

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE –
UNICENTRO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTU
SENSU* EM EDUCAÇÃO**

ELIANE MARIN

**CIBERIDENTIDADES NOS ANOS FINAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL PÚBLICO: RELAÇÕES NOS PROCESSOS
DE ENSINO E APRENDIZAGEM**

**GUARAPUAVA
2020**

ELIANE MARIN

**CIBERIDENTIDADES NOS ANOS FINAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL PÚBLICO: RELAÇÕES NOS PROCESSOS
DE ENSINO E APRENDIZAGEM**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Educação do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes da Universidade Estadual do Centro-Oeste, UNICENTRO para a obtenção do título de Mestre em Educação.

Área de concentração: Educação

Linha de pesquisa: Educação, Cultura e Diversidade

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Jamile Santinello

GUARAPUAVA
2020

Catálogo na Publicação
Rede de Bibliotecas da Unicentro

M337c Marin, Eliane
Ciberidentidades nos anos finais do ensino fundamental público: relações nos processos de ensino e aprendizagem / Eliane Marin. – – Guarapuava, 2020.
xv, 170 f. : il. ; 28 cm

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual do Centro-Oeste, Programa de Pós-Graduação em Educação, área de concentração em Educação (Linha de Pesquisa: Educação, Cultura e Diversidade), 2020.

Orientadora: Jamile Santinello
Banca examinadora: Maristela Rossato, Geysa Dongley Germinari

Bibliografia

1. Educação. 2. Identidades Virtuais. 3. Escola Pública. 4. Processos de Ensino e Aprendizagem. 5. Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação. I. Título. II. Programa de Pós-Graduação em Educação.

CDD 372



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE, UNICENTRO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO, PROPESP
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PPGE



TERMO DE APROVAÇÃO

ELIANE MARIN

"CIBERIDENTIDADES NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
PÚBLICO: RELAÇÕES NOS PROCESSOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM"

Dissertação aprovada em 31/07/2020 como requisito parcial para obtenção do título de Mestre no Curso de Pós-Graduação em Educação, da Universidade Estadual do Centro-Oeste, UNICENTRO, área de concentração em Educação, pela seguinte Banca Examinadora:

Prof.ª Dr.ª Jamile Santinello
(Orientadora/Universidade Estadual do Centro-Oeste-UNICENTRO)

Prof.ª Dr.ª Maristela Rossato
(Universidade de Brasília- UnB)

Prof. Dr. Geysa Dongley Germinari
(Universidade Estadual do Centro-Oeste-UNICENTRO)

GUARAPUAVA-PR
2020

Home Page: www.unicentro.br

Dedico a Deus, pois sua palavra é lâmpada para os meus pés e luz para o meu caminho. Ao meu marido, Daniel, e as minhas filhas, Julia e Giovana, pelo apoio em todos os momentos.

AGRADECIMENTOS

A Deus, criador e conhecedor de todas as coisas, O Alfa e O Ômega.

Ao meu marido, Daniel, meu amor, amigo, companheiro e incentivador, meu apoio incondicional.

Às minhas filhas, Julia e Giovana, minhas fontes de alegria e amor.

À minha mãe, pelo exemplo de vida, incentivo e pela forma como me ensinou a ser forte e determinada, vencendo as batalhas da caminhada.

À minha irmã, Rosane, amiga e parceira, profissional competente que aceitou realizar as correções desta dissertação.

À Vilma, minha companheira de mestrado, meu ombro amigo nos momentos de desânimo, uma pessoa guerreira que aprendi admirar.

À Profa. Dra. Luciane Neuvald, a Profa. Dra. Aliandra Cristina Mesomo Lira, à Profa. Dra. Carla Luciane Blum Vestena e à Profa. Dra. Poliana Fabíula Cardozo, pelo conhecimento compartilhado em suas disciplinas.

Aos membros titulares da banca de qualificação e defesa, Profa. Dra. Maristela Rossato e Prof. Dr. Geyso Dongley Germinari, e aos membros suplentes, Profa. Dra. Éverly Pegoraro e Profa. Dra. Aliandra Cristina Mesomo Lira, pela disponibilidade e pelas sugestões enriquecedoras ao meu trabalho.

À Universidade Estadual do Centro-Oeste – UNICENTRO, pelo compromisso com a formação de profissionais da educação, contribuindo com a escola pública brasileira.

Ao Colégio Estadual Professora Leni Marlene Jacob, equipe diretiva, professores, pedagogos e funcionários, pelo apoio e acolhimento deste trabalho.

Aos alunos participantes da pesquisa, motivo principal deste estudo, fonte de meus questionamentos e razão pela qual tenho satisfação em lecionar.

Agradeço a todos que direta ou indiretamente colaboraram para que este trabalho tivesse êxito.

Especialmente à orientadora, Profa. Dra. Jamile Santinello, sempre disposta a me auxiliar, pessoa múltipla e ao mesmo tempo única, pelo incentivo, por me mostrar que nada é impossível, gratidão eterna por essa oportunidade.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1: Campo para criação de conta no <i>Moodle</i>	104
FIGURA 2: Apresentação Inicial	105
FIGURA 3: Semana de Estudos 1	106
FIGURA 4: Semana de Estudos 2	107
FIGURA 5: Semana de Estudos 3	108
FIGURA 6: Semana de Estudos 4	109
FIGURA 7: Semana de Estudos 5	110

LISTA DE IMAGENS

IMAGEM 1: Professores do Colégio Participante	113
IMAGEM 2: Aluna P1	114
IMAGEM 3: Aluna P3	114
IMAGEM 4: Avatar de P3	114
IMAGEM 5: Aluno P5	115
IMAGEM 6: Avatar de P5	115
IMAGEM 7: Aluna P8	115
IMAGEM 8: Avatar de P8	115
IMAGEM 9: Aluno P9	116
IMAGEM 10: Avatar de P9	116
IMAGEM 11: Aluna P10	116
IMAGEM 12: Avatar de P10	116

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1: Idade dos Participantes	119
GRÁFICO 2: Tempo Médio de Uso Diário de Aparelhos Digitais	121
GRÁFICO 3: Fontes Primárias de Busca Por Resolução de Problemas Diários	126
GRÁFICO 4: Frequência de Postagens de Imagens Próprias nas Redes Sociais	133

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1: Competências Gerais da Educação Básica - BNCC	60
QUADRO 2: Etapas do Curso de Extensão: “Ciberidentidades nos Anos Finais do Ensino Fundamental Público”	101
QUADRO 3: Cronograma de Execução do Curso de Extensão: “Ciberidentidades nos Anos Finais do Ensino Fundamental Público”	101
QUADRO 4: Categorização: Associação Teórica	118

LISTA DE ABREVIATÖES

AI-5	Ato Institucional Número 5
AVA	Ambiente Virtual de Aprendizagem
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CAI	<i>Computer Aided Instruction</i> ou Instrução Assistida por Computadores
COMEP	Comitê de Ética em Pesquisa - UNICENTRO
DCN	Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica
DICEI	Diretoria de Currículos e Educação Integral
LOGO	Linguagem de programação voltada para o ambiente educacional
MEB	Movimento de Educação de Base
MEC	Ministério da Educação
NRE	Núcleo Regional de Educação
ONU	Organização das Nações Unidas
PC	<i>Personal computer</i> ou computador pessoal
PNE	Plano Nacional de Educação
PPP	Projeto Político Pedagógico
RCO	Livro de Registro de Classe <i>On-line</i>
SACI	Satélite Avançado de Comunicações Interdisciplinares
SEB	Sistema Educacional Brasileiro
SEED/PR	Secretaria de Estado da Educação do Paraná
TCLE	Terma de Consentimento Livre e Esclarecido
TDIC	Tecnologia Digital de Informação e Comunicação
TIC	Tecnologia da Informação e Comunicação
UNICENTRO	Universidade Estadual do Centro-Oeste

MARIN, Eliane. **CIBERIDENTIDADES NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL PÚBLICO: RELAÇÕES NOS PROCESSOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM.** 170 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual do Centro-Oeste. Orientadora: Profa Dra Jamile Santinello. Guarapuava, 2020.

RESUMO

A influência das Tecnologias Digitais de Informação e de Comunicação (TDIC) na sociedade contemporânea constitui construções identitárias juvenis diferenciadas, exigindo que a escola pública repense seus modelos pautados no rigor conteudista e no conhecimento centrado nos professores e nos livros didáticos. A pesquisa objetivou compreender e analisar as construções identitárias formadas em interação com a virtualidade de alunos do ensino fundamental público, contribuindo com discussões e o direcionamento de processos de ensino e aprendizado contextualizados. Especificamente buscou-se historicizar sobre as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) na escola pública brasileira; compreender a virtualização identitária no ciberespaço e na escola; aplicar curso de extensão para estudantes de escola pública. Para a execução destes objetivos o problema foi: Como as identidades de jovens estudantes estão sendo construídas no espaço/tempo real e digital e quais as suas relações com os processos de ensino e aprendizagem em escolas públicas? A partir de levantamento bibliográfico fundamentado em autores como Bauman (2005; 2012), Hall (1997; 2006), Kenski (2007), Leccardi (2005; 2010), Lévy (1999, 2010; 2011), Palfrey e Gasser (2011) e Valente (1999; 2018) realizou-se pesquisa-ação, com análise qualitativa. O estudo fez-se pertinente à sua abrangência nas investigações educacionais e relevante para compreensão do motivo deste trabalho, tendo como embasamento o devido referencial teórico e pesquisa documental. A coleta de dados constitui-se de curso de extensão com aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa, contendo um questionário semiestruturado e uma videogravação. O curso de extensão aconteceu na modalidade híbrida, com estudos semanais, objetivando além da coleta de dados, certificar os participantes. A população foi composta por 12 (doze) alunos inseridos no Núcleo de Tecnologias, que integra parte da divisão setorial multisseriada do ensino fundamental público do colégio participante da pesquisa. A hipótese levantada de que se a escola pública compreender as construções identitárias reais e virtuais de seus jovens estudantes, apropriando-se de processos de ensino e aprendizado que atendam as configurações da sociedade contemporânea, haverá redução no desinteresse e desatenção de seus alunos, foi verificada e constatada por meio deste estudo. Os dados coletados indicaram que as identidades da geração contemporânea estão sendo construídas não apenas no espaço/tempo real, mas também no espaço/tempo virtual. Concluiu-se que para os alunos pesquisados, os processos escolares distanciam-se de suas ações cotidianas no que diz respeito ao uso das tecnologias digitais, porém, as suas habilidades restringem-se às redes sociais e aos jogos *on-line*. Sendo assim, considera-se que os alunos evidenciaram em suas contribuições, diferenças nas formas como constroem suas identidades na atualidade, relatando suas insatisfações com o meio educacional e almejando por mudanças nos processos de ensino e aprendizado.

Palavras-chave: Identidades Virtuais; Escola Pública; Processos de Ensino e Aprendizagem; Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação.

MARIN, Eliane. **CIBERIDENTITIES IN THE FINAL YEARS OF PUBLIC KEY EDUCATION: RELATIONSHIPS IN TEACHING PROCESSES AND THELEARNING.** 170 f. Dissertation (Master in Education) Master's guidance Profa. Dra. Jamile Santinello – Universidade Estadual do Centro-Oeste, Guarapuava, 2020.

ABSTRACT

The influence of Digital Information and Communication Technologies (TDIC) in contemporary society constitutes differentiated youth identity constructions, requiring that the public school rethink its models based on rigorous content and knowledge centered on teachers and textbooks. The research aimed to understand and analyze the identity constructions formed in interaction with the virtuality of public elementary school students, contributing to discussions and the direction of contextualized teaching and learning processes. Specifically, we sought to historicize Digital Information and Communication Technologies (TDIC) in the Brazilian public school; understand identity virtualization in cyberspace and at school; apply an extension course for public school students. For the implementation of these objectives the problem was: How are the identities of young students being constructed in the real and digital world and what are their relations with the teaching and learning processes in public schools? Based on a bibliographic survey based on authors such as Bauman (2005; 2012), Hall (1997; 2006), Kenski (2007), Leccardi (2005; 2010), Lévy (1999, 2010; 2011), Palfrey and Gasser (2011) and Valente (1999; 2018) carried out action research, with qualitative analysis. The study became relevant to its scope in educational investigations and relevant to understanding the reason for this work, based on the proper theoretical framework and documentary research. Data collection consists of an extension course approved by the Research Ethics Committee, containing a semi-structured questionnaire and a video recording. The extension course took place in the hybrid mode, with weekly studies, aiming in addition to data collection, to certify the participants. The population was composed of 12 (twelve) students inserted in the Technology Center, which is part of the multiserial sectorial division of public elementary school of the school participating in the research. The hypothesis raised that if the public school understands the real and virtual identity constructions of its young students, appropriating teaching and learning processes that meet the configurations of contemporary society, there will be a reduction in the disinterest and inattention of its students, it was verified and found through this study. The data collected indicated that the identities of the contemporary generation are being constructed not only in the real world, but also in the virtual world. It was concluded that for the students surveyed, school processes are distanced from their daily actions with regard to the use of digital technologies, however, their skills are restricted to social networks and online games. Therefore, it is considered that the students showed in their contributions, differences in the ways they construct their identities today, reporting their dissatisfaction with the educational environment and aiming for changes in the teaching and learning processes.

Keywords: Virtual Identities; Public school; Teaching and Learning Processes; Digital Information and Communication Technologies

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
1. IDENTIDADE CULTURAL	17
1.1. A CONCEPÇÃO SOCIOLÓGICA SOBRE IDENTIDADE CULTURAL: O SUJEITO PÓS-MODERNO	18
1.2. AS FRAGMENTAÇÕES IDENTITÁRIAS JUVENIS NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA	30
1.2.1. As Influências Geracionais nas Construções Identitárias Juvenis	33
2. LINGUAGEM DIGITAL NA EDUCAÇÃO: EXPRESSÃO CULTURAL E IDENTITÁRIA	44
2.1. TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO: TRAJETÓRIAS E PERSPECTIVAS	45
2.2. A HISTÓRIA DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA EDUCAÇÃO BRASILEIRA	51
2.2.1. A Base Nacional Comum Curricular: considerações sobre as linguagens digitais	58
3. IDENTIDADES GLOBAIS	66
3.1. A VIRTUALIZAÇÃO IDENTITÁRIA NO CIBERESPAÇO	67
3.1.1. Ciberidentidades: legitimidade do “sujeito pós-moderno”	71
3.2. A VIRTUALIZAÇÃO IDENTITÁRIA NA ESCOLA	80
4. PERCURSO METODOLÓGICO	89
4.1. ASPECTOS INTRODUTÓRIOS DA PESQUISA	89
4.2. OBJETIVOS E PROBLEMATIZAÇÃO	90
4.3. ETAPAS DA PESQUISA: PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS, COLETA, INTERPRETAÇÃO E ANÁLISE DE DADOS	92
4.3.1. Núcleo de Tecnologias: uma proposta pedagógica inovadora	95
4.3.2. Descrição e Análise dos dados	98

4.3.2.1. Curso de Extensão: O que as identidades virtuais contemporâneas têm a ensinar e a aprender	99
4.3.2.2. Questionário e Videogravação: conhecendo as ciberidentidades	110
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	139
REFERÊNCIAS.....	145
APÊNDICES	152
ANEXOS	161

INTRODUÇÃO

A sociedade globalizada e digitalizada que rege a contemporaneidade revela alterações nas formas com que os jovens estudantes de escolas públicas constroem suas identidades, integrando-as ao espaço/tempo real e ao espaço/tempo virtual. Configurações identitárias fluidas e fragmentadas levam a escola pública brasileira a questionamentos quanto aos processos de ensino e aprendizado que configuram seus modelos pragmáticos.

A partir das vivências e observações da pesquisadora durante sua caminhada de 18 (dezoito) anos de docência no ensino fundamental e médio público, percebeu-se que nos últimos tempos as mudanças nas relações escolares tornaram-se desafiadoras. Estar em sala de aula é conviver com uma geração diferenciada, que se inquieta diante do “faça como o exemplo” e que se movimenta quando é instigada a assumir o protagonismo nas atividades escolares.

Existem fatores como questões socioeconômicas que interferem no êxito escolar, entretanto alterações na busca e sistematização do conhecimento pela geração atual interferem em práticas pedagógicas e metodológicas fundamentadas no ensino tradicional. O conhecimento centrado em professores e em livros didáticos, além da resistência em libertar a escola de suas amarras temporárias e espaciais, consente que alunos demonstrem desatenção e desinteresse pelos conteúdos propostos em sala de aula.

Com base nestas considerações, buscou-se a partir de fundamentação teórica, dados e informações com o propósito de responder o seguinte problema desta pesquisa em nível de mestrado: Como as identidades de jovens estudantes estão sendo construídas em interação com o espaço/tempo digital e quais as suas relações com os processos de ensino e aprendizagem em escolas públicas?

O objetivo geral desta pesquisa foi compreender e analisar as construções identitárias formadas em interação com a virtualidade de alunos do ensino fundamental público, contribuindo com discussões e o direcionamento de processos de ensino e aprendizado contextualizados.

Dessa forma, para que o objetivo geral fosse alcançado, buscou-se especificamente: teorização sobre Identidade Cultural; historicizar sobre as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) na escola pública brasileira; compreender a virtualização identitária no ciberespaço e na escola e, aplicar curso de extensão para estudantes de escola pública.

Propôs-se um curso de extensão via Ambiente de Aprendizagem Virtual (AVA) *Moodle*, com aplicação de questionário final e a elaboração de uma videogravação para obtenção de informações sobre as construções identitárias do público alvo.

Os participantes foram 12 (doze) alunos do ensino fundamental público – anos finais, participantes do Núcleo Tecnologias do colégio público estadual acolhedor da pesquisa, situado em Guarapuava, PR.

Sendo assim, se a escola pública compreender as construções identitárias reais e virtuais de seus jovens estudantes, apropriando-se de processos de ensino e aprendizado que atendam as configurações da sociedade contemporânea, haverá redução no desinteresse e desatenção de seus alunos.

As formas diferenciadas e globais com que a geração atual interage e busca conhecimento contrastam com o rigor conceitual e didático que constitui o sistema educacional. O conhecimento de quem são os alunos que adentram os portões escolares e das formas como as suas identidades são construídas no espaço/tempo real e no espaço/tempo virtual, são imprescindíveis para que o processo educacional seja contextualizado e compatível com a sociedade em rede.

Esta pesquisa buscou informações que possam auxiliar em diretrizes para a escola pública, levando-se em consideração as complexas e diferenciadas identidades juvenis que a constituem. Tenciona-se, dessa forma, contribuir com o repensar as metodologias de ensino, a comunicação e a linguagem, além do próprio ambiente escolar, fazendo-os compatíveis com os anseios e necessidades da geração digital.

A fundamentação teórica dessa dissertação compreende autores como Hall (1997; 2006), Bauman (2005; 2012) e Giddens (2002; 2017) os quais integram em suas obras estudos sociológicos sobre identidade. Os trabalhos de Castells (1999; 2005), Kenski (2007), Lévy (1999; 2010; 2011), Santaella

(2013) e Valente (1999; 2018) entre outros, contribuem para a compreensão das relações entre o espaço virtual e os processos de ensino e aprendizado.

Sendo assim, para melhor compreensão e leitura do texto, esta dissertação foi dividida em capítulos, evidenciados a seguir.

No Capítulo 1 intitulado “Identidade Cultural”, apresenta-se a concepção sociológica do termo Identidade Cultural, almejando desvendar as características do “sujeito” pós-moderno. Em um segundo momento, investigou-se quais as associações do tema deste capítulo com as fragmentações identitárias juvenis na sociedade contemporânea, buscando, dessa forma, relações com o público alvo desta pesquisa.

O Capítulo 2 “Linguagem Digital na Educação: expressão cultural e identitária”, aborda a trajetória e as perspectivas do uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) na escola pública brasileira. O estudo da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017), no que se refere ao uso das tecnologias digitais, fez-se imprescindível para a contextualização e visualização das políticas públicas que envolvem o tema. A abordagem sobre o documento da BNCC demonstra os avanços, desafios e as contrariedades que envolvem a implementação das TDIC no currículo escolar brasileiro. Tal capítulo verifica que a linguagem digital assume não apenas um caráter técnico, mas passa a ser entendida como parte do processo cultural, incidindo nos processos de ensino e aprendizagem.

O capítulo 3 “Identidades Globais”, disserta sobre o ciberespaço e as identidades virtuais construídas no seu interior, investigando como as construções identitárias juvenis contemporâneas se reconfiguram e se estruturam em um mundo globalizado, constituindo, dessa forma, as chamadas Ciberidentidades, termo usado por Hall (1997). O capítulo integra o estudo da virtualização identitária juvenil, evidenciada no ambiente escolar por meio das relações sociais, nas formas comunicacionais e nas reações de enfrentamento e desmotivação diante dos processos de ensino e aprendizado.

O capítulo 4 “Percurso Metodológico”, apresenta os aspectos introdutórios desta dissertação, seus objetivos e problematização. As etapas descritas contém uma investigação documental sobre o Núcleo Tecnologias, proposta integrante do projeto Núcleos Setoriais do Colégio estadual público participante da pesquisa. Além disso, realizou-se um relato das etapas do

curso de extensão: “Ciberidentidades nos Anos Finais do Ensino Fundamental Público”, ofertado aos participantes da pesquisa. Em um segundo momento, o capítulo descreve e analisa dados contidos no questionário e na videogravação produzida pelos pesquisados. Evidenciaram-se nesse capítulo características constituintes das identidades dos alunos participantes, suas interações virtuais, formas comunicacionais e relações com a escola e as tecnologias digitais.

Nas considerações finais discorre-se sobre as análises dos dados coletados, ressaltando-se as ideias contidas na participação dos alunos no questionário semiestruturado e na videogravação, que contribuíram de forma relevante para o tratamento de dados e reflexões deste trabalho.

Espera-se que as informações analisadas nesta pesquisa contribuam para que o meio educacional compreenda que não é possível reverter o cenário sócio/identitário gerado pelo avanço das TDIC, porém é possível reverter-se o cenário ultrapassado que envolve suas práticas de ensino e aprendizado, colaborando para ações qualitativas no ensino público brasileiro.

1. IDENTIDADE CULTURAL

Mudanças percebidas na geração contemporânea constroem uma sociedade diferenciada e desafiadora. Relações pessoais criadas na escola, no trabalho, na família e em outros ambientes grupais, ampliam-se transcendendo tempos e espaços. As identidades formadas neste contexto de transformações, cada vez mais dispostas por variáveis, perpassam e reorganizam conceitos sobre cultura e identidade, muitas vezes atrelando-os e favorecendo um movimento constante em definições que por muito tempo eram categóricas.

Este capítulo objetiva inicialmente o entendimento sobre o conceito de Identidade Cultural, visto que a sociedade contemporânea se organiza em um mundo globalizado e integrado às tecnologias digitais. Para Hall (1997) as identidades são formadas culturalmente, logo se faz necessário estudos que elucidem como as identidades de jovens estudantes estão sendo construídas no espaço/tempo real e no espaço-tempo virtual, onde as culturas mostram-se livres de fronteiras físicas, políticas, econômicas e ideológicas.

Com base em autores como Hall (1997; 2006), Giddens (2002), Bauman (2012) e Dubet (2011) busca-se a compreensão de concepções sociológicas sobre as construções identitárias do “sujeito” pós-moderno. Será realizada uma breve síntese sobre as gerações a partir da década de 1950 até a contemporaneidade, apresentando diferenciações observadas no decorrer da história. Posteriormente, com fundamentação teórica em Leccardi (2005), Schwertner e Fischer (2012), Hobsbawn (1995), entre outros, pretende-se a compreensão das fragmentações identitárias juvenis na atualidade.

Tendo em vista os estudos sobre cultura e, por conseguinte conceitos diferenciados sobre o termo considera-se nesse trabalho dissertativo o entendimento de Bauman (2012), o qual compreende que os significados sobre cultura podem ser bastante contraditórios se as estruturas semânticas forem diferentes. Bauman (2012, p.87) esclarece os interesses cognitivos institucionalizados por trás do termo cultura:

Cada qual se localiza num campo semântico substancialmente diferente, cercado por um conjunto específico de noções vinculadas do ponto de vista paradigmático e sintagmático, e que

derivam/manifestam seu significado numa série distinta de contextos cognitivos. Essa circunstância parece decisiva para a escolha da estratégia taxonômica nos domínios dos conceitos teóricos

Diante da estratégia sistemática proposta por Bauman (2012), as obras de Hall (1997; 2006) trarão as diretrizes deste capítulo, permitindo-se o entendimento sobre Identidade Cultural e a compreensão nas formas como os jovens estudantes de escolas públicas estão construindo suas identidades.

Os significados dos estudos de Hall (1997; 2006), contemplados a seguir, integram em seus eixos a cultura como produto das relações humanas em uma visão de modo de vida global. A partir dessa fundamentação teórica pretende-se esclarecer quais as mudanças requeridas nos processos de ensino e aprendizagem diante de uma geração interligada em um mundo globalizado e digital.

1.1. A CONCEPÇÃO SOCIOLÓGICA SOBRE IDENTIDADE CULTURAL: O SUJEITO PÓS-MODERNO

Conceituações sobre os termos cultura e identidade sofreram modificações consideráveis nos últimos tempos. A partir da metade do século XX, momentos históricos associados ao protagonismo juvenil foram determinantes para o surgimento de concepções do “sujeito” e as relações complexas que o constituem.

Para Hall (2006) as sociedades modernas são, por definição, sociedades de mudança constante, rápida e permanente, o que estaria atrelado ao processo de globalização e teria impacto sobre as identidades das pessoas.

Bauman (2012) explica que há poucas décadas, o termo identidade era apenas um objeto de meditação filosófica, não chegando nem perto de ser o centro do debate. Entretanto, para o autor falar de identidade no tempo atual é algo de extrema importância e cada vez mais evidente, pois vive-se no que Bauman (2012) chama de época líquido-moderna. O mundo estaria repartido em fragmentos mal coordenados, enquanto as existências individuais estariam sendo fatiadas em uma sucessão de episódios fragilmente conectados. No

entendimento do autor as identidades flutuam no ar, ou seja, não estaríamos totalmente em lugar algum ou ainda estaríamos totalmente ou parcialmente “deslocados” em toda parte.

Corroborando com a perspectiva de Bauman (2012), os estudos sociológicos de Hall (1997; 2006) marcaram as concepções sobre Identidade Cultural a partir de meados do século XX. O trabalho do autor contribuiu para a compreensão das construções identitárias atuais, permeadas pela globalização e por uma sociedade que se estrutura pela rede de informação e comunicação.

Para Hall (2006) a teorização cartesiana de que as identidades eram produtos meramente genealógicos e que acompanhavam o sujeito em toda a sua história começou a ser descentrada pelas ideias de Freud (1856 - 1939) e a descoberta do inconsciente. Hall (2006, p. 36) explica o pensamento freudiano sobre as construções identitárias, para ele:

[...] a identidade é realmente algo formado, ao longo do tempo, através de processos inconscientes, e não algo inato, existente na consciência no momento do nascimento. Existe sempre algo "imaginário" ou fantasiado sobre sua unidade. Ela permanece sempre incompleta, está sempre "em processo", sempre "sendo formada".

Para Hall (2006, p.8) Identidades Culturais são “[...] aqueles aspectos de nossas identidades que surgem de nosso "pertencimento" a culturas étnicas, raciais, lingüísticas, religiosas e, acima de tudo, nacionais”. Para uma melhor compreensão do tema, Hall (2006) distingue três concepções de identidade: do “sujeito” do Iluminismo; do “sujeito” sociológico e do “sujeito” pós-moderno. Estas idealizações são tidas pelo autor como um ponto de apoio para o estudo, sendo que se mostram mais complexas e qualificadas.

Busca-se neste segmento do trabalho dissertativo, um breve apanhado sobre as épocas que fundamentaram os estudos de Hall (2006) sobre identidades. O intuito é de esclarecer as ideias inseridas em cada contexto histórico, permitindo-se um melhor entendimento da conjuntura que as contém.

Posteriormente, será discutido as Identidades Culturais a partir do “sujeito” pós-moderno, para que nesse embasamento teórico se compreenda como as identidades de jovens estudantes estão sendo formadas na contemporaneidade e quais são as suas interferências nos processos de ensino e aprendizado em escolas públicas.

A primeira definição de identidade é teorizada por Hall (2006) como “sujeito” do Iluminismo. O Movimento Iluminista, que desenvolveu-se dentro da Época Moderna, apresentou-se no século XVIII, na Europa e pautava-se, entre outras, nas ideias do filósofo e matemático René Descartes (1596 – 1650), em que o pensamento cartesiano entende duas substâncias distintas: a espacial (matéria) e a pensante (mente). Descartes concebeu um sujeito racional, científico e situado no centro do conhecimento, promovendo a ideia de dualismo entre matéria e mente.

A essência do ser era compreendida no Movimento Iluminista como sua própria identidade, sendo esta definida no nascimento, desenvolvendo-se ao longo da vida, porém permanecendo inalterada em sua natureza.

O sujeito do Iluminismo estava baseado numa concepção da pessoa humana como um indivíduo totalmente centrado, unificado, dotado das capacidades de razão, de consciência e de ação, cujo "centro" consistia num núcleo interior, que emergia pela primeira vez quando o sujeito nascia e com ele se desenvolvia, ainda que permanecendo essencialmente o mesmo — contínuo ou "idêntico" a ele — ao longo da existência do indivíduo. O centro essencial do eu era a identidade de uma pessoa (HALL, 2006, p. 10).

O “sujeito” do Iluminismo fixo e estável, segundo Hall (2006) tinha sua identidade pautada na razão e mostrava-se muito individualista. A introspecção, tida na época como uma das formas de tornar o mundo melhor, destituiu-se das relações sociais no desenvolvimento integral do ser humano.

A revolução científica embasada na rigidez de seus métodos incluía em suas categorizações o comportamento dos indivíduos, distanciando-os ainda mais uma concepção identitária integral. Porém, para Hall (2006, p. 29) “[...] à medida que as sociedades modernas se tornavam mais complexas, elas adquiriam uma forma mais coletiva e social”, o que fez surgir novos estudos, levando-se em consideração as relações com a sociedade na constituição das identidades do “sujeito”.

Dessa forma, a visão individualista e centralizada que permeava os estudos científicos passou a ser amplificada, dando lugar às variáveis contidas no espaço em que o “sujeito” estava inserido e as relações com outros “sujeitos”.

A importância dada a racionalidade e ao individualismo foi muito bem definida na afirmação de Descartes (1596–1650) na frase “Penso, logo existo”, em que a essência do indivíduo era diretamente proporcional às suas ideias. Dentro desta concepção, as construções identitárias não dependiam das relações culturais e sociais, mas eram determinadas no momento do nascimento e diretamente ligadas à razão.

A segunda definição de Hall (2006) sobre identidade, descreve o “sujeito” sociológico, que segundo o autor emergiu de mobilizações estéticas e intelectuais associadas ao movimento modernista. Para Hall (2006) as formações identitárias começam a ser entendidas na relação entre o eu e a sociedade, que para o autor estão dentro da concepção “interativa” de G.H. Mead, C.H. Cooley e os interacionistas simbólicos.

A noção de sujeito sociológico refletia a crescente complexidade do mundo moderno e a consciência de que este núcleo interior do sujeito não era autônomo e auto-suficiente, mas era formado na relação com "outras pessoas importantes para ele", que mediavam para o sujeito os valores, sentidos e símbolos — a cultura — dos mundos que ele/ela habitava (HALL, 2006, p. 11).

A identidade do “sujeito” sociológico começava a ser vista como produto da interação entre o interior e o exterior, distintamente do pensamento sobre o “sujeito” Iluminista que estruturava suas ideias enaltecendo as características familiares como única forma de identificação do indivíduo. O “sujeito” sociológico, apesar de ter sua essência interior, chamada de “eu real”, desenvolveu-se a partir da unificação do mundo social e cultural.

O conceito de Hall (2006) sobre identidade do “sujeito” sociológico tem como pano de fundo as grandes metrópoles e vislumbra a impessoalidade e o anonimato. Porém, mesmo diante do cenário da individualidade, as relações coletivas começaram a ser observadas como partes do processo formativo do sujeito.

Para Giddens (2002) a preocupação com a identidade social aconteceu após a entrada da ideia de personalidade que seria decorrente da formação de uma cultura urbana capitalista e secular.

A "personalidade" substitui o "caráter" natural, antiga crença do Iluminismo. A personalidade diferencia as pessoas, e sugere que o

comportamento é a pista para o eu; no desenvolvimento da personalidade o que faz diferença na formação da auto-identidade são os sentimentos, mais que o controle racional da ação (GIDDENS, 2002, p.158, 159).

As ideias de Hall (2006) e Giddens (2002) sobre o “sujeito” sociológico evidenciam o esvaziamento do conceito iluminista de que o “eu” seria definido no nascimento e desenvolvido apenas no campo da razão. A integralidade do sujeito passa a ser entendida como algo vinculado ao coletivo e também dos fatores emocionais.

O terceiro conceito sobre identidade presente nos estudos de Hall (2006) é sobre o “sujeito” pós-moderno. Os inúmeros estudos sobre a Pós-modernidade acentuam as divergências ideológicas em torno do tema, contudo será mantida a fundamentação do trabalho no pensamento de Hall (2006, p.9), que orienta:

Um tipo diferente de mudança estrutural está transformando as sociedades modernas no final do século XX. Isso está fragmentando as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que, no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais.

Para Evangelista (2001), o pensamento pós-moderno surgiu nos países capitalistas industrializados, dirigido às questões estéticas e arquitetônicas, entretanto, posteriormente teve uma crescente difusão e repercussão no mundo da cultura, incidindo amplamente na elaboração da teoria social e na reflexão filosófica.

Para Tubella (2005, p. 287) “A criação de uma nova geografia social e político-econômica requer novas estratégias de conceptualização da noção de comunidade e identidade”. Diante de uma reestruturação mundial, ter acesso a outras culturas em tempos e espaços nunca antes imaginados, demandaria interpretações sobre a sociedade muito mais abrangentes e complexas.

Segundo Castells (1999) o conceito de identidade na pós-modernidade seria um conjunto de atributos culturais inter-relacionados, tendo como característica a sociedade em rede, que traria à tona processos de construção de identidades, fundamentando-se na disjunção sistêmica entre o local e o global.

A construção de identidades, vale-se da matéria prima fornecida pela história, geografia, biologia, instituições produtivas e reprodutivas, pela memória coletiva e por fantasias pessoais, pelos aparatos de poder e de cunho religioso. Porém, todos esses materiais são processados pelos indivíduos, grupos sociais e sociedades, que reorganizam seu significado em função de tendências sociais e projetos culturais enraizados em sua estrutura social, bem como em sua visão de tempo/espaço (CASTELLS, 1999. p. 23).

No entendimento de Bauman (2012) os dias atuais caracterizam-se pela ampliação do volume e do alcance da mobilidade. As possibilidades de acesso a lugares diversos sem que isto dependa de deslocamentos corporais, ampliaria as formas de construções identitárias.

Olhando a história em retrospecto, pode-se indagar em que medida fatores geofísicos, fronteiras naturais ou artificiais entre unidades territoriais, distintas identidades de populações e culturas, assim como a distinção entre “dentro” e “fora” de uma entidade sociocultural, foram, em sua essência, nada mais que derivativos conceituais dos sedimentos/artifícios materiais produzidos pelos “limites de velocidade”; ou, de modo mais geral, pelas restrições de tempo e custo impostas à liberdade de movimentação pelo espaço (BAUMAN, 2012, p. 32).

Para Hall (2006, p. 67) o que estaria tão poderosamente deslocando as identidades no final do século XX é “[...] um complexo de processos e forças de mudança, que, por conveniência, pode ser sintetizado sob o termo “globalização””. Para o autor a globalização seria um processo atuante em escala global, que atravessaria fronteiras nacionais integrando e conectando comunidades e organizações em combinações de espaço-tempo, tornando o mundo interconectado.

Corroborando com o pensamento de Castells (1999) e Bauman (2012), Hall (2006, p. 68) identifica que as “[...] características temporais e espaciais, que resultam na compressão de distâncias e de escalas temporais, estão entre os aspectos mais importantes da globalização a ter efeito sobre as identidades culturais”. A amplitude das relações e o conhecimento compartilhado na rede possibilitariam múltiplas construções identitárias, integrando em suas teias infinitas combinações culturais.

Em essência, o argumento é o seguinte: as velhas identidades, que por tanto tempo estabilizaram o mundo social, estão em declínio, fazendo surgir novas identidades e fragmentando o indivíduo moderno, até aqui visto como um sujeito unificado (HALL, 2006, p. 7).

Para Hall (2006) o “sujeito” pós-moderno não possui uma identidade fixa, essencial ou permanente, porém fragmentações definidas historicamente e não no momento do nascimento, sendo que o processo de globalização seria um dos fatores determinantes para a verificação das múltiplas identidades contemporâneas.

Quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global de estilos, lugares e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mais as identidades se tornam desvinculadas – desalojadas – de tempos, lugares, histórias e tradições específicos e parecem “flutuar livremente”. Somos confrontados por uma gama de diferentes identidades (cada qual nos fazendo apelos, ou melhor, fazendo apelos a diferentes partes de nós), dentre as quais parece possível fazer uma escolha (HALL, 2006, p. 75).

Giddens e Sutton (2017, p. 260) entendem que as identidades são “Aspectos característicos da personalidade de um indivíduo ou da personalidade de um grupo, relacionados ao seu sentido de si próprio [self]”. Nesse entendimento, as identidades não são percebidas apenas em suas individualidades, porém são interpretadas em suas coletividades, levando-se em consideração as relações que as contém. Além disso, segundo os autores, as identidades não são inatas, mas construídas e, são a compreensão da própria pessoa de quem ela é como indivíduo, além de serem formadas por diversas fontes e possuírem muitas camadas. Ainda nesta argumentação, Giddens e Sutton (2017, p. 224), explicam:

[...] as identidades possuem nítidos aspectos sociais, porque a nossa identidade está relacionada às identidades de outras pessoas e as identidades dessas pessoas estão relacionadas à nossa. Em outras palavras, as identidades humanas são tanto pessoais como sociais porque são formadas nos contínuos processos de interação.

Nessa concepção em que se amplia a reflexão sobre as interferências culturais nas formações identitárias, o processo se torna muito mais dinâmico. As identidades seriam consequência das interações sociais, dependendo das relações com outras identidades.

Em uma definição prática de Giddens e Sutton (2017, p. 213) cultura é “Modo de vida, incluindo conhecimento, hábitos, regras, leis e crenças, que caracteriza determinada sociedade ou determinado grupo social”. As relações

desenvolvidas dentro, ou no interior de uma determinada cultura seriam primordiais para que se tivesse a impressão de segurança. Porém, para Bauman (2012) não se pensa em identidade quando se vive num mundo localmente confinado, e se tem a impressão de “pertencimento” a uma determinada cultura.

Segundo Bauman (2012) estar dentro de uma cultura significa caminhar em um terreno que se domina, envolve coisas que podem ser vistas, encontradas e tratadas, interligadas à rotina habitual e às atividades cotidianas. A necessidade do sujeito de sentir-se pertencente a um determinado grupo seria uma ação confortável e confiável.

No entanto, estar fora de uma cultura, segundo Bauman (2012) é um espaço em que se vai ocasionalmente, ou mesmo, nunca se vai, e a tendência é que fora não se consiga prever nem compreender os acontecimentos, muito menos saber reagir diante destes acontecimentos, e o fora seria um espaço onde ninguém se sentiria obrigado a cuidar.

O pensamento de Bauman (2012) evidencia-se nas formas como a sociedade estruturou-se a partir da necessidade de pertencimento a um determinado grupo, buscando no espaço interior a segurança para a vida estável, movendo-se por meio do processo de globalização e da possibilidade de integrar-se ao exterior, ou melhor, ao todo.

Hall (1997, p. 27) esclarece a importância da interferência da cultura para uma nova concepção sobre o sujeito, em que se consideram as relações contidas no processo:

Portanto, é fácil perceber por que nossa compreensão de todo este processo teve que ser completamente reconstruída pelo nosso interesse na cultura; e por que é cada vez mais difícil manter a tradicional distinção entre "interior" e "exterior", entre o social e o psíquico, quando a cultura intervém.

Segundo Geraldine e Roggero (2011) todos os povos e grupos sociais produzem cultura e conseqüentemente todos os indivíduos que os integram. Estes indivíduos interagem com outros grupos sociais carregando elementos de todos eles. Sendo assim, é possível compreender as formas fragmentadas que as identidades contemporâneas estão sendo construídas, já que adentrar outras culturas tornou-se algo tangível no espaço e no tempo.

Como temos observado, a questão da diversidade cultural não é nova nem recente, mas está colocada em um novo patamar de interpretação, tendo em vista os volumes de fluxo de informações, os deslocamentos de milhões de turistas e a circulação de artefatos especiais, mercadorias e tecnologias pelo mundo (GERALDES; ROGGERO, 2011, p. 476).

As formas múltiplas e complexas das identidades pós-modernas dependem das interações não apenas locais, mas também são construídas e movimentadas pelo processo de globalização que norteia a sociedade atual. Para Hall (1997, p. 20) “a cultura é agora um dos elementos mais dinâmicos - e mais imprevisíveis - da mudança histórica no novo milênio”, pois espaços e tempos não constituem, na atualidade, limites para interações culturais dentro da rede.

Corroborando com as ideias dos autores acima citados, para Tubella (2005) a premissa é de que o conceito de identidade é um processo em progressão, ou seja, não pode ser finalizado, mas está em constante movimento. O autor diz que existem dois tipos de construções da identidade: identidade individual e identidade coletiva. A identidade individual é entendida no sentido de si próprio enquanto indivíduo, dotado de certas características e potencialidades, enquanto a identidade coletiva é entendida como o sentido de si próprio enquanto membro de um grupo social.

Na concepção de Tubella (2005) a comunicação é um dos fatores principais no desenvolvimento das identidades, em que a televisão seria predominante nas construções coletivas de identidades, enquanto a *Internet* influenciaria principalmente as identidades individuais. Compreende-se, dessa forma, que a televisão assumiria sua importância no imaginário coletivo, diferentemente da *Internet* que influenciaria na construção da identidade individual, já que depende do interesse do usuário.

A diferença reside no facto da utilização da televisão na construção da identidade ser vertical, de um para muitos e vice-versa, já a utilização da *Internet* no processo de formação do *self* depende da vontade individual. Implica uma utilização horizontal, de muitos para muitos (TUBELLA, 2005, p. 282).

A difusão de culturas por meio das Tecnologias da Comunicação e da Informação (TIC), destacando-se entre elas a TV e a *Internet*, favoreceria a construção identitária diretamente influenciada pelo processo de globalização.

O espaço e o tempo apresentam-se neste contexto expandidos diante das possibilidades dos meios de comunicação atuais, em que as construções identitárias podem flutuar sem limites, movimentando-se em culturas diferenciadas.

Giddens (2002) argumenta que existe um rompimento no referencial protetor da pequena comunidade e tradição, substituindo-as por instituições muito maiores e impessoais. Giddens (2002, p. 36) destaca que “o nível de distanciamento tempo-espaço introduzido pela alta modernidade é tão amplo que, pela primeira vez na história humana, ‘eu’ e ‘sociedade’ estão inter-relacionados num meio global”, sendo que o “eu” torna-se contextualizado e disperso, assim como a sociedade.

A interferência do processo de globalização sobre as construções identitárias atuais, compreende as identidades nacionais, que segundo Hall (2006) estaria se desintegrando como resultado do crescimento da chamada homogeneização cultural.

As culturas nacionais, identificadas por Hall (2006) no local de nascimento, seriam uma das principais fontes de Identidade Cultural, porém quando alguém diz ser brasileiro não significa que esta classificação foi impressa em seu gene, pois na verdade, o que se tem é a impressão de pertencimento a uma determinada nação, tida como uma comunidade simbólica, gerando um sentimento de identidade e lealdade.

Segundo Hall (2006, p. 59), as identidades nacionais são formadas e transformadas no interior das representações e ainda,

não importa quão diferentes seus membros possam ser em termos de classe, gênero ou raça, uma cultura nacional busca unificá-los numa identidade cultural, para representá-los todos como pertencendo à mesma e grande família nacional.

No contexto pós-moderno, a sensação de pertencimento nacional sofre um deslocamento a partir de discussões de que espaços e tempos estão sendo fluidos e relativos.

Hall (2006) utiliza a Europa Ocidental como exemplo de homogeneização cultural, onde aparentemente até meados do século XX existiam características étnicas, raciais e culturais próprias a cada nação,

porém com o processo de globalização e conseqüentemente de imigração, a centralidade cultural passou a ser contestada abertamente. Para Hall (2006, p.62) “A Europa Ocidental não tem qualquer nação que seja composta de apenas um único povo, uma única cultura ou etnia. *As nações modernas são, todas, híbridos culturais*”, como exemplo tem-se a França, que ao mesmo tempo é céltica, ibérica e germânica, sem citar a recente imigração provinda de diferentes nacionalidades.

Além de uma visão global de cultura e identidade, Hall (1997) enumera transformações nas vidas das pessoas em um âmbito local, como: a redução do trabalho na indústria e o crescimento dos serviços e outras ocupações; o aumento dos períodos de folga; o declínio nas perspectivas dos empregos vitalícios; as mudanças nos tamanhos das famílias, nos padrões de diferenças de gerações; o declínio do casamento; o envelhecimento da população e a diminuição da ética puritana, em contraste com uma ética consumista hedonista.

Os acontecimentos percebidos no século XXI validam o pensamento de Hall (1997) e intensificam a afirmativa de que mudanças paradigmáticas estão delineando conceitos diferenciados sobre identidade tanto em esfera local quanto global.

O sujeito que permanecia estático às questões locais vislumbra um cenário diferente, em que as possibilidades são incontáveis e transformações constatadas não apenas em situações grupais, mas no todo, permitindo ao indivíduo fluidez e flexibilidade em suas formas construcionais.

Hall (2006, p. 46), ressalta que “o “sujeito” iluminista, visto como tendo uma identidade fixa e estável foi descentrado, resultando nas identidades abertas, contraditórias, inacabadas, fragmentadas, do sujeito pós-moderno”, pois as transformações associadas à modernidade libertaram o indivíduo de seus apoios estáveis nas tradições e nas estruturas.

As ideias dos autores citados neste item entrecruzam-se na compreensão de que as identidades são construídas socialmente e estão intrinsecamente ligadas ao conceito de cultura. Até a metade do século XX, percebia-se a centralidade identitária que sustentava o entendimento sobre que as mesmas eram únicas e inalteráveis, causando dessa forma certa estabilidade social.

Mudanças paradigmáticas vivenciadas nas últimas décadas transformaram a estabilidade em incertezas. Para Hall (2006) a chamada “crise de identidade”, seria parte de um processo de amplas mudanças que está deslocando estruturas e abalando os quadros de referência que permitiam uma ancoragem no mundo social.

Dubet (2001), em uma visão sobre as desigualdades multiplicadas, levando em consideração as sociedades capitalistas, compreende que as relações de classes explicam os modos de consumo, as identidades coletivas e individuais e, para ele, a própria vida política parece estruturada por conflitos de classes e pelas orientações culturais que elas determinam.

Segundo Dubet (2001), os indivíduos optariam por mobilizar e priorizar tal ou qual dimensão de sua identidade e de sua experiência de acordo com seus projetos e contextos de ação. Quando uma pessoa se expressa dizendo ser operário, professor ou mecânico, estaria referindo-se a sua profissão, no entanto, tal afirmação poderia ser confundida com a própria identidade, em uma alteração de valores. Tal desvirtuamento identitário atingiria principalmente os pobres, que são estigmatizados e geralmente considerados perigosos.

Esse trabalho de construção de si, através da multiplicidade dos registros das desigualdades, é por sua vez bastante desigual, pois mobiliza recursos também distribuídos de maneira muito desigual. Aliás, uma das características da expressão moderna das desigualdades é a de ter tirado dos pobres a capacidade de construir plenamente para si uma identidade (DUBET, 2001, p. 14).

Os deslocamentos sociais provocados pela homogeneização cultural acarretariam mudanças frequentes nas formas com que as pessoas se relacionam, pensam e agem, entretanto, o processo histórico que permeia as relações de poder e dominação refletem nas desigualdades sociais, gerando diferenças nas estruturas identitárias.

Pessoas que constituem grupos com poder aquisitivo e educacional aquém do “ideal” para uma vida considerada digna, evidenciam um sistema político e econômico injusto e que não permite que as formas que elas usam para identificar-se prezem por suas individualidades.

A participação ativa e crítica no mundo globalizado absorvendo todas suas potencialidades por meio das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, inclusive as identitárias, só seria possível em um mundo de condições sociais, econômicas e educacionais que contemplasse a todos da mesma forma.

Além disso, muitos grupos mantêm tradições comportamentais, religiosas e familiares, preservando costumes locais apesar da expansão cultural proporcionada pelas tecnologias digitais, o que integraria as complexidades contidas nas construções identitárias atuais, em que as generalizações quanto ao uso das tecnologias digitais devem ser cuidadosas.

Nesse entendimento, este trabalho dissertativo busca a compreensão do todo a partir de uma realidade local e de forma análoga, do local a partir do todo, porém, mantendo-se o devido cuidado e respeito com as individualidades culturais, que deverão ser tratadas em estudos específicos.

Segundo Hall (2006, p. 13) “Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas”, e o processo de globalização redefiniria conceitos outrora fixos, tornando-os vulneráveis e incertos. Neste contexto, definir identidades é algo cada vez mais complexo, sendo que elas se fragmentam diante de um cenário mundial em transformação constante, o que será discutido a seguir, levando-se em consideração o protagonismo juvenil envolvido no processo.

1.2. AS FRAGMENTAÇÕES IDENTITÁRIAS JUVENIS NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

As definições sobre juventude são inúmeras, abrangendo diversas linhas teóricas e cabe ressaltar que a intensão não é argumentar neste estudo diferenciações conceituais, mas discutir as formas como os jovens constroem suas identidades na atualidade. Schwertner e Fischer (2012, p. 399) refletem sobre o protagonismo juvenil considerando a importância de se pensar o presente, e que:

Uma das inúmeras problematizações desse tema diz respeito a um olhar voltado exclusivamente para o entendimento do jovem como um “pré-projeto” de futuro, como alguém que seria levado em consideração somente a partir de um “vir a ser” [...].

A partir de tais reflexões, as mudanças conceituais sobre identidade faz com que os jovens sejam protagonistas deste processo, buscando-se neste item a compreensão das construções identitárias juvenis na contemporaneidade.

Pais, Lacerda e Oliveira (2017, p. 306) dizem que as estruturas estão mudando e a diferença é que os caminhantes ajudam a mudá-las e “É nesse cenário que decorrem as trajetórias juvenis. O que, entretanto, mudou? A crescente capacidade que os jovens têm de atuar como protagonistas de novos rumos sociais e de novas correntes socioculturais”, pois a geração atual teria acesso à informação e ao conhecimento por meio das tecnologias digitais.

Conceituações cartesianas e associadas ao “sujeito” iluminista submetiam as identidades ao momento do nascimento, unificadas e favorecedoras de certa estabilidade social. Porém, construções identitárias complexas e fragmentadas tecem uma sociedade diferenciada, que estrutura-se em um mundo de incertezas. Giddens (2002) explica que em culturas tradicionais, as mudanças geracionais de identidades eram claramente indicadas, como da adolescência para a vida adulta, porém na modernidade existe um processo reflexivo de conectar mudança pessoal e social.

Hobsbawn (1995) esclarece que a partir da metade do século XX, em países ocidentais desenvolvidos, arranjos básicos e há muito existentes, começaram a mudar com muita rapidez. O autor cita entre outros fatores, o aumento no número de divórcios, a diminuição no casamento formal, a redução no desejo de ter filhos e a opção pela vida solitária, como determinantes de novas configurações sociais.

Dessa forma, houve o aumento de uma cultura juvenil específica que era extraordinariamente forte, indicando uma profunda mudança na relação entre as gerações que se caracterizou, segundo Hobsbawn (1995), em três situações específicas:

- Primeiro, a juventude era vista não como um estágio preparatório para a vida adulta, mas o estágio final do pleno desenvolvimento humano. Depois dos

trinta anos considerava-se a vida em declínio, o que não correspondia à realidade social em que poder, influência, realização e riqueza (com exceções) aumentavam com a idade, demonstrando que o mundo organizava-se de forma insatisfatória. Diante disso, a partir do fim da década de 1960, houve a tendência de baixar a idade eleitoral e sinais de redução da idade de consentimento para o intercuro sexual.

- Segundo, a cultura juvenil era ou tornou-se dominante nas economias de mercado desenvolvidas. Os jovens representavam uma massa concentrada de poder de compra, a rapidez na mudança tecnológica dava aos jovens vantagens sobre grupos etários conservadores, ou inadaptáveis. Os papéis interverteram-se, sendo que os filhos precisavam aprender com os pais.
- Terceiro, seu espantoso internacionalismo. O *blue jeans* e o *rock* tornaram-se marcas da juventude moderna, incidindo em uma cultura jovem global. A difusão da indústria fonográfica, a distribuição mundial de imagens por meio de filmes, a rede mundial de universidades e a força da moda na sociedade de consumo expandiram-se chegando às massas populacionais.

A constatação de que transformações sócio/culturais acontecem de formas múltiplas e em velocidade nunca antes descrita são evidentes. Entretanto, é cada vez mais difícil fazer-se projeções quanto ao futuro, já que uma das principais características deste século é a fluidez de ideias e comportamentos. Esta realidade gera incertezas e muitas vezes um estranhamento quanto às formações identitária juvenis na contemporaneidade.

Algumas crianças e jovens desenvolvem-se social e culturalmente em um mundo globalizado, transcendendo tempos e espaços. Porém, a multiplicação das possibilidades oriundas do uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) e a imprevisibilidade associada ao devir deveriam ser vistas como potencialidades agregadoras e não como limites à ação.

Leccardi (2005) demonstra a necessidade de entendimento das identidades juvenis contemporâneas e a responsabilidade de reconhecimento de sua legitimidade.

[...] as novas condições temporais do agir, mesmo que freqüentemente evocadas pelo discurso comum e também pela comunicação da mídia, muitas vezes não são adequadamente

discutidas na reflexão sobre as construções biográficas juvenis (LECCARDI, 2005, p. 36).

Diante da visão de Leccardi (2005), percebe-se a necessidade iminente de estudos práticos e teóricos que contribuam para a compreensão das identidades juvenis contemporâneas. Para tanto, o capítulo segue embasando-se em autores como Leccardi (2005), Veen e Vrakking (2009) e Santinello, Marin e Pinheiro (2019). Tal estudo consistirá de análise crítica e reflexiva, entretanto atenta-se para o fato de que existe uma percepção diferenciada sobre os conceitos biográficos atuais, já que os mesmos mostram-se repletos de variáveis.

1.2.1. As Influências Geracionais nas Construções Identitárias Juvenis

Para um melhor entendimento sobre as identidades juvenis contemporâneas, far-se-á um breve relato sobre as mudanças percebidas nas construções geracionais a partir da metade do século XX. As formas como os jovens estruturaram-se, organizaram-se e relacionaram-se estão diretamente ligadas às suas construções identitárias e são permeadas pelo período histórico que as contém.

Do ponto de vista sociológico, uma geração pode ter dez anos, ou como aconteceu nas sociedades pré-modernas, vários séculos. Pode incluir uma pluralidade de gerações biográficas ou, como na história de muitas sociedades tradicionais, apresentar apenas uma geração sociológica. Elas cessam quando novos e grandes eventos históricos – ou, mais frequentemente, quando lentos e não catastróficos processos econômicos, políticos e de natureza cultural – tornam o sistema anterior e as experiências sociais a ela relacionadas sem significado (FEIXA; LECCARDI, 2010, p. 191).

Segundo Feixa e Leccardi (2010) não há padrão de tempo para medir ou prognosticar o ritmo de uma geração e, o processo de mudança produziria o anterior e o posterior, ou seja, o curso da vida e a experiência histórica seriam dois tempos diferentes e sincronizados. Neste entendimento “O tempo biográfico e o tempo histórico fundem-se e transformam-se criando desse modo uma geração social” (FEIXA; LECCARDI, 2010, p. 191).

Hall (1995), explica que ao final do século XX, as relações dos jovens com o passado passam por um desmantelamento e, que os mesmos vivem uma espécie de presente contínuo.

A destruição do passado — ou melhor, dos mecanismos sociais que vinculam nossa experiência pessoal à das gerações passadas — é um dos fenômenos mais característicos e lúgubres do final do século XX. Quase todos os jovens de hoje crescem numa espécie de presente contínuo, sem qualquer relação orgânica com o passado público da época em que vivem.

Santinello, Marin e Pinheiro (2019) organizaram a partir de seus estudos e respeitando a integração entre tempo biográfico e tempo histórico, o período pós Segunda Guerra Mundial em quatro gerações: os *Baby Boomers*, os Peter Pans, os Zapeadores e os Alphas. Esta classificação busca a compreensão das formas identitárias e comportamentais de cada geração no intuito de elucidar as identidades juvenis atuais.

A primeira das quatro gerações citadas seria a dos *Baby Boomers*, crianças americanas nascidas pós Segunda Guerra Mundial, em um momento histórico em que se verificou uma intensa explosão demográfica. Os *Baby Boomers*, também chamados de Geração X, “Vislumbraram a consolidação do capitalismo e a burocratização do sistema, almejando estabilidade financeira por meio do trabalho árduo” (SANTINELLO; MARIN; PINHEIRO, 2019, p. 38). Neste contexto, a televisão foi um marco importante nas formas como esta geração adquiriu suas características, influenciando comportamentos e até mesmo as suas construções identitárias.

Foram criados por pais ausentes que viam na força de trabalho o caminho próspero para a obtenção de bens como casas, carros, roupas e tudo o que a mídia televisiva pudesse oferecer de forma imagética e com frases de efeito (SANTINELLO; MARIN; PINHEIRO, 2019, p.38).

A interferência dos meios de comunicação de massa, em especial a televisão, foi primordial para que os *Baby Boomers* iniciassem relevante processo de construção social e identitária. A geração X foi descrita da seguinte forma “*Read-Only*. Receptores passivos de uma cultura produzida noutro local. Colados ao sofá. Consumidores. Este é o mundo dos media do século XX” (LESSIG, 2005, p. 241). Mesmo que diante dos interesses

capitalistas, vinculando-se entretenimento a consumo, o acesso à mídia televisiva desencadeou uma visão de mundo muito mais ampla e diversificada.

Iniciou-se com a Geração X uma percepção de sociedade diferenciada, em que as questões globais adentraram os lares influenciando comportamentos. Os meios de comunicação de massa, em especial a televisão, serviram como portas de acesso às culturas desconhecidas, expandindo fronteiras mesmo que de forma imagética.

Além disso, Hobsbawn (1995), explica que a chamada Era de Ouro, desencadeou prosperidade e o pleno emprego. Jovens entre catorze e dezesseis anos, em países considerados “desenvolvidos”, entravam no mercado de trabalho e tinham sua própria renda. O autor explica que a cultura jovem tornou-se a base da revolução cultural no sentido mais amplo de uma revolução nos modos e costumes, nos meios de gozar o lazer e nas artes comerciais, e ainda:

A revolução cultural de fins do século XX pode assim ser mais bem entendida como o triunfo do indivíduo sobre a sociedade, ou melhor, o rompimento dos fios que antes ligavam os seres humanos em texturas sociais. Pois essas texturas consistiam não apenas nas relações de fato entre seres humanos e suas formas de organização, mas também nos modelos gerais dessas relações e os padrões esperados de comportamento das pessoas umas com as outras; seus papéis eram prescritos, embora nem sempre escritos (HOBBSAWN, 1995, p. 328).

Para o autor supracitado, até os anos 1970, o mundo era governado pelos mais velhos, porém, após esse período a juventude tornou-se um agente social independente, causando tensão entre pais e professores. Hobsbawn (1995) explica que o drama das tradições e valores desmoronando refletiu no surgimento do que veio a ser chamado de “política de identidade”, em geral étnica/nacional ou religiosa.

Posteriormente aos *Baby Boomers*, constatou-se um novo ciclo geracional com os chamados Peter Pans ou Geração Y. A partir da década de 1980, aconteceram mudanças significativas nas formas comportamentais dos jovens, o que se intensificou na década de 1990. Em pleno apogeu tecnológico as praticidades da vida moderna foram ampliando-se, criando um mundo cheio de confortos e repleto de facilidades.

O termo Peter Pan, segundo Rizzo (2015), originou-se com referências no personagem da Terra do Nunca, criado pelo escocês James Matthew Barrie (1860 – 1937). A peça teatral que posteriormente teve sua versão impressa e várias adaptações para o cinema, conta a história de um garoto que não tinha intenções de amadurecer, vivia em uma terra mágica e aventurava-se com amigos que se perderam de suas mães e por isso não estariam acostumados a obedecer.

Da mesma forma que o personagem Peter Pan, a Geração Y tem como característica importar-se muito mais com fantasias do que com o mundo real. A busca por satisfação imediata e a frequente compensação diante de pouco esforço físico, contribuíram para que muitas pessoas qualificassem os Peter Pans como uma geração imbuída de superficialidades.

O desenvolvimento das tecnologias digitais foi considerado um dos fatores determinantes para que a Geração Y estabelecesse suas particularidades.

A partir da década de 1990, a Internet populariza-se e a Terra do Nunca (entendido aqui como o mundo virtual, antes adentrada por poucos) está ao alcance da grande maioria e o melhor é que pode ser redescoberta de várias formas, em diferenciados tempos e espaços. O que anteriormente era passivamente visualizado na TV como algo futurístico e parte de filmes de ficção científica, agora se faz real e tangível (SANTINELLO; MARIN; PINHEIRO, 2019, p. 39-40).

Durante as décadas de 1980 e 1990, as redes de informação e de comunicação expandiram-se e com o advento da Internet abriram-se fronteiras culturais, acelerando o processo de globalização. Os intervalos geracionais que permaneciam relativamente inalteráveis durante séculos, iniciaram um processo de transição dinâmica, sendo percebidas em intervalos de algumas décadas e até mesmo menos do que isto.

Diante dessas transições geracionais extraordinárias, logo constatou-se o aparecimento de uma nova geração, os Zapeadores. A partir do final do século XX e início do século XXI, os perfis dos jovens mostraram-se imersos no mundo das tecnologias digitais. As construções identitárias em meados da década de 1990 começaram a ser delineadas levando-se em consideração as vivências não apenas em um espaço/tempo real, mas também em um espaço/tempo virtual.

Esta geração inseriu-se no mundo das tecnologias digitais de forma intuitiva e “Receberam a denominação “Z” a partir do comportamento inerente a eles de mudar o canal de TV constantemente, o chamado “zapear”” (SANTINELLO; MARIN; PINHEIRO, 2019, p. 40). A Geração Z, também recebeu a qualificação de geração *Homo Zappiens*:

Essa geração, que chamamos geração *Homo zappiens*, cresceu usando múltiplos recursos tecnológicos desde a infância: o controle remoto da televisão, o mouse do computador, o minidisc e, mais recentemente, o telefone celular, o iPod e o aparelho de mp3. Esses recursos permitiram às crianças de hoje ter controle sobre o fluxo de informações, lidar com informações descontinuadas e com a sobrecarga de informações, mesclar comunidades virtuais e reais, comunicarem-se e colaborarem em rede, de acordo com suas necessidades (VEEN; VRAKING, 2009, p. 12).

Para Veen e Wraeking (2009), o *Homo Zappiens* ou Zapeador é hábil em resolver problemas e mostra-se um processador ativo de informações, sabendo se comunicar muito bem. Estas formas comunicacionais a que se referem os autores estão diretamente ligadas às relações desta geração com as Tecnologias da Informação e da Comunicação.

O uso dessas tecnologias digitais influenciaram o modo de pensar e o comportamento do *Homo Zappiens* “Para ele, a maior parte da informação que procura está apenas a um clique de distância, assim como está qualquer pessoa que queiram contatar” (VEEN; VRAKING, 2009, p. 29 - 30).

Além de estarem constantemente interligados por uma rede de informações e comunicações, os Zapeadores realizam diversas tarefas simultaneamente. Estes jovens são capazes de resolver tarefas escolares ao mesmo tempo em que conversam sobre uma nova série de TV com os amigos por um aplicativo de mensagens na *Internet*. A geração Z emergiu na primeira década do século XXI, porém já cede lugar a uma geração ainda mais interligada às tecnologias digitais, os Alphas.

A quarta classificação geracional inicia-se com os nascidos após o ano de 2010, denominados de Alphas. Os estudos sobre esta geração ainda mostram-se reduzidos e limitados. A proximidade histórica que compreende o período, além da fluidez em como os Alphas se retratam restringem as conceituações, gerando questionamentos quanto as suas idealizações. Com salvaguardas, Santinello, Marin e Pinheiro (2019, p.42) entendem que:

Alphas optarão por um trabalho sazonal ou autônomo, por viajar e descobrir novos lugares e culturas, por conhecer-se e aventurar-se. A interação em ambientes virtuais far-se-á presente em suas vidas desde o nascimento, serão mais vulneráveis ao apelo midiático e a conteúdos inapropriados decorrentes da exposição constante aos meios de comunicação e informação. Possivelmente mais inteligentes, criativos, preocupados com o meio ambiente e com o bem-estar social, interessados no conhecimento aplicado a situações reais e não simplesmente a acumulação e repetição de informações.

Percebe-se a acentuada influência das tecnologias digitais na construção geracional dos Alphas, em que os estímulos sensoriais proporcionados por estes aparatos estariam presentes em suas vidas desde o nascimento. Estes estímulos possibilitariam a apropriação de inteligências múltiplas, desenvolvendo habilidades diferenciadas e os tornando mais inteligentes que as gerações que os antecederam.

A geração Alpha é peculiarmente incerta, não permitindo projeções quanto ao seu legado. No entendimento de Santinello (2011, p. 158) “A contradição vislumbrada na sociedade atual faz com que as ações humanas tornem-se conflitantes e até mesmo surjam dúvidas sobre qual caminho a ser seguido”, em que seria precipitado engendrar fatos sobre os Alphas sem antes fazer dos mesmos, objeto de pesquisa empírica e científica.

A partir das considerações realizadas neste estudo sobre os quatro períodos geracionais pós Segunda Guerra Mundial, a compreensão sobre as construções identitárias juvenis na contemporaneidade tornar-se mais clara, permitindo uma visão abrangente sobre o assunto. Contudo, observa-se que as desigualdades de espaço e tempo ainda produzem múltiplas formas culturais em que as gerações configuram-se conforme a organização local em que estão contidas.

Porém neste contexto de estudo, percebe-se que cada geração foi alinhavando ideias e comportamentos, construindo assim a sociedade que conhecemos hoje. Para Feixa e Leccardi (2010) novas gerações criam novas identidades e conseqüentemente novas possibilidades para a ação. Nesse entendimento, pode-se compreender melhor como a juventude atual se identifica e contribui para mudanças paradigmáticas nunca antes observadas.

Este processo de interpretação do tempo biográfico estimulado pela consciência geracional possibilita o crescimento do *self* como entidade separada e única. Esta singularidade é medida em função

do tempo histórico e suas mudanças como incorporadas pelas gerações anteriores: por exemplo, mediante a análise das diferenças/similaridades de como o futuro é dirigido e a identidade construída (FEIXA; LECCARDI, 2010, p. 192-193).

Dessa forma, as biografias seriam produzidas não apenas em uma geração, mas também seriam influenciadas por gerações anteriores e por suas memórias, mesmo que de forma involuntária. O que se observa na atualidade são construções identitárias desenvolvendo-se de maneiras diferenciadas, expandindo-se diante de um mundo globalizado e rompendo com concepções sobre o tempo e espaço.

Para Oliveira (2017) o principal fator do rompimento dos conceitos tradicionais de espaço e de tempo seria o surgimento e a rápida difusão da *Internet*, em que haveria um rompimento da rigidez temporal.

Com a minimização das distâncias espaço-temporais e a intensificação da recursividade, a possibilidade de múltiplas interferências, a variedade de conexões e a diversificação de trajetórias, rompeu-se a temporalidade rígida, relativizando-a (OLIVEIRA, 2017, p. 287).

Corroborando com a citação acima, Leccardi (2005) em texto traduzido para a revista de sociologia da USP “Tempo Social”, fala sobre mudança social, jovens e tempo, contextualizando as formas pelas quais as biografias juvenis estão sendo definidas a partir da Primeira e a Segunda Modernidade.

Segundo Leccardi (2005) a Primeira Modernidade seria o período compreendido entre a modernidade industrial, até o início do século XVII, onde a identidade estaria associada aos papéis sociais e estes controlados pelo Estado-nacional. Após este período instaurou-se a Segunda Modernidade, governada por processos como a intensificação da globalização e dos mercados globais, em que se observou o individualismo institucionalizado e pluralismos de valores e das autoridades. Neste contexto elementos locais e globais se misturam em uma convivência conflituosa.

A segunda modernidade tende a apagar, com a idéia de continuidade temporal, também a idéia de projeto antes construída pelo ápice da modernidade. Hoje nos confrontamos, portanto, com construções biográficas de um caráter inédito, desvinculadas das formas de projeto tradicionalmente entendidas (LECCARDI, 2005, p. 46).

A ideia de projeto e biografia seria correspondente, sendo que estas definições eram entendidas como duas faces da mesma moeda. Já nos dias atuais, as biografias ou identidades não seguem uma continuidade temporal com projeções futuras. Leccardi (2005, p. 47) ainda refere-se ao termo “nômades do presente” para explicar a atual geração:

Os “nômades do presente” rodeiam, sem uma meta precisa, por lugares não conectados, estações singulares de suas biografias, cujas conexões podem ser eventualmente identificadas como resultado de uma reflexão *ex post*, e não com base em um projeto. A memória de longo prazo, que atravessa o tempo pessoal de vida, assim como a projeção no futuro não imediato, tende a permanecer, aqui, universo mudo. O tempo fragmenta-se em episódios, cada qual com seu próprio sistema temporal de referência.

Percebe-se a relação intrínseca entre as questões sobre as mudanças nas concepções temporais e as identidades contemporâneas. A geração atual distancia-se cada vez mais das estruturas geracionais do início do século XX. Leccardi (2005, p.44) alerta para uma sociedade em que o futuro é aberto e governado pelos riscos, diferentemente da ideia de segurança que delinearam o século passado e ainda “Uma espécie de “realidade virtual”, uma realidade *in fieri* com caráter ameaçador, envolve o futuro em um manto de pesada incerteza”.

Para Moran (2000) começa a surgir uma nova consciência, em que o homem é confrontado às incertezas e é levado em uma nova aventura. Em um contexto globalizado e plural, as identidades juvenis contemporâneas são constituídas de variáveis complexas.

As biografias passam a serem vistas em suas fluidez, mudando frequentemente e podendo adquirir múltiplas formas, conforme as necessidades identificadas em situações específicas. É possível em um momento assumir-se o papel de instrutor em um vídeo do *Youtube*, explicando como consertar uma máquina de lavar roupas, e em poucos minutos incorporar um personagem de um *game* de guerreiros medievais.

Algumas características dos jovens do século XXI podem ser percebidas com maior clareza, porém são carregadas de questionamentos e dúvidas. Morin (2000, p. 38) explica que a complexidade é a união entre a unidade e a multiplicidade e, ainda, “Os desenvolvimentos próprios a nossa era planetária

nos confrontam cada vez mais e de maneira cada vez mais inelutável com os desafios da complexidade”, o que se evidencia na sociedade em rede e em suas relações do indivíduo com o todo.

Segundo Moran (2000) a era planetária se inicia com o estabelecimento da comunicação entre todos os continentes no século XVI e agiria como um encolhedor do planeta. *Complexus* significa, para o autor, o que foi tecido junto, o que não se trata de abandonar o conhecimento das partes pelo conhecimento das totalidades, nem da análise pela síntese, porém, é preciso conjugá-las. Nesse entendimento, a era planetária traria uma crise generalizada do futuro, percebida na contemporaneidade.

Pode-se, com cautela, citar alguns aspectos da geração atual, como de não fazerem projeções quanto ao futuro, quanto ao trabalho, carreira, compra de imóveis ou carros, porém, preferem gastar seu dinheiro em viagens, conhecendo outras culturas.

Esses jovens fazem questão de manter seus interesses voltados à diversidade, não se importando em trabalhar arduamente como seus avós e pais para garantir uma vida estável à família, constituir uma família muitas vezes nem é cogitado. Além disso, escolhem morarem na casa dos pais a morarem sozinhos, protelando as responsabilidades da vida adulta, o que consente que amadureçam tardiamente.

O imediatismo é outra característica da geração atual, o fator de estarem ligados constantemente à rede de computadores permite que suas dúvidas e vontades sejam sanadas com inigualável rapidez. Os jovens do século XXI expressam-se muito bem nas redes sociais popularizando suas vidas sem dificuldade alguma, mas mantêm-se calados diante de situações concretas, em que não é possível expressar-se virtualmente.

Exemplificando como a geração contemporânea desenvolve suas particularidades, pode-se citar as formações escolar e acadêmica. As formas de ensinar e aprender estão ligadas às tecnologias digitais, o que amplifica o entendimento do mundo que os cerca. Ingressar em vários cursos universitários e mudar constantemente de área de conhecimento é cada vez mais comum, demonstrando a fluidez que os define. Aborda-se, com mais detalhes, as relações dos jovens contemporâneos com o conhecimento e as tecnologias digitais no capítulo 3 deste trabalho dissertativo.

Diante do exposto, verifica-se que a geração atual ordena suas ações em uma conjuntura de riscos, não problematizando o futuro, mas integrando-se constantemente ao incerto. Os fundamentos da sociedade que eram estruturados almejando-se solidez e estabilidade em suas ligações a questões locais, desintegram-se diante de uma juventude que fragmenta-se constantemente.

Diante dos avanços das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), tempos e espaços não são mais limites para uma compreensão ampla de mundo e sociedade. O presente é o que importa para esta geração, suas construções identitárias são feitas a cada dia, a cada momento e de várias formas.

Como já foi comentado, na sociedade do “risco mundial”, uma trajetória socialmente normalizada em direção à idade adulta deixou de existir. O ponto de chegada dessa trajetória, por sua vez, é incerto, bem como os itinerários para alcançá-lo. A continuidade biográfica torna-se, assim, fruto da capacidade individual de construir e reconstruir, sempre de novo, molduras de sentido, narrativas sempre novas, a despeito da moldura temporal presentificada (LECCARDI, 2005, p. 49).

Neste entendimento, podem-se relacionar as construções identitárias juvenis contemporâneas com as ideias de Hall (1997; 2006) expostas acima. As identidades compreendidas no Movimento Iluminista como unificadas e determinadas no momento do nascimento assumem outros significados.

A compreensão das biografias atuais podem abranger duas conceituações: fragmentação e incerteza. O rompimento com paradigmas ligados ao tempo e ao espaço desintegra a idealização de homem completo e finalizado. Na sociedade atual as formações identitárias são complexas, estão propensas a mudanças constantes, podem ser construídas e desconstruídas sem que isso seja visto como um problema.

Em sua concepção, Leccardi (2005) alerta para a segunda modernidade não apenas como uma dimensão incerta quanto ao futuro, porém como uma fonte de recursos. Esse entendimento desobstrui a posição de repúdio de muitos intelectuais em relação à geração contemporânea. Os jovens do século XXI não são melhores nem piores do que os jovens do século XX, apenas são diferentes.

Para Schwertner e Fischer (2012) estudos recentes apropriam-se de diferentes pontos de vista teóricos, porém existe uma mudança no olhar, onde o jovem é visto como protagonista, como criador e até mesmo como agente de transformação das formas de vida de que fazem parte. Este protagonismo juvenil estaria presente em diferentes ambientes sociais, econômicos e culturais. O devir não tem a mesma importância para esta geração, mas o presente é o que define suas ações e suas construções.

Se essas experimentações biográficas terão resultado positivo, permitindo aos jovens a necessária integração social, dependerá também da capacidade do mundo adulto de reconhecer sua legitimidade como expressão da semântica do futuro do século XXI (LECCARDI, 2005, p. 52).

Fazer projeções quanto às biografias dos jovens na atualidade, torna-se um processo complexo e incerto, entretanto a necessidade de compreendê-las e conceder-lhes legitimidade é iminente. As identidades juvenis contempladas neste estudo mostram-se fragmentadas, fluidas, tecnológicas, globalizadas e principalmente diferentes.

No próximo capítulo intitulado “Linguagem Digital na Educação: expressão cultural e identitária”, abordou-se a trajetória e as perspectivas do uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) na escola pública brasileira, evidenciando-se a importância da linguagem digital para a geração contemporânea. Contribuindo com as reflexões, analisou-se o documento da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) no que se refere ao uso das tecnologias digitais no sistema brasileiro de ensino, em que se verificam os avanços e as contrariedades que envolvem o tema.

2. LINGUAGEM DIGITAL NA EDUCAÇÃO: EXPRESSÃO CULTURAL E IDENTITÁRIA

As construções identitárias na atualidade mostram-se diretamente ligadas ao avanço das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação. Castells (1999) na obra o “O Poder da Identidade” faz uma análise sobre a revolução da tecnologia da informação e a sociedade em rede, segundo ele a vida e o mundo estão sendo moldados pelas tendências conflitantes da globalização e da identidade.

Mudanças significativas nas transmissões de informações e nas formas comunicacionais orientam a emergente era tecnológica. Uma sociedade diferenciada e que se expressa por meio de códigos binários integra-se à rede de computadores expandindo suas vivências e intensificando suas relações.

A cultura comunicada passou a ser realizada por máquinas de processamento, armazenamento e distribuição de informações operadas por softwares, utilizando a metalinguagem digital. Todas as linguagens, todas as palavras, textos, imagens e sons captados puderam ser transformados em sua expressão binária ou digital. Nibert Wiener chamou essas tecnologias de cibernéticas, pois são máquinas e processos de comunicação e de controle. Por isso, emerge uma cibercultura como expressão de sociedades de intensa comunicação e intenso controle. Essa cibercultura, em suas fases iniciais, é uma cultura digital, ou seja, de digitalização e enredamento da comunicação (SILVEIRA, p. 110, 2012).

O desenvolvimento da cibercultura traz consigo formas de expressão por meio da linguagem digital, em que os inumeráveis hipertextos e hiperlinks possibilitam diferentes formas de ensinar e de aprender. Esse novo ambiente cultural e conseqüentemente educacional, que se desenvolve a partir do ciberespaço é objeto de compreensão nesse capítulo por meio da história das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação.

Para tanto, buscou-se fundamentação teórica em autores como Castells (2005), Lévy (1999), Kenski (2007), Santaella (2013) e Almeida e Silva (2018) em capítulo da recente obra “Tecnologia e Educação: passado, presente e o que está por vir”, que tem como organizadores José Armando Valente, Fernanda Maria Pereira Freire e Flávia Linhalis Arantes.

Baseado nos autores supracitados, o capítulo busca elucidar o caminho percorrido para que as tecnologias digitais adentrassem os portões escolares no Brasil. A abordagem parte da informatização do ambiente escolar, passando pela formação de professores e chegando até os dias atuais, em que as TDIC não assumem apenas um caráter técnico, mas passam a ser compreendidas como parte do processo cultural, o que fundamenta esta dissertação.

Para melhor entendimento sobre as políticas públicas brasileiras que contemplam as TDIC no Ensino Básico, buscou-se aporte teórico na Base Nacional Comum Curricular. A abordagem sobre o documento da BNCC demonstra os avanços, desafios e as contrariedades que envolvem a implementação das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação no currículo escolar de escolas públicas no Brasil.

2.1. TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO: TRAJETÓRIAS E PERSPECTIVAS

As tecnologias estiveram presentes em toda a história, sendo que as mesmas são consideradas frutos do raciocínio humano em busca de meios de sobrevivência, de poder e dominação. Para Kenski (2007, p. 21) a evolução tecnológica não se restringe aos novos usos de equipamentos e produtos, mas seria responsável pela alteração de comportamentos, e ainda “A evolução social do homem confunde-se com as tecnologias desenvolvidas e empregadas em cada época”. As especificidades históricas que caracterizam as gerações integram-se aos avanços tecnológicos identificados em cada espaço temporal, mudando constantemente as estruturas sociais.

A pesquisa, o planejamento e a criação de um produto, serviço ou processo para criar um equipamento, segundo Kenski (2007) chama-se de tecnologia. No entanto, a técnica seriam as habilidades, maneiras, jeitos de lidar com cada tipo de tecnologia, para executar ou fazer algo. Segundo a autora, o critério para identificação de novas tecnologias pode ser observado pela natureza técnica e pelas estratégias de apropriação e de uso das mesmas.

Para Castells (2005) a tecnologia não determina a sociedade, ela é a sociedade, e ainda “A sociedade é que dá forma à tecnologia de acordo com as necessidades, valores e interesses das pessoas que utilizam as tecnologias” (CASTELLS, 2005, p.17).

Lévy (1999) elucida que por trás da técnica agem e reagem toda a gama de jogos dos homens, além de ideias, projetos sociais, utopias, interesses econômicos e estratégias de poder.

De fato, as técnicas carregam consigo projetos, esquemas imaginários, implicações sociais e culturais bastante variados. Sua presença e uso em lugar e época determinados cristalizam relações de força sempre diferentes entre seres humanos. As máquinas a vapor escravizaram os operários das indústrias têxteis do século XIX, enquanto os computadores pessoais aumentaram a capacidade de agir e de comunicar dos indivíduos durante os anos 80 de nosso século (LÉVY, 1999, p. 23).

Em uma explanação histórica, Kenski (2007) explica que a Guerra Fria, iniciada pós Segunda Guerra Mundial, impulsionou a ciência e a tecnologia de forma jamais vista. Neste interim, o mundo foi dividido em dois grandes blocos liderados pelos Estados Unidos e pela União Soviética. No interior da tensão criada pela ameaça de ações bélicas e principalmente pelo uso da bomba atômica, as duas potências econômicas, tecnológicas e militares, desenvolveram muitos equipamentos e serviços.

Segundo a autora referenciada acima, a corrida espacial resultante do avanço científico proporcionado pela tensão entre Estados Unidos e União Soviética, trouxe inúmeras inovações, como o isopor, o microondas, o relógio digital e o computador. Mudanças significativas foram percebidas a partir destes acontecimentos, onde a digitalização das informações tornou-se um fator de influência sócio/cultural.

A construção da computação eletrônica, na segunda parte do século XX, foi hegemônica pela conversão das informações em sua forma numérica binária, em dígitos. Desse modo, o digital se tornou a metalinguagem das tecnologias de processamento de informação. A produção simbólica das sociedades iniciara sua intensa digitalização. Este é um dos principais fatos culturais do século passado (SILVEIRA, p. 109-110).

Com o fim da Guerra Fria, iniciou-se a era tecnológica. O mundo das tecnologias digitais cresceu exponencialmente, interferindo nas formas informacionais e comunicacionais da sociedade. Diante desse contexto, tem-se que “A ampliação e a banalização do uso de determinada tecnologia impõem-se à cultura existente e transformam não apenas o comportamento individual, mas o de todo grupo social” (KENSKI, 2007, p. 21).

A partir dos anos 1980, segundo Lévy (1999, p.32) “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” e aos poucos a informática perdeu seu *status* de técnica e de setor industrial particular e passou a fundir-se com as telecomunicações, a editoração, o cinema e a televisão.

Percebeu-se na década de 1990, que em decorrência do desenvolvimento e disseminação do uso das tecnologias digitais, originou-se um processo distinto nas relações culturais e sociais. A partir desse contexto, em que se observa uma tessitura comportamental diferenciada, a linguagem permeadora das formas comunicacionais e informacionais iniciou um movimento, inserindo-se à realidade computacional não mais analógica, porém, digital.

A digitalização de dados impulsionou o surgimento de uma rede integrada, onde as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) adentraram o ambiente digital.

Novos meios de comunicação (mídias, derivado do inglês, *mass media* ou, em português, meios de comunicação de massa) ampliam o acesso a notícias e informações para todas as pessoas. Jornais, revistas, rádio, cinema, vídeo, etc. são suportes midiáticos populares, com enorme penetração social. Baseados no uso da linguagem oral, da escrita e da síntese entre som, imagem e movimento, o processo de produção e o uso desses meios compreendem tecnologias específicas de informação e comunicação, as TICs (KENSKI, 2007, p. 27-28).

Segundo Machado (2012) na década de 1990, o computador pessoal e a *Internet* iniciaram a sua popularização e, nesta mesma época surgiram os termos Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) e Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC). No entendimento de Schneider e Santos (2018) as TDIC são um conjunto de equipamentos e aplicações

tecnológicas que são utilizadas e desenvolvidas junto à *Internet*, além disso, elas estruturam práticas educacionais de formação e aprendizagem.

Em seus estudos Baranauskas *et. al.* (1999, p. 60) explicam que a *Internet* foi projetada para atender interesses militares dos Estados Unidos e posteriormente atingiu as comunidades acadêmicas e de pesquisa. Segundo os autores, *Internet* é o nome dado para o conjunto interconectado de redes de computadores, sendo usada por pessoas em diferentes partes do mundo, de diferentes culturas, formação, individualmente ou em organizações, e ainda:

A *Internet* utiliza o sistema WWW (World Wide Web) que permite o estabelecimento de links entre documentos, compondo uma “teia” de informações, que podem ser acessadas independentemente de sua localização física. Essa teia permite ao usuário saltar ou navegar de um link de uma página para outras páginas na teia. Cada documento da Web, conjunto de páginas, é chamado site. Cada página de um site possui um endereço exclusivo denominado Universal Resource Locator (URL) (BARANAUSKAS *et. al.*, 1999, p. 63).

As conceituações sobre TDIC estão diretamente interligadas à rede de computadores, tendo a *Internet* como sua principal fonte de sobrevivência. Para um melhor entendimento sobre as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação e suas relações com a rede de computadores, Kenski (2007, p. 31-32) explica que além da linguagem oral e da linguagem escrita, pode-se reconhecer a linguagem digital.

A linguagem *digital* é simples, baseada em códigos binários, por meio dos quais é possível informar, comunicar, interagir e aprender. É uma linguagem de síntese, que engloba aspectos da oralidade e da escrita em novos contextos. A tecnologia digital rompe com as formas narrativas circulares e repetidas da oralidade e com o encaminhamento contínuo e seqüencial da escrita e se apresenta como um fenômeno descontínuo, fragmentado e, ao mesmo tempo, dinâmico, aberto e veloz. Deixa de lado a estrutura serial e hierárquica na articulação dos conhecimentos e se abre para o estabelecimento de novas relações entre conteúdos, espaços, tempos e pessoas diferentes.

Segundo a citação acima, a linguagem digital criou uma nova cultura e na compreensão da autora, outra realidade informacional. O poder desta linguagem que se fundamenta no acesso a computadores e os seus periféricos, entre eles os jogos eletrônicos e a *Internet*, influenciaria a constituição de valores, conhecimentos e atitudes. Sendo assim, as identidades

culturais enunciadas por Hall (2006) e envolvidas nesse processo tomam dimensões que extravasam tempos e espaços, intensificando-se diante de uma linguagem global.

Kenski (2007) elucida a estrutura dessa nova forma comunicacional, chamada de linguagem digital e que tem como base os hipertextos, que são sequências em camadas de documentos interligados, sem paginação e que trazem variadas informações sobre algum assunto. O hipertexto seria uma evolução do texto que se conhece como linear. Ao observarem-se outras mídias como fotos, vídeos e sons nos hipertextos têm-se, então, um documento multimídia ou uma hipermídia.

As diferenças da linguagem digital acontecem na forma de acesso, já que é possível escolher o que ver, ouvir ou pesquisar. As informações assumem vários formatos e “É possível assistir a um vídeo, ver imagens de vários ângulos, fotos, desenhos, textos, sons, poesias; enfim, hipertextos e hipermídias realizam sínteses e se articulam” (KENKI, 2007, p. 32-33).

Dessa forma, o poder da linguagem digital expressa em múltiplas TICs influenciaria a constituição de conhecimentos, valores e atitudes, o que criaria outra realidade informacional e uma nova cultura. Lévy (1999) entende esta nova cultura exposta por Kenski (2007) como Cibercultura ou Cultura Digital e, segue três princípios básicos: a interconexão, a criação de comunidades virtuais e a inteligência coletiva, temas que serão abordados a posteriori neste trabalho dissertativo.

Para Lévy (1999, p. 122) “Não pode mais haver, portanto, um fechamento semântico ou uma totalização”, pois a essência da Cibercultura é o universal, que não possui nem centro nem linha diretriz. Nesse caso, segundo o autor, o universal não é a totalidade, porém, é o que fundamenta o ciberespaço. Quanto mais universal, ou seja, extenso, interconectado e interativo menos totalizável.

O computador não é mais um centro, e sim um nó, um terminal, um componente da rede universal calculante. Suas funções, pulverizadas infiltram cada elemento do tecnocosmos. No limite, há apenas um único computador, mas é impossível traçar seus limites, definir seu contorno. É um computador cujo centro está em toda parte e a circunferência em lugar algum, um computador hipertextual, disperso, vivo, fervilhante, inacabado: o ciberespaço em si (LÉVY, 1999, p. 45).

Na compreensão do autor supracitado o efeito da emergência do ciberespaço será tão radical quanto a invenção da escrita, com a passagem de uma cultura oral para uma cultura escrita. A comunicação evoluía no mesmo universo semântico e no mesmo contexto, porém a partir da escrita os atores da comunicação não estavam mais necessariamente em interação direta, levando assim, à noção de universalidade.

Com a expansão das tecnologias digitais a amplitude comunicacional é ainda mais dinâmica, participativa e integrada, gerando um novo paradigma social, cultural e consequentemente educacional.

As mensagens abordadas na rede de computadores encontram-se conectadas a outras mensagens, a comentários e a fóruns de debates. Os textos são fragmentos talvez até ignorados do hipertexto móvel que o envolve e o conecta com outros textos. Todas as mensagens colocadas na rede de computadores estariam dentro de um contexto, mergulhadas no que Lévy (1999) chama de um banho comunicacional fervilhante de vida, incluindo as próprias pessoas.

Diante das mudanças significativas nas formas comunicacionais e informacionais nas últimas décadas, percebeu-se configuração de uma sociedade diferenciada. Santaella (2013) elucida as relações humano-máquina, que vão além do uso de um equipamento ou produto, mas passam a ser absorvidos como uma segunda natureza, sendo mediadoras inclusive da cultura e da identidade:

Os dispositivos tecnológicos para a interação ser humano-máquina são incorporados à vida humana como uma segunda natureza. A história, a economia, a política, a cultura, a percepção, a memória, a identidade e a experiência estão todas elas hoje mediadas pelas tecnologias digitais. Estas penetram em nosso presente não só como um modo de participação, mas como um princípio operativo assimilado à produção humana em todas as suas áreas (SANTAELLA, 2013, p. 33).

A linguagem digital mostra sua dinamicidade e integração ao cotidiano das pessoas, interferindo até mesmo nas construções identitárias. A partir da possibilidade de digitalização das informações surge uma diferenciada configuração de ideias tangenciada pelas TDIC. As relações de ensino e aprendizado não se mostram desvinculadas das mudanças percebidas na

atualidade, o que corrobora para o entendimento de que a escola pública faz parte deste processo. A linguagem oral e escrita norteadora do sistema de ensino por tanto tempo, diligencia pela integração da linguagem digital, o que abordaremos a seguir.

2.2. A HISTÓRIA DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA EDUCAÇÃO BRASILEIRA

Mudanças sociais, culturais e educacionais intensificam-se diante do avanço das tecnologias digitais, onde conceitos e comportamentos são influenciados por uma rede de informações e comunicações. Nesse contexto, Kenski (2007, p. 21) explica que diversos setores que estruturam a sociedade refletem o uso das tecnologias.

A economia, a política e a divisão social do trabalho refletem os usos que os homens fazem das tecnologias que estão na base do sistema produtivo em diferentes épocas. O homem transita culturalmente mediado pelas tecnologias que lhe são contemporâneas. Elas transformam sua maneira de pensar, sentir, agir.

As transformações descritas pela autora referenciada acima, refletem nos processos educacionais. As formas de pensar, de sentir e de agir dos jovens estudantes da rede pública de ensino são influenciadas pelo momento histórico atual, em que as TDIC agregam-se ao cotidiano entranhando-se na própria cultura.

As relações entre as construções identitárias juvenis contemporâneas e as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação inevitavelmente integram o ambiente escolar, onde estes jovens passam grande parte do seu tempo e desenvolvem diversas relações sociais e de ensino e aprendizagem.

O Século XXI é marcado por mudanças significativas na educação e aprendizagem. O uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) pelas gerações nascidas no final do século XX vem transformando o processo educacional (MACHADO, 2016, p. 1).

Para uma melhor concepção sobre as influências das tecnologias digitais nas identidades e nas relações de ensino e aprendizagem da geração contemporânea, considera-se a necessidade de uma compreensão histórica da inserção das tecnologias digitais no ambiente escolar brasileiro.

Segundo Valente (1999) foi em meados da década de 1950, quando começaram a serem comercializados os primeiros computadores que tinham capacidade de programação e armazenamento de informação, que apareceram experiências iniciais do uso destes aparelhos na educação. A intenção do uso dos computadores nas escolas era a de armazenar uma determinada sequência e transmiti-la aos usuários.

Almeida e Silva (2018) explicam que no Brasil, no fim da década de 1950 e início da década de 1960, o programa radiofônico Movimento de Educação de Base (MEB) visava alfabetizar jovens e adultos do norte e nordeste do país. Este programa foi desativado pelo regime militar com a implementação do ato institucional número 5 (AI-5).

Ainda na década de 1960, em uma abordagem tecnicista, o CAI¹ que eram programas educacionais favorecedores da transmissão de informações pelas máquinas, intencionavam substituir o papel do professor. Segundo Almeida e Silva (2018) este método não comprovou êxito de escala nem teve sua eficácia comprovada. Os CAIs, para Valente (1999) eram implementados em computadores de grande porte, o que restringia o seu uso às universidades, dificultando o acesso por escolas elementares e secundárias.

Posteriormente, na década de 1970, destaca-se o projeto SACI que segundo Almeida e Silva (2018) usavam meios audiovisuais como TV e rádio para uma programação de ensino para nível primário. O projeto SACI² foi implementado pelo governo militar brasileiro e tinha como inspiração os modelos da Universidade de Stanford, tendo como âncora o uso dos satélites.

Valente (1999) explica que a inserção dos computadores na educação brasileira aconteceu na década de 1970, basicamente dentro de universidades. Segundo o autor, as primeiras políticas públicas que delinearam a implementação da informática nas escolas brasileiras, aconteceram a partir

¹ *Computer Aided Instruction* ou Instrução Assistida por Computadores (VALENTE, 1999).

² Satélite Avançado de Comunicações Interdisciplinares (ALMEIDA; SILVA, 2018).

de 1982. A perspectiva destas políticas públicas foi a mudança pedagógica interferindo no currículo, nas ações pedagógicas e nas práticas discentes.

Para Valente (1999) os objetivos do uso de computadores no sistema de ensino brasileiro diferenciam-se de países como Estados Unidos e França, em que o enfoque no mesmo período foi na inserção das tecnologias digitais como um objeto com o qual o aluno deveria se familiarizar. Para o autor, os objetivos a serem alcançados no Brasil com a implementação da informática na rede de ensino foram muito mais modestos e fáceis de serem conseguidos, pois envolviam menos formação de professores, menor alteração da dinâmica pedagógica em sala de aula e pouca alteração do currículo e da gestão escolar.

A década de 1980 trouxe inovações com a inserção dos microcomputadores no mercado “[...] as dificuldades técnicas provenientes do fato de os computadores serem de grande porte foram eliminadas com o aparecimento dos microcomputadores no início dos anos 80” (VALENTE, 1999, p. 14). A partir deste contexto a utilização dos programas de computadores no sistema educacional teve uma recontextualização em sua concepção passando, segundo Valente e Almeida (1997), de uma “máquina de ensinar” para uma “ferramenta educacional”. E ainda:

O uso de tecnologias passa, assim, a convergir, gradualmente, com a educação convencional, praticada no cotidiano das escolas, coincidindo com a abertura de espaços para a utilização de tecnologias da informação e comunicação, principalmente por meio da formação e do envolvimento dos professores com essas tecnologias nas atividades de ensino e de aprendizagem. As reflexões e práticas que provocaram a aproximação dos educadores com as tecnologias estão relacionadas à emergência de uma nova abordagem educacional, contribuindo e recebendo contribuições de pesquisas e produções acadêmicas (ALMEIDA; SILVA, 2018, p. 129).

Segundo Valente (1999) a introdução da Informática na educação do Brasil foi influenciada por ações em outros países como França e Estados Unidos. Porém, para o autor a influência exercida por estes países na realidade foi mais para minimizar os pontos negativos e enfatizar os pontos positivos em vez de servir como modelo para uma reprodução acrítica.

Almeida e Silva (2018) explicam que segundo o Ministério da Educação (BRASIL, 1994) o I Seminário Nacional de Informática na Educação, em 1981,

alavancou o uso de tecnologias no contexto educacional. Neste Seminário foram elaboradas recomendações para subsidiar a Política Nacional de Informática na Educação. Sob o ponto de vista da metodologia, a linguagem LOGO, que é uma linguagem de programação para o ambiente educacional, foi relevante nas discussões abordadas. Para Valente (1999) usar a linguagem LOGO no Brasil era sinônimo de um trabalho baseado na teoria construtivista, em uma abordagem piagetista³ e fundamentado na filosofia de Seymour Papert⁴.

No ambiente LOGO a criança passaria a programar o computador ensinando-o a “pensar”, dessa forma, para Papert (1985, p. 35) embarcaria numa exploração sobre como ela própria pensa, tornando-se um epistemólogo:

Esta imagem poderosa da criança como um epistemólogo veio à minha imaginação quando eu trabalhava com Piaget. Em 1964, depois de cinco anos no Centro de Epistemologia Genética de Piaget, fiquei impressionado com sua maneira de ver as crianças como construtores ativos de suas próprias estruturas intelectuais.

Diante das ideias contidas no trabalho de Piaget (1896 - 1980) sobre a ordem em que a criança desenvolve diferentes habilidades intelectuais, Papert (1985) enfatiza a influência dos materiais que uma cultura particular oferece. O autor explica que existem as culturas pré-computador, que inclui cidades americanas ou tribos africanas, e as culturas com computadores, desenvolvidas em qualquer lugar.

Por meio da linguagem LOGO, segundo Papert (1985), as crianças progrediriam, passando a programar o computador para tomar decisões mais complexas e acabariam engajando-se na reflexão de aspectos mais complexos de seu próprio pensamento. Dessa forma, a implementação dessa linguagem incidiu em avanços consideráveis para o sistema educacional brasileiro.

A partir da segunda metade da década de 1990 a rede digital expandiu-se globalmente. Almeida e Silva (2018) explicam que a disseminação da rede foi consequência do desenvolvimento tecnológico e dos recursos financeiros nela investidos. Neste contexto, a instalação das tecnologias digitais nas

³ Referente a Jean William Fritz Piaget, criador da Teoria Construtivista (PIAGET, 1978).

⁴ Papert: criador da teoria Construcionista e da Linguagem LOGO (PAPERT, 1985).

escolas públicas aconteceram não apenas com fins educacionais, mas também como fruto da pressão do mercado e da própria cultura.

A expansão da rede global teve uma origem militar de segurança continental, mas também apareceu como instrumento de comércio e fluxo de capitais. As finalidades educacionais daí emergentes ficaram evidentes do ponto de vista de oportunidades pedagógicas, mas também por pressão cultural e de mercado (ALMEIDA; SILVA, 2018, p. 131).

No entanto, mudanças significativas foram percebidas no meio educacional. Almeida e Silva (2018) atentam para o fato de que a década de 1990 foi o período de disseminação e formação de professores na chamada informática educacional. Estas formações priorizavam a linguagem LOGO e os professores tinham como papel serem facilitadores do processo de aprendizagem.

Em 1997 foi criado pelo Ministério da Educação o Programa Nacional de Tecnologia Educacional (PROINFO), por meio da portaria nº 522 em 09/04/1997⁵, destinando-se a estudantes e professores da rede pública de ensino. O programa visou promover a tecnologia como ferramenta de enriquecimento pedagógico no ensino público fundamental e médio.

O Ministério da Educação e do Desporto – MEC teve como função a compra, distribuição e instalação de laboratórios de informática nas escolas públicas de educação básica, possibilitando o funcionamento do PROINFO. Em contrapartida, os governos locais (prefeituras e governos estaduais) teriam como função providenciar a infraestrutura das escolas para o recebimento dos computadores.

Os objetivos iniciais do Programa Nacional de Tecnologia Educacional, segundo MEC/SEED (1997) eram de melhorar a qualidade do processo de ensino-aprendizagem; possibilitar a criação de uma nova ecologia cognitiva nos ambientes escolares mediante incorporação adequada das novas tecnologias da informação pelas escolas; propiciar uma educação voltada para o desenvolvimento científico e tecnológico e educar para uma cidadania global numa sociedade tecnologicamente desenvolvida.

⁵ Dados referenciados pelo site <<http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=214>>. Acesso em 26 fev. 2020.

A partir de 12 de dezembro de 2007, mediante a criação do Decreto nº 6.300⁶, o PROINFO foi reestruturado e passou a ter os seguintes objetivos:

- I - promover o uso pedagógico das tecnologias de informação e comunicação nas escolas de educação básica das redes públicas de ensino urbanas e rurais;
- II - fomentar a melhoria do processo de ensino e aprendizagem com o uso das tecnologias de informação e comunicação;
- III - promover a capacitação dos agentes educacionais envolvidos nas ações do Programa;
- IV - contribuir com a inclusão digital por meio da ampliação do acesso a computadores, da conexão à rede mundial de computadores e de outras tecnologias digitais, beneficiando a comunidade escolar e a população próxima às escolas;
- V - contribuir para a preparação dos jovens e adultos para o mercado de trabalho por meio do uso das tecnologias de informação e comunicação;
- VI - fomentar a produção nacional de conteúdos digitais educacionais.

Dessa forma, o Programa Nacional de Tecnologia Educacional passa a dar ênfase ao seu papel pedagógico, com a promoção de formação dos agentes educacionais e a produção de conteúdos digitais.

As ações percebidas nas escolas públicas na primeira década dos anos 2000 mantinham-se com foco na formação de professores e na construção de ambientes de aprendizagem. Já dos anos 2010 a 2018, Almeida e Silva (2018, p. 134-135) explicam, pautados em resumos de teses e dissertações, que:

Na segunda década do século XXI (2010-2018), os ambientes virtuais são apresentados nas pesquisas com maior potencialidade em mudar a prática pedagógica do professor para estabelecer melhores situações de diálogo e significação para os alunos. Destacam-se, também, as palavras “escola” e “aluno” apontando para o espectro das pesquisas que vão do uso de tecnologias da informação e comunicação até a análise do ambiente escolar, social e cultural e dos caminhos da sociedade que marcam as práticas escolares.

A mudança descrita acima quanto ao uso das tecnologias digitais nas escolas a partir do ano de 2010 demonstra a conversão do foco, levando a escola pública brasileira a passar por mudanças significativas.

O uso dos computadores no ambiente escolar não se encontra mais restrito as suas possibilidades operacionais para solução de questões pontuais, como edição de textos, construções de planilhas ou organização do trabalho

⁶ Dados referenciados pelo site <<http://www.fnde.gov.br/programas/programa-nacional-de-tecnologia-educacional-proinfo>>. Acesso em 26 fev. 2020.

pedagógico. A cibercultura adentra os portões escolares de forma inevitável, propiciando o aprendizado interativo, participativo e global.

Na segunda metade da década de 2000, as pesquisas começam a tratar do uso da internet, educação a distância e Web, reverberando a chegada da rede mundial de computadores – internet, nas escolas e os laboratórios de informática das escolas, revelando, assim, a cultura digital (ou cibercultura), as redes de aprendizagem, a colaboração e o compartilhamento. O que antes era analisado com o olhar no computador – como instrumento de cálculos e de programação ou multimídia, passa a ser analisado sob o olhar da conectividade, trocas e construção colaborativa. O computador deixa de ser instrumento pessoal de trabalho (PC) e passa a ser de uso mais coletivo (ALMEIDA; SILVA, 2018, p. 136).

No estado do Paraná, o Projeto Conectados⁷ exemplifica algumas das transformações nas políticas públicas voltadas para o uso das tecnologias digitais nas escolas públicas. Tal projeto, com início no ano de 2015 e implementação em 2016, apresentou como propostas ações quanto à infraestrutura de conexão de *Internet* nas escolas; distribuição de *kits* com equipamentos; formação continuada e suporte técnico para o uso de tecnologias educacionais na rede estadual de ensino (DESCRITIVO DO PROJETO, 2015).

Após a adesão de 70 (setenta) escolas do estado do Paraná ao Projeto Conectados, foram distribuídos *kits* de materiais compostos por 60 (sessenta) *tablets*, cartões de memória (*memory cards*), 04 (quatro) roteadores, 02 (dois) extensores de alcance (*range extender*) e 01(um) HD (disco rígido) externo 500 GB.

Além disso, foram criadas contas no @escola.pr.gov.br, em parceria com a empresa *Google*, contendo recursos digitais como o *Google Classroom* (sala de aula virtual) (RELATÓRIO PROJETO CONECTADOS, 2016).

Ofertaram-se no Projeto Conectados, formações para técnicos pedagógicos dos Núcleos Regionais de Educação (NREs), aos professores, diretores e pedagogos dos estabelecimentos de ensino participantes, além da realização de escolas interativas direcionadas aos alunos e um simpósio de encerramento do projeto.

⁷ As informações referentes ao projeto piloto Conectados estão disponíveis no endereço eletrônico:
<<http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=1544>>
. Acesso em 26 fev. 2020.

Destaca-se que as formações proporcionadas pelo projeto Conectados, contaram com palestras que incluíram nomes como o Prof. Dr. José Armando Valente e o Prof. Dr. José Manuel Moran, que incentivaram o ensino híbrido e o uso de dispositivos móveis em salas de aula (RELATÓRIO PROJETO CONECTADOS, 2016).

Após o relatório final do Projeto piloto Conectados, algumas fragilidades foram observadas e o projeto foi reformulado e, no ano de 2017, passou a chamar-se Projeto Conectados 2.0. Em um primeiro momento, percebeu-se a necessidade de formações continuadas presenciais e a distância para os profissionais envolvidos no projeto. Além disso, o projeto foi ampliado, atingindo em 2017, 500 (quinhentas) escolas públicas do estado do Paraná (RELATÓRIO PROJETO CONECTADOS 2.0, 2018).

Entre os objetivos do Projeto Conectados 2.0, destacou-se a formação com ênfase na temática “Educação na Cultura Digital”, abordando o conceito de cultura digital e suas relações com a escola, o currículo e a sociedade. Dessa forma, compreende-se as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação passam a integrar-se ao cotidiano escolar e deixam de ser vistas como aparatos tecnológicos para uso em ações pedagógicas pontuais (RELATÓRIO PROJETO CONECTADOS 2.0, 2018).

O computador que era tido como um solucionador de problemas pessoais, passa a ser um instrumento coletivo que ingere-se nas relações e nos processos de ensino e aprendizado. As tecnologias digitais incorporam-se ao cotidiano do aluno e da escola, colocando-os dentro da rede interligada de computadores e, conseqüentemente, expandindo suas fronteiras espaciais e temporais. Nesse contexto, Lévy (1999, p. 169) explica que “O saber, destotalizado, flutua”, sendo que o acesso à rede seria fundamental nesse processo.

Para uma maior compreensão sobre as políticas públicas que norteiam o sistema educacional brasileiro atualmente no que se refere à TDIC, analisa-se na sequência desse trabalho dissertativo a Base Nacional Comum Curricular.

2.2.1. A Base Nacional Comum Curricular: considerações sobre as linguagens digitais

Após várias reflexões e debates entre professores, gestores e especialistas, em 20 de dezembro de 2017, foi homologada a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) correspondente às etapas da Educação Infantil e do Ensino Fundamental. Em 14 de dezembro de 2018, o documento expandiu-se para o Ensino Médio, compreendendo assim, toda a Educação Básica Brasileira.

Não se intenciona discutir o teor da Base Nacional Comum Curricular no que se refere aos seus objetivos políticos ou ideológicos que se encontram imbuídos de contradições, mas elucidar a sua intencionalidade quanto ao uso das tecnologias digitais na Educação Básica.

O documento orienta-se pelos princípios éticos, políticos e estéticos que “visam à formação humana integral e à construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva, com fundamento nas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (DCN)⁸ (BRASIL, 2018, p. 7). E ainda:

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação (PNE) (BRASIL, 2018, p. 7).

O texto da BNCC diz assegurar os direitos de aprendizagem e desenvolvimento dos estudantes por meio de dez competências gerais. Define-se no documento competência como a mobilização de conhecimentos, que seriam os conceitos e procedimentos; habilidades entendidas como práticas cognitivas e socioemocionais e, “atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho” (BRASIL, 2018, p. 8).

A Base Nacional Comum Curricular busca alinhamento com a Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas (ONU)⁹, que tem em seu plano de

⁸ Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica. Brasília: MEC; SEB; DICEI, 2013.

⁹ Transformando Nosso Mundo: a Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável. Trata-se de um plano de ação para pessoas, para o planeta e para a prosperidade, busca fortalecer a paz universal com mais liberdade e pauta-se no desenvolvimento sustentável. Disponível em: <<https://nacoesunidas.org/pos2015/agenda2030/>>. Acesso em: 14 mar. 2020.

ação o uso das tecnologias como forma de progresso e desenvolvimento social:

O acesso à educação aumentou consideravelmente tanto para meninos quanto para meninas. A disseminação da informação e das tecnologias da comunicação e interconectividade global tem um grande potencial para acelerar o progresso humano, para eliminar o fosso digital e para o desenvolvimento de sociedades do conhecimento, assim como a inovação científica e tecnológica em áreas tão diversas como medicina e energia (ONU, 2015, p. 6).

Dentro das perspectivas previstas pela ONU, observa-se a ênfase dada a disseminação das TDIC. Na declaração que compõe o texto da Agenda 2030, no item de número quinze exposto parcialmente na citação acima, verifica-se a relação entre o acesso à educação e as tecnologias digitais. Neste contexto, a BNCC fundamenta entre as dez competências gerais da Educação Básica a visão global da Agenda 2030.

Concomitantemente, além das abordagens sobre as tecnologias digitais, requer-se especial consideração sobre as relações culturais e identitárias contidas na Base Nacional Comum Curricular, conforme Quadro 1 abaixo:

Quadro 1: Competências Gerais da Educação Básica - BNCC

COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA – BNCC
1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer

escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.

8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.

9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

Fonte: BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.

Percebe-se que as TDIC passam a ocupar papel de destaque dentre as orientações enunciadas no documento da BNCC. Os itens 1, 2, 4 e 5, descritos no Quadro 1 acima, incluem considerações sobre as tecnologias digitais e suas relações com os processos de ensino e aprendizagem.

Em uma análise reflexiva e crítica sobre as competências descritas na Base Nacional Comum Curricular, busca-se a interpretação de suas reais intenções no que compete a inserção das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação no sistema educacional brasileiro. Observa-se que os itens que serão apresentados nos parágrafos a seguir, fazem parte do Quadro 1 acima.

A indicação no item 1, das competências contidas na BNCC de que o conhecimento digital já construído deve ser valorizado e utilizado para entendimento da realidade, contempla as vivências dos alunos que trazem um conjunto de práticas para as salas de aula. A orientação escolar seria para que o aprendizado integrado às tecnologias digitais assumisse o papel de auxiliar na construção de uma sociedade mais justa, democrática e inclusiva. O acesso às TDIC passaria assim, a ter um caráter transformador e inclusivo e não apenas recreativo.

A segunda competência da Base Nacional Comum Curricular fala sobre a criação de soluções, inclusive tecnológicas, com base nos conhecimentos de

diversas áreas. O desenvolvimento intelectual e científico integra-se a este item, atestando mais uma vez relações dos processos de ensino e aprendizagem com o desenvolvimento tecnológico.

O tópico 3 do texto, além da valorização dada à arte e a cultura local, considera a visão global dessas manifestações sociais. No entendimento de que as TDIC exercem influência direta sobre conceitos de tempo e espaço, evidencia-se, dessa forma, a necessidade de incluí-las nas práticas escolares. A sociedade construída em uma rede de comunicação e informação amplia as possibilidades de acesso e participação artística e cultural por meio do ciberespaço.

Posteriormente, as competências da BNCC em seu item 4, falam sobre a utilização de diferentes linguagens como a verbal, corporal, visual e sonora, incluindo em seu rol a linguagem digital. Estas serviriam para expressão e compartilhamento de informações, ratificando a explicação de Kenski (2007) que diz que a linguagem digital influenciaria valores, conhecimentos e atitudes.

O item 5 do documento da BNCC enaltece o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética. Também explica que o intuito do uso dessas tecnologias é a comunicação, o acesso e disseminação de informações, produção de conhecimentos e a resolução de problemas. De forma mais integrada aos propósitos da Agenda 2030 da ONU, o tópico ainda fala sobre protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

A compreensão das TDIC como elemento das competências na Educação Básica traz em seu teor acaloradas discussões entre especialistas e a comunidade escolar. A partir das considerações descritas e explicadas nos parágrafos acima tem-se que “[...] embora mencionem a crítica e a reflexão não chegam a dar indícios de desenvolvimento e integração cultural das tecnologias digitais no interior da escola” (HEINSFELD; SILVA, 2018, p. 679). O documento da BNCC, segundo os autores, conteria tanto benefícios quanto malefícios da incorporação tecnológica na sociedade e também na formação dos jovens.

A citação abaixo retirada da Base Nacional Comum Curricular demonstra o pensamento de Heinsfeld e Silva (2018), em que a inclusão das

tecnologias digitais no cotidiano escolar permanece no campo técnico e é entendida como obstáculo ao aprendizado e não como fonte de recursos.

Os jovens têm se engajado cada vez mais como protagonistas da cultura digital, envolvendo-se diretamente em novas formas de interação multimidiática e multimodal e de atuação social em rede, que se realizam de modo cada vez mais ágil. Por sua vez, essa cultura também apresenta forte apelo emocional e induz ao imediatismo de respostas e à efemeridade das informações, privilegiando análises superficiais e o uso de imagens e formas de expressão mais sintéticas, diferentes dos modos de dizer e argumentar característicos da vida escolar (BRASIL, 2017, p. 61).

Em sua versão final, a BNCC considera as mudanças sociais promovidas pela cultura digital, além de que os estudantes estão diretamente inseridos nessa cultura não somente como consumidores, mas como protagonistas. Porém, o texto enaltece que a cultura digital não é a forma expressiva e argumentativa característica do meio escolar, em um argumento preconceituoso. Constata-se que o ensino tradicional, baseado na oratória e nos livros didáticos é enaltificado como “certo”, o que desconsideraria a realidade vivenciada pelos alunos.

Para Heinsfeld e Silva (2018, p. 679) “[...] percebe-se que tal compreensão das características apontadas como malefícios das tecnologias digitais são baseadas em uma reprodução rasa do discurso do senso comum”. As autoras ressaltam que a tentativa de valorização do engajamento juvenil, que inicia o parágrafo da citação acima, dá lugar à desvalorização de suas práticas, ressaltando suas características de maneira pejorativa.

Na compreensão de Heinsfeld e Silva (2018) há uma distinção entre a erudição intrínseca à cultura escolar e a superficial e efêmera cultura jovem descrita no documento. Porém, espera-se que estes jovens que segundo o texto da BNCC trazem uma linguagem sintética e imediatista sejam protagonistas e promovam a democracia, o que torna o texto dual e contraditório.

Dessa forma, o discurso de que se deveriam levar em conta os conhecimentos e vivências dos alunos quanto ao uso das tecnologias digitais, contraria a visão de superficialidade dada as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação impregnada no teor conceitual da BNCC.

Do ponto 6 ao 10 o texto das competências da Base Nacional Comum Curricular caracteriza-se por evidenciar a importância das relações com si mesmo, com o outro e com o mundo. A valorização e respeito às culturas e às identidades enriquecem o ponto 9, demonstrando a importância das mesmas nos processos educacionais.

Independentemente da duração da jornada escolar, o conceito de educação integral com o qual a BNCC está comprometida se refere à construção intencional de processos educativos que promovam aprendizagens sintonizadas com as necessidades, as possibilidades e os interesses dos estudantes e, também, com os desafios da sociedade contemporânea. Isso supõe considerar as diferentes infâncias e juventudes, as diversas culturas juvenis e seu potencial de criar novas formas de existir (BRASIL, 2018, p. 14).

É inconcebível, em pleno século XXI, o não reconhecimento da linguagem digital como forma de expressão e de construções identitárias, sua legitimidade é essencial para que estas novas formas de existir, referida na citação acima, sejam valorizadas e respeitadas.

Moran (2019) em entrevista para a plataforma educacional Geekie, diz que seu olhar estava voltado para as possibilidades das tecnologias digitais como novas formas de aprender e ensinar, uma nova sala de aula e modelos híbridos. Logo, diz ter subestimado as dimensões culturais, gerenciais e econômicas, ou seja, o processo como um todo. Para o autor, hoje há uma consciência maior na educação básica e superior dos desafios proporcionados pelas tecnologias.

A BNCC seria um referencial importante para todos na visão de Moran (2019), porém sua implementação mostra-se progressiva, demorada e desigual. O autor ressalta que a formação docente para trabalhar as dez competências, entre elas as digitais, é decisiva. Além disso, o êxito esperado da Base Nacional Comum Curricular dependeria da melhoria da qualificação dos gestores, tanto na rede pública como privada e, de trazer os pais e a sociedade como um todo para uma participação maior na escola.

Moran (2019) ressalta que falta muito para que a oferta de formação seja de qualidade e de que a escola incorpore todas as oportunidades de se aprender em um mundo conectado, o que se percebe no cotidiano escolar. Apesar do esforço de toda comunidade escolar, especialmente professores, a

escola pública brasileira anda a passos lentos rumo ao mundo conectado que a cerca.

A visão conteudista e a resistência em dar legitimidade à linguagem digital obstrui o caminho dos jovens estudantes, impedindo que os mesmos desenvolvam suas habilidades dentro de um contexto universal de aprendizagem.

Esse capítulo buscou demonstrar avanços e retrocessos nas questões relacionadas ao uso das tecnologias digitais no ensino básico do Brasil, contudo, verifica-se que ainda há muito que se percorrer. Da mesma forma que o ciberespaço é construído por meio de uma rede de informação e comunicação, espera-se, portanto, que a escola crie suas próprias teias de aprendizado, suplantando tempos, espaços e preconceitos.

O capítulo a seguir verifica a legitimidade das identidades globais que são evidenciadas na contemporaneidade. Busca-se a compreensão da virtualização identitária no ciberespaço e como ela insere-se no contexto escolar, demandando uma visão diferenciada dos jovens estudantes da rede pública de ensino.

3. IDENTIDADES GLOBAIS

Cultura, identidade e tecnologia formam a tríade que integra questionamentos quanto às formas diferenciadas em que jovens estudantes desenvolvem suas relações sociais e educacionais na contemporaneidade. Lévy (2011) explica que “Certamente nunca antes as mudanças das técnicas, da economia e dos costumes foram tão rápidas e desestabilizantes”. Corroborando com esse entendimento, as dimensões das revoluções culturais, inclusive na constituição das identidades, são discutidas por Hall (1997, p. 23):

O impacto das revoluções culturais sobre as sociedades globais e a vida cotidiana local, no final do século XX, parece tão significativo e abrangente que justifica a afirmação de que a substantiva expansão da "cultura" que hoje experimentamos, não tem precedentes. Mas a menção do seu impacto na "vida interior" lembra-nos de outra dimensão que precisa ser considerada: a centralidade da cultura na constituição da subjetividade, da própria identidade e da pessoa como um ator social.

Segundo Hall (1997) as identidades culturais estariam em declínio, dando lugar as identidades híbridas, que podem ser compreendidas como a fusão entre diferentes tradições culturais. Existiria, dessa forma, um afrouxamento da cultura nacional e as identificações globais começariam a deslocar e, algumas vezes, a apagar as identidades nacionais.

Quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global de estilos, lugares e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mais as identidades se tornam desvinculadas – desalojadas – de tempos, lugares, histórias e tradições específicos e parecem "flutuar livremente" (HALL, 2006, p. 75).

Nesse contexto, a compreensão é de que o processo de globalização e suas relações com as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) mostram-se como propulsores dessa fluidez social e conseqüentemente de diferenciações nas construções identitárias juvenis.

Segundo Vieira (2006), atualmente a sociedade pode ser entendida como cibernética e em permanente mudança pela própria condição tecnológica que lhe dá sustentação. Para o autor, nada mais permaneceria por muito

tempo no mesmo lugar, sendo que “Os poderes transterritoriais serão mais transcendentais aos poderes nacionais, o que leva à percepção de soberanias compartilhadas e, naturalmente, a determinadas rupturas de identidades” (VIEIRA, 2006, p. 9).

Para Bauman (2005) existe uma transição entre a fase sólida da modernidade para a fase fluida, sendo que os “fluidos” não conseguem manter a forma por muito tempo e, a menos que sejam derramados num recipiente apertado, continuam mudando de forma constantemente. O pensamento do autor evidencia-se nos modos como as pessoas mostram-se na rede de computadores, em que as identidades são alteradas constantemente possibilitando assumir diferenciados papéis, adequando-os às suas necessidades imediatas.

Segundo Hall (2006) existem novas características temporais e espaciais configurando os aspectos mais importantes da globalização a ter efeito sobre as identidades, o que se verifica na sociedade atual, em que as tecnologias digitais potencializam as reconfigurações identitárias.

Tubella (2005, p. 287) explica que “A criação de uma nova geografia social e político-econômica requer novas estratégias de conceptualização da noção de comunidade e identidade”. A partir dessa percepção, busca-se a seguir a compreensão dos processos envolvidos nas virtualizações identitárias percebidas no ciberespaço, concebendo, dessa forma, as chamadas Ciberidentidades.

3.1. A VIRTUALIZAÇÃO IDENTITÁRIA NO CIBERESPAÇO

Para Lévy (2011), a informática contemporânea é desconstrutora do computador, ou seja, de suas funções técnicas polarizadas em seus programas, e construtora do espaço de comunicação navegável. Nessa compreensão, o computador teria suas funções pulverizadas, impregnando cada elemento do tecnocosmo, hipertextual, disperso, vivo, pululante, inacabado, virtual, sendo impossível traçar seus limites ou fixar seu contorno, ou seja, o próprio ciberespaço.

Segundo Lévy (2010, 2011), o ciberespaço estaria misturando-se as noções de unidade, de identidade e de localização, sendo que diante do contexto informacional e tecnológico o conceito de identidade deve ser periodicamente redefinido. Para o autor, não há identidade estável na informática, porque os computadores são redes de interfaces abertas a novas conexões e são imprevisíveis, podendo transformar radicalmente seu significado e uso.

Guimarães (2009, p.36) explica que:

Diante dos exercícios cotidianos de simulações identitárias permitidos pela revolução digital, sentimentos de pertencimento e identidades culturais alteram-se a cada dia, por força das inusitadas relações espaço-temporais vivenciadas contemporaneamente, o que têm afetado a percepção do próprio sujeito em relação a si e aos outros.

A fluidez e as instabilidades das construções identitárias e suas relações com os conceitos sobre espaço e tempo na sociedade tecnológica atual, requerem estudos sobre a reconfiguração contínua e fragmentada das identidades juvenis envolvidas nesse processo.

Acreditamos que, no momento em que as interações sociais passam a ser regidas pelo presenteísmo e pela efemeridade, o sujeito fragmentado encontra maior facilidade de apresentar-se como persona (etimologicamente máscara), numa espécie de theatrum mundi das identidades fugazes e intangíveis. Obviamente, as crianças e os adolescentes seriam os mais afetados, com seus perfis reconfigurados continuamente e de forma aleatória na virtualidade das redes sociais e nos telefones celulares (GUIMARÃES, 2009, 44-45).

Percebe-se que as diversas mudanças sociais e culturais decorrentes da expansão global das tecnologias digitais mostram-se facilitadoras nas construções identitárias que surgem na contemporaneidade, em que os corpos e perfis virtuais podem assumir representações múltiplas, especialmente de crianças e adolescentes.

Lévy (1999) explica que o acesso à informação tem menor importância do que a comunicação no ciberespaço, sendo que as pessoas que povoam e nutrem o ciberespaço constituem sua principal riqueza. O pensamento do autor leva à compreensão de que a rede não é apenas um amontoado de

informações interligadas, porém uma fonte de relacionamentos, em que todos seus atores assumem o protagonismo das histórias.

As redes sociais como *Facebook*, *Instagram*, *WhatsApp* e *Youtube*, são exemplos da importância das relações que se desenvolvem no ciberespaço, em que a presença física das pessoas faz-se desnecessária e sobrepuja tempos e espaços.

Guimarães (2009) explica que ao centrar-se em hábitos e comportamentos de parcela significativa da juventude e da infância, num país em desenvolvimento como o Brasil, percebe-se a hegemonia dos modos virtuais ou imateriais de produção simbólica, em detrimento da presença física. E ainda,

[...] por não se tratar de interação face-a-face e, num contexto de co-presença, tais formas de relacionamento não presenciais podem alterar-se a cada instante e tomar caminhos imprevisíveis, o que, sem dúvida, demanda por novos estudos sobre as possíveis formas de subjetivações tramadas em rede, nas quais os perfis são desprovidos de substância material e não mais precisam identificar-se a referências estáveis (GUIMARÃES, 2009, p. 45).

Corroborando com a ideia de que o século XXI traz consigo novas configurações sociais, culturais e identitárias, Vieira (2006) explica que por meio da complexidade da configuração cibernética o físico e o virtual passariam a coexistir.

Para Lévy (2011) o virtual ultrapassa amplamente a informatização, sendo que a virtualização atingiria as modalidades do estar junto, a constituição do “nós”, afetando os corpos, os quadros coletivos da sensibilidades e o exercício da inteligência. Para o autor, a virtualização não é nem boa, má ou neutra, porém se apresenta como o movimento da heterogênesse humana, sendo que antes de temê-la ou condená-la, a proposta é que se faça o esforço de aprender, de pensar, de compreender a virtualização em toda sua amplitude.

Parte-se do pressuposto de que as identidades virtuais existem, porém estão desterritorializadas, desprendidas do tempo e do espaço. Para Lévy (2011, p. 21) o virtual não é imaginário, porém:

Quando uma pessoa, uma coletividade, um ato, uma informação se virtualizam, eles se tornam “não-presentes”, se desterritorializam. Uma espécie de desengate os separa do espaço físico ou geográfico ordinários e da temporalidade do relógio e do calendário. É verdade que não são totalmente independentes do espaço-tempo de referência, uma vez que devem sempre se inserir em suportes físicos e se atualizar aqui ou alhures, agora ou mais tarde.

Para elucidar a questão da virtualização, Lévy (2011) usa como exemplo a semente de uma árvore, em que se entende que o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual, sendo como o complexo problemático que chama um processo de resolução, ou seja, a atualização. O problema da semente seria fazer brotar uma árvore, a semente é o problema que conhece exatamente a forma da árvore e deverá inventá-la, coproduzi-la com as circunstâncias que encontrar. No entendimento do autor, a virtualização não é uma desrealização, mas a mutação da identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado, como no caso da semente e da árvore, os dois coexistem em situações diferenciadas.

Santaella (2013) explica que mudanças de comportamento no ciberespaço são imediatamente transferíveis para a realidade, num sistema de trocas e complementaridades que os jovens praticam com desenvoltura. Isso se tornaria possível graças à conexão *on-line* permitida pelos equipamentos móveis, que se mostram, segundo a autora, um dos fatores que mais afetam a cognição humana.

Outra questão que abrange a virtualização é a passagem do interior ao exterior e do exterior ao interior, em que os limites não são mais dados e “Os lugares e tempos se misturam. As fronteiras nítidas dão lugar a uma fractalização das repartições. Para Lévy (2011) as noções sobre público e privado são questionáveis e as coisas só teriam limites claros no real, o que colocaria em causa a identidade clássica.

No capítulo 5 do livro *Media and cultural regulation*, editado na Inglaterra em 1997 e traduzido para a revista brasileira Educação & Realidade, Hall (1997) projetou a mais de duas décadas a possibilidade da existência de ciberidentidades, ou seja, de que as pessoas criassem identidades diversas na rede de computadores, assumindo papéis diferenciados de acordo com seus interesses.

Nossa participação na chamada "comunidade" da Internet é sustentada pela promessa de que nos possibilite em breve assumirmos ciberidentidades - substituindo a necessidade de algo tão complicado e fisicamente constrangedor como é a interação real. Ao mesmo tempo, a cultura aprofunda-se na mecânica da própria formação da identidade (HALL, 1997, p. 23).

Cultura e identidade integram-se no tempo e no espaço virtual, demonstrando a fluidez social que circunda a contemporaneidade e que possibilita a criação de identidades que vão além das identificações nacionais e do próprio corpo real, o que se pode chamar de ciberidentidade.

3.1.1. Ciberidentidades: legitimidade do "sujeito pós-moderno"

As ciberidentidades ou identidades virtuais evidenciam-se na sociedade contemporânea, mostrando de forma fluida suas multiplicidades na rede de computadores. Lévy (2011) explica que a virtualização é uma guerra contra a fragilidade, à dor e o desgaste, além de ser a busca da segurança e do controle. Nesse contexto, a construção de corpos e mentes virtuais seriam a tentativa de isentar-se o corpo e a mente de sensações humanas desagradáveis, podendo-se fazer escolhas que seriam impossíveis no espaço/tempo real.

A legitimidade das ciberidentidades é defendida por Esnaola e Alonso (2006, p. 18):

De alguna manera, valdría decir, el ciudadano actual, debe reconocerse tanto en la identidad analógica, la construida, conforme a los parámetros modernos, como en la identidad digital, configurada a partir de esas palabras y números clave que dan acceso al universo virtual, tan característico de la modernidad avanzada, que domina los inicios de este siglo XXI.

Dessa forma, compreende-se que tanto as identidades analógicas quanto as identidades digitais deveriam ser reconhecidas, já que as duas fazem parte das interações sociais contemporâneas e configuram o sujeito pós-moderno.

Para Urresti (2017) uma nova subjetividade está se mostrando, em que há mudanças em curso nas relações interpessoais, de articulações do próprio eu e nas formas sensitivas da percepção que constituem as novas gerações.

Identidades fluidas e descentradas evidenciam-se na atualidade em que o ciberespaço atua como um reconfigurador do processo e potenciador da virtualização identitária do sujeito, ou seja, das chamadas ciberidentidades.

Nessa perspectiva, busca-se o entendimento de como as identidades virtuais ou ciberidentidades são construídas no ciberespaço e suas relações com o processo de ensino e aprendizado de jovens estudantes, intentando-se a compreensão e reflexão sobre as diferentes formas relacionais e comportamentais da geração contemporânea.

Segundo Recuero (2008) a criação do ciberespaço permitiu uma extensão das fragmentações identitárias do sujeito pós-moderno para dentro do universo virtual, da mesma forma que aceitou uma visualização mais fácil destes processos devido à estrutura, organização e dinâmica que ele oferece. Portanto,

[...] a novidade do ciberespaço não está na transformação de identidades previamente unas em identidades múltiplas, pois a identidade humana é, por natureza, múltipla. A novidade está, isto sim, em tornar essa verdade evidente e na possibilidade de encenar e brincar com essa verdade, jogar com ela até o limite último da transmutação e da metamorfose identitária (SANTAELLA, 2013, p. 40-41).

Compreende-se assim, que o ciberespaço apresenta-se como revelador das construções identitárias atuais, otimizando o processo que permite que as pessoas possam assumir múltiplos papéis sociais. Para Santaella (2013) o ciberespaço seria um evidenciador e um incentivador da multiplicidade do sujeito, algo que não era fácil de ser detectado anteriormente, como na época do Iluminismo, e diante desse contexto desfaz a ideia ilusória do sujeito unificado, racional e estável.

Segundo Guimarães Junior (2004) os artefatos tecnológicos simultaneamente sustentariam sociabilidades e seriam por elas elaborados, oferecendo uma oportunidade singular de compreensão das múltiplas formas pelas quais a tecnologia se relaciona e até mesmo se confunde com cultura. Dessa maneira, percebe-se uma diferenciada configuração nas relações sociais criadas e construídas na rede de computadores, influenciando até mesmo nos processos culturais em que seus usuários estão inseridos.

Em estudos sobre a interferência das tecnologias digitais nas formações identitárias juvenis na pós-modernidade e suas multiplicidades, Palfrey e Gasser (2011) no livro “Nascidos na Era Digital”, relatam sobre identidade pessoal derivada de atributos que tornam a pessoa única, argumentando sobre questões relacionadas à privacidade, segurança e inovação. Os autores explicam que nenhuma geração ainda viveu plenamente na era digital e que existem três grupos de pessoas: os Colonizadores Digitais, os Imigrantes Digitais e os Nativos Digitais, termos estes criados em 2011 por Marc Prensky, em um artigo denominado “*On the Horizon*”.

O primeiro grupo, chamado de Colonizadores Digitais, seriam as pessoas que estavam no início da sociedade digital, porém cresceram em um mundo analógico, ajudando a moldar seus contornos. Palfrey e Gasser (2011) entendem que estas pessoas também estão *on-line*, porém ainda interagem de forma tradicional, preferindo os aparatos analógicos.

O segundo grupo, os Imigrantes Digitais, seriam para Prensky (2011) as pessoas que nasceram antes de 1980 e, tiveram acesso às tecnologias digitais mais tarde precisando se adaptar a essa realidade.

Dessa forma, averiguou-se que muitos Imigrantes Digitais apresentariam dificuldades em deixar métodos antigos, como imprimir *e-mails* e nunca usar a *Internet* como primeira fonte de informação. Para Palfrey e Gasser (2011) os Imigrantes Digitais seriam aqueles que postam mensagens diárias no aplicativo de mensagens *WhatsApp*, desejando bom dia e, estão sempre pedindo ajuda para usar os aparatos tecnológicos.

O terceiro grupo, os Nativos Digitais, foco dessa pesquisa, seriam aqueles que nasceram cercados pelas tecnologias digitais. Para este grupo, segundo Prensky (2011), a tecnologia analógica do século XX como câmeras de vídeo, telefones com fio, informação não conectada (livros, por exemplo) e a internet discada, seria antiga. Segundo o autor, os Nativos Digitais cresceram com a tecnologia digital e a usam como se fosse uma brincadeira, por isso não têm medo dela, porém a veem como aliada.

Palfrey e Gasser (2011) explicam que os Nativos Digitais não necessitam reaprender nada para viver vidas de imersão digital, pois eles começaram a aprender nessa linguagem. A primeira geração de Nativos Digitais e suas identidades sociais seriam moldadas pela maneira como as

peças se mostram aos outros e onde se percebem mudanças sociais e educacionais maiores. Entre suas características, pessoas da geração digital seriam “extraordinariamente sofisticados” e “estranhamente limitados”, sendo que são considerados pelos autores mais inteligentes do que a geração que os antecedeu.

Outra característica inerente à geração contemporânea de jovens e adolescentes interligados na rede de computadores é que os mesmos passam grande parte da vida *on-line*, sem fazer distinção entre o *on-line* e o *off-line* e “Para estes jovens, as novas tecnologias digitais – computadores, telefones celulares, *Sidekicks* – são os principais mediadores das conexões humanos-com-humanos (PALFREY; GASSER, 2011, p. 14)”, alterando assim, suas formas comunicacionais e relacionais.

Estes jovens vivem conectados na Internet, relacionando-se e expressando-se por meio das redes sociais, adquirindo informações em *sites* de busca, conhecendo outras culturas e fazendo disso parte de suas vidas sem que pareça incomum ou excepcional.

Veen e Vrakking (2009) explicam que tanto a existência real quanto a existência virtual são componentes das vidas da geração atual, em que não se considera uma menos real ou valiosa do que a outra. No entendimento dos autores, o impasse não se apresenta em fazer as coisas de maneiras diferentes, porém é uma mudança social relacionada à globalização, à individualização e ao uso de tecnologias digitais.

Dessa forma, as conexões que esses jovens têm com as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação desde a infância incide em diferentes e complexas formas identitárias, em que os mesmos assumem papéis diversos nas redes de computadores. E segundo Palfrey e Gasser (2011, p. 14):

Em vez de pensarem na sua identidade digital e em sua identidade no espaço real como coisas separadas, eles têm apenas uma identidade (com representações em dois, três ou mais espaços diferentes). São unidos por um conjunto de práticas comuns, incluindo a quantidade de tempo que passam usando tecnologias digitais, sua tendência para as multitarefas, os modos como se expressam e se relacionam um com o outro de maneiras mediadas pelas tecnologias digitais, e seu padrão de uso das tecnologias para ter acesso, usar as informações e criar novo conhecimento e novas formas de arte.

A formação da identidade atualmente, para Palfrey e Gasser (2011), é diferente das gerações pré-digitais, no sentido de que há mais experimentação e reinvenção das identidades, além de diferentes modos de expressão, o que se pode perceber em suas relações com as redes sociais.

As construções identitárias na atualidade mostram-se múltiplas, porém são entendidas pelos Nativos Digitais como se fosse uma coisa só, fluindo no espaço e no tempo virtual, o que legitima o pensamento de Hall (2006), de que o “sujeito” pós-moderno tem sua identidade fragmentada, deslocando dessa forma, estruturas e processos sociais.

Parte dos usuários da rede, segundo os estudos de Amante *et al.* (2014), no momento da criação de seus perfis em redes sociais na *Internet* têm à sua disposição vários campos de preenchimento não obrigatórios, como: sexo, data de nascimento, estado civil, naturalidade, residência, endereço eletrônico, instituição profissional, instituição acadêmica, idiomas, ideologia política e crença religiosa.

Além disso, os usuários podem escrever sobre eles próprios, registrando citações preferidas e manifestando gostos e preferências relativas a filmes, programas de TV, livros e música. Sendo assim, os perfis virtuais tornam a vida de jovens e adolescentes públicas, podendo ser visualizadas a qualquer momento e em qualquer lugar.

Como explicam Palfrey e Gasser (2011) a exposição das vidas de adolescentes na *Internet* os torna mais vulneráveis em situações como a pornografia infantil e o *bullying* virtual, entretanto, banir as tecnologias não se mostra como solução para o problema. Porém, para os autores, os jovens deveriam ser orientados quanto à linha entre as atividades que são parte de uma experimentação saudável na rede e aquilo que constitui comportamento de risco.

Amante *et al.* (2014) explicam que o surgimento das redes sociais vem, naturalmente, interferir como um espaço de interação privilegiado pelos adolescentes, passando também a ser palco de construção da sua identidade e podendo assumir um papel de relevo em suas vidas.

As ciberidentidades possibilitam que jovens estudantes assumam vários papéis sociais e possam relacionar-se com grupos diferenciados sem limites de tempo e espaço. As identidades virtuais, além de evidenciar-se nos perfis

públicos na *Internet*, também podem ser percebidas na criação de avatares¹⁰, ou seja, nos corpos virtuais.

Segundo o entendimento de Guimarães Jr. (2004) as corporificações construídas a partir de *softwares* e relações sociais observadas no ciberespaço e denominadas de avatares, seriam demonstrações do dinamismo e da fluidez das relações sociais, onde “homens” e “objetos” se misturam e se confundem. O autor explica que os avatares são corpos virtuais empregados em ambientes de sociabilidade no ciberespaço e sua história é tão difícil de ser delineada quanto à própria história das tecnologias envolvidas.

Para Guimarães Junior (2004) existe uma dinâmica na criação de corpos digitais que está presente em algumas áreas da rede de computadores, como na indústria da recreação em filmes e *videogames*, na elaboração de imagens biomédicas e em tecnologias interativas empregadas em *performances* artísticas.

Segundo Guimarães Junior (2004) no ciberespaço os avatares permitem a elaboração de identidades por meio de práticas corporais, aparências e *performances* e podem ser configuradas pelos usuários de diversas maneiras, a partir do conjunto de possibilidades originalmente programadas por seus *designers* e programadores.

Veen e Wracking (2009) explicam que a geração pré-digital é vista de forma não trivial pela geração contemporânea e, utiliza como exemplo, o uso de roupas ou fantasias pelos Imigrantes Digitais para alterar a aparência na tentativa de transformar-se em um caubói ou índio.

Em contrapartida, para Veen e Wracking (2009, p. 83) “Hoje, há avatares, virtuais, há vozes alteradas por computador e, potencialmente, até mesmo choques elétricos para indicar que se foi atingido por uma flecha ou bala”, ou seja, seria muito mais simples assumir outra identidade no ambiente virtual, evitando dessa forma a exposição no espaço/tempo real experimentada por gerações anteriores.

¹⁰ A expressão “avatar” tem sentidos distintos para os orientais e ocidentais. Quem a pronuncia nos países de religião hindu como Índia, Nepal, Bangladesh, Paquistão, Sri Lanka e Indonésia, se refere a uma divindade. Já no ocidente, no contexto dos jogos eletrônicos, o avatar é a representação gráfica do jogador naquele ambiente (SILVA, 2010).

Segundo Palfrey e Gasser (2011) a criação e a revisão da identidade é algo onde ocorrem retroalimentações contínuas, e que nos mundos virtuais o principal ato da formação de identidade seria a criação de um avatar. Por meio da construção de uma figura digital de si mesmo o usuário passaria a interagir com o mundo virtual, tanto com objetos como com outros avatares, ou usuários.

Segundo Lévy (2011) a virtualização dos corpos seria uma nova etapa na aventura de autocriação que sustenta a humanidade, ou seja, seria como sair do próprio corpo, adquirir novas velocidades e conquistar novos espaços. O autor entende que ao se virtualizar o corpo se multiplica sendo analisável como mudança de identidade, uma reinvenção, uma multiplicação, uma vetorização, uma heterogênesse do humano.

Severiano e Telles (2010) explicam que o corpo totalmente digitalizado não tem por base seu correspondente material, concreto, feito de carne e osso, porém é constituído de desejos e fantasias, idealizadas por seu criador a ser disponibilizado no mundo virtual. Os autores explicam que os corpos digitais seriam uma espécie de libertação das limitações de um corpo real, e ainda:

Não se trata apenas de um corpo exibível ou mesmo de um “redesenho” do “corpo rascunho”, mas de uma nova expressão do corpo, “que avança a condição humana”; no qual estariam encarnados de forma ainda mais idealizada (porque liberta de sua base de representação original e das “amarras” do real), sonhos de perfeição do homem, modelos de ações, atitudes e relações interpessoais, inscritos numa imagem divinizada (SEVERIANO; TELLES, 2010, p. 176).

Dessa forma, a figura do avatar seria um “eu” ideal que passaria a se relacionar com outros avatares com imagens idealizadas e com formas bidimensionais ou tridimensionais, atendendo, assim, aos desejos de seus criadores.

Severiano e Telles (2010) alertam para a relação dos corpos digitais com a indústria de consumo, que a partir da reprodução de imagens idealizadas de modelos pré-existentes, em que juventude, beleza e bem estar seriam então estados provisórios, “mercadorias” de curta duração. Os autores entendem que existiriam perigos nas implicações psicossociais envolvidas no processo de

virtualização do corpo, que representariam formas compensatórias de carências e faltas do eu real.

Compreende-se que os avatares possibilitariam um mundo de diversidade e controle da própria identidade. Entretanto, os mesmos poderiam intervir socialmente, incentivando idealizações e ilusões quanto ao próprio corpo e à realidade. Essa dualidade conceitual integra discussões e reflexões quanto às construções identitárias juvenis na contemporaneidade, demonstrando os benefícios e as desvantagens destas diferenciadas configurações sociais.

Recuero (2008) explica que há uma finalidade por trás de qualquer construção ou reconstrução identitária, e que há um desejo do indivíduo para estabelecer uma personalidade ilusoriamente unificada dentro do ciberespaço. A constituição da consciência de quem se é, ou da própria personalidade, pode ser evidenciada, por exemplo, na criação de um perfil nas redes sociais, sendo este real ou fictício.

Segundo Palfrey e Gasser (2011), uma jovem poderia mudar a foto que exhibe como parte do seu perfil em um *site* de contato social ou em seu *blog* e, em outras situações, poderia mudar seu avatar, descrevendo para o mundo como ela se veste, por meio de imagens de roupas e acessórios que usaria se pudesse. Para os autores, as identidades pessoais e sociais criadas pelos Nativos Digitais mudam constantemente e entre as razões para a alteração de identidades em uma era digital, destaca-se a possibilidade de poder brincar com as mesmas, o que constituiria uma parte do estágio evolutivo ou terapêutico no desenvolvimento de uma identidade total.

As possibilidades que as pessoas têm de assumirem outros papéis sociais e até mesmo outras personalidades na rede mostram-se reais, entretanto, há de se pontuar que existem perigos com a exposição de suas vidas na rede. A exposição de informações torna especialmente, crianças e adolescentes vulneráveis a situações como pedofilia e *bullying* virtual.

As informações que os adolescentes compartilham nos formatos digitais, para Palfrey e Gasser (2011), são facilmente acessadas por qualquer um, em que as versões identitárias estão disponíveis na rede por um logo tempo, causando, dessa forma, instabilidade e insegurança. Assim como esses jovens mudam a roupa ou o penteado, atualizam suas idades e suas fotos nas redes

sociais de forma instantânea, não medindo as consequências de seus atos, o que os exporia a situações de risco constante.

Para Palfrey e Gasser (2011, p. 42) “Assim como a identidade digital de um Nativo Digital é ao mesmo tempo rica, interessante e fácil de criar, é também frágil e vulnerável à manipulação e à falsificação”. Os autores explicam que quando os Nativos Digitais mudam de plataforma, suas antigas identidades digitais não morrem, mas permanecem como parte da sua complexa percepção do *self*, podendo ser visualizadas por qualquer pessoa.

Os jovens estão deixando um rastro de informações na rede, transformando suas vidas públicas sem perceberem, criando situações de riscos, em que seus dados podem ser acessados com facilidade por outros usuários sem que se tome conhecimento.

A geração de jovens envolvidos no processo de digitalização de seus próprios perfis e corpos percebe-se exposta pelos perigos da interconectividade, como no vazamento de informações pessoais e no *bullying* virtual. Entretanto, deslumbra-se a possibilidade de se assumirem papéis diversos na rede, incorporando em um momento um pesquisador da história da arte e em outro, um personagem de quadrinhos.

Urresti (2017) explica que a adolescência é um período atravessado por uma série de inquietudes, problemas e dúvidas, inclusive quanto à sua identidade pessoal, porém estes questionamentos que eram resolvidos habitualmente entre pares, como colegas e pais, hoje são colocados na *Internet*. Para o autor, a comunicação entre pares seria um laboratório de identidade coletiva e de ajuda mútua, que na atualidade se estende nas redes de comunicação *on-line* que envolve e acompanha os adolescentes de maneira permanente.

As transformações percebidas nas relações sociais, que aconteciam em ambientes considerados tradicionais, expandem-se por meio da rede. Urresti (2017, p. 58), explica que:

Los ejes de la identificación están intervenidos e interferidos por la tecno sociabilidad: em nuestros días, la sociabilidad tradicional de los adolescentes es sociabilidad mas tecno sociabilidad. Lá representación del yo ante los demás se incluye dentro de las redes [...].

As representações do “eu” não estariam mais restritas ao tempo/espaço real, porém integraria a rede, gerando diferentes e abrangentes formas de socialização, o que Urresti (2017) chamou de tecno-sociabilidade e que estaria interferindo nas formas relacionais e nas representações do próprio “eu”.

Segundo Urresti (2017) a tecno-sociabilidade, ou seja, a socialização por meio das tecnologias digitais faz-se importante em nossos dias para que os adolescentes possam se encontrar, tirar dúvidas e buscar por soluções de problemas. Para o autor, redes como o *Facebook* e o *Instagram* são extensos circuitos para aproximar as pessoas, o que permitiria que adolescentes tímidos, por exemplo, conseguissem se relacionar com maior facilidade não necessitando expor suas dificuldades.

A partir desse contexto, compreende-se que os jovens evidenciam e legitimam na rede de computadores as fragmentações identitárias descritas por Hall (2006). As representações de seus corpos e de suas personalidades mostram-se intangíveis no ciberespaço, em que a virtualização integra-se ao espaço/tempo real e possibilita a construção de não apenas uma, mas de diversas ciberidentidades.

A virtualização identitária percebida na geração atual não permanece enclausurada nos quartos das casas desses jovens e nas relações que possuem na rede, porém é percebida nas relações sociais que os mesmos mantêm, inclusive na escola. Surge, assim, a necessidade de compreender como as ciberidentidades juvenis estão sendo evidenciadas no meio escolar e suas interferências nos processos de ensino e aprendizagem, assunto explanado no item a seguir.

3.2. A VIRTUALIZAÇÃO IDENTITÁRIA NA ESCOLA

As múltiplas e diferenciadas identidades que estão sendo delineadas na cultura digital integram uma rede de transformações sociais e inevitavelmente refletem no meio escolar de forma direta e indireta. Os alunos inquietam-se diante de práticas de ensino e aprendizagem centrados em livros didáticos e no

conhecimento do professor, sendo que suas vivências integram uma teia de comunicações e informações proporcionadas pelo uso das tecnologias digitais.

Para Santaella (2013, p. 36) “pensar os processos de ensino e aprendizagem pós-revolução digital deve implicar o escrutínio da nova condição humana”. A autora explica que em lugar de enfrentar a questão das construções intersubjetivas que estão emergindo nas redes sociais da *Internet*, muitos teóricos, críticos e educadores refugiam-se no espanto diante da multiplicação de “eus” que as redes digitais vêm propiciando. Os alunos passaram a serem vistos como incógnitas para o meio escolar, demonstrando comportamentos diferenciados de gerações anteriores.

Diante desse contexto, busca-se a compreensão das relações identitárias contemporâneas de jovens estudantes com os processos de ensino e aprendizagem, contribuindo dessa forma com reflexões, discussões e ações pedagógicas em escolas públicas.

As Tecnologias Digitais de Comunicação e Informação integram-se ao crescimento exponencial do processo de globalização e hibridação, em que surgem redefinições sobre as identidades que se reorganizam no ciberespaço. Canclini (2013) explica que hibridação são processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada, se combinam para gerar estruturas, objetos e práticas. Segundo Pai (2014, p. 2-3):

[...] apesar de a hibridação fazer parte de todo desenvolvimento histórico e social, é com a globalização que se acentua o emprego desse conceito na medida em que se favorece a interculturalidade migratória, econômica e midiática por meio do desenvolvimento de novas tecnologias que modificam a relação entre tempo e espaço.

Para Pretto (2013, p. 64) não é apenas a geografia que se transforma, porém:

O estar-aqui-sem-estar não é apenas a ausência do deslocamento físico perceptível. É a essência da possibilidade de ser tribal e não tribal, local e não local, ao mesmo tempo. É a rica possibilidade de desenraizar-se sem o tradicional medo ou perigo de estar fora da história.

A compreensão do autor supracitado remete em reflexões sobre a velocidade da comunicação eletrônica e a criação de um novo hábitat, em que

os espaços passariam a adquirir significados inéditos, e que a relação homem-máquina assumiria outra dimensão. O autor explica que as máquinas deixam de ser, como vinham sendo até então, um elemento de mediação entre o homem e a natureza e passam a expressar uma nova razão cognitiva.

Porém, mesmo diante dos fatos, a rede pública de ensino caracterizada por práticas pedagógicas centenárias, sacrificada por políticas públicas desajustadas e pela falta de formação docente adequada, vê-se desorientada diante da realidade tecnológica que configura a atualidade, buscando com pouco êxito, meios de compreender os alunos que integram o ambiente escolar.

Amante *et al.* (2014, p. 27) refletem que “Em síntese, a construção da identidade é um processo dinâmico, para o qual contribuem todas as dimensões da identidade – individual, social, cultural” e que o jovem partilha com a sociedade em que está inserido um conjunto de valores comuns. Entende-se, dessa forma, que a escola se mostra essencial no processo de compartilhamento de vivências dos jovens estudantes, já que os mesmos passam boa parte de seu tempo dentro de seus portões.

Segundo Kenski (2007) o uso e o acesso às tecnologias eletrônicas de comunicação e informação atingem todas as instituições e espaços sociais, refletindo sobre as tradicionais formas de pensar e fazer educação. Assim, quando os estudantes inquietam-se diante da oratória de professores que se entendem como detentores do conhecimento, obrigando os alunos a desprender-se de seus aparatos tecnológicos, o desinteresse em aprender, entre outros fatores, aumenta e afasta ainda mais estes jovens de suas vivências reais.

A articulação linear da aula, em que o professor só fala, para depois responder às perguntas dos alunos, nem sempre produz os resultados esperados. Os alunos, principalmente os mais jovens, dispersam-se e começam a *zapear* a aula. Sua atenção oscila entre a fala do professor, o comportamento dos colegas, os barulhos; viajam no pensamento (KENSKI, 2007, p. 54-55).

Crianças, jovens e adolescentes que vivenciam um mundo tecnológico e virtualizado, tendo a possibilidade de aprender em tempos e espaços diferenciados, deparam-se com a unicidade curricular e comportamental

exigida na rede pública de ensino. Diante dessa realidade, percebe-se o desinteresse, a falta de atenção e os enfrentamentos dos alunos nas salas de aulas.

Montoya e Pacheco (2003, p. 106) explicam que existe uma barreira que separa conteúdos, objetivos e métodos de ensino da expectativa e das reais necessidades da sociedade, e que “Os jovens precisam de um preparo para a vida tão dinâmica, mutável e cheia de desafios”. Para as autoras, as instituições educacionais não vêm atendendo de modo eficaz à formação de profissionais nem à prática exigida pela sociedade neste momento histórico.

Os modelos conservadores que envolvem as formas de se ensinar e de se aprender em escolas públicas brasileiras mostram-se, muitas vezes, ineficazes diante de uma geração que executa múltiplas tarefas em espaços e tempos diferenciados.

Segundo Veen e Wrakking (2009) provavelmente quem nasceu na era analógica aprendeu que fazer uma coisa de cada vez era fundamental para o sucesso, entretanto, a geração multitarefa reflete sua capacidade de prestar atenção em várias fontes de informação ao mesmo tempo e com diferentes níveis de atenção. Porém, ao mesmo tempo, a geração atual tende a não fazer nada por completo, deixando a desejar em muitas situações cotidianas.

Veen e Wrakking (2009) explicam que esses jovens teriam a capacidade de aumentar ou diminuir seu nível de atenção de acordo com a fonte de informação, não silenciando inteiramente a outra e mantendo um nível básico de contato com cada uma delas. Elas aumentam de forma imediata sua atenção quando uma fonte de informação lhes oferece algum indicador relevante, porém diminuem a atenção quando compreendem que a outra fonte é mais interessante.

A formação hierárquica, fechada e em massa não atende as expectativas da sociedade e dos jovens estudantes que leem o mundo e constroem suas identidades no espaço/tempo real e virtual de forma semelhante. Para Kenski (2007, p. 50) esses jovens “São inquietos e preferem descobrir sozinhos a seguir linearmente os passos planejados por outrem para chegar às aprendizagens”, ou seja, os modelos escolares atuais não condizem com a realidade que os cercam.

Para Kenski (2007, p. 48) “Simulações de todos os tipos garantem vivências, transformações no comportamento e aquisição de novas competências, sem a necessidade de estágios concretos para a aprendizagem”. No entendimento da autora, a imaginação é retrabalhada e convive com a criação de formas híbridas reais e virtuais, sendo que as tecnologias digitais criam mundos paralelos e a possibilidade de viver novas realidades.

A geração contemporânea aprende, buscando o conhecimento que lhe interessa naquele momento e aplica-o em situações de necessidade real. As vivências, interações sociais e culturais e até mesmo as próprias identidades desta geração não se encontram retidas no tempo e no espaço. Conseqüentemente, as relações com os processos de ensino e aprendizado também assumiriam outras dimensões, como explica Valente (2018, p. 24):

As habilidades do Século XXI deverão incluir uma mistura de atributos cognitivos, intrapessoais e interpessoais como colaboração e trabalho em equipe, criatividade e imaginação, pensamento crítico e resolução de problemas, que os estudantes aprenderão por intermédio de atividades mão na-massa, realizadas com o apoio conceitual desenvolvido em diferentes disciplinas. Essa é a competência que se espera dos profissionais que atuam na cultura digital.

De acordo com a perspectiva de que as habilidades do século XXI assumem uma amplitude global, observa-se a importância da inclusão das tecnologias digitais em escolas públicas brasileiras, contribuindo dessa maneira para que aconteçam mudanças significativas nos processos educacionais.

Outro fator a se pontuar, são as desigualdades sociais que não permitem acesso igualitário às tecnologias digitais. Nem todos os alunos da rede pública de ensino vivem plenamente o mundo digital, alguns só encontraram as possibilidades da rede dentro da escola.

Entende-se, que apesar de alguns esforços, o objetivo das escolas públicas no Brasil no que concerne ao uso das tecnologias digitais, mostra-se bastante controverso. A centralidade das ações que orientam o uso destes aparatos tecnológicos na educação brasileira mostra-se pautada em ações pontuais e não em metodologias ativas.

Muitas vezes intenciona-se que laboratórios de informática, aulas projetadas em *kits* multimídias e vídeos explicativos resolvam problemas como falta de interesse dos alunos, evasão escolar e repetências. A realidade é que esta forma equivocada de pensar o uso das tecnologias digitais na escola pública brasileira não evidenciam ações concretas de aprendizado, o que pode ser constatado em pesquisas nacionais e internacionais sobre educação.

Segundo Valente (2018, p. 19) “A sala de aula deve ter uma dinâmica coerente com as ações que desenvolvemos no dia-a-dia, cada vez mais mediadas pelas tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC)”, ou seja, é inevitável que se repense as metodologias e o cotidiano escolar para que se tenha êxito nas relações com os processos de ensinar e aprender. E, ainda:

No geral, a sala de aula pouco mudou e ainda não usufrui dos benefícios proporcionados pela cultura digital. Nesse sentido, pode-se dizer que a sala de aula está completamente fora de sintonia com o resto da sociedade, especialmente em relação aos seus alunos (VALENTE, 2018, p. 20).

Abordagens educacionais diferenciadas estão sendo utilizadas por alguns professores de escolas públicas, porém, muitas vezes de forma individualizada e enfrentando a resistência por parte de muitos. Percebe-se, nesse contexto, a importância de formação universitária nos cursos de licenciatura, que integrem em seus currículos práticas de ensino atuais, além de cursos de capacitação e especialização que habilitem professores e equipes pedagógicas a integrar as TDIC de forma apropriada nas escolas públicas brasileiras.

Os impasses que envolvem o sistema educacional brasileiro quanto à inserção das tecnologias digitais em suas práticas e metodologias são muitos e estão inseridos em um contexto maior, onde a discussão perpassa a compreensão de um mundo globalizado e da inclusão dos jovens estudantes no ciberespaço. Para Pretto (p. 136):

Não basta, portanto, introduzir na escola o vídeo, televisão, computador ou mesmo todos os recursos multimidiáticos para se fazer uma nova educação. É necessário repensá-la em outros termos, porque é evidente que a educação em uma sociedade dos mass media, da comunicação generalizada, não pode prescindir da

presença desses novos recursos. Porém, essa presença, por si só, não garante essa nova escola, essa nova educação. (PRETTO, p. 136)

Os processos educacionais mostram-se cada vez mais dependentes das relações com o todo, em uma visão cada vez mais holística. Estas relações apresentam-se exacerbadas diante das interações feitas na rede de computadores, o que as tornam cada vez mais flexíveis e complexas.

Morin (2000) explica que existe uma inadequação ampla, profunda e grave entre, de um lado, os saberes desunidos, divididos, compartimentados e, de outro, as realidades ou problemas cada vez mais multidisciplinares, transversais, multidimensionais, transnacionais, globais e planetários. Para o autor, é necessário que haja uma reforma no pensamento, para que se possa articular e organizar os conhecimentos, sendo esta uma questão fundamental para a educação.

Segundo Morin (2000, p. 39) “[...] a educação deve promover a “inteligência geral” apta a referir-se ao complexo, ao contexto, de modo multidimensional e dentro da concepção global”, o que demandaria práticas pedagógicas diferenciadas, libertando as escolas de suas amarras temporais e espaciais para que dessa forma suas práticas se aproximassem da realidade.

Apesar das limitações e aos entraves percebidos, Valente (2018), em uma compreensão otimista, explica que depois de muitos anos em que o sistema de ensino se fundamentou na transmissão de informação, finalmente pensa-se em inovação. Esse novo olhar para a educação seria fruto dos resultados de baixa produtividade, de situações de violência contra professores, do incômodo das salas de aula vazias e pelo aluno desinteressado. No entanto, para o autor, com a velocidade e mudanças tecnológicas, não faz sentido esperar mais um século para repensar inovações no meio educacional, pois a escola precisa rever suas tradicionais formas de ensino.

Segundo Kenski (2007) as tecnologias da comunicação utilizadas apenas como recursos didáticos, ficam muito longe de serem usadas em suas possibilidades para uma melhor educação. No entendimento da autora, mais importante que as tecnologias e os procedimentos pedagógicos, o que faria a

diferença qualitativa seria a capacidade de adequação, levando as pessoas ao encontro do desafio de aprender.

As transformações sociais proporcionadas pelas TDIC adentram os portões escolares demandando um olhar diferenciado para os estudantes que integram seu cotidiano. A geração contemporânea conectada e interligada configura uma cultura colaborativa e participativa nas formas de buscar conhecimento. Kenski (2007, p. 48) reflete que:

O uso de recursos das tecnologias digitais como simulações, telepresença, realidade virtual e inteligência artificial instala um novo momento no processo educativo. O fluxo de interações nas redes e a construção, a troca e o uso colaborativos de informações mostram a necessidade de construção de novas estruturas educacionais que não sejam apenas a formação fechada, hierárquica e em massa como a que está estabelecida nos sistemas educacionais.

Reter a atenção dos alunos, fazendo com que os mesmos demonstrem interesse nos conteúdos escolares e criem interligações com situações cotidianas, permeiam as discussões no meio escolar. Enquanto os métodos tradicionais de ensino não forem questionados, reavaliados e reestruturados, as possibilidades que a escola pública tem de obter êxito em suas ações pedagógicas serão reduzidas.

Valente (2018) explica que o aluno já não é mais o mesmo e não atua como antes e isto é perceptível quando ele prefere ler as telas a um texto impresso, ou pesquisar no *Google* a ir às bibliotecas. Para o autor, a atenção dos jovens não está mais no professor, mas em algo que está relacionado com o seu interesse. Dessa forma, a aula expositiva não teria mais tanta importância, uma vez que o aluno conseguiria acessar as informações de modo mais interessante e, inclusive, com mais detalhes, incluindo o uso de recursos visuais que facilitariam a sua compreensão.

Para Lévy (1999, p. 123), “Essa identidade global pode fechar-se no horizonte de um processo complexo, resultar do desequilíbrio dinâmico da vida, emergir das oscilações e contradições do pensamento”, o que se evidencia nas identidades construídas no ambiente virtual e que são percebidas no meio escolar.

Morin (2000) explica que “A compreensão do outro requer a consciência da complexidade humana” logo, para que a escola pública alcance seus

objetivos, é necessário que os processos identitários juvenis sejam alvo de pesquisas científicas e dessa maneira as suas multiplicidades sejam legitimadas. Diante do exposto, o capítulo a seguir integra o relato da pesquisa ação e a análise dos dados, que investigou as ciberidentidades nos anos finais do ensino fundamental público e suas relações nos processos de ensino e aprendizagem.

4. PERCURSO METODOLÓGICO

Este capítulo objetiva descrever a pesquisa-ação integrada à pesquisa bibliográfica e documental realizada, com detalhes pertinentes a análise qualitativa dos dados coletados em um curso de extensão via Ambiente de Aprendizagem Virtual *Moodle*, incluindo questionário semiestruturado (apêndice 4) aplicado presencialmente e uma videogravação elaborada pelo público-alvo. O curso de extensão aconteceu entre os meses de setembro e novembro de 2019 e contou com 12 (doze) alunos do ensino fundamental público.

Será abordada a metodologia, a problematização, os objetivos gerais e específicos que nortearam o estudo, preconizando-se as constantes e as variáveis contidas nas relações sociais e educacionais consideradas na investigação proposta, para que a pesquisa resulte em contribuições para as ciências humanas por meio de seu rigor científico.

4.1. ASPECTOS INTRODUTÓRIOS DA PESQUISA

A pesquisa fundamentou-se na perspectiva sociológica do “sujeito” pós-moderno, considerando-se de forma empírica as construções das identidades juvenis na escola pública e suas relações com as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC).

A partir das vivências da pesquisadora em sala de aula, observando em suas práticas pedagógicas mudanças comportamentais e nas formas de ensinar e aprender de seus alunos, questionou-se neste estudo: Como as identidades de jovens estudantes estão sendo construídas no espaço/tempo real e digital e quais as suas relações com os processos de ensino e aprendizagem em escolas públicas?

Para Morin (2000, p. 31), faz-se necessário pôr em prática as interrogações sobre as possibilidades de conhecer, o que seria o oxigênio de qualquer proposta de conhecimento e ainda,

Portanto, devemos aprender que a procura da verdade pede a busca e a elaboração de metapontos de vista, que permitem a reflexividade e comportam especialmente a integração observador-conceitualizador na observação-concepção e a “ecologização” da observação-concepção no contexto mental e cultural que é o seu.

Saber quem é o aluno que integra o meio escolar na contemporaneidade é fundamental para que se desenvolvam práticas pedagógicas condizentes com a realidade, possibilitando assim, aprendizado participativo e com significado.

O caráter científico desta pesquisa seguiu as normas da Resolução nº 196/96 do Ministério da Saúde, pois o trabalho envolve seres humanos. Tal pesquisa foi favorável à aplicação, por meio do Parecer nº 3.455.415/2019¹¹ (anexo 1), emitido pelo Comitê de Ética em Pesquisa envolvendo Seres Humanos (COMEP) da Universidade Estadual do Centro-Oeste - UNICENTRO.

Da mesma forma, este projeto atendeu às especificidades requeridas pela Secretaria de Estado da Educação do Paraná – SEED, segundo Resolução nº 406/2018 – GS/SEED (anexo 2), com parecer favorável nº. 15.777168-0/2019 (anexo 3), sendo que seus objetivos foram de acordo com as orientações pedagógicas das Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Básica (DCNs).

4.2. OBJETIVOS E PROBLEMATIZAÇÃO

A sociedade contemporânea integra em suas configurações o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) e interliga-se de forma global, possibilitando que o conhecimento expanda-se e que as fronteiras de tempo e espaço sejam suprimidas. No entanto, percebe-se que grande percentual de escolas públicas brasileiras mantêm padrões de ensino e aprendizado inadequados e ineficientes, não condizentes com as configurações da sociedade atual.

¹¹Disponível em:
<<http://plataformabrasil.saude.gov.br/visao/pesquisador/gerirPesquisa/gerirPesquisaAgrupador.jsf>> Acesso em: 26 jun. 2020.

A busca pela compreensão de quem são os alunos do século XXI, é indispensável para que o professor do século XXI reduza a distância entre a realidade vivenciada por esses jovens e os processos educacionais efetuados nas escolas públicas brasileiras. O desinteresse em aprender, evidenciado no cotidiano escolar necessita ser desmantelado por meio de pesquisas, discussões, capacitações docentes e políticas públicas eficientes que incluam as tecnologias digitais em suas ações.

André (2006) explica que o estudo do dia a dia escolar é fundamental para se compreender como a escola desempenha o seu papel socializador e que esse processo não é tão determinístico ou mecanicista como se poderia imaginar. Para a autora, a história de cada sujeito é manifesta no cotidiano escolar pelas suas formas concretas de representação social, por meio das quais ele age, se posiciona e até mesmo se aliena ao longo do processo educacional.

Buscando-se resolver a problemática desta pesquisa, fez-se necessário a realização de revisão de literatura, pesquisa-ação e documental, com análise qualitativa dos dados coletados, para que seu rigor científico resulte em contribuições para os estudos das ciências humanas.

A hipótese levantada nesse estudo é de que: Se a escola pública compreender as construções identitárias reais e virtuais de seus jovens estudantes, apropriando-se de processos de ensino e aprendizado que atendam as configurações da sociedade contemporânea, haverá redução no desinteresse e desatenção de seus alunos. Diante dos questionamentos sobre as mudanças percebidas nas formas como os estudantes de escolas públicas reagem aos processos de ensino e aprendizagem, a pesquisa demonstrou sua relevância para o meio escolar.

O objetivo geral desse trabalho dissertativo foi de compreender e analisar as construções identitárias formadas no espaço/tempo real e virtual de alunos do ensino fundamental público, contribuindo com discussões e o direcionamento de processos de ensino e aprendizado contextualizados.

Para que o objetivo geral dessa dissertação fosse alcançado, buscou-se especificamente: teorizar sobre Identidade Cultural; historicizar sobre as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) na escola pública

brasileira; compreender a virtualização identitária no ciberespaço e na escola; aplicar curso de extensão para estudantes de escola pública.

Nos capítulos I, II e III desse estudo, realizou-se a fundamentação teórica que serviu de base à investigação dissertativa, no sentido de que a interpretação dos dados obtidos pautou-se nos estudos dos autores que compuseram estes capítulos. Segundo Lakatos e Marconi (2003, p. 224):

A finalidade da pesquisa científica não é apenas um relatório ou descrição de fatos levantados empiricamente, mas o desenvolvimento de um caráter interpretativo, no que se refere aos dados obtidos. Para tal, é imprescindível correlacionar a pesquisa com o universo teórico, optando-se por um modelo teórico que serve de embasamento à interpretação do significado dos dados e fatos colhidos ou levantados.

O capítulo II trouxe uma pesquisa documental que contemplou o estudo da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) em suas orientações quanto ao uso das tecnologias digitais nas escolas públicas. Além disso, realizou-se a análise documental do Projeto Político Pedagógico (PPP) e o Projeto de Núcleos Setoriais de um colégio público localizado em um município do centro-sul do Estado do Paraná.

Posteriormente, realizou-se a pesquisa-ação, em que ofertou-se um curso de extensão presencial e *on-line*, via Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) *Moodle* aos alunos participantes, além de aplicação presencial de questionário semiestruturado e realização de uma videogravação, tendo os dados apresentados e analisados neste capítulo.

Para Flick (2004, p. 28) “A pesquisa qualitativa dirige-se à análise de casos concretos em suas peculiaridades locais e temporais, partindo das expressões e atividades das pessoas em seus contextos locais”. Dessa forma, a pesquisa qualitativa ocupa uma posição estratégica para traçar caminhos às ciências sociais, o que se mostra norteador neste estudo.

4.3. ETAPAS DA PESQUISA: PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS, COLETA, INTERPRETRAÇÃO E ANÁLISE DE DADOS

A pesquisa, intitulada “Ciberidentidades nos Anos Finais do Ensino Fundamental Público: Relações nos Processos de Ensino e Aprendizagem” tem cunho qualitativo, pertinente à sua abrangência nas pesquisas educacionais e relevante para compreensão do estudo, tendo como fundamento o devido referencial teórico e pesquisa documental. Para tal, utilizou-se da pesquisa-ação, sendo que para Toledo e Jacobi (2013), por meio desse processo ao investigar e agir, pesquisadores e atores sociais podem desenvolver aprendizagem coletiva com resultados encontrados no decorrer da investigação, oferecendo novos ensinamentos a todos.

Os instrumentos utilizados para a coleta de dados foram: 1) diário de bordo com anotações das observações realizadas pela pesquisadora no sentido de organizar tabelas e gráficos; 2) curso de extensão via plataforma *Moodle* contendo um questionário semiestruturado impresso e videogravação.

Behrens (2003, p. 21) orienta para a necessidade de uma visão paradigmática contextualizada nas pesquisas científicas, e para a autora “A formulação de novas teorias científicas tem como fio condutor a visão de totalidade e a reaproximação das partes com o todo”. Dessa forma, segundo a autora, apresentam-se verdadeiras teias da produção do conhecimento em movimentos contínuos e provisórios, o que foi contemplado por meio dos instrumentos de coletas de dados desse trabalho dissertativo.

O curso de extensão possibilitou ao público alvo ingressar na pesquisa e em seus conceitos, levando-os à reflexão sobre os temas abordados e à construção de um campo crítico sócio/educacional voltado ao todo e ao individual. Behrens (1999) explica que optar por uma pesquisa-ação é ultrapassar o discurso e oferecer uma vivência sobre a proposta que está se descortinando no grupo.

Nesse contexto, o curso de extensão fundamentou-se em uma metodologia inovadora, buscando atender a tríade: abordagem progressiva, ensino com pesquisa e visão sistêmica. Segundo Behrens (1999) o paradigma inovador caracteriza-se pela produção do conhecimento, permitindo um encontro de abordagens e tendências pedagógicas que possam atender às exigências da sociedade do conhecimento ou da informação.

Sendo assim, o curso de extensão possibilitou à pesquisadora e aos pesquisados engajarem-se na produção do conhecimento, de trabalho coletivo

e compartilhado, de interconexão, de inter-relacionamento, de reaproximação das partes do todo (BEHRENS, 1999).

O público de investigação deste trabalho foram 12 (doze) alunos participantes do Núcleo de Tecnologias, item abordado a seguir, que faz parte da divisão setorial multisseriada do Ensino Fundamental Público de um colégio estadual situado na periferia de um município do centro-oeste do Estado do Paraná.

A partir de encontros presenciais e via ambiente de aprendizagem virtual *Moodle*, os participantes realizaram uma investigação sobre temas específicos ligados a esta dissertação. Após leituras, visualização de vídeos e pesquisas, os alunos participaram de fóruns de discussões em que puderam de forma coletiva e participativa contribuir criticamente com as reflexões propostas.

O curso de extensão culminou na principal fonte de coleta de dados desta pesquisa em que o resultado final foi a produção de uma videogravação realizada a partir de ferramenta digital móvel (câmeras de celulares), em que os participantes associaram o conhecimento e as reflexões adquiridas no processo de ensino e aprendizagem com suas vivências, expostas por meio de relatos orais.

Para Flick (2004) os métodos qualitativos consideram a comunicação do pesquisador com o campo e seus membros como parte explícita da formação do conhecimento, ao invés de excluí-la. Para o autor, as subjetividades dos pesquisados e do pesquisador devem ser entendidas como parte do processo de pesquisa.

Diante do pensamento de Flick (2004), a análise dos dados centrou-se na videogravação realizada pelos participantes e agregou informações contidas nos fóruns do curso de extensão e no questionário semiestruturado.

Inicialmente as falas dos alunos na videogravação foram sistematizadas por meio de transcrições e codificações, sendo posteriormente categorizadas para a análise a partir dos conceitos norteadores da pesquisa: 1) Identidade Cultural; 2) Linguagem Digital na Educação: expressão cultural e identitária; 3) Identidades Globais.

A partir dos conceitos norteadores, na análise de dados buscou-se compreender as identidades reais e virtuais de alunos do ensino fundamental público, contemplando as subjetividades e as variáveis complexas envolvidas

no processo a fim de obter-se uma visão individualizada e ao mesmo tempo ampla das questões abordadas na investigação.

Para melhor esclarecimento sobre o entorno da pesquisa, a seguir, por meio de um estudo documental, buscou-se elucidar algumas características do Colégio Participante bem como do Núcleo Tecnologias, do qual foi selecionado o público alvo deste trabalho dissertativo.

4.3.1. Núcleo de Tecnologias: uma proposta pedagógica inovadora

O estudo documental das características funcionais e pedagógicas do colégio estadual público participante desta pesquisa, fez-se necessário para a compreensão do contexto em que os alunos participantes estão inseridos. Realizou-se um estudo do Projeto Político Pedagógico e do Projeto Núcleos Setoriais (2018), que inclui em suas subdivisões o Núcleo Tecnologias, de onde foi selecionado o público alvo desta pesquisa.

Para André (2006, p. 42) “O enfoque no cotidiano escolar significa, pois, estudar a escola em sua singularidade, sem desvinculá-la das suas determinações sociais mais amplas” e para tanto, mostrou-se necessário a compreensão sobre o momento histórico da escola participante e suas peculiaridades.

O colégio funcionou em dualidade administrativa até meados do ano de 2019 com uma escola municipal, apresentando limitações estruturais e pedagógicas em razão do espaço físico compartilhado. Porém, mesmo diante dos desafios, a mesma foi uma das escolas públicas paranaenses pioneiras na utilização do Registro de Classe *On-line* (RCO) e na execução do Projeto Conectados, abordado no Capítulo 2 dessa dissertação.

Atualmente, o colégio participante desta pesquisa funciona em prédio próprio e dispõe de estrutura física adequada para suas atividades, contando com cerca de 735 (setecentos e trinta e cinco) alunos, 55 (cinquenta e cinco) professores e pedagogos e 18 (dezoito) funcionários.

A escola busca integrar em suas práticas pedagógicas tecnologias digitais como: a utilização de projetores multimídia nas salas de aula; o uso frequente do laboratório de informática com agendamento para alunos e professores; emprego de mensagens via aplicativos de celulares e

smartphones para comunicação com pais e responsáveis. Além disso, entre outras ações, permite-se que os alunos usem seus aparelhos digitais nos intervalos das aulas e em atividades pedagógicas orientadas, com acesso à *Internet*.

Dessa forma, o colégio participante busca aproximar as suas práticas pedagógicas com a realidade vivenciada por seus alunos. Porém, percebe-se que ainda há uma lacuna entre estes fatores, provocando questionamentos na comunidade educacional quanto ao que se pode fazer para diminuir a evasão escolar e o desinteresse dos alunos em aprender.

No dia 17 do mês de outubro do ano de 2018, realizou-se uma reunião para instaurar no colégio os Núcleos Setoriais, com o fim de fomentar a participação criativa e efetiva dos estudantes no ambiente escolar e dessa forma diminuir os problemas educacionais diagnosticados (PROJETO NÚCLEOS SETORIAIS, 2018).

O Projeto Núcleos Setoriais (2018), tem seus princípios pautados na auto-organização, contribuindo desse modo, para os processos de gestão da escola onde o educando passa a desenvolver o protagonismo juvenil por meio de ações planejadas, partindo da necessidade de todos para uma participação igualitária, consciente e efetiva.

As funções contidas no Projeto Núcleos Setoriais (2018) são de discutir o todo da escola em momentos pré-estabelecidos. Cada Núcleo Setorial dentro do seu raio de ação apresenta propostas de atividades ligadas ao uso de tecnologias digitais, meio ambiente, saúde, entre outros, a serem desenvolvidas pelo grupo e que contribuam com a escola.

As ações dos Núcleos Setoriais (2018) podem acontecer no período de um semestre ou um trimestre. As dificuldades vivenciadas pelos educandos na escola e as propostas oriundas das reuniões são registradas em ata própria, permitindo a autonomia dos mesmos na resolução de problemas.

Todas as ações planejadas devem ser apresentadas para uma comissão do Conselho Escolar, equipe diretiva e pedagógica da escola, em reunião pré-estabelecida e por meio da leitura da ata da reunião dos Núcleos Setoriais, para posteriormente serem realizadas.

Os Núcleos Setoriais (2018) são estes: Saúde e Bem Estar, Comunicação, Apoio ao Ensino, Esporte e Lazer, Tecnologias, Meio Ambiente,

Patrimônio e Infraestrutura, Círculos de Leitura, Bullying, Ouvidoria, História e Cultura.

Haja vista, destaca-se o Núcleo Setorial Tecnologias, em que foi selecionado o público dessa pesquisa. Segundo o Projeto de Núcleos Setoriais (2018) o Núcleo Tecnologias tem por função:

Realizar ações que estimulem o uso das tecnologias, como oficinas de iniciação ou aperfeiçoamento, ajudar no zelo e cuidado pelos aparelhos eletrônicos e dos laboratórios de informática e de ciências, promover ações de incentivo ao uso consciente e responsável das redes sociais e auxiliar os alunos no uso correto das tecnologias para a aprendizagem significativa.

A última reunião oficial do Núcleo Tecnologias do Colégio Estadual Professora Leni Marlene Jacob, aconteceu em 05/06/2019. Em ata registrou-se a intencionalidade de confeccionarem-se alguns visualizadores de papelão dobrável para uso da plataforma virtual *Google Cardboard*.

O dispositivo *Cardboard* possibilitou vivenciar a realidade virtual por meio de lentes biconvexas assimétricas que são acopladas a um molde de papelão. Após baixar o aplicativo *Cardboard*, um smartphone foi posicionado dentro da montagem de papelão, estando pronto para ser utilizado.

Por meio de seus *smartphones*, os alunos puderam visualizar vídeos em três dimensões, enriquecendo o entendimento dos conteúdos escolares. O projeto tem previsão de ser desenvolvido no ano de 2020 pelos alunos participantes do Núcleo Tecnologias.

Dessa forma, percebeu-se que a escola busca meios de adaptar-se aos paradigmas educacionais emergentes, incluindo as Tecnologias Digitais de Comunicação e Informação em suas práticas pedagógicas. Porém, observou-se que existem questionamentos por parte de professores de escolas públicas quanto aos processos de inclusão e aos objetivos a serem alcançados no uso das tecnologias digitais em salas de aula.

Os dados desta pesquisa foram obtidos por meio de curso de extensão, contendo um questionário semiestruturado e uma videogravação, que serão descritos e analisados a seguir. O público alvo foram 12 (doze) alunos participantes do Núcleo Tecnologias buscando, dessa forma, contribuir com o trabalho pedagógico desenvolvido pela escola participante.

4.3.2. Descrição e Análise dos Dados

A análise dos dados desta pesquisa qualitativa organizou-se em torno de três polos cronológicos: a pré-análise; a exploração do material; o tratamento dos resultados, a inferência e a interpretação (BARDIN, 2016).

No entendimento de que o referencial teórico de um pesquisador é um filtro pelo qual ele enxerga a realidade, sugerindo perguntas e indicando possibilidades (LUNA, 2006), a análise dos dados terá fundamentação em Lakatos e Marconi (2003), Flick (2004) e Bardin (2016).

Buscando-se a compreensão das variáveis complexas que integram este estudo, levou-se em conta a subjetividade dos sujeitos, sendo que os participantes desta pesquisa são jovens estudantes entre 12 (doze) e 15 (quinze) anos de idade, em que as descobertas e a construção de ideias acontecem exponencialmente em suas vidas.

Dessa forma, constatou-se que para analisar, compreender e interpretar um material qualitativo é preciso penetrar nos significados que os atores sociais compartilham na vivência de sua realidade (GERHARDT *et. al.*, 2009).

Os 12 (doze) alunos participantes da pesquisa serão identificados pela letra P (participante), seguida de um número correspondente aos registros da coleta de dados: P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9, P10, P11 e P12, para preservar suas identidades e manter a integridade desse trabalho, conforme orientações do Comitê de Ética em Pesquisa, da Universidade Estadual do Centro-Oeste.

Os concluintes do curso de extensão foram 10 (dez) alunos, ou seja, aproximadamente 83% dos participantes, porém 11 (onze) alunos responderam ao questionário, totalizando 92% dos participantes. Foram realizadas várias tentativas de reintegração dos 2 (dois) desistentes ao longo do curso com mensagens via aplicativo de mensagens *WhatsApp* e pessoalmente, porém, sem êxito.

A seguir tem-se a descrição das etapas do curso de extensão e a correspondente análise dos dados coletados.

4.3.2.1. Curso de Extensão: o que as identidades virtuais contemporâneas têm a ensinar e a aprender

O curso de extensão “Ciberidentidades nos Anos Finais do Ensino Fundamental Público” fez-se crucial para o desenvolvimento deste trabalho, posto que “A dimensão subjetiva do indivíduo numa dada posição socializadora é fundamental para se verificar como se concretizam, no dia-a-dia escolar, os valores, símbolos e significados transmitidos pela escola” (ANDRÉ, 2006, p.40).

Verificou-se, diante da faixa etária do público alvo, a necessidade de orientação e capacitação dos participantes por meio de curso de extensão, sendo que as subjetividades e as complexidades envolvidas no tema, demandaram reflexões e conhecimentos prévios sobre os assuntos abordados no curso de extensão. Por meio do estudo de textos, vídeos e fóruns os alunos foram submetidos a um processo de ensino e aprendizado presencial e virtual, em que puderam apropriar-se de conceitos básicos e participar de discussões sobre o conteúdo disponibilizado, relacionando-os com situações cotidianas.

As semanas de estudos dispostas na plataforma *Moodle*, proporcionaram conhecimento preliminar para que os pesquisados estivessem aptos para responderem um questionário semiestruturado e elaborarem uma videogravação ao final do curso de extensão, em que suas percepções sobre as relações sociais que envolvem suas identidades reais e virtuais evidenciaram-se em seus relatos.

Em um segundo momento, buscou-se contribuir para a formação de alunos dos anos finais do ensino fundamental do Colégio Participante, proporcionando aos mesmos acesso a referenciais teóricos que percorreram sobre as construções identitárias contemporâneas e suas relações com as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, além de promover discussões sobre projeções futuras da escola pública.

Optou-se pelo Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) *Moodle*, como ferramenta de comunicação e realização das atividades propostas, pois o mesmo é disponibilizado de forma gratuita, podendo ainda, ser personalizado. Além disso, por meio do *Moodle*, pode-se proporcionar uma metodologia de

ensino dinâmica e colaborativa, com recursos como o compartilhamento de vídeos e textos, discussões em fóruns e comunicação por *chats*.

Posteriormente deu-se a elaboração e o encaminhamento do Projeto de Curso de Extensão, avaliado e aprovado pela Universidade Estadual do Centro-Oeste – UNICENTRO. A proposição foi de 2 (dois) encontros presenciais e 4 (quatro) semanas de estudos *on-line* via plataforma *Moodle*, totalizando 50h (cinquenta horas) de curso com certificação aos participantes.

Segundo Lakatos e Marconi (2003, p. 163) “Tanto os métodos quanto as técnicas devem adequar-se ao problema a ser estudado, às hipóteses levantadas e que se queira confirmar, ao tipo de informantes com que se vai entrar em contato”, sendo assim, o público alvo desta pesquisa constituiu-se de um grupo de 12 (doze) alunos do ensino fundamental público, anos finais, entre 12 (doze) e 15 (quinze) anos de idade.

Anteriormente à execução do curso de extensão fez-se necessário seguir algumas etapas, que serão descritas a seguir:

- 1) Divulgação do curso de extensão: A divulgação aconteceu oralmente pela pesquisadora, em uma reunião do Núcleo Tecnologias. Devido à quantidade significativa de 56 (cinquenta e seis) alunos com intenção de participarem do curso, optou-se por um sorteio de nomes entre os interessados que atendessem aos critérios pré-estabelecidos mencionados acima.
- 2) Autorizações para participação na pesquisa: Aos pais e/ou responsáveis dos menores participantes foram enviados os seguintes documentos: Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), Termo de Assentimento para Criança e Adolescente (maiores de 6 anos e menores de 18 anos), Termo de Autorização de Uso da Imagem, sendo que todos retornaram devidamente assinados (APÊNDICE 1; APÊNDICE 2, APÊNDICE 3).

O curso iniciou com um encontro presencial, em que ocorreu a apresentação da equipe executora, inscrições dos participantes no *Moodle* e orientação para utilização do AVA.

Após o primeiro encontro, os participante realizaram 4 (quatro) semanas de estudos via Ambiente de Aprendizagem Virtual, que contemplaram: apresentação *on-line* da equipe executora e dos participantes; leituras e vídeos explicativos sobre o *Moodle*; estudo do programa do curso; realização de leituras e vídeos sobre cibercultura, ciberespaço, geração digital, identidade cultural; entrevistas com pais e/ou responsáveis; elaboração de textos; participação em fóruns de discussão.

Por fim, realizou-se um encontro presencial, com avaliação do curso e preenchimento de questionário semiestruturado impresso, composto de perguntas abertas e fechadas. Além disso, nesse dia os participantes elaboraram e produziram uma videogravação.

O Quadro 2 mostra as etapas de elaboração e execução do curso de extensão:

Quadro 2: Etapas do Curso de Extensão: “Ciberidentidades nos Anos Finais do Ensino Fundamental Público”

ETAPAS	ATIVIDADES DESENVOLVIDAS
1	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboração e encaminhamento do Projeto de Curso de Extensão • Estudo do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) <i>Moodle</i> • Elaboração do material didático para o desenvolvimento das atividades
2	<ul style="list-style-type: none"> • Divulgação e inscrições
3	<ul style="list-style-type: none"> • Execução do curso/questionário, videogravação
4	<ul style="list-style-type: none"> • Avaliação dos resultados e preenchimento de questionários
5	<ul style="list-style-type: none"> • Coleta de dados
6	<ul style="list-style-type: none"> • Análise dos dados

Fonte: Dados da pesquisadora

O curso atendeu ao seguinte cronograma, disposto no Quadro 3:

Quadro 3: Cronograma de execução do Curso de Extensão: "Ciberidentidades nos Anos Finais do Ensino Fundamental Público"

PERÍODO	MODALIDADE	AÇÃO
19/09/19	Presencial INÍCIO	<ul style="list-style-type: none"> - Apresentação da equipe executora e dos participantes - Inscrições e orientação para utilização do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) <i>Moodle</i>
26/09/2019 a 02/10/2019	<i>On-line</i> SEMANA 1	<ul style="list-style-type: none"> - TAREFA 1: Estudo do programa do curso e orientações - TAREFA 2: Apresentação <i>on-line</i> da equipe executora e dos participantes - TAREFA 3: Realização de leituras e visualização de vídeos sobre ciberespaço e cibercultura
02/10/2019 a	<i>On-line</i>	<ul style="list-style-type: none"> - TAREFA 1: Leitura da introdução do livro “Nascidos na

08/10/2019	SEMANA 2	era digital” - FÓRUM: Elaboração de texto sobre a leitura realizada com participação no fórum de discussão
09/10/2017 a 15/10/2019	<i>On-line</i> SEMANA 3	- TAREFA 1: Visualização de vídeo sobre Identidade Cultural - TAREFA 2: Entrevista com pais e elaboração de texto sobre mudanças culturais na contemporaneidade - FÓRUM: Participação no fórum de discussão sobre Identidade Cultural na era digital
16/10/2019 a 22/10/2019	<i>On-line</i> SEMANA 4	- TAREFA 1: Visualização de vídeo sobre a Geração dos Nativos Digitais - TAREFA 2: Leitura de artigo sobre Demarcações Históricas Geracionais - FÓRUM: Elaboração de texto sobre a visão das tecnologias na educação e participação no fórum de discussão
19/11/2019	Presencial e <i>On-line</i> SEMANA 5	- TAREFA 1: Avaliação do curso - TAREFA 2: Preenchimento de questionário - TAREFA 3: Elaboração de videogravação

Fonte: PROEC/UNICENTRO: Relatório final do Projeto de Extensão e dados da pesquisadora.

Buscou-se por meio das atividades propostas no curso de extensão, contemplar as diversas formas de linguagem e expressão que os jovens estudantes vivenciam. Para tanto, levou-se em consideração o pensamento de Kenski (2007) de que o poder da linguagem digital, baseado no computador e em seus periféricos, influenciaria a constituição de conhecimento, valores e atitudes, criando uma nova cultura.

A dinamicidade apresentada nas tarefas atenderam as especificidades da faixa etária do público alvo da pesquisa. Assim, a coleta de informações foi bastante enriquecedora e elucidadora, contribuindo com a análise dos dados.

A comunicação escrita dos participantes merece atenção especial nesta pesquisa, pois revela mudanças significativas nos processos de ensino e aprendizagem. Kenski (2007) ressalta que crianças e jovens não estão acostumados com a leitura e a escrita em sua forma linear, porém, querem *zapear*, ou seja, mudar de canal constantemente como fazem na televisão e no uso de outras mídias.

Os estudos de Veen e Vrakking (2009) confirmam os dados obtidos nesta pesquisa, quando explicam que a habilidade de *zapear* nas mídias fez com que os jovens se deixassem levar pelo fluxo de eventos, conversas e sequências de imagens. Segundo os autores, essa habilidade tornou-se tão

natural que se aplicam em suas próprias comunicações nas redes sociais na *Internet* e até mesmo na escola, evidenciando-se nas produções de textos.

Os transcritos abaixo do pesquisado P4, fazem parte das interações no *Moodle* e demonstram a linguagem informal (de *zapeadores*), utilizada por alguns participantes durante os fóruns de discussão.

P4: 1em q eles nacerao em um tempo q nao existia nd new tv ai puve na mordenização em q nois neceu onde encontrmos cllres e tv etc

P4: Sim intendemos sobre o seculo passado mais assim mesmo a sua sua esperiencia comta mais q seu cllres e etc pk a tecnologia akuda mais em pontos doferentes soque as vezes prejudica .

Observa-se que a linguagem utilizada nos fóruns de discussão por alguns dos alunos, constitui-se de abreviações e expressões utilizadas em redes sociais na *Internet*, o que exigiu uma interpretação peculiar e cuidadosa dos dados para que a ideia central das respostas fosse preservada.

As Semanas de Estudos presenciais e *on-line* serão descritas abaixo.

- Início: orientações

O primeiro encontro do curso de extensão foi realizado presencialmente, no laboratório de informática do colégio participante, no dia 19/09/19, totalizando 4h (quatro horas). Os alunos reuniram-se com a equipe executora, recebendo informações orais sobre as etapas a serem cumpridas. Neste momento, foram realizadas as inscrições dos participantes no *Moodle*.

Inicialmente, os pesquisados deveriam criar uma conta no Ambiente de Aprendizagem Virtual. Um dos campos de preenchimento exigia a inserção de um endereço de *e-mail*, conforme mostra a Figura 1 abaixo:

Figura 1: Campo para criação de conta no Moodle

Nova conta

▼ Escolha seu usuário e senha

Identificação de usuário *

A senha deve ter ao menos 8 caracteres, ao menos 1 dígito(s)

Senha *

▼ Mais detalhes

Endereço de email *

Confirmar endereço de e-mail *

Nome *

Sobrenome *

Cidade/Município

País

Fonte: Ambiente de Aprendizagem Virtual (AVA) Moodle

Verificou-se segundo diário de bordo, que os alunos apresentaram muitas dificuldades nessa etapa, sendo que apenas 1 (um) deles sabia como acessar a conta de seu *e-mail*. Os demais participantes relataram que os professores da escola os cadastraram no @escola, que são contas especiais criadas pela Secretaria Estadual de Educação do Estado do Paraná - SEED/PR em parceria com o Google, porém não sabiam como utilizá-la e nem se lembravam de suas senhas.

Assim sendo, a pesquisadora auxiliou os alunos na criação de contas de *e-mails* gastando mais de 1 (uma) hora nesta tarefa, constatando que os participantes não conseguiam realizá-la sozinhos. A dificuldade na criação dos *e-mails* foi o primeiro dado importante coletado em diário de bordo, em que parte dos pesquisados confessou lidar bem com jogos *on-line* e redes sociais na Internet, porém, não teriam habilidades e conhecimento quanto ao uso da rede para outros fins.

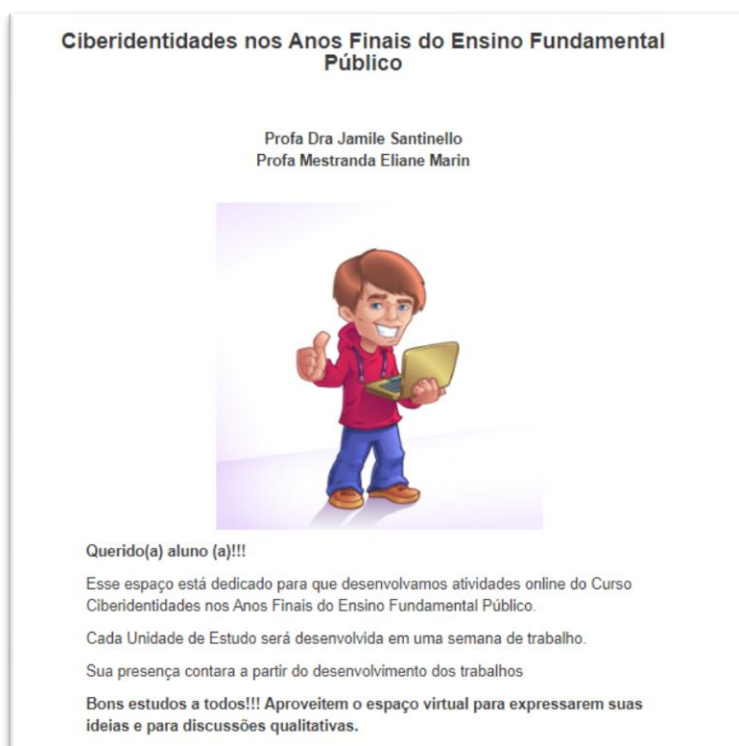
Diante das dificuldades apresentadas pelos participantes em desenvolver atividades em um Ambiente de Aprendizagem Virtual, criou-se no dia 25/09/19, um grupo no aplicativo de mensagens *WhatsApp* com os alunos e a pesquisadora, com o fim de agilizar e flexibilizar o processo comunicacional.

Posteriormente, realizaram-se os encontros *on-line*, que serão abordados a seguir.

- Apresentação *on-line*

A primeira atividade na modalidade a distância do curso de extensão, conforme Figura 2, exigiu que docentes e discentes se apresentassem no Ambiente Virtual de Aprendizagem. Em seguida, um texto e um vídeo foram disponibilizados com informações sobre o *Moodle*, viabilizando-se uma melhor exploração da plataforma e de seus recursos.

Figura 2: Apresentação Inicial



Fonte: *PrintScreen* da Plataforma *Moodle*

A realização desta atividade desenvolveu-se com êxito, exigindo algumas interações via aplicativo de mensagens *WhatsApp*, entre a pesquisadora e os participantes para que dúvidas fossem sanadas.

- Semana de Estudos 1

Na Semana de Estudos 1, consoante com a Figura 3, os participantes foram incentivados a conhecer melhor a plataforma *Moodle*, realizando uma navegação virtual em seus recursos.

Figura 3: Semana de Estudos 1

Semana 1

SEMANA DE ESTUDOS 1
26/09 a 02/10/2019



ATIVIDADE 1: Estamos iniciando o Curso "Ciberidentidades nos Anos Finais do Ensino Fundamental Público", para que você compreenda melhor o ambiente virtual Moodle tire um tempo para navegar pela plataforma digital. Acima o link "O que é Moodle" ajudará você nessa tarefa. Acesse o máximo de informações possíveis.

ATIVIDADE 2: Acesse o Material Complementar abaixo e entenda o que é Ciberespaço e Cibercultura.

Fonte: *PrintScreen* da Plataforma *Moodlle*

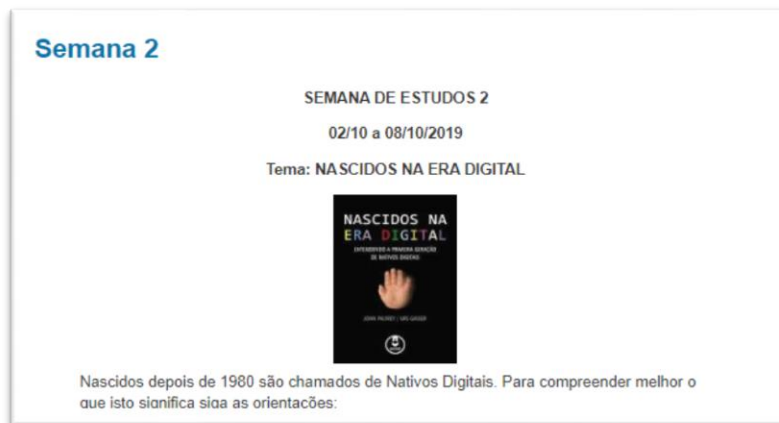
Posteriormente, disponibilizou-se um vídeo explicativo sobre o significado de "Ciberespaço e Cibercultura"¹². Tal atividade baseou-se nos estudos de Valente (2018), que ressaltam a importância de procurar criar situações de aprendizagem nas quais os aprendizes possam fazer pesquisas, pensarem e conceituarem o que fazem. Além disso, a visualização do vídeo possibilitou que os participantes percebessem a importância das tecnologias na história e o desenvolvimento das TDCI nos dias atuais.

- Semana de Estudos 2

A Semana de Estudos 2, segundo Figura 4, constitui-se da introdução do livro "Nascidos na Era Digital" de Palfrey e Gasser (2011). Os autores explicaram no texto a importância das escolhas feitas quanto ao uso inteligente das tecnologias digitais, que refletiriam no futuro de forma a contribuir com a sociedade.

¹² Disponível no endereço eletrônico: <<https://www.youtube.com/watch?v=fzHKUWyou00>>. Acesso em: 06 mar. 2020.

Figura 4: Semana de Estudos 2



Fonte: *PrintScreen* da Plataforma *Moodle*

O material disponibilizado na Semana de Estudos 2, buscou estabelecer relações entre a realidade vivenciada pelos pesquisados e o tema proposto, evidenciando-se a importância histórica, cultural e social das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação.

- **Semana de Estudos 3**


A Figura 5 expõe a Semana de Estudos 3, iniciada com a visualização do vídeo “Identidade Cultural¹³”. Levando-se em consideração a idade dos participantes, tal vídeo mostrou por meio de desenhos e em linguagem oral simples, o conceito sobre identidade cultural apresentado nos estudos de Hall (1997; 2006).

¹³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=PoMIsNacxDY>>. Acesso em: 06 mar. 2020.

Figura 5: Semana de Estudos 3

Semana 3

SEMANA DE ESTUDOS 3
09/10 a 15/10/2019
Tema: IDENTIDADE CULTURAL



As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação estão mudando as formas como as identidades estão sendo construídas. Os jovens não tinham acesso a outras culturas e quase sempre conviviam apenas com pessoas do mesmo lugar onde moravam, como parentes e amigos da escola. Hoje a Internet possibilita conhecer vários lugares, aprender sobre muitos assuntos e também conhecer pessoas do mundo inteiro. Para Hall (2006) Identidades Culturais são “[...] aqueles aspectos de nossas identidades que surgem de nosso “pertencimento” a culturas étnicas, raciais, lingüísticas, religiosas e, acima de tudo, nacionais”.

Fonte: *PrintScreen* da Plataforma *Moodle*

- Semana de Estudos 4

A Semana de Estudos 4, conforme Figura 6, possibilitou aos alunos a leitura de parte do texto de Santinello, Marin e Pinheiro (2019) “Demarcações Históricas Geracionais e suas Relações com as Tecnologias da Informação e da Comunicação”. O texto abrangeu 4 (quatro) gerações identificadas a partir da Segunda Guerra Mundial: os *Baby Boomers*, os *Peter Pans*, os *Zapeadores* e os *Alphas*.

Em um segundo momento, os participantes tiveram acesso ao vídeo “Recém-nascido na era digital¹⁴”, que de maneira informal mostrou uma criança conectada às tecnologias digitais no momento de seu nascimento.

¹⁴ Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?time_continue=14&v=zxFOFtlE2lw&feature=emb_title>.
Acesso em 06 mar. 2020.

Figura 6: Semana de Estudos 4

Semana 4

SEMANA DE ESTUDOS 4

16/10 a 22/10/2019

Tema: A Escola, As Gerações e as Tecnologias Digitais



A partir da metade do século XXI, a construção das identidades sofre mudanças significativas diante do acesso facilitado às Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação. As gerações que surgiram depois da Segunda Guerra Mundial podem ser divididas em quatro grupos, os Baby Boomers, os Peter Pans, os Zapeadores e os Alphas. Os jovens em idade escolar também foram influenciados por essas mudanças de gerações, o que é ainda mais evidente nos dias atuais.

Fonte: *Print Screen* da Plataforma *Moodle*

A partir das atividades propostas na Semana de Estudos 4 e descritas acima, propôs-se o fórum de discussão, em que os alunos contribuíram explanando sobre suas percepções quanto a geração a que pertencem e quais suas perspectivas diante das tecnologias digitais na sociedade e na escola.

- **Semana de Estudos 5:**

A Semana de Estudos 5, disposta parcialmente na Figura 7, constituiu-se de tarefas *on-line* e presenciais. Em um primeiro momento, os participantes realizaram a avaliação final do curso via plataforma *Moodle*, que será descrita abaixo, posteriormente responderam ao questionário e, por fim, elaboraram e gravaram um vídeo utilizando seus próprios aparelhos celulares e *smartphones*, sendo a principal fonte de análise deste trabalho dissertativo.

Figura 7: Semana de Estudos 5

ATIVIDADE FINAL DA DISCIPLINA

Aluno (a):

Respondendo às perguntas abaixo você estará fazendo a avaliação final do curso. Obrigada por sua participação e continue buscando conhecimento sempre!

- 1) Você gostou de realizar um curso online? Explique sua resposta.
- 2) Descreva o que chamou mais sua atenção no curso, algo que você ainda não sabia. Explique sua resposta.
- 3) Você teve dificuldade em realizar alguma das atividades? Se sua resposta for sim, explique com suas palavras quais foram as dificuldades, se foi para ler, entender os textos ou vídeos, escrever, acessar as atividades, acessar a Internet, etc.

Fonte: *Print Screen* da Plataforma Moodle

Na Avaliação Final, via *Moodle*, o parecer foi favorável, sendo que todos os concluintes, ou seja, 100%, disseram ter gostado de realizar o curso de extensão *on-line*.

Observa-se que o curso de extensão realizado na modalidade híbrida, mesclando encontros presenciais e *on-line*, foi algo inovador para os alunos pesquisados. O uso da *Internet* até então associado ao entretenimento, jogos e às redes sociais, passou a ser compreendido pelos participantes como um canal de conhecimento e discussões construtivas. A percepção de que a rede pode auxiliá-los na vida escolar, enriqueceu esta pesquisa, contribuindo para o processo formativo dos alunos.

Kenski (2007) reflete que não basta adquirir a máquina, é necessário aprender a utilizá-la e realizar aprendizagens, que quando colocadas em prática, reorientam os processos de descobertas, relações, valores e comportamentos. Nesse cenário, percebe-se que a utilização das tecnologias digitais no meio educacional apenas em ações pontuais e não integradas ao cotidiano, podem ser limitantes diante das possibilidades de aprendizagem contidas na rede.

A seguir, seguem as análises de dados do questionário semiestruturado e da videogravação contidas no curso de extensão, em que as características identitárias reais e virtuais do público participante da pesquisa evidenciam-se e contribuem para o enriquecimento desse trabalho dissertativo.

4.3.2.2. Questionário e Videogravação: conhecendo as ciberidentidades

O questionário e a videogravação foram realizados no último encontro presencial, na Semana de Estudos 5, no dia 19/11/19. O questionário estruturou-se a partir de 11 (onze) questões abertas e fechadas, adequadas à faixa etária do público participante, sendo: 1) Quantos anos você tem?; Qual aparelho digital você mais utiliza?; 3) Quantas horas por dia você usa aparelhos digitais?; 4) Assinale as Redes Sociais que você participa; 5) De que forma você se identifica nas Redes Sociais?; 6) Você prefere conversar com os seus amigos de que forma?; 7) Com que frequência você posta fotos ou vídeos com imagens suas nas Redes Sociais?; 8) Você já usou algum recurso tecnológico como o Adobe Photoshop para melhorar sua aparência em fotos?; 9) Quando está com alguma dúvida onde você busca ajuda primeiro?; 10) Você costuma fazer pesquisas sobre conteúdos escolares na Internet?; 11) Você confia nos resultados das pesquisas que faz na Internet?

Intencionando categorizar os respondentes, optou-se por 10 (dez) questões fechadas e 1 (uma) questão aberta, sendo que a mesma referiu-se a idade dos participantes.

Depois do preenchimento do questionário semiestruturado, o curso de extensão culminou em uma videogravação que foi elaborada e realizada pelos participantes e mediada pela pesquisadora.

A data para a realização do último encontro presencial foi pré-estabelecida, levando-se em consideração o “1º Festival Geek” que aconteceu no Colégio Participante, em que alunos e professores usaram fantasias de personagens de jogos de tabuleiro, jogos on-line, animes, filmes, séries de TV e quadrinhos. A ideia do festival surgiu em uma reunião pedagógica por sugestão da pesquisadora, sendo posteriormente organizada pela equipe escolar.

A palavra *geek* está associada aos chamados *nerds*, que segundo Fedel e Silva (2016) seria uma gíria norte-americana que surgiu nos anos de 1950, para nomear os jovens que tinham grande interesse em produções culturais acadêmicas, literárias e midiáticas e que eram considerados estudiosos em demasia, e ainda:

A chamada “literatura Nerd”, por exemplo, envolve principalmente livros técnico-didáticos, tais como de Física, Química; literatura fantástica e de ficção científica, quadrinhos em geral, além de haver

muito interesse por filmes de ficção científica, RPG, Card Games e Figuras de Ação, ou Actions Figures, que são bonecos articuláveis de personagens de quadrinhos, seriados de TV ou Games, entre tantos outros objetos (FEDEL; SILVA, 2016, p. 125).

As autoras supracitadas explicam que por meio de um sistema de universos, as juventudes *nerds* acabam por (re)construir suas subjetividades, suas identidades, assim como, reconstroem processos culturais, o que possibilitou a convergência do evento escolar com esta investigação dissertativa.

Diante da expansão da cultura *geek* entre os jovens estudantes da escola acolhedora, a equipe de ensino, incluindo a professora pesquisadora, percebeu no festival um meio de aproximação e compreensão das construções identitárias e das formas de ensino e aprendizado envolvidas no processo.

Ressalta-se que esta pesquisa de mestrado foi acolhida prontamente e com muito interesse pelo Colégio Participante que aguarda por seus resultados tendo em vista reflexões, discussões e planejamentos em reuniões pedagógicas, gerando ações de ensino e aprendizagem diferenciadas.

O Colégio Participante tem buscado meios de compreender e atender às diferenciadas linguagens dos jovens estudantes na contemporaneidade, especialmente a linguagem digital, como no exemplo do “1º Festival Geek”. O engajamento dos alunos no trabalho proposto repercutiu em ótimos resultados, contribuindo com as relações escolares e promovendo ensino com autonomia, cooperação e significado.

Com 1 (um) mês de antecedência, os professores propuseram atividades em sala de aula sobre o tema, como uma sala ambiente, campeonatos de jogos *on-line*, confecção de material audiovisual, entre outros. No dia do festival, alunos e professores apresentaram suas construções pedagógicas e fantasias, sendo que a proposta era a de todos poderem assumir identidades diferenciadas a partir da cultura *geek*.

A participação positiva de alunos e professores surpreendeu a equipe pedagógica, gerando um ambiente de cooperação e aprendizado mútuo. Abaixo, a Imagem 1, retrata o engajamento dos professores do Colégio Participante no “1º Festival Geek”:

Imagem 1: Professores do Colégio Participante



Fonte: Acervo Colégio Participante (2019)

A seguir, a Fotografia 2, Fotografia 3, Fotografia 4, Fotografia 5, Fotografia 6 e Fotografia 7, revelam a participação dos alunos P1, P3, P5, P8, P9, P10 no festival escolar e na videogravação.

Ao lado de cada foto, seguem as imagens que representam os avatares criados pelos participantes retratando personagens virtuais que eles gostariam de se parecer. A pesquisadora sugeriu que os alunos criassem seus avatares em casa e os enviassem posteriormente pelo aplicativo de mensagens *WhatsApp*, sendo que dos alunos que participaram da videogravação, apenas P1 não enviou seu avatar.

Imagem 2: Aluna P1



Imagem 3: Aluna P3



Fonte: Aparelho Celular de P5

Imagem 4: Avatar de P3



Fonte: Aparelho Celular de P3

Imagem 5: Aluno P5



Fonte: Aparelho Celular de P5

Imagem 6: Avatar de P5



Fonte: Aparelho Celular de P5

Imagem 7: Aluna P8



Fonte: Aparelho Celular de P5

Imagem 8: Avatar de P8



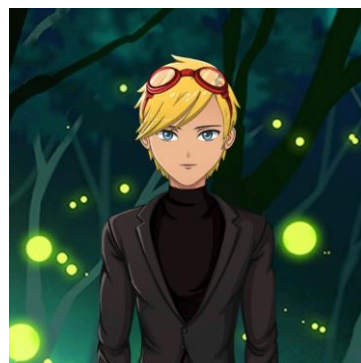
Fonte: Aparelho Celular de P8

Imagem 9: Aluno P9



Fonte: Aparelho Celular de P5

Imagem 10: Avatar de P9



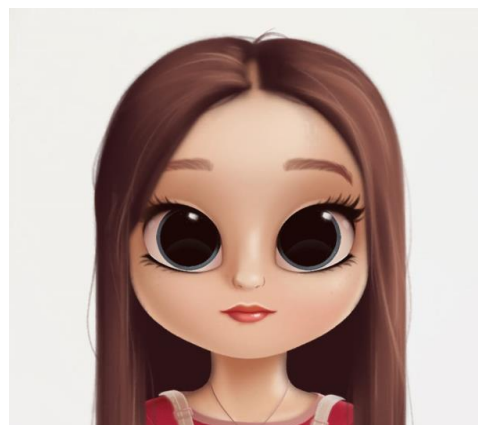
Fonte: Aparelho Celular de P9

Imagem 11: Aluna P10



Fonte: Aparelho Celular de P5

Imagem 12: Avatar de P11



Fonte: Aparelho Celular de P10

A videogravação aconteceu durante o festival, sendo que os pesquisados reuniram-se no laboratório de informática do Colégio Participante. A aluna P7 foi transferida de escola, P4 e P12 desistiram do curso, P2, P6 e P11 optaram por não participar da videogravação, sendo assim, 06 (seis) alunos contribuíram com a atividade.

Pontua-se que nenhum dos alunos foi coagido a participar, porém, foi-lhes dado o poder de escolha. O aluno P5 coordenou as gravações e editou o vídeo, optou por não fantasiar-se e disse querer contribuir com o trabalho, porém não na frente dos colegas e pediu autorização para produzir um vídeo com suas reflexões em casa, o que lhe foi prontamente permitido.

Dessa forma, buscou-se a transmissão de segurança e autoconfiança aos alunos e algum nível de informalidade, porém, como orienta Duarte (2004) sem perder de vista os objetivos que levaram a buscar este público alvo específico como fonte de material empírico para a investigação.

Para Behrens e Rodrigues (2005) o aluno é um sujeito autônomo, crítico, está sempre em processo e que busca fazer relações com o mundo que o cerca. De forma análoga “O professor também é sujeito do processo e estabelece uma relação horizontal com o aluno, o professor é o mediador do conhecimento e busca levar o aluno a questionar a prática dominante se tornando crítico” (BEHRENS; RODRIGUES, 2005, p. 58). Sendo assim, a proximidade dos alunos com a professora investigadora, decorrente de estarem inseridos no mesmo meio educacional, possibilitou um diálogo aberto nesta etapa da coleta de dados.

Behrens e Rodrigues (2005) explicam que o professor deve assumir uma nova postura, acreditando que o aluno pode ser sim seu parceiro na produção de conhecimento, buscando formar sujeitos mais críticos reflexivos, igualitários, justos, que pensem na globalidade. Nesse contexto, o público alvo foi desafiado a expor na videogravação suas conclusões sobre os temas abordados no curso de extensão, como as questões identitárias, geracionais e escolares envolvendo as TDIC, relacionando-os com suas vivências.

Conforme as orientações de Duarte (2004), pretendeu-se provocar um discurso mais ou menos livre na videogravação, atendendo aos objetivos dessa pesquisa, com atribuição de significado ao contexto investigado e levando-se em consideração as subjetividades envolvidas nos discursos.

A intenção da análise da videogravação não foi de uma observação sistemática no intuito de identificar expressões corporais e faciais, por exemplo, porém de fornecer uma ferramenta que permitisse aos participantes interagirem de forma espontânea. Para tal, optou-se pelo uso de *smarphones* e aparelhos celulares, que como constatado na pesquisa fazem parte do cotidiano dos jovens estudantes.

A utilização de dispositivos móveis próprios permitiram a inserção dos participantes em um contexto que lhes é comum e confortável, levando-os a um relato próximo da realidade, considerando que nem sempre em estudos subjetivos os discursos condizem com a realidade.

O centro da análise de dados dessa pesquisa de mestrado foi a videogravação realizada no último encontro presencial do curso de extensão “Ciberidentidades no Ensino Fundamental Público”. Os dados coletados dos questionários semiestruturados integraram-se às informações coletadas na videogravação de forma a auxiliar na compreensão dos discursos, complementando e enriquecendo a investigação.

Os dados coletados foram transcritos, codificados e categorizados. Para Flick (2004), a categorização é uma representação das operações pelas quais os dados são fragmentados, conceitualizados e, em conjunto, reintegrados de novas maneiras. Por meio das informações obtidas nos dados coletados buscou-se elos entre as categorias e conceitos superiores, criando assim, uma rede de relações, conforme explica o autor.

O Quadro 4 abaixo integra a categorização final dos dados coletados, após transcrição e codificação:

QUADRO 4: Categorização: associação teórica

CÓDIGO	CONCEITO NORTEADOR	CONCEITOS SECUNDÁRIOS
1, 2, 6, 14, 15	Não se aplica	Não se aplica
3, 4, 13, 16	Identidade Cultural	- A Concepção Sociológica sobre Identidade Cultural: o “sujeito” pós-moderno. - As Fragmentações Identitárias Juvenis na Sociedade Contemporânea.
5, 7, 11, 17	Linguagem Digital na Educação: Expressão Cultural e Identitária	- Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação: Trajetórias e Perspectivas.
8, 9, 10, 12, 18, 19, 20	Identidades Globais	- A virtualização Identitária no Ciberespaço. - A virtualização Identitária na Escola.

As análises de dados a seguir, dividiram-se em três categorias a partir dos conceitos norteadores: 1) Identidade Cultural; 2) Linguagem Digital na Educação: Expressão Cultural e Identitária; 3) Identidades Globais.

1) Identidade Cultural

A partir da categorização e consequente tratamento de dados, as análises buscaram atender as variáveis e subjetividades contidas nesse

trabalho dissertativo, levando-se em consideração as relações complexas que permeiam seu tema e os atores envolvidos no processo.

Dessa forma, a escolha da faixa etária do público alvo mostrou-se essencial para o entendimento da problemática contida na pesquisa, sendo que cerca de 24,3 milhões de crianças e adolescentes são usuários de *Internet* no Brasil na atualidade, o que corresponde a cerca de 86% do total de pessoas entre 9 (nove) e 17 (dezesete) anos no país (Agência Brasil, 2019).

O Gráfico 1 abaixo, revela a idade dos participantes a partir dos dados coletados no questionário, que contemplou alunos entre 12 (doze) e 15 (quinze) anos de idade.

Gráfico 1: Idade dos participantes



Fonte: Questionário aplicado pela pesquisadora

A faixa etária dos participantes os inclui na geração definida por Veen e Wracking (2009), como Zapeadores. O autor elucida que estes jovens cresceram usando múltiplos recursos tecnológicos desde a infância, adequando-os conforme suas necessidades. Sendo assim, as formas como os participantes comunicam-se e relacionam-se, unindo o espaço/tempo real ao virtual em suas interações, exercem influência sobre suas construções identitárias, configurando uma geração diferenciada.

Para verificar o acesso dos pesquisados aos aparelhos digitais perguntou-se na questão 2 (dois) do questionário “Qual aparelho digital você mais utiliza?”, constatando-se que os celulares e *smartphones* são os principais dispositivos móveis utilizados pelos alunos.

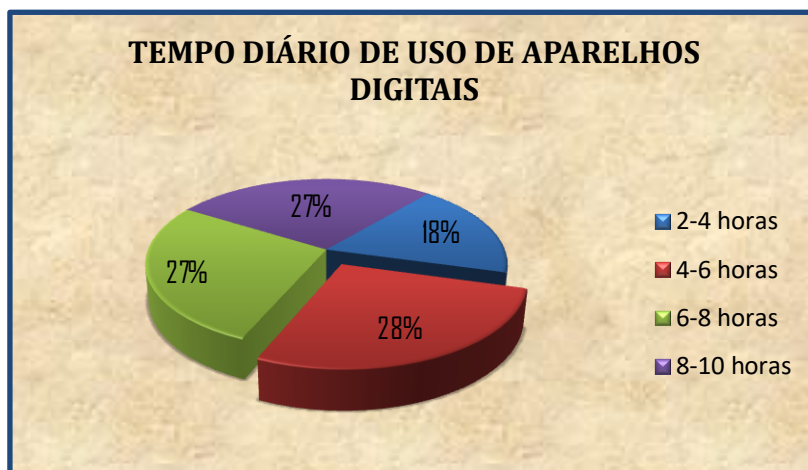
Dessa forma, comprovam-se os dados publicados pela Agência Brasil (2019) de que a Internet é mais utilizada por meio de telefones celulares e *smartphones*, com índices que alcançam 93% das crianças e adolescentes brasileiros, principalmente entre os setores mais vulneráveis da população, ou seja, classes D e E. Verificou-se que apesar dos baixos salários, o acesso à TIC expande-se e passou a ser acessível aos menos favorecidos financeiramente.

Os pesquisados fazem parte de uma escola pública, em que boa parte de seus alunos provém de famílias de trabalhadores da construção civil, caminhoneiros e atendentes de supermercados, integrando as classes C, D e E. Entretanto, todos os participantes tinham em mãos durante a pesquisa, seus próprios aparelhos celulares ou *smartphones*, reiterando as informações da Agência Brasil (2019) citado acima.

O tempo de uso diário de aparelhos digitais pelos estudantes contribui para a validação do pensamento de Veen e Vrakking (2009) de que tanto a existência real quanto a virtual são componentes da vida do grupo pesquisado, incidindo em uma mudança social relacionada à globalização, à individualização e ao uso das tecnologias digitais.

A partir das informações obtidas na questão 3 (três) “Quantas horas por dia você usa aparelhos digitais”, conforme Gráfico 2, verificou-se que 18% dos alunos relataram usar seus aparelhos digitais entre 2 (duas) a 4 (quatro) horas por dia; 27% de 4 (quatro) a 6 (seis) horas, outros 27% de 6 (seis) a 8 (oito) horas, enquanto a maioria, 28% apontaram utilizar seus aparatos tecnológicos de 8 a 10 (dez) horas por dia.

Gráfico 2: Tempo médio de uso diário de aparelhos digitais



Fonte: Questionário aplicado pela pesquisadora

Separando-se os dados do Gráfico 2 em 2 (dois) grupos, 2-4 horas e acima de 4-10 horas, observou-se que 82% dos alunos pesquisados ficam de 4 (quatro) a 10 (dez) horas por dia diante dos aparatos tecnológicos.

P1, P3, P9 e P10, falaram na videogravação sobre a média de tempo que gastam diariamente em seus aparelhos digitais.

P1: *Eu fico mais de 5 horas no celular, eu mexo bastante [...].*

P3: *Bom, é... Eu fico bastante em tecnologia sim [...].*

P9: *Eu uso bastante a internet pra jogar, principalmente né, no celular [...].*

P10: *Eu fico o dia inteiro no celular [...].*

Veen e Vrakking (2009) explicam que o uso das tecnologias digitais influenciou o comportamento da geração de *zapeadores*, sendo que boa parte do tempo que em gerações passadas era despendido com atividades como a prática de esportes, leituras, relações familiares e amizades, vem sendo substituída por horas em frente às telas *touchscreen* e em cliques intermináveis. Dessa forma, a concepção de tempo e de espaço para os jovens pesquisados estaria sendo ampliada pelas redes digitais, interferindo, inclusive, na própria cultura.

Castells (1999) explica que na pós-modernidade, as identidades podem ser entendidas como um conjunto de atributos culturais inter-relacionados, caracterizado pela sociedade em rede, o que traria à tona processos de construções identitárias fundamentadas entre o local e o global. Nesse

contexto, as relações identitárias tornam-se ainda mais complexas. Os alunos percebem-se com o mundo nas mãos por meio de seus aparelhos digitais e ao mesmo tempo mantém seus pés alicerçados nas tradições e na família.

Quando os pesquisados demonstram em suas falas na videogravação certa preocupação com a opinião de seus pais quanto ao uso excessivo dos celulares e computadores, percebe-se a correlação entre o local e o global explicada por Castells (1999). Os alunos percebem-se imersos no ambiente virtual, porém, verifica-se certa atenção com as relações familiares e locais, conforme as transcrições abaixo:

P1: [...] meus pais acham isso errado [...].

P3: Meus pais não gostam muito que eu fique na tecnologia porque eles acham que eu fico parecendo múmia na frente do celular [...].

P10: [...] meus pais não gostam muito disso, falam pra mim ir ler um livro, fazer alguma coisa [...].

Os pais demonstram, segundo os relatos dos alunos na videogravação, preocupação com o uso excessivo dos aparelhos digitais por seus filhos, porém, o espaço/tempo virtual não é privilégio da geração atual, mas a tentativa de inserir-se a esta realidade é observada em todas as faixas etárias, com exceção dos Nativos Digitais, que segundo Palfrey e Gasser (2011), já nasceram imersos no ambiente digital e não precisam adequar-se a ele.

Veen e Vrakking (2009) explicam que os pais observam os filhos gastarem o tempo entre a televisão e o computador e isso os preocupa. Segundo os autores, os pais pensam que o uso das tecnologias digitais traz limitações físicas e o empobrecimento do convívio social.

Feixa e Leccardi (2010) explicam que as mudanças percebidas em cada geração são incorporadas pelas gerações anteriores, usando como exemplo a análise das diferenças/similaridades de como o futuro é dirigido e a identidade construída. Segundo Hall (1997; 2006), as identidades estão sendo construídas e movimentam-se constantemente e isso aplicar-se-ia não apenas à geração dos alunos desta pesquisa, mas seus pais e as gerações que os precederam estariam inclusas nesse contexto, porém de formas diferenciadas.

Os pesquisados seriam classificados como Nativos Digitais, nascidos em meio ao avanço das tecnologias digitais, enquanto seus pais e antecessores

seriam Imigrantes Digitais, buscando adaptação à realidade tecnológica (PALFREY; GASSER, 2011).

Os relatos de P5 descritos abaixo evidenciam alguns dos conflitos entre as gerações de Imigrantes e Nativos Digitais (PALFREY; GASSER, 2011):

P5: E mesmo com a tecnologia facilitando a vida de muitos ainda tem gente que não gosta, pensa que é coisa de “outros” mundos e, tipo, não consegue entender e por isso não consegue se... Não consegue se... Adentrar o meio das pessoas que entendem disso.

P5: Eu entendo muito disso, eu desmonto, monto, arrumo, eu sei onde tá o problema de tudo. Eu sou a mão direita da professora Eliane porque tem muita coisa com projetor multimídia, notebooks, etc... que ela não consegue entender e tem que chamar eu pra ajudar.

Além de auxiliar os professores em sala de aula quando surgem problemas ligados aos aparatos tecnológicos, P5 foi fundamental na filmagem e edição da videogravação. O participante apresenta habilidade no manuseio dos aparatos tecnológicos, entretanto relatou seu descontentamento com as gerações que o antecederam e que não desenvolveram a mesma aptidão.

P5 demonstra em sua fala perplexidade diante daqueles que, segundo ele, não gostam, não entendem, não conseguem; referindo-se às tecnologias digitais. O pesquisado exalta as potencialidades das tecnologias digitais e a indignação com aqueles que não conseguem adentrar esse meio. As informações desse relato, podem ser compreendidas por meio das interações que o aluno fez no aplicativo de mensagem *WhatsApp*, expondo questões íntimas de seus relacionamentos familiares, o que será abordado adiante.

O tempo gasto diante dos aparatos tecnológicos digitais inevitavelmente vem interferindo nas construções identitárias juvenis, sendo que as vivências no ambiente virtual integram-se com o espaço/tempo real, evidenciando as relações complexas envolvidas neste processo.

Os conflitos geracionais sempre existiram, porém com o processo de globalização e com a expansão das TDIC, em que o acesso a culturas e informações diversas está disponível na rede, as mudanças acontecem em um ritmo acelerado, levantando questionamentos quanto ao futuro dos jovens (LECCARDI, 2005).

Pretto (2013) ressalta que diversas categorias vão perdendo o significado para um novo ser humano que surge, imerso neste mundo em

transformação, agora regido pelas redes de comunicação e informação. Por mais que as questões locais fundamentem boa parte do processo de construção e desconstrução identitária dos jovens estudantes, o ambiente virtual vem configurando uma geração diferenciada, que se fragmenta diante das possibilidades das redes digitais.

Pais, Lacerda e Oliveira (2017) alertam para a crescente capacidade que os jovens têm de atuar como protagonistas de novos rumos sociais e de correntes socioculturais. Nesse contexto, a linguagem digital ganha espaço, interferindo nas construções identitárias juvenis percebidas na contemporaneidade, inclusive no contexto escolar, o que será analisado a seguir.

2) Linguagem Digital na Educação: Expressão Cultural e Identitária

A análise de dados referente à categoria “Linguagem Digital na Educação: expressão cultural e identitária” fundamentou-se na concepção de Santaella (2013) de que na contemporaneidade as relações humano-máquina passam a ser absorvidos como uma segunda natureza, sendo mediadoras inclusive da cultura e da identidade.

Kenski (2007) corrobora com o pensamento de Santaella (2013), quando estreita as relações humanas com a linguagem digital. Para a autora, os hipertextos e as hiper mídias compõem o ciberespaço, criando um ambiente em que jovens estudantes comunicam-se e se expressam de maneira dinâmica, aberta e veloz.

Abaixo, os relatos de P3 e P5 contribuem para o entendimento de Kenski (2007), sobre a importância do reconhecimento da linguagem digital como forma de expressão na sociedade atual.

P3: [...] eu prefiro a tecnologia do que fazer as coisas pessoalmente, é... Por exemplo, eu gosto de tecnologia porque eu consigo me expressar diferentemente das coisas.

P5: Eu me relaciono muito bem com as tecnologias, consigo me expressar melhor por ela.

A transcrição da fala de P3, evidencia que ela sente-se confortável quando pode comunicar-se por meio das tecnologias digitais. Na

videogravação a aluna teve dificuldades para falar, demonstrando nervosismo e timidez. De forma subjetiva, subentende-se que a exposição física a incomoda, causando certo desconforto. Estar atrás das telas possibilitaria à participante formas diferenciadas de expressar-se, amenizando suas dificuldades comunicativas.

Por sua vez, P5 diz expressar-se melhor por meio das tecnologias digitais, o que foi evidenciado em suas interações pelo *WhatsApp* durante o curso de extensão, o que será abordado adiante.

Para Urresti (2017) na adolescência surgem uma série de inquietudes, problemas e dúvidas, inclusive quanto à identidade pessoal, o que era resolvido frequentemente com a ajuda de colegas, familiares e até mesmo na escola. Para o autor, essas relações teriam servido como um laboratório de identidade coletiva e de cooperação e hoje se estendem nos meios digitais, permitindo que adolescentes tímidos consigam se relacionar com grupos diferenciados com maior facilidade.

Urresti (2017) explica que as representações do “eu” não estariam mais restritas ao mundo real, porém seriam integrantes da rede, gerando abrangentes e diferentes formas de socialização. Os relatos de P3 e P5, sobre preferirem se expressar pelas tecnologias digitais, não estão restritos a algumas situações de suas vidas, porém, apresentam-se em diferentes espaços, entre eles a escola.

As informações coletadas no questionário demonstraram que instituições como família e escola estão tomando outras dimensões na vida dos jovens estudantes. Os valores atribuídos a estas instituições, que controlavam boa parte das formas comportamentais e ditavam regras de como se deveria ensinar e aprender, estão sendo invadidas pelo mundo autônomo que a geração contemporânea vislumbra na rede.

Não se afirma aqui, que família ou escola deixarão de existir, porém, a partir das respostas coletadas na pergunta do questionário: “Quando está com alguma dúvida, onde você procura ajuda primeiro?” verificou-se que parentes e amigos, tidos como as principais fontes de ajuda para jovens estudantes há alguns anos atrás, são apontados, cada um, por apenas 9% dos participantes. Estes dados retratam a diminuição da importância dada a estes grupos pelo público alvo em questões cotidianas, o que está disposto no Gráfico 3, abaixo.

Gráfico 3: Fontes primárias de busca por resolução de problemas diários



Fonte: Questionário aplicado pela pesquisadora

A partir do Gráfico 3 acima, constatou-se que a Internet com 82% das respostas tem a preferência do público alvo, enquanto a escola não foi citada por nenhum dos alunos. Ressalta-se que entre os itens que poderiam ser assinalados, “escola” trazia um parêntese (professores, pedagogos, etc.).

A rede, por meio de seus inumeráveis *links*, cheios de informações, é a principal fonte de pesquisa do público alvo, sintetizando o papel da família e da escola que nesse momento precisam compartilhar suas existências com o espaço/tempo virtual.

Nesse contexto, as construções identitárias pós-modernas assumem suas multiplicidades e fragmentações (HALL, 2006) e intensificam suas estruturas complexas por meio da rede, o que reverbera nas relações familiares e escolares.

Veen e Vrakking (2009) dissertam sobre a necessidade dos jovens digitais querer respostas instantâneas para suas perguntas e que eles já sabem como fazer isso na *Internet*. Ainda segundo os autores, esta geração está acostumada à colaboração, à investigação e à experimentação, considerando a escola “fora do mundo real”, o que acarretaria situações de desmotivação e desinteresse diante de práticas pedagógicas tradicionais.

Na videogravação, P1, P3, P5 e P10, consideram o espaço escolar como desnecessário, conforme transcrição abaixo:

P1: Eu preferia que não existisse escola, não precisasse vir pra escola e estudar mais em casa.

P3: [...] eu preferia estudar em casa do que na escola por causa, seria mais legal, não precisa vir pro colégio, não perdia meu tempo vindo aqui, ficando em casa dormindo e estudaria em casa.

P5: Eu, sinceramente, queria estudar online, por internet, algum aplicativo da escola, mas não é só a gente querer, né, tem que outras pessoas colaborarem também [...]

P10: Mas, eu acho que também na escola, os alunos da escola, dá pra fazer em casa, pelo celular.

Em sua fala, P1 expõe preferir que a escola não existisse e para P3 ir para a escola é perder tempo. Nas 4 (quatro) citações, os participantes dizem que gostariam de estudar em casa. Sendo assim, a constatação é de que o espaço e o tempo escolar não atendem às suas expectativas.

Corroborando com as citações acima, Valente (2018) explica que o aluno não é mais o mesmo, o que se evidencia quando ele prefere ler as telas a um texto impresso, ou pesquisar no *Google* a ir às bibliotecas. P1 confirma o pensamento do autor na seguinte fala:

P1: *Várias vezes eu prefiro, é... Estudar mais na Internet do que escrever e ler livros e pesquisar mais na Internet e coisa assim.*

A geração de Nativos Digitais (PALFREY; GASSER, 2011), acostumada a se comunicar e a pesquisar seus interesses na rede, busca na escola os mesmos meios de aprendizagem que fazem parte de seus cotidianos. Kenski (2007) esclarece que as tecnologias precisariam estar presentes em todo o processo pedagógico e não apenas em ações pontuais, sendo que, quando utilizadas apenas como recursos didáticos não são contempladas em todas as suas potencialidades.

Respalhando as citações dos alunos acima, Veen e Vrakking (2009) esclarecem que a escola realmente parece monótona, sendo que os jovens estudantes vivem em um mundo de imagens e sons digitais e quando chegam à escola deparam-se apenas com aulas expositivas e inertes livros didáticos. Os autores ressaltam a atitude direta, ativa, impaciente, incontrolável e, de certa forma, indisciplinada dos alunos na contemporaneidade, relacionando-a com práticas de ensino tradicionais.

Valente (2018) explica que a maior parte dos segmentos da sociedade já poderia ser considerada parte da cultura digital, porém, a educação continua sendo um dos únicos setores que ainda não fazem parte dessa cultura. Dessa

forma, verifica-se nos relatos acima, que os alunos veem a escola como algo divergente, que não atende à realidade que eles vivenciam na rede por meio da linguagem digital.

Um dos contrapontos que explicariam a resistência do sistema educacional, até o presente momento, na integração das tecnologias digitais em seu cotidiano, é explicado por P5, conforme transcrição abaixo:

P5: [...] vai ter os “espertões” que vão procurar respostas na internet, vão em uma prova de matemática online, por exemplo, vão sair procurar resposta numa calculadora, ou qualquer outro tipo de aplicativo calculador, não vão tentar decifrar códigos binários, é... códigos morse, entre outros códigos que existem por aí, que eu não sei o nome.

O pesquisado demonstra preocupação com aqueles que veem a rede como facilitadora na busca de informações, porém, se não utilizada de forma adequada, seria um empecilho no desenvolvimento cognitivo da aprendizagem. Para ele muitos se aproveitariam para tirar vantagens indevidas do conhecimento disponibilizado na *web*, interferindo no aprendizado formal.

Os dados coletados no questionário por meio da pergunta: “Você costuma fazer pesquisa na sobre conteúdos escolares na *Internet*?” demonstraram que 64% dos participantes têm esse hábito, porém, 36% relatou usar a *Internet* para buscar conhecimento escolar, ou seja, as suas pesquisas ficam restritas aos problemas cotidianos e curiosidades.

É importante ressaltar que o papel mediador do professor nesse processo é fundamental, sendo que ele é quem vai conduzir o aluno a relacionar-se com as informações contidas na rede com o olhar de um pesquisador e não como um oportunista.

A comunicação no mundo real para muitos jovens pode ser algo constrangedor (GUIMARÃES, 2009), inclusive na escola. Mesmo em situações de aprendizagem, expressar ideias seria desconfortável para alguns. Assim, as redes virtuais possibilitariam manifestações de pensamentos que não aconteceriam presencialmente e faz-se imprescindível que a atuação mediadora de docentes com formação adequada, contribuam para ações pedagógicas eficientes.

Pretto (2013) expõe que viver e conviver com um mundo que se apresenta entre o local e o não local, carregando uma multiplicidade de visões implicaria em uma imediata crítica à visão de história dominante, introduzindo elementos significativos na percepção dos problemas da comunicação e da educação. Sendo assim, existiriam rompimentos paradigmáticos, inclusive nas formas de se ensinar e aprender.

Quando se discute a inserção de TDIC na rede de ensino pública, a pretensão não é de que as práticas didáticas e metodológicas construídas historicamente sejam substituídas por aparatos tecnológicos. Uma aula em que o conhecimento é transmitido oralmente pelo professor pode ser tão dinâmica quanto uma simulação virtual do mesmo conteúdo. Quando as 2 (duas) abordagens são integradas, possibilitar-se-ia uma visão abrangente do conhecimento, incidindo em resultados mais satisfatórios no processo de aprendizagem, principalmente em situações de inclusão social.

3) Identidades Globais

Hall (2006) explica que dentro de nós existem identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções e fazendo com que nossas identificações sejam continuamente deslocadas. O acesso às Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação mostra-se um meio para que facetas ocultas e fragmentadas sejam descobertas à distância de um clique, sem que isto pareça constrangedor.

Vieira (2006) explica que o físico e o virtual passam a coexistir por meio da complexidade da configuração cibernética, e é neste contexto que muitos jovens estudantes de escolas públicas brasileiras constroem suas identidades, elaboram corpos e perfis múltiplos que atendem às suas necessidades sociais e relacionais ou mesmo às criam como uma forma de diversão.

Os relatos de P3 e P8 transcritos abaixo constataam as possibilidades encontradas pelos alunos participantes desta pesquisa em criar identidades diferenciadas na rede:

***P3:** [...] até porque às vezes é bom mudar um pouco e preferia ser, fazer uma pessoa diferente pela tecnologia.*

P8: *Eu, por exemplo, eu gosto mais de internet por que eu não gosto de mim pessoalmente, eu prefiro pela internet porque eu me identifico com outra pessoa, falo coisas que eu não sou.*

Para P3, a virtualização identitária permitiria mudanças que a tornariam uma pessoa diferente em alguns momentos, entendido pela participante como algo bom.

P8 declara que não gosta de si pessoalmente e que na *Internet* pode se identificar com outras pessoas e falar coisas que não condizem com sua realidade. Subtende-se que a aluna se refere às suas características físicas, contudo, pontua-se que P8 adequa-se aos padrões de beleza impostos pela sociedade atual, sendo considerada muito bonita pelos colegas da escola.

Corroborando com as respostas de P3 e P8, P9 contribuiu para uma análise significativa sobre as virtualizações identitárias percebidas na contemporaneidade, conforme relato a seguir.

P9: *Em relação as ciberidentidades, eu sempre penso que eu não gosto de mim, em si, eu não gosto das minhas características físicas, como eu me acho que sou, então na internet eu penso o seguinte: eu posso ser diferente, eu posso ser quem eu quero, eu posso ser um personagem, posso subir de ponta cabeça, descer para baixo, quem sabe? O futuro é inimaginável. Então, eu sempre pensei assim, né, a internet pra me ajudar descobrir, quem sabe, eu possa ser diferente, alguma coisa que eu não sou. Em relação a minha fantasia, né, eu fiz isso daqui, que é uma creepypasta chamada Eyeless Jack, que é uma história de terror, e em si eu gostaria de ser esse personagem, porque esse personagem em si não existe, ele é extremamente fictício, e eu gostaria de ser, porque tipo assim, ele representa uma parte de mim que digamos assim, não é tão conhecida, um lado mais, digamos mais sombrio, por assim dizer. Então, eu sempre tive vontade de ser alguma coisa tipo, fora da realidade, que ninguém viu, conhece. E os meus gosto em si, são muito estranho, ninguém sabe a maioria das coisas que eu gosto, quem eu sou, meu nome, essas coisa, sabe. É que... Tipo, é uma coisa estranha, é que ninguém mal conhece meu nome.*

O aluno P9 diz não gostar de suas características físicas e vê na *Internet* um meio para que seu problema seja solucionado. O participante declara poder, por meio de sua inclusão no ciberespaço, ser diferente, algo que ele não é na realidade, satisfazendo assim, os desejos de sua imaginação.

Faz-se pertinente relatar que P9 é um aluno amável, atento às necessidades dos colegas e com bom rendimento escolar, porém, percebe-se por meio de seu relato e de sua fantasia preparada para o evento “1º Festival

Geek”, que o mesmo procurou demonstrar outra faceta, utilizando-se de um personagem de uma história de terror. De forma subjetiva, verifica-se nas informações fornecidas pelo aluno a intenção do mesmo ser percebido pelos colegas como alguém com atitudes que contrariam o sistema social e educacional, o que não corresponde com a forma habitual como ele se apresenta no meio escolar.

Pontua-se também o desconforto de P9 quando diz que os seus gostos são muito estranhos, comparando-se ao que a maioria prefere. Além disso, na videogravação o aluno demonstra decepção ao dizer que as pessoas não o conhecem e mal sabem o seu nome.

Diferentemente de P3 e P8, que representaram a realidade na criação de seus avatares, conforme Imagem 4 e Imagem 8, o avatar elaborado por P9 difere de suas particularidades corporais, o que é perceptível comparando-se a Imagem 9 com a Imagem 10, dispostas acima.

Diante desse cenário, P3, P8 e P9 consideram que a *Internet* é a possibilidade de assumirem outras identidades, fragmentadas, múltiplas, que não necessariamente sejam condizentes com a realidade que eles vivenciam.

Hall (1997) explica que as ciberidentidades permitem que as pessoas assumam diferenciados papéis de acordo com seus interesses, substituindo algo tão complicado e fisicamente constrangedor como é a interação real. Entretanto, é necessário que as possibilidades que a rede traz de se assumir várias identidades sejam discutidas em suas contrariedades, levando-se em consideração as suas vantagens e seus malefícios.

Severiano e Telles (2010) explicam que o corpo virtual não tem por base seu correspondente material, feito de carne e osso, porém é constituído de desejos e fantasias que são idealizadas por seu criador, libertando o corpo real de suas limitações. Porém, os autores alertam para a relação dos avatares com a indústria do consumo, sendo que são imagens idealizadas de modelos pré-existentes envolvendo juventude, beleza e bem estar, ou seja, “mercadorias” de curta duração.

Dessa forma, Severiano e Telles (2010) alertam para os perigos nas implicações psicossociais envolvidas no processo de virtualização do corpo, que representariam formas compensatórias de carências e faltas do eu real. As necessidades de socialização e adequação social, inerentes à faixa etária dos

participantes os conduzem à inserção em grupos que os aceitem no ambiente real e/ou no ambiente virtual.

Para Guimarães (2009) os exercícios cotidianos de simulações identitárias permitidos pela revolução digital afetam a percepção do próprio sujeito em relação a si e aos outros, afetando principalmente crianças e adolescentes. Para o autor, o sujeito fragmentado encontra maior facilidade de apresentar-se como por trás de uma máscara em uma espécie de teatro mundial das identidades fugazes e intangíveis.

Em uma sociedade de consumo, em que parâmetros estéticos e comportamentais são ditados pela mídia exigindo de jovens e adolescentes adequações a padrões inatingíveis de beleza e atitudes, o anseio por enquadrar-se pode gerar danos à autoestima dos jovens estudantes.

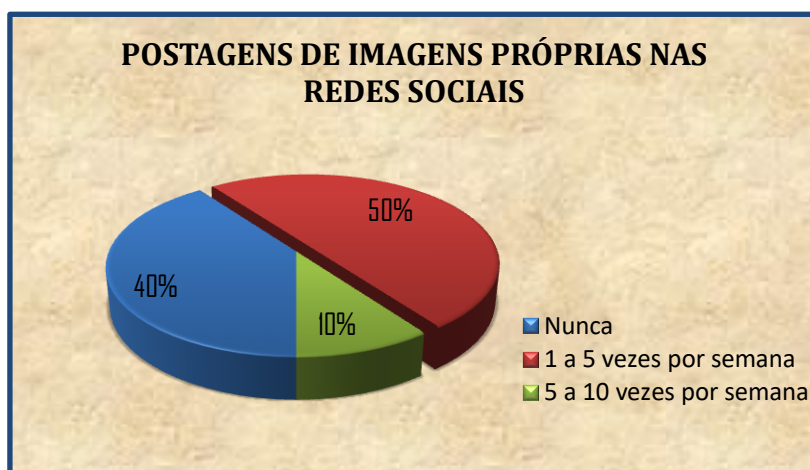
Os modelos pré-determinados de como se vestir, como agir, o que comprar, o quanto comprar, vem incidindo em uma geração que, por vezes, esconde-se atrás das telas de seus *smartphones* e computadores, na intenção de que limitações financeiras, físicas, intelectuais e até mesmo sentimentais não sejam vistas por outros.

Além disso, a exposição identitária na *Internet* pode assumir outro extremo, fazendo com que as pessoas exponham suas vidas e corpos na rede sem questionarem as consequências que isso possa trazer para o futuro.

A análise da pergunta do questionário: “Você já usou algum recurso tecnológico como o *Adobe Photoshop* para melhorar sua aparência em fotos?”, considerou a porcentagem de alunos que tem o hábito de fazer postagens de fotos ou vídeos seus nas redes sociais, que somam 60% dos pesquisados. Destes, aproximadamente 57% admitiu que já usasse algum recurso tecnológico como o *Adobe Photoshop*¹⁵ para melhorar sua aparência em fotos postadas e 43% declarou nunca ter utilizado tais recursos. O Gráfico 4 abaixo, demonstra a frequência com que os alunos postam suas imagens nas redes sociais.

¹⁵ADOBE PHOTOSHOP, software de edição de imagens desenvolvido pela Adobe Systems que possui ferramentas que permitem, entre outras possibilidades, fazer retoques, aplicar filtros e efeitos em fotos.

Gráfico 3: Frequência de postagens de imagens próprias nas Redes Sociais



Fonte: Questionário aplicado pela pesquisadora

Os dados do Gráfico 4 constataam as informações contidas em uma pesquisa realizada com estudantes adolescentes em duas escolas públicas de São Paulo, com o fim de avaliar relações entre a influência das mídias e o uso de redes sociais na imagem corporal de adolescentes do sexo feminino. Constatou-se que o acesso diário maior de 10 vezes ao dia ao *Facebook* e *Instagram*, aumentou a chance de insatisfação corporal do grupo pesquisado em 6,57 e 4,47 vezes, respectivamente, quando comparadas àquelas que acessavam mensalmente (LIRA, *et al.*, 2017).

Um jovem da era digital enfrenta uma redução na capacidade de controlar sua identidade no modo como os outros o percebem, tornando as dinâmicas de visibilidades muito mais complexas (PALFREY; GASSER, 2011), buscando esconder ou disfarçar características físicas indesejadas nas redes sociais.

Em contrapartida, a criação de ciberidentidades pode trazer inúmeros benefícios sociais e comportamentais. Lévy (2011) explica que a virtualização é uma guerra contra a fragilidade, à dor e o desgaste, além de ser a busca da segurança e do controle. Lévy (2011) compreende que a criação de um avatar seria como sair do próprio corpo e que ao se virtualizar o corpo se multiplica sendo analisável como mudança de identidade, uma reinvenção, uma multiplicação, uma vetorização, uma heterogênese do humano.

Corroborando com Lévy (2011), Santaella (2013) vê no ciberespaço a possibilidade de se encenar e brincar com as identidades múltiplas, jogar com ela até o limite da transmutação e da metamorfose identitária.

As divergências sobre o tema discutidas pelos autores acima, atestam a complexidade que envolve as variáveis contidas no processo de virtualização identitária. O ciberespaço é uma fonte de possibilidades e realizações e ao mesmo tempo pode ser compreendido como um subterfúgio das complicações do mundo real.

Além das questões que envolvem o desenvolvimento dos jovens estudantes no que se refere à visão de si próprio, as relações com o outro também são componente importantes em suas construções identitárias. Tanto no espaço/tempo virtual quanto no espaço/tempo real, as formas como a geração contemporânea criam e mantêm suas interações serão analisados a partir das contribuições do público alvo dessa pesquisa.

P9 evidencia em seu relato abaixo a necessidade de relacionar-se e para isso usa os jogos *on-line* como meio de conseguir isso.

P9: Eu uso bastante a internet pra jogar, principalmente né, no celular, porque eu conheço muito jogo que é online, precisam de internet pra funcionar e a maioria desses jogos precisam de socialização pra conseguir aliado, essas coisas, pra seguir em frente, ficar mais forte.

Para Veen e Vrakking (2009) os adolescentes imergem nos jogos de computador adotando a personalidade do papel que estão interpretando e agindo de acordo com suas características. Os autores explicam que muitas vezes os jogos *on-line* tornam-se eventos sociais, em que os jogadores podem jogar com várias pessoas ao mesmo tempo na *Internet* e colaborar em uma equipe formada de indivíduos que nunca encontrou, e nunca encontrará fisicamente. Dessa forma, P9 consegue por meio dos jogos *on-line* suprir, pelo menos parcialmente, suas necessidades de construir relações e sentir-se parte de um grupo.

Além dos jogos *on-line* outro meio que os respondentes declararam utilizar como fonte de socialização são as redes sociais *on-line*. Conforme transcrições da videogravação, P1 e P5 declaram preferirem desabafar ou contar seus problemas a amigos virtuais do que fazer isso pessoalmente.

P1: eu prefiro desabafar o que acontece pela rede social do que pessoalmente.

P5: é a melhor maneira que eu tenho pra desabafar com amigos virtuais, qualquer outros.

A socialização por meio das redes digitais é chamada por Urresti (2017) de tecno-sociabilidade, e, segundo o autor essa forma relacional estaria interferindo nas representações do próprio “eu”. Palfrey e Gasser (2011) explicam que para os Nativos Digitais não há distinção entre o *on-line* e o *off-line* e que para eles as tecnologias digitais são os principais mediadores das conexões humanos-com-humanos.

Durante o curso de extensão, P5 utilizou o aplicativo de mensagens *WhatsApp* para relatar desentendimentos familiares. Diversas vezes relatou situações preocupantes, expondo suas dificuldades de relacionamento no grupo, sem medir as consequências sociais de suas revelações. Observa-se que em sala de aula o jovem estudante mantém-se silencioso, com pouca comunicação com os colegas e professores.

Na representação de P5 em seu Avatar, conforme Imagem 6 acima, observa-se associações às questões relacionais em seu entorno. Durante uma interação no *WhatsApp* ele declarou querer trabalhar para poder sair de casa e sustentar a mãe. A Imagem 6 é de um homem adulto, com barba e sério, o que remete as suas intenções e sentimentos, diferenciando o aluno de suas características reais.

As informações compartilhadas por P5 no aplicativo *WhatsApp* foram surpreendentes, sendo que a intencionalidade do grupo era tratar questões referentes ao curso de extensão. Diante dos fatos, a compreensão foi de que o aluno viu no meio virtual uma forma de expressar seus problemas e emoções, sem necessidade de se mostrar fisicamente, entretanto a situação o expôs emocionalmente, gerando desconforto nos demais participantes.

A compreensão de que existiriam riscos quanto aos rastros identitários deixados nos locais públicos *on-line*, para Palfrey e Gasser (2011) colocaria os jovens estudantes em perigo e em situações de humilhação futura. Informações pessoais, componentes do cotidiano de P5 e de sua família foram exibidas para o grupo, sem que o aluno mensurasse as consequências possíveis diante de suas revelações. As redes sociais são fontes de

socialização e como outras questões que envolvem a rede, são faces contrárias de uma mesma moeda.

Na questão 4 (quatro) do questionário: “Assinale as Redes Sociais que você participa”, verificou-se que 100% dos pesquisados participa de pelo menos 3 (três) redes sociais na *Internet*. O aplicativo de mensagens móveis *WhatsApp* foi citados por todos os 11 (onze) respondentes; seguido do *Facebook* e do *Youtube*, com 10 (dez) usuários; *Snapchat*, 6 (seis); *Twitter*, 3 (três); e 4 (quatro) alunos declaram participação em outras redes sociais que não estavam inclusas nos campos de marcação do questionário.

A exposição física dos participantes nas redes sociais *on-line* pode ser constatada por meio da questão 7 do questionário: “Com que frequência você posta fotos ou vídeos com imagens suas nas Redes Sociais?”. 50% dos alunos costumam postar informações pessoais na rede de 1 (uma) a 5 (cinco) vezes por semana, enquanto 10% faz suas postagens de 5 (cinco) a 10 (dez) vezes por semana.

Além do fato ocorrido com P5 durante o curso de extensão e relatado acima, os transcritos a seguir evidenciam a vulnerabilidade das identidades dos participantes nas redes digitais:

P1: Cheguei mentir meu nome pra pessoas que eu não conheço, já marquei encontro com uma pessoa que eu não conheço, só que eu não fui. E quase menti a idade, não menti porque... Mas eu já fiz várias mentiras na rede social [...].

P3: Às vezes eu minto do que eu realmente sou, é... Nunca menti minha idade, nunca menti meu nome, mas eu tive vontade [...].

P5: Confesso que já menti minha idade, meu nome, mas nunca marquei encontros com pessoas que não conheço ou só conheço virtualmente.

P8: Eu acho que a tecnologia é importante. Por um lado é importante, mas por um lado não é tão bom, por causa que tem pessoas que fingem ser outras pra se aproximar das outras pessoas.

P1 e P5 declaram já terem mentido seus nomes nas redes sociais e P3 se contradiz, relatando que às vezes mente quem realmente é, e depois diz nunca ter mentido o nome, mas que já teve vontade. P1 também confessa já ter marcado encontro com uma pessoa por meio da rede sem conhecê-la. P5 diz nunca ter marcados encontros pela *Internet*, mas que já mentiu sua idade.

P8 reflete sobre o lado bom e o lado ruim das tecnologias digitais, pontuando que a parte prejudicial estaria relacionada às pessoas que fingem

serem outras na rede, com o intuito de aproximarem-se, subentende-se aqui, com más intenções.

Palfrey e Gasser (2011) explicam que as informações que os adolescentes compartilham na rede são facilmente acessadas por qualquer um e que suas versões identitárias estão disponíveis, causando instabilidade e insegurança, expondo-os a situações de risco constante. Os autores alertam para manipulação e à falsificação das identidades virtuais, que podem comprometer o futuro destes adolescentes.

Além disso, Palfrey e Gasser (2011) explicam que a exposição dos adolescentes na *Internet* os tornam vulneráveis em situações como pornografia infantil e *bullying* virtual, porém explicam que banir as tecnologias não vai solucionar o problema, mas que o ideal seria a orientação quanto ao comportamento de risco que estes jovens mantêm na rede.

Para Amante *et. al.* (2014) as redes sociais são um espaço de interação privilegiado pelos adolescentes, passando a ser palco de construção de suas identidades, no entanto este palco pode torná-los vulneráveis à ação de pessoas mal intencionadas.

A existência no mundo real e no mundo virtual é componente da geração atual, sem que se considere uma menos real ou valiosa do que a outra (VEEN; VRAKING, 2009). Nesse cenário, compreendem-se as identidades dos alunos da rede pública de ensino pesquisadas nesta dissertação de mestrado como parte de uma configuração social diferenciada. As relações não se constituem apenas de culturas locais e tradicionais, mas no ciberespaço, onde existem riscos sim, mas potencialidades incalculáveis de relacionamentos saudáveis e de uma rede de aprendizado extraordinária.

Castells (2005) explica que a sociedade é que dá forma à tecnologia de acordo com as necessidades, os valores e interesses das pessoas que as utilizam, uma vez que as tecnologias de comunicação e informação são particularmente sensíveis aos efeitos dos usos sociais da própria tecnologia. Como o sistema público de ensino projetará ações e a inserção da cultura digital em seu cotidiano, mostra-se fundamental para que os alunos que compõe esse meio utilizem as tecnologias para construir suas identidades pensando em uma sociedade com igualdade e equidade, em que as

oportunidades, inclusive ao acesso às tecnologias digitais, sejam pertinentes a todos.

Como muitas das questões atreladas ao ciberespaço, existem contradições que incluem possibilidades e riscos, entretanto, não há volta, o ambiente digital faz-se constituinte das identidades que compõe o sistema educacional brasileiro. Não há mais tempo para nostalgia, pois a velocidade tomou conta do mundo, e se há uma área da ação humana que não permite que fiquemos à janela vendo a banda passar, essa área é a educação (SANTAELLA, 2013).

As identidades dos jovens estudantes que adentram os portões escolares mostram-se múltiplas e diferenciadas e cabe à comunidade científica e ao meio escolar compreendê-las em suas potencialidades e em suas fragilidades e dessa forma traçar caminhos que os tornem não apenas conectados, porém, críticos e socialmente atuantes.

A partir das análises de dados e dos resultados desta pesquisa de mestrado, propôs-se nas Considerações Finais, a seguir, algumas observações, reflexões e sugestões. Intencionou-se, dessa forma, contribuir com posteriores investigações científicas, além de provocar ações que cooperem para a o aperfeiçoamento das escolas públicas brasileiras e de suas relações com a geração de Nativos Digitais.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa resultou em evidências sobre a existência de ciberidentidades nos anos finais do ensino fundamental público e constatou que as construções identitárias dos pesquisados relacionam-se com os processos de ensino e aprendizado que eles vivenciam no espaço-tempo real e virtual, demandando o repensar dos modelos educacionais vigentes.

Os paradigmas que fundamentam as ações da escola pública brasileira integram em suas estruturas o rigor conteudista, a centralidade do conhecimento em seus professores e em livros didáticos, a necessidade das quatro paredes e a resistência ao diferente. Diante de uma geração que não se adapta aos moldes do sistema educacional, crescem os índices de violência, abandono escolar e de alunos desinteressados que ocupam as cadeiras do ensino fundamental público brasileiro.

Por meio da análise dos dados coletados, compreende-se que esta pesquisa atingiu o seu propósito de responder o seguinte problema: Como as identidades de jovens estudantes estão sendo construídas no espaço/tempo real e digital e quais as suas relações com os processos de ensino e aprendizagem em escolas públicas? Tendo como embasamento o devido referencial teórico, com pesquisa-ação e documental, o estudo fez-se pertinente à sua abrangência nas investigações educacionais e relevante para compreensão das ciberidentidades que constituem o meio escolar na atualidade.

Os dados coletados possibilitaram atingir o objetivo geral desse trabalho, que foi de compreender e analisar por meio de curso de extensão, contendo questionário semiestruturado e videogravação, as construções identitárias formadas no espaço/tempo real e virtual de alunos do ensino fundamental público, contribuindo, dessa forma, com discussões e direcionamento de processos de ensino e aprendizado contextualizados.

Especificamente, teorizou-se sobre Identidade Cultural, levando-se em consideração estudos sociológicos que esclareceram características do “sujeito pós-moderno”; contextualizou-se o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) na escola pública brasileira, por meio de investigação

histórica e pesquisa documental da Base Nacional Comum Curricular (BNCC); compreendeu-se a virtualização identitária no ciberespaço e na escola considerando-se a fundamentação teórica e, por fim, aplicou-se um curso de extensão para estudantes de uma escola pública, intencionando-se o levantamento de dados e posterior análise da pesquisa. Dessa forma, verificou-se que todas as etapas foram realizadas com êxito, justificando este trabalho, provocando reflexões no meio escolar e contribuindo para novos estudos sobre o tema.

A hipótese levantada nesta pesquisa de que: Se a escola pública compreender as construções identitárias reais e virtuais de seus jovens estudantes, apropriando-se de processos de ensino e aprendizado que atendam as configurações da sociedade contemporânea, haverá redução no desinteresse e desatenção de seus alunos, foi constatada nos relatos e nas opiniões dos pesquisados.

Por meio da análise de dados, verificou-se que a geração contemporânea constrói suas identidades não apenas no espaço/tempo real, mas também no espaço/tempo virtual. As ciberidentidades que se formam no espaço e tempo digital buscam atender a multiplicidade de experiências proporcionadas pelas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, constituindo novos paradigmas sociais e educacionais.

As relações identitárias do público alvo com as TDIC evidenciaram-se nas respostas no questionário semiestruturado e nos relatos da videogravação. Os instrumentos de coleta de dados foram meios encontrados para criar-se uma comunicação aberta com os pesquisados, em que as ideias foram compartilhadas com o mínimo de restrições, o que provavelmente não seria viável dentro das salas de aula.

O tempo que os alunos pesquisados passam diante das telas de seus aparatos tecnológicos, levou à constatação de que suas relações e comportamentos são influenciados pelos meios digitais, fazendo com que suas identidades assumam formas múltiplas atendendo às suas necessidades momentâneas. Os relatos dos participantes demonstraram a busca por aceitação refletida nas redes sociais, sendo que as mesmas são muitas vezes utilizadas como uma oportunidade de fuga das dificuldades encontradas no espaço/tempo real. Assumir corpos e perfis diferenciados possibilitaria aos

juvems estudantes a inserção em grupos diversos, evitando o constrangimento da exposição real. Porém, tal comportamento os torna vulneráveis, colocando-os por vezes em situações de risco, como nas interações com pessoas mal-intencionadas e no rastro de informações pessoais que deixam na rede.

Conhecer como as identidades dos alunos de escolas públicas são construídas na atualidade contribui para que encaminhamentos pedagógicos e metodológicos sejam repensados. Na videogravação os alunos revelaram suas insatisfações com a escola e com os métodos utilizados nas práticas de ensino, expondo que preferiam realizar as atividades em casa a estarem na escola. Os relatos refletiram as vivências dos pesquisados no ciberespaço, como eles relacionam-se e aprendem no ambiente virtual, em que não necessitam de interações reais, como no espaço escolar.

Sendo assim, conceder legitimidade à linguagem digital, compreendendo-a como expressão identitária e cultural é imprescindível para que os processos educacionais integrem as tecnologias digitais na totalidade e não apenas em ações pontuais e isoladas. As interações sociais desenvolvidas fisicamente são necessárias e saudáveis, entretanto as relações contemporâneas vão além das quatro paredes, adentrando o espaço e o tempo virtual, o que demanda um olhar diferenciado do meio educacional.

As análises do questionário e da videogravação verificaram que os pesquisados buscam informações para resolver problemas cotidianos na *Internet* contrariando as gerações que os antecederam, que mantinham o diálogo com pessoas próximas, como pais e amigos, e viam a escola como principal fonte de aprendizado. Nesse contexto, a autonomia proporcionada pela rede vem reconfigurando conceitos, incidindo em relações e identidades que não apenas são construídas localmente, porém, constituem-se de uma rede global de informação e conhecimento.

Os alunos externaram a aspiração de que as tecnologias digitais fizessem parte do cotidiano escolar não apenas em ações específicas, mas em todo o processo de aprendizado. Para esses estudantes o espaço e o tempo virtual parecem ser muito mais reais do que o espaço e o tempo escolar, o que se mostra contribuinte na desmotivação e no desinteresse dos pesquisados em estarem na escola.

A realização de um curso de extensão de forma híbrida foi inovador para os participantes dessa pesquisa de mestrado, fazendo com que os mesmos manifestassem satisfação em aprender dessa forma. As explanações do público alvo comprovaram que os mesmos adquiriram conhecimento sobre os temas propostos no curso de extensão e que assumiram o protagonismo nas interações realizadas nos fóruns de discussão, podendo opinar e dissertar sobre o que aprenderam.

A rede de computadores pode ser uma aliada para que os alunos descubram na cibercultura lugares nunca antes imaginados, tenham uma fonte de informações inesgotável, explorem recursos de sons e imagens e ampliem seus conhecimentos. Cabe a escola e aos professores o papel orientador e mediador, alertando para os riscos e vulnerabilidades contidos na rede e incentivando a descoberta de caminhos para pesquisas e aprendizados colaborativos.

Os alunos não se contentam mais com conhecimentos compartimentados e disciplinares, porém compreendem que a rede pode levá-los além dos conteúdos escolares. O professor não é mais visto como o centro do processo educacional, mas como um mediador que deveria conduzir o processo, desvendando caminhos para o aluno pesquisador e autônomo.

Assim sendo, o sistema educacional deve assumir seu papel, buscando compreender as identidades diferenciadas e múltiplas que adentram seus portões, repensando seu rigor conteudista e suas práticas pedagógicas seculares. Não é possível reverter o avanço das tecnologias digitais que delineiam a sociedade, porém é possível usá-los a favor de uma educação de qualidade.

Não se pretende nessa pesquisa de mestrado o enaltecimento das tecnologias digitais em detrimento do ensino tradicional, porém propõe-se a integração das mesmas no cotidiano escolar, atendendo às demandas culturais e sociais contemporâneas.

Por meio deste estudo, foi possível constatar que as habilidades desenvolvidas em jogos *on-line* e em redes sociais não tornam os jovens estudantes peritos nas tecnologias digitais. As limitações em resolver problemas simples, como a criação de um *e-mail* e o uso da plataforma *Moodle*, demonstrou que os chamados Nativos Digitais necessitam de

orientação para que os recursos da rede sejam utilizados em suas potencialidades na busca por conhecimento formal. Para tal, o professor que entende-se como mediador conduzirá o processo de ensino e aprendizado com êxito, desvendando caminhos para o aluno pesquisador e autônomo.

Sendo assim, sugere-se que a escola repense seus espaços e tempos, inserindo em práticas pedagógicas e metodológicas experiências com bons resultados, como o Ensino Híbrido e a Aprendizagem Baseada em Projetos, em que o aluno se torna protagonista e agente do processo de ensino e aprendizado de forma crítica e reflexiva.

Sabe-se que o impasse gerado por políticas públicas incoerentes, incidindo em infraestruturas inadequadas, a desvalorização de professores e profissionais da educação, a falta de instrumentalização e capacitação, além do próprio descrédito social, reduzem as possibilidades de reestruturar-se o sistema educacional no Brasil. Porém, mesmo diante de um cenário tão adverso, enaltece-se a competência, disposição e responsabilidade atribuída aos nossos nobres professores, permitindo-nos acreditar em uma escola de qualidade e transformadora.

Além disso, as inúmeras possibilidades de ensino e aprendizado disponíveis na rede, se exploradas de forma adequada pelas escolas públicas, podem contribuir para que as identidades reais e virtuais de seus alunos sejam construídas com base no conhecimento e no compartilhamento de ideias. Pensando na totalidade e não apenas nas partes, espera-se uma sociedade mais justa e um mundo menos desigual.

Este estudo de mestrado fará parte do acervo de estudos e pesquisas da Secretaria de Estado da Educação do Paraná em seus meios digitais, disponível para consulta dos profissionais da educação e do público geral, contribuindo para estudos e pesquisas posteriores e o direcionamento de ações futuras para a escola pública. De forma análoga, a escola acolhedora da pesquisa pretende utilizar-se das informações contidas nesta pesquisa em seus encontros pedagógicos e no encaminhamento de ações diferenciadas em suas práticas de ensino.

A transcrição dos relatos dos pesquisados evidenciaram suas identidades reais e virtuais, suas formas de relacionamento e de aprendizado. A fluidez e a movimentação nas formas identitárias dos jovens estudantes na

atualidade tornaram este estudo ainda mais intrigante e prazeroso. Cada descoberta desta investigação foi provocativa, desvendando cenários e exigindo reflexões e ações transformadoras.

As variáveis complexas que constituem o tema demandam de outros estudos, pois a sociedade digital movimenta-se, possibilitando fragmentações e multiplicidades nas formas como os jovens estudantes constroem suas identidades, o que exige da escola pública deslocamentos constantes e da comunidade científica estudos contínuos.

Esta dissertação de mestrado poderia ser dividida em 2 (dois) momentos, sendo que até a qualificação, o trabalho desenvolveu-se em um cenário relativamente linear, em que a realidade de grande parte das escolas públicas brasileiras fundamentava-se historicamente no ensino tradicional, entre quatro paredes. Porém, a finalização desse estudo, aconteceu em meio à pandemia do Covid-19, em que se exigiu a reestruturação imediata do sistema educacional da escola participante. A utilização das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação para o ensino remoto tem sido a principal forma de manter-se o calendário do ano letivo no estado do Paraná.

Neste contexto, sugere-se que os dados coletados por meio do questionário semiestruturado e da videogravação devam ser repetidos em posterior estudo. As informações adquiridas neste trabalho dissertativo antes da pandemia de Covid-19, se confrontados com outros estudos durante e, espera-se, pós-pandemia, serão contribuintes para a comunidade científica de forma única devido ao momento histórico em que esta pesquisa de mestrado encontra-se inserida.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Fernando José; ALMEIDA, Siderly do Carmo Dahle; FERNANDES JUNIOR, Alvaro Martins. Cultura digital na escola: um estudo a partir dos relatórios de Políticas Públicas no Brasil. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 18, n. 58, p. 603-623, jul./set. 2018. Disponível em: <<https://periodicos.pucpr.br/index.php/dialogoeducacional/article/view/24228/22983>>. Acesso em: 24 fev. 2020.

ALMEIDA, Fernando José; SILVA, Maria da Graça Moreira. Reflexões sobre tecnologias, educação e currículo: conceitos e trajetórias. In: VALENTE, José Armando; LINHALIS, Fernanda Maria; FREIRE, Flávia Arantes Pereira. **Tecnologia e educação: passado, presente e o que está por vir**. Campinas, SP: NIED/UNICAMP, 2018.

AMANTE, Lúcia et al. Jovens e processos de construção de identidade na rede: O caso do Facebook. **Revista Educação, Formação & Tecnologias**, v. 7, n.2, p. 26-38, jul./dez., 2014. Disponível em: <<http://eft.educom.pt/index.php/eft/article/view/414/202>>. Acesso em: 23 nov. 2019.

ANDRÉ, Marli. A Pesquisa no Cotidiano Escolar. In: FAZENDA, Ivani (org.). **Metodologia da Pesquisa Educacional**. 10. ed. São Paulo: Cortez, 2006.

BARANAUSKAS, *et. al.*. Uma taxonomia para ambientes de aprendizado baseados no computador. In: VALENTE, José Armando (Org.). **O Computador na Sociedade do Conhecimento**. Campinas, SP: UNICAMP/NIED, 1999.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Tradução Luís Antero Reto, Augusto Pinheiro. São Paulo: Edições 70, 2016.

BEHRENS, Marilda Aparecida. A prática pedagógica e o desafio do paradigma emergente. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, v. 80, n. 196, p. 383-403, set./dez, 1999. Disponível em: <<http://rbepold.inep.gov.br/index.php/rbep/article/view/977/951>>. Acesso em 11 jun. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação; Secretaria de Educação Básica; Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão; Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica. Conselho Nacional de Educação; Câmara de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica**. Brasília: MEC; SEB; DICEI, 2013. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=13448-diretrizes-curriculares-nacionais-2013-pdf&Itemid=30192>. Acesso em: 07 ag. 2019.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em:

<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 08 ag. 2019.

BAUMAN, Zygmunt. **Identidade**: entrevista a Benedetto Vecchi. Tradução Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.

BAUMAN, Zygmunt. **Ensaio Sobre o Conceito de Cultura**. Tradução Carlos Alberto Medeiros. Zahar, 2012. *E-book*

CANCLINI, Néstor García. **Culturas híbridas**: estratégias para entrar e sair da modernidade. Tradução Heloísa Pezza Cintrão, Ana Regina Lessa. 3 ed. São Paulo: Edusp, 2013.

CASTELLS, Manoel. **O Poder da Identidade**. Volume II. Tradução de Klaus Brandini Gerhardt. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CASTELLS, Manoel. A Sociedade em Rede: do Conhecimento à Política. In: CASTELLS, Manoel; CARDOSO, Gustavo. **A Sociedade em Rede**: do Conhecimento à Acção Política. Imprensa Nacional: Casa da Moeda, 2005.

CRUZ, Elaine Patrícia. Brasil tem 24,3 milhões de crianças e adolescentes que usam internet. **AGÊNCIA BRASIL (BR), Empresa Brasil de Comunicação**. São Paulo, set. 2019. Disponível em:
< <http://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2019-09/brasil-tem-243-milhoes-de-criancas-e-adolescentes-utilizando-internet>>. Acesso em 15 jan. 2020.

DUBET, François. **As desigualdades multiplicadas**. Tradução Maria do Carmo Duffles Teixeira. Ijuí: Ed. Unijuí, 2003.

ESNAOLA, Graciela Alicia; ALONSO, Ángel San Martín. La identidad en la sociedad de la información: reconstruyendo la fragmentación. In: PERES, Lúcia Maria Vaz, ESPERON, Tania Maria Porto (orgs.). **Tecnologias da educação: tecendo relações entre imaginário, corporeidade e emoções**. Araraquara: Junqueira&Marin, 2006.

FEIXA, Carles; LECCARDI, Carmem. O conceito de geração nas teorias sobre juventude. **Sociedade e Estado**, Brasília, vol. 25, n. 2, p. 185 - 204 , Mai/Ag. 2010.
Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-69922010000200003> Acesso em: 17 jul. 2019.

FLICK, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa**. Tradução Sandra Netz. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2004.

GERALDES, Mary Ângela F; ROGGERO, Rosemary. Educação e Diversidade: Demandas do Capitalismo Contemporâneo. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 32, n. 115, p. 471-487, abr.-jun., 2011. Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/es/v32n115/v32n115a13.pdf>>. Acesso em: 11 out. 2018.

GERHARDT, Tatiana Engel et. al. Estrutura do Projeto de Pesquisa. In: GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GIDDENS, Anthony. **Modernidade e identidade**. Tradução Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

GIDDENS, Anthony; SUTTON, Philip W. **Conceitos essenciais da sociologia**. Tradução de Claudia Freire. São Paulo: Editora Unesp Digital, 2017.

GUIMARÃES, Denise Azevedo Duarte. Interações sociais e novos padrões perceptivos na construção da subjetividade. **Revista Logos**. Rio de Janeiro, n. 30, p. 34-47, jan.-jun., 2009. Disponível em: <http://www.logos.uerj.br/antigos/logos_30/logos_30.htm>. Acesso em: 17 out. 2019.

GUIMARÃES JR., Mário J. L. De pés descalços no ciberespaço: tecnologia e cultura no cotidiano de um grupo social on-line. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, ano 10, n. 21, p. 123-154, jan./jun. 2004. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ha/v10n21/20622.pdf>>. Acesso em: 11 nov. 2019.

HALL, Stuart. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. **Educação e Realidade**, Porto Alegre, v.22, n.2, p. 15-45, jul./dez., 1997.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução Tomaz Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HEINSFELD, Bruna Damiana; SILVA, Maria Paula Rossi Nascentes da. As Versões da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e o Papel das Tecnologias Digitais: conhecimento da técnica versus compreensão dos sentidos **Currículo sem Fronteiras**, v. 18, n. 2, p. 668-690, maio/ago. 2018. Disponível em: <<http://www.curriculosemfronteiras.org/vol18iss2articles/heinsfeld-silva.html>>. Acesso em: 14 ag. 2019.

HOBSBAWM, Eric. Revolução cultural. In: HOBSBAWM, Eric. **Era dos extremos: o breve século XX - 1914-1991**. Tradução Marco Santarrita. 2 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e Tecnologias: O novo ritmo da informação**. Campinas, SP: Papirus, 2007.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI; Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LECCARDI, Carmem. Por um novo significado do futuro: mudança social, jovens e tempo. Tempo Social. **Revista de Sociologia da USP**. São Paulo, v. 17, n. 2, p. 35-57, nov. 2005. Disponível em:

<<http://www.revistas.usp.br/ts/article/view/12470/14247>>. Acesso em: 16 nov. 2018.

LESSIG, Lawrence. Meros Copistas. In: CASTELLS, Manoel; CARDOSO, Gustavo. **A Sociedade em Rede: do Conhecimento à Acção Política**. Imprensa Nacional: Casa da Moeda, 2005.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Tradução Carlos Irineu da Costa. 2. ed. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2010.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?**. Tradução Paulo Neves. 2. ed. São Paulo: Ed. 34, 2011.

LIRA, Ariana Galhardi Lira et al. Uso de redes sociais, influência da mídia e insatisfação com a imagem corporal de adolescentes brasileiras. **Jornal brasileiro de psiquiatria**, Rio de Janeiro, vol. 66, n.3, jul./set., 2017. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0047-20852017000300164>. Acesso em: 16/01/20.

LUNA, Sérgio. O Falso Conflito Entre Tendências Metodológicas. In: FAZENDA, Ivani (org.). **Metodologia da Pesquisa Educacional**. 10. ed. São Paulo: Cortez, 2006.

MACHADO, Silvia Cota. Análise sobre o uso das tecnologias digitais da informação. **Revista Novas Tecnologias na Educação**. vol. 14, n. 2, dez. 2016. Disponível em: < <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/70645/40070>>. Acesso em 25 jul. 2019.

MONTOYA, Irmgard Kruger; PACHECO, Yara de Macedo. Os Desafios da Universidade na Sociedade do Conhecimento. In: BEHRENS, Marilda Aparecida. **Docência Universitária na Sociedade do Conhecimento**. Curitiba: Champagnat, 2003.

MORAN, José. A escola se transforma mais lentamente do que desejamos e em ritmos diferentes. Entrevista concedida a Alex Contin. **Geekie**, ag. 2019.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. Tradução Catarina Eleonora F. da Silva e Jeanne Sawaya. 2. ed. São Paulo: Cortez ; Brasília, DF : UNESCO, 2000.

ONU. **Organização das Nações Unidas**. Transformando Nosso Mundo: a Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável. Disponível em: <<https://nacoesunidas.org/wp-content/uploads/2015/10/agenda2030-pt-br.pdf>>. Acesso em: 8 ag. 2019.

PAI, Dinara Dal. Hibridação Cultural e Globalização: reflexos sobre a padronização global e a criatividade. **Blucher Design Proceedings**, Gramado, n. 4, vol. 1, nov. 2014. Disponível em: <<http://www.proceedings.blucher.com.br/article-list/11ped-233/list#articles>>. Acesso em: 02 mar. 2020.

PAIS, José Machado; LACERDA, Miriam Pires Corrêa de; OLIVEIRA, Victor Hugo Nedel. Juventudes contemporâneas, cotidiano e inquietações de pesquisadores em Educação – uma entrevista com José Machado Pais. **Educar em Revista**, Curitiba, n. 64, p. 301-313, abr./jun. 2017. Disponível em: <<https://revistas.ufpr.br/educar/article/view/50119/32190>> Acesso em 05 out. 2019.

PALFREY, John; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital**: entendendo a primeira geração de nativos digitais. Tradução: Magda França Lopes. Porto Alegre: Grupo A, 2011.

PAPERT, Seymour. **Logo**: Computadores e Educação. Tradução: José Armando Valente; Beatriz Bitelman; Afira Vianna Ripper. São Paulo: Brasiliense S.A., 1985.

PARANÁ. SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO DO PARANÁ. **Descritivo do Projeto**. Curitiba: SEED/PR, 2015. Disponível em: <<http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/conectados/projeto.pdf>>. Acesso em: 26 fev. 2020.

PARANÁ. SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO DO PARANÁ. **Projeto Conectados**: relatório 2015/2016. Curitiba: SEED/PR, 2016. Disponível em: <http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/conectados/relatorio_conectados_20152016.pdf>. Acesso em: 26 fev. 2020.

PARANÁ. SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO DO PARANÁ. **Descritivo do Projeto**. Curitiba: SEED/PR, 2018. Disponível em: <http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/conectados_20/relatorio_2017_2018_conectados20.pdf>. Acesso em: 26 fev. 2020.

PIAGET, Jean. **Fazer e compreender**. Tradução: Christina Larroude de Paula Leite. Sao Paulo: Melhoramentos, 1978.

PRENSKY, Marc. Professores sabem mexer menos no computador do que alunos. Entrevista concedida a Patricia Gomes. **Folha de São Paulo**, São Paulo, out., 2011. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/educacao/2011/10/983798-leia-entrevista-do-autor-da-expressao-imigrantes-digitais.shtml>>. Acesso em: 24 out. 2019.

PRETTO, Nelson De Luca. **Uma escola sem/com futuro**: educação e multimídia. 8. ed. rev. e atual. Salvador : EDUFBA, 2013.

PROJETO NÚCLEO SETORIAIS. Colégio Estadual Professora Leni Marlene Jacob – EFM, 2019

RECUERO, Rebeca da Cunha. O Capital Social na Construção de Ciberidentidades no Second Life. In: **Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação IX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul** – Intercom, 2008, Guarapuava, PR. Anais (online). Guarapuava: Intercom, 2008. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2008/listaresumos_INOVCOM.htm>. Acesso em: 13 mar. 2020.

RIZZO, Sérgio. Peter Pan tem mais de cem anos e já foi interpretado por uma menina. **Folha de São Paulo**, São Paulo, nov., 2005. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/folhinha/2015/10/1689481-neo.shtml>>. Acesso em: 24 fev. 2020.

SANTAELLA, Lucia. Intersubjetividade nas Redes Digitais: Repercussões na Educação. In: PRIMO, Alex (org.). **A Internet em Rede**. Porto Alegre: Sulina, 2013.

SANT'ANA, Edith Lopes; BEHRENS, Marilda Aparecida. Superação dos Paradigmas Conservadores na Sociedade do Conhecimento. In: BEHRENS, Marilda Aparecida (Org.). **Docência Universitária na sociedade do conhecimento**. Curitiba: Champgnat, 2003.

SANTINELLO, Jamile. A identidade do indivíduo e sua construção nas relações sociais: pressupostos teóricos. **Revista de Estudos da Comunicação**, Curitiba, v. 12, n. 28, p. 153-159, maio/ago. 2011. Disponível em: <<https://periodicos.pucpr.br/index.php/estudosdecomunicacao/article/view/22367>> Acesso em 17 jul. 2019.

SANTINELLO, Jamile; MARIN, Eliane; PINHEIRO, Bianca Emanuely Horbus. Demarcações Históricas Geracionais e suas Relações com as Tecnologias da Informação e da Comunicação. In: SANTINELLO, Jamile *et. al.* **Educação e tecnologia: reflexões e contextualização na sociedade do século XXI**. Curitiba: CRV, 2019.

SEVERIANO, Maria de Fátima Vieira; TELLES, Yuri Ximenes Ávila Siqueira. Avatares da indústria cultural hipermoderna: reflexões psicossociais frankfurtianas. **Psicologia Revista**, São Paulo, vol. 19, n.2, 173-198, 2010. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/psicorevista/article/view/6721/4859>>. Acesso em: 11 nov. 2019.

SCHNEIDER, Priscila; SANTOS, Vanice dos. Contribuições das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) às Metodologias Ativas do Ensino Superior. **Revista Uniplac**, vol. 6, n. 1. Disponível em: <<https://revista.uniplac.net/ojs/index.php/uniplac/issue/view/75>>. Acesso em 30 jul. 2019.

SCHWERTNER, Suzana Feldens; FISCHER, Rosa Maria Bueno. Juventudes, conectividades múltiplas e novas temporalidades. **Educação em revista**, Belo Horizonte, vol. 28, n. 1, p. 395-420, mar. 2012. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/79511>>. Acesso em 19 jul. 2019.

SILVA, Renata Cristina. Apropriações do termo avatar pela Cibercultura: do contexto religioso aos jogos eletrônicos. **Contemporânea**. Rio de Janeiro, vol. 8, n. 2, ed. 15, 2010. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/contemporanea/article/view/819/774>>. Acesso em 29 fev. 2020.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu. Formatos Abertos. In: SANTANA, Bianca; ROSSINI, Carolina; PRETTO, Nelson de Luca (Orgs.). **Recursos Educacionais Abertos: práticas colaborativas e políticas públicas**. Salvador: Eufba; São Paulo: Casa da Cultura Digital, 2012. Disponível em: <<http://www.aberta.org.br/livrorea/livro/home.html>>. Acesso em 26 jul. 2019.

TUBELLA, Imma. Televisão e Internet na Construção da Identidade. In: CASTELLS, Manoel; CARDOSO, Gustavo. **A Sociedade em Rede: do Conhecimento à Ação Política**. Imprensa Nacional: Casa da Moeda, 2005.

URRESTI, Marcelo. Urgencias adolescentes y experiencia comunicativa: una nueva subjetividade. In: COLLEBECHI, María Eugenia; GOBATO, Federico. **Formar en el horizonte digital**. Bernal: Universidad Virtual de Quilmes, EPUB: 2017.

VALENTE, José Armando; ALMEIDA, Fernando José. Visão analítica da informática na educação no BRASIL: A questão da formação do professor. **Revista Brasileira de Informática na Educação**. vol 1, n.1, p. 1-28, 1997. Disponível em: <<https://www.br-ie.org/pub/index.php/rbie/article/view/2324/2083>>. Acesso em 25 fev. 2020.

VALENTE, José Armando. Informática na Educação no Brasil. In: VALENTE, José Armando (Org.). **O Computador na Sociedade do Conhecimento**. Campinas, SP: UNICAMP/NIED, 1999.

VALENTE, José Armando. Inovação nos processos de ensino e de aprendizagem: o papel das tecnologias digitais. In: VALENTE, José Armando; LINHALIS, Fernanda Maria; FREIRE, Flávia Arantes Pereira. **Tecnologia e educação: passado, presente e o que está por vir**. Campinas, SP: NIED/UNICAMP, 2018.

VEEN, Wim; VRAKING, Ben. **Homo Zappiens: educando na era digital**. Tradução Vinícius Figueira. Porto Alegre: Artmed, 2009.

VIEIRA, Eurípedes Falcão. A Sociedade Cibernética. **Cadernos EBAPE. BR**, v.4, n.2, jun. 2006. Disponível em: <<http://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/cadernosebape/article/view/4975>>. Acesso em 14 out. 2019.

APÊNDICES

APÊNDICE 1

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE – UNICENTRO PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO – PROPESP COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA – COMEP

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Prezado(a) Colaborador(a),

Seu filho/menor sob sua responsabilidade está sendo convidado(a) a participar da pesquisa “Ciberidentidades nos Anos Finais do Ensino Fundamental Público: Relações de Ensino e Aprendizagem”, sob a responsabilidade de Eliane Marin, que irá investigar as construções identitárias formadas virtualmente, de alunos do Colégio Estadual Professora Leni Marlene Jacob – Anos Finais - em Guarapuava, no Paraná, e suas relações com os processos de ensino e aprendizado.

Esta pesquisa justifica-se pela necessidade de entendimento das identidades de jovens estudantes que estão sendo construídas não apenas no mundo real, mas também em um mundo virtual, mudando as formas de ensinar e de aprender.

O presente projeto de pesquisa foi aprovado pelo COMEP/UNICENTRO.

DADOS DO PARECER DE APROVAÇÃO

emitido Pelo Comitê de Ética em Pesquisa, COMEP-UNICENTRO

Número do parecer:

Data da relatoria: ___/___/201___

1. PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA: Ao participar desta pesquisa o seu filho/menor estará respondendo a questionários semi-estruturados disponibilizados pela pesquisadora na escola. Também participará de um curso de extensão que terá 2 (dois) encontros presenciais de 4 horas, que acontecerão no Colégio Estadual Professora Leni Marlene Jacob e 4 (quatro) encontros pela *Internet*, no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), no caso o *Moodle*. No primeiro encontro presencial seu filho/menor apresentar-se-á aos colegas e será instruído em como usar o *Moodle*. no segundo encontro presencial, participará de um vídeo para compartilhar suas ideias. Nos encontros realizados na rede de computadores, seu filho/menor fará leituras sobre o que é Identidade e como elas são formadas na atualidade. Depois discutirá suas ideias com seus colegas no *Moodle*. Por fim, fará uma avaliação

dizendo o que achou das atividades realizadas. Os professores acompanharão cada etapa do curso, ajudando e intervindo quando necessário. Cada aluno receberá um certificado da Universidade Estadual do Centro-Oeste, com carga horária total de 48 horas.

Lembramos que a participação é voluntária, seu filho/menor tem a liberdade de não querer participar, e pode desistir, em qualquer momento, mesmo após ter iniciado os questionários e o curso de extensão sem nenhum prejuízo para ele.

2. RISCOS E DESCONFORTOS: O risco de participação de seu filho/menor é mínimo. Os procedimentos utilizados: questionários semi-estruturados e curso de extensão, poderão trazer algum desconforto como timidez e constrangimento, que será reduzido pela mediação da professora pesquisadora. Se seu filho/menor precisar de algum tratamento, orientação, encaminhamento etc, por se sentir prejudicado por causa da pesquisa, ou sofrer algum dano decorrente da mesma, o pesquisador se responsabiliza por prestar assistência integral, imediata e gratuita.

3. BENEFÍCIOS: Os benefícios esperados com o estudo são no sentido de contribuir com o Colégio Estadual Professora Leni Marlene Jacob, em Guarapuava, Paraná, na elaboração de aulas atuais; possibilitar a expressão de ideias, receber certificado de 48 horas pela Universidade Estadual do Centro-Oeste – UNICENTRO, do curso de extensão a ser realizado presencialmente e pela *Internet*, no *Moodle*.

4. CONFIDENCIALIDADE: Todas as informações que o seu filho/menor nos fornecer ou que sejam conseguidas por questionários e pelo curso de extensão no ambiente virtual *Moodle*, serão utilizadas somente para esta pesquisa. Suas respostas e dados pessoais ficarão em segredo e o seu nome não aparecerá em lugar nenhum dos questionários nem quando os resultados forem apresentados.

5. ESCLARECIMENTOS: Se tiver alguma dúvida a respeito da pesquisa e/ou dos métodos utilizados na mesma, pode procurar a qualquer momento o pesquisador responsável.

Nome do pesquisador responsável: Eliane Marin

Endereço: Rua Salvador, 875 – UNICENTRO – Bloco M, Sala 1306

Telefone para contato: (42) 98407-5270

Horário de atendimento: terças-feiras, 13h30min – 17h00min

6. RESSARCIMENTO DAS DESPESAS: Caso o(a) Sr.(a) aceite participar da

pesquisa, não receberá nenhuma compensação financeira.

7. CONCORDÂNCIA NA PARTICIPAÇÃO: Se o(a) Sr.(a) estiver de acordo que seu filho/menor participe da pesquisa deverá preencher e assinar o Termo de Consentimento Pós-esclarecido que se segue, em **duas vias**, sendo que uma via ficará com você.

=====

CONSENTIMENTO PÓS INFORMADO

Pelo presente instrumento que atende às exigências legais, o Sr.(a) _____, portador(a) da cédula de identidade _____, declara que, após leitura minuciosa do TCLE, teve oportunidade de fazer perguntas, esclarecer dúvidas que foram devidamente explicadas pelos pesquisadores, ciente dos serviços e procedimentos aos quais será submetido e, não restando quaisquer dúvidas a respeito do lido e explicado, firma seu CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO em participar voluntariamente desta pesquisa.

E, por estar de acordo, assina o presente termo.

Guarapuava, _____ de _____ de _____.

Assinatura do Representante Legal

Assinatura do Pesquisador

APÊNDICE 2

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE – UNICENTRO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO – PROPESP
COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA – COMEP**

Termo de assentimento para criança e adolescente (maiores de 6 anos e menores de 18 anos)

Você está sendo convidado para participar da pesquisa “Ciberidentidades nos Anos Finais do Ensino Fundamental Público: Relações de Ensino e Aprendizagem”. Seus pais permitiram que você participe.

Queremos saber como acontecem as construções identitárias formadas virtualmente, de alunos do Colégio Estadual Professora Leni Marlene Jacob – Anos Finais - em Guarapuava, no Paraná, e suas relações com os processos de ensino e aprendizado.

As crianças que irão participar desta pesquisa têm de 12 (doze) a 15 (quinze) anos de idade.

Você não precisa participar da pesquisa se não quiser, é um direito seu e não terá nenhum problema se desistir.

A pesquisa será feita no Colégio Estadual Professora Leni Marlene Jacob, em Guarapuava, Paraná e pela *Internet*, onde as crianças responderão questionários e participarão de um curso de extensão com encontros presenciais e pela *Internet*. Para isso, serão usados questionários semi-estruturados e o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) *Moodle*. O uso dos questionários semi-estruturados e do Ambiente de Aprendizagem Virtual (AVA) *Moodle* é considerado seguro, mas é possível ocorrer disseminação de informações, já que a rede de computadores é vulnerável. Caso aconteça algo errado, você pode nos procurar pelos telefones (42) 98408-5270 e (42) 3622-5270 da pesquisadora Eliane Marin.

Mas há coisas boas que podem acontecer como contribuir com o Colégio Estadual Professora Leni Marlene Jacob, em Guarapuava, Paraná, na elaboração de aulas atuais; poder expressar suas ideias, receber certificado de 48 horas pela Universidade Estadual do Centro-Oeste – UNICENTRO, do curso de extensão a ser realizado presencialmente e pela *Internet*, no *Moodle*.

Se você morar longe do Colégio Estadual Professora Leni Marlene Jacob, em Guarapuava, Paraná, nós daremos a seus pais dinheiro suficiente para transporte, para também acompanhar a pesquisa.

Ninguém saberá que você está participando da pesquisa; não falaremos a outras pessoas, nem daremos a estranhos as informações que você nos der. Os resultados da pesquisa vão ser publicados, mas sem identificar as crianças que participaram.

Quando terminarmos a pesquisa os resultados estarão à sua disposição. Seu nome ou o material que indique sua participação não será liberado sem a permissão do responsável por você. Os dados e instrumentos utilizados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador responsável por um período de 5 anos, e após esse tempo serão destruídos. Este termo de consentimento encontra-se impresso em duas vias, sendo que uma cópia será arquivada pelo pesquisador responsável, e a outra será fornecida a você.

Se você tiver alguma dúvida, você pode me perguntar. Eu escrevi os telefones na parte de cima deste texto.

CONSENTIMENTO PÓS INFORMADO

Eu _____ aceito participar da pesquisa “Ciberidentidades nos

Anos Finais do Ensino Fundamental Público: Relações de Ensino e Aprendizagem”.

Entendi as coisas ruins e as coisas boas que podem acontecer.

Entendi que posso dizer “sim” e participar, mas que, a qualquer momento, posso dizer “não” e desistir e que ninguém vai ficar furioso.

Os pesquisadores tiraram minhas dúvidas e conversaram com os meus responsáveis.

Recebi uma cópia deste termo de assentimento e li e concordo em participar da pesquisa.

Guarapuava, ____ de _____ de _____.

Assinatura do menor

Assinatura do(a) pesquisador(a)

APÊNDICE 3

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

_____, nacionalidade _____, menor de idade, neste ato devidamente representado por seu (sua) (responsável legal), _____, nacionalidade _____, estado civil _____, portador da Cédula de identidade RG nº. _____, inscrito no CPF/MF sob nº _____, residente à Av/Rua _____, nº. _____, município de _____/PR. AUTORIZO o uso da imagem do menor _____ em todo e qualquer material entre fotos, vídeos e documentos, que farão parte do trabalho de dissertação da acadêmica Eliane Marin, do curso de Mestrado em Educação da Universidade Estadual do Centro-Oeste, sejam essas destinadas à divulgação ao público em geral. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo território nacional e no exterior, das seguintes formas: (I) out-door; (II) busdoor; folhetos em geral (encartes, mala direta, catálogo, etc.); (III) folder de apresentação; (IV) anúncios em revistas e jornais em geral; (V) home page; (VI) cartazes; (VII) back-light; (VIII) mídia eletrônica (painéis, vídeos, televisão, cinema, programa para rádio, entre outros). Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro, e assino a presente autorização em 02 vias de igual teor e forma.

Guarapuava, ____ de _____ de _____.

Assinatura do Responsável Legal

Nome da criança:

Por seu Responsável Legal:

Telefone p/ contato:

APÊNDICE 4

19/11/2019

Ciberidentidades nos Anos Finais do Ensino Fundamental Público: Relações nos Processos de Ensino e Aprendizagem

Ciberidentidades nos Anos Finais do Ensino Fundamental Público: Relações nos Processos de Ensino e Aprendizagem

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE - UNICENTRO
PESQUISA DE MESTRADO EM EDUCAÇÃO

Mestranda: Eliane Marin

Orientadora: Profa. Dra. Jamile Santinello

1. Quantos anos você tem?

2. Qual aparelho digital você mais utiliza?

Marque todas que se aplicam.

- Telefone celular
- Smartphone
- Tablet
- Computador
- Notebook
- Laptop
- Outro:

3. Quantas horas por dia você usa aparelhos digitais?

Marque todas que se aplicam.

- Menos de 1h
- de 2h a 4h
- de 4h a 6h
- de 6h a 8h
- de 8h a 10h
- mais de 10h

4. Assinale as Redes Sociais que você participa:

Marque todas que se aplicam.

- Facebook
- Instagram
- WhatsApp
- Youtube
- Snapchat
- Twitter
- Outras

5. De que forma você se identifica nas Redes Sociais?*Marcar apenas uma oval.*

- Pelo meu nome
- Por meu apelido
- Por um nome diferente, para ninguém saber que sou eu

6. Você prefere conversar com os seus amigos de que forma?*Marcar apenas uma oval.*

- Pessoalmente
- Pelas Redes Sociais

7. Com que frequência você posta fotos ou vídeos com imagens suas nas Redes Sociais?*Marcar apenas uma oval.*

- Nunca
- de 1 a 5 vezes por semana
- de 5 a 10 vezes por semana
- várias vezes por dia

8. Você já usou algum recurso tecnológico como o Adobe Photoshop para melhorar sua aparência em fotos?*Marcar apenas uma oval.*

- Sim
- Não

9. Quando está com alguma dúvida onde você busca ajuda primeiro?*Marcar apenas uma oval.*

- Não busco ajuda
- Com parentes próximos (pais, avós, tios, etc.)
- Na escola (professores, pedagogos)
- Com amigos
- Na Internet (Google, Redes Sociais, etc.)

10. Você costuma fazer pesquisa sobre conteúdos escolares na Internet?*Marcar apenas uma oval.*

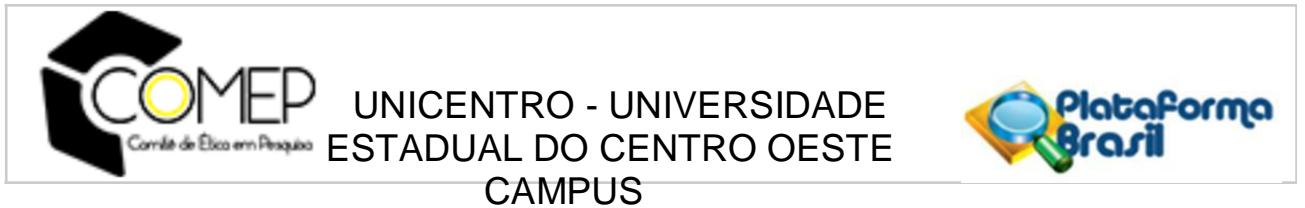
- Sim
- Não

11. Você confia nos resultados das pesquisas que faz na Internet?*Marcar apenas uma oval.*

- Sim
- Nem sempre
- Nunca

ANEXOS

ANEXO 1



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: Ciberidentidades nos Anos Finais do Ensino Fundamental Público: Relações nos Processos de Ensino e Aprendizagem

Pesquisador: Eliane Marin

Área Temática:

Versão: 1

CAAE: 16454919.0.0000.0106

Instituição Proponente: Universidade Estadual do Centro Oeste - UNICENTRO

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 3.455.415

Apresentação do Projeto:

Trata-se da apreciação do projeto de pesquisa intitulado Ciberidentidades nos Anos Finais do Ensino Fundamental Público: Relações nos Processos de Ensino e Aprendizagem, de interesse e responsabilidade da proponente Eliane Marin.

As construções identitárias juvenis percebidas no ambiente escolar contemporâneo e suas interligações com o uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) desafiam a escola pública na busca de novas formas de ensino e aprendizagem, atendendo as mudanças sociais e culturais percebidas na atualidade.

Busca-se, nesta investigação o entendimento das identidades construídas virtualmente de alunos do Ensino Fundamental Público – Anos Finais - do Colégio Estadual Professora Leni Marlene Jacob, pertencente à rede pública de ensino da cidade de Guarapuava, Paraná.

O estudo intenta promover discussões e contribuir com a concepção de processos de ensino e aprendizado adequados em uma sociedade integrada às tecnologias digitais.

A pesquisa proposta será de caráter bibliográfico, em um estudo de campo, de natureza qualitativa, com análise de conteúdo.

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo Primário:

Compreender as construções identitárias formadas virtualmente, de alunos do Colégio Estadual Professora Leni Marlene Jacob – Anos Finais - em Guarapuava, no Paraná, e suas relações com os processos de ensino e aprendizado.

Objetivo Secundário:

Promover discussões sobre as formações identitárias juvenis na contemporaneidade contribuindo para práticas pedagógicas escolares futuras, além de incentivar a elaboração de outras pesquisas que favoreçam o enriquecimento do tema.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Segundo a pesquisadora:

Riscos:

O Colégio Estadual Professora Leni Marlene Jacob está localizado no Bairro Primavera, em Guarapuava, no Paraná, onde se constata um índice considerável de mudanças de endereço pelos responsáveis dos alunos, o que pode impedi-los de concluir as etapas do projeto.

- Uma das etapas da pesquisa acontecerá em um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), no caso o Moodle, o que dependerá da funcionalidade do software e da infraestrutura da Internet.

- Os dados coletados durante a pesquisa serão armazenados de forma física em arquivos da pesquisadora e eletronicamente, o que pode acarretar risco ao sigilo dos dados e disseminação das informações.

- Após a análise dos dados coletados os documentos digitalizados serão apagados e os documentos físicos como questionários, serão incinerados.

- A pesquisadora Eliane Marin, telefone (42) 998407-5270, Universidade Estadual do Centro-Oeste (UNICENTRO), Rua Salvador, 875, no PPGE, Bloco M, sala1306, estará disponível para atender a qualquer aluno que necessite de orientações ou sinta-se prejudicado pela participação na pesquisa.

Benefícios:

- A compreensão das identidades juvenis que adentram os portões do Colégio Estadual Professora Leni Marlene Jacob, em Guarapuava, no Paraná, pela comunidade escolar.

- A discussão dos processos de ensino e aprendizado e promoção de práticas pedagógicas condizentes com os anseios da sociedade tecnológica atual.

Endereço: Alameda Élio Antonio Dalla Vecchia, nº 838 - Campus CEDETEG - (ao lado dos laboratórios do curso de		
Bairro: Vila Carli	CEP: 85.040-167	
UF: PR	Município: GUARAPUAVA	
Telefone: (42)3629-8177	Fax: (42)3629-8100	E-mail: comep@unicentro.br

- Proporcionar a autorreflexão sobre o papel social de cada aluno participante e sua importância para a escola.

- A certificação, pela Universidade Estadual do Centro-Oeste (UNICENTRO), aos alunosparticipantes da pesquisa em um curso de extensão com 50 horas.

Metodologia

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

A presente pesquisa apresenta relevância científica com método adequado para atingir aos objetivos propostos.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

1) Check List inteiramente preenchido.

2) Folha de rosto com campos preenchidos e com carimbo identificador e assinada por:

Prof. Dr. Alessandro de Melo, Coordenador do Programa de Pós Graduação Scritu Sensu em Graduação - Portaria 412019 / GR - UNICENTRO, datada 23 de maio de 20198.

3) Carta de anuência/autorização: Assinada por Silvia Zanette de Aragão, RG 4.720.135-7 (Equipe Pedagógica NRE) / Representante SAA.

Assinada também por Kelly Rosa Walendorff, chefe NRE Guarapuava, Dec. 0918, DOE 27/03/2019.

TCLE (termo de consentimento livre esclarecido): Anexado, contemplando:

- Participação na pesquisa;
- Riscos e desconfortos;
- Benefícios;
- Confidencialidades;
- Esclarecimentos;
- Ressarcimento das despesas;
- Concordância na participação.

4) No TALE (Termo de Assentimento para menores de idade ou incapazes) consta:

Você está sendo convidado para participar da pesquisa “Ciberidentidades nos Anos Finais do Ensino Fundamental Público: Relações de Ensino e Aprendizagem”. Seus pais permitiram que você participe. Queremos saber como acontecem as construções identitárias formadas virtualmente, de alunos do Colégio Estadual Professora Leni Marlene Jacob – Anos Finais - em Guarapuava, no Paraná, e suas relações com os processos de ensino e aprendizado. As crianças que irão participar desta pesquisa têm de 12 (doze) a 15 (quinze) anos de idade. Você não precisa participar da pesquisa se não quiser, é um direito seu e não terá nenhum problema se desistir.

5) Projeto de pesquisa completo anexado pela pesquisadora;

6) Instrumento para coleta dos dados (questionário/roteiro/questões norteadora): Instrumento coleta de dados;

7) Cronograma do projeto completo e da Plataforma: Anexado.

8)- Orçamento detalhado no projeto completo e na Plataforma.

Recomendações:

(1)- Ressalta-se que segundo a Resolução 466/2012, item XI – DO PESQUISADOR RESPONSÁVEL, parágrafo f), é de responsabilidade do pesquisador "manter os dados da pesquisa em arquivo, físico ou digital, sob sua guarda e responsabilidade, por um período de 5 anos após o término da pesquisa."

(2)- O TCLE, Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, deve ser emitido em duas vias de igual teor. Todas as vias devem ser assinadas pelo pesquisador responsável e pelo participante. Uma via deverá ser entregue ao participante e a outra fará parte dos documentos do projeto, a serem mantidos sob a guarda do pesquisador.

(3)- No TCLE a pesquisadora colocou o endereço da instituição, deverá informar seu endereço pessoal, caso seja necessário o contato de algum pesquisado ou escola onde o projeto está sendo desenvolvido

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

A presente pesquisa está em conformidade com a Resolução 466/2012. Este CEP considera que todos os esclarecimentos necessários foram devidamente prestados, estando este projeto de pesquisa apto a ser realizado, devendo-se observar as informações presentes no item "Recomendações".

Considerações Finais a critério do CEP:

Em atendimento à Resolução CNS/MS- 466/2012, deverá ser encaminhado ao CEP o relatório parcial assim que tenha transcorrido um ano da pesquisa e relatório final em até trinta dias após o término da pesquisa. Qualquer alteração no projeto deverá ser encaminhada para análise deste comitê.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_D O_P ROJETO_1361021.pdf	25/06/2019 18:45:58		Aceito
Outros	Resposta_CEP.docx	25/06/2019 18:45:15	Eliane Marin	Aceito
Outros	Instrumento_Coleta_DadosII_Modifi cado .pdf	25/06/2019 17:58:31	Eliane Marin	Aceito
Outros	Instrumento_Coleta_DadosI_Modifi cado. .pdf	25/06/2019 17:58:01	Eliane Marin	Aceito
Outros	CHECKLISTDOCUMENTAL_Modifi cado .pdf	25/06/2019 17:56:11	Eliane Marin	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Projeto_Pesquisa_Modificado.docx	25/06/2019 17:55:18	Eliane Marin	Aceito
Cronograma	CRONOGRAMA_Modificado.pdf	25/06/2019 17:54:20	Eliane Marin	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_Modificado.doc	25/06/2019 17:50:19	Eliane Marin	Aceito
Orçamento	Orcamento_pesquisa.pdf	24/05/2019 17:56:06	Eliane Marin	Aceito
Declaração de Pesquisadores	Declaracao_Pesquisadora_Eliane.p df	24/05/2019 17:48:57	Eliane Marin	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	Termo_assentimento_Eliane.doc	24/05/2019 17:14:54	Eliane Marin	Aceito

TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_Eliane.doc	24/05/2019 17:13:56	Eliane Marin	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	ANEXO_VI_Termo_de_Concord_Eliane.pdf	24/05/2019 16:57:05	Eliane Marin	Aceito
Folha de Rosto	Folha_de_Rosto_Eliane.pdf	24/05/2019 16:45:46	Eliane Marin	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Projeto_Pesquisa_Eliane_Marin.pdf	20/05/2019 19:44:02	Eliane Marin	Aceito
Cronograma	Cronograma_Eliane_Marin.pdf	20/05/2019 19:34:18	Eliane Marin	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

GUARAPUAVA, 15 de Julho de 2019

Assinado por:
Gonzalo Ogliari Dal Forno
(Coordenador(a))

Endereço: Alameda Élio Antonio Dalla Vecchia, nº 838 - Campus CEDETEG - (ao lado dos laboratórios do curso de
Bairro: Vila Carli **CEP:** 85.040-167
UF: PR **Município:** GUARAPUAVA
Telefone: (42)3629-8177 **Fax:** (42)3629-8100 **E-mail:** comep@unicentro.br

ANEXO 2

Resolução SEED 406 - 01 de Fevereiro de 2018

Publicado no Diário Oficial nº. 10124 de 6 de Fevereiro de 2018

Súmula: Institui procedimentos para realização de pesquisas acadêmicas e científicas na Secretaria de Estado da Educação do Paraná e unidades vinculadas.

A Secretária de Estado da Educação, no uso das atribuições legais, conferidas pelo Art. 45 da Lei Estadual n.º 8.485, de 03/06/1987 e pelo Decreto Estadual n.º 1.307, de 06/05/2015, e considerando: a Lei Federal n.º 12.527/2011, as Resoluções CNS n.º 466/2012 e n.º 510/2016, o Decreto Nacional n.º 7.037/2009, o Decreto Estadual n.º 10.285/2014, a Lei 9.610/1998, a Lei Complementar n.º 176/2014, e o contido no protocolado n.º 14.872.380-0,

RESOLVE:

Art. 1º Instituir, na forma desta Resolução, os procedimentos de solicitação para realização de pesquisas acadêmicas e científicas nas unidades vinculadas à Secretaria de Estado da Educação.

Art. 2º A solicitação para realização de pesquisa ocorrerá se, e somente se, os dados não estiverem disponibilizados ou atualizados no Portal Dia a Dia Educação ou em outros meios públicos e oficiais de comunicação oferecidos pela tecnologia da informação.

§ 1º Pesquisas acadêmicas e científicas que envolvem seres humanos são analisadas e autorizadas pela Secretaria de Estado da Educação na intenção de não afetar as atividades do cotidiano escolar.

§ 2º Pesquisa de maior abrangência ou que necessita de informação em grande escala deve fazer uso de questionário online que será, após os procedimentos legais, disponibilizado pela Secretaria de Estado de Educação em canais institucionais de comunicação.

§ 3º Para pesquisas de natureza documental, o pesquisador deverá dirigir-se ao Centro de Normatização, Documentação e Informação Técnica da Secretaria do Estado da Educação, localizado na Avenida Água Verde, n.º 2.140, bairro Vila Izabel, na cidade de Curitiba.

Art. 3º A solicitação para realização da pesquisa deverá ser protocolada pelo interessado no Núcleo Regional de Educação - NRE de sua jurisdição ou na Secretaria de Estado da Educação, que realizará a análise da solicitação de acordo com o Anexo I - Check List, desta Resolução, para análise de solicitação para pesquisa científica, instruída com a seguinte documentação:

I - Documentos constantes no Check List para análise de solicitação para pesquisa científica (Anexo I);

II - Requerimento para autorização de realização da pesquisa científica (Anexo II);

III - Termo de compromisso da pesquisa científica (Anexo III);

IV - Roteiro para submissão do projeto à SEED (Anexo IV);

V - Concordância da Instituição coparticipante (Anexo V);

VI - Termo de concordância do NRE/SEED para a unidade concedente (Anexo VI);

VII - Termo para autorização de uso (Anexo VII).

Art. 4º A dinâmica de realização da pesquisa está subordinada às necessidades e peculiaridades da administração pública, devendo ser ajustada, incorporada e monitorada pela unidade correspondente ao objeto da pesquisa.

§ 1º A pesquisa a ser realizada deverá respeitar os dados dos indivíduos que dela participem, havendo cautela na divulgação desses dados, conforme diretrizes estabelecidas no Decreto Estadual n.º 10.285, de 2014, e exigência da Resolução n.º 466, de 2012, do Conselho Nacional de Saúde.

§ 2º A execução da pesquisa deverá observar, além dos parâmetros genéricos para realização dessa atividade, os princípios e regras específicas atinentes à condição peculiar das pessoas envolvidas na pesquisa, tal como a Lei n.º 8.069, de 13 de julho de 1990, em relação às pesquisas com crianças e adolescentes.

§ 3º Nos casos em que o pesquisador precise registrar imagens, sons, ou imagens e sons, e produções (textos, desenhos e outros) dos pesquisados e conteúdos similares, será necessária autorização para uso das produções assinada individualmente pelos envolvidos e, em caso de menor de idade, assinatura do responsável.

§ 4º A execução da pesquisa será acompanhada por um profissional da educação da instituição de ensino onde for aplicada e, quando necessário, por um técnico pedagógico da SEED ou do Núcleo Regional de Educação.

Art. 5º A autorização definitiva para a realização da pesquisa será emitida pela Superintendência da Educação, em ato autônomo e independe da apresentação de parecer técnico e regular instrução do feito.

§ 1º Esta autorização deve estar em concordância com as Resoluções n.º 466/2012 e n.º 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde, com o Decreto Estadual n.º 10.285/2014, e o Decreto n.º 7.037, de 2009 e com a Resolução n.º 406/2018 - GS/SEED, da Secretaria de Estado da Educação.

Parágrafo único. Caso o solicitante da pesquisa não esteja de acordo com o indeferimento, poderá solicitar reanálise a ser realizada pelo Departamento de Políticas e Tecnologias Educacionais, por meio da Coordenação de Articulação Acadêmica. Após exame, será encaminhado parecer técnico-pedagógico para manifestação da Superintendência da Educação.

Art. 6º Esta resolução entrará em vigor na data de sua publicação, ficando revogada a Resolução n.º 973/2016 – GS/SEED, de 11 de março de 2016.

Art. 7º Os casos omissos serão resolvidos pela Superintendência da Educação, desta Secretaria.

Curitiba, 1.º de fevereiro de 2018.

Ana Seres Trento Comin
Secretária de Estado da Educação

ANEXO 3

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO – SEED



ANEXO VI da RESOLUÇÃO N.º 406/2018 – GS/SEED

TERMO DE CONCORDÂNCIA DO NRE PARA A UNIDADE CEDENTE

Guarapuava, 17 de maio de 2019.

Senhor(a) Coordenador(a),

Declaramos que o Núcleo Regional de Educação de Guarapuava está de acordo com a condução do projeto de pesquisa “Ciberidentidades nos Anos Finais do Ensino Fundamental Público: Relações de Ensino e Aprendizagem”, a ser realizado pela pesquisadora Eliane Marin no Colégio Estadual Professora Leni Marlene Jacob tão logo o projeto seja aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa, com Seres Humanos, da UNICENTRO.

Estamos cientes que os participantes da pesquisa serão alunos entre 12 e 15 anos, participantes do Núcleo Setorial de Tecnologias do Colégio Estadual Professora Leni Marlene Jacob pertencentes à Rede Pública de Ensino do Estado do Paraná, bem como de que o presente trabalho deverá seguir a Resolução 466/2012 (CNS) e o Decreto nº 7037, de 2009.

Da mesma forma, temos ciência que a pesquisadora somente poderá iniciar a pesquisa pretendida após encaminhar, a esta Instituição, uma via do parecer de aprovação do estudo emitido pelo Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da UNICENTRO.


Sílvia Zanette de Aragão
RG. 4.720.135-7
Cargo Pedagógico-NRE Guarapuava

Sílvia Zanette de Aragão
Representante SAA



Kelly Rosa Wallendorff
Chefe do NRE de Guarapuava
Dec. 0918 - D.O.E 27/03/2019