o curso de manutenção de computadores; e sua casa, onde tem seu computador e diz jogar online 24 horas no fim de semana.

Como outras situações de entrevistas com mais de um adolescente que suscitavam um maior tempo de escuta, programei outro encontro de atividade com o mapa vivencial para ouvir o jovem rapaz. Retornando à escola na semana seguinte, marcamos a continuidade da conversa, sendo que, reexaminando com TNB seu registro nas lâminas, pude conhecer mais a fundo suas vivências nas tecnologias digitais.

TNB: Então, eu gosto muito de fazer isso. Por isso que eu.... Sei lá! Como é que eu vou te falar? Como eu converso com muitas pessoas no Skype, muitas pessoas jogam e é muito divertido a gente jogar num comboio, conversando com a pessoa. Sabe?

Essa fala anterior demonstra o quanto TNB constrói suas relações sociais na rede, pela naturalidade relatada de como convive nesse ambiente. Na sua abordagem sobre os laços sociais na internet, Recuero (2009) ressalta a troca dialógica nas conexões entre os atores, em interações reativas e mútuas (PRIMO, 2007). Na interação reativa prevalece o laço associativo, como adicionar amigos ou trocar *links*. Já a interação mútua está associada ao laço dialógico, que se dá na conversação nas redes sociais da internet¹⁰⁵. Da interação mútua emerge o que a autora estabelece como *pertencimento relacional*¹⁰⁶ e salienta que “quando os

¹⁰⁵ A autora se fundamenta na abordagem de Ronald Breiger sobre os laços relacionais baseados no pertencimento.

¹⁰⁶ Grifo da autora.

grupos surgem com base na interação dialógica, o sentimento de pertencimento do grupo surge como elemento relacional da interação” (RECUERO, 2009, p.40).

O adolescente também destacou sua dedicação ao aprendizado de informática, montagem e manutenção de computadores. Especificando sobre essa atividade extraescolar, *TNB* falou de quão significativos são esses conhecimentos para si. Explicando em números, ele falou do tempo dedicado a cada atividade, sendo que jogar *online* nos fins de semana o absorve por inteiro.

TNB: É... Da escola é que eu venho pra cá pra estudar mesmo. Que eu coloco aqui, que o meio de transporte que eu venho pra cá, é de ônibus. O tempo máximo é de seis horas. O meu curso, o tempo máximo é cinco horas, que eu fico lá. Manutenção de computadores. E no meu quarto, que é meu computador, jogos online, tempo de 24 horas em finais de semana.

No avançar de seu depoimento, *TNB* falou sem nenhum pudor de seus planos de aprender a invadir sistemas e afirmou que já sabe clonar cartões de crédito, bastando para isso obter algumas poucas informações sobre uma pessoa. Sua expectativa é dominar essas habilidades informáticas para que possa ter proveito de uma atividade eficiente e lucrativa no meio digital. No que *TNB* enuncia, é possível refletir o quanto de admiração existe por algo mais velado que desperta nele interesse por se aproximar de atividades secretas e ilícitas. O adolescente pretende se aprofundar em um ambiente que para ele é algo instigante e promissor.

TNB: Eu pretendo fazer, quando eu tiver 18 anos, entrar pra Dark Web¹⁰⁷. Cê conhece? (...)

TNB: A Dark Web é um site, o lado mais obscuro da internet. Eu também acho que eles fazem ataques cibernéticos a bancos. (...). Roubar dinheiro de bancos. Negociações com o mercado negro. E é isso aí. (...). Ah, muitas pessoas falam que eu vou ser preso, que alguém vai me pegar. Mas eu acho que não. Eles... O que eles fazem lá é muito seguro. Tanto que até hoje, ninguém.... Nem FBI. Ninguém... É.... Ninguém conseguiu encontrar eles. E até hoje o site deles não foi.... Não saiu do ar.

¹⁰⁷ *Dark Web* é conhecida como zona obscura da internet, acessível para usuários avançados. Seus domínios são acessados de forma oculta, criptografada. Essas redes, como o *Tor*, *i2P* e *FreeNet*, não são indexáveis e dependem de navegadores com distribuição de acesso específicas. Nesse domínio é possível a transmissão de informações ilegais e confidenciais, garantidas pelo anonimato dos usuários.

O que mais chamou atenção nesse depoimento de *TNB*, dialogando com seu mapa vivencial, foi a serenidade e o fascínio com os quais expunha seus planos de aprendizado, destacando a liderança *online* de um de seus mentores nessa “escola” na qual se prepara para ir mais fundo nas suas pretensões de ser um “fora da lei” bem-sucedido. Imerso nos jogos, o adolescente demonstra o quanto vida social e aquisição de um novo conhecimento estão imbricados. Para Boyd (2015, p. 114), “Os adolescentes podem clamar por ter acesso aos *media* sociais apenas para conviverem, mas lá têm acesso a um rico ambiente de aprendizagem”.

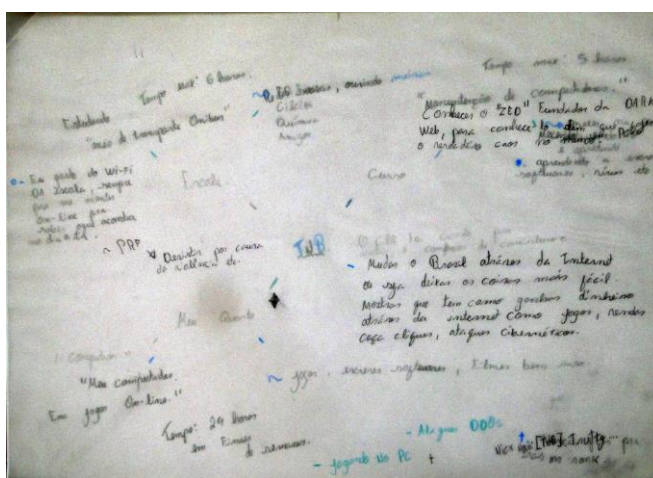


Figura 29: Mapa vivencial de *TNB* com destaque para seus projetos. Nas folhas transparentes sobre a base, o adolescente apresenta seus desejos controversos, que é o de conhecer o fundador da *Dark Web*, promovendo o caos no mundo, e o de mudar o Brasil pela internet, tornando as coisas mais fáceis. Fonte: dados da pesquisa.

Entretanto, *TNB* revelou com suas falas um sentimento contraditório mesclando seu interesse sobre algo do qual tiraria vantagem pessoal, mas não deixando de pensar no benefício da coletividade. No seu registro, o adolescente demonstrou seu desejo de mudar o país ao dizer que almeja “mudar o Brasil através da internet, tornando as coisas mais fácil (*sic*)”, mas esta mudança, via internet, reúne uma série de domínios que avançam na ilegalidade, revelando um misto de idealização cívica e alcance de poder no meio digital visando obter vantagens pessoais lucrativas.

5.3.3 Tia do Rock não quer depender da psicóloga

O pseudônimo peculiar da adolescente com sua expressiva mecha azul formando um coque que se destacava no seu visual, poderia dar uma ideia de uma personalidade contestadora, irreverente. Talvez pela circunstância coletiva do encontro da atividade dos

mapas vivenciais a serem traçados, ou pela minha presença adulta no ambiente escolar, *Tia do Rock* se mostrou bastante tímida, assim como seus colegas do 8º ano que participavam do encontro. Os comentários expressivos do *survey*, que me levaram até aos alunos, me inspiraram na possibilidade de conhecê-los, de ir mais a fundo para compreender suas vivências nas tecnologias. Naquele contexto de adentrar a escola em uma sala reservada para este fim de pesquisa, incluindo, além da organização diferenciada do espaço, aparatos de gravação de áudio, vídeo, os recursos materiais, podem ter trazido para o ambiente um clima um pouco intimidador. Apesar de sua inibição, *Tia do Rock* se dedicou ao traçado do mapa para representar seus espaços-tempos diários. A estudante foi minuciosa em seu delicado registro de rotinas. Desde a base, onde se representou com o detalhe do coque azul, a adolescente foi preenchendo os espaços da folha destacando os lugares onde convive, como a casa, a escola e o consultório da psicóloga que vinha visitando com frequência.

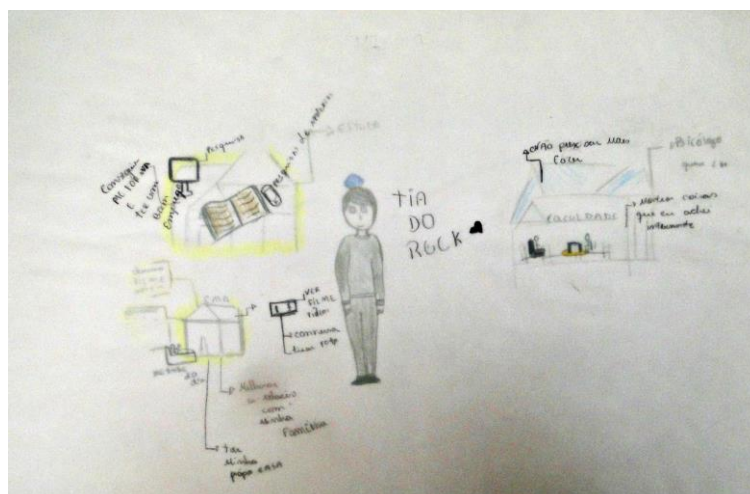


Figura 30: Mapa vivencial de *Tia do Rock*. Nas folhas transparentes sobre a base a adolescente detalha seus movimentos cotidianos relacionando sua casa, onde passa grande parte do tempo conectada. A escola e o consultório da psicóloga também recebem destaque no seu traçado.

Fonte: dados da pesquisa.

Menos afeita a se expressar verbalmente, *Tia do Rock* foi detalhando no mapa seus movimentos e expectativas. Na lâmina em que foi solicitado descrever suas práticas nas tecnologias, a estudante foi registrando, na superfície transparente sobre a base, dispositivos de mídia, com destaque para o celular e a tela do computador, demonstrando assim que o meio digital é muito presente em sua vida, tanto para estudos, quanto para entretenimento.

Tia do Rock: Eu fico mais mexendo no celular. Eu fico, mais ou menos... assim, quando eu chego da escola, eu fico a tarde inteira, até mais ou menos uma hora da manhã no meu

quarto. Não saio pra nada. Fico mexendo no meu celular, vendo televisão. Aí eu vou e como e mexo no celular de novo. Eu faço isso. Mas depois eu arrumo casa também, faço essas coisas.

*Tia do Rock: Eu fico mexendo assim, nem vejo a hora. De repente... (...) É... **De repente, por exemplo, 10 horas da manhã, quando você vê já é quase meia noite.** Nem vejo.*

Assim como grande parte de adolescentes do *survey* desenvolvido, *Tia do Rock* afirmou ficar cinco horas diárias, em média, conectada. A sua fala destaca o acesso e o uso da tecnologia mais autônomo no seu ambiente doméstico, na intimidade do seu quarto. Glevarec (2010) destaca o acesso à informação e uma autonomia maior e mais precoce pelos pré-adolescentes comparada às gerações dos seus pais, com atitudes mais desembaraçadas e emancipadas em relação aos seus familiares.

Tia do Rock: É. Às vezes. Eu pesquiso sobre algumas coisas... (...) Ah, de... Fico pesquisando algumas coisas de... Assim, que leva (///) sobre a matéria. Sabe? (...)

A adolescente falou que, pelo celular, gosta de ouvir música, além de conviver com seus contatos de *WhatsApp*, e também reportou o quanto o tempo dedicado ao dispositivo e suas possibilidades é significativo. Para Boyd (2015, p. 115), “quando os adolescentes aderem aos *media* em rede, estão a tentar assumir o controle das suas vidas e da relação com a sociedade”. Observando o traçado e o detalhamento de tarefas associadas aos dispositivos de mídia de *Tia do Rock*, pode-se perceber o quanto sua rotina manifesta modalidades de aplicações de entretenimento e informação. O tema da psicologia é destacado no mapa e nas suas pesquisas *online*.

Sobre suas idas ao consultório da psicóloga, *Tia do Rock* destacou no seu mapa que não tem mais necessidade de frequentar esse lugar. Na sua projeção para o futuro, graficamente associando às tecnologias, ao livro, à escola e à pesquisa no computador, ela manifestou o quão é importante para ela se formar e conseguir um emprego.

*Tia do Rock: Fico **pesquisando outras coisas.** (///). Sobre **minhas coisas** pessoais.*

Para Boyd (2015), os *media* sociais são muito importantes para os adolescentes ainda que existam condições de vida estruturadas e restritivas de muitos deles. Mesmo que essas

situações dificultem a exploração de aspectos cruciais de sua maturação, tais plataformas de socialização se apresentam como um espaço de compensação de perdas, tanto na sua autoapresentação, como na gestão das relações sociais e no processo de compreensão de mundo.

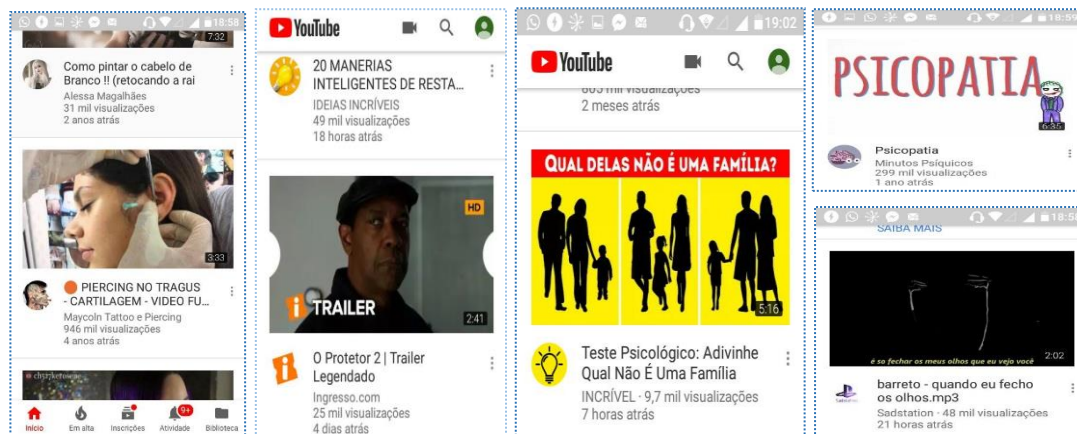


Figura 31: *Prints* de tela das pesquisas de *Tia do Rock* com seu *smartphone*. A adolescente navega em diversos assuntos de seu interesse, como o tema da psicologia.

Fonte: dados da pesquisa.

Notadamente, a adolescente aposta nos estudos como um meio para alcançar um futuro promissor. Considerando o tempo que ela dedica às suas pesquisas, pode-se inferir o quanto o meio digital tem sido significativo para suas aspirações pessoais, para além do entretenimento.

5.3.4 *Pink Princess* e seu celular multitarefa

Uma adolescente de cabelos negros, maquiagem carregadas nos olhos, com um *piercing* em seu nariz delicado complementando seu visual, silenciosamente integrava o grupo dos participantes da atividade com os mapas vivenciais daquela manhã na escola da região sul, confirmada para pesquisa. *Pink Princess* se manteve bastante contida durante a atividade com os mapas, pelo menos verbalmente. Durante o processo, tentando uma aproximação com minhas palavras que motivassem a adolescente a participar, assim como os outros cinco estudantes do encontro, temi que eles permanecessem com certa inibição. Minha expectativa com a jovem garota é que ela comentasse com maior desenvoltura o desenho do seu mapa. Entretanto, a inibição prevaleceu. Indaguei-me se tal atitude se deu pela minha presença enquanto adulto tentando uma conversa com os adolescentes naquele ambiente escolarizado, e somado a isso, todo o ritual de organização da sala onde teríamos a atividade,

que seria gravada em áudio e vídeo. Outro fator possível de ficarem mais intimidados pode ter sido o próprio aparato que eu organizava para o registro da atividade, já que eu preparava o equipamento de gravação e materiais para os traçados a serem disponibilizados para eles. Como os demais adolescentes desse dia, *Pink Princess* esteve atenta, retraída, correspondendo de maneira bastante econômica ao processo. Não deixou, no entanto, de se expressar, preenchendo o espaço de papel sulfite da sua base para falar de si, dos seus tempos-espacos quando solicitada que registrasse nessa etapa a representação de si para dizer de suas vivências. Como tinha comigo a planilha do *survey*, procurei desencadear em alguns momentos uma conversa para que retomassem um pouco daquilo que já haviam manifestado sobre seus hábitos, interesses e opiniões, envolvendo as tecnologias digitais.



Figura 32: *Pink Princess* destaca de suas incursões *online* seu avatar no game “Corrida Mortal”.
Fonte: dados da pesquisa.

A adolescente destacou em seu mapa o espaço da casa e da escola como referências importantes do seu cotidiano. No preenchimento das lâminas subsequentes ela foi acrescentando algumas relações que estabelece entre esses espaços, nos seus movimentos, destacando seus maiores interesses.

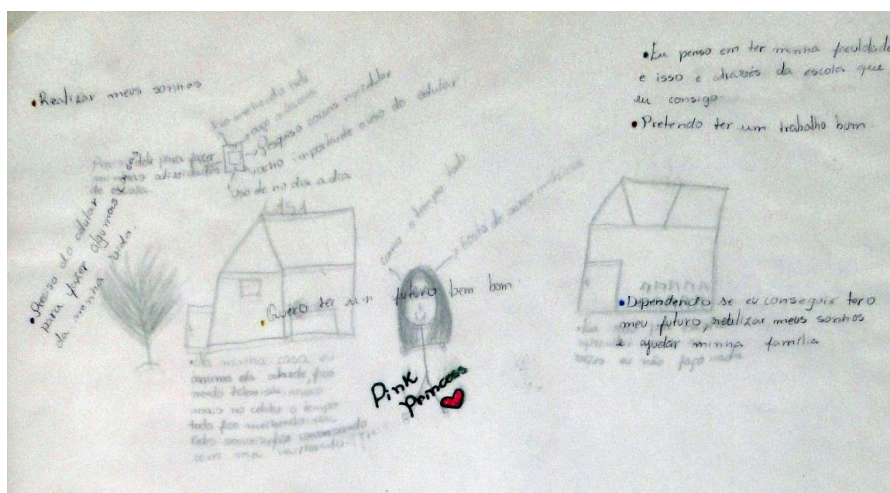


Figura 33: Mapa vivencial de *Pink Princess*. Além da escola, que ocupa espaço significativo de suas vivências, o espaço doméstico é importante lugar onde pode utilizar o celular no refúgio do seu quarto, nas suas incursões.
Fonte: dados da pesquisa.

Pink Princess: E na escola eu destaquei sobre o celular, as pesquisas. Computador também. (...) Em casa eu destaquei o quarto, que é onde eu mais passo tempo. (...) Ver filme... Durmo... Mexo no celular. Só essas coisas mesmo.

Na economia de palavras, *Pink Princess* se ateu às descrições de atividades nas tecnologias como algo rotineiro. O quarto, para ela, é o lugar onde fica grande parte do tempo em seu dia-a-dia, pois ali, de acordo com seu mapa e seu relato, vê televisão e usa o celular. É com o aparelho que realiza incursões diárias em seus diversos interesses. Para Glevarec (2010), os adolescentes desenvolvem nesse espaço doméstico familiar um processo de individualização ao estabelecerem suas relações sociais acessando o mundo pelas mídias.

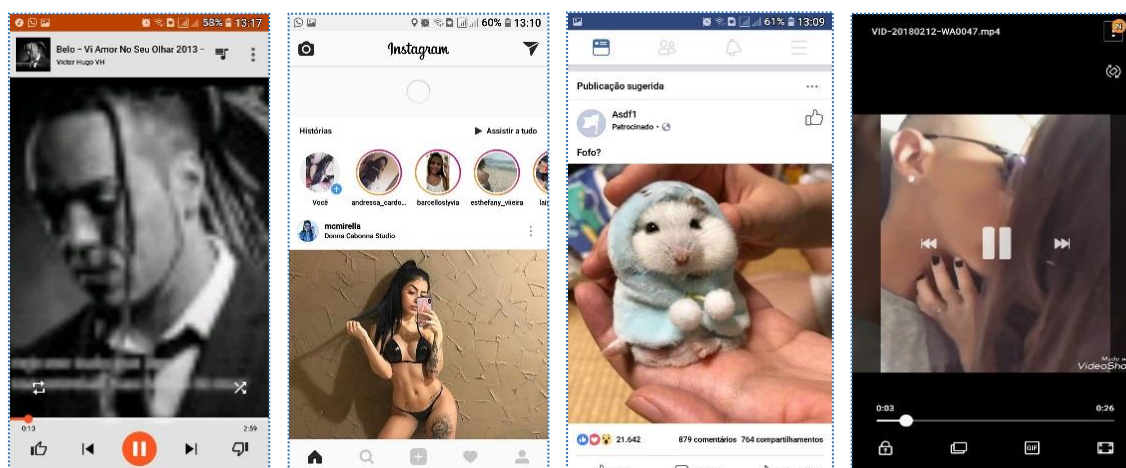


Figura 34: Reproduções de tela de celular de *Pink Princess*. O gosto por música está entre seus diversos interesses, que se revelaram em variadas imagens significativas presentes nas suas vivências. Fonte: dados da pesquisa.

Do entretenimento às tarefas escolares, o dispositivo demonstra ser um instrumento inseparável da adolescente nas suas vivências. Esse aspecto descrito em seu mapa dá pistas do quanto esse instrumento multifacetado está incorporado no seu convívio intensamente, em uma variedade de formas de atuação no mundo.

Pink Princess, que se relaciona, estuda, se diverte e pesquisa pelo seu aparelho, demonstra o quanto esse artefato a auxilia em atividades escolares e a satisfaz como entretenimento. Tal fato traz indícios de que a adolescente constrói suas relações de mundo também pela exploração dessas diferentes formas de incursão e de relacionamento.

A adolescente não deixou de enunciar seus desejos para o futuro, e, nesse projeto de vida, a escola tem ocupado papel importante. A jovem estudante, que tem suas obrigações escolares e também mergulha em suas navegações, aproveita esse espaço *online* para conversar com seu namorado.

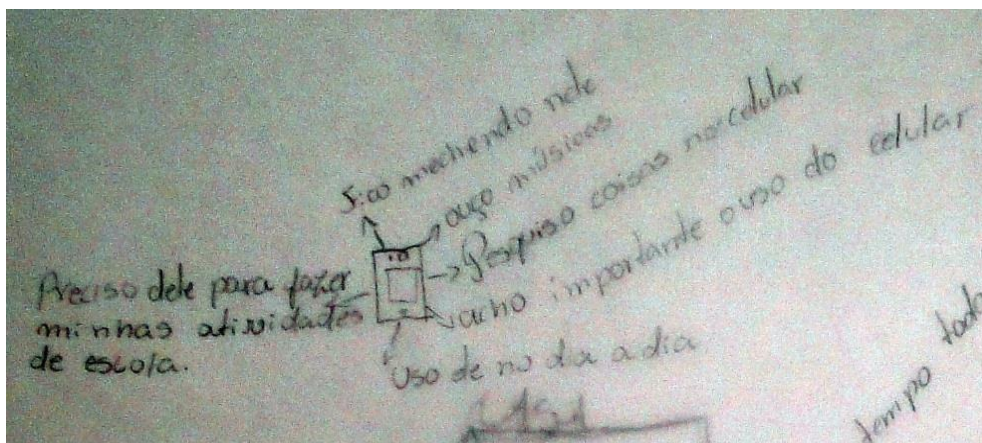


Figura 35: Detalhe do mapa vivencial de *Pink Princess*. A adolescente relaciona uma série de tarefas que realiza com seu celular.

Fonte: dados da pesquisa.

Além do que vivencia no presente, fazer uma faculdade é algo que pretende realizar futuramente, assim como ter um “trabalho bom”. Esses tópicos estão incluídos no traçado de seu mapa naquilo que pretende conquistar.

5.3.5 O pequeno *Kookie* quer ser “Federal”

O participante de pequena estatura e um jeito tímido compôs, junto com outros cinco estudantes, o grupo com quem desenvolvi a pesquisa da Escola Sul que me recebeu para atividade. Conforme já relatado quanto a outros participantes durante o procedimento no espaço reservado para esse fim, desde o momento que eu iniciara a proposta, o pequeno *Kookie* esteve a maior parte do tempo bastante calado, manifestando-se somente para complementar algumas informações sobre suas respostas do *survey* ou relativas ao seu mapa. Possivelmente, pelo fato de eu ter reunido estudantes de séries distintas, ou talvez fosse pela minha presença em si quebrando a rotina do ambiente escolar, percebi o adolescente não muito à vontade para se expressar verbalmente. Entretanto, seu mapa foi bastante detalhado no tocante a suas aspirações e também sobre sua relação com as tecnologias digitais.

Foi perceptível no mapa do pequeno *Kookie* como a escola é fundamental nas suas vivências, ocupando um grande espaço na base de seu desenho. Praticamente atuando em resposta às possíveis perguntas suscitadas pelo seu grafismo, o adolescente afirmou a importância para si do ambiente escolar como um ambiente de socialização.

Kookie: Eu destaquei escola e casa... Escola eu venho mais pra estudar, conversar com amigos e etc.

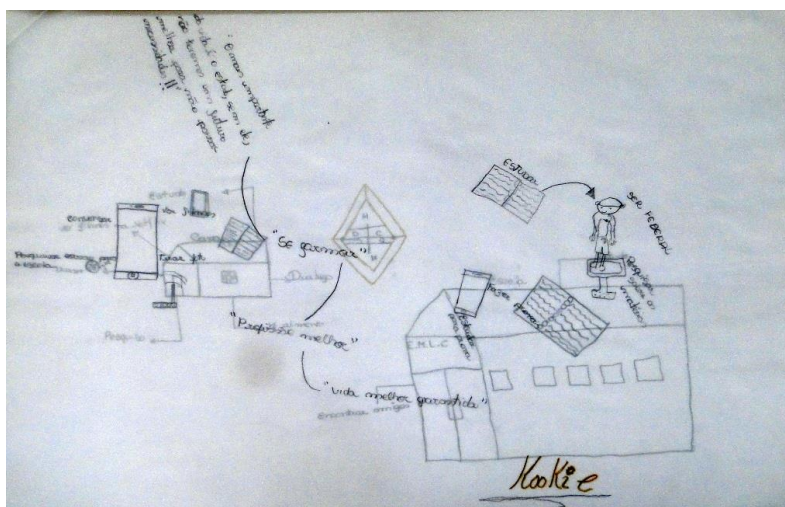


Figura 36: *Kookie* mostra a importância da escola em suas vivências. O adolescente indica, em torno de seu celular, utilizações importantes, como a pesquisa, conversar, assistir a filmes e ouvir música.
Fonte: dados da pesquisa.

Como colegas que se expressaram verbalmente muito pouco, o pequeno *Kookie* também se manifestou afeito à utilização do celular quando não está na escola. O aparelho, que ganhou bastante destaque no seu desenho, aparece com a indicação de que o mesmo serve para “pesquisar melhor”, além de ouvir música, assistir a filmes e conversar.

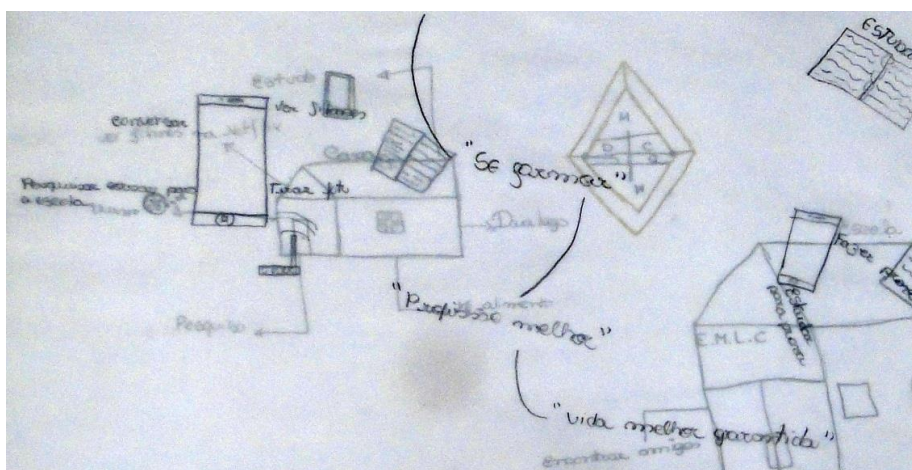


Figura 37: Ampliação e destaque de uma parte do mapa vivencial com superposição das lâminas do traçado de *Kookie*. Pode-se observar mais de uma vez a reprodução do aparelho móvel na superfície desenhada, onde também é relacionada a conexão WiFi.
Fonte: dados da pesquisa.

Santaella (2010), ao tratar da ecologia das mídias e a convergência dos canais/mídias e redes, destaca alguns conceitos associados nesses processos, que seriam a saturação, a mobilidade, a hibridação e a ubiquidade. Além da interoperabilidade dos sistemas,

proximidades e fusões promovem mudanças e um novo paradigma. A autora destaca o celular e sua potencialidade. “Estar aqui e lá, desempenhar múltiplas tarefas ao mesmo tempo, distribuir nossa atenção entre diferentes mídias e rotinas de comunicação é uma experiência cotidiana para um número crescente de pessoas” (SANTAELLA, p. 78, 2010).

Assim como outros estudantes, *Kookie* destacou tanto pela resposta no *Survey* quanto pelo seu mapa vivencial, que seu celular, sobretudo no ambiente doméstico, tem permitido, além do papel formador que a escola exerce em sua vida, dar continuidade às suas experiências e possibilidades pelos recursos oferecidos.

No seu mapa, onde se expressou bem mais à vontade, *Kookie* manifestou o desejo de ser “Federal”. Como não tive oportunidade de indagá-lo após concluído o desenho, supus que o significado desse termo seria de exercer no futuro uma atividade como policial e/ou agente do governo. Estudar foi destacado por ele como algo importante no alcance de seus objetivos.

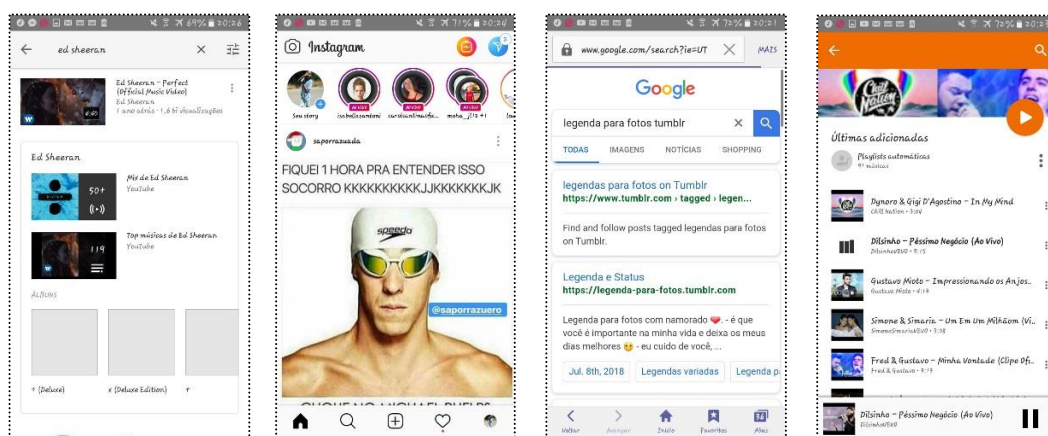


Figura 38: Imagens selecionadas por *Kookie* de suas incursões com o *smartphone*. Elas expressam diferentes interesses, como música e outros conteúdos *online*.
Fonte: dados da pesquisa.

Assim como outras colegas que participaram da atividade, o adolescente ressaltou a relevância da escola como um meio de alcançar a realização profissional, pela dedicação aos estudos, escrevendo em seu registro que esse local proporciona no futuro uma “*vida melhor garantida*”, para “*não passar necessidades*”.

5.3.6 A sensível e articulada *Sereia* reflete em minúcias seus movimentos na vida

Com seus longos cabelos lisos, *Sereia*, estudante do 9^o ano, era uma das adolescentes presentes no laboratório de informática, onde me preparava para iniciar a atividade com mapas vivenciais em seu primeiro momento. Assim como as colegas, ela demonstrava grande

entusiasmo em participar. Durante as etapas de desenvolvimento dos mapas a estudante foi bastante solícita e desenvolta para se expressar, fazendo relatos de si. Habilidade para desenhar, a jovem elaborou um mapeamento detalhado em todas as lâminas do mapa, preenchendo com representações gráficas vários aspectos de sua vida para falar de seus movimentos diários e sentimentos.

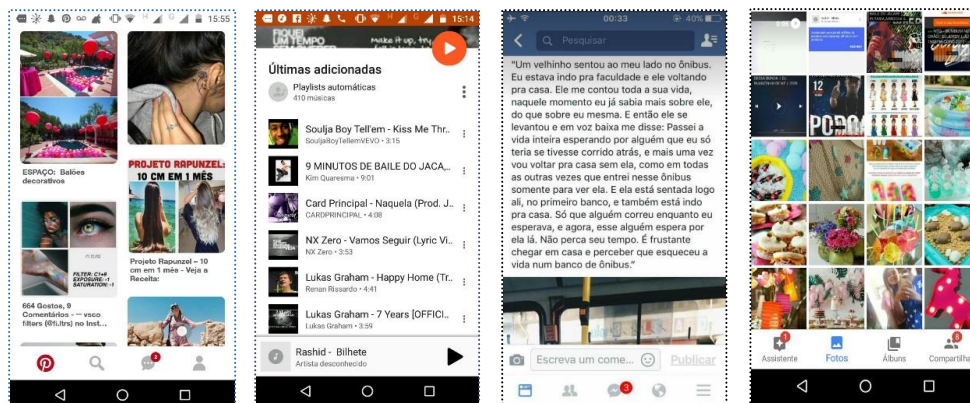


Figura 39: Imagens do *smartphone* de Sereia que expressam uma diversidade de atividades e conteúdos. Textos, música e cuidados pessoais, entre outros temas, se destacam naquilo que explora nas suas incursões *online*.
Fonte: dados da pesquisa.

Tentando encontrar as palavras, a adolescente revelou-se uma pessoa reflexiva, autocrítica, muito preocupada com as opiniões alheias sobre ela, dizendo que seu espelho é o seu maior confidente. Relatou ter sensibilidade com a vida e os acontecimentos envolvendo o outro, e refletiu sobre estar no mundo de conflitos e de contradições de identidade e de sentimentos. Afirmou ter uma convivência social intensa, envolvendo festas e lugares. Apesar de buscar se relacionar com pessoas que pensam como ela, *Sereia* se diz aberta para assimilar ideias novas.

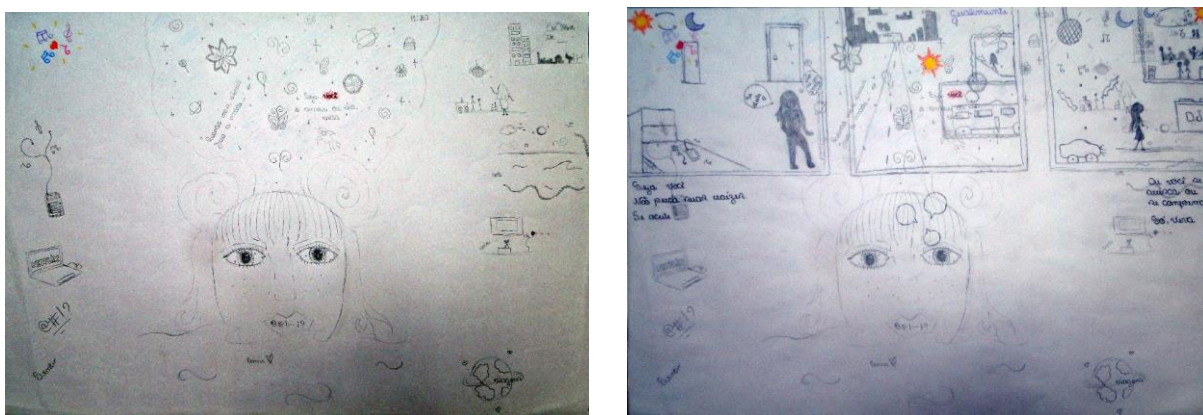


Figura 40: Mapa vivencial de *Sereia* em duas etapas. À esquerda, a base onde aparece seu “eu” com diferentes aspectos vivenciais no seu entorno, em destaque seus pensamentos e as tecnologias. Ela complementa o seu traçado com trechos significativos de textos. À direita, com outra lâmina que se superpõe à base, ela mostra ações diárias e outros movimentos, retratando seu quarto, andanças pela cidade e baladas das quais participa.
Fonte: dados da pesquisa.

Muito claramente expresso em seu desenho, a adolescente que gosta de praia e viagens se disse estressada e afeita a falar palavrões. Amante de música, *Sereia* escreveu no seu mapa citações poéticas significativas para ela pensar a vida, as quais fez questão de ler em voz alta: “quando nos vemos rumo a Marte” e “seja você o amor de sua vida”.

No segundo encontro, mesmo contando com uma pequena sala que a escola cedera para a atividade, com interferência de som externo, foi possível desenvolver as etapas seguintes do mapa. Juntamente com a outra colega presente nesse dia, *Sereia* se dedicou com afinco ao seu desenho, demonstrando enorme concentração para o traçado, habilmente elaborado com detalhes precisos, sendo posteriormente comentados. Neste dia, a adolescente aprofundou sobre aspectos psicológicos e íntimos. Embora *Sereia* fosse uma bela jovem de longos cabelos castanhos e de traços delicados, a sua insegurança em relação ao próprio corpo e aceitação de si falavam mais alto no seu depoimento, destacando uma necessidade constante de trabalhar sua autoestima.

Sereia: Geralmente, eu fico muito no meu quarto, que eu saio muito, entre aspas, para minha idade, vamos dizer assim. Eu considero que eu saio muito. Só que eu fico mais no meu quarto. E geralmente, ou eu fico no celular escutando música ou eu fico na frente do espelho. Na frente do espelho, não é: “Aí, nossa, ela é vaidosa”. É tipo: “Ah, eu tenho que me aceitar de alguma forma”. E aí eu fico me olhando no espelho, pensando em alguma coisa que eu tenho de especial ou bonito. Nem que seja o meu interior. E aí eu fico pensando, tipo, que eu devia me importar menos ou algo assim. Essas coisas construtivas. E falando na frente do espelho, coisas que me definem ou é para eu poder me aceitar. Porque, eu sempre acho algum defeito em mim.

À certa altura de sua fala, relatando a camada do mapa que detalhou sobre as tecnologias digitais em sua vida, *Sereia* destacou os conteúdos disponibilizados em rede e as mídias sociais. Refletindo sobre o assunto, ela enfatizou a instabilidade das redes sociais. Por mais que estas formas de comunicação ofereçam muitos recursos e sirvam para conectar pessoas, a adolescente não deixou de manifestar sua crítica aos meios tecnológicos. Expondo sua opinião sobre as contradições desse ambiente, ela destacou o quanto redes sociais como o *Facebook* e o *WhatsApp* trazem em si, tanto a potencialidade de aproximar, quanto a de manter as pessoas incomunicáveis.

Sereia: O fone de ouvido. Só que eu fiz ele em forma de coração. Porque uma das coisas que eu mais gosto é ouvir música no celular. Eu desenhei ele em forminha de coração, para ficar bem.... Coloquei a minha música favorita, como se tivesse tocando. Coloquei o WhatsApp. Um lembrete, que eu recebo. E algumas coisas que tem no WhatsApp. Por exemplo: tem o Facebook. E que eu gosto muito quando acontece essas coisas, tipo: “Fulana marcou você em uma publicação”. Eu me sinto um pouco especial, quando acontece isso. É tipo: “Ah, a pessoa lembrou de mim, na publicação”. E eu sou muito sensível. (...) Eu coloquei Netflix, que eu assisto muita série, muito filme. Eu adoro isso. E coloquei um vídeo no YouTube. Que eu tenho pesquisado bastante, tipo, vídeos, como é que fala? Construtivos. (...) Aí também coloquei, uma conversa de WhatsApp. Que é tipo... Os tipos de pessoas, que a gente dá muita importância e tal. Que eu levo, assim, né...? Que é tipo, uma falando uma coisa carinhosa, a outra ignorando. Essas coisas que acontecem geralmente no WhatsApp. Que a gente fica chateado ou fica muito feliz. Sei lá, essas conversas de WhatsApp, que a gente leva muito a sério. E aqui, pequenininho, eu fiz duas pessoas se abraçando e fiz um X. Porque meio que depois de começar a ter essa vida de WhatsApp, essas coisas mais virtuais, mais fechadas. Parece que as pessoas perderam o carinho uma pela outra. Tipo, o que elas falam pelas redes sociais, ou demonstram ser, não é o que elas são de verdade, basicamente. Tipo, é como se elas falassem, mais as atitudes não condizem. Aí tipo: “Eu te amo, tal”. Aí chega perto de você tá meio tipo, aquela coisa duvidosa.

Sereia: É. Emoji não é a pessoa. Emoji não é um sentimento. Sabe? Não é uma coisa viva, concreta. Sei lá, me irrita. A pessoa fica falando que eu sou grossa e seca pelo WhatsApp. Como eu vou ser carinhosa pelo WhatsApp, se é só uma forma rápida e direta de comunicação. Vou ser carinhosa com você aqui. Vou te abraçar, demonstrar afeto. Eu acho muito estranho as pessoas querer demonstrar muita coisa pelo WhatsApp, que não é real. É como se você tivesse camuflando você mesma. Colocando uma máscara em você mesmo. E é isso. A tecnologia veio para tipo, ajudar muito, abrir portas e tal. Ajudou muito, até. Tem coisas construtivas, mas também tem seu lado negativo. Então eu acho isso da tecnologia.

Por meio de sua crítica sobre as consequências das mídias sociais sobre o comportamento das pessoas, Sereia demonstrou maturidade avaliando os prós e contras desses ambientes.

Ao problematizar os *media* sociais junto dos adolescentes, Boyd (2015) reflete sobre tensões e conflitos nos ambientes *online*. Reunindo entrevistas e estudos de caso envolvendo os jovens nas relações vividas nas suas redes, a autora discute o *bullying* e aponta para uma intensificação dos dramas relatados pelos seus entrevistados. Para a pesquisadora, a crueldade dos atos não está naquilo que pretendem, mas como eles são percebidos e sentidos pelos adolescentes. “A tecnologia pode ampliar dramas existentes, mas também pode criar mecanismos novos para a maldade e a crueldade se desenvolverem” (BOYD, p. 167, 2015).

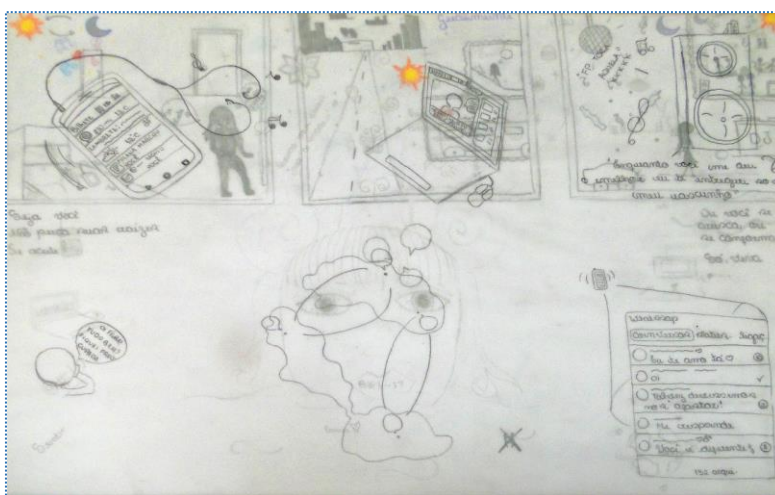


Figura 41: Mapa vivencial de *Sereia* com todas as camadas superpostas. Estão expressos no traçado seus espaços-tempos, os movimentos diários e as tecnologias digitais. Em seu detalhamento, que inclui trechos de pensamentos que coleciona, a adolescente foi bastante descritiva sobre diferentes aspectos de suas vivências. Fonte: dados da pesquisa.

Embora as tecnologias digitais constituam suas vivências, envolvendo a vida social e acesso a tantos conteúdos, esse meio tem sido responsável, segundo *Sereia*, pelo afastamento das pessoas, com atitudes diferenciadas *online* e fora das redes sociais. Revelando uma postura cautelosa, a adolescente foi minuciosa para relacionar aspectos diferenciados sobre as tecnologias digitais em sua vida. Destacando o que considera construtivo, mas atenta ao que julga prejudicial na convivência nesse meio, a jovem estudante completou o traçado de seu mapa vivencial pleno de detalhes expondo delicadamente um retrato profundo de si.

5.3.7 *Liriel* quer conquistar o mundo com seu estojo de maquiagem

Extrovertida e falante, a adolescente do 8º ano de cabelos encaracolados, logo nos primeiros instantes do encontro em sua escola, demonstrava grande articulação para expor sobre si. Antes mesmo de que eu pudesse preparar a sala para trabalhar com os mapas junto às estudantes, *Liriel*, de olhar vivaz e rosto cuidadosamente maquiado, já conversava com as

outras adolescentes da atividade comentando a satisfação de ser convidada para participar da novidade. A desembaraçada jovem aparentava ser bastante sociável, disposta a falar de si e de suas vivências. Ela se dedicou com grande interesse aos seus registros assim que a base de papel para traçado das lâminas de seu mapa lhe foi entregue. Desenvolve em seu desenho, a participante se representou com detalhes, destacando seus cabelos espessos e seu rosto bonito com muita fidelidade.



Figura 42: Base do mapa vivencial de *Liriel*. A adolescente retrata aspectos importantes de suas vivências: o quarto, o curso de maquiagem, a escola, a psicóloga, a igreja e a casa do pai. Em destaque, ela coloca a atividade de maquiadora como importante expressão do seu pensamento.

Na exposição de seu registro, *Liriel* ressaltou seus planos de se tornar maquiadora como profissão, falando da importância de se dedicar a um curso para se profissionalizar. Além disso, ela também incluiu no traçado de seu mapa as visitas à psicóloga. A adolescente destacou a importância do espaço do seu quarto, revelando que é um lugar extremamente significativo de suas vivências. Ali se conecta com amigos e também pesquisa.

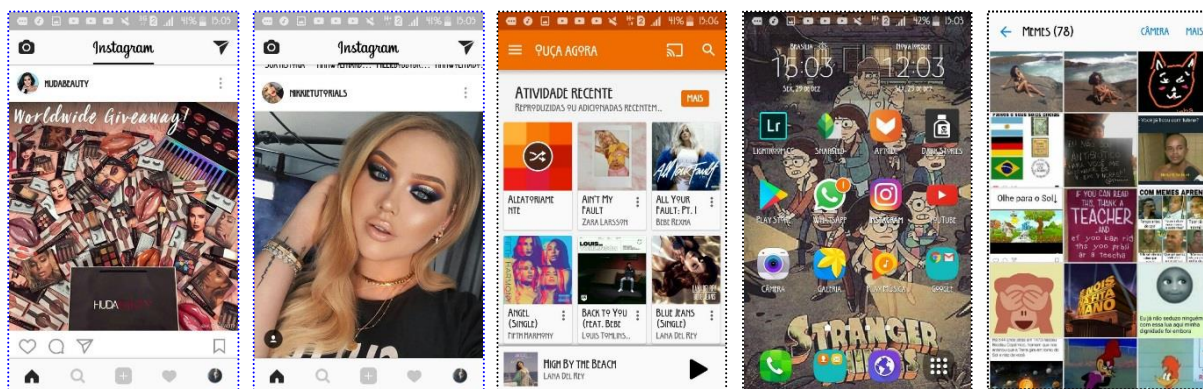


Figura 43: Imagens extraídas do *smartphone* de *Liriel*. Ela destaca uma variedade de incursões em conteúdos, redes sociais e entretenimento *online*. A adolescente ressaltou sua pesquisa por maquiagem, tema pelo qual tem grande interesse profissional.

Fonte: dados da pesquisa

Como o encontro com as adolescentes previsto em sua escola teve percalços por conta de duas trocas de sala solicitadas pela equipe escolar, tivemos prejuízo com o tempo. Assim, retomei com a participante, em outro momento, as demais etapas de desenvolvimento do seu mapa. *Liriel* se prontificou estar em um próximo encontro, demonstrando grande interesse. Por conta de sua ausência no dia marcado para a atividade com mapas vivenciais prevista com as duas outras estudantes, marquei um tempo individual, e a aluna retornou, possibilitando a continuidade da atividade. No segundo momento, *Liriel*, mantendo sua articulação para se expressar, revelou mais de si. A jovem começou nesta etapa do mapa a trabalhar sobre a lâmina transparente sobreposta à base desenhada com profusão, alegando que preferia não desenhar, optando pela escrita. Assim, concentrou-se com afinco nessa tarefa preenchendo o espaço com registros escritos sobre os desenhos da etapa anterior, e era possível perceber que a adolescente esboçava um sorriso de contentamento durante a atividade. Nesta segunda etapa do mapa, *Liriel* dedicou bastante tempo, trabalhando silenciosamente. Esse momento de aprofundar detalhes de seu mapa vivencial foi importante, pois a jovem destacou mais elementos dos seus tempos-espacos diários, de como suas relações de amizade e convivência familiar são significativas. Não deixou de comentar a dificuldade de estar com o pai, com o qual não convive diretamente.



Figura 44: *Liriel* expõe, em minucioso detalhamento, suas vivências nas tecnologias digitais. Em seu mapa elaborado com desenhos e textos, ela apresenta seus movimentos diários e interesses, densamente povoados pelos recursos hipermídia de seu *smartphone*.

Fonte: dados da pesquisa.

Neste dia, talvez pela ausência das colegas de escola, amigas também fora desse ambiente, a adolescente parecia um pouco mais reflexiva para falar de si, fazendo uma

autoanálise. Para ela, conforme fica bem explicitado no seu desenho colorido e ricamente detalhado, o celular e a maquiagem são constituidores de suas vivências.

Liriel: E em mim, que eu desenhei aqui. “Eu sou muito sozinha”. Coloquei entre parênteses. Porque tipo assim, não é sozinha de sozinha... Igual meu celular. Tipo assim, as pessoas me enviam muita mensagem, mas eu também não fico presa a isso mais. Então, isso tem até me ajudado. Porque eu entro mais no celular pra, tipo, ver as coisas do trabalho e tal. Aí vejo alguma coisa nas redes sociais. Aí vejo umas coisas de maquiagem. E tipo, sozinha, no sentido de: eu passo mais tempo no meu quarto. Mas eu sempre tenho amigos e tal. Só que às vezes eu prefiro. Sabe? Pra eu me organizar. E aquela coisa assim, eu mexo muito no celular. E eu consegui um trabalho no salão do bairro, como maquiadora e designer de sobrancelha. O celular me ajuda a organizar tudo.

Destacando em seu comentário a lágrima no rosto que representou no desenho, citou a cantora Melanie Martinez¹⁰⁸, para falar do isolamento para além das aparências. Como suas colegas, disse gostar muito de música, que fica ouvindo em seu quarto. Com um traçado meticuloso, cada lâmina foi sendo detalhada por desenhos e legendas, complementando informações sobre seus movimentos diários e interesses de uma adolescente conectada.

Liriel: E aqui, que é a parte da minha casa, do meu quarto, eu coloquei o celular. Porque é o que eu uso, né? Que eu coloquei entre parênteses: eu uso pra diversão, pra música e pra conexão. Que eu fico conectada. Com os meus amigos, meus amigos virtuais. E quando as minhas amigas vão lá em casa, a gente também grava uns vídeos. Aí a gente põe música. Aí a gente tenta dançar os vídeos igual da música. Aí eu coloquei. E coloquei o WI-FI também, né? Porque sem WI-FI, não tem celular. Porque se não tiver wi-fi, não tiver internet, não tem nada pra mexer. (...) Me coloquei ouvindo música, que é o que eu mais faço. O fone tá até aqui... E aí eu coloquei aqui entre parênteses: música, diversão, trabalho, informação, foto. Que eu tiro bastante fotos também, das maquiagens que eu faço. E eu coloquei aqui informação, porque né...? E aqui embaixo eu coloquei, assim: “Não uso muito TV, computador, mas o celular já faz o trabalho dos dois. Porque lá eu posso ficar sabendo tudo que passa na televisão. E eu posso usar como se fosse um computador. Eu edito minhas fotos lá. Então, eu não vejo muita necessidade de outra coisa. Porque eu acho que o celular, ele já

¹⁰⁸ Jovem cantora pop norte-americana que se destaca por suas canções polêmicas e seu visual colorido, com letras de música que mesclam um lado obscuro em contraste com um jeito delicado e infantil.

é muito completo. De um tempo pra cá, ele ficou muito completo.” (...) O celular é meio que o mundo. Não só pra mim, mas também acho que pra outros adolescentes. Então, ele é uma coisa indispensável hoje em dia. Porque quem já tem um celular, não consegue ficar mais sem. Porque é uma coisa que facilita muito a gente e às vezes pode até ser um problema. Dependendo da forma que você usa.

Intensamente envolvida com as possibilidades do seu *smarthphone*, *Liriel* reforça de suas vivências o quanto o dispositivo está incorporado nas suas práticas e nas relações de mundo que estabelece.

Santaella (2010) aborda a lógica da hipermídia própria das redes, que engloba os meios envolvendo produção, armazenamento, distribuição e recepção. Para a autora, “as estruturas digitais híbridas de textos, imagens, áudios, vídeos e programações têm possibilitado uma lógica nunca antes explorada” (SANTAELLA, p. 63, 2010).

A adolescente enuncia o que tem sido muito peculiar de sua geração, que tem nesse aparato tecnológico digital uma extensão de si ampliando suas ações, explorando intensamente os recursos hipermídia disponíveis.

Ao estudarem os jovens mediados pela cultura digital, Oswald e Ferreira (2011), ressaltam as lógicas de protagonismo, agenciamento, interatividade, conectividade, compartilhamento, exploração e experimentação como marcas de um novo sujeito cultural. “Essas marcas apontam para a possibilidade desse sujeito agir e intervir fisicamente nos processos de comunicação. Ele produz conteúdo em conexão, traçando suas próprias rotas ou percursos” (OSWALD e FERREIRA, 2011, p.116).

Liriel também fez questão de dizer que quer ser emancipada e que já trabalha. Além da atividade de maquiadora, que adora e na qual quer ser uma profissional, a adolescente vê tanto a escola quanto a igreja como obrigações. Revelou que sabe lidar com uma depressão com acompanhamento de sua psicóloga, a qual diz adorar. Aprofundando as reflexões sobre si, a estudante destacou sua inquietação para o quanto os adolescentes não têm, por parte de outras pessoas, um tratamento definido em seu papel social.

Liriel: Em todo os lugares, tipo, parece que eu não sou tratada como uma adolescente. É meio que diferente. (...) E não só na igreja, sabe? Às vezes eu vou em algum outro lugar ou às vezes as pessoas olham e... Ou às vezes até pensam só: “Ah, é só uma adolescente!” Não tem, tipo, tanta coisa. Então, isso, meio que me incomoda um pouco. Porque eu sei que não é só eu. Tem outras pessoas que sentem a mesma coisa que eu.

Notadamente, a extrovertida *Liriel*, inseparável de seu celular, destaca o quanto o acesso à rede a auxilia no seu processo de conquistas pessoais, já que é uma fonte de contatos e informações fundamentais para ela. Essa característica se evidencia não somente por ter já encontrado trabalho na sua área de interesse, mas também, na perspectiva de continuar traçando planos para seu futuro.

5.3.8 Nina, mesmo rodeada de amigos, se sente só

Receptiva e atenta, mas menos extrovertida se comparada com as colegas de escola que participavam da atividade com os mapas vivenciais, *Nina*, com grandes e belos olhos, expressando vivacidade, se envolveu com interesse desde o início. Ainda que fosse menos afoita que as outras estudantes para se expressar, ela sempre deixava suas impressões e opiniões, apenas se reservando um pouco mais para falar de si. Apesar de se considerar rodeada de pessoas, o que registrou detalhadamente em seu mapa, *Nina* disse se sentir ao mesmo tempo muito só. No seu desenho, a estudante delimitou um quadrado, se colocando nele, representando essa solidão.

Nina: Tipo, como eu só fico dentro da minha casa, do meu quarto, sempre no celular vendo uma série, ouvindo música, mexendo nas redes sociais, quando eu tipo... Quando eu saio para festa, tipo assim, é uma coisa de momento. Felicidade passageira. Tipo, uma hora vai acabar, eu vou voltar para o meu mundo fechado. Aí, quando, tipo, eu vou para o meu pai, minha tia, como eu destaquei muito, mesmo eu indo para lá, é como se eu tivesse na minha casa. Não faço nada. Eu destaquei mais o Morro do Cristo e a igreja, porque lá são lugares que já foram importantes para mim. Mas que agora estão bem distantes.

Nina destacou a música como algo muito presente em sua vida e citou a canção “Seguir só”¹⁰⁹ que diz muito sobre ela. Em seu depoimento expresso no mapa, *Nina* falou do julgamento das pessoas. Mesmo contando com a atenção de amigos, a jovem reforçou o sentimento que a afeta, de se sentir só, sobretudo estando em casa.

¹⁰⁹ Música do grupo brasileiro de hip-hop MOB79.

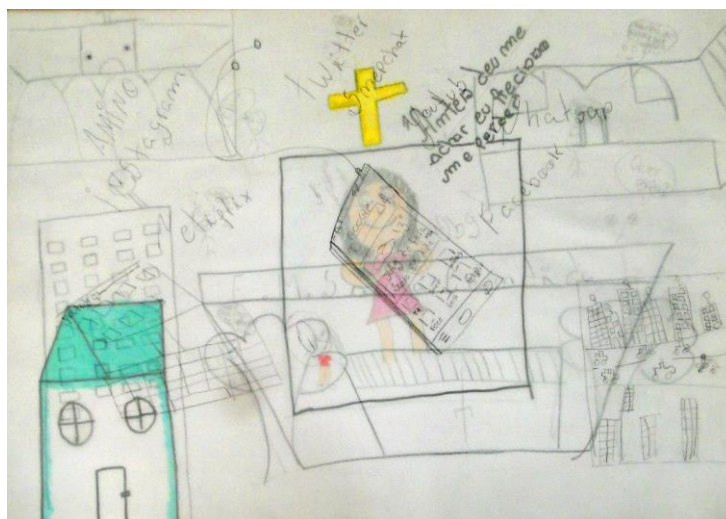


Figura 45: Mapa vivencial de Nina. No centro, o *smartphone* da adolescente aparece superposto ao seu “eu” em grande proporção na lâmina. Ela destaca ao redor os vários aplicativos de mídias sociais (*Amino, Instagram, Twitter, Snapchat, WhatsApp, YouTube e Facebook*), que ganharam destaque no relato pessoal sobre suas vivências.

Fonte: dados da pesquisa.

Nina enuncia o quanto vive intensamente nas suas redes, amplificada pelas tecnologias; entretanto, mesmo lidando com desenvoltura nessas redes, vive seus conflitos e a contradição de, mesmo estando cercada de amigos, possuir um sentimento de solidão e de que os bons momentos lhe escapam.

Mottot (2009) aborda a “geração.com” que nasceu num entorno midiático. Para a autora, a internet transforma a relação dos jovens tanto na cultura, quanto em relação ao outro. Sua discussão faz alusão tanto à admiração quanto aos temores dos adultos e pais sobre a geração conectada na França. Além disso, há a preocupação com o sentimento de solidão alimentado nesse contexto, pois existem diferentes atividades solitárias *online* envolvendo escrita e envio de e-mails, leituras de mensagens e navegações. Estas ocupações estariam concorrendo para este quadro, ainda que exista o desejo de cultivo de relações e de se fazer amigos.

Além das redes sociais, a adolescente externalizou ter uma vida social de festas e também a importância do contato com parentes, os quais visita. No seu depoimento, *Nina* falou de seu desenho no mapa onde destacou o “Morro do Cristo” da cidade¹¹⁰, com seu verde e sua paisagem, como um lugar muito significativo para ela. Entretanto, não mais frequenta esse ponto devido a um acidente de motocicleta do qual teve que se recuperar.

¹¹⁰ Nome popular para o Morro do Imperador, colina de grande elevação na área central de Juiz de Fora, Minas Gerais. Dotado de um mirante, o local é um dos principais pontos turísticos da cidade.

Na terceira lâmina transparente, ao ser indagada sobre a presença das tecnologias em sua vida, a adolescente destacou a importância dos dispositivos, conteúdos e aplicativos no seu cotidiano. Na ocasião que se manifestou sobre a questão do *survey* sobre o principal conteúdo, site ou aplicativo, *Nina* citou o *Amino*. Da mesma forma, no seu mapa, essa rede social apareceu em destaque.

Para Barrère (2011), a vida adolescente sempre teve uma autonomia real em relação à escola, em função da sociabilidade dos jovens, sendo que esta se ampliou com a cultura juvenil de massa. Mais recentemente, com as práticas dos adolescentes associadas à cultura digital e também aos grupos de pares, essa condição de autonomia individual progrediu. Nesse contexto, ao mesmo tempo em que ocorreu individualização de práticas e equipamentos cotidianos, multiplicaram-se sensivelmente os círculos sociais e grupos de referências.

Embora a adolescente tenha comentado que já não utilizava mais o aplicativo, detalhou em minúcias como se dedicava nas possibilidades oferecidas por essa rede *online*, lembrando-se de como se envolveu. *Nina* destacou, desse seu envolvimento, os motivos de participar e ao mesmo tempo interromper suas atividades nessa mídia social.

*Nina: “Amino” é tipo um lugar, onde... É tipo... É tipo um blog. Tipo, tem vários... É tipo, um boneco com vários negocinhos assim. Aí tipo, você entra, você vai passando por fase, até a hora que você chega tipo, no... É um dos curadores. Um dos que ajuda a fazer a página crescer. Aí tipo, meio que você acaba criando uma família lá também. Aí tipo, tem histórias, tem tutoriais. E tipo, nossa, ajuda muito. Nossa, é muito legal. Muito tempo que eu não usava isso. (...) Eu parei mesmo, porque tipo... Não, teve motivo especial sim. Nossa, como eu esqueci? **Eu tava numa vibe muito minha de terror. Aí eu tava muito com essas coisas de terror. Aí tipo, até que eu acordei a noite... (///). Tipo, eu fiquei muito cismada. Tipo, eu fui lembrando das histórias todas. Eu fiquei muito cismada. Aí, eu saí das coisas de terror, mas eu continuei no aplicativo. Aí depois foi perdendo a graça aos poucos. Aí eu parei de usar.***

A adolescente, demonstrando uma fascinação pela rede, expôs o quanto esse ambiente fomentado pela cultura de fãs a estimulava. Esse grande envolvimento, no entanto, despertou sentimentos de angústia, conforme seu relato. Se por um lado, de acordo com sua fala, este aplicativo não estava mais presente no seu convívio, ele aparece no registro do seu mapa.

Boyd (2015) vê as tecnologias em rede como lugar onde os jovens projetam e ensaiam seu espaço na sociedade. A pesquisadora norte-americana considera que a tecnologia traz visibilidade para as lutas com as quais os jovens se deparam e, mesmo não sendo criadora de

coisas danosas, aspectos bons e maus da vida podem ser refletidos e ampliados. “Através dos *media* sociais os adolescentes revelam as suas esperanças e sonhos, lutas e desafios. Nem todos os jovens estão a fazer bem, assim como muitos adultos também não estão” (BOYD, p. 245, 2015). De acordo com essa perspectiva da autora, fazer parte dos públicos em rede é complicado, sendo que a realidade enfrentada pelos jovens não pode ser situada em molduras utópicas ou distópicas nítidas.



Figura 46: *Prints* de tela do *smartphone* de Nina. A adolescente ilustra com diferentes imagens suas incursões nos aplicativos sociais, demonstrando uma intensidade de movimentos nas redes de compartilhamento de conteúdos e nas mídias sociais.

Fonte: dados da pesquisa.

Pelo que *Nina* expressou, essa relação vivida no aplicativo é intensa. As redes sociais, envolvendo os sentimentos marcantes, de alegrias e tristezas experimentados nesse ambiente, aparecem no registro da adolescente como elementos constituidores de suas vivências

5.3.9 *Books*<3 navega entre livros e quer cuidar dos animais

Numa minúscula sala da coordenação pedagógica do estabelecimento recebi a única adolescente que entrevistaria naquele local. A tímida *Books*<3, uma adolescente de longos cabelos anelados, portava óculos proeminentes, reforçando um certo estereótipo em torno do seu *nickname*, de uma personalidade de leitora. Silenciosamente, *Books*<3, de ar delicado, entrou com certo acanhamento naquele espaço compacto enquanto eu ia me esforçando, com certo sacrifício, para preparar o equipamento de gravação de áudio e vídeo para a atividade da pesquisa. Era um espaço tomado de livros, cartazes e enfeites de festas da sala da coordenação pedagógica da escola. Lá fora, era possível ouvir toda uma agitação, pois ocorriam jogos interclasse. Mesmo com a movimentação de um dia atípico naquele ambiente, *Books*<3 se mostrou tranquila e atenta aos meus esclarecimentos para a atividade proposta.

Até o momento de começar seus registros no mapa, a estudante permanecia silenciosa, mal esboçando palavras. Ao ser orientada a participar com seus registros, manifestou não saber desenhar, mas, superado esse momento inicial de autocrítica, a jovem começou a se

autorretratar no canto da folha base de papel. Mais para o centro dessa base de sulfite, que geralmente é ocupado pelo “eu” dos sujeitos das entrevistas com os mapas vivenciais, ela desenhou uma grande estante recheada de livros, reforçando a grande paixão de *Books<3*. Logo no início de sua explanação, a adolescente falou de seu interesse pela leitura, que começara há bastante tempo. Esse seu gosto por livros se iniciou no 3º ano, incentivada por uma professora. Desde então nunca mais parou de ler. Durante o traçado de seu mapa destacou algumas obras, a começar por “Memórias Póstumas de Brás Cubas”. Confirmando seu grande interesse por este livro de Machado de Assis, *Books<3* foi falando dos personagens e de passagens peculiares.

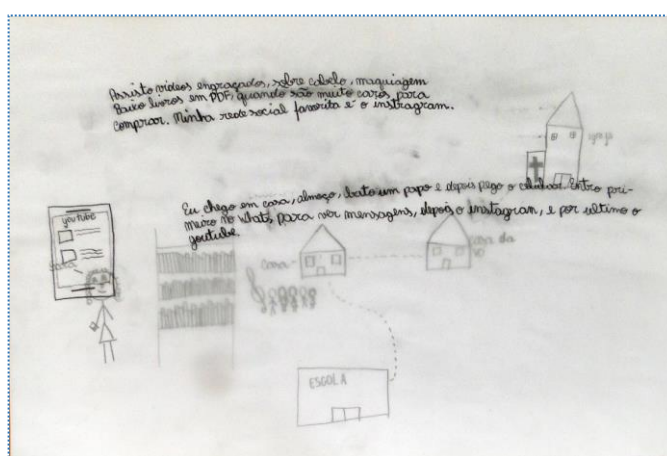


Figura 47: Lâminas transparentes superpostas do mapa vivencial de *Books <3*. A adolescente se coloca na margem esquerda lateral e destaca o traçado a estante de livros e os espaços onde transita. Na lâmina que sobrepõe à base, ela enfatiza seu interesse por vídeos, leitura em PDF de livros e sua predileção pelo *Instagram*. Fonte: dados da pesquisa.

Tanto a escola quanto as disciplinas da grade curricular, de acordo com o depoimento de *Books<3*, são pouco interessantes. Além dos livros, a relação com os amigos, muitos deles influenciados pela adolescente para se tornarem leitores, é constituidora de suas vivências. Em sua narrativa, a partir de seu traçado, *Books<3* ia citando alguns outros livros prediletos.

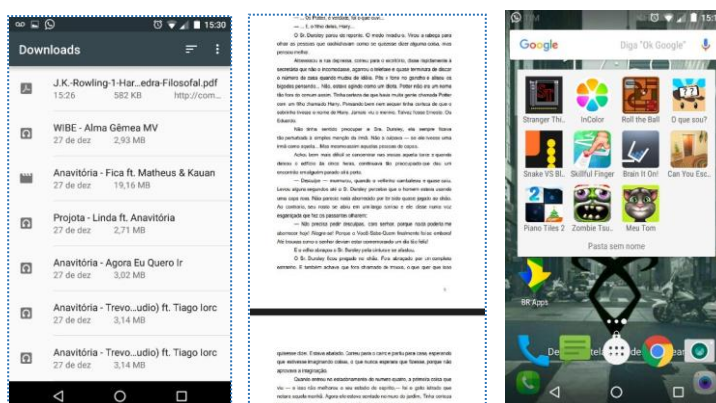


Figura 48: Prints de tela do *smartphone* de *Books<3*. Nas imagens, conteúdos diversos relacionados aos livros que faz *downloads* e aos aplicativos que fazem parte de seus interesses. Fonte: dados da pesquisa.

Com relação à lâmina de seu mapa vivencial superposto à base de seu “eu” e seus espaços-tempos cotidianos, associada às suas vivências nas tecnologias, a adolescente demonstrou estar conectada também pela leitura. Destacou que, embora prefira o livro físico, lê os livros em PDF na internet por conta da facilidade de acesso às obras preferidas.

Eu também baixo bastante livro em PDF. Aí eu leio pelo (///). Porque tem uns livros que são muito caros. Eu prefiro ler, com ele fisicamente e tal. Só que tem uma coleção... que assim, foi uma coleção até que li pelo meu celular, que ela... Cada livro, assim, tinha poucas páginas. 200 e pouquinhas. Tipo, era 50 reais cada livro. E a primeira coleção tinha 10 livros. Então, eu li ela inteira pelo meu celular.

Eu gosto muito mais de ler um livro, assim, nas minhas mãos, físico. Porque assim, eu gosto do cheiro do livro novo, eu acho muito bom. E também, assim, eu gosto de sentir o livro, passar as páginas. É bem diferente. No celular você só passa o dedo assim e vai lendo. E força mais a vista, né? Claridade. E as letras pequenas.

Freitas (2005) reflete sobre as mudanças culturais da reconfiguração em que oralidade e escrita se relacionam, gerando novas possibilidades de textos na internet. Esse processo que envolve oralidade, escrita e informática “como modos fundamentais de gestão social do conhecimento não se dá por simples substituição, mas antes por complexificação e deslocamentos de centros de gravidade” (FREITAS, 2005, p.15).

Books<3 tem outros interesses e, além dos livros, sua grande paixão são os animais. Demonstrando dedicar seu tempo em uma rede de cuidados com os bichos indefesos, a adolescente destaca seu engajamento na cultura da participação (SHIRKY, 2010), manifestada nas mídias sociais. Assim, ressaltando sua preocupação de cuidar dos cães, a adolescente falou da sua convivência *online* com outras pessoas que os protegem.

Além da ampliação da possibilidade de acesso e a permanência na mídia social na internet, de acordo com Shirky (2010), na cultura participativa o consumo não é passivo. Esses fatores potencializam ações coordenadas e colaborativas. Para o autor, somado à participação, existe também o uso social do excedente cognitivo, demonstrando que as motivações intrínsecas e extrínsecas relativas às práticas sociais e redes de comunicação ligadas à colaboração tendem a ampliar o desejo de conexão e, conseqüentemente, a expressão e a visibilidade dos envolvidos.

Books<3: Eles resgatam os cachorros de rua... O canal que eu assisto, eles resgatam e aí nisso eles criaram o canal no YouTube, justamente para ter mais pessoas para quem doar. Porque acabou que não tinha mais gente para doarem os bichinhos, a casa deles estava acumulando animais e eles resgatavam mais, porque eles não tinham como parar. E nisso eles fizeram um canal no YouTube, e acabou que conseguindo muita gente. Eles resgatam gatos, cachorros, que estavam em situações ruins.

A delicadeza e a preocupação altruísta de *Books<3* se fez presente a todo tempo. A adolescente leitora e apaixonada pelos animais ressaltou que um dos seus sonhos é conhecer lugares históricos e outras culturas.

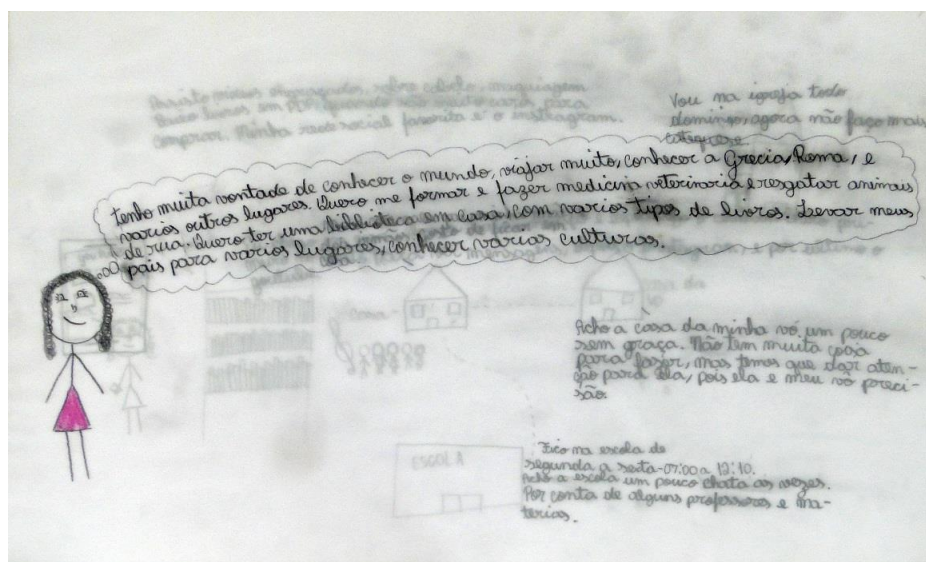


Figura 49: Superposição de três lâminas do mapa vivencial de *Books<3*. Ao finalizar seu traçado, ela projeta o desejo de viajar pelo mundo e outras culturas, conhecendo Grécia e Roma, e ter uma estante recheada de livros. Fonte: dados da pesquisa.

A afetuosidade com a família, no reconhecimento dos pais e a referência à casa da avó, esteve bastante presente no traçado de seu mapa, assim como na sua fala. Nas viagens que planeja, associadas a toda a cultura que é despertada na sua incursão de leitora, seus entes queridos também são lembrados, reforçando o quanto esses laços estão fortes nela.

5.3.10 O sociável *Misguel* quer ser mais que um cidadão obediente

Gentil e educado, o jovem alto, de cabelos curtos, vestindo uniforme escolar, se portava todo tempo atento e com ares de estar disposto a participar e colaborar com a atividade. Com uma voz de tenor, *Misguel* passava a impressão de ser um adolescente muito

sociável, tanto com os colegas, quanto com a equipe escolar. No seu mapa, o estudante detalhou sua rotina de escola e outros lugares que frequenta. Como destaque de seus movimentos diários, *Misguel* situou no seu traçado gráfico a música como uma das principais atividades às quais se dedica. O adolescente, que participa das apresentações culturais da escola como integrante do coral, fez com detalhes a representação de elementos musicais no seu mapa, demarcando essa importante relação.

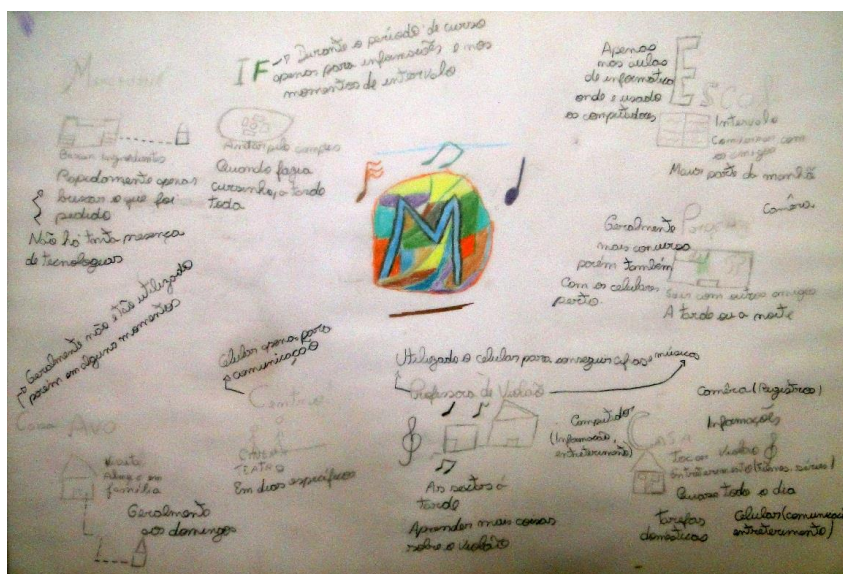


Figura 50: Lâminas transparentes superpostas do mapa de *Misguel*. No centro, destaca-se sua inicial em forma de logo cuidadosamente colorida e cercada de símbolos musicais. Em um traçado bem organizado equilibrando seus afazeres cotidianos, o uso das tecnologias digitais está pautado de acordo com as suas obrigações escolares e interesses pessoais, como a pesquisa sobre música.

Fonte: dados da pesquisa.

No seu mapa, o sociável adolescente destacou a escola, a casa, e também as aulas de violão. *Misguel* busca informações na internet conciliando o tempo com os estudos, além de considerar que é um ótimo ambiente de entretenimento. Entretanto, ele problematizou essa situação quando procurei aprofundar a discussão sobre as formas de incursão nas tecnologias digitais pelos mais jovens. *Misguel* falou sobre a exposição das pessoas nesse ambiente, manifestando postura crítica quanto à utilização inconsequente e superficial de divulgação de imagens e vídeos.

Misguel: Mas assim, saio com a minha família, tiro uma foto. Beleza. Tirei uma foto (///). Beleza! Tirei uma foto minha. Beleza! Compartilhei alguma coisa engraçada, alguma coisa produtiva. Aí tudo bem! Mas você postar o que você faz, a cada cinco minutos, acho que aí já é demais!

Pesquisador: Você acha que tem gente que faz isso?

Misrael: Na nossa sala mesmo, tem uma amiga nossa que ela posta 750 status no WhatsApp, pros outros.

Pesquisador: Usar a internet e estudar. Você acha que é um retrato do jovem hoje? Você também acha?

Misrael: Eu acho que ninguém usa internet só pra estudar. A maioria, pelo menos.

Pesquisador: Sim, as duas coisas estão associadas... ou não. Depende. Que que você diria?

Misrael: Eu acho que sim. Acho que usar internet é uma coisa produtiva. (///) Ah, acho que essa fase que a gente tá passando é pra gente errar, aprender com os nossos erros, ser uma pessoa melhor. Acho que é bem isso mesmo. Tecnologia tá por aí, daí a gente sempre tá em contato com ela. Aí depende de como é usada. Acho que aí, varia de pessoa pra pessoa.

No avançar das suas falas comentando seu mapa, *Misrael* se posicionou como um estudante muito consciente e crítico em relação às tecnologias. O adolescente, ao mesmo tempo em que faz um uso prático das tecnologias auxiliando nas atividades escolares e também para entretenimento e pesquisas que faz, mostrou ser bastante cauteloso em relação ao uso excessivo e descompromissado desses meios digitais.

Boyd (2015) ressalta o envolvimento dos adolescentes nos *media sociais*, destacando a importância de se conhecer nesse contexto as dinâmicas sociotécnicas, os constructos e valores culturais mais amplos. Para a autora, por meio da experimentação e também nos desafios, os adolescentes mostram algumas formas complexas da interseção da tecnologia com a sociedade. “Quando aderem à tecnologia, estão a imaginar novas possibilidades, a afirmar o controle sobre suas vidas e a encontrarem novas formas de fazerem parte da vida pública” (BOYD, p. 245, 2015).

Como o tempo era restrito para o desenvolvimento das etapas dos mapas vivenciais nesse dia, *Misrael* falou mais de suas relações e movimentos diários, destacando no seu mapa base a música. As tecnologias foram relacionadas aos seus espaços-tempos logo a seguir em seu mapa. Num esquema bastante detalhado, o estudante traçou várias aplicações dos recursos provenientes do meio digital. Além de se aperfeiçoar na área musical, ele também aproveita esse meio para entretenimento, relações pessoais e informação.

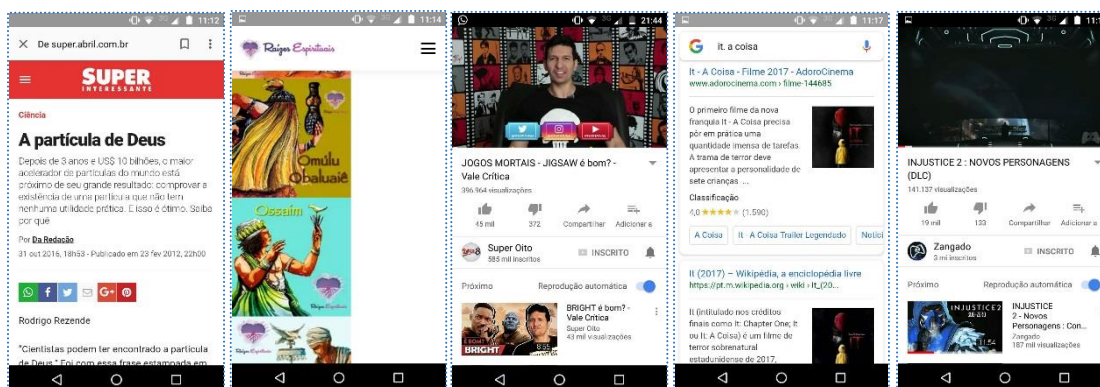


Figura 51: Imagens selecionadas de *Misquel*, nas quais ele destaca *prints* de seu *smartphone*. O adolescente demonstra seu interesse por diversos assuntos de pesquisa, como religião, filmes e *games*.
Fonte: dados da pesquisa.

Ao falar do repertório musical do coral, o qual integra, ele fez questão de dizer que seria muito mais interessante que os estudantes pudessem participar das escolhas. *Misquel* deixou claro seu reconhecimento em relação à qualidade do ensino da sua escola, mas fez questão de demarcar um posicionamento crítico ao estabelecimento, destacando a postura autoritária da direção. Como exemplos, ele comentou sobre a instalação de câmeras de vigilância e que as opiniões dos alunos não são muito bem-vindas.

Misquel: Ela é autoritária. Mas autoridade é sempre necessária. (///) constrange você. Mas ela é ruim demais. Às vezes, assim, tem câmera pela escola toda, que ela vigia até dentro de casa. É... tem as coisas que a gente não pode nem falar, brincadeira, em geral, de nós, desde que não passem do limite do aceitável, e falar mal (///) Geralmente não pode contestar a opinião dela. Ela não gosta de ser contestada. Numa direção melhor, a gente podia chegar numa coisa mais democrática.

Esse posicionamento crítico para pensar uma escola melhor aparece nos registros de *Misquel* para tratar do que projeta para o futuro, na última lâmina que se superpôs às demais no seu mapa vivencial. Ele destacou uma série de pontos, incluindo projetos e participação dos alunos, assim como um melhor uso da tecnologia. Nessa conclusão de seu mapa, reservando um espaço significativo na lâmina para tratar escola, o jovem rapaz deixou marcada uma posição questionadora da hierarquia escolar relativa às decisões importantes. Essa reflexão de *Misquel* foi corroborada pelos outros dois estudantes que faziam a atividade. O adolescente fez questão de expor essas opiniões no seu mapa, propondo mudanças mais democráticas em relação à escola. Para ele, e corroborado pelos colegas que participavam, o

protagonismo e a participação dos alunos devem ser estendidos, envolvendo maior responsabilidade dos mesmos, tanto na eleição para direção escolar, quanto nos projetos a serem desenvolvidos.

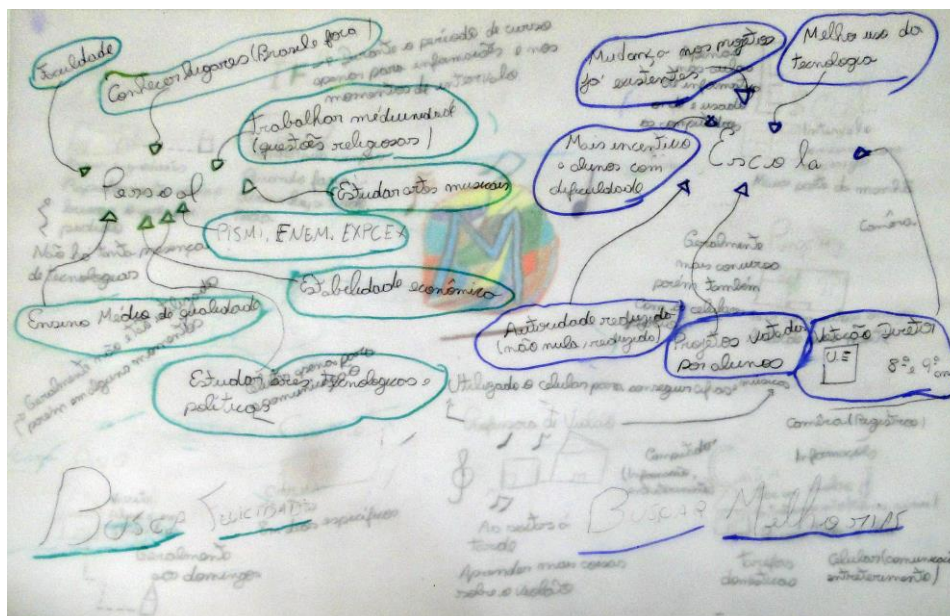


Figura 52: Conjunto de lâminas superpostas de *Misguel*, com destaque para suas projeções. O adolescente escreve sobre seus desejos e interesses diversos para o futuro. Ele ressaltou seus projetos pessoais envolvendo estudos e outras realizações, incluindo uma série de propostas para a escola. Nessas últimas, acrescenta, entre outras, maior participação dos alunos nas decisões.

Fonte: dados da pesquisa.

Assim como os colegas da atividade de entrevista coletiva e mapas individuais, nos quais deveriam expressar na última lâmina uma série de desejos, *Misguel* destacou a música. Para ele, essa escolha tem grande importância. Também foi ressaltado, naquilo que projeta para si, a necessidade de um maior domínio das tecnologias.

Misguel: *Queria estudar, assim... queria estudar mais música. E essas áreas assim... Estudar como funciona... tecnologia em geral. Eu ouço sempre muita coisa, mas eu não sei muita coisa. (///) computador, programação, essas coisas, e assim.... A felicidade, em geral, sei lá... Estabilidade!!!*

Curiosamente, o adolescente que tem, assim como seus colegas, uma boa fluência na cultura digital enquanto consumo de conteúdos e pesquisas de seu interesse, manifesta a necessidade de conhecimento para domínio tecnológico. A perspectiva de aprendizagem para além de algo que já executa informalmente aparece como meta.

5.3.11 *Bia* explora aplicativos gráficos e quer ser *designer*

A estudante de ar sério observava atenta enquanto eu organizava o material e dava as primeiras instruções para a atividade dos mapas vivenciais. *Bia* não esboçava muitos gestos além de manipular os materiais para desenhar seu mapa. Com traçado limpo, organizado e sintético ao traçar o seu “eu” na lâmina e os ambientes por onde transita, demonstrava ser uma adolescente bastante objetiva e organizada em seu pensamento. *Bia* não era muito de se expressar verbalmente. Ao ser interpelada, sua voz pouco audível denotava uma jovem não muito disposta a falar além do necessário ou significativo. Seus comentários eram quase monossilábicos, informando ou descrevendo seu mapa sem maiores exposições. No centro do mapa, resumindo o seu eu, a adolescente destacou as palavras “música & tecnologia”. Além disso, no entorno do espaço central da lâmina que a representava, *Bia* detalhou, com desenhos objetivos, o quanto gosta de assistir ao teatro e destacou como lugar de seu interesse o observatório de ciências da universidade.

No segundo encontro marcado para continuidade com mapas vivenciais com os estudantes participantes de sua escola, outras lâminas foram superpostas para os traçados na perspectiva de suscitar que falassem mais de si, relatando seus tempos-espacos vividos. Diferentemente do momento anterior, onde *Bia* traçou sua base no sulfite para se expressar, neste outro momento ela falou de si mais abertamente, inclusive demonstrando um entrosamento com os dois colegas do 9º ano que participavam da atividade.

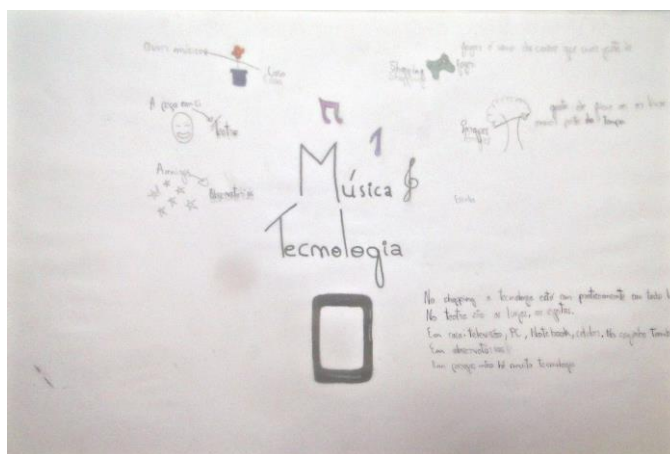


Figura 53: Mapa vivencial de *Bia*. Na imagem estão superpostas duas lâminas, com uma segunda camada sobre a base. A adolescente destaca seu gosto pelas tecnologias e pela música como ponto de destaque do seu eu. Em torno do centro se distribui uma série de interesses, como teatro, *shopping*, parque. A escola está citada, mas sem um desenho que a represente. Ela também destacou o observatório da universidade, não deixando de manifestar a importância da presença dos amigos.

Fonte: dados da pesquisa.

A adolescente enfatizou que se ocupa, em casa, no uso das ferramentas digitais, destacando seu interesse nas possibilidades criativas com as tecnologias. *Bia* falou dos *games* e de como gosta de se dedicar e experimentar *softwares* gráficos para desenhar. No seu detalhamento, ainda no *survey*, ela listou os aplicativos *ZBrush* e *Autodesk*. Demonstrando interesse pela qualidade visual dos desenhos feitos no computador, revelou sua predileção pelos aspectos estéticos dos jogos. Esse espaço virtual é um ambiente potencial para aplicar-se no exercício de criação, elaborando seus desenhos e estudando formas e elementos visuais desse meio, para além da satisfação de jogar.



Figura 54: Reproduções de criações de *Bia* feitas no computador. A adolescente se interessa por dedicar seu tempo a *softwares* gráficos para desenvolver seus trabalhos visuais. A estética dos *games* é importante para ela, e o *design* de jogos é uma área de seu interesse.
Fonte: dados da pesquisa.

No segundo dia de encontro com os três adolescentes, seu gosto particular sobre música de bandas adolescentes coreanas entrou em debate. Provocada pelo colega *Misguel*, *Bia* comentou sobre o assunto, justificando seu interesse por esse estilo musical.

Bia: *Eu normalmente quando eu ouço música, principalmente internacional, **procuro a tradução...** Cala a boca! (incomodada com o Misguel)... Procuro a tradução. É tipo, essa música de K-pop (///), eles expressam o que sentem através da música (///) Cala a boca! (ainda incomodada com o Misguel)... O passado deles, o que eles falam de acordo (///)*

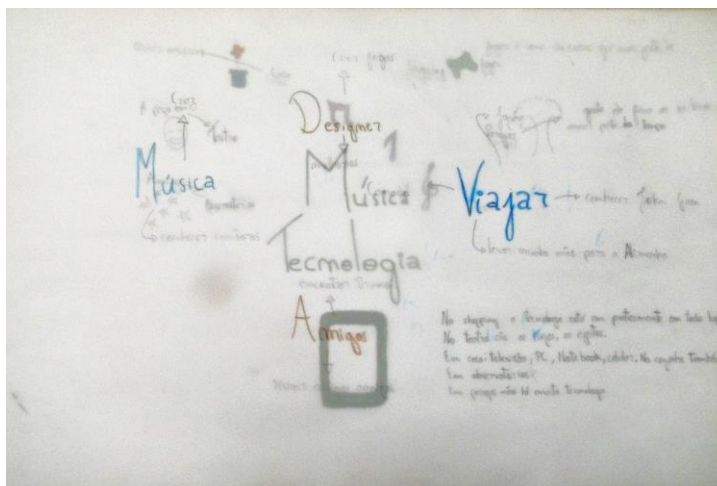


Figura 55: Superposição das lâminas do mapa vivencial de Bia. Na folha transparente final sobre as demais com destaque em cores as palavras “Designer”, “Música”, “Viajar” e “Amigos”.

Fonte: dados da pesquisa.

Bia, apesar de muito reservada, tanto nas respostas do survey quanto em seu mapa vivencial, não deixou de mostrar o quanto se interessa por desenhar com programas disponíveis *online*. Ela exercita criações de sua autoria e deseja se enveredar pelo *design* de jogos.

Para Murray (2003), a ampliação do repertório pessoal nos meios digitais narrativos se dá quando aqueles que interagem ingressam na participação nesses ambientes virtuais, obtendo novas informações, compartilhando experiências e enfrentando os desafios propostos, além de vivenciarem a experiência estética da atividade imersiva. Ao tratar dos ambientes digitais narrativos, a autora ressalta que propriedades, como a imersão, a agência e a transformação são prazeres estéticos antecipáveis conforme os desejos são despertados pela emergência do meio digital, dando continuidade aos já existentes nos meios tradicionais. A combinação desses prazeres com as propriedades do meio digital é algo novo, fundindo técnicas de composição literária e de criação artística potencializando a autoria procedimental nos ambientes narrativos.

Embora não tenha colocado isso em seu mapa vivencial, a adolescente não deixou de se manifestar criticamente sobre um tema que foi discutido entre os colegas *Misguel* e *R-Dias*, relativo às decisões por parte das autoridades escolares sobre assuntos de interesse que envolvam os estudantes.

Bia: Eu vou falar do coral. Sempre, normalmente, são quase sempre as mesmas músicas. Raramente muda! (///) nossa opinião. Quais as músicas que deveriam ter.

Bia demonstrou estar bastante interessada pelos recursos digitais que os *softwares* gráficos oferecem, na potencialidade de avançar nessas possibilidades de criação no futuro. Além de sua predileção pelas criações digitais para se tornar uma designer de jogos, a adolescente registrou em seu mapa que tem vontade de viajar e conhecer outros lugares como Alemanha, Canadá e Japão. Econômica nas palavras, ela mantém seu interesse nas bandas de *K-Pop* coreanas e segue com suas pesquisas nos aplicativos para se aprimorar naquilo que elege como importante para si.

5.3.12 *R-Dias* quer avançar nos estudos e conquistar uma namorada

Ainda no primeiro contato, quando aderiu participar dos mapas vivenciais, *R-Dias*, um adolescente de cabelos curtos e baixa estatura, já demonstrava ser um estudante gentil, comunicativo e aplicado nos estudos. Desde o início da atividade, ele mostrou-se um adolescente muito simpático e receptivo. Trabalhando rápido para se representar na folha base de sulfite no seu mapa, *R-Dias* traçou no centro um retângulo, avizinhado por lugares. Em suas linhas, o estudante destacou que gosta de jogar futebol com amigos na praça do bairro. Além desse detalhe, o adolescente relacionou no mapa a casa, a escola, o cursinho de preparação para o IFET¹¹¹, o centro da cidade.

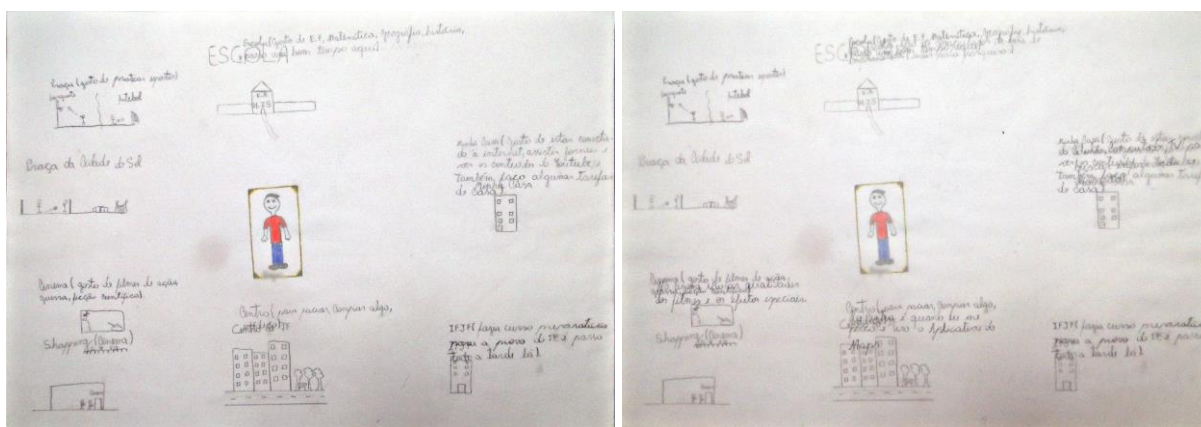


Figura 56: Sucessão de lâminas do mapa vivencial de *R-Dias*. À esquerda, duas folhas, com a segunda lâmina transparente sobre a base indicando os espaços e os movimentos que realiza no seu cotidiano, de estudos, lazer, incluindo entretenimento de conteúdos de mídia e conexão. O adolescente, na terceira folha transparente sobre as demais, à direita, detalha aspectos dos usos das tecnologias, destacando o interesse pelos efeitos especiais nos filmes, a busca de informação, diversão e a geolocalização quando se desloca pela cidade.
Fonte: dados da pesquisa.

¹¹¹ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia

Assim como os outros dois colegas, *Misguel* e *Bia*, *R-Dias* não falou muito espontaneamente de si, mas no mapa detalhou mais sobre seus movimentos diários, seus hábitos incluindo as tecnologias digitais. O adolescente enfatizou como uma das atividades de destaque o cinema do *shopping*. Detalhou no mapa o uso da geolocalização digital registrando: “*no Centro é quando me perco e uso o Aplicativo do Maps*”.

Boyd (2015), refletindo sobre os adolescentes norte-americanos da atualidade, ressalta a intensificação da participação nos *media* sociais, pelo fácil acesso à informação e comunicação mediada. Nesse sentido, ocorre a ampliação dos desafios com a ascensão dos dispositivos móveis, “levando a novos níveis a ideia já amplamente espalhada de ‘sempre ligado’ e criando novos caminhos para navegar nos espaços físicos” (BOYD, p.244, 2015).

Num traçado cuidadoso, *R-Dias* expressou em seu mapa que gosta de filmes de ação, guerra e ficção científica. Ressaltou sobre esse tema seu interesse pela qualidade e os efeitos especiais. Destacou o espaço da sua casa, escrevendo: “*gosto de estar conectado à internet, assistir filmes e ver os conteúdos do YouTube, e também faço algumas tarefas de casa*”. Nessa mídia *online*, no *survey*, fez referência ao Canal Nostalgia, que trabalha conteúdos voltados para o público adolescente.

O metódico *R-Dias* reforçou em uma das lâminas transparentes sobre esses seus interesses o uso do celular, o computador e a TV, “*para buscar informação e diversão*”.

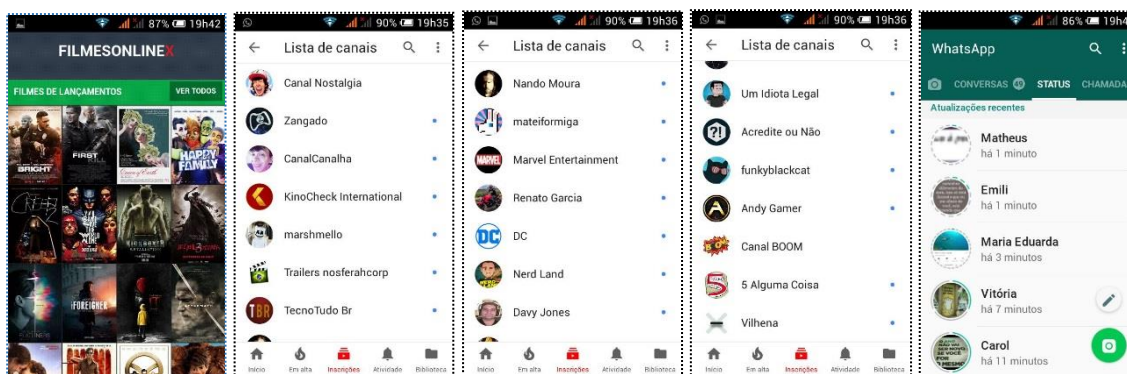


Figura 57: *Prints* de tela do smartphone de *R-Dias*. Além do entretenimento, como filmes, os diversos canais de mídia do *YouTube* e o *WhatsApp* demonstram suas incursões nas relações que estabelece no seu dia-a-dia. Fonte: dados da pesquisa.

Assim como o colega *Misguel*, se posicionou crítico ao uso abusivo do dispositivo de mídia social por parte das pessoas. No debate surgido sobre esse tema do uso intenso e fútil das tecnologias, ele reforçou sua posição, fazendo comparação do fenômeno com um tribunal

de justiça para dar seu veredito. *R-Dias* foi bastante severo e, corroborando, com o colega, também fez comentários.

R-Dias: Tipo, postar a foto do que você tá almoçando, jantando e depois comer de noite. Foto escovando os dentes. Essas coisas. (...) R-Dias: Se a gente fosse... Aquelas pessoas que também julgam as pessoas no tribunal? Acho que é o júri. Se a gente fosse o júri de algum tribunal, a pessoa estaria condenada.

Conforme aponta o estudo de Matta (2012), o internauta, além do consumo na rede em um novo formato, conta com sua visibilidade nesse ambiente. A crítica do adolescente *R-dias* se insere no debate que discute o consumo nas redes sociais e o capital simbólico. “Tenho um perfil logo existo. Esse *slogan* representativo das redes sociais resume boa parte das atuais motivações que leva o internauta a consumir nestes espaços na internet” (MATTA, p. 223, 2012). Aproximando-se da ideia da sociedade do espetáculo¹¹², o pesquisador defende que ocorre uma abundância da vida privada dos protagonistas, ao abordar adolescentes que circulam nesses espaços das redes sociais, problematizando situações em que os usuários se colocam como mercadoria. O “curtir”, o “compartilhar” e o “comentar” concorrem para o monopólio da aparência nas redes sociais.

Mais uma vez de acordo com o colega *Misguel*, que trouxe crítica à exclusão da participação por parte dos alunos, *R-dias* enfatizou o clima controlador e pouco afeito da escola a receber opinião dos estudantes, sobretudo nos projetos. Elogiou os professores, o ensino, destacando que muito aprendeu. Entretanto, assim como os outros, fez questão de reclamar do clima ruim no estabelecimento. O adolescente lamentou que a escola não seja um espaço em que possam se expressar abertamente, destacando até não haver consulta, por parte da administração escolar, às opiniões dos professores.

R-Dias: Nem professor às vezes não consultam.

Pesquisador: É? Vocês acham que os professores acabam ficando...

R-Dias: É... Os professores também, podiam ouvir a opinião deles!

¹¹² O autor faz referência à abordagem de Guy Débord.

Do foco inicial de apresentar seus movimentos diários nos espaços pelos quais transita, seus interesses e relações envolvendo as tecnologias, *R-Dias*, assim como os demais, acabou enveredando nas opiniões sobre a escola, questionando a postura autoritária em relação aos estudantes e professores. Essa disposição de fazer apontamentos críticos e sugestões acabou sendo manifestada nas reflexões surgidas e nas sugestões encaminhadas em suas falas. O adolescente, também de 9º ano, assim como os colegas, reforçou a importância dos projetos e a melhoria do ensino da escola.

R-Dias, sempre bem-humorado e organizando minuciosamente seus planos no traçado de seu mapa vivencial, enumerou de um jeito cuidadoso seus planos para o futuro. Além das obrigações, o dever cívico se manifestou.

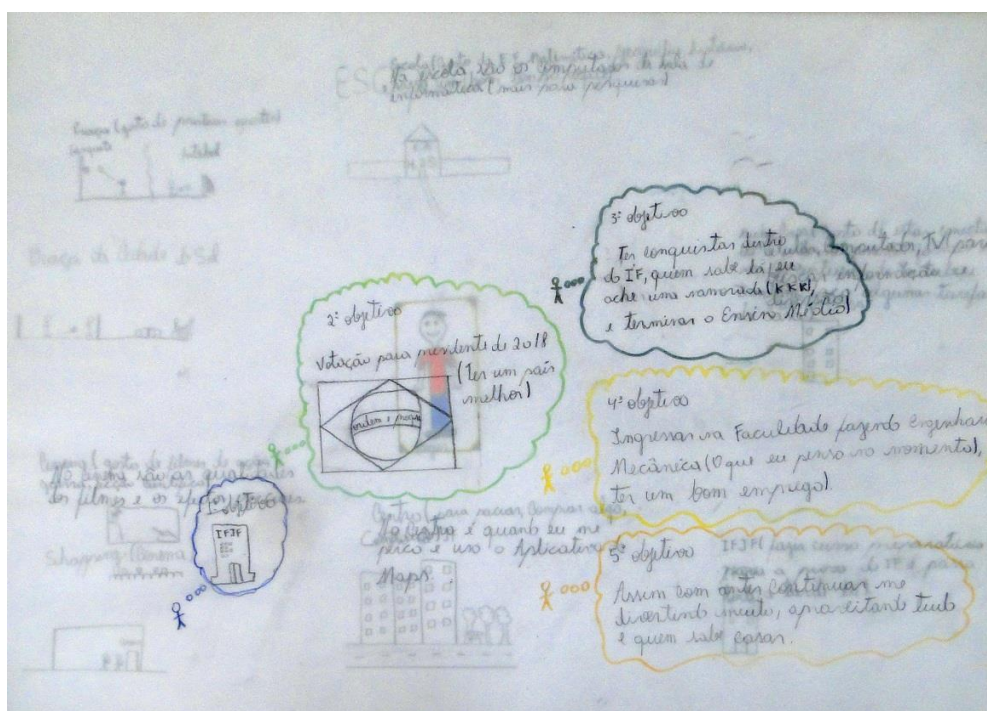


Figura 58: *R-Dias* enumera uma série de desejos para o futuro. O adolescente destaca nos seus projetos estudar no Instituto Federal Sudeste de Minas Gerais, votar para presidente em 2018, realizar conquistas no ensino médio e ingressar na faculdade. Como mais um desejo, não exclui se divertir muito, e a possibilidade de um futuro casamento.

Fonte: dados da pesquisa.

Decidido e focado nos seus interesses, *R-Dias* enumerou seus itens como metas de um grande projeto de vida. Se nas lâminas anteriores de seu mapa os movimentos entre escola, lazer, esporte, informação e entretenimento retratavam um estudante que convive em rotinas que se entrelaçam nas suas ações de um adolescente em seus processos cotidianos, sua conclusão com a folha transparente foi de demandas que assume para si, vislumbrando um mundo de conquistas.

*R-Dias: Eu não entrei muito nesse detalhe de viajar não, mas também gostaria, principalmente para Los Angeles. Acho uma cidade muito (///). Mas eu listei, assim, mais questões assim de estudo, essas coisas, tipo... Entrar para o IF¹¹³. Votação para presidente em 2018 para ter um país melhor... É... ter conquistas dentro do IF... Quem sabe arrumar uma namorada. Ingressar numa faculdade, fazendo Engenharia Mecânica, que é o que penso no momento. Talvez eu mude de ideia. **E assim continuar me divertindo!***

Embora tenha o objetivo focado nos estudos de concluir o ensino médio e atingir a faculdade, ele não perde de vista a importância das conquistas afetivas e de que sua realização se dá também na diversão e em aproveitar a vida. Sem perder o bom humor, no frescor de seu momento vivido, *R-Dias* segue no caminho de seus sonhos.

5.4 Adolescentes na cibercultura: vivências das novas gerações nas tecnologias digitais

Nesse processo vivido com os adolescentes dessas escolas das quais me aproximei para os encontros, buscando compreendê-los em seus movimentos envolvendo os dispositivos os quais estão intensamente presentes em seu convívio diário, tive momentos de grande satisfação. O instante em que retomei os registros de seus mapas e as transcrições das entrevistas, para ouvir as expressões de si sobre aquilo que tinha sido produzido nos encontros, foi muito gratificante. Adentrar nesses espaços escolares e ter a oportunidade de estabelecer o diálogo com esses adolescentes foi algo muito especial da minha vivência na pesquisa. Ao retomar a tessitura do texto que conta com o que enunciam de suas relações nas tecnologias em suas vidas, reflito o quanto o meio de instrumentos e signos culturais emergentes estão se incorporado nas atuações e aspirações de acordo com o que as novas gerações expressam.

Esses adolescentes que frequentam a escola fazem parte de uma geração envolta em um meio de linguagem visual que já fala por si. Isso fica evidenciado nas imagens das diversas telas por eles registradas, que ilustram navegações pelo *Smartphones* e computadores concernentes às suas singularidades no contexto da cibercultura. Tratam-se de relações diárias que ocupam muitas horas de seus tempos-espacos, seja na imersão nos jogos *online*, na conexão nas mídias sociais, nas pesquisas na rede, no consumo dos conteúdos midiáticos.

¹¹³ Instituto Federal Sudeste de Minas Gerais, que oferece, através do ingresso por exame de seleção, cursos técnicos profissionalizantes para estudantes que concluíram o Ensino Fundamental.

Estudiosos das novas gerações que convivem nesse contexto têm escrito o quanto elas estão sendo constantemente estimuladas e são ativas nesse meio. Boyd (p. 229, 2015) salienta que “os adolescentes adquirem muitas capacidades tecnológicas mediante experimentação intensa com media sociais e exploração com origem na curiosidade”.

As diversas manifestações desses adolescentes no contexto cibercultural emergente se enunciam pelos seus relatos, traçados, compostos de seus modos de sentir, de experienciar, de se relacionar, de descobrir o mundo e sobre o qual se posicionam. Um meio de artefatos midiáticos, de sentidos diversos captados nessas incursões e nas maneiras de se relacionar com o outro. Esse meio tecnológico digital, juntamente com escola, família e experiências outras, vai compondo esses tempos-espacos e que a cada momento os mobiliza, os instiga, os incomoda, ou mesmo propõem sensações, descobertas, desafios.

Falando na qualidade de pesquisador/professor que viveu as mudanças tecnológicas das últimas décadas, percebendo a chegada e a multiplicação exponencial das tecnologias digitais, das hibridações, da convergência midiática, dos aplicativos incríveis diante de adolescentes que cresceram nesse contexto, a alteridade desse encontro trouxe algumas pistas desses sujeitos. Esse dado me faz refletir que cada um dos adolescentes expressa pelos traçados de sua cartografia e relatos bastante singulares uma particularidade constitutiva de suas vivências (VIGOTSKI, 2018). As tecnologias digitais e a cibercultura se apresentam como uma extensão de si pelo que enunciam, sendo que na apropriação individual, a relação com os dispositivos e a cultura nas vivências que constituem nos seus processos se dá de forma muito particular em cada sujeito. Lardellier (2009) salienta que o senso comum compreendendo um uso uniforme de computadores interconectados é um equívoco, sendo que as atividades dos adolescentes de se expressar, se documentar e se divertir envolvem necessidades específicas, que implicam em não passarem necessariamente pelas mesmas redes digitais e sociais.

Singularidades que caracterizam a formação dos sujeitos que convivem em ambientes digitais similares são perceptíveis em situações que foram reveladas de entrevistas com os mapas. Esse é o caso dos adolescentes *IMP2* e *TNB*, que estudam na mesma escola e também se devotam aos *games*. Num primeiro momento, seus mapas eram muito semelhantes, com desenhos esquemáticos, sendo representados com elementos econômicos, como iniciais, em traços objetivos, praticamente sem uso de cores e informações precisas. Ambos os adolescentes manifestaram no *survey* que veem os jovens como “mendigos de *like*”. Certamente, têm muita afinidade entre si, por inclusive estudarem na mesma turma e por compartilharem o interesse de permanecer no computador jogando por muitas horas.

Entretanto, *IMP2* tem um processo conturbado de socialização, possui uma relação difícil com a escola e jogar “*Counter-Strike online*”. Essa convivência nos *games*, pelo que relata, tem sido tudo para ele e, ao mesmo tempo, uma fuga para o tédio. *TNB*, além de imergir nos comboios de “*Tanki Online*”, cria laços na *Dark Web*, e planeja empreendimentos futuros. Cada um elabora de forma muito particular relações, que demonstram que estar conectado, para eles, é habitar o mundo, se constituir, tendo prazer no que fazem, sendo também algo que lhes dá sentido, lhes instiga e os forma.

Refletindo um pouco mais sobre a particularidade constitutiva dos sujeitos nas vivências, é possível relacionar as situações das adolescentes de outra escola que convivem em um ambiente em comum, mas que estabelecem relações diferentes no meio, revelando suas singularidades. *Nina* vive nas mídias sociais, assim como *Liriel*. Ambas eram alunas do 8º ano por ocasião das entrevistas e, assim como *Sereia*, demonstram bastante fluência em suas falas, expressando com desenvoltura sua presença numa miríade de sensações, relacionamentos, entretenimento e dados que têm a mão acessando com bastante fluência as suas redes sociais, aplicativos de mídia e entretenimento. Cada uma dessas adolescentes, no que enunciam, trouxeram vivências muito próprias, nem sempre de celebração de uma cultura vinculada à conexão. Da sua intimidade, revelaram solidão, insatisfação com o corpo, ou conflitos a serem superados.

Para as estudantes que circulam ativamente nas mídias sociais, as redes têm sido lugar de possibilidades, de fruição e de prazeres compartilhados, mas também, de outros sentidos muito próprios que cada uma delas constrói dessa relação, formando traços de sua personalidade. Pelas suas vozes, percebe-se que sentimentos nem sempre felizes ou superficiais emergem quando falam de suas relações e sentimentos mais profundos concernentes a esse contexto. No mundo *online*, os adolescentes vão constituindo vivências de uma maneira muito singular, trilhando caminhos muito próprios relacionando-os com outros aspectos de suas vidas. Assim, como muito do que foi dito, corroborando com aqueles que refletem de forma crítica a presença das novas gerações que convivem nas tecnologias no nosso tempo, não cabem rótulos e preconceitos que os definam como hábeis utilizadores, alienados, ou descompromissados com o que é importante, por supostamente estarem imersos em um ambiente de consumo midiático e de sociabilidade presente nesse ambiente atrativo em que estão inseridos no seu cotidiano.

Em suas particularidades constitutivas os adolescentes nos mostram seu mundo, de tempos e espaços vividos. Imersos nessa cultura povoada de recursos, informações, imagens e signos, que os mobilizam em suas ações, evidencia-se, pelas suas falas, como esses

adolescentes vão formando aspectos de sua personalidade, na sua relação com o meio digital em suas vivências. Essa é uma geração que já nasceu na cultura impregnada desses recursos, com características que lhe são inerentes, de conexão, ubiquidade e hibridação do nosso tempo.

Para refletir essa relação, recorro às formulações de Vigotski, que trata da questão do meio na pedagogia:

Vivência é uma unidade na qual se representa, de modo indivisível, por um lado, o meio, o que se vivencia – a vivência está sempre relacionada a algo que está fora da pessoa – e, por outro lado, como eu vivencio isso. Ou seja, as especificidades da personalidade e do meio estão representadas na vivência: o que foi selecionado do meio, os momentos que têm relação com determinada personalidade e foram selecionados desta, os traços do caráter, os traços constitutivos que têm relação com certo acontecimento. Dessa forma, **sempre lidamos com uma unidade indivisível das particularidades da personalidade e das particularidades da situação que está representada na vivência.** (VIGOTSKI, p. 78, 2017)

No seu convívio com o meio tecnológico digital, nessa relação que se estabelece na unidade ser e meio instrumental e semiótico, nos seus movimentos, esses adolescentes vão se relacionando, se formando. Estão lidando com formas culturais desse ambiente nos quais vão elaborando significações, tomando consciência.

A tímida *Books<3* ama os livros e conta com animado interesse passagens de “Dom Casmurro”, de Machado de Assis. Prefere o livro físico, mas nas impossibilidades materiais e de acesso, a rede possibilita acessar arquivos pela internet. Lá ela não tem apenas os textos que baixa em PDF, mas vive outras relações, estabelecendo seus laços sociais. Para quem ama os cães, como essa adolescente, a rede de proteção aos animais na qual se envolve no meio digital, lhe diz respeito. Assim, *Books<3* se dedica à causa que acredita, junto àqueles que lutam por um mundo melhor, na cultura da participação nas mídias sociais.

Além das redes onde encontra conteúdos e cria laços sociais, a presença da escola, que é importante nas vivências de *Books<3*, também é significativa para outros entrevistados. Para *Tia do Rock*, é fundamental frequentar a escola para programar seu futuro. Esta outra adolescente, que quer deixar de visitar o consultório da psicóloga, segue em suas incursões *online*, pesquisando sobre temas do comportamento das pessoas, seja por curiosidade ou para saber mais de si e dos outros. Ainda que a escola cumpra seu papel para esta adolescente, estar cinco horas em casa, como os seus colegas *Kookie* e *Pink Princess*, usando o *smartphone*, é poder fazer pesquisa escolar, acessando informação, mas também ter

divertimento, é fazer parte de uma cultura em que se envolvem, é estabelecer relações com pares e se posicionarem no mundo.

Segundo Boyd (2015), os adolescentes que realizam suas experimentações, na casualidade, navegando nos *media* sociais, se formam. Nesses movimentos, ainda que não se deem conta que estão em processos de aprendizagem, mesmo quando não se trata de pesquisa escolar, é perceptível no que enunciam que a motivação é o que os move, pelo prazer da navegação, nas experiências nas suas redes. Além disso, estar num mundo conectado é ter possibilidades de um futuro imaginado melhor, é ter desejos e sonhos. Esses sonhos não estão desvinculados da escola para estes adolescentes, mas pelo que se posicionam tecendo suas falas, estar nos movimentos nesse contexto das tecnologias digitais faz parte de si, de sua formação.

O uso intenso dos adolescentes, o interesse pelas inovações e a prática precoce caracterizam uma busca pela autonomia, um esforço pessoal para se fortalecerem e atuarem em suas vidas. “Uma vez que os adolescentes recorrem a esses serviços para conviver com os pares, adquirem amíúde capacidades que fazem parte da aprendizagem social informal” (BOYD, p.229, 2015).

Pelas falas sobre suas vivências, os adolescentes dão pistas de que estão elaborando repertórios, no tempo que se dedicam diariamente aos dispositivos e nas mídias sociais, mas também se fortalecem naquilo que conjugam com suas relações outras, como demonstraram nos seus mapas, nos quais referenciaram a família ou escola. Barrère (2013), atenta para esse protagonismo dos adolescentes com as mudanças tecnológicas no contexto social numa cultura juvenil emergente, destaca uma série de comportamentos, da competência técnica à liberação do controle parental. Entretanto, afirma que “a cultura digital não produziu verdadeiramente novos adolescentes, limitou-se apenas a radicalizar alguns progressos e a potencializar práticas” (BARRÈRE, p. 38, 2015).

Bia usa o *Zbrush* e *Autodesk* disponíveis para usuários *online* e adora grupos de *K-pop*, pois considera que as traduções de suas letras lhes dizem muito. Mesmo na sua atitude contida como interlocutora, seu olhar agudo e sua altivez ao responder com elementos de seu mapa suas opiniões e interesses, mostrou muito de sua personalidade. Demonstrando um repertório variado, com interesse por natureza, ciência e tecnologia, e conhecer o mundo, ela se revelou muito inspirada, posicionando-se, com seu traçado preciso, sobre suas ações no mundo.

Para Octobre (2018), as culturas juvenis são capturadas pelas mutações tecnológicas, mas da mesma forma, os conteúdos culturais também nutrem as tecnologias. No meio digital,

seja no consumo de música ou no exercício do design gráfico, seja nas amizades que cultiva ou na pesquisa de conteúdos tecnológicos, Bia demonstra elaborar planos que sugerem algo intenso, significativo. No seu mapa, foram expostos desejos pessoais que revelam sua potencialidade de atuação na vida.

Misguel e *R-Dias* são estudantes simpáticos, receptivos, demonstrando-se como adolescentes pacatos e obedientes. Tal como a colega *Bia*, são bem-comportados, portando seus uniformes escolares azuis claros. Ambos são estudantes do 9º ano prestes a darem continuidade a seus projetos, rumo ao Ensino Médio. Num primeiro momento, demonstram em seus traçados de mapas cuidadosamente organizados uma rotina dividida entre seus tempos-espacos extra-escolares e o estabelecimento escolar, com respostas sucintas sobre os mapas. Entretanto, ao falarem de seus movimentos diários e das relações que estabelecem, seja nas redes ou no ambiente da escola, foram manifestando, aos poucos, opiniões de insatisfação com algumas decisões e autoritarismo do estabelecimento. *Misguel* trouxe para o debate, corroborado por *Bia*, as decisões unilaterais para o repertório musical do coral. Quanto às redes sociais e ao consumo de mídia, os adolescentes também se manifestaram críticos. Assim como seu colega que levantou o debate, *R-Dias* foi severo em censurar a postura superficial das pessoas nas redes sociais. Pude perceber nas suas posturas e nos desejos manifestos que os adolescentes têm críticas e proposições relevantes. Não negam o papel fundamental da escola e revelam opiniões conscientes sobre ela. Dão pistas de que estão sendo silenciados nesse espaço, que os uniformiza nos comportamentos. Entretanto suas vozes não se calam. Com suas opiniões, eles se enunciam não somente como estudantes capturados pela expectativa de um comportamento esperado, mas esboçam propostas.

Muitas vezes ignoradas dentro das instituições, críticas dos estudantes podem ser encontradas na rede. A pesquisa de Nagumo (2013) investigou estudantes quanto ao que falam sobre a escola no *Twitter*. O autor analisou diversas mensagens em relação à palavra “escola” como espaço físico, social e simbólico, e mostrou que 1/5 delas traziam conteúdos que revelavam o desgosto com a escola. Apesar de a pesquisa revelar esse importante lugar de socialização, mostrou a rede social como extravasamento e troca de reclamações. O autor traz para o debate a reflexão da discrepância entre o uso social das mídias sociais e a instrumentalização tecnológica de estabelecimentos, do qual a escola não deve se furtar. Em seus apontamentos, Nagumo (2013) defende a escuta dos estudantes, em que a escola possa deixar de ser um espaço de repúdio se tornando uma local que faça sentido para esta geração.

Em um dos debates que emergiram com a leitura e comentários seus sobre os mapas, os adolescentes demonstram posições e ideias em um movimento em horizontalidade em

relação à hierarquia escolar, ao questionarem decisões e imposições do estabelecimento. Retomando o debate sobre crise da escola, levando em conta a economia do conhecimento e a cibernética (BRASSAT, 2014), vale ressaltar que movimentos no interior das instituições e mutações sociais não podem ser desconsiderados. Para o autor, esses tensionamentos emergem nas relações existentes no interior dos grupos sociais. *Misguel, R-Dias e Bia* reivindicam a possibilidade de um coletivo que favoreça o diálogo, em um movimento alteritário nesse espaço que os forma para a sociedade.

As críticas e opiniões desses adolescentes que se manifestam sobre relações no interior da escola foram igualmente detectadas na pesquisa do *survey* da qual tratei no capítulo 4. Esse levantamento captou, dos estudantes das instituições participantes, opiniões que reivindicam, para além de sujeitos imersos na cultura digital interessados em viver o consumo de mídia e inseridos entre os pares, o quanto gostariam de ser mais bem compreendidos. Em muitas falas, esses adolescentes reivindicam a necessidade de diálogo entre gerações, de entendimento da sua atuação responsável no mundo, assim como a potência produtiva em suas relações com as tecnologias.

Nesse processo de escuta, busquei na pesquisa estabelecer um canal de diálogo com adolescentes em entrevistas com mapas vivenciais captando dados e opiniões sobre temas importantes para investigar essa geração. Conhecendo vivências desses estudantes nas tecnologias, registrando de diferentes formas enunciações em que expressam sobre si, tenho a convicção do quanto é necessário criar condições para que se possa cada vez mais conhecer, para além dos rótulos e visões homogeneizantes, suas formas de se constituírem sujeitos no mundo. Uma escola e uma sociedade melhor somente serão realidade com um diálogo pleno entre gerações.

A existência se instaura de uma vez por todas, entre mim, que sou único, e todos aqueles que são os outros para mim: a posição está tomada e, daí em diante, qualquer ato e qualquer juízo só podem ser feitos a partir dessa posição que eles postulam enquanto tais. Sou o único em toda existência a ser *eu-para-mim*, e todos os demais são os *outros-para-mim* – tal é a posição fora da qual, acesso ao acontecimento existencial: é aí que teria começado, para mim, e começa sempre, qualquer acontecimento, seja ele qual for. Um ponto de vista abstrato não capta a dinâmica factual da existência, sua realização axiológica ainda aberta. No acontecimento singular e único da existência, é impossível ser neutro. O sentido do acontecimento em processo de realização só pode aclarar-se a partir do lugar que sou o único a ocupar, e quanto mais forte for a tensão que me implanta nele, maior, sempre maior será a clareza.

Estética da Criação Verbal, Mikhail Bakhtin

Depois de um longo percurso, é momento de retomar a palavra para discorrer sobre as contribuições de minha investigação tecida na trajetória como professor/pesquisador que foi a campo conhecer fenômenos do nosso tempo. Partindo de inquietações pessoais em educação, envolvendo meus processos vividos, optei por um tema de estudo que se inscreve na minha história de atuação profissional. Nesse sentido, antes que sejam apresentados os apontamentos que seriam relevantes para o campo de conhecimento do que se construiu nesse processo de pesquisa com adolescentes na cibercultura, considero como basilar tecer algumas considerações que remetem às minhas questões de professor que busca se dedicar à pesquisa como ato responsivo (BAKHTIN, 2012).

Nesse caminho trilhado, ao me propor a aproximação com sujeitos situados em sua realidade, tendo em conta a dimensão social e cultural dos mesmos, assumi um compromisso não somente com esses sujeitos do presente, mas também considere meus anos de atuação como educador junto aos adolescentes. O encontro com as novas gerações, que veio se construindo na minha trajetória profissional e foi fundamental em minha formação, hoje culmina nesse movimento da pesquisa que trata da apropriação desses sujeitos das tecnologias digitais. Assim, ancorado nesse propósito de pesquisador que vem empreendendo suas investidas no campo de estudos nos últimos anos, me pauto nesse comprometimento na relação com os sujeitos de meu recorte investigativo. Relação esta que se constrói na responsabilidade do professor que encara a pesquisa como forma de contribuir para uma escola melhor.

Sendo assim, ao interrogar a importância da pesquisa com adolescentes na cultura digital emergente, busquei trilhar um caminho contando com a fundamentação necessária para este desafio. Na construção do estudo, sempre propus buscar compreender a realidade desse

contexto tendo como condição primordial, tecer a possibilidade do diálogo com os sujeitos que vivem as mudanças culturais e, assim, tratar de um dos temas urgentes que emergem no cenário contemporâneo e que a escola do presente não pode se furtar debater.

Desde a revisão do meu projeto investigativo no curso do doutorado, contando com a formação acadêmica, os referenciais de estudo e as interlocuções que aconteceram no decorrer do processo, muitas reflexões se fizeram, provenientes de leituras e debates no campo da educação em interface com as tecnologias digitais e da cibercultura. Pensar uma ciência que se faz no acontecimento, na historicidade dos sujeitos em seu desenvolvimento, foi de suma importância no estabelecimento de meu recorte da pesquisa. Dessa forma, buscando a condição de alteridade em relação às novas gerações, o intuito foi o de possibilitar as condições para que pudessem falar de si, de suas relações de mundo, respeitando suas vozes.

Na perspectiva adotada, contei com as valiosas formulações da teoria histórico-cultural em diálogo com autores que abordam os fenômenos comunicacionais contemporâneos. No esforço de construir esse arcabouço reunindo meus referenciais, fui aprofundando reflexões na busca da compreensão dos adolescentes de nosso tempo. Uma geração que constrói relações na apropriação dos instrumentos e na mediação simbólica que se fazem presentes nas diversas formas de ser e estar no mundo.

Ao longo de minha pesquisa, os estudos sobre o conceito de vivência (*pereživanie*) passaram a ter contribuição relevante para refletir sobre aspectos fundamentais na teoria de L. S. Vigotski que tratam do desenvolvimento humano tendo em conta a questão do meio nesse processo. Além disso, no desdobramento metodológico de estudo, a perspectiva de elaborar a pesquisa com um recurso como os mapas vivenciais permitiu uma rica possibilidade de ouvir os adolescentes, pois tanto nos registros gráficos, quanto nas narrativas, dados foram se revelando, mostrando como pensam, sentem e se expressam sobre suas relações de mundo no contexto tecnológico do presente.

No incremento da pesquisa, foi fundamental a elaboração de um escopo teórico contando com autores de cibercultura, que versam sobre a cultura da convergência e da participação, sobre a hibridação midiática, entre outros fenômenos emergentes decorrentes das mudanças tecnológicas e da atuação dos indivíduos nesse contexto. São referenciais necessários para subsidiar pesquisas em que se busca conhecer novas formas de habitar essa ecologia de meios instrumentais e simbólicos, nos quais as novas gerações participam ativamente. Além disso, em meu desenvolvimento de estudos, a criação de um espaço *online* que dialogasse com o movimento da pesquisa, contando com contribuições e possibilidades de estabelecer *links* para referências que pudessem se expandir do suporte físico, se tornou um

empreendimento importante no sentido de estabelecer possíveis conexões, exercitando a potencialidade de um ambiente hipertextual para novos diálogos na rede.

No decorrer da construção da proposta investigativa, a perspectiva de aproximação com o campo de estudos, a iniciativa de realização de um grande levantamento do perfil de adolescentes foi um substancial desafio que se colocou em meu percurso. Com muitos esforços, durante meses seguidos de investimento nesse intento, foi possível avançar e traçar um panorama significativo de como os estudantes da rede municipal de ensino de Juiz de Fora se inserem no contexto da cibercultura. Desse levantamento foi possível conhecer práticas, opiniões e atitudes de adolescentes com idades entre 12 e 17 anos, de diferentes regiões do município.

Dos 930 participantes dessa etapa da pesquisa pode-se conhecer o quanto estão inseridos nas tecnologias, como utilizadores de dispositivos de comunicação como celulares/*smartphones* em grande proporção, e também o quanto têm, em sua maioria, dedicado horas diárias convivendo no meio digital. Além disso, as formas de uso, as relações que estabelecem, destacando-se a presença nas mídias sociais, assim como o consumo de conteúdos audiovisuais na internet, e também nos *games* online, entre outros, demonstra que essa geração não consome os meios massivos de outrora. Outro dado significativo é o uso doméstico das tecnologias, que também aponta para um acesso mais restrito a esse ambiente.

Nesse estudo por meio do qual se procurou traçar um perfil dos estudantes da rede municipal de ensino no contexto das tecnologias digitais, dados foram trazidos para análise. Foi enriquecedor estabelecer o diálogo com autores que versam sobre as novas gerações na cultura digital superando noções homogêneas da inserção dos jovens nas tecnologias na atualidade. Assim, pude contar com subsídios para desenvolver um olhar mais alargado considerando os adolescentes que vivem diferenciadas relações no meio cibercultural.

O *survey* trouxe um perfil de uma geração conectada, que se socializa na escola e que afirma aprender também fora dela em um percentual significativo. São adolescentes que têm opiniões diversas sobre si e sobre os outros e que certamente, pelo que está registrado no levantamento, têm muito a contribuir com opiniões e posturas sobre as relações com a escola e com os adultos, e considerações sobre questões importantes para eles, incluindo a inserção no meio tecnológico do presente. Em seus posicionamentos, os estudantes trazem informações preciosas de como se inserem no meio digital, envolvendo formas de apropriação desse ambiente de ferramentas e signos culturais. Ao fazê-lo, expressam sobre si e sobre os outros, manifestando desejos de serem mais bem compreendidos, de que não sejam vistos como

irresponsáveis e que não se associem suas relações com essas formas culturais emergentes a perda de tempo, simples diversão ou apenas desenvolvimento de habilidades práticas.

Na pesquisa, embora tenham sido revelados dados sobre a inoperabilidade de um número considerável de ambientes digitais nos estabelecimentos escolares, isso não impede a participação dos estudantes nas redes digitais. Os adolescentes afirmaram que estão conectados de alguma forma, com seus celulares/smartphones, estabelecendo uma série de relações. Pelo tempo diário que se dedicam e pelas ocupações que descrevem, não estão deixando de participar de formas de atuação na rede. Nesses ambientes digitais, estão buscando relações entre os pares, penetrando nas redes sociais, consumindo vídeos, explorando conteúdos em suas navegações e mergulhando com intensidade nos *games*.

Esse levantamento traz dados e apontamentos importantes. Um novo desafio será de levar as contribuições para o debate na escola. Como fazê-lo? De que forma sistematizar e propor, a partir dos dados analisados, formas de refletir e aprofundar discussões sobre o quanto as tecnologias digitais estão presentes nas vidas dos adolescentes? Que desdobramentos, tendo como referência essa pesquisa, poderão efetivamente se concretizar no contexto institucional, por uma escola que tenha mais em conta as vivências que os estudantes vêm constituindo na cultura digital? Não podemos deixar passar a oportunidade, como educadores, de estabelecer pontes, criando um diálogo alteritário sobre aquilo que eles vêm constituindo nas redes. Em suma, enquanto a escola não cria um diálogo com os adolescentes, eles estabelecem outros diálogos possíveis, construindo relações em outras redes.

Além do empreendimento do *survey* com estudantes da rede municipal de ensino de Juiz de Fora, a pesquisa teve outros movimentos para conhecer em maior profundidade a realidade dos adolescentes no meio digital. Fundamentado em importantes referências, para além da constatação da presença dos adolescentes nesse meio de dispositivos e modos de imersão nas formas culturais pelos quais constroem relações, busquei compreendê-los em seus movimentos espaço-temporais.

A opção teórico-metodológica de trazer as vivências dos adolescentes participantes da pesquisa em suas singularidades aos poucos veio se fortalecendo. No próprio intercurso da investigação, desde o estudo piloto, na perspectiva de conhecer os sujeitos em seus cronotopos, fui compreendendo como as particularidades constitutivas de vivências (VIGOTSKI, 2018) desses sujeitos aparecem nos seus relatos e registros cartográficos. Assim, optei por não construir categorias de análise, mas me ative em destacar cada um deles em sua individualidade, trazendo traços de sua personalidade, de sua unidade com o meio cultural e social, incluindo seus modos de sentir, pensar e também naquilo que enunciam em relação ao

que vêm constituindo em suas vidas. A pesquisa com mapas vivenciais, estabelecendo o diálogo com o outro, propõe refletir o quanto devemos nos colocar no exercício da escuta. Essa perspectiva alteritária, proposta por procedimentos metodológicos como este, muito pode contribuir com os diálogos possíveis entre os sujeitos em ambientes de escolarização.

Considerando os temas emergentes de nosso tempo que desafiam a educação, é necessário sublinhar o quanto a perspectiva de dialogar com os estudantes sobre as questões trazidas na pesquisa com mapas vivenciais pode contribuir com novos olhares para o ato de educar. Para tanto, levando em conta os referenciais bakhtinianos de estudo, por que não passar também a interrogar, com fundamentação em pesquisas que atuam no campo da linguagem, especificamente refletindo meu estudo sobre os adolescentes no meio tecnológico digital, sobre os cronotopos próprios dessa geração? De que formas o que enunciam as novas gerações pode alargar os debates no campo de estudo da cibercultura em interface com a educação?

Sendo assim, buscando compreender os sujeitos no seu desenvolvimento, na sua constituição plena, de afetos, aquisições a ações relacionadas ao meio vivido, considerando seus movimentos em seus tempos-espacos, é possível saber mais de como vêm se constituindo, não somente contando com a formação escolar. Para cada um desses adolescentes - o que se revela do encontro com suas vozes -, se relacionar, jogar, desenvolver projetos, pesquisar, refletir sobre escolhas, elaborar sentimentos, aprender sobre outras línguas e culturas, sentir-se só, experimentar novas ferramentas, navegar em conteúdos, se divertir, e tantas outras formas, são modos importantes de se afirmarem em suas vidas. Nesses ambientes digitais - um meio de instrumentos e signos culturais -, vão constituindo suas vivências.

Poderíamos interrogar adolescentes sobre muitas coisas e, ao ouvi-los em seus anseios, trazer reflexões para dentro da escola. Essa perspectiva da escuta é fundamental para que compreendamos tensões, conflitos e contradições que os próprios adolescentes têm presenciado nesse contexto. Assim, num encontro intergeracional, não excluindo esses sujeitos dotados de vozes expressivas, que enunciam sobre a realidade vivida nesses espaços por onde transitam, a escola, cada vez mais, deve possibilitar meios de que se promova o diálogo entre todos os envolvidos nos processos educativos.

A realização do estágio doutoral, no encontro com a rede *Recherche Avec* e a passagem pelo *Laboratoire EMA* me possibilitou, além do contato com referenciais teóricos na investigação qualitativa, tendo em conta a perspectiva dos sujeitos para refletir as dinâmicas no interior das instituições, o acesso a importantes debates em educação, como o

conceito de mutação. Embora essa aproximação tenha sido na fase final de conclusão do curso de doutorado e em uma etapa mais avançada da pesquisa, as leituras e oportunidades de participar de interlocuções com pesquisadores trouxeram a perspectiva de pensar as mudanças sociais e culturais da escola da contemporaneidade. Tendo como referências esses estudiosos, algumas questões podem ser traçadas para futuras pesquisas que possam abordar a emergência de relações que tencionam hierarquias, contradições e outras emergências que desafiam a educação na atualidade. Portanto, embora não se possa ainda estabelecer profundas análises contando com esse referencial em meus estudos, a oportunidade de pensar as resistências, rupturas e relações horizontais no interior das instituições se coloca como possibilidade de se interrogar as práticas e relações, envolvendo professores, alunos e comunidade escolar para refletir a escola do presente.

Como professor e pesquisador que viveu todo esse movimento da pesquisa nos últimos anos, me dedicando aos adolescentes, concebo que não ficamos mais alheios da urgência de se estabelecer um diálogo entre gerações. Esse olhar que inauguramos quando nos propomos a viver o acontecimento da busca de novos conhecimentos nos traz pistas preciosas que muito podem contribuir para refletir temas de educação em interface com os desafios contemporâneos. Tomando como referência o meu percurso de pesquisa e a relevância dos debates sobre os fenômenos comunicacionais emergentes, considero fundamental que tais discussões sobre as novas gerações no contexto das tecnologias digitais se incorporem cada vez mais como prioridade na educação. Em tempos em que as redes sociotécnicas participam ativamente das diversas esferas da vida contemporânea, tendo poder decisivo em instâncias sociais, econômicas e políticas, com o potencial concreto de interferir no curso da história dos povos, com alcance e influência diretamente no cotidiano das pessoas, é urgente pensar em profundidade a educação de crianças e adolescentes tendo em conta a cultura digital emergente. Entretanto, é essencial que se considere a formação de professores de forma crítica e reflexiva nesse contexto.

Nesse horizonte, refletindo sobre minha pesquisa com adolescentes na cibercultura, como dialogar com a escola tendo em conta o que emerge nesse meio das tecnologias digitais emergentes? Considerando que o ato responsivo dos educadores é fator crucial para encarar as mudanças necessárias para reinventar a educação, compreendo ser necessário acompanhar as mudanças do mundo, não ignorando as culturas juvenis e a presença massiva de adolescentes no meio digital em constante inovação. Não podemos fechar nossos olhos para aqueles que vêm atuando em diversas modalidades, se constituindo, se afirmando nesses ambientes em

que se conectam, com erros e acertos, com encontros e desencontros, mas que se deparam com um mundo pulsante, de muitas possibilidades que se apresentam diante dos sentidos.

Por isso, os educadores e a escola do presente não podem mais ignorar a presença da cultura digital emergente na vida dos adolescentes que frequentam os estabelecimentos de ensino. Não ter esse dado em conta é se isolar de uma realidade que pesquisas têm trazido para o debate em complexidade e densidade cada vez maior com os aprofundamentos teóricos de estudo que versam sobre a intensificação dos aparatos tecnológicos e suas implicações na vida humana.

Das contribuições de meu estudo, em todo o esforço que se sucedeu, em tudo que veio sendo tecido no processo da pesquisa, a intenção foi de buscar criar, nos movimentos em curso da história na qual faço parte, possibilidades que novas redes dialógicas possam se concretizar nos tempos e espaços dessa instituição que é a escola, que tem em seu cerne a potência de inaugurar o novo, de permitir o ato criador. E, por isso, quero compartilhar com outros professores o que esse percurso me legou, que foi um encontro do qual emerge o diálogo possível com as novas gerações.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA JÚNIOR, Sebastião Gomes de. **Adolescentes na Cibercultura: Sociabilidade e Construção de Conhecimento – interpretação de registros de uma pesquisa de campo.** Abril, 2013. p. 207. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2013.
Disponível em: < <https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/1232>>. Acesso em: 6 mar. 2017.
- _____; Adolescentes, Cibercultura e Sociabilidade: a experiência da comunidade virtual 'Coleginho', a imersão participativa em jogos online e a interação com perfis *fake*. In: VIII Seminário Internacional de Redes Educativas e as Tecnologias: Movimentos Sociais e a Educação. 8., 2015, Rio de Janeiro. **Anais eletrônicos...** Rio de Janeiro: UERJ, 2015. Disponível em:
<<http://www.seminarioredes.com.br/viiiiredes/adm/diagramados/TR1150.pdf>>. Acesso em: 12 fev. 2019.
- _____; Em diálogo com as novas gerações: adolescentes e suas vivências na cibercultura. In: IIV Encontro de Estudos Bakhtinianos (EEBA) - resistências à escatologia política: narrativas, corpos e risos enunciando uma ciência outra. 4., 2017, Campinas. **Anais eletrônicos...** Campinas: Unicamp, 2017. Disponível em:
< <https://drive.google.com/file/d/1hyn0j90syXrd1E1tmac6dQAjMNVh8BVm/view>> Acesso em: 12 fev. 2019.
- _____; VEIGA, Ana Lúcia W.; SCHUCHTER, Lúcia H. Adolescentes, Desenvolvimento Humano e Cibercultura: novas interfaces do conhecimento – uma pesquisa de campo. In: **Cibercultura, circum-navegações em redes transculturais de conhecimento, arquivos e pensamento.** Braga: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade – CECS. Universidade do Minho, 2017.
Disponível em: < http://www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/cecs_ebooks/article/view/2822>. Acesso em: 12 fev. 2019
- AMORIM, Marília. Vozes e silêncio no texto de pesquisa em ciências humanas. **Cadernos de Pesquisa**, nº 116, p.8-19, julho/2002. Disponível em:
<<http://www.scielo.br/pdf/cp/n116/14396.pdf>> Acesso em: 14 ago. 2018.
- BABBIE, Earl. **Métodos de Pesquisa Survey** – Belo Horizonte: Editora UFMG, 2001.
- BOGDAN; Roberto C.; BIKLEN, Sari Knopp; **Investigação Qualitativa em Educação.** Porto Editora: Porto, 1994.
- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da Criação Verbal.** São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- _____. **Para uma filosofia do Ato Responsável.** São Carlos: Pedro & João Editores, 2012.
- _____. **Questões de literatura e de estética: a teoria do romance.** São Paulo: Edições Hiutec, 2014.
- BARABÁSI, Albert-László. **Linked: a nova ciência dos networks.** São Paulo: Leopardo Editora, 2009.

BARRÈRE, Anne. **L'éducation Buissonnière**. Quand les adolescents se forment par eux-mêmes. Paris: Armand Colin, 2011.

_____. **Escola e Adolescência**. Uma Abordagem Sociológica. Lisboa: Edições Piaget, 2013.

BARRETO JUNIOR, Alfeu Olival. **O Sentido de Lugar e as Tecnologias da Informação e Comunicação: um estudo qualitativo com alunos da Rocinha**. Março, 2012. p. 97. Dissertação (Mestrado Acadêmico em Letras e Ciências Humanas) - Universidade do Grande Rio - Prof Jose de Souza Herdy, Duque de Caxias, 2012.

_____; PUGGIAN, Cleonice; FÉLIX, Idemburgo Pereira Frazão. As Tecnologias da Informação e Comunicação na Construção do Sentido de Lugar dos Jovens da Rocinha. In: REUNIÃO ANUAL ANPED, 36, 2013, Goiânia. **Trabalhos apresentados**. Goiânia: ANPED, 2013. Disponível em: <<http://36reuniao.anped.org.br/>>. Acesso em: 02 dez. 2015.

BENEDICT, Katherine Cilae. **Representações espaciais nos games: o que dizem as crianças-jogadoras?** 2016, p.303. Tese (doutorado em educação). Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2016.

BERTOJA, Maria Beatriz Cunha. **Do Lado de Lá dos Portões Cartas e Encontros: sofrimentos e hostilidade de jovens contemporâneos**. Fevereiro, 2012. p. 188. Dissertação (Mestrado Acadêmico em Educação) - Centro Universitário La Salle, Canoas. 201

BOGDAN; Roberto C.; BIKLEN, Sari Knopp; **Investigação Qualitativa em Educação**. Porto Editora: Porto, 1994.

BOYD, Danah. **É complicado**. A vida social dos adolescentes em rede. Lisboa: Relógio d'Água Editores, 2015.

BRASSAT, Emmanuel. L'école, la cybernétique et la société de la connaissance. **École et mutation. Reconfiguration, résistances, émergences**. In: MESKEL-CRESTA, Martine et al. (Org.). Louvain-la-Neuve: De Boeck superior s.a. 2014.

BRUNO, Adriana Rocha. A linguagem emocional: tecendo razão e emoção nos cursos de formação em ambiente telemáticos. In: 10º CIAED - Congresso Internacional ABED de Educação a Distância. 10., 2003, Porto Alegre. **Anais eletrônicos...** Porto Alegre: PUCRS, 2003. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2003/docs/anais/TC05.pdf>>. Acesso em: 6 mar. 2017.

_____; SCHUCHTER, Lúcia Helena; ALMEIDA JÚNIOR, Sebastião G. Formação docente e uso dos laboratórios de informática na educação básica: divergências entre os contextos do discurso oficial e a prática. In: GONÇALVES, Vitor; MOREIRA, J. António; CORRÊA, Ygor (Orgs.) **Educação e Tecnologias na Sociedade Digital**. Santo Tirso: Wh!tebooks. 2019.

_____. Cultura digital e educação aberta: as curadorias digitais como inter e intrafaces do espaço híbrido. **Trabalho & Educação**. FaE/UFMG. Belo Horizonte. (no prelo)

CAMBI, Franco. **História da pedagogia**. São Paulo: Fundação Editora UNESP. 1999.

CASTELLS, Manuel A. **Galáxia da Internet, Reflexões sobre Internet, Negócios e Sociedade**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.

_____. **A Sociedade em Rede: a era da informação: economia, sociedade e cultura**. São Paulo. Paz e Terra, 2007.

CETIC.BR. Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação. **Kids online Brasil 2014**. São Paulo, 2015. Disponível em: <<http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EUKidsIV/PDF/TIC-Kids-2014-livro-eletronico.pdf>>

_____. **Kids online Brasil 2015**. São Paulo, 2016. Disponível em: <http://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/TIC_Kids_2015_LIVRO_ELETRONICO.pdf>

_____. **Kids online Brasil 2016**. São Paulo, 2017. Disponível em: <https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/TIC_KIDS_ONLINE_2016_LivroEletronico.pdf>

COSTA, Rogério da. **A Sociedade do Conhecimento e o Neocapitalismo**. In XX Compós. Porto Alegre: 2011. Disponível em: www.compos.org.br/data/biblioteca_1624.doc. Acesso em 06/03/2017.

COUTO JUNIOR. **Cibercultura, Juventude e Alteridade: aprendendo-ensinando com o outro no facebook**. Maio, 2012, p.133. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012.

DURPAIRE, François. L'école et les cinq mutations du Temps-monde. **École et mutation. Reconfiguration, résistances, émergences**. In: MESKEL-CRESTA, Martine et al. (Org.). Louvain-la-Neuve: De Boeck superior s.a. 2014.

FANTIN, Monica; CORRÊA, Eloiza Schumacher. Videogames: processos de aprendizagem cognitiva, social e cultural em jogo. In: REUNIÃO ANUAL ANPED, 35, 2012, Porto de Galinhas. **Trabalhos apresentados**. Porto de Galinhas: ANPED, 2012. Disponível em: <<http://35reuniao.anped.org.br/>>. Acesso em: 02 dez. 2015.

FERNANDES, Adriana Hoffmann e DINIZ, Lucy Anna. Cibercultura e Redes Sociais: o acesso e a conexão definem as práticas das juventudes? **Revista Passagens** – Programa de Pós-graduação em comunicação da Universidade Federal do Ceará. Fortaleza, v.7, n.1, p. 82-98. 2016. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufc.br/passagens/article/viewFile/3595/3278>>. Acesso em: 8 jan. 2019.

FERRARI, Pollyana e FERNANDES, Fábio. **No tempo das telas: reconfigurando a comunicação**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014.

FERREIRA, Helenice Mirabelli Cassino. Cultura da Mobilidade: como ela aparece na escola? In: REUNIÃO ANUAL ANPED, 35, 2012, Porto de Galinhas. **Trabalhos apresentados**. Porto de Galinhas: ANPED, 2012. Disponível em: <<http://35reuniao.anped.org.br/>>. Acesso em: 02 dez. 2015.

_____. **Dinâmicas de uma juventude conectada: a mediação dos dispositivos móveis nos processos de aprender-ensinar.** Fevereiro, 2014, p. 272. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

FIORIN, José Luiz. **Introdução ao pensamento de Bakhtin.** São Paulo: Ática, 2008.

FLUKIGER, Cédric. L'école à l'épreuve de la culture numérique des élèves. **Revue Française Pédagogique.** n.163, p. 51-61. 2008. Disponível em: <<https://journals.openedition.org/rfp/978#text>>. Acesso em: 20 out. 2018.

_____. Culture numérique, culture scolaire: homogénéités, continuités et ruptures. **Diversité.** n.185, p. 64-70. 2016. Disponível em: <<https://hal.univ-lille3.fr/hal-01588410/document>>. Acesso em: 20 out. 2018.

FRANCA, Sonia Maria Mendes. **Competências Cognitivas e Cibercultura: um estudo sobre o desenvolvimento de modelos cognitivos de aprendizagem do público jovem que resultam do uso frequente das tecnologias de comunicação digitais.** Maio, 2011. p. 173. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2011.

FREITAS, Maria Teresa de Assunção. **O pensamento de Vygotsky e Bakhtin no Brasil.** São Paulo: Papyrus. 1994.

_____. A perspectiva sócio-histórica: uma visão humana da construção de conhecimento. In: FREITAS, M. T.; JOBIM e SOUZA, S.; KRAMER, S. **Ciências Humanas e Pesquisa.** Leituras de Mikhail Bakhtin. São Paulo: Cortez, 2003.

_____. Da tecnologia da escrita à tecnologia da Internet. In: FREITAS, M. T. e COSTA. S. R. **Leitura e escrita de adolescentes na internet e na escola.** São Paulo: Autêntica, 2005.

_____. Discutindo sentidos da palavra intervenção na pesquisa de abordagem histórico-cultural. In: Freitas, M. T. A. & Ramos, B. S. (Orgs.) **Fazer pesquisa na abordagem histórico-cultural: metodologias em construção.** Juiz de Fora: Editora UFJF, 2010.

_____. Tecnologias Digitais: cognição e aprendizagem. In: REUNIÃO ANUAL ANPED, 37, 2015, Florianópolis. **Trabalhos apresentados.** Florianópolis: ANPED, 2015. Disponível em: <<http://37reuniao.anped.org.br/>>. Acesso em: 29 mar. 2016.

FREITAS, Maria Virgínia (Org.) **Juventude e adolescência no Brasil: referências conceituais.** São Paulo: Ação Educativa, 2005.

GATTI, Bernadete Angelina. **Grupo focal na pesquisa em Ciências Sociais e Humanas.** Brasília: Liber Livro, 2005.

GERALDI, João Wanderley. **A aula como acontecimento.** São Carlos: Pedro & João Editores, 2010

GLEVAREC, Hervé, **La Culture de la Chambre.** Préadolescence et culture contemporaine dans l'espace familial. Paris: Ministère de la Culture et de la Communication, 2010.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. Atlas, São Paulo: 2008.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural**. São Paulo: Loyola. 1989.

ILLICH, Ivan. **Sociedade sem escolas**. Petrópolis: Vozes. 1973.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

JEREBTISOV, Sergei. Gomel – A cidade de L. S. Vigotski, Pesquisas científicas contemporâneas sobre instrução no âmbito da teoria histórico-cultural de L.S.Vigotski. p. 7-28. **Veresk. - Cadernos Acadêmicos Internacionais - Estudos sobre a perspectiva histórico-cultural de Vigotski** – Brasília: UniCEUB, 2014.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2001.

_____. **Emergência: a vida integrada de formigas, cérebros, cidades e softwares**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2003.

KRAVTSOV, Guenadi. As bases filosóficas da psicologia histórico-cultural. p. 29-42. **Veresk. - Cadernos Acadêmicos Internacionais - Estudos sobre a perspectiva histórico-cultural de Vigotski** – Brasília: UniCEUB, 2014.

LAPA, Andrea Brandão; COELHO, Isabel Colucci; SCHWERTL, Simone Leal. As Redes Sociais como um Espaço Público Educador. In: REUNIÃO ANUAL ANPED, 37, 2015, Florianópolis. **Trabalhos apresentados**. Florianópolis: ANPED, 2015. Disponível em: <<http://37reuniao.anped.org.br/>>. Acesso em: 02 dez. 2015.

LARDELLIER, Pascal. Filles et garçons à l'heure d'internet: genres et pratiques numériques. In: BEDIN, Veronique (Org.) **Qu'est-ce que l'adolescence?** Auxerre. Sciences Humaines Éditions, 2009.

LEMOIS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2008.

_____. e LÉVY, Pierre. **O futuro da internet: em direção a uma ciberdemocracia**. São Paulo: Paulus, 2010.

LEÓN, Oscar Dávila. Adolescência e Juventude: das noções à abordagem. In: FREITAS, Maria Virgínia (Org.) **Juventude e adolescência no Brasil: referências conceituais**. São Paulo: Ação Educativa, 2005.

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

_____. **As tecnologias da inteligência: O futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Editora 34, 2008.

LIVINGSTONE, Sonia; SEFTON-GREEN, Julian. **The Class: Living and Learning in the Digital Age**. New York. New York University Press: 2016.

LOPES, Daniel de Queiroz. Curadoria Aberta dos Espaços e Objetos Públicos: proposições metodológicas para a socialização e as aprendizagens em rede. In: REUNIÃO ANUAL ANPED, 36, 2013, Goiânia. **Trabalhos apresentados**. Goiânia: ANPED, 2013. Disponível em: <<http://36reuniao.anped.org.br/>>. Acesso em: 02 dez. 2015.

LOPES, Jader Janer. M. Geografia da infância, espaços desacostumados e mapas vivenciais. P.123-136. In: **Eu ainda sou criança: educação infantil e resistência**. Maria W. SANTOS, Cleonice M. TOMAZZETTI, Sueli A. MELLO. São Carlos: Editora UFSCar, 2018.

_____ e MELLO, Marisol B. “Tinha cebola desmaiada: Bakhtin e a pesquisa com”. **Revista Aleph**. Niterói, n. 25, p. 260-268. Disponível em: <<http://revistaleph.uff.br/index.php/REVISTALEPH/article/view/351/258>> Acesso em: 02 ago. 2016.

_____ e MELLO, Marisol B. de; BEZERRA, Amélia C. A. Traçando mapas: a teoria histórico-cultural e as contribuições para a pesquisa com crianças e suas especialidades. **Fractal: Revista de Psicologia**. Niterói, v.27, n.1, p. 28-32, 2015. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/fractal/v27n1/1984-0292-fractal-27-1-0028.pdf>> Acesso em: 19 set. 2016.

_____, COSTA, Bruno M. F; AMORIM, Cassiano C. Mapas Vivenciais: possibilidades para a cartografia escolar com crianças dos anos iniciais. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**. Campinas, v. 6, n.11, p. 237-256, jan./jun. 2016. Disponível em: <<http://www.revistaedugeo.com.br/ojs/index.php/revistaedugeo/article/viewFile/381/189>> Acesso em: 19 set. 2016.

MATTA, João Osvaldo Schiavon. **Mal-estar na Adolescência: jovens de agendas lotadas nas redes sociais**. Outubro, 2012. p. 256. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2012.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. Tecnicidades, identidades, alteridades: mudanças e opacidades da comunicação no novo século. In: MORAES, Dênis de. **Sociedade Midiatizada**. Rio de Janeiro: Mauad, 2008.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1974.

MONCEAU, Gilles e SOULIÈRE, Marguerite. **Mener la recherche avec les sujets concernés: comment et pour quels résultats? Éducation et socialisation. Les cahiers du CERFEE**, Presses Universitaires de la Méditerranée. 45, 2017. Disponível em: <<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01712957>> Acesso em: 30 jan. 2019.

MOTTOT, Florence. Génération.com. In: BEDIN, Veronique (Org.) **Qu'est-ce que l'adolescence?** Auxerre. Sciences Humaines Éditions, 2009.

MILANI, Debora Raquel da Costa. **Contemporaneidade e Educações: mídias digitais nas culturas juvenis**. Março, 2012 p. 208. Tese (Doutorado em Educação Escolar) -Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Araraquara. 2012.

MILL, Daniel (Coord.). **Dicionário crítico de educação e tecnologias e de educação a distância**. Campinas: Papirus, 2018

MIGLIORA, Rita Rezende Vieira Peixoto. Jovens de Escolas Públicas: percepção das habilidades no uso do computador e da internet. In: REUNIÃO ANUAL ANPED, 37, 2015, Florianópolis. **Trabalhos apresentados**. Florianópolis: ANPED, 2015. Disponível em: <<http://37reuniao.anped.org.br/>>. Acesso em: 02 dez. 2015.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Unesp, 2001.

NEWMAN, Fred; HOLZMAN, Lois. **Lev Vygotsky: cientista revolucionário**. São Paulo: Edições Loyola, 2002.

NAGUMO, Estevon. O Que os Estudantes Dizem sobre a Escola no Twitter. In: REUNIÃO ANUAL ANPED, 36, 2013, Goiânia. **Trabalhos apresentados**. Goiânia: ANPED, 2013. Disponível em: <<http://36reuniao.anped.org.br/>>. Acesso em: 02 dez. 2015.

NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. O Talento Jovem, a Internet e o Mercado de Trabalho da “Economia Criativa”. **Psicologia & Sociedade**. Florianópolis, v. 23, n. 3, p. 554- 563, 2011. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/psoc/v23n3/13.pdf> > Acesso em: 14 nov. 2015

_____. Economia Criativa, a Web 2.0 e o Vírus da Exposição de Talentos. **Psicologia, Ciência e Profissão**. Florianópolis. v. 34, n. 4, p. 995- 970, 2011. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/pcp/v34n4/1982-3703-pcp-34-4-0955.pdf>> Acesso em: 14 nov. 2015

NUNES, Monica Fogaça. **Blog no ensino de ciências: uma ferramenta cultural influente na formação de identidades juvenis**. Julho, 2011, p. 350. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.

OCTOBRE, Sylvie. **Les Techno-cultures juvéniles**. Du culturel au politique. Paris: L’Harmatan, 2018.

OLIVEIRA, Edna Araujo dos Santos de; MENDES, Geovana Mendonça Lunardi. Amo a Escola, Mas Odeio Estudar: as representações da escola no Orkut
In: REUNIÃO ANUAL ANPED, 35, 2012, Porto de Galinhas. **Trabalhos apresentados**. Porto de Galinhas: ANPED, 2012. Disponível em: <<http://35reuniao.anped.org.br/>>. Acesso em: 02 dez. 2015.

OSWALD, Maria Luiza M. B.; FERREIRA, Helenice M. C. Educação e cibercultura: novos objetos e sujeitos culturais, novos modos de aprender e ensinar. In: FREITAS, Maria Teresa. **Escola, tecnologias digitais e cinema**. Juiz de Fora: Editora UFJF, 2011.

QUADROS, Marta Campos de. Sempre Ligados!: estilos de vida, práticas culturais e identidades juvenis urbanas contemporâneas. In: REUNIÃO ANUAL ANPED, 36, 2013, Goiânia. **Trabalhos apresentados**. Goiânia: ANPED, 2013. Disponível em: <<http://36reuniao.anped.org.br/>>. Acesso em: 02 dez. 2015.

PALFREY, John; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital**: entendendo a primeira geração de nativos digitais. Porto Alegre: Artmed, 2011.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças**: repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

PEREIRA, Rita M. Ribes. Por uma ética da responsividade. Exposição de princípios para uma pedagogia com crianças. **Currículo sem Fronteiras**, v. 15, n. 1, p. 50-64, jan./abr. 2015. Disponível em <<http://www.curriculosemfronteiras.org/vol15iss1articles/pereira.pdf>>. Acesso em: 11 ago. 2018.

PINO, Angel. O biológico e o cultural nos processos cognitivos. In: MORTIMER, Eduardo Fleury; SMOLKA, Ana Luiza Bustamante. **Linguagem, cultura e cognição**: reflexões para o ensino e a sala de aula. Belo Horizonte: Autêntica. 2001.

POSTMAN, Neil. **O desaparecimento da infância**. Rio de Janeiro: Graphia, 1999.

PREFEITURA DE JUIZ DE FORA. SECRETARIA DE EDUCAÇÃO. **Diretrizes Educacionais para a Rede Municipal de Ensino de Juiz de Fora**, Juiz de Fora, ano III, n. 3, out. 2008.

PRESTES, Zoia. **Quando não é quase a mesma coisa**: análise de traduções de Lev Semionovitch no Brasil. Campinas: Autores Associados, 2012.

PRENSKI, Mark. Digital Natives, Digital Immigrants. **On the Horizon**. Lincoln: MCB University Press. vol. 9, n. 5. 2001. Disponível em: <<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>> Acesso em: 19 jan. 2019.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador**: comunicação, cibercultura, cognição. Porto Alegre: Sulina, 2007.

QUEIROZ, Fabiana R. O. (2015). **“Aqui não é lugar de entrar no facebook, aqui é a escola!”: crianças e as novas tecnologias no contexto educativo**. (Dissertação de Mestrado). 2015, p.127. Dissertação (mestrado em educação). Universidade Federal de Mato Grosso, Rondonópolis, 2015.

RANCIÈRE, Jacques. **O mestre ignorante** – cinco lições sobre a emancipação intelectual. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017.

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

_____. Elementos para o estudo dos jogos em sites de redes sociais. In: BARBOSA, Marialva, MORAIS, Osvaldo J. (Orgs) **Comunicação, cultura e juventude**. São Paulo: Intercom, 2010.

ROSA, Ana Carolina P. S. **"Se meu pai viesse aqui hoje nessa escola, ele não ia aprender": cibercultura e processos de ensino-aprendizagem**. 2011. (Dissertação de Mestrado). Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012.

ROSADO, Luiz Alexandre da Silva; TOMÉ, Vitor Manuel Nabais. As Redes Sociais na Internet e suas Apropriações por Jovens Brasileiros e Portugueses em Idade Escolar. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**. Brasília, v. 96, n. 242, P. 11-25, jan./mar. 2015. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/rbeped/v96n242/2176-6681-rbeped-96-242-00011.pdf> > Acesso em: 14 nov. 2015

ROSE, Nikolas. **Powers of Freedom: reframing political thought**. Cambridge: Cambridge University Press. 2006

REIS, Rosemeire. Aprender na Atualidade e Tecnologias: implicações para os estudos no ensino médio. **Educação & Realidade**. Porto Alegre, v. 39, n. 4, P. 1185-1207, out/dez. 2014. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/edreal/v39n4/13.pdf> > Acesso em: 14 nov. 2015

SABBATINI, Marcelo. Sob o Signo da Convergência: reflexões sobre o papel das mídias digitais interativas na educação. In: REUNIÃO ANUAL ANPED, 35, 2012, Porto de Galinhas. **Trabalhos apresentados**. Porto de Galinhas: ANPED, 2012. Disponível em: <<http://35reuniao.anped.org.br/>>. Acesso em: 02 dez. 2015.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. **Porque as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo: Paulus, 2005.

_____. **A ecologia pluralista da comunicação: conectividade, mobilidade, ubiquidade**. São Paulo: Paulus. 2010.

SCHLEMMER, Eliane. Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: *design* e cognição em construção. **Revista da FAEBA- Educação e Contemporaneidade**. Salvador, v. 23, n. 42, p. 73-89, jul./dez. 2014. Disponível em: <<https://revistas.uneb.br/index.php/faeaba/article/viewFile/1029/709>> Acesso em: 03 abr. 2017.

_____; NICHELE, Aline G.; RAMOS, Adriana de F. QR-Codes na Educação em Química. **RENOTE – Revista Novas Tecnologias na Educação**. Porto Alegre, v. 13 Nº 2, p 1-9, dezembro, 2015. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/61425/36318>> Acesso em: 03 abr. 2017.

SERRES, Michel. **Polegarzinha**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013

SHIRKY, Clay. **A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2001.

SILVA, Valdirene Cássia da; COUTO, Edvaldo Souza. Interfaceamentos Contemporâneos: tecnologias digitais e tribos urbanas no contexto escolar. **Educação em Revista**. Belo Horizonte, v. 28, n. 2, P. 333-346, jun 2012. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/edur/v28n2/a15v28n2.pdf>> Acesso em: 14 nov. 2015

SPOSITO, Marília Pontes. Considerações em torno do conhecimento sobre juventude na área da educação. **Juventude e escolarização (1980-1998)**. SPOSITO, Marília Pontes (org.). Brasília: INEP/MEC, 2002.

TAPSCOTT, Don. **A hora da geração digital**: Como os jovens que cresceram usando a internet estão mudando, das empresas aos governos. Rio de Janeiro: Agir Negócios, 2010.

VARGAS NETTO, Maria Jacintha. As Práticas de Espectatura com o Youtube como campo de Aprendizado e Pesquisa In: REUNIÃO ANUAL ANPED, 35, 2012, Porto de Galinhas. **Trabalhos apresentados**. Porto de Galinhas: ANPED, 2012. Disponível em: <<http://35reuniao.anped.org.br/>>. Acesso em: 02 dez. 2015.

VIGOTSKI, Lev S. **Teoria e método em psicologia**. Martins Fontes: São Paulo, 2004.

_____. **Imaginação e criação na infância**: ensino psicológico: livro para professores. São Paulo: Ática, 2010a.

_____. Quarta aula: a questão do meio na pedologia. **Psicologia USP**. São Paulo, v.21, n.2. P. 681-701, 2010b. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/pusp/v21n4/v21n4a03.pdf>

_____. **Sete aulas de L. S. Vigotski sobre os fundamentos da pedologia**. Rio de Janeiro: E-papers, 2018.

VYGOTSKY, Lev S; LURIA, A. R. **Estudos sobre a história do comportamento**: o macaco, o primitivo e a criança. Porto Alegre: Artes Médicas, 1993.

VYGOTSKI, Lev S. El problema de la edad. In: VYGOTSKI, L. S. **Obras Escogidas – Tomo IV**: Psicología infantil. Madrid: Visor, 2006.

ZANTEN, Agnès van (Coord.). **Dictionnaire de l'éducation**. Paris: Presses Universitaires de France, 2008.

APÊNDICE I

Revisão de Literatura:

- **Levantamento no banco de Teses e Dissertações da CAPES: o que mostram as pesquisas sobre jovens, tecnologias digitais e cibercultura no Brasil?**
- **Levantamento de artigos de periódicos no portal *SciELO*: a interface da pesquisa sobre jovens, tecnologias digitais e cibercultura**
- **Levantamento de produções acadêmicas nos Anais da ANPEd GT-16: as pesquisas no contexto dos jovens na confluência entre comunicação e educação**

Levantamento no banco de Teses e Dissertações da CAPES: o que mostram as pesquisas sobre jovens, tecnologias digitais e cibercultura no Brasil?

Em uma primeira busca, no banco de teses e dissertações da CAPES referentes aos últimos cinco anos, utilizei as palavras “educação” e “comunicação” associadas. Nesse primeiro levantamento, encontrei um total de 1507 trabalhos acadêmicos¹¹⁴.

Posteriormente, para refinar a pesquisa, incluí a procura com termos mais específicos da pesquisa, a saber, “tecnologias digitais” e “cibercultura”, juntas e separadamente, perfazendo, respectivamente, 482 e 157 registros. Ao associar “cibercultura” e “jovens”, foram encontrados 11 registros de trabalhos acadêmicos. Já associando “tecnologias digitais” e “jovens”, o número subiu para 21 registros. Ao utilizar a palavra “adolescentes” associada aos outros dois termos, “tecnologias digitais” e “cibercultura”, separadamente, foram encontrados, respectivamente, sete e quatro trabalhos acadêmicos. Entretanto, verifiquei que os trabalhos encontrados, em sua grande maioria, eram praticamente os mesmos resultantes da busca na qual se empregou tanto a palavra “jovens”, quanto o termo “adolescentes”.

Tabela 2: Resumo numérico do levantamento de teses e dissertações na CAPES (I). Realizado em 24/11/2015.

Resumo: levantamento numérico no Banco de Teses e Dissertações (CAPES)			
Termos de Busca	“educação” e “comunicação”	“tecnologias digitais” e “cibercultura”	“tecnologias digitais” ou “cibercultura”
Total	1507	482	157

Fonte: dados da pesquisa.

Tabela 3: Resumo numérico do levantamento de teses e dissertações na CAPES (II). Realizado em 24/11/2015.

Resumo: levantamento numérico no Banco de Teses e Dissertações (CAPES)				
Termos de Busca	“cibercultura” e “jovens”	“tecnologias digitais” e “jovens”	“tecnologias digitais” e “adolescentes”	“cibercultura” e “adolescentes”
Total	11	21	07	04

Fonte: dados da pesquisa.

¹¹⁴ No levantamento, foram encontrados apenas teses e dissertações dos anos de 2011 e 2012.

Após o levantamento nos referidos trabalhos acadêmicos, dispus a listagem em quadros¹¹⁵, onde busquei sistematizar os estudos tendo em conta a instituição à qual se vinculam as pesquisas dos autores.

Dessa forma, no apêndice do presente trabalho, consta a relação ano/autor/instituição/título dessa busca no banco de teses e dissertações da CAPES. Também optei por destacar, junto à instituição, a cidade e o estado das universidades, no sentido de melhor mapear o campo em termos das regiões do país. A seguir, passo a relacionar os trabalhos acadêmicos que considero mais relevantes nesse meu levantamento.

As teses de Nunes (2011) e Milani (2012) tratam das culturas juvenis e as tecnologias digitais. O estudo de Nunes (2011) envolveu pesquisa com jovens do 9º ano do Ensino Fundamental voltada para o ensino de Ciências e a formação de identidades juvenis na tecnocultura. Esse trabalho foi baseado na interação dos sujeitos por meio de *blogs* no decorrer do ano letivo. Na sua metodologia de pesquisa, a autora utilizou análise do discurso fundamentada na concepção de linguagem de Mikhail Bakhtin. Esse estudo evidencia o aspecto dialógico dos *blogs* e sua contribuição para o ensino de Ciências e nas construções identitárias relacionadas às culturas juvenis e a hibridização de linguagens nesse contexto. Além disso, o estudo aponta para a ampliação do repertório conceitual sobre tecnologia por parte desses jovens, bem como modificações nas relações de poder no ambiente escolar, envolvendo as diferenças, as identidades e os textos presentes nesses espaços. Já a tese de Milani (2012) apresenta os impasses contemporâneos entre culturas juvenis, cotidiano escolar e o currículo cultural midiaticizado pelas TICs. Esse estudo de cunho etnográfico buscou investigar a interface entre educações, culturas juvenis e os artefatos tecnológicos dos novos meios de informação e comunicação entre esses sujeitos pesquisados. O trabalho da pesquisadora teve como referência o paradigma holonômico¹¹⁶ para compreender as construções simbólicas desses jovens na sua atuação cotidiana e na sua interferência nos currículos escolares.

A dissertação de mestrado de Bertoja (2012) trata especificamente do estudo da hostilidade de professores relatada pelos jovens do Ensino Médio. Na sua construção

¹¹⁵ Os referidos quadros que resumem os levantamentos nos bancos de dados pesquisados constam no apêndice do presente trabalho.

¹¹⁶ O paradigma holonômico caracteriza-se pela proposta de uma nova relação entre produção e ser humano. O foco do saber não está institucionalizado, mas voltado ao interior do ser humano, em que se valoriza os aspectos subjetivos, cotidianos e ocasionais.

metodológica a pesquisadora se baseou na cartografia e na etnografia urbana para compreender relações estabelecidas pelos sujeitos estudados. Além da aproximação com jovens em seus espaços de convivência fora da escola, o correio eletrônico foi o recurso utilizado para a pesquisadora conhecer os conflitos enfrentados pelos estudantes, que traziam o conteúdo de cartas enviadas aos seus professores. Embora o foco dessa pesquisa esteja voltado para uma perspectiva antropológica de compreensão de processos sociais envolvendo juventude e relações humanas, e as tecnologias digitais figuram apenas como uma das ferramentas para o estudo do tema, ele traz uma importante perspectiva, que é a escuta dos jovens para compreensão das suas relações de mundo envolvendo o contexto escolar.

A tese de Matta (2012) aborda consumo, juventude e as redes sociais. Em seu estudo, o autor desenvolve o conceito de consumo como um código que se dá entre os jovens nas dimensões de aquisição de tecnologia, de informação e de capitais simbólicos, que estão representados na sua visibilidade midiática. A pesquisa se deu por meio de *Skype*, *Facebook* e correio eletrônico com jovens do Ensino Médio de três escolas do interior de São Paulo, participando de suas agendas diárias. O estudo teve como referencial teórico a Antropologia do Consumo e a Cultura Material para investigar a assimilação tecnológica desses usuários. Em sua construção metodológica, a pesquisa se utilizou de entrevistas em profundidade e de observação participante. Nas dimensões de consumo pesquisadas, o estudo aponta para grande insatisfação dos adolescentes e o estresse cotidiano gerado pelas suas agendas lotadas.

Com aproximação maior na abordagem de jovens e as tecnologias digitais, a pesquisa de Oliveira (2012), investigou a possível ruptura geracional entre professores e alunos, tendo como referência o conceito de natividade de Marc Prensky, e a necessidade de atualização das práticas pedagógicas tradicionais nesse contexto. O estudo da dissertação de mestrado da pesquisadora foi com alunos do 1º ano do Ensino Técnico do CEFET, em idades de 14 a 17 anos, buscando conhecer os usos que estes fazem com celulares, computadores, internet e videogames. A metodologia da pesquisa se deu por aplicação de questionários analisados qualitativamente. O estudo com os sujeitos pesquisados aponta para a ausência de conflito geracional, independentemente da sua socialização e intercâmbio de conteúdos por meio das tecnologias. Entretanto, essa pesquisa ressalta a relevância das reflexões sobre as tecnologias digitais no espaço escolar e suas potencialidades na aprendizagem, como instrumento e linguagem própria do universo dos jovens.

As teses de doutorado Franca (2011) e Silva (2012) foram desenvolvidas na área da comunicação. Em seu aprofundado estudo, as autoras abordam desenvolvimento cognitivo, jovens e o ambiente comunicacional contemporâneo. Em seu estudo, Franca (2011) tratou de

aspectos cognitivos envolvendo crianças e adolescentes em contato com o universo da *web*. A interface com a educação, inerente ao caráter transversal desse estudo, evidencia a complexidade do tema em virtude do seu impacto social. Essa abordagem em cibercultura reflete sobre os dispositivos encontrados no ciberespaço e o perfil público dos jovens do ponto de vista cognitivo. A construção metodológica adota uma perspectiva qualitativa, exploratória, fundamentada em abordagens que subsidiam as construções discursivas, tendo em conta parâmetros conceituais e técnicos relacionados a formas de aprendizagem em experiências mediadas pelos aparatos tecnológicos. A tese da autora problematiza o papel da cibercultura no contexto econômico e sociocultural. Como consequência desse fenômeno, o estudo aponta para a modernização semântica, que determina comportamentos e impulsiona percepções. A relevância dessa pesquisa em cibercultura se dá por abordar o fenômeno entre a atual geração, que adquire competências autônomas e que vivencia diversas interações, implicando em seus processos educativos e no campo profissional. Além disso, o estudo indica a necessidade de estreitamento entre as áreas da comunicação e da educação na superação de paradigmas da sociedade contemporânea na perspectiva do desenvolvimento humano.

A cibercultura, a interface entre comunicação e educação e as práticas envolvendo as culturas juvenis na contemporaneidade são abordadas pelos estudos de Rosa (2011) e Couto Junior (2012). Com diferentes perspectivas metodológicas, os autores pesquisam a interação dos jovens em interfaces digitais apontando para possibilidades de processos de ensino-aprendizagem contando com esses dispositivos tecnológicos. Tendo em conta o hiato entre a cultura escolar e as culturas juvenis perpassadas pelas transformações tecnológicas presentes no cotidiano das novas gerações, a dissertação de mestrado de Rosa (2011) aborda o papel mediador da cultura digital nos processos ensino-aprendizagem entre jovens. A pesquisa foi desenvolvida por meio de estudo de caso com alunos do Ensino Médio da Zona Norte do Rio de Janeiro que têm acesso às disciplinas de ensino técnico que incluem as tecnologias digitais. A base teórico-metodológica de estudo se apoiou nos Estudos Culturais Latino-americanos enfocando o papel da mediação na recepção envolvendo os meios de comunicação. A fundamentação para o trabalho de campo se complementou com referenciais de estudos sobre juventude e cibercultura. Partindo do escopo teórico de Mikhail Bakhtin, a investigação se utilizou de entrevistas e observações de campo em uma perspectiva dialógica para construção do texto que reúne experiências vividas e debates propondo possibilidades que visam a uma escola mais significativa. A etnografia virtual ou netnografia foi a metodologia do estudo em cibercultura e aprendizagem interativa desenvolvida por Couto Junior (2012), que investigou

jovens usuários do *Facebook* e a circulação de saberes nessa interface. A pesquisa contou com referenciais de autores do campo da comunicação. A sua dissertação de mestrado discute o atravessamento da dinâmica cibercultural e suas práticas de co-autoria e de interação que se contrapõem às práticas autorais e individuais, próprias da cultura impressa. A perspectiva de estudo foi de apontar para possibilidades metodológicas tendo em conta a dimensão da alteridade presente nas práticas de interação e compartilhamento da cibercultura.

Levantamento de artigos de periódicos no portal *SciELO*: a interface da pesquisa sobre jovens, tecnologias digitais e cibercultura

Ao pesquisar no portal da *SciELO*, empreendi uma busca inicial em uma combinação de termos mais ampla. Para tanto, utilizei a combinação das palavras “comunicação” e “educação”. Foram encontrados 739 artigos nessa busca. Já combinando os termos “educação” e “tecnologias” na procura, foram encontrados apenas três artigos, sendo que dois deles são específicos de formação de professores. Apenas um desses artigos trata do tema das tecnologias digitais relacionada aos jovens. Associando “comunicação” e “tecnologias digitais” também foram encontrados três trabalhos, sendo que nenhum deles era específico sobre jovens. Já combinando “cibercultura” e “comunicação”, foram encontrados dez artigos. Os temas dessa busca encontrados foram variados e muito específicos, como panorama da cibercultura no Brasil, hipertexto, mídia impressa versus mídia digital, cibercultura e cognição, redes sem fio e mapeamento colaborativo, e, também, um estudo de caso sobre telecentros públicos na Bahia. Dois desses trabalhos são de artigos da Colômbia, sendo que um aborda cibercultura, expressão política e produção audiovisual, e outro, sobre tecnologias digitais e transformações culturais no terceiro mundo. Assim, desses dez artigos associando “cibercultura” e “comunicação”, apenas um deles tratava especificamente do tema juventudes e cultura digital, sendo recorrente em outras buscas utilizando demais terminologias associadas ao meu recorte de pesquisa.

Por considerar o volume de trabalhos pouco significativo em números, na primeira busca do portal *SciELO*, procurei fazer uma pesquisa mais ampla com outra associação de termos, utilizando “ou” ao invés de “e” na procura relacionada aos termos. Dessa forma, empregando as palavras “cibercultura” ou “jovens” na busca avançada foram encontrados 5798 artigos. Já pesquisando “tecnologias digitais” ou “jovens” no site, 5885 itens foram localizados. Certamente, essa forma de busca com um ou outro termo associados abarca um grande número de artigos das mais diversas áreas e enfoques sobre esses temas, o que necessitaria de um filtro buscando uma intercessão dessas palavras. Assim, ao fazer a busca associando as terminologias nas duas buscas, utilizando “e” ao invés de “ou”, o número de artigos ficou bastante reduzido. Foram encontrados para “cibercultura” e “jovens” apenas um trabalho de Portugal. Para a busca associando “tecnologias digitais” e “jovens”, o número de artigos encontrados se ampliou para oito trabalhos. Já utilizando a palavra “adolescente”, associada separadamente aos termos “cibercultura” e “tecnologias digitais”, não encontrei registro de artigos. Conforme relatei anteriormente, alterando combinações e palavras, alguns

trabalhos eram recorrentes. Tentando buscar pela associação das palavras “jovens” e “tecnologias”, encontrei 14 trabalhos. Embora tenha obtido um número maior de produções acadêmicas nessa última busca, apenas três eram relativas aos últimos cinco anos.

Tabela 4: Resumo numérico de artigos encontrados no portal *SciELO* (I). Realizado em 10/01/16.

Resumo: levantamento numérico de artigos acadêmicos no portal <i>SciELO</i>				
Termos de Busca	“educação” e “comunicação”	“educação” e “tecnologias”	“comunicação” e “tecnologias digitais”	“cibercultura” e “comunicação”
Total	739	03	03	10

Fonte: dados da pesquisa.

Tabela 5: Resumo numérico de artigos encontrados no portal *SciELO* (II). Realizado em 10/01/16.

Resumo: levantamento numérico de artigos acadêmicos no portal <i>SciELO</i>				
Termos de Busca	“cibercultura” ou “jovens”	“tecnologias digitais” ou “jovens”	“cibercultura” e “jovens”	“tecnologias digitais” e “jovens”
Total	5798	5885	01	08

Fonte: dados da pesquisa.

No Apêndice I deste trabalho, de forma sintética, relacionei em um quadro resumido os artigos selecionados da busca na *SciELO* que tratam das diferentes temáticas de interface entre educação e comunicação e que abordam a cibercultura e as tecnologias digitais no contexto dos jovens.

Seguem os detalhamentos dos trabalhos acadêmicos que considerei mais importantes, capazes de dialogar com a minha pesquisa, sendo que, do reduzido número de itens encontrados, apenas cinco foram selecionados. Em seu artigo, Silva e Couto (2012) apresentam sua pesquisa sobre juventudes e as tecnologias de informação e comunicação. O estudo aborda jovens do Ensino Médio de Palmas, no Tocantins, pertencentes a tribos urbanas¹¹⁷ e seus desdobramentos, tais como a apropriação de elementos estéticos, da linguagem e de estilos de vida. Além disso, a pesquisa se norteou nas formas de pensar-refletir o mundo por parte desses jovens, e também, nas suas novas experiências formativas

¹¹⁷ Os autores se fundamentam no conceito de “tribo urbana” do sociólogo Michel Maffesoli.

envolvendo negociações midiáticas que são alavancadas pelas TICs. Os procedimentos metodológicos da pesquisa de campo contaram com entrevistas semi-estruturadas, informações e observações para obtenção de dados descritivos desses agrupamentos juvenis investigados. Com foco nas questões de cibercultura, a fundamentação teórica relacionou autores das áreas de estudo da antropologia, da sociologia, da filosofia, da comunicação e da administração.

O estudo de Silva e Couto (2012) aponta para uma mutabilidade constante desses agrupamentos formados pelos jovens, revelando sua vulnerabilidade ao consumo efêmero envolvendo objetos, relacionamentos e sentimentos. Eles também trazem consigo marcas visuais, auditivas e sinestésicas, além de demonstrarem não perceberem fronteiras entre o mundo virtual e a realidade concreta. Além disso, de acordo com essa pesquisa, a tecnologia oferta a esses jovens padrões comportamentais por meio de produtos culturais e de consumo, além da comercialização de sentidos. O estudo também ressalta que a sociabilidade, a linguagem e a estética expressas por parte desses agrupamentos juvenis que transitam pelos meandros digitais formam valores e saberes. Assim, de acordo com os apontamentos dessa pesquisa, a necessidade de pensar os processos pedagógicos considerando esses espaços participativos e colaborativos que vêm sendo estabelecidos pelos jovens.

Teoricamente integrado na interseção entre economia de mercado, criatividade e tecnologias digitais, os estudos de Nicolaci-da-Costa (2011; 2014) abordam o talento jovem, a internet 2.0 e o mercado de trabalho. Para tanto, a abordagem da autora toma como referência a concepção de economia criativa para desenvolver sua articulação teórica. Para tratar o tema, a pesquisa discute a importância da internet enquanto ambiente potencializador da criatividade, promotor do interesse por conteúdo, criador de condições de produção individual e coletiva e, também, da oferta de recursos colaborativos para divulgação do que é produzido.

Rosado e Tomé (2015) tratam, em seu artigo, do marcante fenômeno das redes sociais *online* na atual fase da internet 2.0, que teve rápido crescimento há uma década. O estudo destaca a presença majoritária de jovens nesse acesso, por meio de computadores fixos e móveis, e também, diferentes plataformas em várias formas de compartilhamento de conteúdos. A partir desse cenário, tendo em conta duas pesquisas convergentes, propõe-se discutir usos e apropriações das redes sociais *online*, envolvendo jovens alunos do Ensino Fundamental e Médio na perspectiva de destacar os pontos mais pertinentes da atual fase da internet relacionados aos contextos pessoal, familiar e escolar. O estudo foi desenvolvido com aplicação de questionários, tendo como referência um modelo de pesquisa elaborado na Itália. Foram pesquisados alunos brasileiros de oito escolas no Rio de Janeiro e alunos portugueses

de 11 escolas de Castelo Branco. A partir dos dados de campo dessa investigação, foi possível verificar aproximações dos jovens com os ideais de uma nova subjetividade, que se caracteriza pelo leitor imerso nas novas mídias, e, também, de um perfil dos sujeitos que estão naturalmente afeitos aos suportes digitais.

Reis (2015) desenvolve, em seu estudo, uma análise sobre o aprender e a sua relação com as tecnologias do presente no Ensino Médio de uma escola pública de Maceió, com foco no trabalho escolar. Na pesquisa, foram desenvolvidos questionários e grupos de discussão. O estudo da autora ressalta o papel diferenciado da escola para que se garanta a mediação e a desnaturalização daquilo que é veiculado pelos artefatos culturais. É necessário, no entanto, que existam condições objetivas asseguradas, com questionamentos de informações, na perspectiva do acesso a processos significativos e apropriação de conhecimentos.

Levantamento de produções acadêmicas nos Anais da ANPEd GT-16: as pesquisas no contexto dos jovens na confluência entre comunicação e educação

Para desenvolver um levantamento mais completo de estudo no campo relativo ao meu projeto de tese, fiz uma busca nos anais da reunião anual da ANPEd dos últimos cinco anos e selecionei trabalhos relacionados ao meu tema de pesquisa no GT16 – Comunicação e Educação. Como o referido GT contempla um número diversificado de diferentes abordagens nesta área de estudos, procurei destacar aqueles que têm maior aproximação com meu projeto de doutorado, ressaltando aspectos relevantes dessas produções.

Assim, apesar de outros trabalhos desse GT apresentarem apontamentos sobre algum dos temas de meu estudo envolvendo tecnologias digitais, cibercultura e jovens, não considerei na relação os que focassem, isoladamente, em uma dessas referências temáticas do meu projeto de tese.

Dessa forma, apesar de sua importância para a produção acadêmica nesse campo de interface de áreas de estudo, não fazem parte do meu levantamento trabalhos, como por exemplo, sobre formação de professores, aprendizagem do adulto, design instrucional, cinema e educação, alfabetização e letramento com ênfase em meios de comunicação massivos, processos de ensino-aprendizagem e indústria cultural, etc. Dessa forma, selecionei para dialogar com meu estudo artigos que abordassem os temas das tecnologias digitais e/ou a cibercultura em interseção com o contexto dos jovens.

Em seu artigo, Migliora (2015) apresenta estudo sobre a utilização das mídias digitais e da internet por 3075 jovens do 9º ano de escolas municipais da Região Sudeste, envolvendo tanto seu contexto escolar quanto outros momentos fora desse ambiente. Além de análises descritivas, o trabalho acadêmico desenvolveu três modelos de regressão linear voltadas para construção de habilidades educacionais, tecnológicas e sociais dos estudantes com o uso de computador e de internet. A pesquisa apontou para um baixo uso por parte dos pesquisados das habilidades educacionais, um médio uso das habilidades tecnológicas e um alto uso das habilidades sociais. Foi constatado também que a maioria dos estudantes utiliza computadores em seu ambiente doméstico, sendo que quanto maior o acesso a diferentes mídias e práticas culturais, melhor o resultado em desenvolvimento de habilidades. Outro achado apontado pela pesquisa é o da defasagem entre atraso na idade e escolaridade, no qual se verificou menor probabilidade de o estudante se declarar habilidoso em relação à utilização e aproveitamento desses recursos tecnológicos.

Lapa, Coelho e Schwertl (2015) desenvolveram artigo sobre as redes sociais enquanto espaço público educador no aspecto da formação crítica, que se reflete nesses espaços (*online* e *offline*), e sua apropriação pelos movimentos sociais. A formação dos sujeitos e a ressignificação dos conceitos de democracia, política e esfera política fazem parte do estudo. Para os autores, as trocas discursivas, a convivência da pluralidade e as ações imprevisíveis, identificados no estudo, devem ser apropriadas pelas práticas educativas formais e não formais, na perspectiva de inserção dos sujeitos na cultura digital em uma formação crítica e emancipadora. Trazendo dados da presença intensa dos jovens na internet, o estudo discute o papel da escola diante dos espaços midiáticos da *web* que também atuam como educadores.

Levando em conta a mudança cultural dos jovens que vêm cada vez mais se apropriando das tecnologias móveis na sua comunicação, o artigo de Nagumo (2013) investigou estudantes quanto ao que falam sobre a escola no *Twitter* a partir da construção metodológica baseada na teoria fundamentada¹¹⁸. As 564 mensagens foram analisadas por relação à palavra “escola” e, posteriormente, categorizadas na sua referência como espaço físico, social e simbólico. O estudo dessa pesquisa de mestrado mostrou que 1/5 dessas mensagens traziam conteúdos que revelavam o desgosto com a escola. A partir da pesquisa, o trabalho conclui que as mensagens trocadas pelo *Twitter* pelos estudantes revelam que a escola é um importante lugar de socialização, utilizando essa rede social como extravasamento e troca de reclamações. O autor conclui seu estudo ressaltando que as políticas públicas se dedicam à inclusão tecnológica oferecendo o aparato técnico, sem focar no uso social desses instrumentos, apontando também para entender as mensagens trazidas pelas novas gerações.

As pesquisas de Quadros (2013) e Barreto Junior, Puggian e Félix (2013) possuem algumas aproximações de estudo, pois tratam das culturas juvenis perpassadas pelas tecnologias digitais a partir de uma perspectiva etnográfica. Nos seus trabalhos de campo, os pesquisadores buscaram compreender as construções identitárias dos jovens pesquisados nos espaços urbanos onde vivem. Quadros (2013) traz um recorte de sua investigação desenvolvida com jovens em Porto Alegre, RS. Em sua fundamentação teórico-metodológica, a pesquisa se estruturou no aporte dos Estudos Culturais em Educação. A pesquisa, desenvolvida entre 2007 e 2011 adotou a etnografia pós-moderna e a fotoetnografia para compreender, por meio da escuta, as práticas culturais dos jovens da metrópole relativas aos seus pertencimentos, suas redes de sociabilidade na construção de identidades, cultura e

¹¹⁸ Segundo esta metodologia, deve-se realizar uma minuciosa análise do que foi levantado na pesquisa, para que a partir destes possa emergir uma teoria dos dados.

estilos de vida, envolvendo os dispositivos móveis nos seus espaços-tempos. A análise do estudo destaca o uso por parte desses jovens da expressão “tá ligado?!” como uma marca identitária. Pode-se inferir que a conectividade é uma importante característica de um determinado estilo de vida do jovem do espaço urbano contemporâneo. Dessa forma, o estudo buscou abordar as práticas desses jovens pesquisados e os panoramas sonoros da metrópole no qual estavam inseridos. A construção metodológica da pesquisa se deu por meio de entrevistas etnográficas, conversas informais, utilização de diário de campo verbal e imagético, além do acompanhamento da produção midiática desse período. O sentido de lugar construído pela mediação tecnológica e a construção da identidade dos jovens é o tema do estudo de Barreto Junior, Puggian e Félix (2013). Os autores desenvolveram uma pesquisa qualitativa de cunho etnográfico, visual e participante, teve como lócus a comunidade da Rocinha, RJ. O trabalho investigativo se deu com o acompanhamento de uma turma de 9º ano de uma escola municipal que atende alunos dessa comunidade. Para abordar as relações de espaço, lugar e identidade, o estudo adotou na sua fundamentação teórica uma perspectiva interdisciplinar envolvendo as áreas da Geografia, da Educação, da Antropologia e da Sociologia. Ainda que tenham um acesso à informação com a possibilidade de transporem as fronteiras de seu espaço social concreto, a pesquisa aponta que a “mídiação” tecnológica atua no reforço das relações interpessoais com pessoas próximas aonde vivem, permitindo novas reconfigurações no seu universo juvenil. De acordo com esse estudo, os jovens estabelecem, na convivência com as tecnologias de informação e comunicação em seu ambiente concreto, vivências *online* e *offline*, fortalecendo o sentido de lugar na construção dos seus traços identitários associados à cultura local. Por fim, a pesquisa aponta para o papel do educador nesse contexto, para a apreensão da “mídiação” possibilitando aos jovens produzirem conhecimentos, refletirem sobre sua realidade para ações concretas no exercício da cidadania.

O estudo de Lopes (2013) discute a participação cidadã e as tecnologias digitais e conclama professores e gestores da educação a focarem a internet para além do consumo, considerando-a um espaço de participação ativa da sociedade e de construção criativa. O autor problematiza a comunicação na *web*, ambiente que fica à mercê de investidas oficiais guiadas por interesses econômicos, que cerceiam o modo de produção compartilhado e aberto da cultura digital, com o intuito de estabelecer controle paternalista e hierárquico que é ditado por regras e valores do mercado. O estudo faz um apanhado dos diversos programas de acesso

às tecnologias de informação e comunicação, como o 1.1¹¹⁹, ressaltando a inoperância dessa iniciativa no tocante às transformações nas práticas pedagógicas e aos movimentos que propõem a inclusão digital baseados na escola. O autor traz o questionamento das aprendizagens *online* desse modelo, que, ao invés de serem entendidas e significadas como prática social, são capturadas por intenções ideológicas que favorecem o consumo de informações, produtos e conteúdos curriculares. Como proposta de superação desse quadro de baixo aproveitamento pedagógico dos recursos tecnológicos, o artigo expõe a proposta de curadoria¹²⁰ para a socialização das aprendizagens. Dessa forma, o intuito seria de favorecer a socialização com a participação ativa e propositiva envolvendo as redes socioculturais contemporâneas. A intenção dessa proposta é a de problematizar a noção de mediação cultural para a constituição de uma metodologia de pesquisa-intervenção nos contextos educacionais.

Sabatinni (2011) discute os múltiplos conceitos de convergência na interface entre a comunicação e a educação, enfatizando tanto a relação entre mídia e instituição escolar quanto os aspectos midiático-tecnológicos nesse contexto. Ancorado na perspectiva de Henry Jenkins da “cultura da convergência”, o autor se fundamenta na concepção do conceito de convergência fruto da ação humana, em que se ressalta o papel do receptor-produtor no compartilhamento dos bens culturais segundo uma lógica fundada na participação, na cooperação e na formação da inteligência coletiva. O estudo reflete os meios de comunicação como categoria cultural que envolve o elemento humano, que constrói significados a partir deles. O autor também destaca os indícios da superação do modelo hierárquico, unilateral, centralizado dos veículos de comunicação tradicionais com a emergência de um leitor-autor-produtor de mídias e, em muitos casos, um autor coletivo. A partir da sua fundamentação teórica na cultura participativa, o artigo reflete sobre os rumos da educação envolvendo as implicações desta convergência relativa aos meios e aos formatos digitais nos quais estão incluídas as redes sociais e as ferramentas de construção de conhecimento coletivo. O autor ressalta o fomento do letramento midiático para o pensamento crítico, que integra estilos de aprendizagem, pensamento convergente e divergente, ocorrendo a aproximação com educação

¹¹⁹ O autor explica as dificuldades no desenvolvimento dos projetos baseados no modelo 1:1 (um computador por aluno e por professor). A adoção desse modelo é de que ele se justifica ao propor desenvolvimento tecnológico nas esferas técnica, pedagógica ou cultural com saturação tecnológica dos contextos sociais. Nesse sentido, ao se dar conta da demanda, acelera-se a produção de conhecimento ao se constituírem redes de aprendizagem e colaboração envolvendo os agentes desse processo. Entretanto, as primeiras iniciativas de implementação desse modelo no Brasil enfrentam problemas de infraestrutura para o acesso à internet.

¹²⁰ De acordo com o autor, a curadoria é um tema bastante amplo nas artes, inclusive como objeto de pesquisa nos estudos de pós-graduação dessa área.

informal. O trabalho também buscou referências em um dos conceitos Ivan Illich para tratar da convivialidade e de teias de aprendizagem na perspectiva de superação de concepções tecnicistas de análises acadêmicas do campo.

O estudo de Ferreira (2012) é parte do trabalho de sua tese de doutorado que envolve juventude, cultura digital e educação. A pesquisa ocorreu em um estabelecimento público do município do Rio de Janeiro. Foram investigados jovens do 7º ao 9º anos de uma escola de tempo integral dotada de dispositivos móveis e fixos. Adotando uma perspectiva dialógica fundamentada em Mikhail Bakhtin, o objeto de pesquisa foi se construindo no lócus a partir da interação com os sujeitos. O estudo aborda a cultura da mobilidade, que constitui os modos de ser da juventude urbana na contemporaneidade. Para tanto, foi pesquisado se os usos de tais dispositivos ressignificam suas práticas culturais e suas relações com o conhecimento, e, também, a sua utilização nos ambientes escolares e nas práticas de ensino-aprendizagem. Outro aspecto discutido por Ferreira (2012) em sua tese é sobre as articulações entre subjetividade, cultura, tecnologia e cognição, envolvendo indivíduos e objetos técnicos nos processos de interação com o mundo concreto. A pesquisa indaga sobre a presença desses dispositivos no espaço da escola investigando tanto como se dão mudanças na relação dos sujeitos nesse ambiente, quanto em seus processos de aprendizagem.

O artigo de Oliveira e Mendes (2012) enfoca as redes sociais virtuais a partir de uma investigação netnográfica de mestrado com jovens usuários do *Orkut*. O estudo indaga sobre o que esses jovens manifestam sobre a escola e sua prática nesse ambiente virtual. A pesquisa também traz como questão as possíveis representações que ocorrem nas comunidades na perspectiva de compreender e refletir as práticas escolares. O lócus investigativo ocorreu em seis comunidades virtuais. Foram feitas observações e participações para posterior análise dos dados organizados em categorias. Para apresentar os achados de pesquisa o texto traz as “agruras do amor” e as “delícias do ódio” explicitando o que os jovens dizem da escola e dos processos ensino-aprendizagem.

Fantin e Corrêa (2011) discutem em seu artigo algumas considerações desenvolvidas numa investigação sobre os videogames do ponto de vista da reflexão teórica e na perspectiva dos jogadores. O estudo, no campo da mídia-educação, discute aprendizagem envolvendo as competências nos jogos eletrônicos, incluindo os *games online*. No estudo, as autoras destacam o contexto sociocultural em constante transformação envolvendo os sujeitos e o jogar. Ressaltam, nesse contexto, as dimensões cognitivas, psicológicas, sociais e culturais inerentes às atividades humanas. Na sua análise, as autoras fazem um apanhado teórico sobre jogos e levantam questões sobre as possibilidades dos mesmos, discutindo seu papel no

potencial de aprendizagem e na mediação educativa. Como instrumento de análise, o trabalho investigativo apresenta algumas falas de jogadores para compreender como constroem significados e como se dá sua apropriação cultural dos videogames. Foi feito um estudo empírico com questionário e produção de narrativas relacionadas a alguns jogos com estudantes com idades entre 10 e 15 anos de duas escolas do município de Florianópolis. O artigo aponta para as possibilidades de construção de competências e aprendizagens culturais por meio dos *videogames* envolvendo a estrutura desses jogos em relação à atividade. As autoras também ressaltam a importância das falas sobre as percepções dos jogadores aliadas à reflexão teórica que contribuem para uma compreensão mais complexa dessa mídia, envolvendo a experiência dos estudantes.

Tendo como objeto de sua pesquisa o *YouTube*, Vargas Netto (2011) apresenta um ensaio onde aborda a experiência dos usuários na produção de saberes e sensibilidades nas suas apropriações desse artefato tecnológico. A autora resalta a importância de a pesquisa problematizar os sentidos de aprender e ensinar envolvendo espaços educativos formais e não formais, colocando em questão o distanciamento entre eles e superando dicotomias. O estudo destaca as possibilidades de novos usos e compartilhamentos envolvendo o navegar pelas “superficialidades” do *YouTube* e resalta, ainda, o papel desse bem cultural na formação de identidades e saberes na constituição dos sujeitos no mundo.

Conforme já foi dito, a intenção desse levantamento foi conhecer a produção acadêmica mais recente sobre os temas abordados relacionados ao meu estudo. Assim, na medida do desenvolvimento da minha pesquisa, conforme já acontece com algumas produções acadêmicas ao longo do texto, certamente algumas delas, seja no referencial teórico ou na metodologia, irão dialogar de maneira mais aprofundada com meu processo investigativo.

APÊNDICE II

Quadros/Resumo da Revisão de Literatura:

- Levantamento no Banco de Teses e Dissertações da CAPES com as palavras-chave “tecnologias digitais” e “jovens”;
- Levantamento no Banco de Teses e Dissertações da CAPES com as palavras-chave “cibercultura” e “jovens”;
- Levantamento de artigos de periódicos no portal SciELO com as palavras-chave “tecnologias digitais”, “cibercultura” e “jovens”;
- Levantamento de produções acadêmicas nos Anais da ANPEd GT-16 com as palavras-chave “tecnologias digitais”, “cibercultura” e “jovens”.

Levantamento no Banco de Teses e Dissertações da CAPES com as palavras-chave “tecnologias digitais” e “jovens”.

PALAVRAS CHAVE: “tecnologias digitais” e “jovens” *		
2011	CUNHA, Úrsula Nascimento de Sousa UNEB	Letramento Escolar e Social: como moradores dos três riachos, em Feira de Santana (BA), lidam com essas leituras?
2011	FRANCA, Sonia Maria Mendes PUC - SP	Competências Cognitivas e Cibercultura: um estudo sobre o desenvolvimento de modelos cognitivos de aprendizagem do público jovem que resultam do uso frequente das tecnologias de comunicação digitais.
2012	BARRETO JUNIOR, Alfeu Olival Unigranrio - RJ	O Sentido de Lugar e as Tecnologias da Informação e Comunicação: um estudo qualitativo com alunos da Rocinha.
2011	COELHO, Livia Andrade UFBA	As Relações dos Alunos da EJA com as Tecnologias Digitais: implicações e possibilidades na vida de cada um.
2012	BRITO, Bianca Maria Santana de USP	Jovens e Adultos em Processo de Escolarização e as Tecnologias Digitais: quem usa, a favor de quem e para quê?
2011	NUNES, Monica Fogaça USP	Blog no ensino de ciências: uma ferramenta cultural influente na formação de identidades juvenis.
2011	AMMANN, Matthias UNB	Facebook, Eu Curto: uma análise mimética das redes sociais digitais.
2012	OLIVEIRA, Elke Streit de CEFET - MG	O Conceito Geracional de Prensky no Contexto da Rede Pública Federal de Minas Gerais: o caso do CEFET-MG
2012	SILVA, Izabel Cristina Goudart da PUC - SP	Cartografias da Aprendizagem em Rede: rastros das dinâmicas comunicacionais do Visualizar 11, Medialab Prado.
2012	PEREIRA, Marcelo Fernandes.	A Ubiquidade Computacional como Ferramenta de Ensino Projetual em Design.

2011	CURTO, Viviane Goncalves UNICAMP - SP	O Acesso às Práticas de Letramento Digital na Educação de Jovens e Adultos
2012	MOTHE, Angelica Andrade UENF – RJ	Jornal Digital: contribuição para a leitura e compreensão de textos na educação de jovens e adultos no município de Campos dos Goytacazes/RJ.
2012	MILANI, Debora Raquel da Costa UNESP – Araraquara - SP	Contemporaneidade e Educações: mídias digitais nas culturas juvenis.
2011	SANTOS, Solange da Silva Augusto dos Universidade Estácio de Sá - RJ	Implicações do Jogo Eletrônico RPG (Role Playing Games) na Produção de Narrativas Escolares.
2012	BERTOJA, Maria Beatriz Cunha Unilasalle - RS	Do Lado de Lá dos Portões Cartas e Encontros: sofrimentos e hostilidade de jovens contemporâneos.
2012	MATTA, Joao Osvaldo Schiavon PUC - SP	Mal-estar na Adolescência: jovens de agendas lotadas nas redes sociais.
2012	NOGUEIRA, Francisco Carlos UFMT	Gêneros Midiáticos, Internet e Contexto Escolar: relações entre fazeres e saberes.
2012	GARCIA, Janaina Leonardo UCB - DF	Estratégias Transmidiáticas: as operações de interação entre estudantes de instituições de ensino superior mediadas por mídias digitais.
2012	BRKAMITCH FILHO, Emilio UFSC	Grupo Focal On-line, Midia de Divulgação Interativa, Sexualidade e Educação de Adolescentes.
2012	PANDO, Rosimeire Aparecida UNESP - Bauru	As Contribuições do Audiovisual para a Formação da Cidadania: a construção de conteúdos por meio de dispositivos móveis.
2011	BATISTA, Suzana Medeiros Universidade Estácio de Sá -RJ	O Laboratório de Informática nos Anos Finais do Ensino Fundamental: reflexões sobre inclusão digital.

*Quadro/Resumo de teses e dissertações na CAPES sobre Cibercultura e Jovens referentes aos anos de 2011 e 2012 realizado em 24/11/2015.

Levantamento no Banco de Teses e Dissertações da CAPES com as palavras-chave “cibercultura” e “jovens”.

PALAVRAS CHAVE: “cibercultura” e “jovens”*		
2011	ROSA, Ana Carolina Pereira da Silva UERJ	"Se meu pai viesse aqui hoje nessa escola, ele não ia aprender": cibercultura e processos de ensino-aprendizagem.
2011	FRIGERI, Alexandre Machado PUC - SP	Youtube: estrutura e ciberaudiência - um novo paradigma televisivo.
2011	ROITBERG, Julio Cesar UFRRJ	O que Levo do Barão: a alegria do estarjuntos e as juventudes multiplicando saberes nos tecidos da educação.
2012	CELINO, Marta Lucia de Souza UERJ	Aprender e Ensinar na Idade Mídia: quando os jovens ocupam as duas dimensões do processo.
2012	COUTO JUNIOR, Dilton Ribeiro do UERJ	Cibercultura, Juventude e Alteridade: aprendendo-ensinando com o outro no facebook.
2012	SILVA, Francisca Oleniva Bezerra da UCB - DF	Percepções de Universitários a cerca da Diferentes Formas de Escrita: um estudo sobre as linguagens nas redes sociais.
2012	SILVA, Monica Cristina Plaza da UNB	Aids na Cibercultura: a midiatização da doença nas redes sociais online do ministério da saúde.
2011	GREGORIO, Vera Lucia da Silva Santo UFNF	Um Olhar sobre os Objetos de Aprendizagem no Ensino da Matemática à Luz da Teoria dos Registros de Representação Semiótica.
2012	SILVA, Emerson Henrique da UFRN	Conhecimento, Sociabilidade e Lazer em Jogos Online: uma etnografia na lan house do Paulo em São Gonçalo do Amarante.
2012	SILVA, Claudia Lais Costa da Universidade Tiradentes - SE	A Linguagem do Bate-papo (msn) e das Produções de Comunicação e Expressão de Alunos da 1ª Série do Ensino Médio: características e expressividades.

*Quadro/Resumo de teses e dissertações na CAPES sobre Cibercultura e Jovens referentes aos anos de 2011 e 2012 realizado em 24/11/2015.

Levantamento de artigos de periódicos no portal *SciELO* com as palavras-chave “tecnologias digitais”, “cibercultura” e “jovens”.

PALAVRAS CHAVE DA BUSCA: “tecnologias digitais”, “cibercultura” e “jovens”*		
2011	NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria	O Talento Jovem, a Internet e o Mercado de Trabalho da “Economia Criativa”
2012	CYRINO, Antonio Pithon AMARAL, Viviany Menossi ESPÓSITO, Ana Cláudia Cavalcanti GARCIA, Vera Lúcia CYRINO, Eliana Goldfarb ZORNOFF, Denise de Cássia Moreira	Ensino na Comunidade e Inteligência Coletiva: partilhando saberes com o WIKI
2012	LIMA, Nataly de Queiroz SANTOS, Maria Salett Tauk dos	Redes Sociais e Juventude Rural: apropriações de propostas de comunicação para o desenvolvimento em redes globalizadas
2012	FISCHER, Rosa Maria Bueno	“Mitologias” em Torno da Novidade Tecnológica em Educação
2012	SILVA, Valdirene Cássia da COUTO, Edvaldo Souza	Interfaceamentos Contemporâneos: tecnologias digitais e tribos urbanas no contexto escolar
2013	MIRANDA, Sonia Regina FREITAS, Daniella Pires de	Brasil Sob o Signo da Memória: notas sobre jovens, nação e nacionalismos
2014	REIS, Rosemeire	Aprender na Atualidade e Tecnologias: implicações para os estudos no ensino médio
2014	NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria	Economia Criativa, a Web 2.0 e o Vírus da Exposição de Talentos
2015	ROSADO, Luiz Alexandre da Silva TOMÉ, Vitor Manuel Nabais	As Redes Sociais na Internet e suas Apropriações por Jovens Brasileiros e Portugueses em Idade Escolar

*Quadro/Resumo dos artigos encontrados no portal *SciELO* sobre tecnologias digitais, cibercultura e jovens realizado em 10/01/2016

Levantamento de produções acadêmicas nos Anais da ANPED GT-16 com as palavras-chave “tecnologias digitais”, “cibercultura” e “jovens”.

Reunião Anual da ANPED –GT16		
Termos relacionados: “tecnologias digitais”, “cibercultura” e “jovens”*		
Ano	Autor/ Instituição	Título
2015	PISCHETOLA, Magda – PUC-Rio	Tecnologias em Sala de Aula: contribuições para uma pedagogia sustentável
2015	CAVALCANTE, Andrea Pinheiro Paiva – UFC CASTRO FILHO, José Aires de – UFC	Multiletramentos e o Uso do Laptop em Sala de Aula: possibilidades de comunicação nas culturas juvenis
2015	MIGLIORA, Rita Rezende Vieira Peixoto – UCP	Jovens de Escolas Públicas: percepção das habilidades no uso do computador e da internet
2015	LAPA, Andrea Brandão – UFSC COELHO, Isabel Colucci – UFSC SCHWERTL, Simone Leal – FURB	As Redes Sociais como um Espaço Público Educador
2013	VELLOSO, Luciana – ProPEd/UERJ	“Programa um Computador por Aluno” (PROUCA) em uma Escola Municipal do Rio de Janeiro: o que há de novo na rede?
2013	NAGUMO, Estevon – UNB	O Que os Estudantes Dizem sobre a Escola no Twitter
2013	BARRETO JUNIOR, Alfeu Olival – SME-RJ/Colégio Militar do Rio de Janeiro PUGGIAN, Cleonice – Unigranrio/UERJ FÉLIX, Idemburgo Pereira Frazão – Unigranrio/SME-RJ	As Tecnologias da Informação e Comunicação na Construção do Sentido de Lugar dos Jovens da Rocinha
2013	QUADROS, Marta Campos de – UFRGS	Sempre Ligados!: estilos de vida, práticas culturais e identidades juvenis urbanas contemporâneas

2013	LOPES, Daniel de Queiroz –UNISINOS - RS	Curadoria Aberta dos Espaços e Objetos Públicos: proposições metodológicas para a socialização e as aprendizagens em rede
2012	VARGAS NETTO, Maria Jacintha–UERJ	As Práticas de Espectatura com o Youtube como campo de Aprendizado e Pesquisa
2012	FERREIRA, Helenice Mirabelli Cassino UERJ	Cultura da Mobilidade: como ela aparece na escola?
2012	OLIVEIRA, Edna Araujo dos Santos de – UDESC MENDES, Geovana Mendonça Lunardi – UDESC	Amo a Escola, Mas Odeio Estudar: as representações da escola no Orkut
2011	FANTIN, Monica – UFSC CORRÊA, Eloiza Schumacher – UFSC	Videogames: processos de aprendizagem cognitiva, social e cultural em jogo
2011	SABBATINI, Marcelo UFPE	Sob o Signo da Convergência: reflexões sobre o papel das mídias digitais interativas na educação

*Quadro/Resumo dos artigos do ANPEd GT16 – Comunicação e Educação sobre tecnologias digitais, cibercultura e jovens, realizado em 02/12/2015

APÊNDICE III**Documentos:****Termo de Consentimento Livre e Esclarecido****Autorização de Pesquisa – Secretaria de Educação de Juiz de Fora****Solicitação de Pesquisa à direção do estabelecimento escolar**



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

I – IDENTIFICAÇÃO DO PESQUISADOR RESPONSÁVEL

Sebastião Gomes de Almeida Júnior

RG.: MG – 3. 443. 458

Telefone: (32) 988080357

e-mail: titoinr2@gmail.com

II – DADOS SOBRE A PESQUISA CIENTÍFICA

Título: “Adolescentes, Desenvolvimento Humano e Cibercultura: as vivências dos jovens em formação mediadas pelas tecnologias digitais”

Curso/Instituição: Pós-Graduação em Educação (Doutorado) / Universidade Federal de Juiz de Fora

III – EXPLICAÇÕES DO PESQUISADOR SOBRE A PESQUISA

1. Benefícios: A pesquisa busca compreender, por meio de questionários, oficinas e entrevistas, de que modo os adolescentes potencializam seu desenvolvimento mediados pelas tecnologias digitais.

2. Consentimento: todas as informações explicitadas no texto da pesquisa obtiveram a anuência anterior dos sujeitos pesquisados e **serão mantidos o sigilo e o anonimato de todos os sujeitos envolvidos**. Será garantida a fidedignidade das demais informações obtidas. Os resultados deste estudo poderão ser publicados em artigos e/ou livros científicos ou apresentados em congressos profissionais.

3. Participação: não existe nenhum custo para participar da pesquisa, assim como os participantes não receberão qualquer vantagem financeira. Além disso, os sujeitos pesquisados deverão ser esclarecidos sobre qualquer aspecto do estudo, livres para participar ou não participar. Qualquer sujeito pesquisado poderá interromper sua participação a qualquer momento.

4. Riscos e desconfortos: não existem riscos ou desconfortos associados à pesquisa ou probabilidade de que os sujeitos sofram danos como consequência imediata ou tardia do estudo.

IV – ESCLARECIMENTOS SOBRE GARANTIAS AOS PARTICIPANTES

Fica garantido aos sujeitos da pesquisa o acesso a informações relacionadas à pesquisa, inclusive para dirimir eventuais dúvidas.

V – CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu compreendo os direitos dos participantes da pesquisa. Compreendo sobre o que, como e porque este estudo está sendo feito. Autorizo a utilização das informações já constantes da pesquisa, incluindo o registro de imagens. Estou ciente de que **serão mantidos o sigilo e o anonimato de todos os sujeitos envolvidos**.

_____ ; ____ / ____ / ____

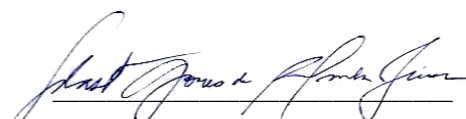
local

data

Assentimento do participante da pesquisa: _____

Assinatura do responsável pelo menor: _____

Telefone de contato e/ou e-mail: _____


Sebastião Gomes de Almeida Júnior

Pesquisador do PPGE-UFJF



AUTORIZAÇÃO

Fica autorizado o doutorando em Educação pela Universidade Federal de Juiz de Fora, Sebastião Gomes de Almeida Júnior, a desenvolver parte de sua pesquisa, que tem como tema central “Adolescentes, Desenvolvimento Humano e Cibercultura: vivências dos jovens em formação mediada pelas tecnologias digitais” na Rede Municipal de Ensino, com o objetivo de conhecer a partir da perspectiva dos sujeitos de pesquisa, adolescentes em fase de escolarização, as formas por meio dos quais eles interagem com as tecnologias digitais e como tais interações afetam seu cotidiano, envolvendo seus espaços-tempo vividos.

O desenvolvimento da pesquisa dar-se-á por meio de contato com a equipe pedagógica das escolas participantes, posterior aplicação de um *survey* para estudantes dos anos finais do ensino fundamental da rede e formação de grupos focais nas escolas pesquisadas.

Para a realização do referido estudo é preciso que haja concordância das escolas selecionadas, por meio de sua direção, coordenação e dos professores envolvidos, bem como autorização dos responsáveis pelos alunos sujeitos do estudo. O pesquisador deve ainda, apresentar os resultados da pesquisa à equipe da Secretaria de Educação, quando da conclusão do trabalho e entrega à instituição de ensino ou quando solicitado.

Juiz de Fora, 28 de novembro de 2016


Denise Vieira Franco

Secretária de Educação de Juiz de Fora

Secretaria de Educação

Avenida Getúlio Vargas, 200 – Centro - CEP: 36010-110 - Juiz de Fora – MG - Tel: (32) 3690-8496/Fax: (32)3690-8395
E-mail: formapedagogico@pjf.mg.gov.br



Universidade Federal de Juiz de Fora
Faculdade de Educação
Pós-Graduação em Educação
Linha de Pesquisa: Linguagem, Conhecimento e Formação de Professores

Coordenadora: Prof^a Dr^a Ilka Shapper
Orientadora: Prof^a Dr^a Adriana Rocha Bruno

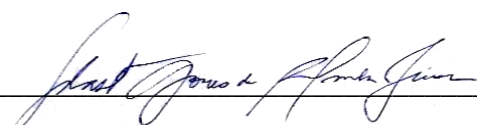
Juiz de Fora, 08 de abril de 2017

De: Sebastião Gomes de Almeida Júnior
Para: Regina Lucia da Rocha
Diretora da Escola Municipal Vereador Marcos Freesz
Assunto: Autorização para pesquisa do Doutorado

Sr^a Diretora

Estou desenvolvendo pesquisa de doutorado devidamente autorizada pela Secretaria de Educação de Juiz de Fora com o objetivo de aplicar questionário online com alunos das turmas de 8º e 9º anos desta escola. Com intuito de aplicar meu instrumento para coleta de dados, tomarei as medidas cabíveis junto a esta instituição para contar com o consentimento dos responsáveis.

Desde já, agradeço a colaboração.


Sebastião Gomes de Almeida Júnior
Doutorando do PPGE da UFJF

APÊNDICE IV**Questionário *Online*:**

**“Conhecendo o Perfil dos jovens sobre interesses, hábitos e opiniões
com ênfase nas tecnologias digitais”**

30/04/2017

Conhecendo o perfil dos jovens sobre interesses, hábitos e opiniões, com ênfase nas tecnologias digitais

Conhecendo o perfil dos jovens sobre interesses, hábitos e opiniões, com ênfase nas tecnologias digitais

Olá!

Somos pesquisadores da Universidade Federal de Juiz de Fora e queremos conhecer melhor os jovens de hoje!

Este questionário tem como objetivo saber o que você pensa, sente e faz relacionado a diferentes assuntos. As questões a seguir abordam diversos temas, tanto relacionados à sua vida, seu dia a dia na escola, quanto sobre outras atividades de seu interesse, com destaque para os usos das tecnologias digitais.

Ressaltamos que esta pesquisa é sigilosa e suas informações pessoais, contidas neste questionário, serão devidamente resguardadas pelos pesquisadores, ou seja, não serão divulgadas.

Pedimos que responda atentamente as questões de múltipla escolha e as por escrito.

Ao final do preenchimento deste formulário clique em "ENVIAR".

Obrigado

*Obrigatório

1. 1 Escreva abaixo um nome fictício (nick name) que o (a) identifique: *

30/04/2017

Conhecendo o perfil dos jovens sobre interesses, hábitos e opiniões, com ênfase nas tecnologias digitais

2. 2 Onde você estuda: *

Marcar apenas uma oval.

- Centro de Educação de Jovens e Adultos Dr. Geraldo Moutinho (CEM)
- Centro de Referência Herval da Cruz Braz
- E. M. Amélia Mascarenhas
- E. M. Álvaro Lins
- E. M. Antônio Carlos Fagundes
- E. M. Arlete Bastos de Magalhães
- E. M. Áurea Bicalho
- E. M. Bela Aurora
- E. M. Belmira Duarte Dias
- E. M. Camilo Guedes
- E. M. Carlos Augusto de Assis
- E. M. Carlos Drummond de Andrade
- E. M. Carolina de Assis
- E. M. Cecília Meireles
- E. M. Clotilde Peixoto Hargreaves
- E. M. Cosette de Alencar
- E. M. Dante Jaime Brochado
- E. M. Dom Justino José de Sant'Anna
- E. M. Doutor Adhemar Rezende de Andrade
- E. M. Doutor Antonino Lessa
- E. M. Doutor Paulo Japyassu
- E. M. Doutor Cássio Vieira Marques
- E. M. Doutor Pedro Marques
- E. M. Engenheiro André Rebouças
- E. M. Fernão Dias Paes
- E. M. Gabriel Gonçalves da Silva
- E. M. Georg Rodenbach
- E. M. Gilberto de Alencar
- E. M. Henrique José de Souza
- E. M. Jerônimo Vieira Tavares
- E. M. João Guimarães Rosa
- E. M. José Calil Ahouagi
- E. M. Lions Centro
- E. M. Manuel Bandeira
- E. M. Maria Catarina Barbosa
- E. M. Marília de Dirceu
- E. M. Menelick de Carvalho
- E. M. Murilo Mendes
- E. M. Olinda de Paula Magalhães
- E. M. Padre Caetano

30/04/2017

Conhecendo o perfil dos jovens sobre interesses, hábitos e opiniões, com ênfase nas tecnologias digitais

- E. M. Padre Wilson
- E. M. Prefeito Dilermando Cruz Filho
- E. M. Presidente Tancredo Neves
- E. M. Professor Augusto Gotardelo
- E. M. Professor Oscar Schmidt
- E. M. Professora Áurea Nardelli
- E. M. Professora Helena Antipoff
- E. M. Professora Marlene Barros
- E. M. Professora Núbia Pereira de Magalhães
- E. M. Professora Thereza Falci
- E. M. Quilombo dos Palmares
- E. M. Rocha Pombo
- E. M. Santa Cândida
- E. M. Santa Cecília
- E. M. Santos Dumont
- E. M. Theodoro Frederico Mussel
- E. M. União da Betânia
- E. M. Vereador Marcos Freesz
- E. M. Vereador Raymundo Hargreaves
- E. M. Victor Belfort Arantes

3.3 Idade *

Marcar apenas uma oval.

- 12 anos
- 13 anos
- 14 anos
- 15 anos
- 16 anos
- 17 anos
- Outro: _____

4.4 Você trabalha ou exerce alguma atividade remunerada? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não

5.5 Se você respondeu "sim" anteriormente, em que você trabalha?

30/04/2017

Conhecendo o perfil dos jovens sobre interesses, hábitos e opiniões, com ênfase nas tecnologias digitais

6. 6 Você gosta de conviver no ambiente da escola? *

Marcar apenas uma oval.

- Gosto
- Gosto um pouco
- Não gosto
- É indiferente para mim
- Outro: _____

7. 7 Por qual área do conhecimento você mais se interessa *

Marcar apenas uma oval.

- Artes
- Geografia
- Educação Física
- Ciências
- Língua Portuguesa
- Matemática
- Língua Estrangeira
- História
- Outro: _____

8. 8 Das opções abaixo, marque a que você MAIS gosta de fazer na escola? *

Marcar apenas uma oval.

- Atividades em sala de aula
- Encontrar amigos
- Mexer com tecnologia
- Paquerar/namorar
- Jogar/trocar informações sobre videogames
- Atividades esportivas
- Atividades culturais
- Não gosto de nada na escola
- Outro: _____

9. 9 O que MAIS você gosta de fazer quando não está na escola? *

Marcar apenas uma oval.

- Encontrar amigos
- Estudar
- Atividades culturais: exposição de arte, música, cinema, teatro, literatura, dança, etc.
- Praticar esporte
- Assistir programas de TV
- navegar na internet, explorar aplicativos, jogos, vídeos, etc.
- Namorar
- Outro: _____

30/04/2017

Conhecendo o perfil dos jovens sobre interesses, hábitos e opiniões, com ênfase nas tecnologias digitais

10. 10 O que você deseja para o seu futuro? *

Marcar apenas uma oval.

- Estou decidido do que quero
- Já estou pensando sobre isso, mas tenho dúvidas
- Ainda não pensei sobre isso

11. 11 Caso já esteja decidido ou pensando sobre o assunto, conte sobre o que quer ser ou fazer

12. 12 Quanto à sua convivência social *

Marcar apenas uma oval.

- Tenho amigos fora e dentro da escola
- Tenho mais amigos na escola
- Tenho mais amigos fora da escola
- Tenho poucos amigos
- Não tenho amigos

13. 13 Você faz mais contatos/amizades: *

Marcar apenas uma oval.

- Pelas redes sociais (Facebook, Instagram, Twitter, WhatsApp, etc.)
- Não uso redes sociais. Meus contatos são fora desses ambientes virtuais
- Tanto pelas redes sociais quanto fora desses ambientes virtuais
- Outro: _____

14. 14 Você se considera: *

Marcar apenas uma oval.

- Interessado nos assuntos da atualidade (política, economia, saúde, meio ambiente, tecnologias, cultura, etc.)
- Pouco interessado nos assuntos da atualidade.
- Não me interesso por assuntos da atualidade
- Outro: _____

15. 15 Como adolescente, você se considera: *

Marcar apenas uma oval.

- Preparado e consciente sobre meus direitos e deveres
- Pouco preparado e consciente sobre meus direitos e deveres
- Despreparado e não tenho clareza dos meus direitos de deveres
- Nunca pensei sobre isso

30/04/2017

Conhecendo o perfil dos jovens sobre interesses, hábitos e opiniões, com ênfase nas tecnologias digitais

16. 16 Você acha que aprende coisas importantes fora da escola? *

Marcar apenas uma oval.

- Aprendo muitas coisas fora da escola
- Aprendo poucas coisas fora da escola
- Só aprendo coisas na escola
- Não aprendo nada na escola

17. 17 Marque qual tecnologia digital você MAIS utiliza *

Marcar apenas uma oval.

- Computador
- Tablet
- Celular/Smartphone
- Videogame
- Notebook
- Câmera digital
- Televisão
- Outro: _____

18. 18 Marque o lugar em que você MAIS usa tecnologias digitais e internet *

Marcar apenas uma oval.

- Escola
- Em casa
- Lan house
- Zonas de Wifi
- Casa de amigos
- Nos meus deslocamentos diários
- Outro: _____

19. 19 Quanto ao seu acesso às tecnologias digitais e internet *

Marcar apenas uma oval.

- Utilizo diariamente, durante muitas horas, as tecnologias digitais (internet, smartphone, jogos e/ou vídeos, etc.)
- Utilizo diariamente, durante algumas horas, as tecnologias digitais
- Utilizo muito pouco durante o dia as tecnologias digitais
- Utilizo apenas em alguns dias da semana as tecnologias digitais
- Só utilizo fim de semana as tecnologias digitais
- Utilizo raramente tecnologias digitais
- Outro: _____

30/04/2017

Conhecendo o perfil dos jovens sobre interesses, hábitos e opiniões, com ênfase nas tecnologias digitais

20. 20 Quando faz uso das tecnologias digitais e/ou internet, você utiliza, aproximadamente *

Marcar apenas uma oval.

- Menos de 1 hora por dia
- 1 hora por dia
- 2 horas por dia
- 3 horas por dia
- 4 horas por dia
- 5 horas por dia
- Acima de 5 horas por dia
- 1 a 3 vezes por semana
- 4 ou mais vezes por semana
- Somente nos fins de semana

21. 21 Qual a PRINCIPAL atividade você realiza utilizando as tecnologias digitais e internet? *

Marcar apenas uma oval.

- Trabalhos escolares
- Pesquisas de conteúdos
- Assistir vídeos
- Ouvir música
- Jogos offline
- Jogos online
- Download de arquivos
- Postagem de arquivos
- Conversas no chat
- Redes sociais
- Outro: _____

22. 22 Qual o PRINCIPAL site e/ou aplicativo de sua navegação online? *

Marcar apenas uma oval.

- Facebook
- Instagram
- Twitter
- Tumblr
- WhatsApp
- YouTube
- Sites de games
- Outro: _____

23. 23 Você desenvolve algum trabalho de sua autoria por meio das tecnologias digitais *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não

30/04/2017

Conhecendo o perfil dos jovens sobre interesses, hábitos e opiniões, com ênfase nas tecnologias digitais

24. 24 Se você respondeu anteriormente "sim", marque abaixo o que você faz:

Marcar apenas uma oval.

- Desenvolvo textos
- Comento conteúdos já publicados
- Crio a partir do que encontro online
- Divulgo minhas fotografias
- Elaboro jogos
- Faço arte utilizando aplicativos
- Produzo vídeos
- Outro: _____

25. 25 Que tipo de conteúdos você gostaria de desenvolver por meio das tecnologias digitais e internet *

Marcar apenas uma oval.

- Produção de texto
- Fotografia
- Vídeo
- Tutoriais de conteúdos
- Criação de jogos
- Publicidade
- Arte digital
- Não tenho interesse em desenvolver nada
- Outro: _____

26. 26 No espaço abaixo cite algum site, link, canal de mídia, conteúdo ou aplicativo pelo qual você tem muito interesse.

27. 27 Na sua opinião, o que é ser jovem na atualidade?

28. 28 O que você gostaria que as pessoas entendessem sobre o jovem de hoje?

29. 29 Você tem interesse de participar de uma pesquisa com entrevistas voltadas para estudantes? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não

30/04/2017

Conhecendo o perfil dos jovens sobre interesses, hábitos e opiniões, com ênfase nas tecnologias digitais

30. 30 Caso você tenha respondido positivamente à pergunta anterior, assinale:

Marcar apenas uma oval.

- Tenho disponibilidade de tempo para participar de uma pesquisa
- Tenho algumas restrições de tempo para participar de uma pesquisa
- Não tenho disponibilidade para participar de uma pesquisa
- Outro: _____

31. 31 Em relação à pergunta anterior, sua disponibilidade de tempo é:

Marcar apenas uma oval.

- Manhã
- Tarde
- Noite
- Manhã e tarde
- Manhã e noite
- Tarde e noite
- Somente fim de semana
- Outro: _____

Powered by

