

AS TECNOLOGIAS DIGITAIS E A EDUCAÇÃO DE ADOLESCENTES: INTER-RELAÇÕES ENTRE PESQUISA, ENSINO, EXTENSÃO E GESTÃO¹

TECNOLOGÍAS DIGITALES Y EDUCACIÓN DE ADOLESCENTES: INTERRELACIONES ENTRE INVESTIGACIÓN, DOCENCIA, EXTENSIÓN Y GESTIÓN

DIGITAL TECHNOLOGIES AND ADOLESCENT EDUCATION: INTERRELATIONS BETWEEN RESEARCH, TEACHING, EXTENSION AND MANAGEMENT

DOI 10.5281/zenodo.15277683

Guilherme Carvalho Franco da Silveira²

Júlia Ruiz Gomes Ferreira³

Maria Luiza Zeferino⁴

Sofia Rodrigues Guedes⁵

RESUMO:

Há uma recente intensificação, no Brasil e no mundo, sem apoio no conhecimento científico, do movimento, para a proibição de celulares nas escolas, fruto de um certo pânico moral associado às tecnologias digitais e à internet. Nesse contexto, é importante investigar estratégias de educação dos adolescentes para a cultura digital e investir na formação, cientificamente fundamentada, de gestores, docentes e familiares para compreender possibilidades de educação para o uso de tais tecnologias nos diferentes espaços e tempos em que os adolescentes as acessam, dentro e fora da escola: salas de aula, recreios, espaços públicos e privados. O presente texto apresenta uma pesquisa, iniciada em agosto/2024, que propõe o estudo das práticas digitais dos adolescentes na escola e em casa, a investigação das estratégias de mediação de uso de tecnologias digitais utilizadas por docentes, gestão e familiares e o desenvolvimento de propostas de letramento digital na escola que ajudem os adolescentes a explorarem as potencialidades e a se proteger dos riscos relacionados ao uso de tais aparelhos. A investigação, realizada no Centro Pedagógico da UFMG, além da observação participante, mobiliza, como parte da metodologia de pesquisa, ações de ensino e de extensão, com possíveis repercussões no currículo da escola, na formação dos sujeitos e na reflexão sobre uma gestão baseada em evidências acadêmicas.

Palavras-chave: Letramento Digital; Tecnologias Digitais; Ensino Fundamental.

RESUMEN:

Hay una reciente intensificación, sin apoyo del conocimiento científico, del movimiento en Brasil y en todo el mundo para prohibir los teléfonos móviles en las escuelas, consecuencia de un cierto pánico moral asociado a las tecnologías digitales e Internet. En este contexto, es importante investigar estrategias de educación de adolescentes para la cultura digital e invertir en la capacitación de directivos, docentes y familiares para comprender las posibilidades educativas para el uso de dichas tecnologías en los diferentes espacios y tiempos en que los adolescentes acceden a ellas, dentro de y fuera de la escuela: aulas, parques infantiles, espacios públicos y privados. Este texto presenta una investigación, iniciada en agosto/2024, que propone el estudio de las prácticas digitales de los adolescentes en la escuela y en el hogar, la investigación de estrategias de mediación y estilos de comunicación relacionados con las prácticas digitales que han utilizado docentes, directivos y familiares y el desarrollo y análisis de propuestas de alfabetización digital en la escuela que ayuden a los adolescentes a explorar el potencial y protegerse de los riesgos relacionados

¹ Este texto diz respeito à pesquisa “A comunidade escolar entre celulares, tablets, consoles e computadores: o (não) lugar das tecnologias digitais na educação de adolescentes dos anos finais do ensino fundamental”, apoiada com recursos da FAPEMIG.

² Doutor em Estudos do Lazer, Professor do Centro Pedagógico da UFMG, gcfs@ufmg.br

³ Graduanda em Pedagogia, UFMG, julia.ruiz.pedagogia@gmail.com

⁴ Graduanda em Ciências Sociais, UFMG, malu2211malu@gmail.com

⁵ Graduanda em Psicologia, UFMG, sofiaroguedes@gmail.com

con el uso de dichos dispositivos. La investigación, realizada en el Centro Pedagógico de la UFMG, además de la observación participante, moviliza, como parte de la metodología de la investigación, acciones de enseñanza y extensión, con posibles repercusiones en el currículo de la escuela, la formación de sujetos y la reflexión sobre la gestión basada en evidencia académica.

PALABRAS CLAVE: Alfabetización Digital; Tecnologías digitales; Educación elemental.

ABSTRACT:

There has been a recent intensification, without scientific knowledge, of the movement in Brazil and around the world to ban cell phones in schools, due to a certain moral panic associated with digital technologies and the internet. In this context, it is important to investigate strategies for educating adolescents about digital culture and invest in training managers, teachers, and family members to understand possibilities for educating them about the use of such technologies in the different spaces and times in which adolescents access them, inside and outside of school: classrooms, recess, public and private spaces. This text presents a research project, started in August 2024, that proposes the study of adolescents' digital practices at school and at home, the investigation of mediation strategies and communication styles related to digital practices that teachers, management, and family members have used, and the development and analysis of digital literacy proposals in schools that help adolescents explore the potential and protect themselves from the risks related to the use of such devices. The research, carried out at the UFMG Pedagogical Center, in addition to participant observation, mobilizes, as part of the research methodology, teaching and extension actions, with possible repercussions on the school curriculum, on the training of subjects and on reflection on management based on academic evidence.

KEYWORDS: Digital Literacy; Digital Technologies; Secondary School.

Introdução

A recente intensificação do movimento de proibição de celulares em escolas, no cenário internacional (como no caso do Reino Unido) e nacional (como na cidade do Rio de Janeiro), incluindo a tramitação, na Câmara dos Deputados, do Projeto de Lei 104/2015, que trata dessa questão e que foi aprovado pela Comissão de Educação em 30/10/2024, reacendeu o debate sobre o lugar das tecnologias digitais na vida de crianças, adolescentes e jovens em formação, em especial na educação básica. Tais proibições se baseiam na ideia, não sustentada em evidências, de que os dispositivos móveis necessariamente prejudicam as aprendizagens dos estudantes e apresentam riscos à sua saúde e à sua integridade, e podem acabar evitando uma reflexão mais ponderada e a consideração das pesquisas sobre práticas digitais⁶ de crianças, adolescentes e jovens (RAHALI; KIDRON; LIVINGSTONE, 2024). Nossa compreensão é a de que banir os celulares das escolas não é uma medida democrática e fere a autonomia das escolas e dos professores, além de não ter amparo na pesquisa científica, cujos resultados são

⁶ Práticas digitais são consideradas, neste texto, não apenas como aquelas realizadas diretamente em celulares, tablets, consoles e computadores (acessar um site de redes sociais, jogar um jogo eletrônico, enviar uma mensagem de texto, baixar um programa, ouvir música, assistir vídeos e filmes etc.), mas também outras práticas relacionadas a elas: conversas sobre um aplicativo, troca de informações sobre um jogo eletrônico, apreciação de práticas de amigos e colegas etc.

conflitantes e nada definitivos. Apesar do sucesso do livro *A Geração Ansiosa* (HAIDT, 2024), cujo autor defende a proibição de celulares nas escolas, na literatura acadêmica não está estabelecida qualquer conclusão definitiva sobre benefícios concretos desse tipo de medida, nem uma relação causal entre o uso de tecnologias digitais e as alegadas consequências negativas, havendo, quando muito, o estabelecimento de correlações. Por exemplo, Odgers e Hayes (2024, s/p) afirmam que “estudo após estudo tem falhado em descobrir evidência robusta de que mídias sociais causem danos à saúde mental adolescente”, além do fato de que riscos não necessariamente significam danos a crianças e adolescentes (LIVINGSTONE, 2014). Um estudo muito citado, dos pesquisadores Beland e Murphy (2016), afirma que restrições menos rígidas (como restringir apenas em sala de aula, quando não há uso pedagógico) são mais efetivas para aumentar o rendimento acadêmico do que a proibição de celulares entrarem nas escolas. Por sua vez, Kemp, Brock e O’Brien (2024) destacam que, quando se faz uma análise dos dados realizando controle para “gênero, comportamento na escola e status socioeconômico, banir celulares está negativamente associado com os resultados do PISA em países pertencentes à Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE)”, ou seja, o resultado do PISA piora quando celulares são banidos das escolas.

Além da proibição em escolas, outra estratégia recorrentemente defendida pelo senso comum é a de limitação do tempo de tela. Blum-Ross e Livingstone (2018) questionam as recomendações de limitação do tempo de práticas digitais, que não têm sustentação acadêmica, e o próprio conceito de tempo de tela em virtude do fato de que, para compreender oportunidades, potencialidades e riscos, mais relevante do que o tempo que se passa nas telas é a qualidade e a especificidade do que se faz em cada um dos aplicativos ou sites na internet.

Como afirma Odgers (2024), restrições tais como a proibição de dispositivos móveis provavelmente não terão efeito prático ou poderão ter efeito contrário, tendo em vista o que conhecemos do comportamento adolescente. Na mesma direção, Silveira (2019) descreveu como adolescentes burlavam a proibição de uso de dispositivos móveis e/ou da internet por familiares e pela escola, tornando tais proibições sem efeito prático e

deslocando algumas práticas digitais desses sujeitos para longe dos olhares da gestão da escola, dos docentes e das famílias, de certa forma impedindo ou dificultando a realização de ações educativas.

Como destaca Livingstone (2024, p. 1), em suas práticas digitais, “os adolescentes estão explorando e expressando sua identidade e autonomia, incluindo oportunidades arriscadas, bem como criativas e construtivas”, uma vez que, tendo nascido em um mundo já digital, não faz sentido para eles um retorno aos tempos pré-digitais por meio de qualquer limitação séria de seu envolvimento com as tecnologias digitais. Uma vez que as mídias e tecnologias digitais estão carregadas de sentidos, informam e são parte indissociável da vida dos sujeitos, ampliando suas conexões com o mundo social (LIVINGSTONE; SEFTON-GREEN, 2016, s/p), as práticas digitais podem ser entendidas como “mais uma possibilidade de desfrutar a vida cotidiana, de aprender, de construir identidades e de compreender e se relacionar com o mundo” (SILVEIRA; FORTES, 2019, p. 56). Nesse sentido, a reflexão e a ação academicamente informadas são instrumentos fundamentais para a superação do pânico moral que tem se instalado na discussão sobre as práticas digitais de adolescentes. Habowski e Ratto (2023, p. 11), afirmam que a produção do pânico moral está mais vinculada a ponderações disciplinares e morais do que a critérios científicos, dando lugar a certos discursos (como os do campo da medicina) que estão na origem da criação do “dispositivo da periculosidade”, que considera crianças e adolescentes como inocentes reféns dos terríveis perigos da cultura digital e o afastamento desses sujeitos das tecnologias digitais como a solução para tal problema. Por outro lado, a crítica a esse pânico moral não significa negar os riscos encontrados no ambiente virtual, nem considerar crianças, adolescentes e jovens como nativos digitais, absolutamente competentes no uso das tecnologias digitais (SILVEIRA, 2019). Entretanto, vale enfatizar que a inegável existência de riscos não significa, necessariamente, a ocorrência de danos objetivos aos adolescentes. Além de algumas habilidades já construídas pelos próprios adolescentes, estão ao alcance de escolas e famílias estratégias de mediação e de formação deles para lidar com os eventuais riscos encontrados nas práticas digitais e que podem significar a superação de (falsas) soluções simplistas e ancoradas apenas no pânico moral.

Nesse contexto, as perguntas orientadoras da presente pesquisa são: como adolescentes, escola e familiares têm se relacionado com as potencialidades e os desafios do uso das tecnologias digitais? Quais são as possibilidades de letramento digital (funcional, crítico e criativo) (BUCKINGHAM, 2015) e de educação para a cidadania digital ao alcance da escola e das famílias? Assim, para além de decisões políticas ou administrativas não apoiadas em evidências e da oposição entre a proibição completa e o uso sem qualquer mediação, o objetivo da pesquisa é compreender como a comunidade escolar (estudantes, docentes, gestão e familiares) de uma escola pública de ensino fundamental de tempo integral tem compreendido e construído o (não) lugar das tecnologias digitais na educação de adolescentes dos anos finais do ensino fundamental. A investigação pretende se debruçar sobre as práticas digitais em diferentes tempos (aulas, recreios, em casa), com o intuito de produzir evidências que permitam qualificar o debate sobre a vida dos adolescentes na cultura digital e de refletir sobre as diferentes estratégias de mediação e formação relacionadas ao uso das tecnologias digitais. Nessa perspectiva, a pesquisa, além da produção de dados em si, apresenta possibilidades de inter-relação com o ensino, no Grupo de Trabalho Diferenciado (GTD), disciplina do currículo do Centro Pedagógico (CP), em que se desenvolverão as propostas de letramento digital, com a extensão (no diálogo com familiares do CP e de outras escolas sobre as práticas digitais observadas e sobre a mediação do uso das tecnologias digitais) e com a gestão (na perspectiva de compreensão dos desafios atualmente enfrentados nesse campo e de fundamentação para decisões sobre o uso das tecnologias digitais no interior da escola).

A observação participante, o ensino e as relações com a gestão escolar

A pesquisa tem como *locus* o CP, que é uma escola pública federal de ensino fundamental (1º a 9º anos), de tempo integral. Como colégio de aplicação, o CP tem como finalidade “desenvolver, de forma indissociável, atividades de ensino, pesquisa e extensão com foco nas inovações pedagógicas e na formação docente” (BRASIL, 2013), além de se constituir como espaço preferencial para a prática da formação de professores realizada pela Universidade (BRASIL, 2022). Os estudantes da escola, tendo em vista o sorteio como critério de ingresso, tem uma distribuição socioeconômica semelhante àquela encontrada na cidade de Belo Horizonte, incluindo cerca de 10% de estudantes público-alvo da

educação especial. Apesar de não haver a preocupação com o delineamento de uma amostragem representativa da população de Belo Horizonte, a existência de famílias e estudantes de diferentes classes sociais, raças, etnias e culturas significa um interessante contexto de diversidade de usos, condições de acesso e de conhecimentos relacionados às tecnologias digitais.

Numa perspectiva qualitativa, a pesquisa propõe a observação participante (MAGNANI, 2015) das práticas de adolescentes nos tempos de recreio, o desenvolvimento de propostas de letramento digital, na disciplina de Grupo de Trabalho Diferenciado (GTD), e a realização de entrevistas com adolescentes, docentes, gestão e familiares.

A observação participante se inspira numa abordagem etnográfica, para investigar as diversas práticas sociais cotidianas dos adolescentes, relacionadas ou orientadas ao redor das mídias (COULDRY, 2004), nos tempos de recreio. Nessa observação, o olhar está voltado para compreender como as mídias digitais são apropriadas pelos adolescentes nesses tempos e de que forma a visão de mundo deles dá contornos ao seu envolvimento com as mídias (BOYD, 2014, p. 2), num olhar de perto e de dentro (MAGNANI, 2007). Com essa orientação, a investigação tem permitido aos pesquisadores não apenas observar, de longe, o que parecem fazer os adolescentes, mas imergir no recreio e compartilhar práticas e relações com eles, apostando na possibilidade de

[...] ir além das muitas alegações temerosas que circulam entre os adultos sobre a juventude de hoje - que estaria tão imersa no mundo on-line que não conseguiria se concentrar no aprendizado, que negligenciaria a vida familiar, que desrespeitaria seus pais e professores [...] (LIVINGSTONE; SEFTON-GREEN, 2016, s/p).

Na relação da pesquisa com o ensino, insere-se a disciplina de GTD, pertencente à parte diversificada do currículo do CP, e que permite a possibilidade de escolha do conteúdo sem a necessidade de vinculação com as disciplinas do currículo obrigatório do ensino fundamental. No terceiro ciclo do CP (7º, 8º e 9º anos), a cada início de semestre, docentes, monitores e bolsistas apresentam propostas de GTD aos estudantes, que preenchem um formulário on-line indicando suas preferências. A partir da resposta a esse formulário, formam-se as turmas específicas de GTD (geralmente misturando estudantes

dos três anos escolares do ciclo), que têm a oportunidade de experimentar duas propostas de GTD ao longo do semestre, uma vez que cada proposta tem a duração de cerca de oito semanas (com uma aula por semana). As propostas de letramento digital no GTD, com ênfase na dimensão crítica (BUCKINGHAM, 2015), pretendem incluir conteúdos tais como bem-estar e saúde emocional on-line, segurança e privacidade na internet, respeito e empatia nas redes, relações seguras on-line, mediação do uso das mídias digitais, fake news e desinformação (SAFERNET, 2024). Com tais propostas, além de explorar diferentes estratégias de ensino e de contribuir com a formação dos adolescentes participantes da pesquisa para utilização crítica das tecnologias digitais, espera-se produzir material didático, apontando desafios e possibilidades do letramento digital na escola.

A relação da pesquisa com a gestão é pensada a partir da possibilidade de compartilhar reflexões sobre a mediação do uso de celulares, tendo como fundamento as observações do uso dos celulares nos tempos de recreio e as intervenções propostas no GTD pela pesquisa, bem como sobre a produção acadêmica nacional e internacional sobre o tema. Certamente, há escolas pressionadas pelas respectivas comunidades para acompanhar a onda recente de proibição de celulares, especialmente depois que o Ministério da Educação (MEC) se posicionou a favor de tal proibição. Entendendo que o lugar da pesquisa não é o de determinar as decisões da direção de qualquer escola, pretende-se que gestão e corpo docente tenham disponíveis fundamentos acadêmicos para informar suas decisões e para embasar academicamente o diálogo com as respectivas comunidades escolares, possibilitando o confronto com o que a mídia tem veiculado e com o pânico moral de que eventualmente as famílias tenham se apropriado.

Por outro lado, é importante que a presente pesquisa provoque a reflexão sobre o lugar das práticas e tecnologias digitais na escola não apenas na perspectiva das aprendizagens formais, mas também no campo das relações sociais e do lazer mediados pelas mídias digitais. Num estudo anterior, Silveira (2019) apresenta indícios de que as práticas digitais nos tempos de recreio da escola são práticas de sociabilidade e não de isolamento social, com destaque para a sociabilidade ao redor das práticas digitais, e de que, em casa, as práticas digitais eram o que restava quando os adolescentes não podiam encontrar os

amigos para jogar, conversar ou passear, em função de restrições impostas à sua livre circulação pela cidade. Uma vez que práticas de lazer com celulares e outras tecnologias digitais ocupam lugar de destaque na vida dos adolescentes, a presença desses dispositivos na escola, em especial nos tempos de recreio, com a devida mediação, quando necessário, pode se transformar num importante potencializador de interação, de diálogo e de formação desses sujeitos entre seus pares e com os adultos da escola. Entre outras possibilidades, assembleias escolares, promovidas pela gestão ou pelo corpo docente, que tenham as relações sociais mediadas pelos celulares como tema são um exemplo de estratégia de formação democrática no interior das escolas que pode estimular a participação ativa dos estudantes na definição de acordos de convivência e de uma cultura de respeito, provavelmente muito mais formativa do que a restrição dos celulares.

A pesquisa e as relações com a extensão

A relação da pesquisa com a extensão é pensada em duas frentes: a) realização de rodas de conversa com familiares, inicialmente da comunidade do CP e posteriormente em outras escolas e b) organização de propostas de formação docente, especialmente para escolas públicas, relacionadas ao letramento digital e à educação para a cidadania digital.

As rodas de conversa com familiares, além de um espaço e tempo de produção de dados de pesquisa sobre estratégias de mediação de uso das tecnologias digitais atualmente utilizadas por esses sujeitos, serão importantes tanto para apresentar para as famílias os resultados da pesquisa, em particular dados da observação participante que dizem do lugar peculiar dos celulares nos tempos de recreio, quanto para uma reflexão sobre o papel do GTD (ou, em outras escolas, de propostas de letramento digital interdisciplinares) na formação dos adolescentes. Paralelamente, entendemos como crucial a reflexão com as famílias sobre o que a literatura apresenta sobre a mediação parental do uso das tecnologias e sobre a proibição de celulares nas escolas. Nesse sentido, em função de algumas famílias já terem apresentado para a escola a demanda de proibição de celulares no CP, a reflexão sobre o lugar da escola na educação para a cidadania digital dos estudantes apresenta-se como um aspecto central dessas ações de extensão. Uma vez consolidada a ação com as famílias do CP, espera-se convidar escolas

das redes municipal e estadual para receber o grupo de pesquisa para o diálogo com familiares de tais escolas.

Além disso, há a expectativa de realizar ações de extensão voltadas para o corpo docente de escolas municipais e estaduais que manifestarem interesse para contribuir com a formação docente continuada tendo como inspiração as experiências no GTD do CP e os materiais didáticos produzidos pela presente pesquisa, bem como aqueles disponibilizados por diferentes instituições que têm desenvolvido propostas e recursos no campo da educação midiática e digital.

Resultados preliminares

No momento em que escrevemos este texto, apenas foram iniciadas a observação participante de 120 estudantes do terceiro ciclo, nos tempos de recreio, e duas propostas de GTD, com os temas das fake news e da saúde mental on-line. Outras propostas de GTD, assim como as entrevistas com adolescentes, gestão e familiares, além de ações de extensão previstas com as famílias e com docentes ainda não se iniciaram. Apesar disso, já é possível apontar algumas evidências interessantes, especialmente sobre o uso de celulares nos tempos de recreio e sobre as possibilidades de letramento digital na escola.

Com relação ao tempo de recreio, a observação participante, realizada entre os meses de agosto e outubro de 2024, mostrou que a imensa maioria dos adolescentes não deixou de interagir com colegas ou de realizar práticas corporais para se isolar nos celulares. Em muitas situações, foram observados adolescentes em grupo, tendo os celulares como mediadores de uma interação social que também acontecia sem os celulares (como no dia em que uma adolescente desenhava no tênis de uma amiga, tendo imagens do celular como inspiração) ou como causadores de interações sociais que não aconteceriam sem esses aparelhos (como algumas interações de um estudante com Transtorno do Espectro Autista com outros estudantes, só observadas quando o PlayStation da escola⁷ estava disponível para os estudantes). O evento do Dia das Crianças, em que também os adolescentes da escola foram contemplados com um tempo para se divertir com um

⁷ A escola conta com uma sala de jogos eletrônicos, com um PlayStation e um Xbox, que podem ser utilizados nos momentos de recreio, num sistema de rodízio entre os anos escolares.

brinquedo inflável alugado e para outras atividades (em quadras e pátios da escola) que ocuparam o tempo de duas aulas, foi emblemático: de cerca de 100 estudantes, apenas dois adolescentes deram preferência exclusiva aos celulares. Uma adolescente que estava medicada e que, por isso, sonolenta e indisposta, ficou nas escadas com o celular, e um adolescente, estudante público-alvo da educação especial, que, diariamente, pouco interage com os colegas no recreio e não demonstra interesse pelas brincadeiras coletivas, e que estava, como de costume, com o celular, em sala de aula, descobrindo como modificar a programação do teclado do dispositivo. Os demais estudantes estavam no brinquedo alugado e em quadras/pátios (jogando cartas, vôlei, tênis de mesa e futebol), interagindo face-a-face e pouco utilizando os celulares (que eram sacados basicamente para registrar a diversão no brinquedo).

No GTD, cujo tema foi desinformação e *fake news*, os estudantes apontaram aprendizagens em relação à percepção sobre modos de fazer da política brasileira na internet, sobre diferentes nuances de *fake news*, sobre formas de identificação de desinformação, apesar de alguns afirmarem que não tem utilizado tais conhecimentos fora da escola. Mesmo com o reduzido número de aulas (oito), foi interessante perceber o envolvimento da maioria dos estudantes em determinadas propostas do GTD⁸: na criação de selos que qualificam o tipo de *fake news*, na pesquisa de opinião com estudantes de graduação da UFMG sobre a aprendizagem sobre desinformação na educação básica, nas rodas de conversa sobre fontes de informação confiáveis, na reflexão sobre o lugar dos celulares em suas vidas, entre outras práticas pedagógicas que indicam potencialidades de propostas de letramento digital no ensino fundamental. À medida que mais questões do letramento digital e da educação para a cidadania digital forem abordadas nos GTDs, a expectativa é de que sejam criadas outras possibilidades de diálogo, intervenção e reflexão com os adolescentes sobre as diferentes práticas digitais.

Considerações finais

⁸ Vale destacar, ainda, uma reportagem e uma entrevista realizadas com os estudantes participantes do GTD, pela TV UFMG (<https://ufmg.br/comunicacao/noticias/estudantes-do-centro-pedagogico-da-ufmg-aprendem-a-identificar-fake-news>) e pela Rádio UFMG (https://soundcloud.com/radioufmgeducativa/projeto-do-centro-pedagogico-da-ufmg-apresenta-o-faketofoira-trabalho-sobre-letramento-digital?si=23e0d528062e465787e7a81bf69fc799&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing).

A expectativa da presente pesquisa é produzir evidências que contribuam, de alguma forma, para a qualificação da comunidade escolar no que se refere à compreensão de potencialidades e riscos no uso de tecnologias digitais por adolescentes. Além disso, espera-se superar, como propõe Coleman (2010, p. 15), o ponto de vista do determinismo tecnológico, que assume que a tecnologia digital possui poderes intrínsecos que afetam todas as pessoas em todas as situações da mesma forma. Livingstone e Sefton-Green (2016, s/p) afirmam que as “tecnologias digitais estão longe de ser as únicas fontes de mudança” em uma sociedade desigual, mas o determinismo assume, num extremo, que uma tecnologia em particular, quando é amplamente adotada, transformará a sociedade de maneiras espetaculares enquanto, no outro extremo, prevê coisas terríveis acontecendo em função de uma tecnologia que irá arruinar tudo e todos (COLEMAN, 2010). O problema com esses discursos é que eles incorporam a ideia de que a tecnologia é a causadora de efeitos sociais e psicológicos, independentemente de como é ela utilizada e dos contextos de que faz parte (BUCKINGHAM, 2008), além de não considerar os sujeitos como atores. O que acontece é que “como indivíduos, nós experimentamos as mídias de formas não previsíveis e não uniformes” (BIRD, 2003, p. 2) e, em meio a tal imprevisibilidade, “o digital é simultaneamente endêmico e mundano, nem determinando tudo, nem irrelevante” (LIVINGSTONE; SEFTON-GREEN, 2016, s/p). Nessa direção, parece se abrir um leque de possibilidades de investigação, de ação e de reflexão com os adolescentes.

Até o momento, os resultados sugerem que, apesar de muito desafiador e complexo, o uso do celular (e de outros dispositivos) na escola, quando tratado pedagogicamente e tendo os adolescentes como sujeitos e não objetos da pesquisa e da ação, tem o potencial de contribuir para a inclusão funcional, crítica e criativa dos adolescentes na cultura digital. Digna de nota é a percepção, compartilhada entre os quatro componentes do grupo de pesquisa, de que as práticas digitais permitem a aproximação (e não o afastamento) entre os próprios adolescentes bem como entre adolescentes e adultos. Na relação entre estudantes da escola e adultos do grupo de pesquisa, nos recreios e no GTD, tem se destacado o fato de que os adolescentes, quando percebem o interesse do adulto em dialogar, conhecer, aprender e orientar (e não de vigiar ou julgar), estão

dispostos a conversar sobre suas práticas digitais, a compartilhar interesses, saberes, dúvidas e necessidades.

Nesse sentido, vale refletir sobre a afirmação de Valkenburg et al (2013) de que, para além do tipo de mediação de uso das tecnologias digitais utilizada por adultos (ativa, restritiva, compartilhada, técnica etc.), é crucial para o processo de educação para tal uso a forma de comunicação com os sujeitos (inconsistente/autoritária ou para a autonomia). Segundo os autores, há evidências de que o estilo de mediação que estimula a autonomia é o mais bem-sucedido (VALKENBURG et al., 2013). Tal afirmativa bem como os resultados parciais da presente pesquisa sugerem que a alternativa mais interessante para as escolas (e as famílias), no sentido de contribuir para a formação dos adolescentes para a vida na sociedade atual, não é a proibição autoritária e sem fundamentação científica dos celulares e demais dispositivos digitais, mas o diálogo permanente com esses sujeitos, nas salas de aula, nos recreios, nos eventos, em casa, enfim, nos diferentes tempos e espaços em que os encontramos, dentro e fora da escola.

Por fim, destacamos que um dos desafios que se apresenta para a pesquisa é compreender a relação entre a diversidade dos adolescentes que encontramos na escola (socioeconômica, de gênero, de interesses, de conhecimentos, de relações) e os diferentes tipos de prática digital, em aplicativos, redes sociais, jogos ou sites na internet com os quais eles se envolvem. Por isso, o desejo do grupo de pesquisa de levar em consideração, cada vez mais, uma perspectiva que permita superar o “popular tratamento dos adolescentes como uma categoria unitária e homogênea” (LIVINGSTONE, 2024, p. 1). Para tanto, os próximos passos da investigação exigirão do grupo de pesquisa, como enfatiza Livingstone (2024), uma atenção às nuances entre diversos produtos, serviços, plataformas, em contextos diversos: um olhar atento ao tipo de plataforma a que nos referimos quando entrevistamos os adolescentes ou planejamos uma aula; reflexões com os estudantes sobre riscos emergentes, sobre características e valores implícitos em jogos específicos ou sobre como as diferentes redes sociais servem a variados interesses e expectativas; diálogos a respeito das especificidades de ficar online com a família, com amigos, com estranhos ou sozinho, em casa ou na escola, para um propósito ou outro, em um estado de espírito ou outro.

Dessa maneira, será possível nos distanciarmos de abordagens de conhecimento e de ação generalizadoras e homogeneizadoras (pânico moral, proibições de celulares, limites de tempo de tela etc.) para adolescentes indiferenciados, nos aproximando cada vez mais de uma compreensão aprofundada das nuances de potencialidades, limites, riscos, expectativas e sentidos de práticas digitais específicas (de lazer, estudo, trabalho, comunicação, informação etc.), em determinadas plataformas (diferentes tipos de sites, jogos, aplicativos, redes sociais, consoles, celulares, tablets, computadores), para sujeitos específicos, em certos tempos e espaços. Com essa perspectiva, entendemos que é maior a probabilidade de a presente pesquisa sobre a vida de adolescentes imersos na cultura digital oferecer evidências sólidas para a construção de diálogos, propostas e mediações, dentro e fora da escola, que qualifiquem a educação desses sujeitos para o exercício de uma cidadania (digital) plena.

REFERÊNCIAS

BELAND, Louis-Philippe; MURPHY, Richard. III Communication: technology, distraction & student performance. **Labour Economics**, v. 41, p. 61-76, 2016.

BLUM-ROSS, Alicia; LIVINGSTONE, Sonia. The trouble with “screen time” rules. In: MASCHERONI, Giovanna; PONTE, Cristina; JORGE, Ana. **Digital parenting: The challenges for families in the digital age, yearbook 2018**. Nordicom: University of Gothenburg, 2018. Disponível em: https://research.unl.pt/ws/files/12488016/yearbook_2018_digital_parenting.pdf. Acesso em: 25 out. 2024.

BOYD, Danah. **It's complicated: the social lives of networked teens**. New Haven: Yale University Press, 2014.

BRASIL, Ministério da Educação. **PORTARIA Nº 959**, de 17 de setembro de 2013. Diário Oficial da União, Brasília-DF, Edição: 189, 30 set. 2013. Disponível em: <https://www.in.gov.br/web/dou/-/portaria-n-959-de-27-de-setembro-de-2013-31064140>. Acesso em: 25 out. 2024.

BRASIL, Ministério da Educação. **PORTARIA Nº 694**, de 23 de setembro de 2022. Diário Oficial da União. Brasília-DF, 26 set. 2022. Disponível em: <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-694-de-23-de-setembro-de-2022-431649298>. Acesso em: 25 out. 2024.

BIRD, S. Elizabeth. **The Audience in everyday life: living in a media world**. London: Routledge, 2003.

BUCKINGHAM, David. Introducing identity. In: BUCKINGHAM, David (org). **Youth, identity, and digital media**. Cambridge: The MIT Press, 2008.

_____. Defining digital literacy. **Nordic Journal of Digital Literacy Special Issue**, p. 21–34, 2015. Disponível em: https://www.idunn.no/dk/2006/04/defining_digital_literacy_-_what_do_young_people_need_to_know_about_digital. Acesso em: 10 out 2024.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL – CGI.br. **TIC Kids Online Brasil 2023**: pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: [livro eletrônico]. São Paulo: CGI.br, 2024. Disponível em: <https://cetic.br/pt/pesquisa/kids-online/publicacoes/>. Acesso em: 25 out. 2024.

COLEMAN, Gabriella. Ethnographic approaches to digital media. **Annu. Rev. Anthropol.** v. 39, p. 487-505, 2010. Disponível em: www.annualreviews.org. Acesso em: 24 out. 2024.

COULDRY, Nick. Theorizing media as practice. **Social Semiotics**, v. 14, n. 2, p. 115-132, ago. 2004. Disponível em: <http://www.surfacenoise.info/neu/globalmediasummer16/readings/CouldryMediaasPractice.pdf>. Acesso em: 27 out. 2024.

HAIDT, Jonathan. **A geração ansiosa**: como a infância hiperconectada está causando uma epidemia de transtornos mentais. São Paulo: Companhia da Letras, 2024.

HABOWSKI, Adilson Cristiano; RATO, Cleber. Cuidado! As crianças estão em risco: a periculosidade no brincar digital. **Revista Tempos e Espaços em Educação**, v. 16, n. 35, p. e18880-e18880, 2023.

KEMP, Peter; BROCK, Richard; O'BRIEN, Amy. **Mobile Phone Bans in Schools**: Impact on achievement. Bera, 2024. Disponível em: <https://www.bera.ac.uk/blog/mobile-phone-bans-in-schools-impact-on-achievement>. Acesso em: 28 out. 2024.

LIVINGSTONE, Sonia. Risk and harm on the internet. In: JORDAN, Amy B.; ROMER, Daniel (Ed.). **Media and the well-being of children and adolescents**. Londres: Oxford University Press, 2014.

LIVINGSTONE, Sonia. Reflections on the meaning of 'digital' in research on adolescents' digital lives. **Journal of Adolescence**, v. 1, n. 6, 2024.

LIVINGSTONE, Sonia; SEFTON-GREEN Julian. **The Class**: Living and Learning in the Digital Age. New York: New York University Press, 2016. Disponível em: <http://hdl.handle.net/2333.1/73n5tfjs>. Acesso em: 8 out. 2024.

MAGNANI, José Guilherme C. O pedaço das crianças. **Revista SESC**, São Paulo, s. n., n. p., 2007. Disponível em: http://nau.fflch.usp.br/sites/nau.fflch.usp.br/files/upload/paginas/pedaco_crianças.pdf. Acesso em 18 out. 2024.

_____. O direito social ao lazer na cidade do nosso tempo. In: GOMES, Christianne Luce; ISAYAMA, Hélder Ferreira, (Org.). **O direito social ao lazer no Brasil**. Campinas: Autores Associados, 2015

ODGERS, Candice L. The great rewiring: is social media really behind an epidemic of teenage mental illness? **Nature**, v. 628, n. 29-30, 2024.

ODGERS, Candice L.; HAYES, Gillian R. Let's Stop Shaming Teens About Social Media Use. **Educational Leadership**, v. 81, n. 5, p. 38-43, 2024.

REVISTA ESCREVER DO CENTRO PEDAGÓGICO, UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS, BELO HORIZONTE - MG.

RAFAEL, Leandro S. A.; SILVEIRA, Guilherme C. F. da.; CHAVES, Elisângela. Recreio e adolescências: as práticas de lazer na escola. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 26, 2023. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/fef/article/view/75572>. Acesso em: 31 mar. 2024.

RAHALI, Miriam; KIDRON, Beeban; LIVINGSTONE, Sonia. **Does the evidence support a school ban on smartphones?**. British Politics and Policy at LSE, 2024. Disponível em: <https://blogs.lse.ac.uk/politicsandpolicy/>. Acesso em: 30 set. 2024.

SAFERNET. **Disciplina de Cidadania Digital**. 1. ed. rev. amp. Salvador: Safernet, 2024. Disponível em: <https://arquivos.safernet.org.br/dap/caderno-de-aulas/caderno-disciplina-cidadania-digital-completo.pdf>. Acesso em: 30 set. 2024.

SILVEIRA, Guilherme C. F da. **Entre celulares, tablets, consoles e computadores**: práticas digitais de adolescentes de uma escola pública de ensino fundamental. 249 f. Tese (Doutorado em Estudos Interdisciplinares do Lazer) - Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da UFMG, 2019.

SILVEIRA, Guilherme Carvalho Franco da; FORTES, Rafael. Letramento digital: entre a apropriação e a proibição das práticas digitais de lazer na formação de adolescentes. In: GOMES, Christianne L.; DEBORTOLI, José Alfredo O.; SILVA, Luciano Pereira. (Org.). **Lazer, práticas culturais e mediação cultura**. Campinas: Autores Associados, 2019.