

# Os jovens na contemporaneidade: a experiência da articulação entre a dinâmica da escola e um projeto de inclusão digital

*Joseilda Sampaio de Souza\**  
*Maria Helena Silveira Bonilla\*\**

## *Resumo*

O texto apresenta alguns resultados da pesquisa de mestrado, realizada entre os anos de 2009 e 2010, que investigou e analisou a possível interdependência entre dois projetos – um curso de pedagogia vinculado a um programa de formação de professores e um projeto de inclusão digital identificado como Tabuleiro Digital. Para a pesquisa adotamos como proposta metodológica a investigação qualitativa, de natureza exploratória e interpretativa, situados na etnopedagogia formação. Assim, apresentamos as características de jovens que estudam em duas escolas públicas municipais da cidade de Irecê, localizada no interior da Bahia, com o objetivo de apresentarmos a reflexão acerca da constituição da cultura digital entre esses sujeitos. Esses jovens são alunos de professores-cursistas de um curso de pedagogia, portanto, estão integrados à dinâmica escolar e

alguns deles são sujeitos interagentes de um projeto de inclusão digital.

*Palavras-chave:* Cultura digital. Formação de professores. Jovens contemporâneos.

\* Mestra em Educação, Universidade Federal da Bahia. E-mail: sulesp@gmail.com

\*\* Doutora em Educação. Professora do Departamento de Educação II – Faculdade de Educação Universidade Federal da Bahia. Av. Reitor Miguel Calmon, s/n, Campus Vale do Canela, BA – Brasil. E-mail: bonilla@ufba.br

Recebido: 04/06/2012 – Aprovado: 17/07/2012

## Introdução

Os jovens nos dias atuais, integrantes da “geração digital<sup>1</sup>” (TAPSCOTT, 1999), “geração internet<sup>2</sup>” (TAPSCOTT, 2010), “geração “alt+thab<sup>3</sup>” (PRETTO, 2006), são, sem dúvida, sujeitos conectados, uma vez que, ricos ou pobres, se utilizam das inúmeras possibilidades proporcionadas pelas tecnologias digitais para, virtualmente, se comunicar, se relacionar e se informar acerca de diferentes assuntos, estabelecendo, assim, uma estreita relação com a cultura digital. Segundo Tapscott (2010, p. 28), a cada dia fica mais evidente que “a mudança mais significativa que afetou a juventude foi a ascensão do computador, da internet e de outras tecnologias digitais”. Assim, conhecer os desejos, os interesses, as aprendizagens desses sujeitos é um desafio posto à escola, aos professores e aos pais.

A fim de conhecer melhor esses indivíduos, levamos em consideração que os jovens contemporâneos apresentam características que são incorporadas a partir dos diferentes espaços que exploram e vivenciam, e que, de maneira geral, eles “têm aceitado, cada vez menos, imposições de cima para baixo” (BONILLA, 2005, p. 73). Entretanto, é perceptível que essas transformações vivenciadas pela juventude nos dias atuais não acontecem no mesmo ritmo e da mesma forma para todos aqueles que compõem este segmento da sociedade, principalmente porque, apesar de estarmos vivendo numa sociedade marcada pelas diferentes linguagens e pela presença das tecnologias digitais, muitos desses jovens, em razão das de-

sigualdades sociais, encontram dificuldades para vivenciar, constantemente, as novidades tecnológicas que aparecem a cada dia.

Em razão dessas características e mudanças que ocorrem no nosso cotidiano, em especial com os jovens que estão, na maioria das vezes, buscando estar envolvidos com as transformações que acontecem na sociedade, buscamos, a partir de alguns resultados obtidos na pesquisa de mestrado em Educação (SAMPAIO, 2011), de natureza exploratória e interpretativa, conhecer os jovens estudantes de duas escolas públicas municipais da cidade de Iracê/BA, localizada a uma distância de 479 km de Salvador. Um dos objetivos deste estudo era refletirmos acerca da constituição da cultura digital entre os jovens, alunos de professores-cursistas de um curso de Pedagogia, portanto, integrados à dinâmica escolar, e, também sujeitos interagentes de um projeto de inclusão digital – Tabuleiro Digital. E é nesse foco que centraremos nossa discussão no presente artigo.

Diante de tal proposta, o caminho metodológico adotado situou-se nas proposições da abordagem qualitativa, em que optamos como natureza do estudo a etnopesquisa-formação, que requer do pesquisador reflexões sobre seu processo formativo juntamente com os membros do grupo pesquisado. Segundo autores, como Josso (2004) e Macedo (2006), a etnopesquisa-formação possibilita uma experiência formadora que articula saber, fazer, conhecimentos, funcionalidade e significados, técnicas e valores num espaço-tempo que ofere-

ce a cada um a oportunidade de uma presença para si e para a situação vivida/pesquisada.

Os instrumentos para a coleta de informações e reflexão foram: a observação participante, realizada em duas escolas públicas municipais, e de entrevistas semiestruturadas com os sujeitos selecionados, tendo sido utilizado como critério de seleção, a participação direta ou indireta desses no curso de Pedagogia e no projeto de inclusão digital. Aqui é importante esclarecer que este projeto de inclusão digital faz parte de uma ação desenvolvida por intermédio desse curso de formação de professores. O referido curso, na sua proposta de desenvolvimento, evidencia que o percurso formativo não acontece única e exclusivamente dentro do espaço escolar; inclui também a integração com outros diferentes projetos, “articulando a educação, a comunicação, a saúde, o ambiente, a arquitetura e o urbanismo, entre tantas outras áreas” (FACED, 2003, p. 5). A integração de diferentes projetos visa à inter-relação entre eles, de modo a envolver o contexto socioeducativo do município de Irecê, tendo a formação dos professores como base e contemplando “a diversidade de perspectivas, a polifonia dos discursos e apropriação das tecnologias que estão a serviço do conhecimento contemporâneo” (FACED, 2003, p. 8). Nessa direção, o projeto Tabuleiro Digital, implementado com o apoio da Prefeitura Municipal de Irecê, e tendo como parceiro, em sua fase inicial, a Petrobrás, foi desenvolvido pela Faculdade de Educação, através do Grupo de Pesquisa Educação, Comu-

nicação e Tecnologias (GEC). Em sua concepção, o projeto de inclusão digital é tomado como estruturantes das dinâmicas formativas dos educadores, disponibilizando, gratuitamente, computadores com acesso à internet, possibilitando a eles, professores e estudantes, e a todos os outros habitantes da cidade, a navegação pela rede e o uso dos recursos digitais para estudar, buscar entretenimento e se comunicar.

Para estruturação do texto, optamos por, inicialmente, apresentar a relação dos jovens com as tecnologias digitais, enfocando, principalmente, na nossa discussão, os elementos que emergiram na pesquisa e que estão relacionados aos contextos que esses sujeitos estão inseridos, a sua interação na cultura digital. Em seguida, discutimos acerca do desenvolvimento de ações da escola e do Tabuleiro Digital, a fim de analisar a articulação que os professores cursistas e os jovens estudantes têm estabelecido ao explorar as possibilidades e as dinâmicas desta cultura.

## Os jovens e sua relação com as tecnologias digitais

O contato mantido com os jovens da cidade de Irecê foi fundamental para percebermos que, apesar de estarmos vivendo numa sociedade marcada pela presença das TICs, em razão das desigualdades sociais, apenas um número bem reduzido encontra, em seu domicílio, a possibilidade de se conectar à rede mundial de computadores. Ainda assim, o que se observa é que para esses jovens, mesmo sem possuir com-

putador e internet, têm buscado alternativas para não ficar à margem da cultura digital, criando condições de obter informações e interagir virtualmente com seus pares, se apropriando, então, dos elementos dessa cultura. Notamos que uma das alternativas adotadas por alguns desses estudantes para se fazer inserir na cultura digital é a utilização de outros recursos tecnológicos, como MP3, *pendrive* e celular, uma vez que a aquisição dessas mídias digitais, diferente do computador e do acesso à internet, é economicamente mais viável para seus familiares. Na medida em que, como afirma Belloni (2008, p. 106), “a internet convive com as outras mídias, incorporando-se aos usos midiáticos dos jovens”, consideramos que vem sendo também a partir dessas outras mídias digitais que os estudantes pesquisados vêm tendo oportunidade de explorar as possibilidades e apreender as características dessa cultura, ratificando, dessa forma, a importância do acesso aos mais diversos recursos tecnológicos para sua construção.

Além da posse e uso de celular, MP3, *pendrive* etc., outra iniciativa buscada por esses estudantes para se manterem conectados e usufruírem dos inúmeros recursos que as TICs oferecem é sua participação, com menor ou maior regularidade, em diferentes ambientes presentes na cidade, tais como os centros públicos de acesso, as *lan houses* e as escolas. Compreendemos que a busca pela interação e a inserção na dinâmica da cibercultura abre, para esses jovens, a possibilidade de estabelecer uma participação ativa no

contexto em que estão inseridos, uma vez que a imersão na cultura digital tem favorecido a apropriação dessa cultura e sua transformação em diversos conhecimentos que serão aplicados em benefício próprio e também da comunidade a qual pertencem.

Na nossa percepção, o acesso a esses locais se constitui como um fator fundamental, mas não suficiente, para a inserção dos jovens no contexto digital, na medida em que acreditamos que o ponto principal na construção da cultura digital não é apenas favorecer o acesso às tecnologias, mas, sim,

que este precisa ser no sentido amplo, de forma que a utilização das TIC não ocorra simplesmente para consumir informações, mas que favoreça as finalidades pessoais ou socialmente significativas (WARSCHAUER, 2006. p. 57).

Sabemos que os jovens, ao terem acesso a esses diversos espaços, têm possibilidades de participar ativamente de suas dinâmicas, interagindo com diferentes pessoas e compartilhando os assuntos do seu interesse, realizando, assim, muitas descobertas acerca do contexto digital sobre si mesmos e seus pares. Por essa razão, esses jovens sentem uma enorme necessidade de encontrar no espaço escolar também essas possibilidades. Por isso, hoje, uma das maiores características dos jovens em geral – e também dos jovens pesquisados – é trazer as vivências e descobertas que encontram ao explorar os diversos recursos digitais fora da escola para o interior desse ambiente de aprendizagem.

As leituras, observações e conversas informais que entabulamos com os jovens de Irecê nas escolas pesquisadas e no espaço do projeto Tabuleiro Digital, nos permitiram perceber que esses sujeitos, a todo o momento, estão a procura de coisas novas, ao tempo que querem encontrar, na escola, um espaço que acompanhe seus desejos e transformações, suas escolhas e interesses. Nesse sentido observamos que eles têm cobrado ou solicitado uma escola mais atraente, tanto física quanto tecnologicamente, que converse com o mundo fora dos seus muros, permitindo-lhes comunicar, divertir, trocar e criar novas formas de aprendizagens.

Assim, por conta da diversidade e da rapidez de comunicação que caracterizam os ambientes digitais, esses jovens valorizam as atividades que envolvam os mais diferentes tipos de linguagens construídos com a chegada das TICs e que sejam, ao mesmo tempo, dinâmicas e lúdicas, pois com elas a monotonia é quebrada e seus interesses e necessidades podem ser alcançados. Eles também têm requerido uma escola que articule essas possibilidades trazidas por essas tecnologias, pois, como ressalta Tapscott (2010, p. 155), os jovens da geração contemporânea não se contentam mais em ficar “sentados, calados, ouvindo a aula expositiva do professor”. Como, cada vez, vão se cercando pelos ambientes digitais, esperam encontrar em todos os espaços, principalmente na escola, a mesma liberdade para dialogar, interagir, trocar e construir novos saberes que encontram nesses ambientes.

Concordamos que, enquanto lugar instituído pela sociedade para se aprender sobre a realidade à sua volta, o contexto escolar reivindicado pela juventude dos tempos atuais, na maioria das vezes, não é o observado em grande parte das salas de aulas. Sendo assim, acreditamos que um dos maiores desafios da contemporaneidade é considerar que, para aprender, os jovens precisam, ao mesmo tempo “do formal e do informal, do rígido e do flexível” (PRETTO, 2006) e, nessa direção, aproximar o que acontece fora da escola às dinâmicas existentes dentro desta.

## A vivência na cultura digital fora do ambiente escolar

Os jovens pesquisados, mesmo aqueles que encontram dificuldades de acesso ao computador conectado à internet, têm procurado se inserir no contexto da cultura digital, seja através dos centros públicos de acesso, dos espaços pagos, seja até mesmo nas suas escolas, uma vez que a inserção nessa cultura lhes proporciona maiores condições de, constantemente, construir e (re)construir experiências e saberes na realidade contemporânea.

Para refletir sobre a interferência do projeto de inclusão digital, analisado na pesquisa, para a construção da cultura digital entre a juventude de Irecê, buscamos conversar, durante a pesquisa de campo, com alguns jovens estudantes que frequentemente ocupavam os espaços do projeto. Por meio dos seus relatos, consideramos que um dos primeiros pontos a se destacar está

relacionado à liberdade de uso e navegação, uma vez que consideramos que essa liberdade de uso dos computadores e do acesso à internet, que caracteriza a dinâmica desses espaços públicos, tem possibilitado que os *sites* que são largamente proibidos e bloqueados em alguns projetos de inclusão digital e nas escolas – jogos *on-line*, salas de bate-papo, sítios de relacionamento etc. – se constituam como os preferidos entre os jovens.

Além disso, não podemos deixar de considerar que na atualidade, quando falamos de navegar nessa rede de alcance mundial, não estamos mais direcionados somente à leitura de informações, mas, sim, a uma inserção cada vez maior nesse universo que oferece inúmeras “possibilidades de escrita coletiva, de aprendizagem e de colaboração na e em rede” (LEMOS; LÉVY, 2010, p. 52). Essas possibilidades podem ser verificadas pela popularidade das redes sociais, como o Facebook, Orkut, os Wikis, os blogs, os microblogs – como o famoso twitter –, os ambientes de compartilhamento de fotos, vídeos e músicas. Em outras palavras, o que se percebe é que a juventude contemporânea – a geração alt+tab –, quando conectada, tem buscado entretenimento, lazer, mas também tem transformado a internet em um lugar no qual compartilham informações, democratizando e criando conteúdos.

Dentre as práticas citadas pelos jovens frequentadores do Tabuleiro Digital, a que mais merece destaque é a interação no Orkut, visto que grande parte desses jovens busca o projeto para acessar esse *site*. Recuero (2010) afirma

que esses contextos, principalmente os jogos *on-line* e o Orkut, têm sido cruciais para motivar milhares de pessoas a entrar na rede e querer aprender mais a respeito de como utilizar esses recursos. Nas nossas observações, constatamos ainda, muitas vezes, a presença e a participação dos pais dos jovens alunos também nesses espaços públicos, na tentativa de se aproximar desse contexto vivenciado por seus filhos. Entendemos que os pais também precisam conhecer o que está sendo explorado por seus filhos, para ter condições de dialogar com os mesmos e conhecê-los melhor. Além disso, não podemos deixar de considerar que, neste momento, esses adultos trocam experiências e vivências, aprendendo junto com esses jovens.

Podemos acrescentar, ainda, que os professores em formação se aproximaram do projeto Tabuleiro Digital, a partir do momento em que, no seu processo formativo, existiu a intencionalidade de implementar uma infraestrutura tecnológica e cultural para que a formação desses professores cursistas não estivesse centrada na lógica da transmissão de informação do formador para o cursista. Nessa direção, na proposta do curso, foi desenvolvida uma triangulação entre percurso formativo, o Tabuleiro Digital e as escolas, tendo como protagonistas os próprios professores cursistas, uma vez que, orientados pelos formadores, passaram a construir e desenvolver ações e práticas pedagógicas com as TICs para aplicar com seus estudantes em suas salas de aula, de modo a incentivá-los a frequentar o Tabuleiro Digital e entrar

em contato com os diferentes ambientes virtuais e seus inúmeros recursos.

Com essa triangulação, observamos que a aproximação desses projetos, além de justapor as ações de moradores diversos e cursistas no espaço do Tabuleiro, motivou especialmente os professores cursistas em sala de aula a compartilhar com seus estudantes as curiosidades, descobertas e aprendizagens acerca da cultura digital realizadas no seu processo formativo. Também a (re) conhecer as características dos jovens contemporâneos na medida em que, nesses ambientes, eles vêm estabelecendo e mantendo laços sociais, construindo alternativas espaçotemporais para a vivência em sociedade. Essa vivência é expressa através dos diálogos, do desenvolvimento de habilidades, da construção de conhecimento. Portanto, podemos afirmar que esses sujeitos, nesses momentos, estão vivendo um processo de aprendizagem, mesmo que de forma não intencional. Em comunidades de interesses, mesmo sem perceber, e de forma divertida e prazerosa, uns aprendem com os outros.

Na dinâmica do espaço do Tabuleiro Digital, grupos também se formam presencialmente, ocupam o espaço, e, nele, começam a jogar e a dialogar cara a cara, olho no olho, mas também virtualmente, através da interação em diversos ambientes digitais. O relato de um professor cursista nos mostra as escolhas dos jovens estudantes em relação às suas preferências virtuais, ao informar que “no projeto, na maioria das vezes, encontramos os nossos alunos no Orkut, nos jogos online, três ou quatro

ao mesmo tempo” (PROFESSOR CURSISTA 2, 2010).<sup>4</sup> Relatos como este exigem de nós atenção, pois esta é a realidade dos jovens contemporâneos nos espaços públicos de acesso a internet: o que eles querem, ao buscar esses espaços, é encontrar neles, exatamente, essas situações de troca, colaboração, compartilhamento, em que uns auxiliam/elogiam/questionam os outros. Em alguns momentos, todos se aglomerando em torno de um único computador; em outros, cada um se posicionando em uma máquina, mas articulados em rede; ou, ainda, em duplas, ou trios, ou grupos maiores, dialogando presencialmente acerca das atividades que estão desenvolvendo quando estão interagindo com seus pares.

## Os jovens e a escola: demandas, desejos, necessidades

No contexto digital, a relação dos jovens com as tecnologias nos dias atuais, nos leva a perceber que eles têm, na ponta dos dedos, acesso a boa parte do conhecimento do mundo, e que, por essa razão, a aprendizagem acontece onde e quando quiserem. Nessa direção, entendemos que, cada vez mais, torna-se fundamental que a escola reconheça e valorize os saberes, habilidades e interesse dos seus jovens estudantes, se aproxime e se aproprie das suas linguagens, de modo a ressignificar os conhecimentos que esses sujeitos trazem para o interior das dinâmicas escolares.

Ao analisarmos a vivência desses sujeitos na cultura digital, pudemos

observar que para os sujeitos pesquisados, que residem no interior de um estado do nordeste, e que são oriundos da camada economicamente menos favorecida, a escola, na maior parte das vezes, tem se constituído no principal espaço, senão o único, para que possam se apropriar dessa cultura do seu tempo. Ao tomar essa informação como análise, podemos inferir como indispensável e urgente que a escola tome para si esta responsabilidade, a fim de atender, adequadamente, esta demanda imposta pelos novos tempos – cuja marca principal é a presença das tecnologias da informação e comunicação – e por seus cidadãos, os jovens sujeitos da geração digital.

Por outro lado, é preciso considerar o que afirma e, ao mesmo tempo, denuncia Bonilla (2009), que no nosso país, são poucas as escolas públicas que têm acesso a computadores, e mais reduzido ainda é o número de professores que propõem atividades de aprendizagens articuladas diretamente com as TIC. Reconhecemos que a falta de uma estrutura adequada e capacitação necessária dos professores para incorporar os recursos tecnológicos nas instituições educacionais é um dos principais fatores “que tem colaborado para a negação desses espaços pelos professores e para a manutenção de situações de exclusão digital dos alunos” (MELLO; TEIXEIRA, 2009, p. 34). Não obstante, apesar desse reconhecimento, precisamos ressaltar que, nas escolas pesquisadas, o que mais chamou a nossa atenção foi o esforço empreendido pelos professores no intuito de enfren-

tar os desafios e superar os obstáculos, a fim de possibilitar que seus alunos usem e se apropriem das inúmeras potencialidades que envolvem o contexto digital. Destacamos que a postura dos professores, na maioria das vezes, é no sentido de encarar os problemas para não deixarem seus alunos de fora das questões que envolvem as demandas do contexto digital, demonstrando, assim, o reconhecimento da necessidade de incorporar as tecnologias no seu fazer pedagógico.

Na primeira oportunidade que tive para trabalhar com meus alunos usando as tecnologias, busquei colocar em prática aquilo que tenho aprendido no curso de Pedagogia – abrir conta de e-mail, MSN e o Orkut – com aqueles que ainda não estão inseridos, para que eles possam vivenciar contextos de comunidades virtuais, e também para que pudesse motivá-los a descobrir coisas novas, coisas que são de interesse deles... A partir disso estou trabalhando com coisas que partem da demanda deles – o blog, os jogos, a navegação livre, os vídeos, etc. (PROFESSOR CURSISTA 1)<sup>5</sup>

A partir desse relato, destacamos o significado da estruturação tecnológica das instituições de ensino para professores e estudantes; a necessidade de disponibilizar dispositivos tecnológicos e conectar todas as escolas à internet, com banda larga suficiente para que possam produzir e socializar conteúdos em todas as linguagens; acreditamos que a “sintonia entre aquilo que os jovens desejam encontrar na escola e aquilo que a escola vem disponibilizando” (SAMPAIO, 2008, p. 80) é o princi-



pal fator a ser considerado no que se refere ao desenvolvimento da cultura digital nesse espaço educativo. A nosso ver, a busca dessa sintonia leva à superação daquelas propostas escolares que pedagogizam o uso das tecnologias digitais, na medida em que, geralmente, se limitam a enquadrá-las a um modelo de aula mais tradicional, eliminando, assim, as potencialidades desses recursos.

Consideramos que o rompimento dessa lógica pedagogizante, a fim de que a escola tenha condições de, concretamente, adotar mudanças significativas na sua ação pedagógica voltada para a inclusão digital, só é possível através da apropriação consciente do professor das reais possibilidades das tecnologias da informação e comunicação. Essa apropriação, conforme destaca Lapa e Pretto (2010), somente se torna evidente quando esse professor não fica limitado, apenas, a aprender as qualidades técnicas dessas tecnologias, mas, sim, passa a utilizar esses meios, adotando uma pedagogia diferenciada. Ressaltamos, então, nesse sentido, que, em nossa opinião, os professores das escolas pesquisadas podem ser incluídos nesse contexto, pois apesar das dificuldades encontradas, a maioria deles vem procurando recontextualizar sua ação docente, compartilhando e desenvolvendo com seus alunos aquilo que têm aprendido no seu processo formativo.

E quanto aos jovens, notamos que a maioria, de uma forma ou de outra, tem buscado momentos para estar conectados, mas não ficam apenas recebendo informações, de forma passiva.

Ao contrário, as dinâmicas do digital os levam a interagir, discutir e participar ativamente desse contexto, incentivando-os, assim, a desenvolver habilidades cognitivas e investigativas que os tornam cada vez mais críticos e exigentes, principalmente em relação à sua aprendizagem. E a escola não pode continuar em descompasso com essa realidade, “muitas das vezes até disputando espaço e autoridade com outras instituições e artefatos que têm priorizado esse público específico” (SALES; PARAISO, 2010, p. 226). A nosso ver, uma vez que a escola recebe, cotidianamente, uma multiplicidade de jovens que apresentam diferentes etnias, idades, gêneros, classes sociais e culturas, torna-se imprescindível que procure adequar propostas curriculares que estabeleçam links entre a educação e a realidade desses jovens, pois os mesmos têm se mostrado bastante “anteados”, especialmente em relação aos avanços tecnológicos.

A prova disso é que, ao conversarmos com os estudantes acerca das possibilidades de interação com as diversas mídias digitais na escola, e fora dela, como, por exemplo, no projeto de inclusão digital, ficaram evidenciados, através do interesse demonstrado em aprender a partir de estratégias como escuta de músicas, visitas a *sites*, sessões de filmes, seu desejo e sua necessidade de articulação entre o saber da escola e a cultura digital. Apesar de expressarem tal desejo, percebemos pouca intensidade na relação dos alunos das escolas pesquisadas com projeto de inclusão digital, e a principal justifica-

tiva para essa situação gira em torno de uma razão maior: a distância desse espaço em relação ao seu local de moradia. Como muitos desses estudantes residem em bairros cerca de cinco a seis quilômetros afastados do centro da cidade, questões como violência urbana, meios de transporte, menoridade, entre outras, têm influenciado para que esses jovens apenas busquem o projeto quando estão acompanhados dos seus familiares mais velhos, o que acontece esporadicamente, somente quando estes adultos se deslocam para fazer alguma atividade no centro de Irecê.

Diante dessa realidade, os depoimentos levantados, inclusive, nos mostraram que os jovens têm percebido o espaço da escola como a principal oportunidade de interagir com a cultura digital, sendo, portanto, a incorporação das tecnologias digitais ao contexto escolar uma demanda urgente desses estudantes.

Eu quero aprender e também que deixem a gente fazer o que quiser – jogar, ver site de novela, fazer vídeos e colocar na internet, construir nosso blog e escrever lá, em vez de escrever no caderno, fazer o Twitter, tem tanta coisa que a gente quer... (JOVEM ESTUDANTE B; PROFESSOR CURSISTA 2).<sup>6</sup>

Entendemos ser a escola o “lócus primeiro e natural dos processos de inclusão digital, entendida como formação da cultura digital, uma vez que se constitui ela em espaço de inserção dos jovens na cultura do seu tempo” (BONILLA, 2010, p. 44). Na nossa compreensão, a instituição escolar, hoje, deve ser um espaço que também oportunize aos jovens vivenciarem, plena e critica-

mente, as redes digitais. E não podemos deixar de considerar que eles trazem para a escola outros saberes, sendo o desafio para a educação como um todo aprender a valorizar esses saberes. Nesse sentido, superar tal desafio implica, em um âmbito mais restrito, acessar e dialogar com os estudantes, a partir dos espaços virtuais de participação e colaboração que as juventudes já vivenciam, e, em âmbito mais amplo, empreender esforços significativos no sentido de desenvolver outras ações, em sintonia com as dinâmicas favorecidas pela cultura digital.

## Considerações finais

Diante do exposto, concluímos que a juventude contemporânea – a geração alt+tab –, quando imersa na cultura digital, tem buscado entretenimento, lazer, mas também tem transformado os diversos ambientes digitais em um lugar no qual compartilham informações, democratizam e criam conteúdos. Assim, ficou evidenciado na pesquisa que a relação estabelecida entre o projeto Tabuleiro Digital e o curso de formação de professores fortaleceu a articulação entre a dinâmica escolar e as tecnologias digitais, uma vez que proporcionou a seus integrantes desenvolver reflexões pedagógicas cada vez mais críticas e abertas para o contexto social. Aos poucos essa dinâmica foi intensificada, de modo que as intervenções desenvolvidas em torno dessa relação fizeram com que, gradativamente, o espaço do Tabuleiro Digital fosse completamente ocupado pelas crianças e pelos jovens da cidade. Com isso, concordamos com Pretto e Halmann (2008), ao afirmarem

que na medida em que se proporciona, de forma intensa, o uso e a liberdade de navegação para os jovens, teremos uma maior abertura para o que há de interessante no ciberespaço e, portanto, poderemos transformar o currículo escolar, a escola e seus agentes. No entanto, dadas às carências de infraestrutura tecnológica, nas escolas, ainda necessitamos de muito investimento para que essas transformações, que já começam a acontecer no âmbito das concepções, passem a acontecer também no âmbito das ações, e se alastrem por esse ambiente educativo.

Portanto, é imprescindível considerar que a vivência da cultura digital não se resume apenas ao acesso, pois a compreensão dessa cultura implica, sobretudo, o conhecimento crítico e consciente desses recursos, na medida em que, só assim, os sujeitos se capacitam para acessar e fazer circular cada vez mais informações, construir colaborativamente e, até mesmo, refletir acerca das ações que acontecem no seu cotidiano. É por isso que, no nosso entendimento, no que tange à construção da cultura digital, reforçamos a questão da importância de se possibilitar, a professores e estudantes, o desenvolvimento de ações pedagógicas conscientes no contexto escolar. E finalizamos com a ideia de que esse espaço, enquanto lugar instituído pela sociedade para se aprender sobre a realidade à sua volta, deve proporcionar aos jovens navegar no mundo das informações disponibilizadas com as tecnologias da informação e comunicação, e trabalhar com essas informações descobertas, assim como favorecer a interatividade e estimular a criatividade.

## The young in the contemporaneidade: the experience of the joint enters the dynamics of the school and a project of digital inclusion

### Abstract

The text presents some results of the research of master, carried out between the years of 2009 and 2010, that investigated and analyzed to possible interdependence between two projects – a course of education linked to a Professors formation Program and a project of digital enclosure. For the research we adopt like methodological proposal the qualitative inquiry, of interpretative and exploratory nature, situated in the etnopesquisa formation. Like this we present the characteristics of youths that study in two municipal public schools of the city of Irecê, located in the interior of the Bahia, with the objective of we will present the reflection about the constitution of the digital culture between those subjects. Those youths are students of professors-cursistas of a course of Education, therefore, are integrated to dynamic school, and, some of them are subjects interagentes of a project of digital enclosure.

*Keywords:* Digital culture. Shaping of teachers. Contemporary youngsters.

## Notas

- <sup>1</sup> Para Tapscott (1999), essa geração corresponde àquela geração de crianças nascidas entre o início da década de 1980 e o final da de 1990, período em que o mundo (em especial os americanos) passou a desfrutar mais das tecnologias digitais no seu dia a dia.
- <sup>2</sup> Uma geração que viveu a ascensão do computador, da internet e de outras tecnologias digitais (TAPSCOTT, 2010).
- <sup>3</sup> Geração que processa múltiplas coisas simultaneamente, levando em frente uma dimensão diferente de construir o pensar (PRETTO, 2006).
- <sup>4</sup> Relato obtido através da entrevista realizada durante a pesquisa de campo para o mestrado em Educação, em maio de 2010, com o professor cursista – aluno de um curso de Pedagogia que atua numa escola pública municipal da cidade de Irecê.
- <sup>5</sup> Relato obtido através da entrevista realizada durante a pesquisa de campo para o mestrado em Educação, em maio de 2010, com o professor cursista – aluno de um curso de Pedagogia que atua numa escola pública municipal da cidade de Irecê - BA.
- <sup>6</sup> Relato obtido através da entrevista realizada durante a pesquisa de campo para o mestrado em Educação, em maio de 2010, com estudantes de duas escolas públicas municipais da cidade de Irecê - BA.

## Referências

BELLONI, M. L. Os jovens e a internet: representações, usos e apropriações. In: FANTIN, M.; GIRARDELLO, G. (Org.). *Liga, roda, clica: estudos em mídia, cultura e infância*. Campinas: Papyrus, 2008. p. 99-112.

BONILLA, M. H. S. *Escola aprendente: para além da sociedade da informação*. Rio de Janeiro: Quartet, 2005.

\_\_\_\_\_. Inclusão digital nas escolas. In: PINHEIRO, A. C. F.; ANANIAS, M. (Org.). *Educação, direitos humanos e inclusão social: histórias, memórias e políticas educa-*

cionais. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, v. 2, p. 183-200, 2009.

\_\_\_\_\_. Políticas públicas para inclusão digital nas escolas. *Motrivivência - Educação física e tecnologias digitais [on-line]*. Santa Catarina: Universidade Federal de Santa Catarina, n. 34, ano XXII, jun. 2010. Disponível em: <http://www.periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/17135/15840>. Acesso em: 20 dez. 2010.

FACED. (2003) Programa de Formação Continuada de Professores, município de Irecê - BA. Disponível em: <[http://www.irece.faced.ufba.br/twiki/pub/UFBAIrece/WebPrograma/projeto\\_versao\\_atualizada.pdf](http://www.irece.faced.ufba.br/twiki/pub/UFBAIrece/WebPrograma/projeto_versao_atualizada.pdf)>. Acesso em: 7 jul. 2009.

JOSSO, M. C. *Experiências de vida e formação*. São Paulo: Cortez, 2004.

LAPA, A.; PRETTO, N. L. (2010). Educação a distância e precarização do trabalho docente. *Revista em Aberto [on-line]*, v. 23, n. 84, p. 79-97. Disponível em: <<http://emaberto.inep.gov.br/index.php/emaberto/article/viewFile/1792/1355>>. Acesso em: 23 jun. 2011.

LEMONS, A.; LÉVY, P. *O futuro da internet: em direção a uma ciberdemocracia planetária*. São Paulo: Paulus, 2010.

MELLO, E. F. F.; TEIXEIRA, A. C. Um processo de inclusão digital na hipermodernidade. In: TEIXEIRA, A. C.; MARCON, K. (Org.). *Inclusão digital: experiências, desafios e perspectivas*. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2009. p. 54-72.

MACEDO, R. S. *Etnopesquisa crítica, etnopesquisa formação*. Brasília: Liber Livro, 2006.

PRETTO, N. L. (2006). Geração alt+tab deleta fronteiras na educação. In: DIAS, Lia Ribeiro. *ARede*, nº 16, jul. 2006. Disponível em: <<http://www.aredo.inf.br/inclusao/edicoes-anteriores/68-%20/614>>. Acesso em: 30 nov. 2010.

PRETTO, N. L.; HALMANN, A. L. (2008). A menina sabe o que quer... *NH na Escola*, Novo Hamburgo - RS, p. 2-3, maio. Disponível em: <[https://blog.ufba.br/nlpretto/?page\\_id=583](https://blog.ufba.br/nlpretto/?page_id=583)>. Acesso em: 24 jun. 2011.

RECUERO, R. (2010). Sites de redes sociais e educação. In: *Blog Social Média Raquel Recuero* – [on-line]. Post de 15 de julho de 2011. Disponível em: <[http://www.pontomidia.com.br/raquel/arquivos/sites\\_de\\_redes\\_sociais\\_e\\_educacao.html](http://www.pontomidia.com.br/raquel/arquivos/sites_de_redes_sociais_e_educacao.html)>. Acesso em: 2 jun. 2011.

SALES, S. R.; PARAISO, M. A. Escola, Orkut e juventude conectados: falar, exibir, espionar e disciplinar. *Pro-Posições* [on-line], v. 21, n. 2, p. 225-242. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pp/v21n2/v21n2a14.pdf>>. Acesso em: 3 dez. 2010.

SAMPAIO, J.-S. *Tabuleiro digital: vivências dinâmicas e tensões - um estudo de caso*. Monografia (Curso de Pedagogia) - Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação, Salvador, 2008.

SAMPAIO, J.-S. *Cultura digital e formação de professores: articulação entre os projetos Irecê e Tabuleiro Digital*. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação, Salvador, 2011.

TAPSCOTT, D. *Geração digital: a crescente e irreversível ascensão da geração Net*. São Paulo: Makron Books, 1999.

TAPSCOTT, D. *A hora da geração digital: como os jovens que cresceram usando a internet estão mudando tudo, das empresas aos governos*. Trad. de Marcelo Lino. Rio de Janeiro: Agir Negócios, 2010.

WARSCHAUER, M. *Tecnologia e inclusão social: a exclusão digital em debate*. Trad. de Carlos Szlak. São Paulo: Senac, 2006.