

***A internet* como tecnointeração na aprendizagem remodela cultura e identidade juvenis**

Maria das Graças Pinto COELHO¹
Zoraia da Silva ASSUNÇÃO²

Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, RN

RESUMO

Analisa as tecnointerações na aprendizagem e a ritualidade desenvolvida pelos jovens na valorização de sua cultura. Destaca o que favorece as diferentes identidades juvenis nas redes interativas. O objeto de discussão surgiu da observação de um descompasso entre a orientação escolar para o uso da *internet* e como os alunos utilizam a rede em casa e em outros ambientes. Questiona se a *internet* na escola está sendo otimizada para atender às novas exigências de comunicação e interação dos alunos? Diálogo com a comunicação, tecnointeração, sociabilidade, ritualidade, cultura juvenil, identidade e autonomia. Pontua aspectos fundamentais, como o “diálogo”, a aquisição de conceitos e a inovação da educação com os avanços tecnológicos na re-configuração social.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnointeração; Internet; Ritualidade; Cultura e Identidade Juvenis.

1 - Introdução

A onipresença das novas mídias no cotidiano social e mesmo nas agendas individuais é fato. Assim como o é a notoriedade que ganham determinadas ocorrências, idéias e temáticas geradas pelas novas sociabilidades encontradas na rede, tornando habitual o consumo de informações, nem sempre qualificadas no âmbito dos sistemas culturais. Os sistemas de informação e comunicação, cada vez mais complexos, se afirmam de maneira inequívoca quando resgatadas as complementaridades entre as antigas tecnologias – inclusive os tradicionais códigos de leitura e escrita - e as novas mídias. Dessa forma, as velhas tecnologias não são suplantadas à medida que outras surgem. Elas coexistem e valorizam em muito a cultura e identidade juvenis. Mas e a escola o que faz para aproveitar-se dessa convergência na aprendizagem?

Tais transformações no cotidiano das pessoas e nas suas relações culturais, socioeconômicas e interacionais demonstram que a sociedade constrói outras formas de mediação com o real e impulsiona a construção de novos conceitos, que influenciam, entre outras, as ações políticas como: a participação, representação e cidadania; bem como

¹ Professora do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Rio Grande do Norte –UFRN e membro do Programa de Pós-Graduação em Educação – PPGEd/UFRN. E-mail: gpcelho@ufnet.br

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE)UFRN, E-mail: zoraia_assuncao@hotmail.com.

valorização da cultura dos jovens que favorece a diferentes identidades juvenis no processo de comunicação por meio da *internet*.

Nesta perspectiva, o enfoque analítico desse trabalho busca as contribuições das tecnointerações no processo de formação do sujeito que aprende, interage, comunica-se, que pertence a um ambiente escolar, mas principalmente que se relaciona em grupos de amizades específicos para entretenimento e relacionamento por meio da rede midiática global. O objeto de estudo é a *internet*, um meio de comunicação que favorece a ritualidade de interações e a diversidade de identidades juvenis. Essa discussão surge na observação de um descompasso que há entre aquilo que a escola orienta como uso da *internet* e o que os alunos utilizam em casa e em outros ambientes para manter a ritualidade de acesso e interação. Será que a *internet* no ambiente escolar está sendo otimizada para atender as novas exigências de comunicação e interação?

A base conceitual tem como aporte teórico o resgate dos conceitos de comunicação, informação, tecnointerações, sociabilidade, ritualidade e autonomia, pontuando aspectos fundamentais, como o “diálogo”, a afetividade, a aquisição de conceitos e a renovação da educação com a chegada dos avanços tecnológicos na re-configuração social.

A pesquisa está sendo desenvolvida em uma escola particular da rede de ensino da cidade do Natal / RN, cuja clientela apresenta condições socioeconômicas favoráveis à utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), tendo professores e alunos, em sua totalidade, o acesso à *internet* em seus ambientes domiciliares. O instrumento utilizado é o grupo focal, cujos sujeitos da pesquisa são jovens entre 11 a 15 anos, do Ensino Fundamental e Médio, mediante um roteiro de questões referentes ao uso da *internet* no dia-a-dia, suas contribuições e preocupações. Também foram realizadas entrevistas com professores e coordenadores de ensino.

A essência do grupo focal consiste, em apostar na interação entre seus participantes para colher dados, a partir de tópicos que são fornecidos pelo pesquisador (moderador do grupo). Desse modo, os três grupos enfocados foram filmados, gravados e analisados a partir de categorias de opiniões sobre as tecnointerações previamente definidas. O recorte privilegiou: dias da semana, tempo diário, horário, bem como informações sobre a finalidade do uso. Algumas outras situações ainda se encontram em processo de análise e interpretação.

Algumas considerações finais foram feitas a partir da análise dos dados obtidos dos grupos focais. Neste sentido, foram identificados diferentes usos e desenvolvimento de atitudes, a partir do perfil do grupo, por idade e por sexo. Entretanto, todos os grupos afirmam que é possível ampliar o leque de situações de aprendizagens e renovações educacionais a partir da renovação do uso da *Internet* pela escola.

Os professores reivindicam o uso para favorecer uma aprendizagem mais preventiva. Preocupam-se com os acessos indevidos, que distraem os alunos e os tiram do uso didático no cotidiano. Eles também percebem e introduzem na escola ações colaborativas que contribuem para a construção de sentido de conteúdos curriculares e/ou temáticos. Ampliam interesses, e se preocupam com a sociabilidade de informações relevantes ao contexto educacional. Colocam na pauta de acessos a criticidade para a construção de noções de cidadania por meio de várias mídias – música, vídeoclip, apresentações de slides, serviço de comunicação de dados por telefone celular (SMS).

2 - O caminho da interação

O uso das novas mídias em sistemas culturais, como a educação, é pleno de contradições. O próprio docente quando não está na prática pedagógica em solo educacional usa todos os recursos das novas mídias para estabelecer sociabilidades. Então, paradoxalmente, para muitos, inclusive para surpresa dos educadores, também na escola progridem mídias digitais como a internet e suas diversas ferramentas: *blogs*, *wikis*, *podcasts*, redes P2P, *softwares* sociais, e os telefones celulares com múltiplas funções. A 3G, banda larga na telefonia móvel, realiza um casamento perfeito nessa interação – internet e celular, mas ainda é inacessível ao bolso da grande maioria dos usuários. E lá também está o SMS, já disponível na segunda geração, e muito utilizado pelos jovens para a comunicação instantânea. Na escola, principalmente, a transmissão de dados é muito usada pelos jovens porque é uma ferramenta fácil de manejar e não muito visível para os que limitam o uso das novas tecnologias na educação. Outra forma de uso da rede é o sistema de troca de arquivos por Bluetooth.

O que se observa na escola é que independente da rigidez com que alguns educadores resguardam as suas práticas pedagógicas, os jovens estabelecem outros ritos de aprendizagens, colaborativas. Mas a escola também deve mudar e seguir as rápidas transformações socioeconômicas e culturais que acompanham um mundo trãnsfuga que se descortina. Deve se moldar na abrangência das novas tecnologias digitais, já impregnadas ao tecido social. São mudanças que acontecem em um cenário onde se criou o consenso de que o conhecimento, a capacidade de processar e selecionar informações, a criatividade e a iniciativa são as principais matérias primas do desenvolvimento socioeconômico. Representam a competência que cada localidade dispõe para gerar e negociar sentido na busca de sua própria inclusão no sistema global.

As novas competências de fato surgem não como mais uma invenção do novo mundo do trabalho. Embora estejam presentes nos paradigmas de avaliação escolar e/ou trabalhista, elas não são uma escolha organizacional. Se a sociedade de informação é projetada, as novas competências surgem como uma escolha pedagógica no mundo atual. A noção perpassa por todo o imaginário social e se estabelece em várias frentes da cultura contemporânea. O que obriga a escola a interagir com essa pedagogia midiática para ser parte desse novo processo global. Do contrário, corre o risco de ao invés de incluir e sistematizar a aprendizagem, a escola passa a excluir sujeitos interativos e já plugados do solo educativo.

3 - Situações da Observação Participante no Desenvolvimento da Pesquisa

No período de 2007 e 2008, foram registradas as situações denunciadas no desenvolvimento da observação participante, na qual muitos professores faziam planejamentos desestimulantes, com atividades de pesquisa sem novidades, apenas seguindo as orientações do livro didático, em que os jovens, em dupla, tinham que buscar informações, transcrever nos locais para as respostas, daquelas perguntas do material didático. Em outros casos, alguns poucos professores como a professora de Espanhol do Ensino Médio e a professora de Língua Portuguesa do 6º Ano do Ensino Fundamental, desenvolveram experiências bem sucedidas no ambiente escolar, as quais envolveram a cultura juvenil. Em relação à atividade desenvolvida pela professora de Língua Portuguesa, ela utilizou o bate-papo *online*, no laboratório de informática em que alunos, professores e

técnicos, todos estavam conectados e integrandos em rede nesta interação e comunicação sobre o livro “O Planeta Berra”, que aborda o conceito de cidadania e de política de jovens internautas. Nessa experiência educativa, houve uma excelente repercussão de aceitação entre os jovens que se envolveram e se motivaram para a leitura e a troca de informações sobre a história contada no paradidático.

A outra situação também destacada como uma experiência significativa para os alunos foi àquela desenvolvida pela professora de Espanhol do Ensino Médio, que usou o recurso de criação de imagens – o software *Photoshop* – programa de edição de fotografias desenvolvido pela Empresa Adobe, o software mais popular do mundo para tratamento de imagens, nos mercados de design, fotografia e publicidade. Nesse aspecto, ela trouxe para o ambiente escolar, uma ferramenta a mais, envolvendo fotografias e imagens, articulada ao conteúdo curricular, conhecer a cultura espanhola, por meio de visitação dos museus virtuais e fazer uma análise e crítica na Língua Espanhola e também por meio de imagens. Para tanto, a solicitação da professora foi para que os alunos buscassem um quadro que tivesse surpreendido pela beleza, pela estranheza. Além disso, solicitou um texto, escrito em espanhol, sobre os aspectos da cultura espanhola, a partir da análise dos quadros, na exposição das telas, em museus virtuais e, a escolha de uma destas para a manipulação e recriação da imagem, enfatizando o trecho que mais chamou a atenção. É importante destacar que nos dois casos, as professoras “dominavam” os recursos utilizados nas atividades solicitadas e isso foi importante para o sucesso do desenvolvimento e acompanhamento no processo de aprendizagem dos jovens.

Outras propostas de atividades bem sucedidas aconteceram com as professoras de Língua Portuguesa do 7º ano do Ensino Fundamental com as elaborações das histórias em quadrinhos e a produção da revista *online* uma proposta da professora de língua portuguesa do 8º ano do Ensino Fundamental, uma retrospectiva dos melhores momentos da escola em 2007.

Quanto à produção da história em quadrinhos, o que foi interessante que motivou os jovens nessa atividade foi à diversidade de recursos utilizados por eles e a produção em grupo, na qual cada dupla poderia escolher a atividade a realizar para a produção da história. Assim, os integrantes do grupo realizavam atividades diversificadas, como por exemplo: a elaboração do enredo da história, do contexto, dos personagens, dos diálogos entre estes e dos efeitos de mudança de cenários. Para isto, foram feitas pesquisas de imagens na *Internet*, adaptações destas em software de manipulação, utilização da ferramenta *Wordart*, do editor de textos para os efeitos de títulos, no início da história, nas mudanças de cenários e/ou para causar suspense no final da história. Toda essa elaboração foi “importada”, levada para o programa de produção das histórias em quadrinhos.

Outra atividade muito importante para os alunos da escola campo de pesquisa foi à produção do vídeo, uma gravação feita com os alunos do 6º ano do Ensino Fundamental, desenvolvido por outra profissional dessa série, a partir da leitura e interpretação do paradidático “O mistério de Feiurinha”. Mas, nessa produção os alunos não utilizaram a *Internet*. Nesse destaque, foram os alunos da 1ª série do Ensino Médio que utilizaram a *Internet* como recurso de pesquisa para que os grupos conhecessem a sinopse, além de selecionar imagens para a produção de uma divulgação para o lançamento do vídeo. Para tanto, esses jovens também utilizaram o software de manipulação de imagens, agora na construção da imagem para um outdoor, contendo informações pertinentes para a divulgação, como por exemplo: título do evento, data, local e horários das apresentações das sessões do vídeo. Estas produções foram analisadas pela equipe de professores de

Língua Portuguesa, e uma foi selecionada para ser o *outdoor* da divulgação do evento e a produção; e os jovens que elaboraram, foram divulgados para toda a comunidade educativa.

Em outras disciplinas curriculares, a que mais teve aproximação com a cultura juvenil foi a da 2ª série de Física do Ensino Médio. Nessa disciplina, o professor propôs a construção de um *blog* de Física para integrar todos os alunos ao conteúdo que estava sendo ministrado, as listas de exercícios, as dúvidas e as trocas de experiências, não só entre aluno e professor, mas principalmente entre os próprios jovens. Essa experiência contou com a participação de aluno monitor, escolhido pela turma, pela sua habilidade em construir *blogs*. Este jovem teve uma atividade a mais que seus colegas, que foi a de receber do professor todos os arquivos e socializar nesse espaço de divulgação no mesmo dia da aula. Para tanto, os jovens monitores de cada sala usaram o laboratório no intervalo das aulas e ou no final das aulas do dia e publicaram os arquivos recebidos.

Há de se considerar que até aqui todas as atividades desenvolvidas levam um tempo na produção, um ir e vir para a busca, enriquecimento da produção, criatividade e compromisso dos jovens pela motivação da proposta, que envolve descobertas e desafios, no ambiente escolar e fora deste, no ambiente familiar e muitos destes nos quartos dos adolescentes.

Merece ressaltar mais um projeto desenvolvido com os jovens, que envolve diretamente o registro fotográfico. Nessa proposta, a professora de Língua Portuguesa da 1ª série do Ensino Médio procurou orientar que as imagens não fossem de postura artificial, de pose, mas que os jovens procurassem fotografar os moradores do bairro antigo da cidade em que eles moram. O projeto intitulado “Fotografando moradores do Bairro da Ribeira” tinha como objetivo conhecer a beleza e as atitudes espontâneas do povo humilde desse bairro do centro antigo da cidade. Para a sensibilização da aula de campo, para a realização das fotografias, a professora apresentou o *clip Jeromemurat*, gravado do *site YouTube*, que é um endereço de compartilhamento de vídeos na *Internet*, cuja característica é permitir que seus usuários carreguem, assistam e compartilhem vídeos. Nesse contexto, o *clip* aborda o iluminismo apresentando uma transformação de identidade. Para dar continuidade à sensibilização dos jovens, a professora sugeriu a pesquisa, no *site* <www.olhares.com>, de fotografias, para uma análise de produções profissionais, com ênfase em um tema ou categoria. Dessa maneira, os jovens se sentiram motivados a desenvolver o projeto e, envolvidos com tanta emoção, foram à aula de campo, em busca das suas experiências e produções.

No entanto, depois de todas essas atividades bem sucedidas, observamos na escola campo de pesquisa outras situações relacionadas às atitudes dos jovens nas comunidades de relacionamentos, no *orkut*, para publicar as fotos de todas as experiências vivenciadas por eles, inclusive àqueles em que envolve o ambiente escolar, para falar dos professores e profissionais da instituição escolar.

Conforme se pode constatar, o uso dessas fontes *online* – as comunidades de relacionamento, do *orkut*, envolvendo alunos e profissionais da escola campo de pesquisa, foi importante para a pesquisa, por abordar situações que não foram contempladas na coleta de dados, feita com os sujeitos da pesquisa. O ponto fundamental dessas comunidades é que envolveram tanto as atividades positivas quanto negativas, vivenciadas pelos jovens, em atividades esportivas, culturais e pedagógicas, dentro e fora da sala de aula, em momentos de aprendizagem ou de relacionamento professor-aluno, aluno-aluno e a postura dos professores em sala em situações de ensino.

Nesse contexto, as comunidades encontradas com maior participação de jovens no ambiente escolar, apresentaram as características tanto em demonstração de afetos, carinhos, atenção, homenagens, elogios aos professores, àqueles que os auxiliam com amparo pessoal ou que têm grande competência, quanto em revelações ruins de professores, que os jovens não simpatizam ou por falta de um maior envolvimento emocional do professor com a turma, ou porque o professor não desenvolve atividades para articular o conteúdo curricular com uma aprendizagem significativa para os jovens.

Outro aspecto a destacar é que, nessas comunidades, os jovens apreciam falar do cotidiano, das pessoas, das atitudes, de paqueras. No entanto, em outras situações aparecem a agressividade, a ironia e um forte impulso à transgressão, testagem dos limites e uma exposição de “coragem” para agir contra as orientações, normas estabelecidas, não havendo uma consciência do uso das palavras que podem revelar ou expor suas opiniões em “público”. É pertinente citar que aquelas que mais se destacam são as comunidades do tipo “Nós adoramos fulano” (professor ou coordenador ou pessoa da assistência), outra que diz “Professor mais marcante”, e ainda “Qual a maior lokura q ves jah aprontaram lah?”

Para tanto, eles criam fóruns de discussões envolvendo atividades pedagógicas, apostas de placar esportivo, entre outros fóruns que envolvem fofocas, mexericos, críticas e comparações entre colegas e entre professores de uma série, ou “escolher” um determinado professor(a) que eles querem falar bem ou falar mal. É importante lembrar, que nesses relacionamentos virtuais, há uma necessidade dos jovens em fazer vínculos de intimidade e cumplicidade.

Alguns adolescentes agem dessa maneira para obterem um senso de pertencimento. As fofocas aproximam, por afinidades, os indivíduos no grupo. Além disso, as comunidades também servem para focar na popularidade de um profissional, como aquelas comunidades “Nós adoramos fulano” ou ainda “Professor mais marcante” citadas anteriormente, uma audiência de comunicação e pertencimento.

Na última semana do mês de junho de 2008, a emissora de TV, Rede Globo, apresentou uma série de reportagens sobre a relação professor-aluno-conhecimento, destacando em uma delas, a desmotivação dos professores de escolas públicas e privadas para promover planejamentos motivadores para os alunos, denunciando um distanciamento entre professor e alunos, em função dessa falta de investimento de objetivos e recursos que se aproximam da cultura juvenil. Outro aspecto a considerar, é fato, o despreparo dos profissionais de educação no uso das tecnologias de informações e comunicações, que continuam propondo atividades com a mesma utilização, ultrapassada, como aquela da época da implantação, em 1995, apenas para a pesquisa das informações solicitadas (copia e cola) sem propostas que favoreçam a construção de conhecimentos com um envolvimento de diversas mídias (múltiplas).

Toda a situação relatada traz a tona: “o descompasso que há entre a orientação do professor para o uso da *Internet* e o uso ‘espontâneo’ de cultura jovem”, com o objetivo de investigar o uso da *Internet* para a aprendizagem, uma valorização da cultura e identidades juvenis. A hipótese eixo desta pesquisa é: o uso da *Internet* em sala de aula, ao utilizar ferramentas da cultura juvenil, aproxima aluno ao conteúdo e, indiretamente, ao professor.

4 - Identidade e Culturas Juvenis

O conceito de cultura é muito amplo. Porém, neste trabalho adota-se a compreensão de Canclini (2007, p. 41): “Pode-se afirmar que a cultura abarca o conjunto dos processos

sociais de significação ou, de um modo mais complexo, a cultura abarca o conjunto de processos sociais de produção, circulação e consumo da significação na vida social”.

Nesse aspecto, destacam-se os processos sociais da juventude, bem como a circulação de informações, assim também os seus consumos a partir da significação social que os identifica, aborda a cultura na perspectiva dos jovens quanto às atividades cotidianas, de pertencimento de uma cultura juvenil.

Segundo Feixa (1999), culturas juvenis se referem às experiências dos jovens, que se expressam coletivamente através da construção de diversos estilos de vida situados, sobretudo, no tempo livre vivido pelos que permanecem incrustados no interior de determinados espaços sociais. O autor define o “Estilo de Vida”, como a manifestação simbólica das culturas juvenis, a qual se expressa em determinados elementos materiais e imateriais escolhidos pelos jovens como símbolo de sua identificação de grupo. Merece ressaltar que, o desenvolvimento ou encolhimento da experiência simbólica – inspirada no imaginário da Mídia – dos sujeitos que consomem e produzem os Estilos Juvenis, depende da sociabilidade.

Segundo Ronsini (2007, p. 65), o conceito de identidade coletiva é pouco desenvolvido nas Ciências Sociais, mas podemos refletir qual o papel da Identidade para um sujeito. Nesse sentido, o referido autor afirma que,

“Uma relação provisória entre noções sugere que a cultura organiza as identidades e as identidades organizam os significados. Usaremos, então, o termo identidades para nomear os processos simbólicos de pertencimento em relação a referentes variados como cultura, nação, classe, grupo étnico ou gênero. Tais referentes dizem respeito aos aspectos objetivos como posição do sujeito na estrutura social e a aspectos subjetivos ou discursivos que os atores utilizam para incluírem-se/excluírem-se na estrutura social”.

Diante de tal situação, é importante ressaltar a relação entre cultura e identidade, imbricada no tempo e espaço, porque é por meio do sentimento de pertencimento, de convivência, de aproximação do sujeito a um grupo ou classe social, que é percebida a formação de hábitos, costumes e características próprias destes, fortalecendo-os em seus aspectos distintos de grupo, de identidade.

Ampliando esse pressuposto, para o conceito de cultura e identidades juvenis, Garbin (2003, 131) afirma que,

“Quando se trata de culturas juvenis e identidades constituídas na Rede, em salas de bate-papo, listas de discussões sobre os mais variados assuntos, sites, blogs, enfim neste caleidoscópio que é a Rede, não é possível deixar de ratificar a idéia de que culturas juvenis são o resultado de condições de possibilidade que se criam a partir dos discursos na e da Rede, e isso constitui identidades”.

Conforme se pode constatar, é uma forte identificação da cultura juvenil na rede (*Internet*), um espaço de encontro com maior utilização no diálogo, por meio do *chat*, bate-papo, *orkut* e listas de discussões, além da exposição de informações, idéias e imagens, músicas, *clips* em sites como: *blogs*, *orkut* e *youtube*. Tudo isso, favorece à formação de hábitos de convivência, costumes e identidades em um jogo de conquista para o pertencimento do sujeito em um espaço social que o reconhece como igual.

Nessa perspectiva Garbin (2003, p. 123) afirma que,

“Uma das principais características da Internet – o apagamento das distâncias geográficas – parece cada vez mais se entranhar no mundo digital (...) É preciso ressaltar que – mesmo “desterritorializadas” e virtuais – muitas conversas nos chats emulam certos jogos típicos de uma conversa “real”, que transcorrem como se os internautas estivessem ao vivo e não houvesse barreiras entre o virtual e o real”.

Faz-se necessário analisar o favorecimento das interações sociais através da cibercultura. Isso significa a melhor forma de apropriação por sujeitos e seus grupos das atualizações técnicas, minimizando os efeitos da exclusão ou da destruição humana resultante da aceleração do momento tecno-sociais pela mediação.

Na perspectiva da compreensão de mediação, Sodré (2003, p.21) distingue instituições mediadoras (família, escola, sindicato, partido, etc.), como sendo,

“Mediações socialmente realizadas no sentido da comunicação entendida como processo informacional, a reboque de organizações empresariais e com ênfase num tipo particular de interação – a que poderíamos chamar tecnointeração – caracterizada por uma espécie de prótese tecnológica e mercadológica da realidade sensível, denominada médium”.

Isso faz perceber que a tecnointeração tem motivado diversos estudiosos preocupados com a análise dos diferentes efeitos do impacto da tecnologia nas relações sociais e na educação, que apontam para o fato de que as tecnologias são mais do que meras ferramentas a serviço do ser humano. No entanto, a escola, como instituição social especializada em educação, ainda não absorveu ou absorve lentamente, as tecnologias eletrônicas de comunicação e, desse modo, mudanças sociais, há muito ocorridas em outras esferas, começam agora a repercutir no campo da educação.

Essa situação faz da escola um campo privilegiado de observação, no qual a defasagem da cultura escolar (inclusive a “cultura acadêmica” fechada nas universidades) para a cultura juvenil é gritante, e diz respeito tanto às questões éticas (conteúdos, mensagens) quanto aos aspectos estéticos (imagens, linguagens, modos de percepção, pensamento e expressão); e essa defasagem torna ainda mais clara o porquê do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na Cultura Juvenil. Assim, a tecnointeração ao interferir nos modos de perceber o mundo, de se expressar sobre ele e de “transformá-lo”, modifica o próprio ser humano em seus hábitos, relacionamentos e rede de interesses. O importante nesses fluxos é a realimentação do sistema, como por exemplo: retorno, *feedback*, consideração e legitimidade das fontes, que são essenciais para a participação colaborativa. Diante dessa realidade, os usuários que mais fazem uso da característica da rede são os jovens, que aproveitam para buscar informações, interagir, transformá-las e publicá-las.

Segundo Duarte & Vannunchi (2001), “a diferença é que o jovem aprendeu a eliminar a informação excessiva. (...) Na ânsia de estar ligado o tempo todo, a maioria dos adolescentes age sem nenhum critério ou intervalo para descanso”. Um tempo que, para eles é necessário para as suas atualizações de informação e de comunicação. Além disso, eles aproveitam também para o lazer, ouvindo músicas em rádios e jogos online, em longos períodos do dia.

5 - Cidadania, Educação e Leitura de Mundo – O Papel da Escola em Ambientes Midiáticos

A formação da cidadania é um trabalho permanente de criação, recriação, de invenção e reinvenção de instituições através das quais o indivíduo exerce sua autonomia. É pertinente afirmar que são as instituições que compõem a definição dos direitos da cidadania, mas em alguns recortes isso aparece como um exercício individual, mesmo que na maior parte dos casos só tenha visibilidade como um exercício que se dá através de instituições. Então, é fundamental pensar essa tensão de uma sociedade constituída por cidadãos que tenham a plena consciência de sua autonomia enquanto indivíduos, enquanto pessoas, e que as instituições coletivas serão pouco capazes de oferecer essa autonomia.

Para abordar a relação que se estabelece entre a escola e o jovem, faz-se necessário, primeiramente, definir o papel da escola que, em conformidade com a Lei Federal nº 9.394, de dezembro de 1996 - nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (BRASIL, 1997, p. 13) em seu Título V (Dos níveis e das modalidades de Educação e Ensino), Artigo 22 assim se expressa “a educação básica tem por finalidades desenvolver o educando, assegurando-lhe a formação comum indispensável para o exercício da cidadania e fornecer-lhe meios para progredir no trabalho e em estudos posteriores”.

Isso significa dizer que, para ser cidadão na contemporaneidade, é preciso ser capaz de acessar e trabalhar os códigos, formas simbólicas, signos da sociedade, reconhecer seus sentidos e exercer diálogos. Senão, não há cidadania de fato. Todos os brasileiros, virtualmente, são cidadãos. Mas, na realidade, há uma multidão de cidadãos somente virtuais, dentre os quais estão incluídos aqueles que não têm acesso ao mercado, como também aos códigos culturais. Assim, são excluídos do exercício e, da condição cidadã.

Nessa perspectiva, a escola, apesar de suas contradições e limites históricos, assume o caráter de espaço privilegiado de reflexão e vivência de todos que fazem parte da comunidade educativa, especialmente crianças e adolescentes.

Os resultados mais recentes de trabalhos publicados em papel e/ou via eletrônica, mostrando que fundamentalmente informação não é conhecimento, ou seja, acesso à informação não produz um estudante bem educado. Apresenta dois tipos de informações na *Internet* que podem ser utilizadas no processo de ensino-aprendizagem: uma é o que já está disponível na Internet e a segunda é o que você pode publicar na rede através de uma "*home page*" individual. O resultado pode ser muito gratificante para o aluno e para o professor ao ver que seu trabalho está sendo lido, criticado e usado por outros.

Além disso, Ferreira (2008) comenta que só o uso das tecnologias como ferramentas não será suficiente para dar boa continuidade ao processo de ensino-aprendizagem. Alguns fatos devem ser mencionados como, por exemplo, a atitude positiva dos professores frente a essas tecnologias. A organização das aulas é recomendável em torno da *Internet* e outros produtos tecnológicos. Contudo, a determinação clara dos objetivos do ensino por parte dos professores é um dos pontos mais significativos do processo. Nesse aspecto, o mais importante no uso das tecnologias interativas e da *Internet*, no ensino, é a abordagem pedagógica que o professor pode imprimir, e não a tecnologia em si.

Os resultados parecem indicar que a palavra-chave é “integrar”. Segundo o Moran (2008), ensinar na e com a *Internet* atinge resultados significativos quando se está integrado em um contexto estrutural de mudança do processo ensino-aprendizagem, em que

professores e alunos vivenciam formas de comunicação abertas, de participação interpessoal e grupal efetiva.

Parece conveniente dizer, segundo Moran (2008), que nossa mente é a melhor tecnologia, infinitamente superior em complexidade ao melhor computador, porque pensa, relaciona, sente, intui e pode surpreender. Por isso, pode-se concluir que a profissão fundamental do presente e do futuro é educar para saber compreender, sentir, comunicar-se e agir melhor, integrando a comunicação pessoal, a comunitária e a tecnológica.

6 – Considerações Finais

Esse trabalho se propôs a um desafio específico: investigar o uso da *Internet* na navegação interativa dos jovens em busca de aprendizagens e conhecimentos de uma forma prazerosa e compartilhada, com aqueles que os movem em busca de novos rumos e direções, na polifonia existente nos discursos juvenis sobre o uso de ambientes midiáticos.

Os jovens deram seus mapas de sugestões. Das rotas mais significativas para o alcance da aprendizagem significativa no ambiente escolar, que sua combinação, bem como suas variantes, são responsáveis pela infinita possibilidade de utilização. As falas juvenis ilustraram todo tempo na complementaridade que um trazia ao outro, no momento da pesquisa, lembranças que atravessaram seus contextos e vozes, em que se presentificam os sentidos atribuídos à produção de conhecimentos na circulação dos mais diversos grupos e situações sociais: pela rede de interesse construída em torno de ambientes midiáticos, bem como pelas especificidades de outras comunidades virtuais, como por exemplo, os grupos do *Orkut*, dos *blogs*, dos *fotologs* e ou comunidades presenciais como os grupos religiosos, grupos escolares, de cada comunidade educativa, agrupamentos familiares, esportivos, culturais, torcidas de futebol, entre outros.

Além disso, a navegação virtual é atravessada pela diversidade discursiva associada aos próprios e diferentes usos da *Internet* atribuídos à juventude, possíveis ou não, assumidos ou não, velados ou não pelo adolescente, em suas experiências cotidianas. Ainda que as falas dos jovens explicitem conteúdos relativos a uma cultura e identidade juvenis de pertencimento e rejeição, em torno daquilo que devem consumir, os seus discursos manifestam o caráter de coisas que significam “ele na interação afetiva com o outro”. Cada um percorrendo suas trajetórias e escolhas, com as identidades culturais fornecidas pelos seus contextos sócio-históricos (contexto socioeconômico do consumo, história de vida, desenvolvimento das tecnologias da comunicação e de novas formas de percepção de mundo).

Uma idéia sobre os jovens fica refletindo como um farol: são todos marujos, especialmente das suas experiências vividas e comunicadas nas navegações virtuais.

Enquanto a escola se propuser a “ensinar” sua comunidade escolar, reunindo os jovens em atividades de aula expositiva, sem perceber a identidade e cultura juvenis, os jovens continuarão a socializar o espetáculo de suas imagens e fotos, daqueles momentos presenciais, mais significativos, recheado de sons e emoções, em diversas comunidades virtuais, seja de ressonância com suas crenças, seja de aceitação pelo reconhecimento de ser aquele um momento integrador da juventude, diferente do que ocorre diariamente na escola. Do mesmo modo, enquanto muitas famílias, como aquelas que optam pela referida formação escolar, ensinam ao filho/a que este, em sua condição de jovem, não deveria se colocar à exposição alheia, “coisas imorais”, e sim manter-se preservado deste assédio dos

ambientes midiáticos, o jovem permaneceu correspondendo a tais expectativas diante da família, mas, em sua ausência foi exibir suas fotos, no *orkut*, enquanto ouvia músicas em ritmo frenéticos da nova e mais recente onda, do “sacudir”.

É importante mencionar que, em muitos momentos da pesquisa, as falas dos jovens pareciam excessivas para as diferentes possibilidades, ora por demais escassas, dentro do ambiente escolar. A esse respeito, os questionamentos iniciais que rondaram as investigações sobre o consumo da virtualidade: mediações e educação, foram apreciadas novas rotas para que a navegação no mundo virtual, como tecnointeração, seja mais significativa para a aprendizagem que vá além da aquisição de novos conhecimentos, mas que se transforme em sabedoria, numa valorização da cultura e identidades juvenis aproximando educação, *Internet* e consumo.

Dentre as construções argumentativas formuladas a partir de então, a própria *Internet*, importante meio comunicação, interação e socialização de sentidos e valores culturais na contemporaneidade, pôde ser observada sob uma ótica diferente. Se, inicialmente, as discussões enfatizavam a questão do descompasso do uso da *Internet* na escola e em outros ambientes, as experiências dos jovens relativas a essas navegações sinalizaram que as novas tecnologias em muito têm contribuído na manutenção do poder de grandes corporações, mas o contrapoder é a comunicação, o diálogo e a criticidade que se faz no uso consciente dos recursos midiáticos.

Desse modo, se considera que as culturas se constituem na interação entre múltiplas referências e possibilidades de sentido. Se por um lado, a lógica mercadológica alimenta o consumo (Ronsini, 2007; Coelho, 2003) e se apresenta como um discurso monológico, a diversidade de possibilidades apreciadas pelos sujeitos, os jovens, é possível através do estabelecimento de relações com outros grupos de socialização, em que a formação da cidadania seja possibilitada a partir da criticidade de escolhas e autonomia, numa interação em ambientes midiáticos (Freire e Guimarães, 2003; Lemos, 2002), há formas peculiares de atribuir sentidos e significar as experiências cotidianas, no ambiente escolar.

Desse modo, jamais se pode afirmar que o material está, enfim, acabado, concluído. A partir do momento em que o autor abandona sua obra por alguns instantes para novamente tomá-la em leitura, ela já não é a mesma. O autor não é mais o mesmo, pois seu olhar se complexifica à medida que entra em contato com novos códigos de leitura no mundo que, por sua vez também se modifica. Face ao exposto, o presente trabalho pode ser concebido: não como uma busca de respostas definitivas, mas como um processo de aprender a perguntar e dialogar com adolescentes sobre suas experiências juvenis e sobre as infinitas possibilidades de interações sociais que o ambiente virtual permite.

7 - Referências

AAPPLE, M.W. **Educação e poder**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1989.

BAUDRILLARD, J. **À sombra das maiorias silenciosas: o fim do social e o surgimento das massas**. São Paulo: Brasiliense. 1985.

_____. **A sociedade de consumo**. Lisboa: Edições 70. 1995.

_____. Significação da publicidade. In: Lima, L. C. (Org.) **Teoria e cultura de**

massa. (pp. 291-299). São Paulo: Paz e Terra. 2000.

BELLONI, M. L. **O que é mídia-educação?** Campinas: Autores Associados. 2001.

CANCLINI, Néstor Garcia **Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização.** 3ª Ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

CASTELS, M. **Novas perspectivas críticas em educação.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

COELHO, Maria das Graças Pinto. Cidadania, consumo e mídia na intenção educativa. **Educação em Questão**, v. 14, n. 4, jul./dez. 2001; v. 15, n. 4, jan./jun.2002; v. 16, n. 4, jul./dez. 2002; v. 17, n. 4, jan./jun.2003; v.18, n. 4, jul./dez.2003. Natal: EDUFRN, 2003. Edição Especial.

COSTA, Márcia Regina da. Culturas juvenis, globalização e localidades. In: COSTA, Márcia Regina da; SILVA, Elizabeth Murilho da. (Orgs.). **Sociabilidade Juvenil e Cultura urbana.** São Paulo: Educ, 2001. p. 11-27.

DELORS, Jackson. (Org.). **Educação: um tesouro a descobrir.** 9. ed. Brasília, DF: MEC: UNESCO, 2004.

DUARTE, Sara; VANNUCHI, Camilo. Geração Zapping. **Revista ISTOÉ**, n. 1659. 2001. Disponível em:
<http://www.terra.com.br/istoe/1659/comportamento/1659_capa_geracao_zapping_01.htm>. Acesso em: 17 jul. 2008.

FEIXA, Carles. **De jóvenes, bandas y tribus** – antropologia de la juventud. Barcelona: Ariel, 1999.

FEIXA, Carles. O quarto dos adolescentes na era digital. In: COSTA, Márcia Regina da; SILVA, Elizabeth Murilho da. (Orgs.). **Sociabilidade juvenil e cultura urbana.** São Paulo: Educ, 2001. p. 79-110.

FERREIRA, Vítor Francisco. **As tecnologias interativas no ensino.** Disponível em:
<<http://www.scielo.br/pdf/qn/v21n6/2913.pdf>>. Acesso em: 24 maio 2008.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. Mídia, máquinas de imagens e práticas pedagógicas. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, v. 12, n. 35, p. 290-299, maio/ago. 2007.

FREIRE, Paulo; GUIMARÃES, Sérgio. **Sobre educação: (diálogos).** 3. ed. rev. ampl. São Paulo: Paz e Terra, 2003.v.2.

_____. **Extensão ou comunicação?** Tradução: Rosisca Darcy de Oliveira. 12. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

_____. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários para a prática educativa.** 2. ed. Rio

de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

DELORS, J. (Org.). **Educação: um tesouro a descobrir**. 9. ed. Brasília, DF: MEC: UNESCO, 2004.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários para a prática educativa**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

GATTI, B. A. **Grupo focal na pesquisa em ciências sociais e humanas**. Brasília: Líber Livro Editora, 2005.

GARBIN, Elisabete Maria. **www.identidademusicaisjuvenis.com.br** - um estudo de chats sobre música da internet. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/neccso/tesesconcluidas.html>>. Acesso em: 10 jul. 2007.

GIROUX, H. A. **Os professores como intelectuais: rumo a uma pedagogia crítica da aprendizagem**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997. 270 p.

GÓMEZ, G. O. Comunicação Social e mudança tecnológica: um cenário de múltiplos desordenamentos. *In: Sociedade Midiática*. Rio de Janeiro: Maud, 2006, p.81-98.

LEI DIRETRIZES E BASES DA EDUCAÇÃO NACIONAL – LDBEN. 1996.

LEMOS, André. **Cultura das redes: ciberensaios para o século XXI**. Salvador: EDUFBA, 2002.

_____. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 3. ed. Porto Alegre: Sulina, 2007.

LÉVY, P. **As Tecnologias da Inteligência**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.

LIMA, V. A. **Mídia: Teoria e Política**. São Paulo: Editora Fund. Perseu Abramo, 2001, p.53-67.

LINHARES, N.R. Internet e ação comunicativa como elementos do espaço público sob uma perspectiva habermasiana: crise e transição. *In: SOUSA, M. W. (org). Recepção Mediática e Espaço Público – Novos Olhares* – São Paulo: Paulinas, 2006.

MORAN, José Manuel. **Como utilizar a Internet na Educação**. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-19651997000200006>. Acesso em: 24 maio 2008.

MORGAN, D. L. **Focus group as qualitative research**. Newbury Park, Sage Publication, 1988. (Qualitative Research Methods Series 16).

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador**: comunicação, cibercultura, cognição. Porto Alegre: Sulina, 2007.

RONSINI, Veneza Veloso Mayora. **Mercadores de sentido**: consumo de mídia e identidades juvenis. Porto Alegre: Sulina, 2007.

SODRÉ, Muniz. **Antropológica do espelho** – uma teoria da comunicação linear e em rede. Petrópolis: Vozes, 2003.

_____. Eticidade, campo comunicacional e midiatização. In: MORAES, Dênis de. (Org.). **Sociedade Midiatizada**. Tradução: Carlos Frederico Moura da Silva, Maria Inês Coimbra Guedes e Lucio Pimentel. Rio de Janeiro: Maud, 2006, p.19-31.