



Projeto Diálogos com o Ensino Médio

Curso de Atualização Juventude Brasileira e Ensino Médio Inovador - JUBEMI

Novembro, 2012

Módulo IV
Eixo Temático I

Culturas Juvenis e Tecnologias

Autoria

Juliana Batista e Rodrigo Ednilson

MÓDULO 4 - EIXO TEMÁTICO 1 CULTURAS JUVENIS E TECNOLOGIAS

INICIANDO O MOSAICO

Car@ cursista,

Aqui estamos para perceber outras peças, cores e nuances da juventude brasileira... No módulo 3 - “Os jovens e a escola” discutimos o conceito de juventude. Afinal, são muitas as imagens em torno da ideia de juventude: uma *fase da vida*, uma determinada *faixa etária*, um *jeito de ser*. Percebemos certa dificuldade em definir a categoria, pois, a juventude se constrói ao mesmo tempo, como variadas condições sociais e diferentes tipos de representações. Vimos a importância de estarmos atentos às múltiplas condições da vida juvenil. Ou seja, há uma diversidade de situações sociais (diferenças da condição econômica), culturais (etnias e raças, gênero, sexualidade, identidades religiosas, valores, etc.) e geográficas, entre outros aspectos, que cada jovem vivencia.

“Na realidade, não há tanto uma juventude e sim jovens, enquanto sujeitos que experimentam e sentem segundo determinado contexto sociocultural onde se inserem.”
(DAYRELL, 2007, p. 4).

Percebemos que, além de ser marcada pela **diversidade**, a juventude é uma categoria dinâmica. Ela vem se modificando ao longo do tempo e nas diferentes sociedades. Focando-nos no contexto atual, atravessado pelo fenômeno da comunicação, precisamos compreender como as tecnologias da informação e comunicação (TIC's) marcam as nossas relações sociais e, mais ainda, as interações e experiências juvenis. Cá estamos nós, professores e professoras de diferentes cidades e regiões do país, atrelados. Conectados por um objetivo comum - refletir sobre o Ensino Médio Inovador e a Juventude - e vinculados por uma plataforma de ensino e aprendizagem *on-line*.

Vamos juntos buscar perceber as escolas do Ensino Médio Inovador como espaço de expressão da diversidade das juventudes. Esse exercício demanda um esforço de nós professores/as para conhecermos e melhor compreendermos os/as jovens alunos/as. Daí a necessidade de relacionar as noções de juventude, suas caracterizações, atribuições e significados aos contextos socioculturais concretos de cada sociedade, de cada grupo social, de cada escola. Para ultrapassar imagens comuns e superficiais pelas quais os/as

jovens são representados pela mídia, pelo Estado e outras instituições, precisamos construir um **novo olhar** sobre esses sujeitos.

Nesse eixo temático pretendemos observar as atuais **culturas e expressões juvenis**, bem como as relações com as **tecnologias digitais**, principalmente a **Internet**. Afinal, quem são os jovens alunos e alunas da sua escola? Com o que se identificam? Eles participam de grupos culturais? Como se constroem os sujeitos e suas relações de *amizade, trabalho e escolarização* atravessados pelo contexto de práticas e vivências com as novas tecnologias? Convidamos você para refletir. Seja bem vindo/a. Abraços, Juliana Batista dos Reis e Rodrigo Ednilson de Jesus¹

Marcas das culturas juvenis

[Vídeo] O vídeo “**Todos nós queremos ser jovens**” apresenta várias imagens em torno dos jovens e mostra como as juventudes são diversas em função do tempo histórico, dos lugares e contextos sociais. Através de representações, percebemos a construção da juventude, desde a década de 1940 até os dias atuais. <http://www.emdialogo.uff.br/node/3329>

Algumas marcas podem evidenciar mais fortemente expressões da vida juvenil. Tatuagens, *piercings*, pulseiras, bonés, colares, roupas estilizadas, calças largas ou justas, cabelos coloridos, cortes moicanos. E os MP3's, celulares, fones de ouvido, tablets, note e netbooks, dentre outros aparelhos eletrônicos que, geralmente, estão com eles/as?

Se estivermos considerando a pluralidade de maneiras e símbolos que representam e expressam a juventude é porque há também variadas formas e lugares de construção de identidades juvenis. Para que compreendamos as diferenças e semelhanças é preciso investigar as experiências que os sujeitos vivenciam em seu contexto social e os significados que atribuem a elas. Entretanto, há uma multiplicidade de experiências juvenis caracterizadas por novas linguagens, expressões corporais, apropriações da e na

¹ Juliana é socióloga e doutoranda em Educação (UFMG). Rodrigo é sociólogo, doutor em Educação e professor da UFMG.

cidade, práticas na internet, movimentos artístico-culturais, que algumas vezes a escola, e nós professores/as, desconhecemos ou ignoramos. Em outras palavras, as dimensões simbólicas e expressivas da vida dos/as jovens precisam ser observadas como maneiras de comunicação, sociabilidade² e identidade entre eles.

Já perceberam como a música é uma importante norteadora de grupos e estilos juvenis? Hip-hop, rock, samba, pagode, forró, dentre tantos outros ritmos musicais... Marília Spósito, uma importante pesquisadora da juventude no Brasil, reflete sobre a centralidade da cultura na construção das identidades juvenis que possibilita “*práticas coletivas e de interesses comuns, sobretudo em torno dos diferentes estilos musicais*”. (SPÓSITO, 1999, p.7). Além da música, as danças, o grafite, os esportes, as tecnologias são importantes mediadores da construção de vivências de jovens.

A mídia, geralmente identifica esses grupos como tribos³. Porém aqui preferimos usar outro conceito: denominamos esse amplo universo de vivências como **culturas juvenis**, ou seja, práticas e espaços que possibilitam a demarcação de identidades entre os/as jovens, diferenciando-os enquanto jovens, das crianças e dos adultos e ainda, expressando adesão a um determinado estilo. Por isso, quando falamos em **culturas juvenis** nos referimos a modos de vida específicos e práticas cotidianas dos/as jovens, que expressam certos significados e valores tanto no âmbito das instituições quanto no âmbito da própria vida cotidiana.

Nesse contexto, muitos rapazes e garotas vão constituindo grupos de estilo e identidade - *rappers*, grafiteiros, funkeiros, pichadores, punks, sambistas, forrozeiros, entre muitos outros. Nesses grupos, se partilham sentimentos de pertencimento e afirmação coletiva, com o entrelaçamento das dimensões afetiva, simbólica e estética. Além disso, muitas vezes, o espaço público das cidades possui uma dimensão socializadora para esses/as

² A sociabilidade tende a ocorrer em um fluxo cotidiano, seja no intervalo entre as “obrigações”, o ir-e-vir da escola ou do trabalho, seja nos tempos livres e de lazer, na deambulação pelo bairro ou pela cidade. Mas também podem ocorrer no interior das instituições, seja no trabalho ou na escola, na invenção de espaços e tempos intersticiais, recriando um momento próprio de expressão da condição juvenil nos determinismos estruturais. Enfim, podemos afirmar que a sociabilidade para os jovens parece responder às suas necessidades de comunicação, de solidariedade, de democracia, de autonomia, de trocas afetivas e, principalmente, de identidade. A **sociabilidade** expressa uma dinâmica de relações que se desenvolve nos grupos de pares, preferencialmente nos espaços e tempos do lazer e da diversão, mas também presente nos espaços institucionais como na escola ou mesmo no trabalho. A turma de amigos é uma referência na trajetória da juventude.

³ Para uma discussão sobre o uso do termo “tribos urbanas” veja o texto do antropólogo José Guilherme Magnani “Tribos Urbanas: metáfora ou categoria” http://www.fflch.usp.br/da/arquivos/publicacoes/cadernos_de_campo/vol2_n2_1992/cadernos_de_campo_n2_48-51_1992.pdf

jovens que se apropriam das ruas e praças para encontros, interações afetivas ou mesmo como palco para a expressão da cultura que elaboram.

O mundo da cultura aparece como um espaço privilegiado de práticas, representações, símbolos e rituais, no qual os/as jovens buscam demarcar sua identidade juvenil. Longe dos olhares dos pais, educadores ou patrões, mas sempre tendo-os como referência, os/as jovens constituem culturas juvenis que lhes dão uma identidade como jovens. As culturas juvenis, como expressões simbólicas da condição juvenil⁴, se manifestam na diversidade em que esta se constitui, ganhando visibilidade através dos mais diferentes estilos, que têm no corpo e no visual uma das suas marcas distintivas.

Nesse contexto, os grupos culturais ganham relevância. As pesquisas indicam que a adesão a um dos mais variados estilos existentes no meio popular ganha um papel significativo na vida dos jovens. De forma diferenciada, lhes abre a possibilidade de práticas, relações e símbolos por meio dos quais criam espaços próprios, com uma ampliação dos circuitos e redes de trocas, o meio privilegiado pelo qual se introduzem na esfera pública. Para esses/as jovens, destituídos por experiências sociais e portanto impostos a uma identidade subalterna, o grupo cultural é um dos poucos espaços de construção de uma auto-estima e afirmação enquanto sujeitos, possibilitando-lhes identidades positivas. Ao mesmo tempo, é preciso enfatizar que as práticas culturais juvenis não são homogêneas e se orientam conforme os objetivos que as coletividades juvenis são capazes de processar, num contexto de múltiplas influências externas e interesses produzidos no interior de cada agrupamento específico. Em torno do mesmo estilo cultural podem ocorrer práticas de delinquência, intolerância e agressividade, assim como outras, orientadas para a fruição saudável do tempo livre (lazer e entretenimento), ou ainda para a mobilização cidadã em torno da realização de ações solidárias.

⁴Condição refere-se à maneira de ser, à situação de alguém perante a vida, perante a sociedade. Mas também se refere às circunstâncias necessárias para que se verifique essa maneira ou tal situação. Assim existe uma dupla dimensão presente quando falamos em condição juvenil. Refere-se ao modo como uma sociedade constitui e atribui significado a esse momento do ciclo da vida, no contexto de uma dimensão histórico-geracional, mas também à sua situação, ou seja, o modo como tal condição é vivida a partir dos diversos recortes referidos às diferenças sociais - classe, gênero, etnia, etc. Na análise, permite-se levar em conta tanto a dimensão simbólica como os aspectos fáticos, materiais, históricos e políticos nos quais a produção social da juventude se desenvolve.

Estudos da sociologia da juventude no Brasil também mostram que os/as jovens se apropriam das ruas, combinando encontros, circulando em grupos, conversando (SPOSITO, 1993), ao mesmo tempo, o espaço público é local de visibilidade, servindo como palco para que eventualmente apresentem suas danças e músicas.

Com efeito, designadamente entre jovens das camadas médias e inferiores; a rua fornece formas simbólicas de afirmação da cultura juvenil. (...) A rua é encarada como espaço mais “livre”, tanto em termos comerciais, tanto em termos de controle social (PAIS, 2003, p. 117)

Dessa forma, os jovens colocam na cena pública marcas identitárias e saberes sobre a cidade, às vezes considerados marginais ou ilegais. Ao mesmo tempo, as (re)significações nos usos dos espaços e equipamentos públicos configuram relações de proximidade e de distância entre os sujeitos, possibilitando competições entre grupos sociais que podem levar a novas segregações do espaço urbano.

OUTRAS CORES

Você já ouviu falar dos fanzines? Fazines são publicações que podem englobar uma diversidade de temas. Alguns grupos juvenis usam os fanzines para publicar temas e assuntos diversos: música, histórias em quadrinhos, poesias, programação cultural.

No Portal Emdialógo você pode acessar uma série de fanzines produzidos pelo Observatório da Juventude da UFMG intitulados “Juventude (in/em) formação”. Eles propõem uma reflexão sobre temas vivenciados pela juventude: desigualdade social, raça e etnia, cultura, projetos de vida. <http://www.emdialogo.uff.br/node/3169>

Veja também a interessante matéria sobre o projeto que usa fanzines com histórias em quadrinhos para ensinar química com a linguagem dos mangás.

<http://www.emdialogo.uff.br/node/3185>

OBSERVANDO FORMAS E TEXTURAS

Observando formas e texturas

Convidamos você a realizar um exercício de observação. A partir do que problematizamos até aqui, que tal buscar perceber as marcas/cores/nuances das culturas juvenis em seu

contexto de vivências? Na sua cidade e na sua escola você consegue identificar espaços e tempos em que os/as jovens se apropriam para encontros, dançar, curtir, ‘trocar uma ideia’, ‘fazer um som’?

COMPARTILHANDO FRAGMENTOS

Compartilhando fragmentos

Apure seu olhar para essas práticas juvenis e dialogue conosco onde e em que circunstâncias você percebeu expressões das culturas juvenis em seu contexto. Seu registro deverá ser realizado no “fórum de discussão” do Eixo Temático “Culturas Juvenis e Tecnologias”.

A cultura digital: importante dimensão das culturas juvenis

E o que as tecnologias da comunicação e informação (TIC's) têm a ver com as culturas juvenis? É importante destacar que as possibilidades de interação e produção com as câmeras digitais, celulares, internet, ou seja, os produtos da chamada cultura digital são expressão e fazem parte das culturas juvenis.

Diante de recursos tecnológicos e digitais que possibilitam maneiras de ser visto na internet, no ciberespaço⁵ os/as jovens compartilham maneiras de ser e conviver. A internet parece se aproximar com uma nova configuração da *rua* como espaço mais aberto e acessível para as manifestações juvenis.

Em Belo Horizonte, por exemplo, debaixo de um conhecido viaduto do centro da cidade, um grupo de jovens envolvidos com a cultura hip-hop realiza nas noites de sexta-feira, desde 2007, o “Duelo de MC's”. Muitas das apresentações que acontecem ali - o duelo entre rappers, a dança *break*, os grafites - podem ser vistas no youtube.

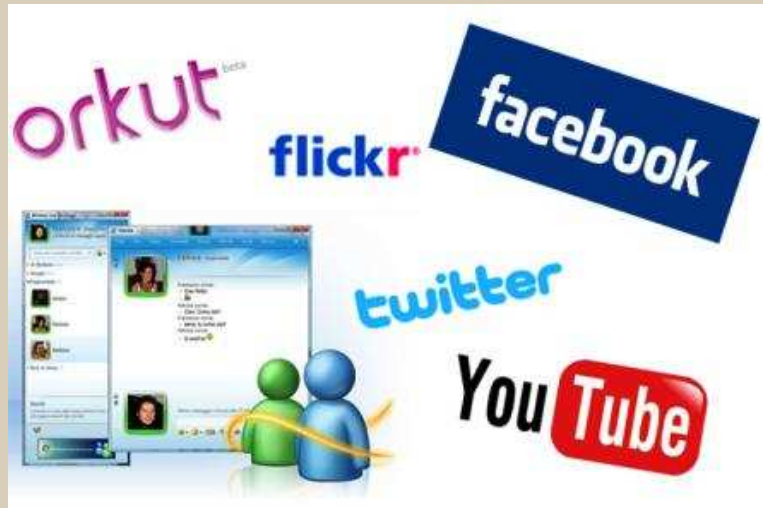
<http://www.emdialogo.uff.br/node/3334>

De maneira parecida, no vídeo abaixo vemos em Belém do Pará, a apresentação do *rapper* RAPdura cantando “Norte Nordeste me veste”. As imagens do show são da festa de música negra - Black Soul Samba - que acontece toda sexta no Palafita localizado no centro histórico da cidade.

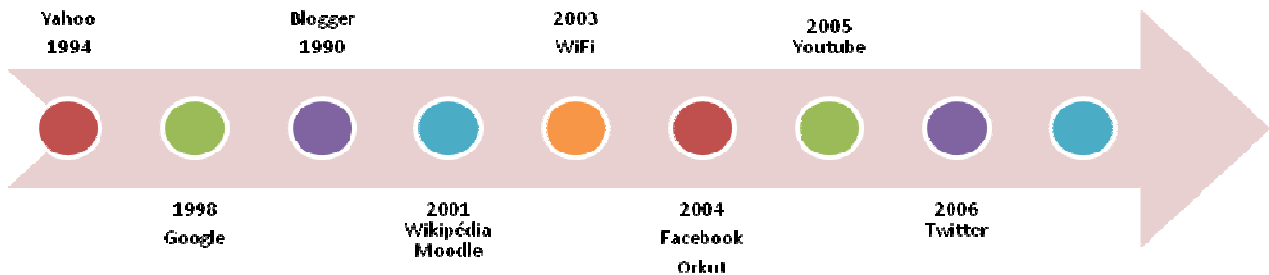
⁵ “Novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores (...) O termo especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo” (LÉVY, 1999, p. 17)”

<http://www.youtube.com/watch?v=5Agx380l-d8>

As diversas redes sociais



O *Orkut* é um dos sites de relacionamentos mais popular no Brasil. Em definição do próprio site: “O *orkut.com* é um website de comunidade on-line projetado para amigos. O principal objetivo do nosso serviço é tornar a sua vida social, e dos seus amigos, mais ativa e estimulante”. Já as comunidades no *Orkut* são uma espécie de grupo de discussão, ou grupo de interesse em torno de determinado tema. O *Facebook* tem o mesmo tipo de configuração e é popular mundialmente. Em 2011 ele ultrapassou o *Orkut* no número de usuários brasileiros. Já o *Myspace* é um espaço predominantemente usado por grupos musicais e cantores que possibilita, além da rede social, a disponibilização de músicas, agenda de shows, etc. Os *Fotologs* se constituem num local de exibição de fotos. O *youtube* é um site que permite o compartilhamento de vídeos. *Messenger* ou *MSN* é um programa de mensagens instantâneas que permite conversas em tempo real. Pelas caixas de diálogo os usuários podem, além de comunicar tecendo, compartilhar e visualizar fotos, trocar arquivos, conversar por voz (por microfone e câmera), dentre outros recursos. O *Twitter* é uma espécie de micro blog em que os usuários podem postar mensagens com até 130 caracteres. As contas estão interligadas e acompanha-se o conteúdo postado a partir de uma lógica dessa rede que se expressa pelo aplicativo *follow* onde é possível seguir todo o conteúdo publicado.



Muitas produções do universo da cultura juvenil são compartilhadas na web. Há inúmeras possibilidades *on-line* de mostrar as produções coletivas dos jovens, espontâneas ou mais elaboradas. Vídeos no Youtube, fotos no Facebook e Orkut, músicas e áudios no Myspace. Em diferentes condições sócio-econômicas e geo-espaciais, grupos juvenis bastante distintos estão interligados e integrados numa fórmula bastante comum referenciada em elementos da *web*. Amantes de mangás (histórias em quadrinhos) e animes (desenhos animados) que se caracterizam eventualmente como personagens dos desenhos têm a internet como ambiente essencial para trocas. Grupos góticos também referenciam sua rede de relações em locais particulares da *web*, configurando *pedaços virtuais*⁶ para denominar espaços na rede mundial de computadores com códigos particulares compreendidos e partilhados entre os membros da cena gótica.

Dessa forma, em diferentes plataformas e redes sociais os jovens vão criando comunidades, (re)afirmando seus grupos de identidade e amizades. São muito comuns também aquelas comunidades que reúnem alunos de uma mesma turma de escola, grupos de música, dança ou esporte. São inúmeras as possibilidades de recorte para a construção das *comunidades*. Na plataforma, podemos (re)configurar o social e aglutinar pessoas

⁶ “A noção de “pedaço”, elaborada a partir de pesquisas em bairros de periferia, aponta para a existência de um espaço social que se situa entre a esfera da casa e a da rua. Com base em vínculos de vizinhança, coleguismo, procedência, de trabalho, estabelece uma forma de sociabilidade mais aberta que a fundada em laços de família, porém menos formal e mais próxima do cotidiano que a ditada pelas normas abstratas e impessoais da sociedade mais ampla” (MAGNANI, 1998, p.63).

aliadas por uma variedade de grupos de *status*, qualidades, preferências e gostos, ou por *comunidades* de um indivíduo só.

Nesse caso, precisamos compreender as particularidades dos modelos de socialização juvenil na época presente. O que tanto fazem os/as jovens na internet? Como se constroem ali? A internet, suas plataformas e recursos podem servir como suportes para a vida juvenil? Para responder a tudo isso, precisamos estar atentos às inúmeras possibilidades de comunicação no universo da cibercultura⁷.

A intensificação e a extensão da presença e do uso das novas tecnologias da comunicação e informação na contemporaneidade têm configurado o que algumas/alguns teóricas/os denominam como “novo estado da cultura”, o qual é “caracterizado sobretudo por uma ampliação dos lugares em que nos informamos, em que de alguma forma aprendemos a viver, a sentir e a pensar sobre nós mesmos” (FISCHER, 1997, p. 62). A atual configuração social pode ser vista, então, como uma “paisagem da informação” e compreendida como uma “condição cultural específica” (GREEN; BIGUM, 2003, p. 209). Esse novo estado da cultura pode ser também denominado tecnocultura ou, no termo aqui adotado, cibercultura.

O nascimento de Jesus narrado através da internet, suas plataformas e redes sociais. Veja o interessante vídeo “A história do natal digital”

<http://www.emdialogo.uff.br/node/3337>

Um verso de uma canção de Zeca Baleiro diz: “Acessando a internet, você chega ao coração da humanidade inteira, sem tirar os pés do chão”⁸. A letra anuncia a potente força da rede mundial de computadores em estabelecer comunicação, obter e dar informações, inteirar e participar de acontecimentos de ordem local e mundial. Há muitos eventos e temas *globais* que mobilizam variadas manifestações na Internet. Desde candidaturas eleitorais, como a do atual presidente norte-americano Barack Obama em

⁷ Podemos dizer que a cibercultura ou a cultura digital são o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.

⁸ Música “Kid Vinil” do disco “Por onde andaré Stephen Fry?” (1997).

2008⁹, até os terremotos no Haiti em 2010, ou as recentes manifestações públicas no Egito pela saída do ditador Hosni Mubarak da presidência do país, são exemplos de acontecimentos que movimentaram o universo *on-line*.



As vivências juvenis na web não são homogêneas e muito ainda precisa ser revelado sobre as dimensões da rede mundial de computadores, as experiências construídas na interação com esses espaços e os sentidos atribuídos pelos/as jovens usuários às vivências na web. Há múltiplas possibilidades de orientação da vida, em que o uso das tecnologias age sobre as ações. Sendo assim é preciso estar atenta/o às apropriações juvenis e (re)significações dadas às tecnologias de informação e comunicação, nos aproximando das vivências juvenis cotidianas no ciberespaço. Símbolos compartilhados na rede de computadores geram significados minimamente partilhados e referenciam as atitudes e posturas das pessoas tanto quanto sinais e gestos do encontro físico.

Para diferenciar os encontros na internet e os encontros face a face, com as expressões *online* e *offline*, corre-se o risco de criar uma separação ou isolamento entre as duas

⁹ Variadas plataformas na web foram utilizadas em sua campanha, vídeos no Youtube, contas no Twitter e Facebook. Seu lema de campanha 'Yes, we can' (Sim, nós podemos) esteve entre as frases mais populares na web no período eleitoral.

experiências que não é adequada. Por outro lado, expressões como real e virtual também não se adéquam na medida em que *virtual* pode ganhar o sentido de ilusório e, essa é uma interpretação equivocada quando pensamos o entrelaçamento entre as vivências face a face e aquelas intermediadas por computadores.

O par real/virtual coloca em oposição esses termos. O que se verifica é que as interações ocorridas no universo dito virtual são bastante reais, e muitas vezes se ajustam na sociabilidade face a face.

Os/as jovens, a internet e a escola

“*Quem mexe com a internet fica bom em quase tudo, quem tem computador nem precisa de estudo, estudar pra quê?*” Clipe da banda Pato Fu.
<http://www.emdialogo.uff.br/node/3340>

O verso da música “Estudar pra quê?” do grupo *Pato Fu* ironiza uma compreensão recorrente no senso comum sobre um possível antagonismo nas relações entre escola e internet, as normas linguísticas escolares e a escrita abreviada da *net*. Se partirmos dessa separação entre universo escolar e cibernético, as expressões e invenções juvenis em espaços exteriores à escola podem ser vistas como inadequadas, irrelevantes ou até contrárias à cultura escolar. Entretanto, como provocar o diálogo entre as expressividades culturais e os modos de participação juvenis com as práticas e tempos da cultura escolar hegemônica? As aproximações com espaços e práticas de sociabilidade dos/as jovens podem contribuir como referências para o trabalho pedagógico? Quais os desafios do encontro das culturas escolares e juvenis?

Podemos perceber a junção entre as experiências juvenis na escola e na internet em várias comunidades do Orkut, por exemplo, que fazem referência ao universo escolar. Uma comunidade bastante popular, com cerca de 64.000 integrantes é nomeada: “*Amo a escola, odeio estudar*”.

OBSERVANDO FORMAS E TEXTURAS

Explorando o ciberespaço

É muito provável que a escola em que você trabalha tenha alguma comunidade no orkut, um vídeo no youtube, um blog.

Você já ouviu seus/suas alunos/as dizendo algo a respeito? Que tal pesquisar nas redes sociais?

Se para muitos/as de nós, a iniciação e vivência no ciberespaço é uma grande novidade nas formas de nos constituir, relacionar, conhecer e aprender, para as gerações que nascem com essa “tecnologia” já em evidência, o tom de inovação parece menos presente. Poderíamos dizer que muitos/as jovens são verdadeiros **nativos digitais**: uma geração nascida na era da internet. A fala de um jovem, participante de uma das pesquisas desenvolvidas pelo Observatório da Juventude da UFMG, morador de um bairro de periferia da Região Metropolitana de Belo Horizonte, aponta a importância dos computadores e da rede mundial em seu cotidiano, ao dizer: *“estar na net é obrigatório... é igual ter geladeira, fogão! Uma coisa que num tempo atrás era luxo...”*. Sua afirmação está em consonância com algumas teorizações sobre uso do termo *tecnologia* para identificar computadores e a web. Alan Kay, um dos pioneiros da ciência da computação diz: *“Tecnologia é tecnologia somente para aqueles nascidos antes de ela ser inventada.”*.

Somos desafiados a perceber a tecnologia como elemento constitutivo da cultura juvenil na contemporaneidade. Por isso, não nos basta apenas perceber os *usos* dos instrumentos tecnológicos, mas sim como os aparatos atuam ativamente na composição dos modos de vida juvenis.

‘Geração X, Y e Z’, ‘geração net’, ‘geração zapping’, ‘nativos digitais’, ‘milênios’, ‘geração globalizada’... Provavelmente, você já tenha ouvido ou lido essas expressões em reportagens, telejornais ou na própria internet. São muitos os conceitos e expressões usados pela mídia que buscam anunciar a condição dos/as jovens nascidos em diferentes épocas e principalmente, daqueles nascidos em tempos de Internet.



ALGUNS DADOS ESTATÍSTICOS...

Análises estatísticas apontam que a proporção de pessoas com acesso à web tem crescido consideravelmente no Brasil. As PNAD's (Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios) de 2005 a 2009 mostram que o acesso à internet teve um aumento de 112% em quatro anos. Segundo os dados, em 2009, 67,9 milhões de pessoas com 10 anos ou mais de idade declararam ter usado a internet, o que representa um aumento de 12 milhões (21,5%) em relação a 2008.

É fato que os/as jovens acessam mais a Internet que outras faixas etárias. Conveniente destacar que o percentual de pessoas que utilizaram a Internet em 2009 foi mais elevado entre aqueles com idade entre 15 a 17 anos (71,1% das pessoas nessa faixa etária); seguidos por aqueles com idade entre 18 e 19 anos (68,7% das pessoas nessa faixa etária). Além disso, cabe enfatizar que a maioria das pessoas (83,2%) apontam que “*comunicar com outras pessoas*” é o principal motivo para o uso da Internet, segundo a PNAD 2009. Porém, em 2005, a principal razão apontada era *educação ou aprendizado*, que caiu para o terceiro lugar em 2009, entre os objetivos do uso da rede.

OUTRAS CORES

O CETIC - é um Centro de Estudos sobre as tecnologias da Informação e Comunicação, responsável pela coordenação e publicação de pesquisas sobre a disponibilidade e uso da Internet no Brasil. No link <http://www.cetic.br/> é possível acessar e baixar pesquisas, relatórios e apresentações sobre várias investigações a respeito do uso das tecnologias de informação e comunicação. Destacamos a pesquisa realizada em 2010 nas escolas brasileiras. (<http://www.cetic.br/educacao/2010/apresentacao-tic-educacao-2010.pdf>)

Certamente nossa maneira de lidar com o conhecimento se transforma quando estamos imersos em um espaço quase infinito repleto de textos, imagens e vídeos das mais variadas áreas do conhecimento. É interessante percebermos, por exemplo, como os grandes sites de busca da Internet, como o Google, são utilizados para os mais variados interesses e perguntas. Trabalhos escolares, indicação de medicamentos, agenda de programação cultural, receitas, rotas de turismo, profissionais da saúde, entre outros.

E o Ensino Médio Inovador?

Na medida em que o ‘Programa Ensino Médio Inovador’ (ProEMI) busca fomentar propostas curriculares inovadoras nas escolas de Ensino Médio é inevitável refletir sobre as novas tecnologias na contemporaneidade. Afinal, para construir um currículo dinâmico relacionado com as vivências juvenis precisamos estar atentos às culturas juvenis e tecnologias.

Os ‘Projetos de Reestruturação Curricular’ de cada escola que integra o ProEMI podem desenvolver ações em diferentes formatos (oficinas, projetos interdisciplinares, etc.) que devem contemplar os macrocampos predefinidos e a interação direta com os/as jovens estudantes. Interessante perceber que dois macrocampos ‘**Comunicação e uso de mídias**’ e ‘**Cultura digital**’ explicitam a temática das novas tecnologias.

[Comunicação e uso de mídias]

Este macrocampo deverá desenvolver os processos relacionados à educomunicação e as ações deverão orientar e propor vivências em espaços de atuação que permitam ao jovem acesso às diferentes mídias e tecnologias da informação e da comunicação ampliando a compreensão de métodos, dinâmicas e técnicas. As atividades deverão possibilitar a criação de condições para a utilização de instrumentos e ferramentas disponíveis, das formas e possibilidades de comunicação e de processos criativos, assim como viabilizar a reflexão sobre o uso crítico das diversas tecnologias em diferentes espaços do convívio social (fanzine, informática e tecnologia da informação, rádio escolar, jornal escolar, histórias em quadrinhos, fotografias, vídeos, dentre outros). As atividades desenvolvidas neste macrocampo poderão estar articuladas a outros macrocampos e ações interdisciplinares da escola.

[Cultura Digital]

Este macrocampo tem por objetivo criar condições e espaços necessários para que o jovem tenha acesso às ferramentas, aos instrumentos e às informações que possibilitem compreender a amplitude da cultura digital e suas múltiplas modalidades de comunicação. As atividades deverão possibilitar o desenvolvimento de habilidades para a comunicação em linguagem digital nas dimensões local e global, de tempo real e, estabelecer formas de interação que permitam utilizar o ambiente digital em diferentes espaços da vida - trabalho, desenvolvimento de pesquisa, acesso e produção de conhecimento, redes sociais, participação política - ampliando e potencializando o uso de

instrumentos tecnológicos como ferramentas que contribuem para a produção de conhecimentos. As atividades desenvolvidas neste macrocampo poderão estar articuladas a outros macrocampos e ações interdisciplinares da escola.

EXPLORANDO MATERIAIS

“O EMdiálogo é uma página eletrônica criada para estimular debates e socializar conhecimentos e experiências que contribuam para a melhoria do Ensino Médio público. O EMdiálogo tem como objetivo principal promover o diálogo crítico e propositivo sobre o Ensino Médio. Incentivamos que todas as pessoas que estejam envolvidas direta ou indiretamente, ou simplesmente interessadas nessa etapa de ensino, se expressem em nossos fóruns e registrem seus comentários. O portal abre espaço para a criação de comunidades autônomas. Que tal criar uma comunidade em torno de um tema de seu interesse? Não temos dúvidas de que outras pessoas também irão se interessar e chegar junto para animar a comunidade. Esporte? Leitura? Música? Estudos específicos? Participação estudantil? Games? Um clube de ciência? O que mais? Escreva e proponha a sua comunidade.”

“Juventudes Conectadas” é o nome de uma das comunidades do EMdiálogo. Um interessante espaço para dialogar sobre as relações entre juventude, escola e internet.

<http://www.uff.br/emdiálogo/node/2983>

COMPONDO O MOSAICO

Pesquisa com questionários:

A pesquisa com questionários é um instrumento de investigação que poderá explicitar as especificidades e regularidades dos gostos, estilos e culturas juvenis. A elaboração de um questionário com perguntas acerca de preferências musicais, por exemplo, pode viabilizar descobertas de pesquisa no âmbito das vivências dos/as jovens. No link:

<https://docs.google.com/spreadsheet/viewform?formkey=dFNURE5ONDC2UGJfU2x5OENXNFF0VWc6MQ> há um questionário com perguntas a respeito das culturas juvenis e uso da internet. Incentive os alunos da sua escola a responderem o questionário. Isso pode ser feito disponibilizando o link por e-mail, nas redes sociais, no blog da escola ou através de uma atividade no laboratório de informática.

Certamente, com essa atividade poderemos alcançar descobertas de pesquisa, revelar experiências e gostos dos sujeitos e assim, confirmar ou refutar impressões, hipóteses e olhares iniciais sobre a temática.

No mosaico que você está construindo, anote suas percepções e descobertas sobre as culturas juvenis e o uso das tecnologias entre os sujeitos da sua escola. Fique à vontade para registrar um texto, fotos ou vídeos. Você poderá usar suas reflexões no fórum de discussão ou mesmo refletir sobre os dados da pesquisa com questionários que será disponibilizado no *moodle*. Esse eixo temático possibilitará mais peças, cores e texturas para a construção do mosaico das condições juvenis.

Como a escola e nós professores/as dialogamos com os grupos culturais, artísticos, esportivos e religiosos dos alunos? Conhecemos os espaços de vivência e aprendizado extra-escolares dos/as jovens? Quais saberes eles possuem e constroem em outros contextos?

OUTRAS CORES

Jovens e tecnologias

- “Web e redes sociais” é o tema da 18ª edição da ‘Revista Diversa’ da Universidade Federal de Minas Gerais.

http://www.ufmg.br/diversa/18/diversa_18_agosto_2010.pdf

- A ‘Revista Onda Jovem’ de setembro/novembro de 2009 publicou um número intitulado “Nativos digitais” em que discute os desafios das escolas e dos processos educativos na era da internet. Para baixar a revista, acesse:

www.ondajovem.com.br/acervo/16/at_download/file

- O Programa ‘Salto para o Futuro’ da TV Escola produziu duas séries que discutem as relações da cultura digital e a educação. Para acessar os vídeos e textos, veja os links:

http://tvescola.mec.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=693:salto-para-o-futuro-serie-cibercultura-o-que-muda-na-educacao&catid=71:destaque
(Cibercultura)

http://tvescola.mec.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=571:salto-para-o-futuro-serie-cultura-digital-e-escola&catid=71:destaque&Itemid=220

(Cultura digital e escola)

O texto “Alguns apontamentos sobre internet, culturas juvenis contemporâneas e escola” de Elisabete Garbin, faz parte da série “Juventude e escolarização: os sentidos do Ensino Médio” (Salto para o Futuro - TV Escola). A autora nos apresenta algumas cenas que revelam relações entre a cultura escolar, as culturas juvenis e a cultura digital.

<http://tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/14250518-JuveEscoldoEM.pdf>

Culturas juvenis e escola

- Culturas juvenis, educadores e escola: avanços e impasses na construção do diálogo.

http://www.bdae.org.br/dspace/bitstream/123456789/2408/1/em_questao_1_capitulo.pdf

- A escola e a esfinge: culturas e saberes juvenis, um desafio contemporâneo.

<http://www.emdialogo.uff.br/sites/default/files/GT03-2425--Int1.pdf>

- A escola diante das culturas juvenis: reconhecer para dialogar

<http://www.uff.br/observatoriojovem/materia/escola-diante-das-culturas-juvenis-reconhecer-para-dialogar>

- A presença feminina nas (sub)culturas juvenis: a arte de se tornar visível

http://www.emdialogo.uff.br/sites/default/files/A_presenca_feminina_nas_sub_culturas_juvenis_a_arte_de_se_tornar_visivel.pdf

http://www.emdialogo.uff.br/sites/default/files/n.05_-_fanzine_cultura.pdf

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DAYRELL, J. *A música entra em cena: o funk e o hip hop na socialização da juventude*. Belo Horizonte: UFMG, 2005.

_____. A escola faz juventudes?: reflexões em torno da socialização juvenil. *Educação & Sociedade*, Campinas, v. 28, n. 100, p. 1105-1128, out. 2007.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. O estatuto pedagógico da mídia: questões de análise. *Educação e Realidade*, Porto Alegre, v. 22, n. 2, p. 59-80, jul./dez. 1997.

GREEN, Bill; BIGUM, Chris. Alienígenas na sala de aula. In: SILVA, Tomaz Tadeu da. (Org.). *Alienígenas na sala de aula: uma introdução aos estudos culturais em educação*. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2003, p. 208-43.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.

SPOSITO, Marília P. A sociabilidade juvenil e a rua; novos conflitos e ação coletiva na cidade. *Tempo Social*. Revista Sociologia da USP. São Paulo, v.5 n. 1 e 2, p.161-178., 1993.

MAGNANI, José Guilherme. Transformações da cultura urbana das grandes metrópoles. In: MOREIRA, Alberto (Org.). *Sociedade global: cultura e religião*. Petrópolis : Vozes, 1998. p. 63

PAIS, José Machado. *Vida Cotidiana, Enigmas e Revelações*, São Paulo, Cortez, 2003.