

FUNDAÇÃO JOAQUIM NABUCO
DIRETORIA DE FORMAÇÃO PROFISSIONAL E INOVAÇÃO
MESTRADO PROFISSIONAL DE SOCIOLOGIA EM REDE NACIONAL

FRANCISCO AIRTON MARTINS GARRIDO

JUVENTUDES E TECNOLOGIAS DIGITAIS:
UM CATÁLOGO PARA DIÁLOGOS NO ENSINO MÉDIO

RECIFE
2023

FRANCISCO AIRTON MARTINS GARRIDO

**JUVENTUDES E TECNOLOGIAS DIGITAIS:
UM CATÁLOGO PARA DIÁLOGOS NO ENSINO MÉDIO**

Trabalho de conclusão de curso na modalidade Material didático apresentado ao Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional da Fundação Joaquim Nabuco como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Sociologia.

Linha de Pesquisa: Práticas de ensino e conteúdos curriculares

Orientadora: Viviane Toraci Alonso de Andrade

RECIFE

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

(Fundação Joaquim Nabuco - Biblioteca)

G241j Garrido, Francisco Airton Martins
Juventudes e tecnologias digitais: um catálogo para diálogos no Ensino
Médio / Francisco Airton Martins Garrido. - Recife: O Autor, 2023.
48 p.: il.

Orientadora: Dra. Viviane Toraci Alonso de Andrade
Trabalho de conclusão de curso (Mestrado) – Programa de Mestrado
Profissional de Sociologia em Rede Nacional – ProfSocio, Fundação
Joaquim Nabuco, Recife, 2023
Inclui bibliografia

1. Sociologia. 2. Educação, Ensino Médio. 3. Tecnologia digital. I.
Andrade, Viviane Toraci Alonso de, orient. II. Título

CDU: 316:371.67

FOLHA DE APROVAÇÃO

Francisco Airton Martins Garrido

Tecnologias Digitais e Juventudes: um catálogo para diálogo no ensino médio

Trabalho aprovado em 30 de Agosto de 2023 em banca online.

BANCA EXAMINADORA COM PARTICIPAÇÃO A DISTÂNCIA:

Viviane Toraci Alonso de Andrade

Orientadora/ Examinadora Interna – ProfSocio/ Fundaj

Cibele Barbosa da Silva Andrade

Examinadora Interna – ProfSocio/Fundaj

Maria de Assunção Lima de Paulo

Examinadora Externa – ProfSocio/ Universidade Federal de Campina Grande

DEDICATÓRIA

Dedico aos meus filhos!

RESUMO

Este trabalho apresenta um modelo de material pedagógico no formato de catálogo para auxiliar professores do ensino médio a trabalharem conceitos relacionados às juventudes e tecnologias digitais nos dias atuais a partir das contribuições trazidas pelos estudos e pesquisas do campo das Ciências Sociais, buscando aplicabilidade em sala de aula da competência geral “Cultura Digital” presente na Base Nacional Comum Curricular, a qual enfatiza a importância da reflexão, da criticidade e da utilização ética das tecnologias digitais. O objetivo deste recurso é aproximar os atuais conhecimentos desenvolvidos no âmbito acadêmico acerca das mudanças sociais provocadas pelas tecnologias digitais e os professores, que em sua prática docente sentem a necessidade em abordar de forma cientificamente embasada as relações entre Juventudes e Tecnologias Digitais. Para isso, trazemos reflexões a partir de referenciais teóricos, considerando as mútuas influências e as novas sociabilidades, abordando temas como plataformização digital, capitalismo de vigilância, performatividade, cultura do cancelamento, cyberbullying e desinformação. Como objetivos específicos, este trabalho buscou: I. Compreender como a bibliografia sociológica disponível sobre o tema “Juventudes e Tecnologias Digitais” revela o desenvolvimento desse fenômeno social e como a Base Nacional Comum Curricular aborda a necessidade de desenvolver em sala de aula o uso crítico, reflexivo e ético dentro do novo espaço de relações sociais em formato digital; II. Discutir o papel da escola dentro de uma conjuntura na qual as juventudes estão cada vez mais imersas na tecnologia digital; III. Auxiliar a transposição didática de temas e conceitos relacionados às juventudes e tecnologias digitais com a produção de um catálogo de referências. O resultado da testagem foi positivo sobre o subsídio teórico e aplicabilidade do material por professores do ensino médio. Concluímos que o material didático produzido pode contribuir de forma significativa para auxiliar teoricamente os professores em sala de aula na abordagem de assuntos relacionados as Juventudes e Tecnologias Digitais, assim como incentivar seus alunos a desenvolver uma consciência crítica, reflexiva e ética dentro do espaço digital.

Palavras-chave: Sociologia. Escola. Juventudes. Tecnologias Digitais.

ABSTRACT

This work presents a model of pedagogical material in catalog format to help high school teachers to work with concepts related to youth and digital technologies today, based on the contributions brought by studies and research in the field of Social Sciences, seeking applicability in the classroom. class of the general competence “Digital Culture” present in the National Common Curricular Base, which emphasizes the importance of reflection, criticality and the ethical use of digital technologies. The purpose of this resource is to approximate current knowledge developed in the academic field about the social changes caused by digital technologies and teachers, who in their teaching practice feel the need to approach in a scientifically based way the relations between Youth and Digital Technologies. For this, we bring reflections from theoretical references, considering the mutual influences and the new sociabilities, addressing topics such as digital platforming, surveillance capitalism, performativity, cancellation culture, cyberbullying and misinformation. As specific objectives, this work sought to: I. Understand how the sociological bibliography available on the theme "Youth and Digital Technologies" reveals the development of this social phenomenon and how the National Common Curricular Base addresses the need to develop the critical use in the classroom , reflective and ethical within the new space of social relations in digital format; II. Discuss the role of the school within a context in which young people are increasingly immersed in digital technology; III. Assist in the didactic transposition of themes and concepts related to youth and digital technologies with the production of a reference catalog. The test result was positive regarding the theoretical subsidy and applicability of the material by high school teachers. We conclude that the didactic material produced can contribute significantly to theoretically help teachers in the classroom to address issues related to Youth and Digital Technologies, as well as encourage their students to develop a critical, reflective and ethical awareness within the digital space.

Keywords: Sociology. School. Youths. Digital Technologies.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CFP – Centro de Formação de Professores

UFMG – Universidade Federal de Campina Grande

EJA – Educação de Jovens e Adultos

EMEIEF – Escola Municipal de Ensino Infantil e Ensino Fundamental

CAIC – Centro de Atenção Integral à Criança e ao Adolescente

ECIT – Escola Cidadã Integral Técnica

EEEFM – Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio

multiHlab - Laboratório Multiusuários em Humanidades

FUNDAJ – Fundação Joaquim Nabuco

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

TDIC – Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação

SMS – Short Message Service

PDF – Portable Document Format

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Licenciaturas dos avaliadores.....	38
Figura 2 – Vínculo com rede de ensino	39
Figura 3 – Atuação no ensino de Sociologia	39
Figura 4 – Conhecimento da Competência Geral nº 5 da BNCC.....	40
Figura 5 - Trabalhou com o tema	40
Figura 6 - Grau de importância da temática	40

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO11

1. JUVENTUDES E TECNOLOGIAS DIGITAIS: NOVAS SOCIABILIDADES16

1.2. Escola, juventudes e tecnologias digitais: a reforma do Ensino Médio20

2. PARA DISCUTIR JUVENTUDES E TECNOLOGIAS DIGITAIS A PARTIR DA SOCIOLOGIA25

2.1. Plataformização da sociedade: os riscos do compartilhamento de dados26

2.2. Capitalismo de Vigilância27

2.3. Ciberbullying29

2.4. Espetacularização, performatividade e identidades juvenis30

2.5. *Fake News* e desinformação32

3. METODOLOGIA PARA DESENVOLVIMENTO DO MATERIAL DIDÁTICO35

4. TESTAGEM DO MATERIAL DIDÁTICO38

CONCLUSÃO 44

REFERÊNCIAS..... 46

APÊNDICE 1 – QUESTIONÁRIO PARA TESTAGEM

APÊNDICE 2 – CATÁLOGO

INTRODUÇÃO

Sou graduado em História pelo Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande (CFP-UFCG) - campus Cajazeiras. Tenho a especialização em Tecnologias Educacionais e Ensino à Distância – campus avançado Natal – Zona Leste, no Instituto Federal do Rio Grande do Norte na modalidade à distância. Sou funcionário público contratado pela prefeitura Municipal de Cajazeiras no interior do estado da Paraíba, exercendo o cargo de professor de História e Geografia no Ensino Fundamental II e Educação de Jovens e Adultos (EJA) na escola EMEIEF Antônio Tabosa Rodrigues – CAIC e EMEIEF Cecília Estolano Meireles.

Durante minha trajetória profissional e acadêmica sempre procurei adquirir conhecimentos que pudessem contribuir de maneira positiva para minha atuação como professor em sala de aula. Desde cursos de extensão presenciais e à distância, relacionados ao campo da disciplina de História como das demais disciplinas da área de humanidades.

Dentro da universidade participei da organização de eventos acadêmicos que muito me abriu os olhos para enxergar a importância da educação, do ensino e do papel do professor em nossa sociedade. De como a sala de aula é um mundo de entendimento da realidade. As Semanas Nacionais de História desenvolvidas dentro da UFCG são eventos produzidos por alunos e para os alunos, um dos eventos mais significativos em questão de conhecimento e crescimento acadêmico e conseqüentemente crescimento profissional. Durante a graduação, os estágios supervisionados me trouxeram a realidade da vida docente nas escolas públicas em nível Fundamental e Médio, foram experiências iniciais que colocaram à prova o querer ser professor, entrando em contato com o mundo escolar, das reuniões, a relação com colegas de profissão, contato com alunos, as aflições da sala de aula, dos conteúdos, dos horários, enfim, todas as dificuldades e possibilidades.

Toda minha trajetória, ainda que prematura, me levou a observar as condições do meio escolar e dos sujeitos que fazem parte dela, os quais tenho como objeto desenvolver suas habilidades e competências da melhor forma possível, apesar das adversidades. Hoje, com a pesquisa em questão, busco o aprimoramento das habilidades dos mestres que digladiam diariamente com o sucateamento da educação brasileira e buscam sempre fazer o seu papel da melhor forma possível, objetivamos trazer mais facilidade para os professores ao tratar das questões que permeiam as Tecnologias Digitais e as Juventudes.

O interesse inicial do nosso projeto era desenvolver uma intervenção pedagógica composta por aplicação de uma oficina que pretendia proporcionar aos professores da rede estadual da Paraíba, na cidade de Cajazeiras, e que atuam no ensino médio na área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, um espaço de debate sobre as atuais relações sociais dos jovens mediadas pelas tecnologias digitais e discutir como o tema Tecnologias Digitais e Juventudes se apresenta no currículo do estado da Paraíba. Como produto final da oficina, os professores deveriam desenvolver coletivamente propostas de ementas para a oferta de disciplinas eletivas que problematizam o cotidiano juvenil e suas relações com o mundo virtual, abordando temas como: compartilhamento de dados pessoais na internet, capitalismo de vigilância; espetacularização do ser humano por meio das novas mídias digitais; identidades simuladas; performatividade; cultura do cancelamento e cyberbullying, tendo como base teórica as produções sociológicas para compreensão destes fenômenos sociais. Esperávamos que os professores pudessem refletir sobre as juventudes e suas relações com as tecnologias digitais com a finalidade de trabalhar estes temas em sala de aula.

Com a intervenção pedagógica em mente, em projeto para qualificação foram definidos os seguintes objetivos específicos: I. Compreender como está estruturado o novo ensino médio no estado da Paraíba; II. Compreender a dinâmica de construção de uma unidade curricular eletiva a partir da proposta curricular do estado da Paraíba; III. Realizar uma intervenção pedagógica no formato de oficina para reflexão acerca dos fenômenos sociais envolvendo juventudes e mídias sociais; IV. Proporcionar um espaço colaborativo para construção de propostas de unidades curriculares eletivas (ementa e planejamento) a partir dos interesses suscitados pela oficina.

Para o desenvolvimento da aplicação da oficina, foi realizada uma curadoria de textos para discutir o tema das Tecnologias Digitais e Juventudes, e assim desenvolver o conteúdo que seria utilizado na oficina. Foi produzido a partir da curadoria: o programa da oficina com textos, vídeos, imagens, entre outros materiais a serem utilizados durante os encontros. Todos os assuntos foram compilados e organizados em slides para os dias da oficina.

Para dar início a intervenção pedagógica, foi enviado no mês de fevereiro do ano de 2023 para os professores da rede estadual do ensino da cidade de Cajazeiras/PB um convite/apresentação assinado pela coordenação do ProfSocio/Fundaj convidando a participarem da atividade. Em Cajazeiras, temos seis escolas de ensino médio integrantes da rede estadual. Mas, devido ao início do período de recesso na rede pública estadual de ensino no momento das visitas, duas escolas estavam sem a presença de seus coordenadores e gestores para tratar do assunto. Foram somente em quatro escolas que realizamos visitas,

duas escolas integrais e duas de ensino regular: a ECIT Professora Nicéia Claudina Pinheiro, ECIT Cristiano Cartaxo, EEEFM Dom Moises Coelho, e EEEFM Professor Manoel Mangueira Lima. Apenas duas escolas enviaram as informações solicitadas: A escola ECIT Professora Nicéia Claudina Pinheiro oferece ensino integral e técnico e conta com um total de 21 professores. Já tinha implementado o novo currículo para o ensino médio e já estava trabalhando com eletivas desde o ano de 2017. A segunda escola integral ECIT Cristiano Cartaxo conta com 24 professores e também já tem implementado o novo currículo do ensino médio e trabalha com eletivas desde 2018.

Mesmo após as reuniões com coordenações pedagógicas e conversas diretas com alguns professores, não conseguimos a adesão para participação na oficina devido ao choque de horários e a alta carga de aulas que os docentes precisam cumprir semanalmente nas escolas selecionadas. Assim, seguimos para o plano “B”. Após não ter havido êxito com os professores do município de Cajazeiras, buscamos expandir a oficina para professores em âmbito nacional, fazendo a divulgação por meio das redes sociais do multiHlab (Laboratório Multiusuários em Humanidades, equipamento do ProfSocio/Fundaj), da Rede ProfSocio e da Fundaj. Um número de 16 professores se inscreveu para a oficina em todo o Brasil, porém, no primeiro dia da oficina, apenas 6 participantes compareceram via Google Meet. No segundo encontro, apenas 4 participantes. Decidimos então repensar nosso produto, transformando o conteúdo da oficina em um material didático para os professores do ensino médio na área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas utilizarem em suas aulas em momentos que abordem a temática Juventudes e Tecnologias Digitais.

O trabalho foi transformado em uma produção de material didático em formato de catálogo que aborda temas e conceitos sobre a relação entre Juventudes e Tecnologias Digitais com o objetivo de proporcionar para os professores do ensino médio na área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas subsídio teórico para discutir questões como plataformização da sociedade, capitalismo de vigilância, cyberbullying, Fakenews e Desinformação, Espetacularização e Performance juvenil nas Redes, buscando desenvolver em seus alunos a ética e o pensamento crítico dentro das novas formas de relações sociais do espaço digital. Temos como fundamento a importância de desenvolver as discussões propostas pela Competência Geral nº 5 da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) referente a Cultura Digital, que contém em seu conteúdo a necessidade de os alunos compreenderem e utilizarem as Tecnologias Digitais de forma crítica, reflexiva e ética:

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 (BRASIL, 2017, p. 9).

Os objetivos específicos então foram reformulados, a saber: I. Compreender como a bibliografia sociológica disponível sobre o tema “Tecnologias Digitais e Juventudes” revela o desenvolvimento desse fenômeno social e como a Base Nacional Comum Curricular aborda a necessidade de desenvolver em sala de aula o uso crítico, reflexivo e ético dentro do novo espaço de relações sociais em formato digital; II. Discutir o papel da escola dentro de uma conjuntura na qual as juventudes estão cada vez mais imersas na tecnologia digital. III. Auxiliar a transposição didática de temas e conceitos relacionados às juventudes e tecnologias digitais com a produção de um catálogo de referências.

No primeiro capítulo deste relatório apresentamos conceitos e teóricos que discutem a transição entre um mundo semi globalizado para um mundo totalmente globalizado e imerso na tecnologia digital de informação e comunicação. Teóricos como Castells (1999) nos apresenta a revolução comunicacional da modernidade com a criação do hipertexto, o qual pode ser composto de forma multimodal, trazendo escrita, oralidade e audiovisual em um mesmo sistema. Para compreendermos melhor essa nova conjuntura da comunicação, buscamos os conceitos sociológicos para compreender as transformações das quais as sociedades modernas passaram nas últimas décadas, que nos proporcionou uma nova forma de sociabilidade amparada por meios tecnológicos e digitais, ajudando na mudança de uma sociedade pautada na solidez das instituições sociais, para uma sociedade líquida, onde as relações sociais são fragilizadas.

Dentro da nova realidade social, o papel da instituição escolar diante das transformações decorrentes das mutações sociais advindas desde meados do século XX até nossos dias atuais é importante. Para Dayrell (2007, p. 1107) as mudanças de "sociabilização" que acabam “interferindo na produção social dos indivíduos, nos seus tempos e espaços” devem ser percebidas pelas instituições, como a família e a escola, de modo a preparar o jovem para a sociedade que ele está inserido.

Tendo em vista a necessidade de abordagem sobre Juventudes e Tecnologias Digitais no âmbito escolar por parte dos professores, o Capítulo 2 fornece a discussão em tópicos sobre cada ponto: Tópico 1 - Plataformização da sociedade: os riscos do compartilhamento de

dados; Tópico 1.1 - Capitalismo de vigilância; Tópico 2 - Cyberbullying; Tópico 3 - Espetacularização e Performatividade e Identidades Juvenis nas Redes; Tópico 4 - Fake news e Desinformação.

No capítulo 3, descrevemos todo o processo metodológico da pesquisa teórica e da curadoria de vídeos, imagens e textos complementares para a construção do material didático em formato de catálogo. Como também, abordamos a parte descritiva do material produzido, detalhando como está composto.

No capítulo 4, temos a exposição da fase de testagem do catálogo que foi avaliado pelos professores que atuam no ensino médio, incluindo questões como formação docente dos avaliadores, atuação na disciplina de sociologia, conhecimento sobre a Competência Geral nº 5 da BNCC, a qualidade do material, clareza, benefícios para o professor.

Concluimos que o material didático produzido pode contribuir de forma significativa para auxiliar teoricamente os professores em sala de aula ao abordarem assuntos relacionados as Juventudes e Tecnologias Digitais e assim como incentivar seus alunos a desenvolver uma consciência crítica, reflexiva e ética dentro do espaço digital.

2. JUVENTUDES E TECNOLOGIAS DIGITAIS: NOVAS SOCIABILIDADES

Segundo a concepção de Castells, a história da vida é uma “série de situações estáveis, pontuadas por intervalos raros de eventos importantes que ocorrem com rapidez e ajudam a estabelecer a próxima era estável” (CASTELLS,1999, p.67). Para ele, o evento raro, rápido e importante que ocorreu na história recente, mais especificamente no final do século XX, seria a transformação de nossa “cultura material” em uma “cultura digital”, pautada no novo paradigma tecnológico da digitalização e virtualização da vida. Nos anos 1990, houve o crescimento total de materiais avançados ao redor do núcleo da tecnologia de informação e comunicação. Atualmente, esse crescimento continua em razão de sua capacidade de criar interfaces entre campos tecnológicos mediante uma linguagem digital comum na qual a informação é gerada, armazenada, recuperada, processada e transmitida.

Os aparelhos tecnológicos digitais desenvolvidos nos últimos anos, como computadores e *smartphones*, possibilitam de forma simples a convergência de diversas modalidades de linguagem em uma rede interativa que revolucionou comunicação de tal forma que hoje não conseguimos conviver sem esses aparelhos para nos relacionar uns com os outros.

A formação de um hipertexto é uma metalinguagem que, pela primeira vez na história, integra no mesmo sistema as modalidades escrita, oral e audiovisual da comunicação humana [...] A integração do potencial de texto, imagens e sons no mesmo sistema – interagindo a partir de pontos múltiplos, no tempo escolhido (real ou atrasado) em uma rede global, em condições de acesso aberto e de preço acessível – muda de forma fundamental o caráter da comunicação (CASTELLS, 1999, p. 414).

Para Castells, a comunicação é a forma fundamental de expressão da cultura humana e ela está em transformação mediante o surgimento das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC). Passados mais de vinte anos dessa constatação de Castells, é possível perceber que o espaço digital é revolucionário e tende a se ampliar e a fazer cada vez mais parte da vida das pessoas como afirmou o sociólogo:

Como a cultura é mediada e determinada pela comunicação, as próprias culturas, isto é, nossos sistemas de crenças e códigos historicamente produzidos, são transformados de maneira fundamental pelo novo sistema tecnológico e o serão ainda mais com o passar do tempo (CASTELLS, 1999, p.424).

Hoje, com o uso das máquinas e das redes de interconexão, globalizamos a comunicação e rompemos as fronteiras entre os países, entendendo, criticando, influenciando

e sendo influenciados pelos costumes, hábitos e tradições oriundos dos vários cantos do planeta. Vemos, assim, que as relações sociais passam a ser também condicionadas por este novo mundo, agora digital e cada vez mais dinâmico e fluido, características que impactam as juventudes. Por este motivo, produzimos um catálogo como material didático para utilização pelos professores do ensino médio, nas aulas de sociologia, sobre a importância de compreender o mundo digital e desenvolver o uso crítico e ético nesse espaço aberto de informação e comunicação que cada vez mais farão parte de nossas vidas. A proposta tem a finalidade de colaborar com a aplicação da Competência Geral nº 5 da BNCC, intitulada de Cultura Digital, nas aulas de sociologia, onde enfatiza a importância de compreender e utilizar de forma crítica, reflexiva e ética as tecnologias digitais dentro e fora do espaço escolar (BRASIL, 2017, p. 9).

Portanto, discutiremos neste trabalho as conexões entre as juventudes e as tecnologias digitais, considerando as mútuas influências e as novas sociabilidades, abordando temas como plataformização digital, capitalismo de vigilância, performatividade, cultura do cancelamento e cyberbullying. Para isso, recorreremos ao campo da sociologia, mais especificamente a sociologia digital, que nos auxiliará na compreensão dos acontecimentos sociais entre os séculos XX e XXI, espaço de tempo de transformações nos costumes, hábitos e culturas juvenis. Trazemos as contribuições das Ciências Sociais para a reflexão pois “as tecnologias não são capazes de explicar a si mesmas e devemos recorrer a processos sociais de longo prazo para que tenhamos conhecimento de seu significado” (NASCIMENTO, 2020, p.8). Os fenômenos sociais à luz da sociologia nos permitem uma maior amplitude de conhecimento, de forma a compreendermos os processos que nos trouxeram até aqui, quando vivemos relações interconectadas que impactam a vida dos nossos jovens. Para Santos (2011, p. 45) “as relações sociais são um fenômeno dinâmico de grande discussão para o campo sociológico”, e nos propomos a discutir temas e conceitos desta área para compreendermos as transformações sociais ocorridas a partir do crescimento das tecnologias digitais na sociedade moderna.

Nascimento (2020) traz questionamentos e discussões que buscam compreender o mundo da era digital a partir dos conhecimentos aportados pela Sociologia, mais especificamente o subcampo desta disciplina, a Sociologia Digital. Ao questionar sobre o papel da Sociologia na era digital, recorre a Selwyn para obter uma resposta, e nos esclarecer que:

[...] a sociologia digital nos permite ter um senso melhor do mundo digital em que estamos vivendo. Expandindo um pouco mais, a sociologia digital fornece um modo de formularmos questões melhores para a sociedade digital – identificando problemas, tensões e questões subjacentes que de outro modo estariam encobertas em meio à hipérbole que tende a obscurecer as discussões sobre a ‘nova’ tecnologia (SELWYN, 2019, p.22 apud NASCIMENTO, 2020, p. 12).

O campo sociológico fornece subsídios teóricos necessários para discutirmos questões ligadas às relações sociais, às mudanças comportamentais e relacionais das sociedades ao longo do tempo, desde os tempos sólidos até os tempos líquidos (BAUMAN, 2001) dos dias atuais. Hoje nos distanciamos dos comportamentos adotados durante os “tempos sólidos”, característicos do século XV até meados do século XX, regidos pelas tradições e costumes das instituições.

[...] logo no começo da era moderna, as estruturas sociais eram sólidas. Família, religião, educação e política, por exemplo, constituíam-se como estruturas que, em seus sistemas de formação, influenciavam desde os sistemas de mercado até a construção das subjetividades e tinham por base as tradições, os costumes e as intencionalidades dessas instituições e estruturas (BAUMAN, 2001, apud SANTOS, 2021, p.45).

Compreende-se que no início da modernidade, pouco mudou na forma das relações sociais recém-saídas da Idade Média. As estruturas sociais ainda estavam consolidadas nas regras e padrões tradicionais das instituições do fim do medievo, como é o caso da religião, da família, da política e da educação. Santos afirma que “as relações sociais eram ligadas às estruturas das instituições sociais, sendo elas fundamentais para a funcionalidade dos costumes, das tradições e da construção da identidade do sujeito” (SANTOS, 2021, p.49).

As mudanças na vida em sociedade vão se intensificar no final do século XX e início do século XXI, momento em que é possível perceber a passagem para uma sociedade completamente imersa na rapidez, na mudança repentina e na superficialidade e fragilidade das relações sociais. Santos enfatiza que em uma sociedade com esse modo de vida, os indivíduos não destinam tanto tempo para consolidar as tradições, os hábitos culturais e as formas de ação. A modernidade líquida ganha características de inconstância, leveza, fluxo contínuo de relacionamentos. “O movimento é a ordem das relações sociais, bem como a mutação” (SANTOS, 2021, p. 46).

Entre essas mudanças sociais ocorridas no final do século XX, vale salientar o surgimento de movimentos que iam contra a velha tradição das sociedades, a exemplo do movimento da contracultura entre os anos de 1970 e 1980, quando jovens descontentes com a vida e com os padrões estabelecidos ajudam a revolucionar a comunicação com a invenção do computador pessoal, como afirma Lèvy (1999). Os jovens da contracultura buscavam “a natureza autêntica do ser humano, fora dos condicionamentos, moldes e padrões da cultura em voga na época” (CARVALHO; OTERO, 2017, p.1213).

Em uma conjuntura na qual os meios de comunicação como o rádio, a televisão e o jornal influenciavam a consumo em massa e detinham os mecanismos de filtragem da opinião pública sobre o que era veiculado, surgem alguns intelectuais e jovens visionários e entusiastas da computação que começam a pensar e desenvolver dispositivos tecnológicos que prometiam trazer a possibilidade da interação aberta. Para Carvalho e Otero (2017, p. 1214) "o modelo tradicional do sujeito/receptor passivo no processo da comunicação destoava do movimento" da contracultura. Esse pequeno grupo entendia que deveriam revolucionar a comunicação para propagar seus ideais utópicos.

A partir desta perspectiva, com o surgimento da:

[...] necessidade do movimento de se comunicar do individual para o coletivo e da euforia tecnológica vivenciada nos EUA, após inúmeros avanços na Segunda Guerra Mundial, e das controvérsias políticas, econômicas e culturais daquele contexto histórico que ansiava outras percepções da realidade, fora do modelo padrão, originou-se uma relação entre o movimento, a comunicação e a tecnologia (CARVALHO; OTERO, 2017, p. 1214).

A relação intensificada entre o movimento da contracultura, a necessidade de comunicação aberta em “contestação a fórmula unidimensional, alienante, hierárquica e padronizada do capitalismo” (CARVALHO; OTERO, 2017, p. 1217), unidos aos avanços da tecnologia pós Segunda Guerra Mundial vão proporcionar ao mundo o desenvolvimento de um espaço digital aberto e livre de amarras institucionais com a finalidade de empoderar o indivíduo. Surge assim um dispositivo que veio a se chamar computador, de caráter pessoal, revolucionando a comunicação.

Nos anos 80 a informática se fundiu às telecomunicações, à editoração, ao cinema e à televisão. A digitalização se inicia na produção e gravação de músicas, mas já dava indícios de sua magnificência para se tornar a base da comunicação contemporânea. Segundo Lévy

(1999), neste momento novas formas de mensagens interativas são criadas, como os videogames, a informática amigável e o surgimento dos hiperdocumentos.

As tecnologias digitais se tornam, assim, a “infraestrutura do ciberespaço, novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também novo mercado da informação e do conhecimento” (LÉVY, 1999, p.32). É possível identificar aqui a forte influência do surgimento do mundo digital entre as mudanças que levaram a uma liquidez nas relações sociais. Não que o mundo digital tenha sido o motor propulsor das mudanças sociais, mas o espaço em rede se desenvolveu tendo como cenário essas mudanças que vinham ocorrendo na sociedade de meados do século XX.

O desenvolvimento do ciberespaço, definido por Lévy (1999) como um espaço de comunicação aberto utilizando a interconexão de computadores de todo o mundo e de suas memórias, propiciou o compartilhamento de informações (textos, vídeos, músicas etc.) em nível global, alcançando as juventudes nos mais diversos cantos do planeta e contribuindo para acelerar as mudanças em nossas formas de nos relacionar com os outros e com o mundo. E vimos cada vez mais intensificada a utilização do ciberespaço, principalmente nos finais do século XX e início do século XXI, concretizando o pensamento de Lévy (1999) sobre esse ambiente virtual, que se tornaria o principal canal de comunicação e suporte de memória da humanidade.

1.2. Escola, juventudes e tecnologias digitais: a reforma do Ensino Médio

Nesse ponto cabe salientar a discussão sobre o papel da instituição escolar diante das transformações decorrentes das mutações sociais advindas desde meados do século XX até nossos dias atuais. A cultura jovem vem se transformando há bastante tempo, provocando rupturas nos hábitos e costumes – historicamente construídos e mantidos pelas instituições sociais – promovendo movimentos ao longo da História que estremeceram as bases das instituições, a exemplo do movimento da contracultura no século passado protagonizado pelas juventudes deste período. A juventude entre as décadas de 70 e 80 revolucionaram a comunicação com a criação do computador pessoal, a juventude hoje mudou sua relação com o mundo por conta da imersão no mundo digital.

Segundo Dayrell (2007, p.1107)), as transformações de "sociabilização" que acabam “interferindo na produção social dos indivíduos, nos seus tempos e espaços” devem ser

percebidas pelas instituições, como a família e a escola, de modo a preparar o jovem para a sociedade que ele está inserido. Para o autor, “quando o ser humano passa a se colocar novas interrogações, a pedagogia e a escola também têm de se interrogar de forma diferente” (Idem, 2007, p. 1108). Neste caso, quando me refiro à escola, falo de toda a comunidade escolar, a qual precisa refletir sobre a realidade vivida pelas juventudes em seu tempo e espaço, e se ocupar em pensar meios de desenvolver habilidades essenciais para melhorar e instigar a ação dos jovens na sociedade, e como é o caso atual, também no mundo digital.

Dayrell (2007) escreveu seu texto nos anos iniciais do século XXI, retratando as mutações socioculturais dos jovens do início deste século, abordando manifestações dos jovens que se faziam mediante símbolos e expressões como forma de comunicação e posicionamento de si mesmos perante o mundo. “O mundo da cultura aparece como um espaço privilegiado de práticas, representações, símbolos e rituais, no qual os jovens buscam demarcar uma identidade juvenil” (Idem, 2007, p. 1110). Para o autor, essas culturas se manifestam por meio dos mais diversificados estilos, podem ser expressas no corpo, como tatuagens, piercings, brincos e roupas que constroem uma identidade individual e coletiva da juventude. Além destes acessórios, chama a atenção para o uso de aparelhos eletrônicos como o MP3 e o celular. Este último ainda pouco usado para ter acesso a redes sociais, como ocorre em abundância nos dias atuais.

Para Dayrell (2007, p.1112) “diferentes dimensões da condição juvenil são influenciadas pelo espaço”, ou seja, o meio no qual os jovens fazem parte acaba por influenciar a construção de sua identidade e ação dentro da sociedade. Os espaços físicos, nos anos iniciais do século XXI, são lugares de mediação das relações sociais dos jovens e acabam por condicionar suas ações na sociedade, influenciando na construção de suas identidades. Entretanto, a realidade dos jovens exposta por Dayrell é um pouco diferente da realidade dos jovens nos dias atuais. Os meios de sociabilização migraram em pouco tempo para um mundo virtual. Para Oliveira et al. (2015, p. 102), a juventude brasileira está "mergulhada em uma cultura de redes e sistemas relacionais cotidianos baseados em plataformas digitais". A plataformização digital nos apresenta uma conjuntura em que os jovens buscam construir suas identidades dentro do ciberespaço. Assim como Dayrell coloca os espaços físicos transformados em lugares de relações sociais que acabam por influenciar os jovens na sua construção identitária, hoje, mediante as novas tecnologias digitais, as relações sociais e a construção identitária acontecem em ambientes físicos e virtuais.

Se a realidade do jovem fora do espaço escolar nos anos iniciais do século XXI deveria ter lugar de discussão dentro da instituição escolar por compreender que a realidade

vivida pelo jovem é essencial para a reflexão dentro das escolas, hoje não poderia ser diferente pela complexa situação que encontramos. Vivemos em um mundo globalizado pelas redes de comunicação, envolto em plataformas de sociabilização que podem afetar significativamente a vida social dos jovens. É conferida tamanha importância para a discussão e reflexão sobre o jovem e o mundo digital nos dias atuais no âmbito escolar que temos a presença do tema Cultura Digital na BNCC como competência geral.

O uso do espaço digital fez surgir a quarta revolução da comunicação, a qual se torna cada vez mais dinâmica, o compartilhamento de informações é mais democrático, todos produzem, divulgam e recebem informações quase que instantaneamente. Esse processo é conceituado como Cultura Digital, uma cultura contemporânea marcada pelo mundo da digitalização. Espaço onde as pessoas produzem, compartilham e recebem informações e se comunicam por meio de aparelhos eletrônicos. Quanto maior a rede de compartilhamento de informações e de comunicação, mais se desenvolve o conjunto de atitudes, valores e modos de pensamento de uma sociedade que utiliza a rede digital. Lévy (1999) define esse fenômeno com o neologismo “cibercultura”.

A necessidade de abordagem nas escolas deste novo ambiente social, marcado pelas tecnologias digitais, está presente na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento que define as aprendizagens essenciais a serem desenvolvidas por todos os estudantes da Educação Básica (TEZANI et al. 2020). O texto da BNCC está fundamentado em 10 Competências Gerais a serem desenvolvidas durante o processo educacional do indivíduo na escola. Dentre elas, a competência de número 5 (cinco) diz respeito a Cultura Digital:

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 (BRASIL, 2017, p. 9).

Esta competência reconhece a importância das tecnologias digitais e estabelece que os estudantes precisam entender e dominar o universo conectado, sendo capazes, portanto, de fazer um uso qualificado e ético deste espaço e de compreender o pensamento computacional e os impactos da tecnologia na vida das pessoas na sociedade.

Para essa competência geral, ressaltamos a importância de desenvolver as aprendizagens essenciais para o ensino médio, apresentados pela BNCC em dimensões como Cultura e Mundo Digital e subdimensões como o Mundo Digital e Uso Ético¹. Isto inclui a compreensão do impacto das tecnologias na vida das pessoas e na sociedade, em suas relações sociais, culturais e comerciais. Também, a utilização das tecnologias, mídias e dispositivos de comunicação modernos de forma ética, comparando comportamentos adequados e inadequados, podendo abordar questões como cidadania digital, exclusão digital, redes sociais, mídias, comunicação intercultural.

Ao compreendermos que houve uma mudança significativa nas relações sociais, entre o mundo físico e o mundo digital, com o crescimento do acesso às tecnologias digitais de informação e comunicação, vemos configurar-se uma nova forma de interação e manifestação social, e gostaríamos de proporcionar um material que ajude os professores na abordagem em sala de aula sobre temáticas pertinentes às juventudes e tecnologia digital. Afinal, o digital está “a fazer parte de vários aspectos da vida humana, na aprendizagem pedagógica, na vida afetiva, na vida profissional, na simbologia da comunicação humana” (BARATTO; CRESPO, 2013, p. 17).

O material didático produzido pode proporcionar aos professores de sociologia do ensino médio um suporte para abordar questões pertinentes à esse mundo aberto e conectado em sala de aula para desenvolver a reflexão, a criticidade e utilização ética das tecnologias digitais pautados na competência número 5 da BNCC, que:

Em termos gerais, [...] apresenta como proposta a incorporação e exploração das tecnologias digitais nos componentes curriculares, de modo que haja uso qualificado das ferramentas para a construção de conhecimentos, atuação crítica dos alunos frente as informações veiculadas pelas mídias e participação consciente na cultura digital (TEZANI et al., 2020, p. 2).

Queremos, portanto, tornar o espaço escolar um ambiente de discussões sobre esse novo momento, e a sociologia está para nos auxiliar nesta difícil tarefa. O campo sociológico pode nos oferecer conhecimentos fundamentais para compreensão da contemporaneidade e as relações dos jovens com as tecnologias digitais, estimulando o pensamento crítico sobre temas pertinentes em nossos dias. Para fins deste trabalho, selecionamos alguns temas que

¹<https://movimentopelabase.org.br/wp-content/uploads/2018/03/BNCC_Competencias_Progressao.pdf>

consideramos mais urgentes e basilares para discussão. A revisão bibliográfica ora apresentada servirá como referencial para construção e ministração da oficina, reunindo assim os autores que serão abordados durante a intervenção.

3. PARA DISCUTIR JUVENTUDES E TECNOLOGIAS DIGITAIS A PARTIR DA SOCIOLOGIA

Nossas juventudes do século XXI não conheceram o mundo “pré-digital”. Eles estão hoje imersos em um mundo globalizado, informacional, digital, sendo difícil encontrar jovens isolados culturalmente. Eles integram a Cultura Digital. Mesmo que, em alguns casos, não tenham acesso pessoal a artefatos como computadores e *smartphones*, os jovens sentem os efeitos de sua influência em seus cotidianos. E tal imersão pode significar a naturalização de fenômenos sociais como a plataformização da sociedade, o capitalismo de vigilância, o cyberbullying, fake news, entre outros assuntos pertinentes a temática da nossa intervenção que relaciona as juventudes e as tecnologias digitais. Por isso, propomos discutir com os cursistas participantes da oficina alguns desses temas a partir dos estudos da Sociologia, na tentativa de contribuir para discussões embasadas cientificamente quando da recontextualização dos temas na sala de aula.

O mundo plataformizado, espaço de compartilhamento de informações, de entretenimento, de produção e resolução de conflitos pessoais e coletivos, de disputas de narrativas, entre outras formas de sociabilização, é o campo de ação dos jovens nas atuais sociedades, elo de ligação e comprometimento com o mundo que lhes é apresentado. Pois, para além dos assuntos particulares banais ao interesse público, a “internet como plataforma móvel possibilita o fluxo democrático das informações na sua produção e acesso, propiciando à sociedade inserir-se como co-partícipe no debate público de questões voltadas ao interesse público” (MORALES; SOUZA; ROCHA, 2013, p.3). Como exemplo, temos o caso das manifestações coordenadas via ciberespaço como meio de participação dos jovens em assuntos de interesse público. As redes sociais, das quais eles fazem parte, lhes dão a oportunidade de fazer circular suas opiniões sobre conflitos políticos e sociais, como aconteceu durante as manifestações do “Movimento Passe Livre” e o “Vem Pra Rua”, que se tornaram o estopim para muitas mudanças na sociedade brasileira no ano de 2013 (MORALES; SOUZA; ROCHA, 2013)

As mídias sociais foram fundamentais para que ocorressem essas ações coletivas na sociedade brasileira, em especial das juventudes que fizeram valer suas opiniões sobre problemas políticos locais e regionais. “Nesse espaço digital, jovens de todo o Brasil criaram uma ‘verdadeira comunidade’ para defender interesses da coletividade e mostrar a

insatisfação com o poder político nos municípios, estados e federação” (MORALES; SOUZA; ROCHA, 2013, p. 2).

As tecnologias digitais de informação e comunicação colocaram nas mãos dos nossos jovens um mundo de possibilidades, às vezes complexas e prejudiciais, às vezes benéficas para a transformação do mundo em que vivemos. Cabe à escola promover discussões dentro e fora do espaço escolar sobre questões ligadas ao ciberespaço com vistas a conduzir os jovens para uma atuação no mundo digital que almeje a ética, o respeito, a sensibilidade, a empatia. Também, estar cientes que este espaço é plural e cheio de armadilhas e que é preciso estar atentos. Para tal finalidade, discutiremos alguns assuntos pertinentes aos jovens e as tecnologias digitais.

2.1. Plataformização da sociedade: os riscos do compartilhamento de dados

Para a pesquisadora em comunicação digital Elizabeth Saad (2019), a plataformização é a "concentração de um conjunto de estruturas num mesmo ambiente para operar um determinado processo de comunicação e informação", que podem ser:

Troca de mensagens, criação de grupos sociais, postagem de conteúdos, expressão de sentimentos (vide a funcionalidade “curti”), transações comerciais, atividades lúdicas nos games, acesso a mídias informativas, indicação de localização, uso de recursos audiovisuais, entre outras (SAAD, 2019, sem paginação).

Saad (2019) aborda as implicações do uso das redes sociais e o trato dos dados privados dos indivíduos pelas *big tech companies* para fins econômicos. Ressalta três motivos para se pensar a plataformização da sociedade nos dias atuais. O primeiro seria a dupla face da web hoje, pois o que antes foi vista e percebida como a "ágora coletiva [...] se tornou um espaço para o surgimento de oposições, desinformação, geração de discursos contraditórios e de ódio e criminalidade" (SAAD, 2019, sem paginação). O segundo motivo está nos aspectos da infraestrutura da rede e nos modelos econômicos decorrentes. As plataformas sociais são utilizadas pelas *big tech companies* para coletar dados pessoais dos usuários com finalidade econômica, colocando em questão a privacidade dentro do mundo digital. E para além desse ponto, o massivo conhecimento dos dados de usuários podem desencadear um certo “controle social” por meio do desenvolvimento e uso de sistemas algorítmicos, inteligência artificial,

blockchain, machine learning e deep learning. Enfim, o terceiro motivo é a ordem das relações sociais e dos processos de comunicação e informação necessários para uma sociedade dialógica e democrática. Para a autora, as plataformas sociais passaram de um mero mecanismo de distribuição de informação para um controle da informação mediante o pagamento por marcas e audiências.

Para Saad, esses três motivos se pautam em um mesmo problema, que é o controle dos dados e invasão da privacidade dos usuários das plataformas digitais para a comercialização pelas empresas que têm acesso a tais dados fornecidos de forma "involuntária" pelos indivíduos que navegam na rede. "O que torna o digital qualitativamente diferente das tecnologias anteriores é a capacidade que ele proporciona de 'monitoramento, análise e informação sobre a vida social' (MARRES, 2017, p. 8, apud Nascimento, 2020, p. 11). Por este motivo que a questão da plataformização da sociedade encontra-se em evidência no campo científico, pela emergência de vários aspectos negativos e positivos sobre as relações sociais dos indivíduos nesta nova configuração social. As questões dos dados fornecidos facilitam que empresas e governos possam interferir, influenciar ou condicionar de forma direta ou indireta as ações dos indivíduos e assim modificar a forma que estes se relacionam com seus pares e com o mundo.

2.2. Capitalismo de Vigilância

Tais questões abordadas acima configuram uma nova fase do capitalismo global, chamado de Capitalismo de Vigilância. Dentro do ciberespaço, todos nós somos definidos por dados. As informações que buscamos, a comunicação que fazemos, o compartilhamento que realizamos dentro do espaço digital é coletado por algoritmos que vão direcionar para o usuário anúncios relacionados com o que foi pesquisado ou comunicado nas mensagens. Essa vigilância das ações do usuário em rede, segundo Fernanda Bruno, "é convertido em informações que irão compor bancos de dados e perfis computacionais que buscam antecipar preferências, tendências, escolhas, traços psíquicos ou comportamentais de indivíduos ou grupos" (BRUNO, 2006, p.153). Esse tipo de vigilância se caracteriza como uma forma de criação de identidades simuladas. A identidade do indivíduo não se dá pelo reconhecimento aprofundado de suas ações ou de sua fiel personalidade, mas do que ele expõe no ciberespaço. Essa questão pode nos levar a discutir temas relacionados ao incentivo de consumo, pois as decisões em consumir algo podem residir na profundidade do inconsciente humano, influenciado pelos anúncios lançados ao usuário pelos programas que coletam seus

dados (ARVIDSON, 2004). Zuboff entende esse movimento como Capitalismo de Vigilância e define como “uma lógica econômica parasita na qual a produção de bens e serviços é subordinada à nova arquitetura global de modificação do comportamento” (ZUBOFF, 2019, p.14).

Para explicitar os objetivos do Capitalismo de Vigilância, trazemos como exemplo as principais metas das empresas de tecnologia: 1) O engajamento, para aumento de seu uso; 2) crescimento, para aumentar o número de usuários e; 3) publicidade, ganhar dinheiro com anúncios. Esses três objetivos são essenciais para o Capitalismo de Vigilância, pois quanto mais pessoas utilizam uma ferramenta digital e canalizam muito do seu tempo para tal uso, mais elas fornecem informações para o banco de dados. Nesse processo, os anúncios certos são direcionados para os usuários, gerando a monetização das plataformas digitais.

Esse tipo de influência das tecnologias digitais no comportamento humano não se limita somente a venda de produtos na internet, mas para além disso, podendo também "manipular" ações dos indivíduos para um determinado fim político. Estamos em um mundo influenciado pelas mídias digitais, as quais são capazes de inflamar o conflito de opiniões ao ponto de não enxergarmos o outro, o diferente, com empatia, mas sim como inimigos. As informações que chegam até nós, canalizadas e guiadas pela inteligência artificial pautada na vigilância dos nossos dados, podem estar na verdade desinformando, minando nossa capacidade de aceitação de um fato e abrindo margem para considerarmos a inverdade como algo que faz sentido.

Ainda sobre o compartilhamento de dados pessoais na internet, é preciso discutir uma questão importante, para além das influências. Sabemos que os servidores de dados digitais podem ser invadidos para obter informações particulares dos indivíduos. Por exemplo: pessoas que compartilham do mesmo Wi-Fi acabam deixando suas informações (criadas, compartilhadas, editadas, pesquisadas) fragilizadas e acessíveis para quem também tiver acesso a essa mesma rede Wi-fi. Precisamos ter em mente que a segurança das informações deve ser prioridade dentro de uma conjuntura digital. Os jovens que não detêm de conhecimentos sobre as ambivalências do mundo digital não se policiam para tal comportamento, desconsideram a fragilidade de acesso às suas informações pessoais e acabam por vezes sendo vítimas de situações constrangedoras. Nos chama a atenção diante do exposto, o cyberbullying, assunto extremamente importante para tratarmos com os jovens nos dias atuais.

2.3. Ciberbullying

Segundo Olweus (1993), “o estudante é vítima de bullying quando ele ou ela é exposto (a), repetidamente e durante um longo período, a ações negativas por um ou mais colegas”. A exposição negativa de uma pessoa, principalmente dentro da escola, é capaz de gerar problemas que poderão comprometer as relações sociais do indivíduo, seja se isolando do mundo social, ou mesmo efetivando ações drásticas aos seus pares, como o chamado “Massacre de Realengo”, ocorrido em 2011. No dia 7 de abril, Wellington Menezes entrou na Escola Municipal Tasso da Silveira no Rio de Janeiro e assassinou mais de 10 crianças entre 12 e 14 anos de idade e logo em seguida se suicidou. As evidências deixadas pelo jovem contidas em vídeo e cartas tentavam justificar o que ocorreria. A carta continha relatos sobre a relação do jovem com os demais colegas da sua escola, afirmando ter sofrido humilhação e constrangimento durante toda sua vida escolar e que esse foi o determinante para sua atitude (LONGHINI, 2013).

Quando esse tipo de conduta juvenil passa para o espaço virtual, lugar livre e coberto de informações pessoais de milhares de jovens, o assunto tende a ficar mais complexo, pois, há uma diversidade de meios com os quais se podem propagar uma ação danosa ao outro, como mensagens de texto no celular (SMS), por e-mails, comentários em publicações, compartilhamento de fotografias e vídeos. A facilidade de acesso aos dados e a disseminação de ações negativas sobre um determinado indivíduo pode ser bem mais ampla que os domínios dos muros de uma escola.

Segundo Arendt (2010), tudo que o homem faz, desenvolve e/ou mantém relação duradoura é algo que o condiciona. “Tudo o que espontaneamente adentra o mundo humano, ou para ele é trazido pelo esforço humano, torna-se parte da condição humana” (ARENDR, 2010, p.11). Neste sentido, o ciberespaço acaba por condicionar o comportamento humano, em especial dos jovens, os quais integram esse espaço de comunicação e circulação de informação. Com quem se comunicam, em quais canais buscam informações, o que gera como dados sobre suas vidas nas plataformas digitais, seus prazeres, desejos, medos, enfim, tudo pode ser usado para os condicionar a um determinado fim, seja ele voltado para o mercado do consumo, seja voltado para posicionamentos políticos e sociais. Os condicionamentos podem gerar transformações sociais, como é o caso das manifestações de 2013 citadas neste texto, e se, a maneira como os indivíduos estão ligados uns aos outros mudou com o surgimento das tecnologias digitais, seria tarefa da sociologia digital especificar qual a magnitude e quais as implicações destas mudanças (NASCIMENTO, 2020)

2.4. Espectacularização, performatividade e identidades juvenis

O crescimento da exposição de imagens e informações pessoais nas mídias sociais nos faz refletir sobre a banalização da intimidade e abandono da privacidade. Estaríamos dispostos a tudo em troca de visibilidade? Segundo Bruno e Pedro, "o espetáculo é um modelo de vida dominante na sociedade, onde as relações sociais encontram-se mediadas pelas imagens" (BRUNO; PEDRO, 2004, p.7). Seria essa abdicação do mundo privado dos indivíduos uma forma de esquecimento do ser? Um fingimento da realidade em troca de visualizações? Indo um pouco além, a "falta de autenticidade das mídias e o lamento por nossa cultura ter ingressado na 'era do vazio', obriga-nos a representar nossas vidas ao invés de simplesmente vivê-las"? (IDEM, 2004, p.12). Ou talvez o espetáculo das novas mídias possa realmente mostrar a realidade e expressar a nossa sociabilidade e subjetividade? Esses são exemplos de questionamentos que ao serem discutidos entre os professores na oficina e posteriormente com os estudantes do ensino médio, poderão gerar reflexões que enriquecem o repertório de entendimento acerca do mundo digital, principalmente em relação ao uso de mídias sociais como o Instagram, TikTok e Kwai.

A mídia pode ser entendida "como um veículo que produz uma experiência, efetivamente vivida pelos indivíduos, (...) o ambiente mesmo no interior do qual cotidianamente construímos, desconstruímos e reconstruímos nossas vidas" (HERSCHMANN; PEREIRA, 2003, p. 29), como também pode ser um ambiente virtual que busca retratar uma vida paralela, que foge a realidade dos indivíduos que as expõe. Performatizar já é quase um vício para os jovens na atualidade. Seja essa performance representando o real ou não. Os jovens desempenham hoje uma conduta nas redes sociais digitais que os coloca incansavelmente expostos a todo instante, em busca de visibilidade. Segundo Byung-Chul Han (2010, p. 14) a sociedade do século XXI não é mais a sociedade disciplinar que Foucault identificou no século XX, mas neste século vivemos em uma sociedade de desempenho. "No lugar de proibição, mandamento ou lei, entram projeto, iniciativa e motivação" (Idem, 2010, p. 14). Porém, os riscos dos jovens em uma sociedade que preza pela liberdade de serem "empresários de si mesmos" podem ter consequências graves, pois a frustração de não obter êxito aparentemente fácil para outros, como se tornar influenciador digital, ou mesmo ser um influencer e estar submetido a pressão de desempenho, o sujeito jovem muitas vezes "é senhor e soberano de si mesmo. Assim, não

está submetido a ninguém ou está submetido apenas a si mesmo" (Idem, 2010, p. 16). Nesse sentido:

O excesso de trabalho e desempenho agudiza-se numa autoexploração. Essa é mais eficiente que uma exploração do outro, pois caminha de mãos dadas com o sentimento de liberdade. O explorador é ao mesmo tempo o explorado. Agressor e vítima não podem mais ser distinguidos. Essa autorreferencialidade gera uma liberdade paradoxal que, em virtude das estruturas coercitivas que lhe são inerentes, se transforma em violência. Os adoecimentos psíquicos da sociedade de desempenho são precisamente as manifestações patológicas dessa liberdade paradoxal (HAN, 2010, p. 17).

A liberdade que o jovem julga ter, por ser ele mesmo o senhor e servo de si mesmo, esbarra no cansaço de sempre ter que estar ativo para ser visto, pois a internet não dorme. Essa atividade incontrolável leva ao adoecimento, desenvolve ansiedade e depressão, fruto de nossa realidade como componentes de uma sociedade de desempenho.

Para além da performance dos jovens influenciadores, o ciberespaço oportuniza a construção e exposição de performances diversas. Os sujeitos que buscam fugir dos padrões que a sociedade lhes impõe, como por exemplo a heterogeneidade de gêneros, se veem livres para externar suas identidades dentro de uma conjuntura digital, tendo em vista os perigos de externá-las em ambientes físicos. A internet "é o lugar onde os sujeitos desobedientes às regras de gênero e de sexualidade hegemônicas estariam em condições de subverter as normas" (BUTLER, 2007 apud ABREU, 2015, p. 2). A performance nas mídias sociais seria uma forma utilizada pelos indivíduos para expor sua real identidade de gênero sem precisar de máscaras, as quais são utilizadas nos espaços físicos? Ou com a internet os indivíduos têm a possibilidade de retratar diversos "eus" de si mesmo, como se nós tivéssemos por natureza e por condicionamento social diversas identidades e as externaríamos a depender do contexto ou situação em que estamos atuando, seja na rede de internet, seja no mundo físico? Para o sociólogo canadense Erving Goffman (1956), a vida social é entendida como um palco, onde um mesmo indivíduo pode se valer de vários personagens de si mesmo para agir em determinadas circunstâncias a depender do contexto e das relações sociais.

As "redes sociais são verdadeiras fábricas de identidades, lugares de exploração e de descobertas, ambientes favoráveis para a criação de novas versões de si" (WAKEFORD, 2000, p. 411. Apud ABREU, 2015, p.4). A dinâmica das trocas de informações sobre costumes, hábitos, crenças de várias partes do mundo globalizado é mais fluida hoje em dia.

A rapidez com que os jovens desempenham a mutação de sua identidade vai além do tempo em que não existia a internet de forma acessível. Os jovens por meio das redes sociais podem performatizar utilizando as novas identidades subjetivas que lhes cabem transmitir em determinadas situações. A internet, assim como o espaço físico do mundo social exposto por Goffman, é um palco, porém ainda mais perigoso pelo fato de podermos nos esconder atrás não só de máscaras, mas agora de “nicks e subnicks”, fotos fantasiosas, endereços forjados, facilitando a exclusão e sumiço imediato.

2.5. *Fake News* e desinformação

Nos últimos anos no Brasil, com o crescimento dos usuários de internet e consequentemente das redes sociais, houve de forma desenfreada o crescimento das fake news e desinformação. O termo fake news se encontra em debate no contexto acadêmico, mediante sua real deficiência conceitual, mas podemos já compreender que o termo se relaciona com o uso de uma informação que visa manipular e enganar as pessoas que não buscam se aprofundar na realidade de um fato, muitas vezes impulsionadas pelo emocional. Os indivíduos que consomem fake news tendem a desacreditar nas mídias jornalísticas tradicionais e prezam pela informação pelas mídias digitais. Por conta disso, as fake news tendem a se espalhar rapidamente. Segundo Hissa, as fake news buscam²:

[...] promover a desarticulação de uma ordem hegemônica (aqui representada pela ciência, pela academia, pelo empirismo) a partir de narrativas criadas para estimular conflitos passionais, moralistas que, fincados na dimensão afetiva, relegam a dimensão racional/científica para um terceiro ou quarto plano (HISSA, 2021, p.50).

Uma recente pesquisa realizada pela consultoria Walk The Talk, publicada pela revista Veja no dia 7 de setembro de 2022, mostra que os brasileiros postaram nos últimos

2A série da Netflix: Rede de ódio. Retrata um jovem que faz parte de uma agência que visa prejudicar a imagem das pessoas. Ele incita a violência e ódio, desde influenciadores digitais até políticos renomados, por meio de Fake News propagadas por ele na rede de internet.

doze meses mais de 2 milhões de mensagens nas redes sociais (Facebook, Twitter, TikTok, YouTube, Instagram etc.) com o termo *Fake News*. Segundo André Lemos³:

O Brasil (um dos países mais conectados do mundo) sofre, bem como outras nações, com as *fake news*, com o descaso para com as instituições, com o orgulho ignorante contra visões fundamentadas na ciência, com o desprezo pelos fatos (pós-verdade), com a manipulação de sentimentos em redes sociais, com o medo psicossomático das diferenças, produzindo violência simbólica e real (LEMOS, 2019, sem paginação).

O autor ainda faz o seguinte questionamento: Como recuperar o debate político com quem odeia fatos e informações, não se expondo a erros ou contradições, se ele deve ser justamente a arte da circulação da palavra na busca de consensos racionais mínimos? O que nos faz refletir sobre o quão difícil é lidar com o mal que são as *Fake News* e seus hospedeiros. Estes não se colocam em posição de um debate construtivo e democrático baseado em informações confiáveis quando estas desagradam seus ideais, e isso ocorre principalmente na esfera política.

Já a desinformação é a veiculação intencional de uma informação distorcida, desonesta, que busca manipular e confundir as pessoas. Diante desse fenômeno, onde as notícias são criadas para manipular os usuários de internet, em especial jovens que não se interessam em buscar um letramento midiático para analisar e criticar o que eles leem nas redes sociais, a escola surge como ponto chave do processo de aprendizagem do aluno sobre questões ligadas a Fake News e desinformação.

Em tempos de mudanças drásticas e rápidas, em que um número absurdo de informações nos interpelam todos os dias e em que se o termo pós-verdade ganha espaço em todas as esferas, o caminho para uma educação transformadora não deve residir na demonização das redes ou da internet. Devemos buscar maneiras de refletir, de não nos subjulgar ou nossos alunos a todas as notícias ou postagens que visualizamos (LEITE, 2017, p. 23).

Neste sentido, compreende-se que a escola tem que promover o diálogo sobre assuntos relacionados ao que é veiculado pelas redes de comunicação digital, dando subsídios para que os alunos busquem se aprofundar sobre as informações que chegam até eles de

³Em artigo publicado no site Lab404 (Laboratório de Pesquisa em Mídia Digital, Rede e Espaços) da UFBA (Universidade Federal da Bahia).

forma crítica, buscando se policiar e utilizar as redes de forma ética e benéfica para a sociedade. Os perigos de não buscar a realidade de um fato podem forçar os indivíduos a tomar decisões equivocadas e prejudicar o outro.

Mas como podemos nos policiar e nos resguardar das fake news e conseqüentemente da disseminação de desinformação? Seguindo os seguintes passos: atenção para a fonte da notícia; ler toda a matéria e não somente o título; ler outras notícias do mesmo site e verificar a veracidade das informações lá contidas; buscar ser criterioso com sites sensacionalistas, verificando a informação em outros sites; observar data de publicação e reportagem; entre outras práticas que busca letrar o indivíduo nas redes.

4. METODOLOGIA PARA DESENVOLVIMENTO DO MATERIAL DIDÁTICO

A metodologia utilizada para a criação e desenvolvimento do material didático aqui apresentado incluiu a pesquisa bibliográfica, de forma a embasar cientificamente a discussão em torno das Tecnologias Digitais, Juventudes e o papel da escola; e a curadoria de conteúdos digitais como vídeos, livros e artigos acadêmicos capazes de auxiliar na compreensão dos conceitos.

O ponto de partida foi a pesquisa bibliográfica, quando buscamos textos acadêmicos no campo das Ciências Sociais que explicassem o processo de criação e inserção das tecnologias digitais em nossas práticas cotidianas. Contribuíram aqui Manuel Castells e Pierre Lévy, que tratam de questões como a passagem da nossa cultura material para a cultura digital amparada pelo surgimento de materiais avançados ao redor do núcleo da tecnologia de comunicação e informação digital, como também analisam os impactos dessas tecnologias digitais nas sociedades atuais imersas na globalização.

Para falarmos de juventudes, recorreremos aos textos de Dayrell sobre as identidades que se formam a partir das relações sociais nos espaços físicos, refletindo sobre os novos espaços online que tornam os ambientes de sociabilidade cada vez mais complexos e mais dinâmicos devido a força que o mundo digitalizado nos apresenta. Assim como a importância da escola em perceber as juventudes e suas relações sociais com a finalidade de debater o mundo real em sala de aula com o objetivo de desenvolver habilidades necessárias para o convívio em rede de forma ética e crítica.

Para ressaltar a importância do tema em questão para o âmbito escolar, também pesquisamos sobre as competências da Base Nacional Comum Curricular - BNCC, mais especificamente a Competência Geral nº 5 que descreve a necessidade de compreender as tecnologias digitais para uso crítico e reflexivo.

Abordamos temáticas que permeiam o mundo jovem dos dias atuais, como a exposição de dados pessoais que fomentam a fragilidade identitária e forjam novas identidades. Temas como o mundo plataformizado, capitalismo de vigilância, cyberbullying, performance e espetacularização nas redes a partir de textos produzidos por acadêmicos como Fernanda Bruno, Carla Abreu, Carolina Longhine, Elizabeth Saad, entre outros.

Na curadoria, buscamos classificar e escolher os vídeos que contribuísse para o aprofundamento da discussão teórica do nosso catálogo, assim como para facilitar o entendimento dos leitores sobre os temas propostos no material. Selecionamos vídeos, textos

e fotos contidas em sites da internet para o fácil acesso para os professores.

Utilizando as discussões teóricas fruto da pesquisa bibliográfica sobre o tema e a curadoria de recursos digitais, organizamos o catálogo de forma a facilitar o entendimento tanto dos professores quanto dos alunos pelo seu caráter expositivo. A diagramação do material contou com a colaboração do multiHlab, que tem como coordenadora a Profa. Dra. Viviane Toraci.

Iniciamos apresentando o tema, objetivo e metodologia usada no catálogo, assim como sugestões de como e para que utilizá-lo. Segue com uma breve explanação sobre o processo de desenvolvimento da internet como espaço digital aberto e abordamos o conceito de ciberespaço, apresentando o livro *Cibercultura*, de Pierre Lévy.

Discutimos a importância de pensar os fenômenos sociais ligados a Tecnologia Digital à luz da sociologia a partir da obra *Sociologia digital*, do sociólogo Leonardo Nascimento. Para falarmos sobre o processo de mudança comportamental da sociedade entre os séculos XIX e XX, indicamos o livro *Modernidade Líquida*, do sociólogo Zygmunt Bauman, que nos apresenta uma visão da mudança da sociedade entre esses séculos.

O tópico sobre a BNCC é fundamental no catálogo por trazer a importância de se trabalhar a temática em sala de aula. Enfatizando que a escola deve pensar os jovens em suas realidades dentro do espaço digital. Buscamos nesse ponto abordar as mudanças nas sociabilidades das juventudes ao longo das últimas décadas expondo imagens e vídeos que mostram o contraste da realidade do ontem e do hoje.

E seguindo a lógica de exposição, temos os conceitos que serão base para os professores abordarem os assuntos relacionados a Tecnologia Digital e Juventudes em sala de aula, como também, referências de livros e vídeos para o aprofundamento em questões que ramificam a partir do tema, como por exemplo: a utilização do livro *Sociedade do Cansaço*, que apresenta a nova dinâmica de sociedade de desempenho e conseqüentemente a auto exploração dos jovens para conseguir o êxito de trabalhar por meio das redes sociais como “influencer”, comum para os indivíduos que tentam se ajustar a espetacularização e performance nas redes sociais.

Os livros e vídeos expostos em todo o catálogo são referências para que os docentes acessem e busquem se aprofundar nos temas de interesse, buscando melhorar seu conhecimento teórico sobre os temas e conceitos abordados. Alguns disponibilizam links, como os vídeos disponíveis no Youtube, e imagens em relação aos livros.

De acordo com o Manual de Trabalho de Conclusão de Curso da Rede ProfSocio, um material pedagógico-didático “consiste na elaboração de recursos que ofereçam suporte para

professores e/ou alunos de sociologia”, como também, ser elaborada com uma fundamentação consistente sobre o tema em questão. Entre as várias espécies de material que poderíamos produzir, escolhemos a produção de textos compilados em um catálogo seguindo uma lógica de explicação sobre o tema principal e seus temas variantes.

O material didático em formato de catálogo dispõe de 45 páginas e se estrutura da seguinte forma: I - Capa, II - Sumário, III - Apresentação, IV - A explicação do material ser catálogo, V - Abordagem sobre a revolução da Comunicação Digital: ciberespaço, VI - A Sociologia Digital: uma breve introdução, VII - Cultura Digital na Base Nacional Comum Curricular - BNCC como competência e suas dimensões: cultura e mundo digital, assim com as subdimensões: mundo digital e uso ético, VIII - Juventudes e Tecnologias Digitais, IX - Plataformização, X - Capitalismo de Vigilância, XI - Cyberbullying: microfísica do poder, XII - Espetacularização e Performance Juvenil nas Redes: sociedade do cansaço, XIII - Fake news e desinformação, XIV - Considerações finais.

O material se classifica como um Recurso Educacional Aberto - REA, pois estará disponível online para acesso livre no site do multiHlab para utilização pelos professores que se interessarem sobre a discussão da temática em suas aulas. Também, estará disponível na Educapes, repositório institucional utilizado pela Rede ProfSocio.

REA são materiais de ensino, aprendizado e pesquisa, em qualquer suporte ou mídia, que estão sob domínio público, ou estão licenciados de maneira aberta, permitindo que sejam utilizados ou adaptados por terceiros. O uso de formatos técnicos abertos facilita o acesso e reuso potencial dos recursos publicados digitalmente. Recursos educacionais abertos podem incluir cursos completos, partes de cursos, módulos, livros didáticos, artigos de pesquisa, vídeos, testes, software, e qualquer outra ferramenta, material ou técnica que possa apoiar o acesso ao conhecimento (FIOCRUZ, 2020, p.7).

5. TESTAGEM DO MATERIAL DIDÁTICO

A testagem do material didático foi realizada a partir do envio para professores do ensino médio do material didático em arquivo formato PDF e questionário eletrônico de avaliação (Google Formulário) composto por 11 perguntas e trazendo o seguinte texto de apresentação: Este questionário integra o trabalho de conclusão de curso de Francisco Airton Martins Garrido, sob orientação da Profa. Dra. Viviane Toraci, no Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional na Fundação Joaquim Nabuco. Seu objetivo é realizar a testagem de material didático tendo como público alvo professores da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas na Educação Básica. Após sua leitura do material didático enviado por e-mail intitulado "Juventudes e Tecnologias Digitais: um catálogo para diálogos no ensino médio", solicitamos sua avaliação sobre alguns aspectos do documento. Os dados coletados por este questionário serão de uso exclusivo da equipe do projeto, sendo garantido o anonimato aos respondentes.

Participaram da testagem 13 professores com formação dentro da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, com formação inicial em Geografia, Letras, Pedagogia, Filosofia, História e Sociologia (Figura 1). A maioria dos professores avaliadores atuam na Rede Estadual de Ensino (Figura 2). Do total de avaliadores, 9 professores ministram ou ministraram nos últimos três anos a disciplina de Sociologia no Ensino Médio, enquanto quatro professores não (Figura 3).

Figura 1 – Licenciaturas dos avaliadores

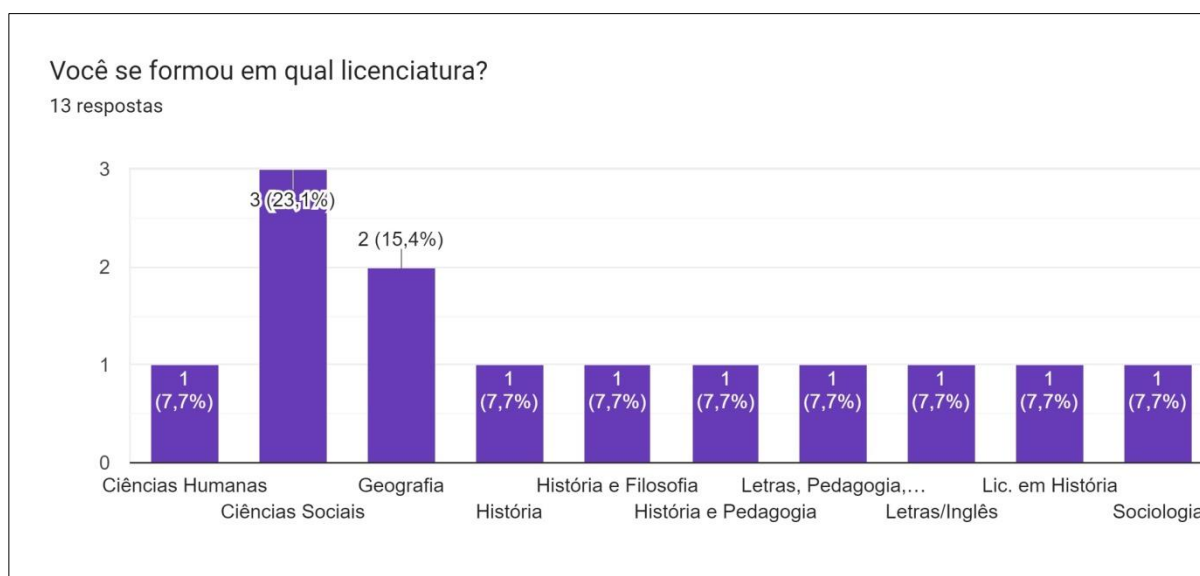


Figura 2 – Vínculo com rede de ensino

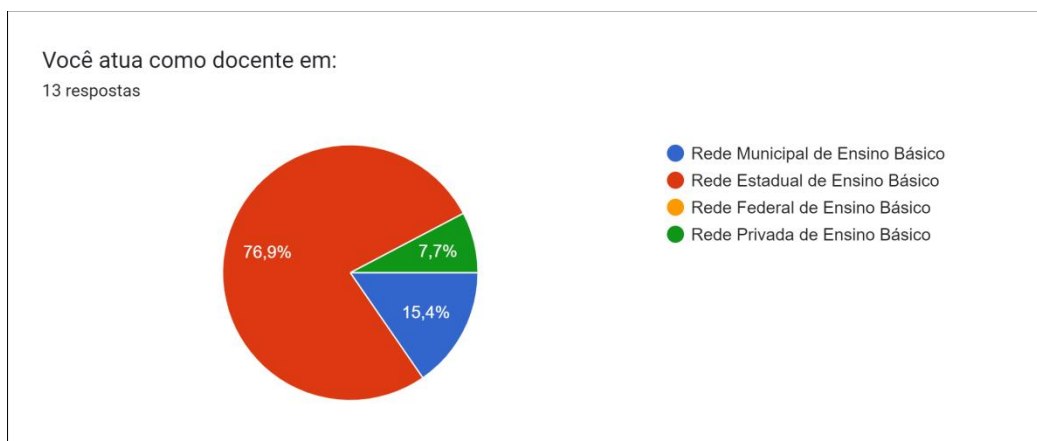
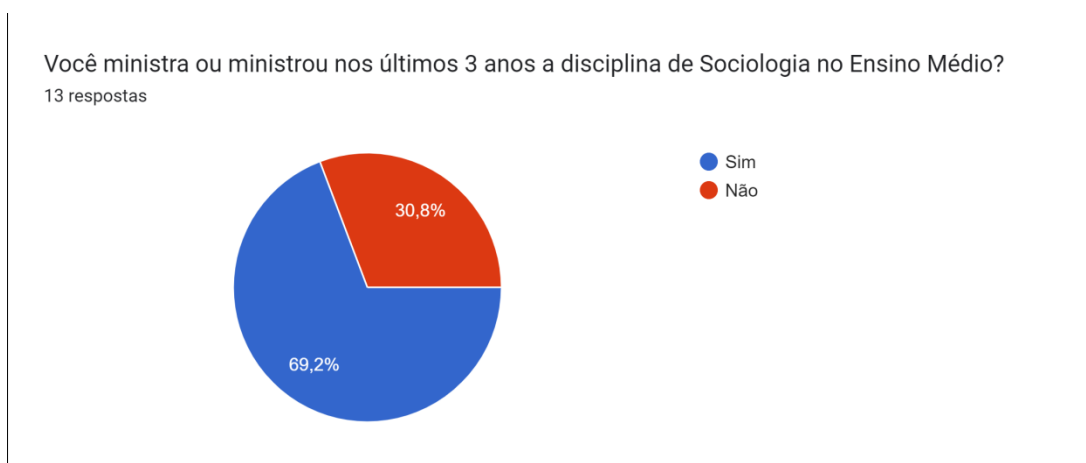


Figura 3 – Atuação no ensino de Sociologia



Entre os 13 professores, nove conheciam a Competência Geral nº 5 da BNCC (Cultura Digital) e 4 professores desconhecem (Figura 4). Ao serem questionados sobre o trabalho em sala de aula com a temática “Tecnologias Digitais e Juventudes”, 10 professores responderam que já trabalharam a temática (Figura 5).

A maioria dos professores avaliam que a discussão da temática em sala de aula é extremamente importante (Figura 6) e 7 se consideram muito satisfeitos com o catálogo como um recurso didático para abordar a temática, as demais avaliações oscilam na escala de 1 a 10 entre 5 e 9 em satisfação.

Figura 4 – Conhecimento da Competência Geral nº 5 da BNCC

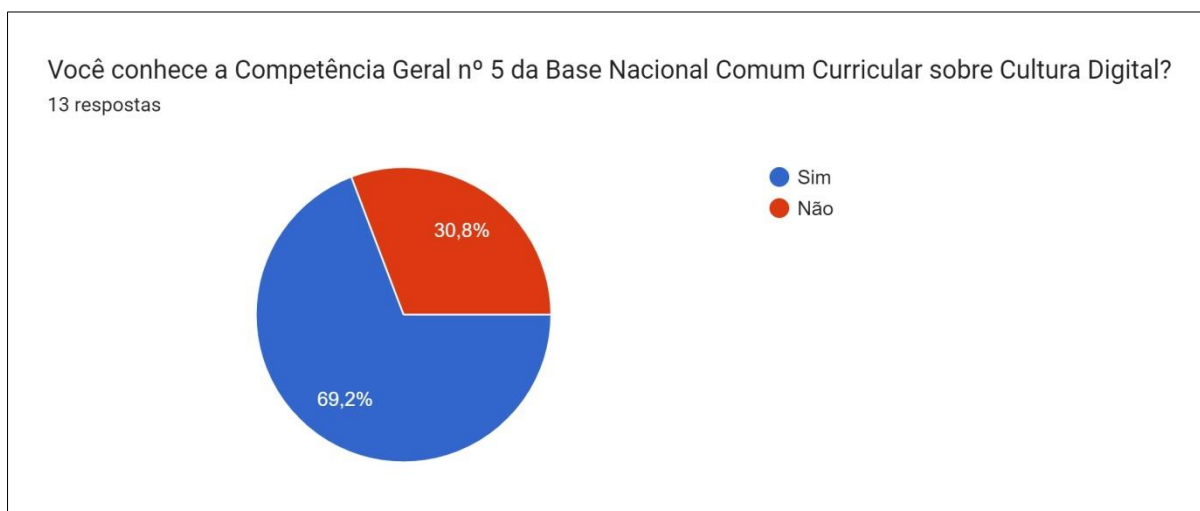


Figura 5 - Trabalhou com o tema

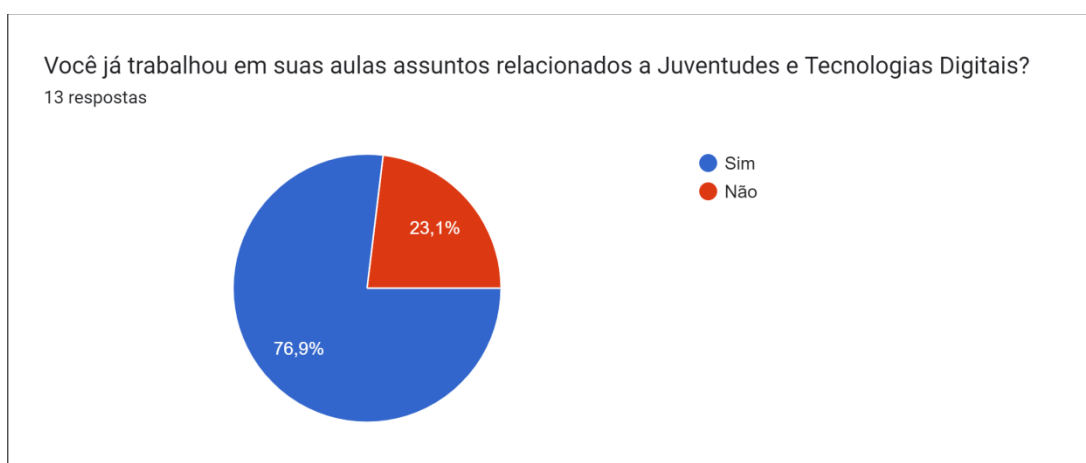
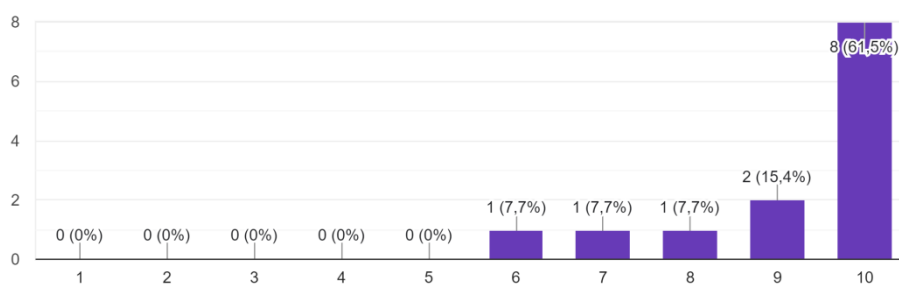


Figura 6 - Grau de importância da temática

Numa escala de 0 a 10, onde 0 representa pouco importante e 10 extremamente importante, qual grau de importância você atribui a discussão em sa...de aula sobre Juventudes e Tecnologias Digitais?
13 respostas



Ao responderem ao questionamento se a linguagem utilizada está clara e apresenta informações relevantes para o trabalho pedagógica no ensino médio, todos os professores avaliadores responderam que sim (100%). O mesmo percentual foi atingido nas respostas em relação à possibilidade de usar as discussões e referências do catálogo em aulas do ensino médio e sobre a necessidade de conhecimento dos alunos de suas respectivas escolas em relação à temática sobre as Juventudes e Tecnologias Digitais.

Todos os 13 professores participantes da avaliação do material didático consideram que o catálogo oferece aprofundamento teórico para trabalhar a temática em suas aulas. Observa-se que o material produzido tem potencial para utilização nas aulas de sociologia, sendo avaliado positivamente como recurso de apoio pedagógico.

As últimas duas perguntas do questionário de avaliação do material didático produzido no formato de catálogo direcionam-se às opiniões dos professores sobre os pontos fortes do catálogo e sobre sugestões de melhoramento do material didático para uso cada vez melhor pelos professores. Sobre os pontos fortes do material está as seguintes colocações dos professores avaliadores:

Professor 1: *“Organizar uma bibliografia básica e criar uma lógica de apresentação dos conteúdos sobre a temática. Ponto forte deste catálogo é permitir que professores com pouco tempo para pesquisa ou egressos de disciplinas diferentes tenham o conhecimento básico para desenvolver um debate dentro do campo sociológico”.*

Professor 2: *Linguagem clara, introdução de cada um dos tópicos, destaque de conceitos/palavras relevantes e seções bem definidas, são aspectos que deixam a leitura mais fluida e agradável. A opção estética de páginas mais limpas e de textos não muito longos também contribui bastante”.*

Professor 3: *“A relação entre a atualização correlacionando as necessidades de outras mídias e meios de comunicação entre os jovens no que tange alguns conceitos sociológicos e a linguagem mais próximas dos estudantes”.*

Professor 4: *“O catálogo apresenta discussões presentes no cotidiano escolar. Questões como o cyberbullying, fake news e redes sociais são temáticas relevantes para serem problematizadas em sala de aula”.*

Professor 5: *“Os conceitos são apresentados de forma objetiva e as indicações de teóricos para aprofundamento das discussões”.*

Professor 6: *“Considero o trabalho excelente, possível de ser utilizado por docentes que atuam no ensino médio”.*

Professor 7: *“O material apresenta uma linguagem bem próxima do público jovem”.*

Professor 8: *“Trazer de forma clara e concisa o que se propõe”.*

A última pergunta do questionário foi no viés de contribuição dos professores avaliadores no que diz respeito ao melhoramento do produto. Dentro dessa perspectiva estão as seguintes colocações dos professores avaliadores:

Professor 1: *“Senti falta de mais sugestões para utilização em sala de aula pelo docente. Considerando que alguns profissionais correm contra o tempo, indicar ao menos uma atividade prática ou linhas gerais para debate seria um ganho para sua proposta. Vejo que essa proposta também tem potencial para inserir Sociologia aos conteúdos das disciplinas de itinerários formativos do novo ensino médio, bem como estruturar disciplinas eletivas”.*

Professor 2: *“Embora os conceitos apresentados mostrem-se relevantes e seja uma proposta de catálogo, ou seja, de introdução conceitual, ainda assim, creio ser possível acrescentar mais autores que façam complementações ou contrapontos aos já apresentados. Creio que mais imagens e exemplos práticos podem contribuir no entendimento do conteúdo. No mais, o material é agradável e relevante”.*

Professor 3: *“Além da escrita e dos temas trabalhados, gostei muito dos links dos vídeos, minha sugestão seria a possibilidade de um anexo com mais links de vídeos para utilizar em sala de aula. Não temos muitas sugestões nos livros didáticos e este catálogo contribuiu bastante”.*

Professor 4: *“Não, sem sugestão. O trabalho é bem construído”.*

Professor 5: *"Apresentar sugestões de planos de aulas".*

A partir dos dados coletados compreendemos que o material didático em formato de catálogo abordando as Tecnologias Digitais e Juventudes foi bem aceito pelos avaliadores, destacando os pontos tanto da organização dos tópicos, como dos assuntos discutidos e da linguagem adequada tanto para o público docente, quanto para o público discente que possam ter acesso ao material. A disponibilidade no material didático de links de vídeos e de livros foram descritos como úteis, o que mostra a necessidade dos professores em ter acesso a conteúdos práticos para desenvolver a discussão em sala de aula.

CONCLUSÃO

O catálogo pode proporcionar para os professores o aprofundamento necessário sobre os temas e conceitos trabalhados no material com a finalidade de transpor em sala de aula e incentivar a criticidade, reflexão e uso ético das redes de comunicação e informação para seus alunos.

Como podemos fazer parte desta sociedade plataformizada de forma adequada a empreender ações benéficas à própria sociedade em prol de um mundo melhor? Uma das respostas seria desenvolver habilidades necessárias para tal finalidade, pois, “a tecnologia, adequadamente interiorizada, não rebaixa a vida humana, pelo contrário, acentua-a” (ONG, 1998, p. 98). Muitas questões podem surgir quando se pensa sobre os fenômenos sociais provocados pela presença das tecnologias digitais em nosso cotidiano: quais os perigos do compartilhamento de dados pessoais na internet? Como funciona o Capitalismo de Vigilância? Acultura do cancelamento é um mal digital, assim como cyberbullying? Até o momento, nossa discussão teórica abordou esses temas. Seguimos agora levantando outras questões, como: A espetacularização do ser humano por meio das novas mídias digitais denigre a imagem pessoal? Podemos criar identidades simuladas para nossas performances na rede? Dentre as várias possibilidades de discussão trazidas pelo tema Juventudes e Tecnologias Digitais, abordamos agora as relações entre as identidades juvenis e a performatividade nas redes.

Para Wynn, “nós deveríamos treinar os estudantes para serem reflexivos em relação à tecnologia” (WYNN, 2009, p.449) e compreendendo o conceito de tecnologia, podemos enfatizar ou direcionar a ideia do autor para as tecnologias digitais de informação e comunicação. Nessa perspectiva, essas situações relacionadas acima, entre outras preocupações, devem ser debatidas dentro da sala de aula, e para isso precisamos nos munir de conhecimentos teóricos que fortaleçam nossa segurança, ética, moralidade e identidade dentro do mundo digital. Tanto professores quanto alunos precisam compreender os pontos positivos e negativos do mundo em rede, para podermos garantir um mundo conectado sem ferir ou interferir na integridade de um elemento essencial à condição humana, que é a ação do homem, que se relaciona e age dentro do seu espaço político. Hannah Arendt (2010) compreende que a condição humana está ligada a três atividades fundamentais: I. o trabalho, pois entende que para que se consiga sobreviver, a condição humana da vida precisa de trabalho, e ao exercer o trabalho busca satisfazer suas necessidades, o que leva ao segundo elemento que é II. o fabricar, ou seja, a capacidade de criação de artefatos que lhes

proporcionam estabilidade; e III. o ato de agir, atividade que ocorre unicamente entre os homens, considerando a singularidade de cada ser humano, temos a necessidade de nos relacionar e nos comunicar com o diferente. É para esse terceiro elemento (o agir) que devemos voltar nossa atenção, tendo em vista que a cultura digital condiciona as ações do homem, devemos preparar nossos alunos para saberem agir dentro do espaço digital de forma ética, crítica, reflexiva e participativa para o seu benefício e da sociedade.

REFERÊNCIAS

ABREU, Carla de. Performatividade e subversão nas redes sociais desde a teoria de gênero de Judith Butler. Academia, Salvador, p. 1-5, set. 2015.

ARENDT, Hannah. A condição humana. Trad. Roberto Raposo. Revisão técnica e apresentação de Adriano Correia. 11ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

BARATTO, Silvana Simão; CRESPO, Luís Fernando. CULTURA DIGITAL OU CIBERCULTURA: definições e elementos constituintes da cultura digital, a relação com aspectos históricos e educacionais. Científica Eletrônica Uniseb, Ribeirão Preto, v. 1, n. 2, p. 16-25, dez. 2013.

BAUMAN, Zigmunt. Vida líquida. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

BAUMAN, Zygmunt. Modernidade líquida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

BONIN, Robson. Pesquisa mapeia relação de Lula e Bolsonaro com fake news nas redes. 2022. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/coluna/radar/pesquisa-mapeia-relacao-de-lula-e-bolsonaro-com-fake-news-nas-redes/>. Acesso em: 8 set. 2022.

BRUNO, F., e R. Pedro. “Entre Aparecer E Ser: Tecnologia, espetáculo E Subjetividade contemporânea”. Intexto, nº 11, dezembro de 2004, p. 128-44, <https://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/4080>.

_____, Fernanda. Dispositivos de vigilância no ciberespaço: duplos digitais e identidades simuladas. Fronteiras: estudos midiáticos, São Leopoldo, v. 2, n. 8, p. 152-159, jun. 2006.

CARVALHO, Carmen; OTERO, M. Luisa. Internet e seu DNA contracultural. Cisti, Santiago de Compostela, v. 9, n. 7, p. 1212-1218, jun. 2017.

CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede (A era da informação: economia, sociedade e cultura). São Paulo: Paz e Terra, 1999.

DAYRELL, Juarez. A ESCOLA “FAZ” AS JUVENTUDES? Reflexões em torno da socialização juvenil. Educação e Sociedade, Campinas, v. 28, n. 100, p. 1105-1128, out. 2007.

ERIKSON, E. H. Identidade, juventude e crise Rio de Janeiro, RJ: Zahar.1972.

FOUCAULT, Michel. Microfísica do poder. Organização e tradução de Roberto Machado. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.

GOFFMAN, Erving (1959), *The presentation of self in everyday life* Nova York, Anchor Books.

HAN, Byung-Chul. *Sociedade do cansaço*. Giachini, Enio Paulo. 2. 2017. Vozes, Petrópolis.

HERSCHMANN, M. e PEREIRA, C.A. *Mídia, memória & celebridades*. Rio de Janeiro: epapers. 2003.

HISSA, D. L. A. (2021). Desmediatização, Infodemia e fake news na cultura digital . Scripta, 25(54), 40-67. <https://doi.org/10.5752/P.2358-3428.2021v25n54p40-67>

LEMONS, Andre. *Os Desafios Atuais da Cibercultura*. 2019. Disponível em: <http://www.lab404.ufba.br/os-desafios-atuais-da-cibercultura/>. Acesso em: 8 set. 2022.

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

LONGHINI, Carolina de Macedo. *Cyberbullying: as múltiplas faces de um problema real*. 2013. 50 f. Monografia (Bacharelado em Ciências Sociais)—Universidade de Brasília, Brasília, 2013.

MORALES, Ofelia Elisa Torres; SOUZA, Carlos Alberto de; ROCHA, Paula Melani. *Mídias Digitais e suas potencialidades nos tempos contemporâneos: estudo de caso .: mídia ninja. Ação Midiática: Estudos em Comunicação, Sociedade e Cultura, Curitiba, v. 6, n. 6, p. 1-15, jun. 2013.*

NASCIMENTO, L. F. *A sociologia digital: um desafio para o século XXI*. Sociologias, Porto Alegre, v. 18, n. 41, p. 216-241, jan./abr. 2016.

OLIVEIRA, José Reinaldo et al. *PAPEL DA INTERNET NA [RE] CONSTRUÇÃO SÓCIO-HISTÓRICA DA JUVENTUDE: do jeans às redes sociais digitais*. In: SOUSA, Carlos Ângelo de Meneses (org.). *Juventudes e Tecnologias: sociabilidades e aprendizagens*. Brasília: Libera Livro, 2015. p. 1-344.

OLWEUS, Dan. *Bullying at school*. Oxford USA: Blackwell Publishing. 1993.

SAAD, Elizabeth. *Sociedade digitalizada: “plataformização” das relações e uma privacidade “zerada”*. 2019. Disponível em: <https://jornal.usp.br/artigos/sociedade-digitalizada-plataformizacao-das-relacoes-e-uma-privacidade-zerada/>. Acesso em: 8 set. 2022.

SANTOS, Kátia Maria de Oliveira. *INTERFACE DIGITAL: a sociologia das tecnologias digitais de informação e comunicação na escola*. 2021. 145 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Sociologia, Universidade Federal de Campina Grande, Sumé, 2021. Sociological Forum, Lexington, v. 24, n. 2, p. 448–456, 2009.

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues et al. *A CULTURA DIGITAL PRESENTE NA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC): discussões sobre a prática pedagógica*. Ciet Enped, São Paulo, p. 1-13, ago. 2020.

WYNN, J. R. Digital Sociology: emergent technologies in the field and the classroom.

ZUBOFF, Shoshana. The Age of Surveillance Capitalism. v. 1. New York: PublicAffairs, 2019.

APÊNDICE 1 - FORMULÁRIO DA TESTAGEM

Juventudes e Tecnologias Digitais: um catálogo para diálogos no ensino médio

Esse questionário integra o trabalho de conclusão de curso de Francisco Airton Martins Garrido, sob orientação da Prof. Dra. Viviane Toraci, no Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional na Fundação Joaquim Nabuco. Seu objetivo é realizar a testagem de material didático tendo como público alvo professores da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas na Educação Básica. Após sua leitura do material didático enviado por e-mail intitulado "Juventudes e Tecnologias Digitais: um catálogo para diálogos no ensino médio", solicitamos sua avaliação sobre alguns aspectos do documento. Os dados coletados por este questionário serão de uso exclusivo da equipe do projeto, sendo garantido o anonimato aos respondentes.

* Indica uma pergunta obrigatória

1. E-mail *

2. Você se formou em qual licenciatura? *

3. Você atua como docente em: *

Marcar apenas uma oval.

Rede Municipal de Ensino Básico

Rede Estadual de Ensino Básico

Rede Federal de Ensino Básico

Rede Privada de Ensino Básico

4. Você ministra ou ministrou nos últimos 3 anos a disciplina de Sociologia no Ensino Médio? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

5. Você conhece a Competência Geral nº 5 da Base Nacional Comum Curricular sobre Cultura Digital? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

6. Você já trabalhou em suas aulas assuntos relacionados a Juventudes e Tecnologias Digitais? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

7. Numa escala de 0 a 10, onde 0 representa pouco importante e 10 extremamente importante, qual grau de importância você atribui a discussão em sala de aula sobre Juventudes e Tecnologias Digitais?

Marcar apenas uma oval.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

8. Considerando o catálogo como um recurso de apoio didático para professores, * em uma escala de 0 a 10, em que 0 representa muito insatisfeito e 10 representa muito satisfeito, qual é o seu nível de satisfação com o material apresentado?

Marcar apenas uma oval.

Muito insatisfeito

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Muito satisfeito

9. A linguagem utilizada está clara e apresenta informações relevantes para o trabalho pedagógico no ensino médio? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

10. As discussões e referências que compõem o catálogo são passíveis de utilização em aulas do ensino médio para abordar o tema Juventudes e Tecnologias Digitais? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

11. A temática abordada no material didático se encaixa na necessidade de conhecimento dos alunos de sua escola? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

12. Você considera que os conceitos apresentados no material didático pode oferecer ao docente aprofundamento teórico para trabalhar a temática em suas aulas? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

13. Segundo sua experiência docente, quais os pontos fortes do catálogo? *

14. Você apontaria sugestões de melhoramento para o catálogo? Quais? *

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

APÊNDICE 2 - CATÁLOGO

CATÁLOGO

JUVENTUDES E TECNOLOGIAS DIGITAIS

Francisco Airton Martins Garrido



SUMÁRIO

Apresentação 3

Por que um catálogo? 4

A Revolução da Comunicação Digital 6

Sociologia Digital 9

Cultura Digital na Base Nacional Comum Curricular 14

Juventudes e Tecnologias Digitais 17

Plataformização 21

Capitalismo de Vigilância 25

Cyberbullying 29

Espetacularização e Performance Juvenil nas Redes 32

Fake News e Desinformação 38

Considerações finais 43

Referências 44

APRESENTAÇÃO

Este catálogo didático faz parte do trabalho de mestrado “Juventudes e Tecnologias Digitais”, **desenvolvido no Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional**, na associada Fundação Joaquim Nabuco em Recife (ProfSocio/Fundaj), ofertando um recurso educacional aberto para docentes de Sociologia.

O objetivo deste recurso é **aproximar os atuais conhecimentos desenvolvidos no âmbito acadêmico acerca das mudanças sociais provocadas pelas tecnologias digitais e os professores**, que em sua prática docente sentem a necessidade em abordar em sala de aula as relações entre Juventudes e Tecnologias Digitais a partir dos conhecimentos das Ciências Sociais.

Para isso, trazemos **reflexões embasadas por referenciais teóricos para discutir as conexões entre as juventudes e as tecnologias digitais**, considerando as mútuas influências e as novas sociabilidades, abordando temas como plataformização, capitalismo de vigilância, performatividade, cyberbullying e desinformação.

POR QUE UM CATÁLOGO?

Constitui-se como catálogo por seu caráter expositivo, apresentando de forma inicial e compilada **conceitos e autores ainda não trabalhados em materiais didáticos** voltados para o ensino de Sociologia escolar. Assim, para auxiliar sua compreensão e uso em sala de aula, apresenta também uma **curadoria de vídeos e imagens** para sua mobilização junto aos estudantes.

Consideramos, também, a nova distribuição do tempo escolar com as mudanças advindas com a implantação da Lei 13.415/2017, a qual institui a divisão do currículo entre Formação Geral Básica e Itinerários Formativos.

O catálogo poderá inspirar a **transposição didática dos conceitos aqui apresentados em aulas de Sociologia** como também em componentes curriculares dos Itinerários Formativos, a exemplo da unidade Projeto de Vida, ou a sugestão de eletivas, ampliando assim o tempo dedicado ao estudo das Ciências Sociais na Educação Básica.

A REVOLUÇÃO DA COMUNICAÇÃO DIGITAL



A REVOLUÇÃO DA COMUNICAÇÃO DIGITAL

Dentro da conjuntura das décadas de 1970 e 80, um movimento chamado de contracultura se destaca. **Jovens veem a necessidade de comunicação aberta** em “contestação a fórmula unidimensional, alienante, hierárquica e padronizada do capitalismo” por meio do rádio e televisão (CARVALHO; OTERO, 2017, p. 1217).

Unindo o interesse de mudança aos avanços da tecnologia pós Segunda Guerra Mundial, alguns jovens universitários vão proporcionar ao mundo o **desenvolvimento de um espaço digital aberto e livre** de amarras institucionais com a finalidade de empoderar o indivíduo. É neste contexto cultural que é criado o computador para uso pessoal, revolucionando a comunicação.

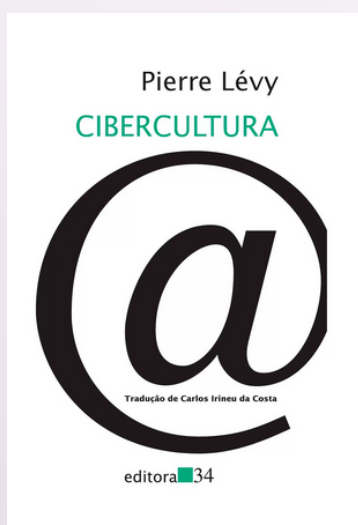
Nos anos 1980, a informática se fundiu às telecomunicações, à editoração, ao cinema e à televisão. A digitalização se inicia na produção e gravação de músicas, mas já dava indícios de sua magnificência para se tornar a base da comunicação contemporânea.

Novas formas de **mensagens interativas são criadas**, como os videogames, a informática amigável e o surgimento dos hiperdocumentos.

As tecnologias digitais se tornam, assim, a **“infraestrutura do ciberespaço**, novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também novo mercado da informação e do conhecimento” (LÉVY, 1999, p.32).

CIBERCULTURA

O desenvolvimento do ciberespaço, definido por Lévy (1999) como um espaço de comunicação aberto utilizando a interconexão de computadores de todo o mundo e de suas memórias, propiciou o compartilhamento de informações (textos, vídeos, músicas, imagens) em nível global, alcançando as juventudes nos mais diversos cantos do planeta e contribuindo para acelerar as mudanças em nossas formas de nos relacionar com os outros e com o mundo.



LÉVY, Pierre. *Cibercultura*.
Tradução: Carlos Irineu da
Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.
272 p.

SOCIOLOGIA DIGITAL



SOCIOLOGIA DIGITAL



Com o uso das máquinas e das redes de interconexão globalizamos a comunicação e rompemos as fronteiras entre os países, entendendo, criticando, influenciando e sendo influenciados pelos costumes, hábitos e tradições oriundos dos vários cantos do planeta. Vemos, assim, que as relações sociais passam a ser também condicionadas por este novo mundo, agora digital e cada vez mais dinâmico e fluido, características que impactam as juventudes.

A sociologia nos fornece subsídios necessários para compreender esse fenômeno da atualidade, pois **“as tecnologias não são capazes de explicar a si mesmas e devemos recorrer a processos sociais de longo prazo para que tenhamos conhecimento de seu significado”** (NASCIMENTO, 2020, p.8).

Os fenômenos sociais à luz da Sociologia nos permite uma maior amplitude de conhecimento, de forma a compreendermos os processos que nos trouxeram até aqui, quando vivemos relações interconectadas que impactam a vida dos nossos jovens

SOCIOLOGIA DIGITAL: UMA BREVE INTRODUÇÃO

[...] a sociologia digital nos permite ter um senso melhor do mundo digital em que estamos vivendo. Expandindo um pouco mais, a sociologia digital fornece um modo de formularmos questões melhores para a sociedade digital – identificando problemas, tensões e questões subjacentes que de outro modo estariam encobertas em meio à hipérbole que tende a obscurecer as discussões sobre a ‘nova’ tecnologia (SELWYN, 2019, p.22 apud NASCIMENTO, 2020, p. 12).



NASCIMENTO, LEONARDO FERNANDES .
Sociologia digital: uma breve introdução.
1ª. ed. Salvador: EDUFBA, 2020. v. 1. 57p.

POR EXEMPLO:

Hoje nos distanciamos dos comportamentos adotados durante os “tempos sólidos”, característicos do século XV até meados do século XX, regidos pelas tradições e costumes das instituições.

MODERNIDADE LÍQUIDA

[...] logo no começo da era moderna, as estruturas sociais eram sólidas. Família, religião, educação e política, por exemplo, constituíam-se como estruturas que, em seus sistemas de formação, influenciavam desde os sistemas de mercado até a construção das subjetividades e tinham por base as tradições, os costumes e as intencionalidades dessas instituições e estruturas (BAUMAN, 2001, apud SANTOS, 2021, p.45).



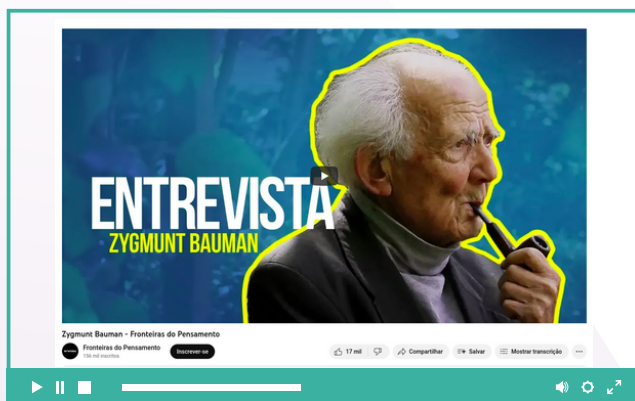
BAUMAN, Zygmunt.
Modernidade Líquida.
Tradução, Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

Juventudes e Tecnologias Digitais

As mudanças na vida em sociedade vão se intensificar no final do século XX e início do século XXI, momento em que é possível perceber a **passagem para uma sociedade completamente imersa na rapidez**. Multiplicamos a quantidade de seres humanos no mundo, como também multiplicamos nossas conexões e interdependências. Multiplicamos nossas relações, ao mesmo tempo que as fragilizamos.

Criamos identidades e nos moldamos rapidamente à medida que as coisas acontecem no mundo. Saímos da esfera local para influências mundiais. **Mudamos e vemos as coisas mudarem de forma repentina em tempo real por todo o mundo**. Isso caracteriza a dinâmica social que hoje temos que nos adequar e compreender.

Assista um vídeo sobre o assunto!



<https://www.youtube.com/watch?v=POZcBNo-D4A&list=RDLVPOZcBNo-D4A&index=1>



CULTURA DIGITAL NA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR



CULTURA DIGITAL NA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR

Vivemos em um **mundo globalizado** pelas redes de comunicação, envolto em plataformas de sociabilização que podem afetar significativamente a **vida social** dos jovens. É conferida tamanha importância para a discussão e reflexão sobre o jovem e o mundo digital nos dias atuais no âmbito escolar que temos a presença do tema **Cultura Digital** na Base Nacional Comum Curricular como Competência Geral.

COMPETÊNCIA GERAL Nº 5: CULTURA DIGITAL

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 (BRASIL, 2017, p. 9).



DIMENSÕES: CULTURA E MUNDO DIGITAL

SUBDIMENSÕES:

MUNDO DIGITAL

Compreensão do impacto das tecnologias na vida das pessoas e na sociedade, incluindo nas relações sociais, culturais e comerciais.

USO ÉTICO

Utiliza as tecnologias, mídias e dispositivos de comunicação modernos de forma ética, sendo capaz de comparar comportamentos adequados e inadequados em redes sociais.

As Ciências Sociais têm muito a contribuir na recontextualização pedagógica destes temas para a sala de aula no ensino médio.

JUVENTUDES E TECNOLOGIAS DIGITAIS



JUVENTUDES E TECNOLOGIAS DIGITAIS

As juventudes entre as décadas de 1970 e 1980 revolucionaram a comunicação com a criação do computador pessoal. Hoje vemos como **as juventudes mudaram sua relação com o mundo devido à imersão nas tecnologias digitais.**

Segundo Dayrell (2007), **as transformações de sociabilização que acabam “interferindo na produção social dos indivíduos,** nos seus tempos e espaços devem ser percebidas pelas instituições, como a família e a escola, de modo a preparar o jovem para a sociedade que ele está inserido” (Idem, 2007, p.1107).

Assista um vídeo sobre o assunto!



<https://youtu.be/cPgTuGcG2TA>



Juventudes e Tecnologias Digitais

Para Dayrell (2007, p.1112) “**diferentes dimensões da condição juvenil são influenciadas pelo espaço**”, ou seja, o meio no qual os jovens fazem parte acaba por influenciar a construção de sua identidade e ação dentro da sociedade.

Os espaços físicos, nos anos iniciais do século XX, são lugares de mediação das **relações sociais dos jovens e acabam por condicionar suas ações na sociedade**, influenciando na construção de suas identidades. Entretanto, a realidade dos jovens exposta por Dayrell é um pouco diferente da realidade dos jovens nos dias atuais. Os meios de sociabilização migraram em pouco tempo para um mundo virtual.

A **plataformização digital** nos apresenta uma conjuntura em que os **jovens buscam construir suas identidades dentro do ciberespaço**. Assim como Dayrell coloca, os espaços físicos transformados em lugares de relações sociais influenciam os jovens na sua construção identitária. Entretanto, hoje, mediante as novas tecnologias digitais, as relações sociais e a construção identitária acontecem em ambientes físicos e virtuais.

JOVENS ATUALMENTE



Juventudes e Tecnologias Digitais

O mundo plataformizado, espaço de compartilhamento de informações, de entretenimento, de produção e resolução de conflitos pessoais e coletivos, de disputas de narrativas, entre outras formas de sociabilização, **é o campo de ação dos jovens nas atuais sociedades**, elo de ligação e comprometimento com o mundo que lhes é apresentado. Pois, para além dos assuntos particulares banais ao interesse público, a



internet como plataforma móvel possibilita o fluxo democrático das informações na sua produção e acesso, propiciando à sociedade inserir-se como co-partícipe no debate público de questões voltadas ao interesse público” (MORALES; SOUZA; ROCHA, 2013, p.3).

As tecnologias digitais de informação e comunicação colocaram nas mãos dos nossos jovens um universo de possibilidades, às vezes complexas e prejudiciais, às vezes benéficas para a transformação do mundo em que vivemos. Cabe à escola promover discussões dentro e fora do espaço escolar sobre questões ligadas ao ciberespaço com vistas a conduzir os jovens para uma atuação no mundo digital que almeje a ética, o respeito, a sensibilidade, a empatia.

Também, estar cientes que este espaço é plural e cheio de armadilhas e que é preciso estar atentos. Para tal finalidade, discutiremos alguns assuntos pertinentes aos jovens e as tecnologias digitais.



PLATAFORMIZAÇÃO

PLATAFORMIZAÇÃO

Plataformização é a “**concentração de um conjunto de estruturas num mesmo ambiente para operar um determinado processo de comunicação e informação**”, que podem ser:

Troca de mensagens

Criação de grupos sociais

Postagem de conteúdos

Transações comerciais

Expressão de sentimentos (vide a funcionalidade “curti”)

atividades lúdicas nos games

acesso a mídias informativas

uso de recursos audiovisuais

indicação de localização

(SAAD, 2019).

Existe hoje um conjunto de **plataformas sociais que nos prende ao mundo da internet**, nos proporcionando a sua alimentação com nossas informações para armazenamento em suas bases de dados.



Essas plataformas, segundo Saad (2019) "**caracterizam-se como empreendimentos privados, com fins comerciais, atuam num ambiente de disputa econômica**". Saad (2019) aborda as implicações do uso das redes sociais e o trato dos dados privados dos indivíduos pelas big tech companies para fins econômicos. Ressalta **três motivos para se pensar a plataformização da sociedade nos dias atuais**.

O primeiro seria a **dupla face da web hoje**, pois o que antes foi vista e percebida como a "ágora coletiva [...] se tornou um espaço para o surgimento de oposições, desinformação, geração de discursos contraditórios e de ódio e criminalidade" (SAAD, 2019, sem paginação). O segundo motivo está nos **aspectos da infraestrutura da rede e nos modelos econômicos decorrentes**.

As plataformas sociais são utilizadas pelas big tech companies para **coletar dados pessoais dos usuários com finalidade econômica**, colocando em questão a privacidade dentro do mundo digital.

E para além desse ponto, o massivo conhecimento dos dados de usuários podem desencadear um certo "**controle social**" por meio do desenvolvimento e uso de sistemas algorítmicos, inteligência artificial, blockchain, machine learning e deep learning.

Enfim, o terceiro motivo é a ordem das relações sociais e dos processos de comunicação e informação

necessários para uma sociedade dialógica e democrática. Para a autora, as plataformas sociais passaram de um mero mecanismo de distribuição de informação para um controle da informação mediante o pagamento por marcas e audiências.

A pesquisadora social Elizabeth Saad, professora titular sênior da ECA-USP, fala no texto publicado no Jornal da USP com o título Sociedade digitalizada:

“plataformização” das relações e uma privacidade “zerada” sobre esses ambientes digitais que trazem vulnerabilidade de segurança dos dados pessoais e a proliferação de discursos opinativos, chamando para uma reflexão sobre os atuais processos de comunicação e sociabilidade.



The screenshot shows the top of a web page from 'JORNAL DA USP'. The navigation bar includes links for 'PORTAL DA USP', 'FALE CONOSCO', 'WHATSAPP', 'ENVIAR UMA PÁGINA', and 'NEWSLETTER'. Below the navigation bar is a menu with categories: 'ATUALIDADES', 'CIÊNCIAS', 'CULTURA', 'DIVERSIDADE', 'EDUCAÇÃO', 'INSTITUCIONAL', 'RÁDIO USP', and 'TECNOLOGIA'. The main content area features the article title 'Sociedade digitalizada: “plataformização” das relações e uma privacidade “zerada”' by Elizabeth Saad, a professor at ECA-USP. The article is dated 12/04/2019 and published 4 years ago. It includes social media sharing icons for Facebook, Twitter, WhatsApp, LinkedIn, Email, and Print. A small photo of Elizabeth Saad is shown with her name and the photo credit 'Foto: Cecília Bastos/USP Imagens'. The article text begins with a large 'T' and discusses the vulnerabilities of social media platforms, mentioning a 2019 Facebook data breach and the proliferation of opinionated discourses. It also touches upon the concept of 'platformization' and the loss of privacy in digital spaces.



<https://jornal.usp.br/artigos/sociedade-digitalizada-plataformizacao-das-relacoes-e-uma-privacidade-zerada/>





CAPITALISMO DE VIGILÂNCIA

Juventudes e Tecnologias Digitais

Esse tipo de **influência das tecnologias digitais no comportamento humano** não se limita somente à venda de produtos na internet, mas para além disso, pode também **manipular ações dos indivíduos** para um determinado fim político.

Para **levar a discussão sobre Capitalismo de Vigilância para sua sala de aula**, sugerimos esse vídeo produzido pelo sociólogo e professor do Instituto Federal do Paraná (Campus Ivaiporã) Henrique Neto, do canal Sociologia Animada. Ele explica a obra A Era do Capitalismo de Vigilância, de Shoshana Zuboff .

Assista um vídeo sobre o assunto!



<https://www.youtube.com/watch?v=7xVJCYwwq1U>





ZUBOFF, SHOSHANA. A era do Capitalismo de Vigilância: a luta por um futuro humano na nova fronteira do poder. São Paulo: Instrínseca, 2021. 1015p.

Os jovens que não detêm de conhecimentos sobre as ambivalências do mundo digital não se policiam para tal comportamento, **desconsideram a fragilidade de acesso às suas informações pessoais** e acabam por vezes sendo vítimas de situações constrangedoras. Nos chama a atenção diante do exposto o **cyberbullying**, assunto extremamente importante para tratarmos com os jovens nos dias atuais.

HATE

BULLY

CYBERBULLYING

CYBERBULLYING

A **exposição negativa de uma pessoa**, principalmente dentro da escola, é capaz de **gerar problemas que poderão comprometer as relações sociais do indivíduo**, seja se isolando do mundo social, ou mesmo efetivando ações drásticas aos seus pares, como o chamado **“Massacre de Realengo”**, ocorrido em 2011.

Reportagem da BBC em 2021 sobre o massacre

BBC NEWS BRASIL

Notícias Brasil Internacional Economia Saúde Ciência Tecnologia Vídeos

Massacre de Realengo: os 10 anos do ataque a escola que deixou 12 mortos e chocou o Brasil

André Bernardo
Do Rio de Janeiro para a BBC Brasil

6 abril 2021



TÂNIA REGO/AG. BRASIL

| Diversas homenagens foram feitas às crianças assassinadas



<https://www.bbc.com/portuguese/brasil-56657419.amp>

Quando esse tipo de conduta juvenil passa para o espaço virtual, onde **são publicadas diversas informações pessoais de milhares de jovens**, o assunto tende a ficar mais complexo, pois, há uma diversidade de meios com os quais se podem propagar uma ação danosa ao outro, como **mensagens de texto no celular (SMS), por e-mails, comentários em publicações, compartilhamento de fotografias e vídeos.**

MICROFÍSICA DO PODER

Foucault (1979) analisa as relações de poder entre os indivíduos na sociedade e enfatiza que o poder emana de tudo e que vivemos em uma complexa teia de relações de poder. As ações negativas empreendidas por indivíduos com a finalidade de prejudicar alguém ou um determinado grupo, utilizando ou não as mídias digitais, pode se qualificar como um exercício de poder entre as partes envolvidas, quando quem pratica o bullying exerce um tipo de poder sobre as vítimas que sofrem com esse fenômeno.



FOUCAULT, Michel. *Microfísica do poder*. Organização e tradução de Roberto Machado. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.

ESPETACULARIZAÇÃO E PERFORMANCE JUVENIL NAS REDES



ESPETACULARIZAÇÃO E PERFORMANCE JUVENIL NAS REDES

O crescimento da exposição de imagens e informações pessoais nas mídias sociais nos faz refletir sobre a **banalização da intimidade e abandono da privacidade.**

Estaríamos dispostos a tudo em troca de visibilidade? Segundo Bruno e Pedro, "o espetáculo é um modelo de vida dominante na sociedade, onde as relações sociais encontram-se mediadas pelas imagens" (BRUNO; PEDRO, 2004, p.7).

Seria essa abdicação do mundo privado dos indivíduos uma forma de esquecimento do ser? **Um fingimento da realidade em troca de visualizações?** Indo um pouco além, a "falta de autenticidade das mídias e o lamento por nossa cultura ter ingressado na 'era do vazio', obriga-nos a representar nossas vidas ao invés de simplesmente vivê-las"? (BRUNO; PEDRO, 2004, p.12).

Ou talvez, **o espetáculo das novas mídias possa realmente mostrar a realidade e expressar a nossa sociabilidade e subjetividade?**



A mídia pode ser entendida "como um **veículo que produz uma experiência**, efetivamente vivida pelos indivíduos, (...) o ambiente mesmo no interior do qual cotidianamente construímos, desconstruímos e reconstruímos nossas vidas" (HERSCHMANN; PEREIRA, 2003, p. 29), como também pode ser **um ambiente virtual que busca retratar uma vida paralela**, que foge a realidade dos indivíduos que as expõe.

Performatizar já é quase um vício para os jovens na atualidade. Seja essa performance representando o real ou não. Os jovens desempenham hoje uma conduta nas redes sociais digitais que os coloca incansavelmente expostos a todo instante, em busca de visibilidade.



Segundo Byung-Chul Han (2010, p. 14) a sociedade do século XXI não é mais a sociedade disciplinar que Foucault identificou no século XX, mas neste século **vivemos em uma sociedade de desempenho**. "No lugar de proibição, mandamento ou lei, entram projeto, iniciativa e motivação" (Idem, 2010, p. 14).

Porém, viver em uma sociedade que preza pela liberdade de serem "empresários de si mesmos" pode ter consequências graves, como **a frustração de não obter êxito aparentemente fácil para outros**, como se tornar influenciador digital, ou mesmo ser um influencer e estar submetido a pressão de desempenho.

É propagada a ideia de que **o sujeito deve ser "senhor e soberano de si mesmo**. Assim, não está submetido a ninguém ou está submetido apenas a si mesmo" (HAN, 2010, p. 16), **limitando o entendimento da vida em sociedade**, com suas dependências, conflitos e limitações.



SOCIEDADE DO CANSAÇO



HAN, Byung-Chul.
Sociedade do cansaço.
Tradução de Enio Paulo Giachini.
Petrópolis: Vozes, 2010.

O **excesso de trabalho e desempenho agudiza-se numa autoexploração**. Essa é mais eficiente que uma exploração do outro, pois caminha de mãos dadas com o sentimento de liberdade. O explorador é ao mesmo tempo o explorado.

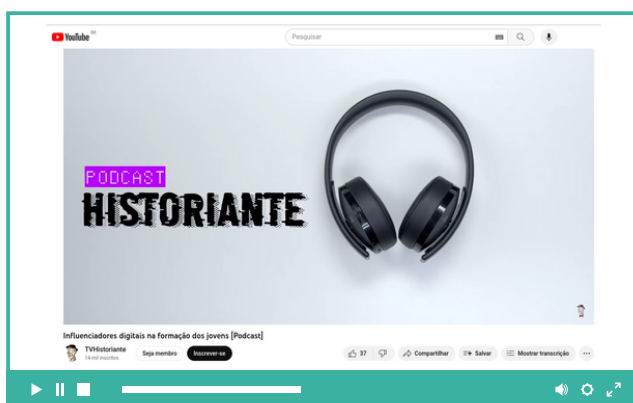
Agressor e vítima não podem mais ser distinguidos. Essa autorreferencialidade gera uma liberdade paradoxal que, em virtude das estruturas coercitivas que lhe são inerentes, se transforma em violência. Os adoecimentos psíquicos da sociedade de desempenho são precisamente as manifestações patológicas dessa liberdade paradoxal (HAN, 2010, p. 17).

Para além da performance dos jovens influenciadores, **o ciberespaço oportuniza a construção e exposição de performances diversas**. Os sujeitos que buscam fugir dos padrões que a sociedade lhes impõe, como por exemplo a heterogeneidade de gêneros, se vêem livres para **externar suas identidades** dentro de uma conjuntura digital, tendo em vista os perigos de externá-las em ambientes físicos.

Para o sociólogo canadense Erving Goffman (1956), **a vida social é entendida como um palco**, onde um mesmo indivíduo pode se valer de vários personagens de si mesmo para agir em determinadas circunstâncias a depender do contexto e das relações sociais.

VOCÊ CONCORDA?

"As redes sociais são verdadeiras fábricas de identidades, lugares de exploração e de descobertas, ambientes favoráveis para a criação de novas versões de si" (WAKEFORD, 2000, p. 411. Apud ABREU, 2015, p.4). Para saber mais. Acesse o podcast: os influenciadores digitais na formação dos jovens.



https://www.youtube.com/watch?v=ayILG_jZIXA

FAKE NEWS E DESINFORMAÇÃO



FAKE NEWS E DESINFORMAÇÃO



O termo Fake News foi **criado pelo ex-presidente americano Donald Trump para atacar o trabalho profissional da mídia jornalística**. Em sua campanha eleitoral, acusava a mídia de massa por “inventar notícias falsas”, as quais chamava de “fake news”.

Entretanto, usar o termo “notícia”, que pressupõe uma informação apurada pela técnica jornalística, de “falsa” é **acusar o profissional de estar deliberadamente produzindo desinformação para o seu público.**

O termo acabou popularizado e a própria mídia de massa o utiliza. Mas **o correto seria falar em desinformação**, ou seja, a veiculação intencional de uma informação distorcida, desonesta, que busca manipular e confundir as pessoas.

A desinformação pode ser gerada por diversos atores sociais, de acordo com seus interesses políticos. Por isso a importância em **desenvolver ações de letramento midiático na escola**, instrumentalizando os jovens para analisar e criticar o que leem e compartilham nas redes sociais.

Uma recente pesquisa realizada pela consultoria Walk The Talk, publicada pela revista Veja no dia 7 de setembro de 2022, mostra que **os brasileiros postaram nos últimos doze meses mais de 2 milhões de mensagens** nas redes sociais (Facebook, Twitter, TikTok, YouTube, Instagram etc) **com o termo fake news.**



O Brasil (um dos países mais conectados do mundo) sofre, bem como outras nações, com as fake news, com o descaso para com as instituições, com o orgulho ignorante contra visões fundamentadas na ciência, com o desprezo pelos fatos (pós-verdade), com a manipulação de sentimentos em redes sociais, com o medo psicossomático das diferenças, produzindo violência simbólica e real (LEMOS, 2019, sem paginação).

No post produzido por Erica Carneiro com o título “**Fake News, Desinformação e Infodemia. Qual a diferença?**” você vai encontrar uma explicação objetiva sobre esses termos e indicações de links, livros e vídeos para pesquisar com seus estudantes.



<https://www.blogs.unicamp.br/mindflow/fake-news-desinformacao-e-infodemia-qual-a-diferenca/>

DESINFORMAÇÃO DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA

Fake News, Desinformação e Infodemia. Qual a diferença?

Erica Marliosa Carneiro - 26 de outubro de 2020

As diferenças entre Fake News, Desinformação e Infodemia e qual a nossa responsabilidade com a informação é um assunto recorrente nas atividades de divulgação científica que nós do Blogs de Ciência da Unicamp participamos.

Sendo assim achei importante relacionar nesse blog algumas das definições que utilizamos em nosso trabalho.



COMO PODEMOS COMBATER A DESINFORMAÇÃO?

A escola pode contribuir para o letramento midiático dos jovens no contexto das mídias digitais promovendo diálogos e vivências que estimulem o desenvolvimento do pensamento crítico. Um primeiro passo é aplicar as técnicas de verificação de informações, tornando essa prática um hábito.

TÉCNICAS DE VERIFICAÇÃO DE INFORMAÇÕES



Atenção para a fonte
da notícia



Ler outras notícias do mesmo site
e verificar a veracidade das
informações lá contidas



Ler toda a matéria e
não somente o título



Buscar ser criterioso com sites
sensacionalistas, verificando a
informação em outros sites



Observar data de publicação
da reportagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos este catálogo trazendo como mensagem final nossa compreensão da importância das contribuições das Ciências Sociais para o desenvolvimento de uma **educação crítica e humanista**.

Reconhecemos os vários **desafios postos para os profissionais da educação** neste novo século e as **dificuldades enfrentadas pela escola pública** para adaptar-se a tantas mudanças e exigências.

Por isso, pensamos esse catálogo como uma contribuição, reunindo discussões importantes para serem levadas para o Ensino Médio, **auxiliando os docentes em sua tarefa de promover diálogos cientificamente informados com os jovens**.



REFERÊNCIAS

ABREU, C. de. **Performatividade e subversão nas redes sociais desde a teoria de gênero de Judith Butler.**

Academia, Salvador, p. 1-5, set. 2015.

BAUMAN, Z. **Modernidade líquida.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

BRUNO, F., PEDRO, R. Entre Aparecer E Ser: Tecnologia, espetáculo e subjetividade contemporânea”. **Intexto**, nº 11, dez. 2004, p. 128-44,
<https://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/4080>.

CARVALHO, C. ; OTERO, M. L. Internet e seu DNA contracultural. **Cisti**, Santiago de Compostela, v. 9, n. 7, p. 1212-1218, jun. 2017.

DAYRELL, J. A escola "faz" as juventudes? Reflexões em torno da socialização juvenil. **Educação e Sociedade**, Campinas, v. 28, n. 100, p. 1105-1128, out. 2007.

FOUCAULT, M. **Microfísica do poder.** Organização e tradução de Roberto Machado. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.

HISSA, D. L. A. Desmediatização, Infodemia e fake news na cultura digital . **Scripta**, 25(54), 40-67, 2021.
<https://doi.org/10.5752/P.2358-3428.2021v25n54p40-67>

LEMOS, A. **Os desafios atuais da Cibercultura**. 2019. Disponível em: <http://www.lab404.ufba.br/os-desafios-atuais-da-cibercultura/>. Acesso em: 8 set. 2022.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

NASCIMENTO, L. F. **Sociologia digital**: uma breve introdução. 1ª. ed. Salvador: EDUFBA, 2020. v. 1. 57p.

SAAD, E. **Sociedade digitalizada**: “plataformização” das relações e uma privacidade “zerada”. 2019. Disponível em: <https://jornal.usp.br/artigos/sociedade-digitalizada-plataformizacao-das-relacoes-e-uma-privacidade-zerada/>. Acesso em: 8 set. 2022.

SANTOS, K. M. de O. **Interface digital**: a sociologia das tecnologias digitais de informação e comunicação na escola. 2021. 145 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Sociologia, Universidade Federal de Campina Grande, Sumé, 2021.

ZUBOFF, S. **A era do Capitalismo de Vigilância de Vigilância**: a luta por um futuro humano na nova fronteira do poder. São Paulo: Instrínseca, 2021. 1015p.

