

## **JUVENTUDES BRASILEIRAS NA CONEXÃO ENTRE O CIBERESPAÇO E AS ESCOLAS DE ENSINO MÉDIO**

Aplicaciones profesionales (Consultorías, evaluaciones de programas y proyectos)  
GT 01 – Ciência, tecnologia e inovação

Shirlei Rezende Sales  
Aline Gonçalves Ferreira  
Francielle Alves Vargas

### **RESUMO**

Atualmente a vivência das mais diversas práticas cotidianas tem sido marcada pela intensa presença das tecnologias digitais, o que tem alterado nossos modos de conduzir a vida. Isso tem produzido a cibercultura, a qual tem sido especialmente produzida e vivida pelos/as jovens. A juventude ciborgue que ocupa o ciberespaço tem levado diferentes demandas para as escolas de ensino médio brasileiras. Nesse contexto, apresentamos o Portal EMdiálogo ([www.emdialogo.uff.br](http://www.emdialogo.uff.br)), um projeto de extensão universitária, desenvolvido pelos grupos Observatório da Juventude da UFMG e Observatório Jovem da UFF. O presente artigo desenvolve o argumento de que o Portal EMdiálogo oferece possibilidades para alterar as práticas curriculares no ensino médio, à medida que opera com elementos característicos da cultura juvenil, especialmente da cibercultura.

Palavras-chave: Juventude, cibercultura, Portal EMdiálogo.

### **1. INTRODUÇÃO**

A contemporaneidade tem sido marcada pela intensa presença das tecnologias digitais nas mais diversas práticas cotidianas, o que vem compondo o que podemos nomear de cultura digital, ou nos termos que aqui utilizamos, cibercultura. Entendemos como cibercultura o “conjunto de práticas, de atitudes, de significados, de símbolos, de modos de pensamento e de valores produzidos, experimentados e compartilhados no ciberespaço” (Sales, no prelo). Ciberespaço, por sua vez, consiste no “território que surge da interconexão mundial dos computadores, a internet” (Sales, no prelo). Novas relações, novos sujeitos e novos modos de ser e estar no mundo emergem neste processo respondendo as exigências da sociedade contemporânea “conectada”. As juventudes, em suas diversas possibilidades de existência, podem ter no ciberespaço mais um local que disponibiliza elementos para construir-se, orientar-se e potencializar as diversas formas de aprendizagem e de condução da vida. Isso se dá por meio do processo de ciborguização dos modos de existência, processo que de modo geral é bastante intenso nos modos juvenis de viver. A ciborguização juvenil consiste na incorporação das tecnologias digitais nas práticas cotidianas, nas condutas, nas formas de pensar e de gerir a vida. Esse processo constitui a denominada juventude ciborgue, cuja existência é marcada pela intensiva presença das tecnologias digitais.

O ciberespaço atua na produção da juventude ciborgue, por meio das práticas ciberculturais, que cada vez mais adentram os muros escolares e vão, de algum modo, interferir no currículo escolar. As grandes transformações do mundo, com o advento da

cibercultura, alteram os modos de vida das juventudes, sendo que a instituição escolar continua, na grande maioria das vezes, com o seu formato analógico, sem grandes alterações.

A partir deste cenário, o Portal EMdiálogo ([www.emdialogo.uff.br](http://www.emdialogo.uff.br)) surge como um espaço de diálogo sobre o ensino médio, onde o/a jovem torna-se protagonista e não apenas um/a receptor/a passivo. O Portal consiste em uma ação de extensão universitária desenvolvida conjuntamente por dois grupos de pesquisa, ensino e extensão de duas universidades brasileiras: o Observatório da Juventude da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) e o Observatório Jovem da Universidade Federal Fluminense (UFF). O projeto teve início de suas atividades em 2009 e atualmente constitui uma das ações do Projeto Diálogos com o Ensino Médio, com o apoio da Secretaria de Educação Básica do Ministério da Educação (MEC).

Um grande desafio dessa nova linguagem, contemplada pela rede social EMdiálogo é o desdobramento que esta possui sobre o cotidiano das juventudes em suas vivências no ensino médio e dessa maneira problematizar os efeitos dessa rede social de diálogos, sobre os cotidianos diversos das juventudes. Este trabalho discute, portanto, alguns pontos de conexão entre o Portal EMdiálogo e as culturas juvenis na contemporaneidade, marcadas pela ciborguização dos modos de existência. O argumento desenvolvido é de que o Portal EMdiálogo oferece possibilidades para alterar as práticas curriculares no ensino médio, à medida que opera com elementos característicos da cultura juvenil, especialmente da cibercultura.

## **2. ENSINO MÉDIO BRASILEIRO E AS RELAÇÕES COM AS JUVENTUDES**

O ensino médio brasileiro vem apresentando muitos limites e desafios diante dos dados sobre a universalização do acesso, adequação idade/série, taxas de abandono e evasão escolar, assim como a falta de identidade desta etapa da educação básica. As metas 1 e 4 do Plano Nacional da Educação (PNE) prevêem, respectivamente, o direito de toda criança e jovem entre 4 e 17 anos de frequentar a escola e o direito do/a jovem concluir a última etapa da educação básica, o ensino médio, aos 19 anos.

De acordo com o quinto relatório de monitoramento das 5 metas do Todos Pela Educação (2012), entre os/as jovens com idade acima de 15 anos que frequentam a escola, 48,4% estão em defasagem idade/série. Entre os/as jovens com 15, 16 e 17 anos de idade, 29,4% ainda frequentam o ensino fundamental. As taxas de evasão e abandono também se mostram um desafio para a universalização do ensino médio. Em 2011 a taxa de reprovação na rede pública brasileira foi de 14,1%. No 1º ano do ensino médio a situação parece se agravar ainda mais, 20% dos/as alunos/as foram reprovados, segundo dados do INEP (2011). O índice de abandono no 1º ano também é maior, totalizando 13,2%. Nos anos seguintes, 2º e 3º, as taxas de abandono são respectivamente 9,9% e 8%.

A falta de identidade do ensino médio também é um desafio para a universalização do atendimento da população brasileira. Esta etapa da educação básica não possui uma identidade bem constituída. Há uma série de disputas para definir se o ensino médio deve oferecer uma formação propedêutica ou técnica, ou se a proposta deve articular ambas as dimensões. De acordo com Leão, Dayrell e Reis (2011) é possível perceber que a falta de interesse dos/as jovens pelos estudos, se mostra um fator importante para analisar as condições do ensino médio no Brasil, assim como os sentidos que essa etapa da educação básica tem para esses/as jovens. Os/a autores/a afirmam que há uma “permanente tensão

entre formação geral e/ou profissional, ensino propedêutico e/ou técnico” (Leão, Dayrell, Reis, 2011, p.255)

Diante desse contexto apresentado, é notória a precariedade do ensino médio, assim como a sua incompatibilidade com os/as jovens. A estrutura, o currículo, a proposta do ensino médio, se mostram distantes da realidade do/a aluno/a e longe de atender as demandas postas pelos/as jovens. O ensino médio se torna um ponto da educação básica em evidência nas discussões atuais, já que sua estrutura, suas condições, bem como o seu currículo e a formação que oferece, estão longe de atender às demandas dos/as jovens, pois além dos apontamentos acima, possui um formato analógico, que pouco dialoga com as vivências do/a jovem.

Dayrell (2009) afirma que o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) nas práticas pedagógicas com os/as jovens estimula o envolvimento deles com a escola e com os/as próprios/as jovens. Assim, o autor aponta que diante da popularidade das mídias eletrônicas e tecnologias digitais, acredita-se que essas “manifestações culturais juvenis podem e devem ser utilizadas como ferramentas que possam facilitar a interlocução e o diálogo entre os/as jovens e a escola, contribuindo assim para o desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras” (Dayrell, 2009, p.7).

O Portal EMdiálogo ([www.emdiálogo.uff.br](http://www.emdiálogo.uff.br)) se constitui como um articulador dos eixos Juventude, Tecnologias digitais e Ensino Médio. Esse site foi criado com o objetivo de ser um espaço de diálogo sobre o ensino médio, onde o/a jovem torna-se protagonista neste ambiente e não apenas um receptor/a passivo/a. O Portal EMdiálogo é uma rede social criada para estimular debates e socializar conhecimentos e experiências que contribuam para a melhoria do Ensino Médio público no Brasil. O objetivo principal é potencializar o diálogo entre estudantes, professoras/es, pesquisadoras/es, comunidade escolar e demais interessadas/os no tema de forma horizontal e transparente, utilizando elementos da cibercultura e ferramentas disponibilizadas pelas tecnologias digitais e pelo ciberespaço.

A proposta do Portal consiste no desenvolvimento e aprimoramento de uma ferramenta de rede social, voltada para a criação de comunidades sócio-interacionais, que têm como objetivo tornar as/os jovens do ensino médio protagonistas do *site*, incentivando-as/os a participarem ativamente de discussões variadas em torno de questões relativas ao ensino médio, de forma crítica e interativa. O Portal EMdiálogo possibilita um espaço dinâmico de participação juvenil, de modo que as/os estudantes do ensino médio da rede pública possam se sentir representadas/os e terem voz ativa quanto às suas reivindicações, angústias e sugestões.

De acordo com Garbin (2009) a “internet deve ser compreendida como um artefato cultural para que possa ser incorporada definitivamente pelos processos de escolarização” (p.36), para que os/as jovens produzam conteúdo tanto para suas redes sociais, sites de relacionamento, quanto para a escola, a fim de que o desejo seja um motivador na produção dos conhecimentos. Assim, o Portal EMdiálogo se torna um ambiente que além de se articular com a internet e tecnologias digitais, que são presentes no cotidiano das práticas e são constitutivas das culturas juvenis, é um importante espaço para se debater questões do ensino médio, bem como os seus desafios e possibilidades, partindo do diálogo com o/a jovem. Essa aproximação entre os sujeitos e as escolas de ensino médio, pode minimizar as tensões presentes nessa etapa da educação básica.

### 3. JUVENTUDE DIGITAL X ESCOLA ANALÓGICA: uma oposição a ser superada

A partir dos estudos sobre juventudes, Dayrell (2009) afirma que “por razões econômicas, políticas, culturais e, sobretudo, de classe e frações de classe ou grupos sociais, só faz sentido falar em juventudes” (p.25). A juventude se mostra diversa e assim, não se pode referir a uma juventude como única, pois ela é múltipla. De acordo com Marília Sposito (2005), além de plural, a juventude é a fase da vida em que se inicia a busca da autonomia, marcada pela construção das identidades pessoal e coletiva.

A condição juvenil pode ser vivida em diferentes espaços. A internet, assim como o cinema, o rádio, a televisão, os celulares, entre outras linguagens tornaram-se constitutivas da condição juvenil. Segundo Lévy (1999), os/as jovens são as/os maiores responsáveis pelo crescimento do ciberespaço. Em suas palavras,

o crescimento do ciberespaço resulta de um movimento internacional de jovens ávidos para experimentar, coletivamente, formas de comunicação diferentes daquelas que as mídias clássicas nos propõem. (...) Estamos vivendo a abertura de um novo espaço de comunicação, e que cabe apenas a nós explorar as potencialidades mais positivas deste espaço nos planos econômico, político, cultural e humano (p.11).

As ferramentas de redes sociais proporcionam às juventudes experiências de acesso aos mais diversos saberes que podem ser realizados de forma autônoma, devido à descentralidade própria de tais ferramentas. É o/a jovem, a rede e o desejo de conhecimento que movimentam o ciberespaço, transformando o modo que o/a jovem experimenta as informações e saberes desse espaço. Segundo Sibilía (2012a) o/a jovem não seria meramente um/a receptor/a – aquele/a que decodifica, critica ou se deixa alienar, mas um/a usuário/a que surfa ininterruptamente no caos das informações. Alguém que, portanto, deve produzir de modo ativo as operações necessárias para fixar e dar sentido a esse fluido, apropriando-se dele para transformá-lo em experiência (p.87).

Os sentidos atribuídos à relação da/o jovem com a escola sofreram grande impacto com ao advento da internet e das redes sociais. O que é possível evidenciar, e segundo D’Ambrósio (2003) é que esse “velho” contexto escolar, linear e estático é um “competidor” em condições de desvantagem em relação às novas tecnologias digitais:

De fato, muito se passa fora da escola e, como consequência disso, o professor repetidor, que vê sua missão [apenas] como ensinador do conteúdo disciplinar, tem seus dias contados. Ele será substituído por um vídeo ou por um CDROM, ou por alguma nova peça de tecnologia ainda em desenvolvimento...ele não terá condições de competir com seus “colegas eletrônicos” que desempenham tarefas de repetidores de conhecimento congelado [...] que falam e repetem quantas vezes for necessário [...] como o hipertexto,[que] esclarece pontos que não foram bem entendidos, chegando a dialogar com o aprendiz (D’Ambrósio, 2003, p. 60-61).

No caso do ensino médio, os/as jovens parecem não conseguir mais atribuir sentido aos velhos métodos de uma escola que insiste em reproduzir os mesmos saberes de forma analógica e linear desprezando o contexto ao qual ela está inserida, contexto este repleto de dinamismo e tecnologias. O contexto em que as escolas de ensino médio encontram-se

inseridas demanda uma nova forma de relacionar-se com essa juventude ciborgue, digital, interativa e conectada. Manter a mesma relação ultrapassada e analógica com essa/e jovem é um equívoco. Segundo Sibilía (2012a, p. 51),

Surge um choque digno de nota: justamente essas crianças e adolescentes, que nasceram ou cresceram no novo ambiente, tem de se submeter todos os dias ao contato mais ou menos violento com os envelhecidos rigores escolares. Tais rigores alimentam as engrenagens oxidadas dessa instituição de confinamento fundada há vários séculos e que, mais ou menos fiel a suas tradições, continua a funcionar com o instrumental analógico do giz e do quadro negro, dos regulamentos e boletins, dos horários fixos e das carteiras alinhadas, dos uniformes, da prova escrita e da lição oral.

Paula Sibilía (2012a), afirma que há um mal-estar na relação da escola com os sujeitos que a frequentam. Segundo ela, a escola foi pensada em uma época, configurada em outra lógica, com sujeitos que demandavam outras questões. Na atualidade, os sujeitos pouco dialogam com a instituição escolar, porque, de acordo com Sibilía (2012b) a escola pode ser comparada a uma tecnologia de época: um aparelho historicamente configurado. A autora destaca que “a escola seria, então, uma máquina antiquada; e, por isso, seus componentes e seu funcionamento são cada vez mais conflitantes com nossos jovens” (p. 195). Assim o diálogo entre os sujeitos da atualidade e a instituição escolar se torna pouco eficaz.

Muitas questões surgem quando são evidenciadas as relações dos sujeitos com a escola. Como o cotidiano escolar pode promover maior interlocução com os/as jovens e construir experiências significativas nesse ambiente? Quais são as vivências e saberes construídos fora do ambiente escolar? É importante entender as culturas juvenis e as múltiplas linguagens que os/as jovens possuem. O tópico apresentado a seguir articula esses eixos de linguagens, múltiplas possibilidades no ciberespaço e juventudes.

#### **4. CULTURAS JUVENIS**

As culturas juvenis são as práticas que possibilitam a “demarcação de identidades entre os/as jovens, diferenciando-os enquanto jovens, das crianças e dos adultos e ainda, expressando adesão a um determinado estilo” (Reis, Jesus, 2013, p. 5) e se manifestam na diversidade em que a condição juvenil se constitui. Dayrell (2009) destaca que o mundo da cultura para os/as jovens, “aparece como um espaço privilegiado de práticas, representações, símbolos e rituais no qual os jovens buscam demarcar uma identidade juvenil” (p.19). De acordo com o autor, os/as jovens “amam, sofrem, divertem-se, pensam a respeito das suas condições e de suas experiências de vida, posicionam-se diante delas, possuem desejos e propostas de melhorias de vida.” (Dayrell, 2009, p. 19). Dayrell afirma que, nas vivências culturais dos/as jovens, a ostentação dos aparelhos eletrônicos ganha visibilidade e produz um certo impacto na condição juvenil. Atréada aos artefatos eletrônicos, a linguagem criada e constantemente reinventada pelos/as jovens, também possui um importante lugar no âmbito das culturas juvenis.

As práticas culturais das juventudes não são homogêneas, assim como as formas de se viver as juventudes também não são. Tais práticas se orientam conforme “os objetivos que as coletividades juvenis são capazes de processar num contexto de múltiplas

influências externas e interesses produzidos no interior de cada agrupamento específico” (Dayrell, 2009, p. 20). Articulada às múltiplas expressões culturais, a sociabilidade aparece como outra dimensão da condição juvenil. Segundo Dayrell (2009) muitos estudos sinalizam a centralidade da sociabilidade que é desenvolvida prioritariamente nos grupos de pares, nos tempos e espaços de lazer e diversão, mas que também se mostram presentes em espaços institucionais como o trabalho e a escola. De acordo com o autor, “a turma de amigos é uma referência na trajetória da juventude: é com a “turma” que fazem os programas, “trocam ideias”, buscam formas de se afirmar diante do mundo adulto, criando um “eu” e um “nós” distintivo” (Dayrell, 2009, p.20). Dayrell (2009) ainda afirma que a sociabilidade parece pertencer à dimensão da necessidade que o/a jovem possui de se comunicar, exercer sua solidariedade, democracia, autonomia, construir sua identidade e efetivar as trocas afetivas. O ciberespaço é um importante local para os/as jovens construírem as relações de sociabilidade através de sites de relacionamentos, ferramentas de redes sociais, blogs e etc. Segundo Garbin (2003), “a mídia eletrônica se apresenta como um avanço tecnológico capaz de modificar nosso comportamento” (p.121) e se mostra parte constitutiva da juventude como um importante aspecto das culturas juvenis e da sua condição. A chamada juventude ciborgue (Sales, 2010) ou “Geração Net” (Garbin, 2009) nasceu utilizando internet e isso modifica sua percepção de mundo e comportamento. No tópico a seguir, discutiremos a influência da cibercultura na vida da juventude ciborgue.

#### **4.1. CIBERCULTURA**

Com advento da cibercultura novos desafios foram postos às juventudes a partir do surgimento das tecnologias digitais. Perspectivas diversas surgem da relação deste/a jovem com o/a outro/a, consigo mesmo, com a escola e com mundo. Nesse “novo” espaço interativo-comunicacional as juventudes encontram-se em rede intermediados pelas ferramentas de redes sociais que, imersas no mundo on line relativizam o tempo e os espaços geográficos modificando as formas de sociabilidade juvenil, comportamentos múltiplos que emergem a partir do surgimento do ciberespaço.

Práticas culturais, afetivas e intelectuais modificaram-se a partir da cibercultura e novas práticas surgem no ciberespaço. Diante do processo de midiaticização cibernética, os jovens puderam experimentar novas percepções culturais e uma nova modelagem cultural em seu cotidiano. Babin e Kouloumdjian (1989), em suas pesquisas com os/as jovens ante a realidade da comunicação advinda com os avanços das tecnologias, confirmam a hipótese de que a invasão das mídias e o emprego das tecnologias na vida cotidiana modelam progressivamente um outro comportamento intelectual e afetivo. Os/as jovens “estão em outra”, afirmam os autores, e isso significa outras necessidades, outras percepções, outros relacionamentos, além daqueles conhecimentos muitas vezes vazios de significados que lhes chegam por meio das escolas e dos livros, organizados racional e linearmente.

Nessa perspectiva, o ciberespaço não pode mais ser visto apenas como um lugar onde se trocam e buscam informações, ou ainda um lugar onde se procura o lazer, ao contrário, deve ser entendido como um local de produção de cultural, compartilhamento de saberes, no qual os/as jovens assumem e constroem suas identidades. Garbin (2009) afirma que a internet deve ser compreendida como um artefato cultural para que possa ser incorporada pelos processos de escolarização como uma prática válida, a fim de que os/as jovens que “passam horas teclando prazerosamente, possam também, passar horas lendo e produzindo com o mesmo prazer” (p.36). Em síntese, os/as jovens se aproximam e se

identificam, minimizando ou anulando as distâncias geográficas, das comunidades virtuais e construindo suas identidades no ciberespaço.

A rede social EMdiálogo opera com elementos da cibercultura, atualmente constitutiva das culturas juvenis. O ciberespaço não é apenas o local que abriga o Portal. O próprio ciberespaço, a relação dos/as jovens com a cibercultura e a escola são objetos de investimento do EMdiálogo. Isso se dá por meio dos debates propiciados pelas publicações postadas no site em suas comunidades temáticas.

O Portal está organizado em 39 comunidades temáticas, nas quais são disponibilizados conteúdos, em diferentes suportes como vídeos, áudios, imagens e textos. Atualmente, o Portal conta com mais de 300 vídeos, atualizações e publicações de artigos diariamente que estabelecem uma relação direta com o universo das culturas juvenis e das escolas de ensino médio brasileiras. Os títulos das comunidades e os respectivos avatares já são um convite ao debate entre os/as jovens, como pode ser visto na figura abaixo:

## Comunidades EMDiálogo

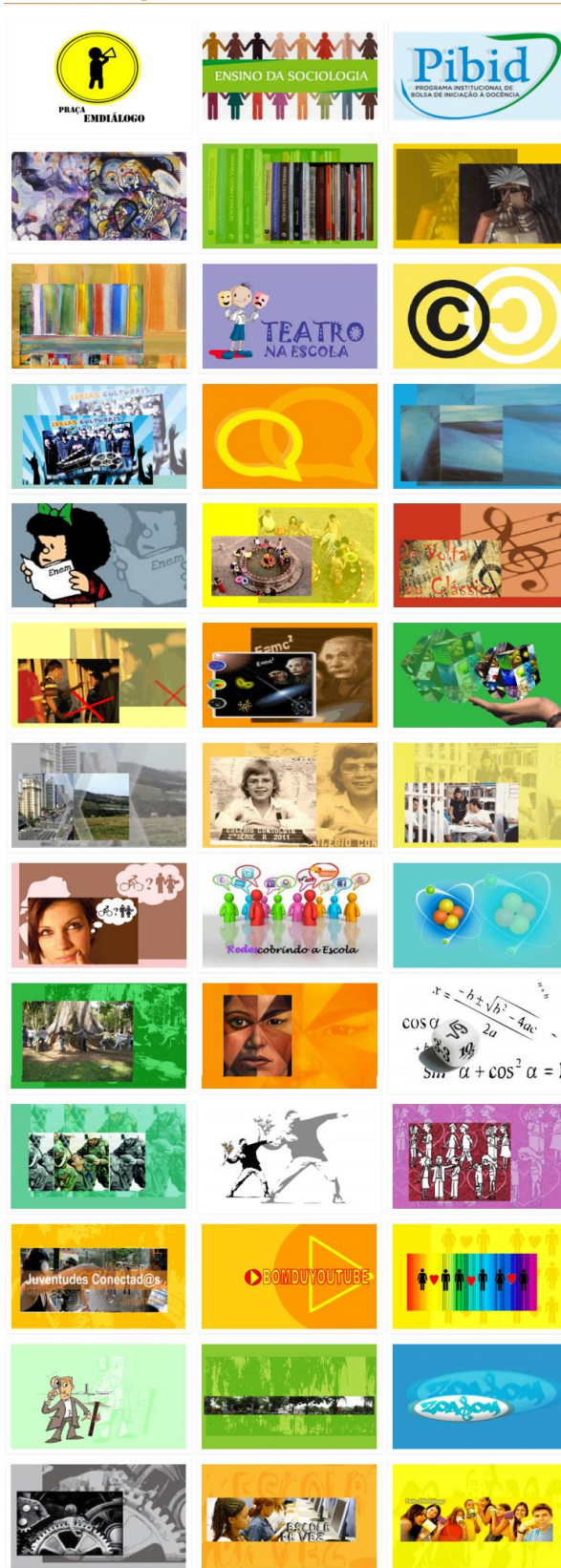


Fig.1 Comunidades EMDiálogo. Fonte: <http://www.emdialogo.uff.br/comunidades>



Além de publicar e debater o conteúdo das comunidades já existentes, qualquer usuário/a cadastrado/a no EMdiálogo pode enviar a proposta de criação de uma nova comunidade abordando um tema que gostaria de discutir e que por ventura não esteja contemplado em nenhuma comunidade existente. Por meio dessa íntima conexão com as culturas juvenis, em suas comunidades temáticas, o Portal aponta pistas para a alteração das práticas curriculares. Além do debate sobre diversificadas questões que se referem diretamente ao ensino médio, o EMdiálogo disponibiliza ainda variadas possibilidades de uso curricular do seu conteúdo. São indicações para aproximar a escola da juventude ciborgue que a habita. Alguns desses usos estão publicados na Galeria de Experiências do Portal.

A Galeria de Experiências EMdiálogo é um espaço que reúne propostas de ação e relatos de atividades realizados como ferramentas de aprendizado no ensino médio. Além das experiências e sugestões de atividades já cadastradas, os/as usuários/as do Portal EMdiálogo podem cadastrar novas propostas metodológicas de atividades, bem como compartilhar experiências realizadas nas escolas. Todo o material inserido fica disponível para consulta e comentários, funcionando como uma base organizada para agregar conhecimentos em torno das experiências curriculares.

A galeria foi pensada como um ambiente virtual colaborativo para agregar boas práticas e experiências interessantes que contribuam para a melhoria da qualidade da escola pública. A Galeria de Experiências EMdiálogo aproxima realidades distintas, ao mesmo tempo em que possibilita encontrar pontos de conexão entre elas. O que se quer é tecer uma grande e significativa rede de experiências e conhecimentos.

Para garantir a qualidade dos conteúdos compartilhados, o Portal conta com o trabalho de uma rede de colaboradores/as de 8 universidades federais de todo o Brasil, constituídos por alunos/as de graduação e pós, professores/as da educação básica e do nível superior de ensino, dentre outros sujeitos que atuam para a construção de um ensino médio de qualidade. Nesse cenário de redes colaborativas, o portal EMdiálogo se conecta a outras ferramentas de redes sociais, como Youtube, FaceBook e Twitter, criando uma rede de circulação de ideias. Esta teia de conexões midiáticas tem um papel fundamental quanto às possibilidades sócio-interacionais das juventudes no ambiente virtual de diálogo, criando relações entre pares, isto é, entre alunos/as do ensino médio.

Além desses aspectos, o funcionamento do Portal EMdiálogo aciona uma série de saberes próprios do ciberespaço, como por exemplo, a utilização de ferramentas de navegação, as conexões por meio de hiperlinks, conteúdos indexados por tags, além do internetês. A linguagem cibernética e a linguagem juvenil se conectam, portanto, na composição do Portal EMdiálogo. É exatamente isso que discutiremos no tópico a seguir.

## **4.2 MÚLTIPLAS LINGUAGENS**

O ciberespaço, além de potente veículo e espaço comunicacional da contemporaneidade, tem se mostrado um espaço com identidade linguística e carregado de especificidades constitutivas da comunicação neste ambiente. Acompanhamos então, o aparecimento de múltiplas linguagens além de técnicas hipermodais. Segundo Lemke (2002)

essa linguagem hipermodal<sup>1</sup> constitui um sistema de gêneros e linguagens submetidas a um processo de hibridização formando uma unidade superior, à qual não pode ser identificada com ou subordinada a nenhuma de suas unidades constitutivas. Nesse novo sistema há diálogo não apenas entre os discursos e vozes sociais expressas verbalmente, mas entre signos e discursos de qualquer natureza (visuais, sonoros, musicais, etc). Segundo Garbin (2003) a internet reúne três campos que até o momento pareciam distintos uns dos outros até o advento da web e sua socialização, que são eles: a cultura, a comunicação e a informação. A autora afirma que as fronteiras desses três temas desapareceram ou foram quebradas após a chegada da internet.

A própria palavra escrita, as imagens, os vídeos, a fala, a música, se transformaram e podem ser encontradas nas diversas culturas juvenis. Segundo Garbin (2009) essa juventude

é portadora também de uma linguagem própria, internáutica, abreviada, sincopada, cheia de códigos e sinais, uma espécie de ‘fala-teclada’ quase indecifrável para os não usuários da rede, na qual os jovens parecem expressar a sua preocupação com o ‘conteúdo’ da escrita, seja ela na Rede, em seus poemas, em seus blogs, orkut, webzines, twitters, cadernos de escola, redações... (Garbin, 2009, p. 33)

Garbin (2009) afirma que essa linguagem, que muitos nomeiam de internetês, possui características especiais, adequadas à sua função que é de comunicar-se, como todas as outras e com surgimento desse conjunto diverso de mídias digitais novos desafios comunicacionais se apresentam ao contexto juvenil. Comunicar-se além de uma faculdade e necessidade humana é parte indispensável no processo de construção e formação do mundo. Segundo Vidigal de Carvalho (1995, p. 158):

Comunicar significa repartir, dividir, pôr em comum. O homem compreende a si mesmo quando entra em comunhão com os outros e para os outros, pois as relações inter-humanas implicam a alteridade entre os próprios homens. Fora disto fica caracterizada a agressão existencial.

Segundo Gabin (2009), essa nova forma de se comunicar, o internetês não é uma ameaça aos tradicionais adjetivos escolares da escrita, porque não toma o espaço e nem é substituto da linguagem. Segundo ela, o internetês é a interação deste ou daquele contexto com a linguagem que lhe convém. O “internetês” fundamentalmente é uma marca da cultura juvenil contemporânea, é uma linguagem construída no ciberespaço, constituída a partir da necessidade dessas juventudes de criar signos e significados que naveguem pelos novos meios de comunicação. Segundo Sales (2010, p. 57), o internetês “é o eixo articulador da subjetividade ciborgue”. Essa nova linguagem cibernética hiperinterativa possui características que contemplam a representação das afetividades juvenis vivenciados no ciberespaço.

As novas práticas de significação e comunicação desencadeadas pelas tecnologias digitais, e utilizadas no ciberespaço se intensificam no processo de efemeridade e fluidez das relações experimentadas pelos/as jovens no contexto socio-virtual estabelecido na internet. Esse movimento privilegia um alcance maximizado, a informação num tempo minimizado, criando assim uma língua hipermodal que atenda essa especificidade, além de

<sup>1</sup> Lemke (2002, p.300) utiliza o termo "hipermodalidade" para descrever as novas interações entre os sentidos expressos pela palavra, pela imagem e pelo som nos sistemas de hipermídia tais como a WWW.

traduzir a necessidade cognitiva juvenil de se comunicar pelas redes sociais. Referenciando tal processo Braga (2004) lembra que, com os gêneros da web, emerge uma nova realidade comunicativa que ultrapassa as possibilidades interpretativas dos gêneros tradicionais. Como bem analisa a autora, cada modalidade expressiva integra um conjunto diferenciado de significados possíveis, pois cada forma semiótica é única, na medida em que agrega um conjunto de normas interpretativas e possibilidades de significado que lhe são particulares.

Para exemplificar essa nova linguagem hipermodal recriada e reproduzida nas redes sócias podemos citar as *hashtags* e os *emoticons*. Essa primeira é formada por termos usados geralmente para representar afetos, ideias, jargões ou até mesmo frases inteiras desde que não sejam separadas por espaços e que inicie pelo símbolo do jogo da velha. Além disso, usa-se o símbolo do jogo da velha (#) para marcar o início de uma *hashtag*. Essa nova marca linguística que emergiu a partir do ciberespaço pode também representar uma palavra, uma ideia, uma filosofia, etc. Comumente usadas pelos jovens nas mais diversas redes sociais, as *hashtags* são usadas também na forma de categorias em conteúdos na internet, representando os temas centrais trabalhados por dado texto ou linguagem no ciberespaço.

A rede social EMdiálogo é constituída por uma linguagem hipermodal de alcance juvenil cuja a proposta é propiciar diálogos sobre o ensino médio público brasileiro. Há uma adequação da linguagem dos artigos e das problematizações realizadas nos posts para que haja maior proximidade do Portal e seus conteúdos e discussões, com as diversas realidades dos/as jovens brasileiros/as estudantes do ensino médio.

O rap da maioria penal - criminalizar os menores de 18 é a solução?

Link do vídeo: #questõesdajuventude & ...

Vídeo - João Perdigão - 24/05/2013 - 16:51 - 3 comentários

Contra o Genocídio da Juventude Negra

Link do vídeo: #questõesdajuventude A morte de jo ...

Vídeo - Aline Ferreira - 27/05/2013 - 10:50 - 0 comentários

Fig 2: Exemplos de hashtags no Portal EMdiálogo. Fonte: [www.emdialogo.uff.br](http://www.emdialogo.uff.br)

Já os *emoticons* são resultado da contração das palavras em inglês: *emotion* (emoção) e *icon* (ícone). São ícones, geralmente círculos, que representam expressões faciais, que representam o estado emocional de quem tecla. Os emoticons são, portanto, “desenhos – alguns com animação – os quais além de expressar sentimentos divertem, enfeitam. São técnicas estilísticas que acrescentam colorido e humor aos textos produzidos pelas/os internautas” (Sales, 2010, p. 58). O Portal EMdiálogo utiliza também os emoticons nas publicações em suas comunidades, conforme pode ser visto no exemplo abaixo:



Fig 3: Exemplos de *emoticons* na rede social Emdiálogo. Fonte: [www.emdiálogo.uff.br](http://www.emdiálogo.uff.br)

Os significados dos *emoticons* são construídos e ressignificados a partir do contexto das redes sociais. Abaixo uma tabela com alguns exemplos dos *emoticons* nas redes sociais

Fig 4: Exemplos de *emoticons* nas redes sociais . Fonte: imagem retirada da internet

😊	: )	feliz	😬	:	cara de tacho	😞	( :	entediado
😞	: (	triste	😬	/ : )	desconfiado	😜	=P~	babando
😜	; )	piscadinha	🤪	= ) )	rolando de rir	🤔	: - ?	pensando
😄	: D	grande sorriso	😜	o : - )	anjinho	😞	# - o	arrependido
😜	; ; )	olhar 43	🤪	: - B	nerd	🤪	= D >	aplausos
😊	> : D <	grande abraço	🤪	= ;	espera aí	🤪	: - S S	roendo as unhas
😞	: - /	confuso	👍	: - c	me liga	😞	@ - )	hipnotizado
😘	: x	apaixonado	🤪	: ) ]	ao telefone	😞	: ^ o	mentiroso
😞	: " >	envergonhado	🤪	~ x (	arrancando os cabelos	🤪	: - w	esperando
😞	: P	mostrando a língua	🤪	: - h	tchau	😞	: - <	suspirando
😘	: - *	beijo	🤪	: - t	dá um tempo	😞	> : P	blééé
😞	= ( (	coração partido	🤪	8 - >	sonhando acordado	🤪	< ) : )	cowboy
😞	: - o	surpreso	🤪	I - )	dormindo	🤪	x _ x	Não quero ver

Assim como a linguagem utilizada na internet não é apenas uma, é múltipla, os/as jovens também não são únicos/as, são diversos/as, com amplas possibilidades de construir suas identidades. Nessa construção, afirma Garbin (2009), os/as jovens a constituem por meio de consumos culturais, os quais, “produzem, interpelam, subjetivam, disciplinam, regulam e ensinam modos dos sujeitos de ser/estar no mundo, através de artefatos e práticas produzidas culturalmente” (p.35). O Portal EMDiálogo opera portanto, com elementos da linguagem cibernética – internetês – acionando mais um importante elemento da cultura juvenil contemporânea. Isso faz dele um artefato que dialoga intimamente com a juventude ciborgue.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das questões explicitadas sobre os desafios do ensino médio brasileiro, assim como os dados de universalização, evasão, os sentidos produzidos pelos/as jovens, o aprendizado significativo, tem-se um cenário que traz muitos limites e perspectivas para essa etapa da educação básica. O ensino médio aparece como um momento da escolarização que possui condições estruturais, de currículo e de formação que estão longe de atender às demandas dos sujeitos que ali estão. Com o advento da internet, muitos questionamentos adentraram as escolas sobre como articular as novas tecnologias digitais ao cotidiano de aprendizagens dos/as jovens.

As tecnologias digitais estão cada vez mais presentes na vida dos/as jovens e assim, as instituições educacionais se veem com essas questões de como validar esses saberes ao cotidiano escolar e incorporá-los aos currículos. Sales (2010) afirma que o contexto escolar “opera com outra lógica, com outras técnicas, com outros saberes, com outro currículo, ainda que aspectos da vida pós-moderna adentrem constantemente as escolas.” (p.63). É possível articular às tecnologias digitais aos currículos? Como aproximar as demandas das juventudes à realidade do ensino médio?

O Portal EMdiálogo pode ser uma alternativa para contribuir no fazer pedagógico, pois oferece múltiplas possibilidades para se trabalhar com os/as jovens. Além de ser uma ferramenta de rede social, o Portal funciona a partir da proposição de debates em torno de temáticas relevantes para a juventude. O EMdiálogo pode ser produtivo na articulação das demandas juvenis, a fim de minimizar a incompatibilidade com as escolas anunciada por Sibilia (2012), pois utiliza elementos da cibercultura e promove debates sobre temáticas que fazem parte do universo cultural da juventude ciborgue.

## REFERÊNCIAS

- Babin, P.; Kouloudjian, M. F. (1989). *Os novos modos de compreender: a geração do audiovisual e do computador*. São Paulo: Paulinas.
- Brasil. (2011). Todos Pela Educação. Censo Escolar 2011: Raio X da Educação Básica no País. Disponível em: <<http://www.todospelaeducacao.org.br/comunicacao-e-midia/noticias/22473/censo-escolar-2011-raio-x-da-educacao-basica-no-pais/>> Acesso em: 10 Jul. 2013.
- Braga, D. B. (2004). A comunicação interativa em ambiente hipermídia: as vantagens da hipermodalidade para o aprendizado no meio digital. In: Marcuschi, L. A. & Xavier, A. C. (Orgs.). *Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido*. Rio de Janeiro: Lucerna. pp. 144-162.
- Carvalho, J. G. V. (1995). Ética na Comunicação. Anais do II Simpósio Internacional de Ética: Parte II, p. 157-162.
- D'Amabrosio, U. (2003). Novos paradigmas de atuação e formação de docente. In: Porto, T. M. E. (Org.). *Redes em construção: meios de comunicação e práticas educativas*. Araraquara: JM Editora.
- Dayrell, J. (2009). Os sentidos do Ensino Médio. In: Dayrell, J. Juventude e escolarização: os sentidos do Ensino Médio. *Salto para o futuro*, Ano XIX boletim 18 - Novembro.
- Garbin, M. E. (2009). Conectados por um fio: alguns apontamentos sobre internet, culturas juvenis contemporâneas e escola. In: Dayrell, J. Juventude e escolarização: os sentidos do Ensino Médio. *Salto para o futuro*, Ano XIX boletim 18 - Novembro.
- Garbin, M. E. (2003). Cultur@s juvenis, identid@des e Internet: questões atuais. *Revista Brasileira de Educação*, Campinas, n. 23. p. 119-35, maio/jun./jul./ago.
- INEP - Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas (2012). In: Brasil. (2011). Todos Pela Educação. Censo Escolar 2011: Raio X da Educação Básica no País. Disponível em: <<http://www.todospelaeducacao.org.br/comunicacao-e-midia/noticias/22473/censo-escolar-2011-raio-x-da-educacao-basica-no-pais/>> Acesso em: 10 Jul. 2013.
- Leão, G.; Dayrell, J. T. & Reis, J. B. (2011). Jovens Olhares sobre a escola do ensino médio. *Cad. Cedes*, Campinas, vol. 31, n. 84, p. 253-273, maio-ago.
- Lemke, J. L. (2002). *Travels in Hypermodality*. Disponível em <<http://vcj.sagepub.com/content/1/3/299.abstract>> Acesso em: 19 Jul. 2013.
- Lévy, P. (1999). *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34.

- Reis, J. B. & Jesus, R. E. (2012). Culturas juvenis e tecnologias. Disponível em: <<http://jubemi.suporteufmg.com.br/geral-conteudo.html>> Acesso em: 10 Ago. 2013. In: Correa, L. M. (Org.). *Projeto Diálogos com o Ensino Médio: Curso de Atualização Juventude Brasileira e Ensino Médio Inovador*. Belo Horizonte – MG.
- Sales, S. R. (no prelo). Tecnologias digitais e juventude ciborgue: alguns desafios para o currículo do ensino médio. In: Maia, C. V. L.; Dayrell, J. T.; Carrano, P. (Orgs.). *A condição juvenil e o ensino médio no Brasil*.
- Sales, S. R. (2010). Interface entre currículo escolar e currículo do Orkut: ciborguização da juventude contemporânea. In: Paraíso, M. P. (Org.). *Pesquisas sobre currículo e culturas: temas, embates, problemas e possibilidades*. Curitiba: Editora CRV, p. 53-74.
- Sibilia, P. (2012a). *Redes ou paredes: a escola em tempos de dispersão*. Trad. de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto.
- Sibilia, P. (2012b). A escola no mundo hiper-conectado: Redes em vez de muros?. *Matrizes* (USP. Impresso), v. 5, p. 195-211.
- Sposito, M. P. (2005). Indagações sobre as relações entre juventude e a escola no Brasil. *Revista de Estudos sobre Juventud*. Ed. Ano 9, número 22. México, DF, janeiro-junho, p. 201-227. Disponível em: <<http://www.juventude.gov.br/conjuve/documentos/juventude-e-escola>> Acesso em: 10 Maio 2013.