

"NATIVOS DIGITAIS", "GERAÇÃO INTERNET", "HOMO ZAPPIENS", "CIBORGUE": JUVENTUDE CONECTADA ÀS TECNOLOGIAS DIGITAIS

Aline Gonçalves Ferreira¹
Shirlei Rezende Sales²

Resumo: O objetivo deste artigo é analisar como é descrita a relação dos/as jovens com as tecnologias digitais e os principais termos utilizados para nomear esses/as jovens que vivem conectados/as ao ciberespaço. Utilizamos como metodologia de pesquisa a bibliográfica, analisando uma tese e 17 dissertações. O argumento desenvolvido é o de que os trabalhos pesquisados operam com diferentes conceitos e termos para nomear os/as jovens. Eles são de ordens distintas, mas possuem um ponto em comum: destacam a íntima relação que os/as jovens possuem com as tecnologias e com a cibercultura. "Geração internet", "Homo Zappiens", "Ciborgue", são alguns dos conceitos utilizados para nomear a conexão entre os/as jovens e as tecnologias digitais.

Palavras-chave: Juventude, tecnologias digitais, pesquisa bibliográfica.

"DIGITAL NATIVES", "INTERNET GENERATION", "HOMO ZAPPIENS", "CIBORGUE": YOUTH CONNECTED TO DIGITAL TECHNOLOGIES

Abstract: The purpose of this article is to analyze how is described the relationship of young people with digital technologies and the main concepts used to name these young people living connected to cyberspace. We used the bibliographical research methodology, analyzing a thesis and 17 dissertations. The argument developed is that the works researched operate with different concepts and terms to name the young people. They are of different orders, but they have one thing in common: they emphasize the intimate relationship that young people have with technologies and with cyberculture. "Internet Generation," "Homo Zappiens," "Cyborg," are some of the concepts used to name the connection between young people and digital technologies.

Keywords: Youth, digital technologies, bibliographic research.

¹ Universidade Federal de Minas Gerais. (linegferreira@hotmail.com)

² Universidade Federal de Minas Gerais. (shirlei.sales@hotmail.com)

INTRODUÇÃO



Como a juventude é descrita nas produções discentes da Pós-graduação em Educação? Como as relações que os/as³ jovens estabelecem com as tecnologias digitais são evidenciadas nos trabalhos? Como vivem os/as jovens inseridos na sociedade pós-moderna, de acordo com as investigações analisadas? Qual o lugar que as tecnologias digitais ocupam na vida dos/as jovens de acordo com pesquisas de mestrado e doutorado? Como as relações dos/as jovens com o ciberespaço são estabelecidas e como são tratadas nas produções analisadas? Essas são algumas perguntas que subsidiaram a análise deste artigo que tem por objetivo discutir como é descrita a relação dos/as jovens com as tecnologias digitais e os principais conceitos utilizados para nomear esses/as jovens que vivem conectados/as ao ciberespaço.


Inicialmente realizamos uma revisão de literatura⁴ no site da Coordenadoria de Aperfeiçoamento de Pessoal de Ensino Superior (CAPES), com o objetivo de constituir o corpus desta pesquisa. Após essa leitura dos resumos dos trabalhos, foram levantadas 18 produções discentes⁵ que se relacionam diretamente com as temáticas de Juventude, tecnologias digitais e ensino médio.

De acordo com as pesquisas analisadas é possível argumentar que os/as autores/as conceituam de diferentes formas os/as jovens e as relações que eles/as possuem com as tecnologias, assim como as suas vivências na contemporaneidade. Alguns dos conceitos citados nas dissertações e tese analisadas são: "ciborgue", "homo zappiens", "geração instantânea", "geração internet", "geração @", "geração digital", "nativos digitais", "geração gamer", "geração net", "geração Y", "geração net", "geração alt-tab", "multitarefeiros", "N-gen"(Net) e "D-gen" (Digital). Os conceitos e termos trabalhados possuem muitas

³ É importante destacar que buscamos realizar uma escrita não sexista que visibiliza os gêneros feminino e masculino. Esse posicionamento se dá, principalmente, por compreendermos que "a linguagem não apenas expressa relações, poderes, lugares, ela os institui". Ela não é um efeito da realidade e nem apenas veicula informações, "mas produz e pretende fixar diferenças" (LOURO, 2014, p.69). Sendo assim, todas as vezes que citarmos os sujeitos faremos a escrita inclusiva que demarca os gêneros feminino e masculino.

⁴ A revisão de literatura foi realizada no segundo semestre de 2013, mais especificamente no mês de novembro. É importante afirmar que durante esse semestre o site da CAPES ficou indisponível em alguns períodos.

⁵ Esse artigo é um recorte de uma pesquisa maior, intitulada 'Juventudes conectadas no Ensino Médio: um balanço da produção discente na Pós-graduação sobre juventudes, tecnologias e ensino médio'. Tal pesquisa conta com um corpus mais numeroso, composto por 18 trabalhos (1 tese e 17 dissertações). Apresentamos neste artigo a análise que abarca um recorte com 12 desses trabalhos.



diferenças, mas um ponto os une: a descrição da íntima conexão que os /as jovens estabelecem com as tecnologias digitais. A seguir é possível perceber a forma como essa conexão é descrita, bem como as nuances de cada conceito utilizado para nomear os/as jovens conectados/as.

PELOS CAMINHOS DA PESQUISA

A partir do objetivo deste trabalho, optamos por fazer uma pesquisa bibliográfica. Inicialmente realizamos uma revisão de literatura no site da Coordenadoria de Aperfeiçoamento de Pessoal de Ensino Superior (CAPES), com o objetivo de constituir o corpus da pesquisa. Lemos todos os resumos dos trabalhos da área da educação que se relacionavam com as palavras-chave escolhidas, as quais foram agrupadas da seguinte maneira: “jovens”, “ensino médio” e “tecnologia”; “jovens”, “ensino médio” e “tecnologias digitais”; “juventude”, “ensino médio” e “tecnologias digitais”.

Iniciamos a pesquisa no site da CAPES buscando por assunto e utilizando os filtros da área do conhecimento “Ciências Humanas” e a sub-área do conhecimento “Educação”. É importante ressaltar que pesquisamos durante todo o período disponível no site, sem utilizar o filtro temporal. Ao digitar as palavras-chave “jovens”, “ensino médio” e “tecnologia”, apareceram 186 resultados, sendo que, após ler os resumos, identificamos 17 que se encaixam na relação da juventude, ensino médio e tecnologias digitais. Através das tags “jovens”, “ensino médio” e “tecnologias digitais”, apareceram 12 resultados, porém, vários deles já haviam aparecido na busca anterior e apenas uma dissertação se relacionava com a temática mais diretamente e que não tinha sido encontrado, na primeira busca, foi também selecionada para compor o corpus da pesquisa. Com as palavras-chave “juventude”, “ensino médio” e “tecnologias digitais”, apenas uma dissertação que se relaciona com as temáticas foi encontrada. Utilizamos as palavras-chave citadas acima e o filtro que selecionava trabalhos defendidos na área da Educação. Diante desse levantamento, foi possível encontrar 18 trabalhos nessa área do conhecimento que se relacionam diretamente com as temáticas de Juventude, escola, ensino médio e tecnologias digitais.

É importante destacar que o site da CAPES passou por um extenso período de manutenção. A cada vez que entrávamos em contato com a central de atendimento, fomos informadas que não tinham previsão de quando o site voltaria a funcionar. Durante o percurso metodológico, na revisão de literatura realizada para o projeto, salvamos os trabalhos encontrados apenas através do

link do site da CAPES. Como o site ficou fora do ar durante o segundo semestre de 2013, não conseguimos dar continuidade à pesquisa até que o site funcionasse novamente. Iniciamos, então, uma nova busca em outra plataforma digital, o IBICT⁶. Com as mesmas palavras-chave, encontramos 12 trabalhos, sendo que oito deles também encontramos posteriormente no site da CAPES em nova busca, quando este voltou a operar, e quatro deles só foram encontrados no IBICT.

JUVENTUDES CONECTADAS

Os/as jovens aparecem e são analisados/as de diversas formas nas produções pesquisadas. Percebemos que os/as autores/as os/as nomeiam de diferentes maneiras e com sentidos variados. Autores/as como *Lima*⁷ (2004), *Martins* (2008), *Oliveira* (2011), *Oliveira* (2012), *Rosa* (2011a), *Rosa* (2011b), *Silva* (2007), *Silva* (2012), descrevem os/as jovens como "Geração Internet", "Geração Net", "Geração Digital", dentre outros conceitos que se referem à questão geracional. *Abreu* (2013), *Martins* (2008) e *Sales* (2010) utilizam o conceito de "Ciborgue" e *Pereira* (2011) utiliza o termo "homo zappiens" para dizer da relação dos/as jovens com as tecnologias. Alguns/algumas autores/as utilizam mais de um conceito para descrever a juventude conectada, assim como *Abreu* (2013), *Rosa* (2011a) e *Rosa* (2011b) que além de utilizar os conceitos apresentados acima, também problematizam a noção de "Nativos Digitais".

Grande parte dos conceitos utilizados para descrever os/as jovens remete à íntima relação que eles/as estabelecem com as tecnologias digitais e ao tempo que permanecem conectados/as no ciberespaço. Em muitos trechos das produções discentes analisadas, pudemos perceber as referências que os/as autores/as fizeram à relação dos/as jovens com o ciberespaço, com a cultura da

⁶ O IBICT é hoje referência em projetos voltados ao movimento do acesso livre ao conhecimento. Exemplo desse compromisso é a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), lançada em 2002. Essa biblioteca disponibilizada no site do IBICT tem por objetivo integrar, em um único portal, os sistemas de informação de teses e dissertações existentes no país e disponibilizar para os usuários um catálogo nacional de teses e dissertações em texto integral, possibilitando uma forma única de busca e acesso a esses documentos. Disponível em: < <http://bdtd.ibict.br/> > Acesso: Março de 2019.

⁷ É importante destacar que como esta pesquisa se trata de um trabalho bibliográfico foi necessário utilizar uma estratégia para diferenciar os/as autores/as da tese e das dissertações que compõem o corpus desta pesquisa dos demais referenciais utilizados nas análises. Todas as vezes que citamos os/as autores/as da tese e dissertação pesquisados/as, o sobrenome é grafado em itálico. Os/as demais autores/as são citados/as de acordo com as normas da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT).

internet, bem como com as tecnologias digitais. Apenas nos trabalhos de *Oliveira* (2011), *Oliveira* (2012) e *Silva* (2012), dos doze analisados neste artigo, percebemos reflexões que questionavam o uso das redes sociais e demais ambientes do ciberespaço e afirmavam que, em alguns momentos, tais usos não possuíam caráter formativo, ou seriam "superficiais" e "não significativos". Desse modo, nesse tópico também analisamos como os/as autores/as pesquisados/as descrevem as relações dos/as jovens com o ciberespaço e artefatos tecnológicos.

Pereira (2011) utiliza o termo "homo zappiens", "geração instantânea", entre outros para descrever os/as jovens de sua pesquisa. Ela se apoia nos autores Veen e Vrakking (2009) para caracterizar a juventude "homo zappiens", que, segundo eles é "um processador ativo de informação, resolve problemas de maneira muito hábil, usando estratégias de jogo, e sabe se comunicar muito bem" (VEN; VRAKING apud PEREIRA, 2009, p.114). A autora *Rosa* (2011b) também utiliza o conceito e os mesmos autores para subsidiar o referencial de sua pesquisa. Segundo ela, os *Homo Zappiens* "são multitarefas, raciocinam com agilidade e convivem com incertezas" (p.40).

Assim como as pesquisadoras acima, *Petarnella* e *Garcia* (2010) analisam esse conceito, também baseado nos estudos de Veen e Vrakking (2009) e afirmam que o *Homo Zappiens* se revela um ser "tecnologizado". Para os autores, por meio de um *click*, os *Homo Zappiens* "acessam e navegam instantaneamente em qualquer lugar e em qualquer tempo e, nesse navegar, plugam-se em jogos interativos, salas de bate-papo, *ciberencontros*, etc." (2010, p.177). *Petarnella* e *Garcia* (2010) distinguem os *homo zappiens* de outras gerações e destacam que a diferença existente entre eles é concebida por meio da maneira como se relacionam com as tecnologias. Desse modo, para os autores os *Homo Zappiens* "se tornam íntimos da tecnologia, porque aprendem numa relação de intimidade que se contextualiza pela prática e pela experimentação da tecnologia, enquanto as outras gerações se submetem às instruções para depois efetuar operações tecnológicas" (p.177). Para *Mantovani* e *Santos* (2011) o *Homo Zappiens* faz parte de uma geração que "pertence a redes e faz uso delas para resolver problemas, por isso não pensa de uma forma linear, pensa em redes e de forma mais colaborativa do que as gerações anteriores". Dessa forma, "o modo de ser do *Homo zappiens* é digital e não analógico" (p.294).

Outra forma de definir os/as jovens e as relações que estabelecem com as tecnologias encontrada nos trabalhos analisados é a utilização dos termos "geração net", por exemplo. *Oliveira* (2012) os/as descreve como "geração internet" e "geração @". O autor se fundamentou em *Setton* (2009) para escrever

sobre tal juventude. Segundo ele, os/as jovens são caracterizados/as "pela pressa exagerada, pela impaciência sempre presente e pela forma diferenciada de tratar as informações que fluem livremente na rede" (p.10). Mais uma vez, pode-se observar a impermanência, fluidez, que são características da contemporaneidade e principalmente dos sujeitos que vivem nela. Corroborando as pesquisas acima, Couto (2007) afirma que a incerteza, a escolha provisória, transitória, passageira e fugaz são próprias da vida atual. Segundo o autor "o movimento veloz e contínuo faz o indivíduo experimentar e exercitar outros valores: tudo deve estar pronto para o uso imediato, o prazer passageiro, a satisfação instantânea" (p. 43).

Bauman (2001) se refere à modernidade líquida para descrever as questões de tempo, espaço, formas de pensar e agir da sociedade contemporânea. Segundo ele, a "vida-líquida" e a "modernidade-líquida" estão muito ligadas, sendo essa última "uma sociedade em que as condições sob as quais agem seus membros mudam num tempo mais curto do que aquele necessário para a consolidação, em hábitos e rotinas, das formas de agir" (BAUMAN, 2001, p. 7). De acordo com Bauman (2001), na modernidade líquida assume-se a impermanência e a constante mudança de formas. Essa concepção vai ao encontro com as ideias apresentadas pelos/as autores/as acima descritos/as. Outros/as autores/as pesquisados/as para este artigo possuem definições semelhantes ao se referirem aos/as jovens de suas pesquisas, tais como "geração digital", "nativos digitais", "geração gamer", "geração net".

Foi possível perceber que oito trabalhos, dos doze analisados, utilizam o termo "geração" em suas definições sobre a juventude, são eles/as Lima (2004), Martins (2008), Oliveira (2011), Oliveira (2012), Rosa (2011a), Rosa (2011b), Silva (2007), Silva (2012). Eles se referem ao conceito de "geração" ao relacionarem à questão mais cronológica, de um tempo de nascimento dos sujeitos da pesquisa. A autora Maia (2010) afirma que a questão de ser jovem está relacionada ao fato geracional, ou seja, "a circunstância cultural que emana de ser socializado com códigos diferentes, de incorporar novos modos de perceber e de apreciar, de ser competente em novos hábitos e habilidades" (p.169). Para ela, entender a geração nessa perspectiva "diz respeito à época em que cada indivíduo se socializa e com isso as mudanças culturais aceleradas que caracterizam a época contemporânea" (p.170).

Maia (2010) destaca que "as gerações compartilham códigos comuns, mas também diferenças ao coexistirem no interior de um mesmo grupo social" (p.170). Dessa forma, é importante ressaltar que a autora evidencia a múltiplas vivências possíveis na mesma geração. O que os/as autores/as analisados/as

neste artigo afirmam é a existência de uma "geração internet", que são jovens nascidos em uma determinada temporalidade, que os/as tornam sujeitos que possuem determinadas habilidades e modos de viver.

Rosa (2011b), por exemplo, se refere a essa geração como "jovens que nasceram na época do surgimento da internet" (p.13). *Pereira* (2011) também remete à questão temporal para se referir aos/as jovens. Segundo ela, esse "novo ser está presente na geração atual, nascida sob o signo das tecnologias" (p.89) ou aqueles/as que "nasceram sob o signo da chamada Geração Internet" (p.95). A autora afirma que as crianças e jovens possuem vários "apelidos" para caracterizar a conexão que estabelecem com o ciberespaço. Para ela, cada nomenclatura possui um sentido, como por exemplo: "geração da rede" se refere diretamente à Internet; "geração digital", chama atenção para o fato dos sujeitos atuarem em mundos digitais *on-line*; "geração instantânea" faz referência às expectativas dos/as jovens em quererem sempre respostas rápidas e mais especificamente aos modos de viver das juventudes.

A autora *Martins* (2008) utiliza o termo "geração zapping" ao se referir à juventude contemporânea. Ela também cita as múltiplas tarefas que os/as jovens fazem simultaneamente quando estão conectados/as à rede ou fora dela. Ela afirma que, a partir da década de 1990, a internet se popularizou e a geração de jovens nasceu e "cresceu imersa num universo de telas e teclas" (p.111). *Oliveira* (2012) também evidencia a questão geracional como um fator em comum à "geração internet". De acordo com o autor, essa geração "nasceu e cresceu envolta por uma cultura digital" (p.29), fato "inérito historicamente" (p.47). Corroborando com a concepção da "geração net", *Silva* (2012) afirma que os sujeitos dessa geração se "desenvolveram numa época de grandes avanços tecnológicos e prosperidade econômica" (p.3). Ela delimita cronologicamente essa geração, dizendo que "são pessoas nascidas a partir da segunda metade da década de 1980, para quem os avanços tecnológicos são realidade, não conquista" (p.3).

Quase a metade dos trabalhos analisados neste artigo faz referência a Don Tapscott para descrever essa geração nascida a partir das décadas de 1980 e 1990, que realiza muitas tarefas ao mesmo tempo e é conectada. Autores/as como *Lima* (2004), *Martins* (2008), *Oliveira* (2011), *Oliveira* (2012), *Rosa* (2011a), *Rosa* (2011b), *Silva* (2007), *Silva* (2012) utilizam Tapscott para conceituar e caracterizar a "Geração Internet", "Geração Net", "Geração Digital". Tapscott (2010), por sua vez, afirma que os/as "jovens de hoje são a primeira geração a amadurecer na era digital" (p.33). O autor faz referência à geração anterior e destaca que diferentemente de seus pais, os/as jovens "não temem as

novas tecnologias, pois não são tecnologia para eles, mas realidade" (p.33). Tapscott (2010) também evidencia a íntima relação e conexão que os/as jovens da "geração net" estabelecem com o ciberespaço. Segundo o autor, os/as jovens "entram no *Facebook* sempre que podem, inclusive no trabalho. Mensagem instantânea e *Skype* estão sempre abertos, como pano de fundo de seus computadores" (p.33).

Tapscott (2010) afirma que os pensamentos da "Geração Internet" operam de modo diferenciado. Segundo o autor, a mente dessa geração "parece ser incrivelmente flexível, adaptável e hábil em várias mídias" (p.122). Desse modo, para o autor, "fazer várias tarefas ao mesmo tempo e em diferentes meios é uma característica essencial do cérebro da Geração Internet" (TAPSCOTT, 2010, p.132). Muitos/as autores/as pesquisados/as também evidenciaram essa capacidade diferenciada de pensar e agir.

Silva (2012) utiliza outras definições e se refere aos/as jovens como: "geração Y", "geração net", "geração alt-tab". A autora evidencia a presença dos/as jovens nos softwares sociais⁸ e explicita a capacidade desses/as jovens em realizar várias atividades ao mesmo tempo, assim como nos outros trabalhos analisados. Ela os/as chama de "multitarefairos", porque simultaneamente "navegam na web, conversam com amigos online, enviam mensagem de texto pelo celular, ouvem música, jogam games e produzem conteúdos" (p.31). *Sales* (2010) também destaca esse caráter múltiplo da juventude e afirma que "no universo virtual, muitas vezes, a/o jovem, além de participar do Orkut⁹, conversa-tecla, ao mesmo tempo, com várias pessoas, em janelas diferentes, sobre assuntos totalmente diversos, o que requer dela/e muita rapidez para ler e escrever" (p.93).

⁸ Segundo a autora "*Softwares sociais* são os programas que funcionam como mediadores sociais e que favorecem a criação de redes de relacionamentos através de espaços onde o/a usuário/a pode juntar pessoas do seu círculo de relacionamentos, conhecer outras que compartilhem os mesmos interesses e discutir temas variados, construindo diferentes elos públicos e/ou privados" (*SILVA*, 2012, p.31).

⁹ Na era da hiperconexão, entre redes e telas, as mudanças sociais ocorrem de modo intenso e em um curto período de tempo. Dessa forma, faz-se necessário destacar que, o Orkut, rede social citada nos trabalhos analisados, por exemplo, era a mídia mais acessada no Brasil no cenário em que as pesquisas foram realizadas. Nesse mesmo contexto, o WhatsApp, fenômeno de downloads na atualidade, ainda não havia sido criado/divulgado. Também ainda não tínhamos vivido os complexos efeitos da divulgação em massa de conteúdos, via mensagens eletrônicas, nem a disseminação das denominadas "fake news". A ubiquidade e permanente conexão dos dias atuais instigam nossas análises. Diante de amplas alterações em instantes muito curtos, as análises se tornam cada vez mais complexas, pois os cenários são desafiadores e demandam ser compreendidos ao mesmo tempo em que mudam rapidamente.

Abreu (2013) utilizou em sua dissertação os termos "nativos digitais" e "geração gamer". Ele justifica a importância do primeiro conceito em sua pesquisa, visto que este "foi desenvolvido por um game designer e pesquisador de games, Marc Prensky" (p.40) e seu trabalho articula os eixos de games e educação. *Abreu* (2013) relata que os nativos "dedicam uma grande quantidade de tempo à utilização de tecnologias digitais, sejam computadores, celulares ou videogames" (p.40). Na dissertação do autor pode-se perceber, em alguns momentos, os termos "N-gen"(Net) ou "D-gen" (Digital) incorporando os conceitos de Prensky (2001).

Em sua dissertação, *Rosa* (2011b) trabalha tanto a definição de "Geração Net" apresentada por Tapscott (1999), quanto a de "Nativos Digitais" de Prensky (2001). A autora afirma que os/as jovens "interagem no ciberespaço, em ambientes híbridos (computador/televisor/telefone ligados) com naturalidade, descontração e, ao mesmo tempo, com autodidatismo, familiaridade e facilidade de manuseio" (p.129). *Rosa* (2011b) também evidencia como os/as jovens estão conectados/as na internet, em redes sociais e outros artefatos digitais, sendo assim, os/as nativos/as daquele espaço e lugar.

Prensky (2001) utiliza a noção de "geração" e afirma que os/as estudantes de hoje são todos/as "falantes nativos da linguagem digital dos computadores, vídeo games e internet" (2001, p.1). O autor alega que os/as jovens representam as primeiras gerações que cresceram tendo uma relação íntima com as tecnologias digitais. Eles/as passam muito tempo cercados e usando computadores, vídeo games, MP3, MP4, câmeras de vídeo, telefones celulares, e todos os outros brinquedos e artefatos digitais. Prensky (2001) ainda afirma que, em média, um/a aluno/a que chegou até a graduação, no início dos anos 2000, "passou acima de 10.000 horas jogando vídeo games (sem contar as 20.000 horas assistindo à televisão). Os jogos de computadores, e-mail, a internet, os telefones celulares e as mensagens instantâneas são parte integrais de suas vidas" (p.1).

A ideia de Nativos, para Prensky (2001), se complementa à concepção de Imigrantes Digitais. Segundo o autor, os Imigrantes se adaptam ao ambiente digital, porém de diferentes formas e níveis. Prensky (2001) afirma que mesmo adaptado ao ambiente das tecnologias e à cibercultura, o imigrante mantém o seu sotaque. Para ele, o sotaque do Imigrante Digital pode ser percebido de diversos modos, como por exemplo, na maneira com que acessa a internet e nas formas de navegar. Prensky (2001) afirma que há muitos exemplos de sotaque dos imigrantes digitais, dentre eles estão "a necessidade de se imprimir um documento escrito do computador para editá-lo (ao invés de editá-lo na

tela)" ou ainda "trazer as pessoas pessoalmente ao seu escritório para ver um web site interessante (ao invés de enviar a eles a URL)" (p.2). Desse modo, o autor esclarece as diferenças entre os Imigrantes e Nativos Digitais.

É válido reforçar a importância do trabalho do Prensky para o conceito de Nativos e Imigrantes Digitais, porém é necessário evidenciar também que muitos anos já se passaram desde a criação do conceito e as formas de ser Imigrantes podem ter se alterado. Possivelmente na contemporaneidade encontraremos novos modos de ser Imigrantes Digitais diferentes dos exemplos que o autor cita. Assim, essas novas formas de ser Imigrantes se tornam passíveis de novos estudos, uma vez que o contato com as tecnologias altera as formas de estruturar o pensamento e de viver.

Corroborando o conceito de Nativos Digitais cunhado por Prensky (2001), é possível perceber que os/as autores/as pesquisados/as destacam a íntima conexão que os/as jovens estabelecem com o ciberespaço e artefatos tecnológicos, assim como as novas formas de pensar que os sujeitos vivenciam. A autora *Silva* (2007) nomeia os/as jovens de sua pesquisa como "geração net". Ela diz que os/as jovens são tecnófilos¹⁰ e estão em permanente contato com as tecnologias digitais. De acordo com a autora, eles/as dominam as tecnologias e isso lhes possibilita "uma competência adaptativa a toda atividade que implica o uso do computador e da internet; geração voraz pelo novo" (p.51).

Abreu (2013), *Martins* (2008) e *Sales* (2010) trabalharam com o conceito de ciborgue em suas produções para dizer da relação dos/as jovens com as tecnologias. É importante ressaltar que os/as autores/as trabalham com o conceito a partir de intensidades e modos diferenciados. *Martins* (2008) e *Abreu* (2013) por exemplo, utilizam o conceito em poucos momentos em suas respectivas produções e se referem à conexão que os/as jovens estabelecem no ciberespaço. Para *Sales* (2010) esse é um conceito central trabalhado em sua tese. Ela não só conceitua, mas analisa e sistematiza os resultados baseando-se no conceito de ciborgue. Os/as autores/as conceituam "ciborgue" de maneira diferenciada também. *Sales* (2010) afirma que este é um híbrido de máquina e organismo e evidencia a intensa conexão que estabelecem com as tecnologias digitais. Já para *Abreu* (2013) e *Martins* (2008) o conceito relaciona-se mais às novas formas que os sujeitos se relacionam com as tecnologias, de intensa

¹⁰ De acordo com *Cristianne Maria Famer Rocha* (2006) a tecnofilia pode ser caracterizada como o "uso indiscriminado e defesa da tecnologia", já a tecnofobia é o "medo excessivo das tecnologias, crendo que estas criarão circuitos diferenciados para os que possuem ou não ter acesso a ela" (p.81).

relação, mas não necessariamente são da ordem da composição, como afirma *Sales* (2010).



Martins (2008) cita o termo em inglês "cyborg" e faz referência a um artigo de Green e Bigum (2005) para dizer sobre o "tipo de estudante, com novas necessidades e novas capacidades, construídas a partir da imersão no mundo das novas tecnologias comunicacionais" (MARTINS, 2008, p.40). Para *Abreu* (2013), o conceito de ciborgue está relacionado à forma com que "os nativos digitais vivem, trabalham e se relacionam em ambientes ubíquos em constante conexão uns com os outros" (p.86). Ele utiliza a antropóloga Amber Case (2011) para subsidiar o referencial deste conceito. Segundo a autora, "somos ciborgues toda vez que ligamos o computador ou utilizamos nossos *smartphones*" (p.87). *Abreu* (2013) utiliza na maioria das vezes em sua dissertação o conceito apresentado por Prensky (2001), porém, em um determinado momento, ele escreve esse trecho sobre o ciborgue como um sinônimo de "nativos digitais".

O conceito de ciborgue é trabalhado por *Sales* (2010) como uma categoria central de sua tese. Na análise feita pela autora, no capítulo intitulado "Eixos teóricos da pesquisa", ela dedica um subtópico para conceituar o termo "ciborgue". Além disso, ela construiu um capítulo que problematiza especificamente a questão da juventude ciborgue, intitulado: "Juventude ciborgue: tradução cultural na interface entre currículo escolar e currículo do Orkut". Nesse capítulo, *Sales* (2010) problematiza o ponto de contato entre os currículos escolar e do Orkut, assim como os saberes tecnológicos presentes na composição da subjetividade ciborgue nesses currículos e nas vivências juvenis. A autora descreve o conceito, assim como quem o cunhou e como é analisado em seu trabalho. De acordo com ela, ciborgue é o "termo que resulta da contração de cybernetis organism cunhado em 1960 por Mafred Clynes e Nathan Kline" (p.35). Um/a dos/as autores/as citados por *Sales* (2010) para conceituar o termo é Haraway (2000). De acordo com Haraway (2000), o/a ciborgue é um híbrido de máquina e organismo. Um organismo cibernético, entremeio entre máquina-organismo, artificial-natural. *Lima* (2007) também faz referências à Haraway (2000) e afirma que os/as ciborgues são criaturas cujas fronteiras entre o humano e a máquina não são bem delimitadas. Dessa forma, "são simultaneamente animal e máquina, que habitam mundos que são, de forma ambígua, tanto naturais como fabricados" (p.36).

De acordo com *Lima* (2007), atualmente há muitos ciborgues entre nós na sociedade. Ele relata que qualquer pessoa com um órgão artificial, prótese implantada, ou que tenha sido "reprogramada para resistir a doenças ou

mesmo drogada para pensar, comportar-se e sentir-se melhor (psicofarmacologia), é tecnicamente um ciborgue" (p.34). Silva (2000) também analisa e dá exemplos desse híbrido maquínico e orgânico, que é o ciborgue. De acordo com o autor, as pessoas com implantes, transplantes, seres portadores de órgãos artificiais ou corpos geneticamente modificados, são exemplos de ciborgues. Silva (2000, p.14) ainda evidencia que os/as ciborgues podem ser encontrados/as em uma variedade de contextos e significados, tais como: "Estados 'artificialmente induzidos'. Sentidos farmacologicamente intensificados: a percepção, a imaginação, a tesão. [...] Biotecnologias. Realidades virtuais [...] Bits e bytes que circulam indistintamente, entre corpos humanos e corpos elétricos, tornando-os igualmente indistintos: corpos humanos-elétricos".

Sales (2010) afirma que com a multiplicação dos aparatos tecnológicos, a noção de ciborgue tem-se ampliado para toda e qualquer pessoa que possui uma íntima relação com as tecnologias ou, de alguma forma, tem sua vida mediada por elas. Em sua intensa conexão com o ciberespaço, os/as jovens são quem, na contemporaneidade, possuem maior domínio dos saberes cibernéticos. A autora afirma que os/as ciborgues, conectados/as no universo da cibercultura são vistos/as de diferentes modos: para alguns/algumas essa relação é demonizada, enquanto outros/as consideram-na potencializadora e por fim, há quem acredite que pode ser tanto uma coisa quanto outra. Ou seja, uns/umas consideram que eles/as fazem parte de uma "juventude, alienígena ou demoníaca", outros/as "uma juventude antenada, atualizada, conectada, pós-moderna" ou "simplesmente tudo isso e muito mais" (p.94). A concepção de que a juventude ciborgue é antenada e intimamente ligada ao mundo da informação, é citada por *Lima* (2007). De acordo com o autor, essa relação com a informação diferencia os/as ciborgues da atualidade, daqueles/as de tempos passados. Ele afirma que o que torna o/a ciborgue da contemporaneidade "fundamentalmente diferente de seus 'ancestrais mecânicos' é a onipresença da informação" (p.33).

Além da informação e intensa conexão, *Sales* (2010) afirma que a linguagem, aqui denominada "internetês", é o "eixo articulador da subjetividade" e "cultura juvenil ciborgue" (p.90). Segundo ela, o internetês "delimita fronteiras que buscam demarcar o modo de dizer e expressar, próprio das/as ciborgues" (p.90). *Rosa* (2011b) destaca como esse modo de expressar também foi evidente em sua pesquisa.

A autora destaca a presença dessa nova forma de se comunicar e se refere a ela como "escrita teclada" (p.77). Ela afirma que essa escrita caracteriza-

se por dizer muito e teclar pouco para economizar tempo. A autora cita Freitas (2000) para descrever que esse modo de escrever é abreviado, cujas frases são curtas e diretas. Ela também destaca que a "escrita teclada" é uma maneira rápida e divertida que os usuários das redes sociais e outras ferramentas da web, encontram para economizar tempo e "humanizar" conversas (p.78). Corroborando os conceitos das pesquisas analisadas neste artigo, Garbin (2009) afirma que a escrita da internet é "abreviada, sincopada, com repetição de letras, repetição de palavras, com códigos próprios dos internautas, recheada de *emoticons* que reforçam os sentimentos" (p.124). A autora analisa as conversas de jovens nos *chats* em seu texto e afirma que nesse ambiente "se "fala", se "escreve", se "grita", se "chora", se "canta", enfim, há toda uma manifestação discursiva que se transforma em marcadores escritos" (p.124). Para Garbin a "escrita teclada", "internetês" ou "linguagem da internet" "trata-se de uma "conversa teclada", que resume uma nova articulação entre as linguagens orais e escritas, resultando das interações desenroladas entre os jovens freqüentadores dos *chats*" (p.124).

Os/as autores/as pesquisados/as citados/as ao longo deste artigo afirmam que na atualidade os/as jovens possuem uma relação de íntima conexão com o ciberespaço. Essa relação é descrita por vezes como intensa, natural para os nativos digitais e também como constitutiva dos sujeitos, da "geração net", "geração @" ou da juventude ciborgue. *Abreu* (2013) relata que "essa geração é a primeira a experimentar a noção de "sair clicando por aí" numa relação hipertextual com a informação, de forma que o conhecimento se forma de maneira não sequencial" (p.57). Eles/as se atrevem a mexer nos softwares apertando todas as teclas até compreenderem as possibilidades ali presentes. *Sales* (2010) afirma que essa relação e conexão com o ciberespaço altera as formas de pensar, agir e "produz efeitos na subjetividade" (p.56).

A autora *Martins* (2008) afirma que essas novas formas de pensar cria nos/as jovens habilidades que permitem desenvolver atividades não-lineares, e ao mesmo tempo, multilíneas. Ela destaca que "esse 'zapear' natural de contextos os torna capazes de desenvolver multitarefas a um só tempo e espaço" (p.169). *Martins* (2008) ainda afirma que os/as jovens de sua pesquisa dizem que, por meio da internet "eles/elas se informam e trocam informações sobre músicas, shows de bandas musicais, enriquecendo os constitutivos da cultura a qual pertencem" (p.126).

QUESTIONAMENTOS À CONEXÃO ENTRE AS JUVENTUDES E AS TECNOLOGIAS



Embora a maioria dos/as autores/as aqui apresentados/as, tenham trazido elementos da importância da cibercultura na constituição dos/as jovens na contemporaneidade, da relação e íntima conexão desses sujeitos com o ciberespaço e do aprendizado que essa relação proporciona, alguns apresentaram outros pontos de vista acerca dessa relação e utilização. Nas dissertações de *Oliveira* (2011), *Oliveira* (2012) e *Silva* (2012), em alguns momentos, os usos das redes sociais e outros softwares são questionados enquanto artefatos potencialmente enriquecedores no cotidiano e vivências juvenis. Essas três dissertações foram as únicas, dentre os doze trabalhos analisados neste artigo, que apresentaram um argumento explícito sobre os efeitos "não formativos", "superficiais" e "não significativos" da utilização das redes sociais e softwares de bate-papo.

Oliveira (2011) questiona o uso do Orkut e MSN¹¹, dizendo que "somente" a utilização deles não os/as leva a um processo de formação. Segundo ela, os/as jovens "fazem uso do computador, e da internet, mas muitas vezes é utilizada de forma empobrecida - crianças e jovens deveriam fazer valer a denominação de nativos digitais - só orkut? msn? isso não é formativo" (p.78). Ela afirma que os/as jovens que utilizam esses artefatos tecnológicos tornam, em alguns momentos, a conexão com o ciberespaço "empobrecida".

Como uma possível solução para contribuir na "melhoria" das relações "pouco produtivas" que os/as jovens estabelecem conectados à rede, *Oliveira* (2011) destaca que os/as docentes deveriam ter mais capacitação, e dessa forma, contribuir na formação dos/as alunos/as. Ela argumenta que se os/as professores/as estivessem capacitados/as e engajados/as, "sem resistência à tecnologia e ao uso do equipamento, poderiam concomitante com sua disciplina desenvolver o trabalho de informática, capacitando esses jovens, que entram sem conhecimento e saem da mesma forma a não ser se suas famílias tenham condições de investir em educação" (p.78).

¹¹ O MSN é um programa de mensagens instantâneas da Microsoft Corporation que ficou no ar de 1999 até o ano de 2013. O seu nome oficial é Windows Live Messenger e se tornou, desde a sua criação, referência quando o assunto é mensageiros instantâneos. Disponível < <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/msn.html> > Acesso em: março de 2019.

Outros/as autores/as, assim como *Oliveira* (2011), também evidenciaram suas percepções negativas acerca das relações que os/as jovens estabelecem com os conhecimentos da cibercultura, presentes no ciberespaço, tais como: redes sociais, relações de amizade, produção de conteúdo, entre outros. *Oliveira* (2012) afirma que quase tudo está ao alcance de um click. Segundo ele, "as temáticas mais diversas estão dispostas como num self-service multimídia, entretanto, falta aos jovens da atualidade, pelo menos na boa parte daqueles que utilizam a internet e as redes sociais cotidianamente, uma visão engajada da relação entre sociedade e internet" (p.84). *Oliveira* (2012) destaca que percebeu "um aspecto de descomprometimento da parte dos jovens em relação a temáticas mais amplas da sociedade e do uso da internet como plataforma de discussão" (p.85). O autor ainda afirma que alguns/algumas jovens passam parte do tempo em um "ócio digital, apartados de experiências mais profundas de reflexão" (p.85). *Oliveira* (2012) também evidencia a sua percepção sobre as relações que os/as jovens pesquisados/as vivenciam na internet e dessa forma, afirma que "a tendência é que a juventude estabeleça uma rede de comunicação mais extensa e superficial" (p.83).

Silva (2012) também aponta certa desaprovação ao dizer das práticas que os/as jovens estabelecem na internet e redes sociais. Segundo a autora, os resultados de seu estudo "registram que os jovens pesquisados não realizam práticas significativas nos *softwares* sociais, apesar de passarem bastante tempo "conectados" a eles" (p.123). *Silva* (2012) não explicita os critérios que utilizou para classificar as práticas como "não significativas", porém afirma que "muito mais importante que a quantidade real de tempo que os jovens passam diante do computador e da Internet é o que eles, de fato, fazem durante esse tempo" (p.123).

O referencial utilizado neste artigo destaca que os/as ciborgues possuem novas formas de agir, pensar e viver. Desse modo, este referencial nos leva a problematizar as afirmações realizadas nos trabalhos de *Oliveira* (2011), *Oliveira* (2012) e *Silva* (2012) que descrevem as práticas desenvolvidas pelos/as jovens no ciberespaço como "não significativas", "superficiais", "não formativas" e "empobrecidas". Sales (2018) questiona esse tipo de concepção e destaca que existem alguns equívocos e/ou impertinências nos estudos sobre as tecnologias digitais, as quais a autora nomeia como "ciladas". Uma das ciladas descritas por Sales (2018), é a compreensão de que "no ciberespaço não vale". Desse modo, a autora afirma que é comum nos depararmos com o entendimento de que "o que acontece no ciberespaço tem um valor menor do que o vivido presencialmente". Nesse sentido, estabelece-se um raciocínio em que há uma clara hierarquia do vivido presencialmente na contraposição do que é vivido no

ciberespaço, pois "as práticas ciberculturais são significadas como de menor importância e até mesmo sem validade. Elas são, assim, desprestigiadas, desqualificadas e até mesmo demonizadas" (SALES, 2018, p.239).

Os três trabalhos citados neste tópico do artigo descrevem tais relações como "não formativas", conforme citado anteriormente. Desse modo, para Garbin (2009), é importante realizar uma análise no sentido de nos aproximarmos das diferentes práticas que surgem da conexão que os/as jovens estabelecem no ciberespaço. Nessa perspectiva, percebermos os/as jovens da contemporaneidade como sujeitos de uma condição cultural, que transforma e constitui maneiras de estar no mundo, "passamos a entender que é necessário nos apropriarmos melhor [e mais rapidamente!] das diferentes culturas que se manifestam em nossas salas de aula, desfazendo-nos de preconceitos acerca dos conhecimentos e práticas culturais trazidas pelos jovens" (GARBIN, 2009, p.39).

A autora ainda afirma que a escola é apenas uma das instâncias que oportuniza os processos de ensino e aprendizagem (GARBIN, 2009). Portanto, os/as jovens aprendem e ensinam em diversos espaços, inclusive no ciberespaço. Outro argumento de Garbin (2009) "é que os jovens buscam muito mais os espaços de lazer do que os adultos". Além disso, para a autora, "tais espaços aparecem como um lugar onde se pode desfrutar de certa autonomia, em contraste com a autoridade adulta dominante em outras esferas da vida dos jovens [família, escola, trabalho]" (p.39).

CONCLUINDO...


De acordo com as pesquisas analisadas é possível concluir que os/as autores/as conceituam de diferentes formas os/as jovens e as relações que eles/as possuem com as tecnologias, assim como as suas vivências na contemporaneidade. Alguns dos conceitos citados nas dissertações e tese são: "ciborgue", "homo zappiens", "geração instantânea", "geração internet", "geração @", "geração digital", "nativos digitais", "geração gamer", "geração net", "geração Y", "geração net", "geração alt-tab", "multitarefeiros", "N-gen"(Net) e "D-gen" (Digital). Uns evidenciam a questão geracional da juventude, outros destacam as novas formas que esses sujeitos organizam o pensamento, e ainda é possível perceber um conceito que descreve essa relação como sendo constitutiva dos sujeitos. Todos os conceitos evidenciam a íntima conexão que os/as jovens estabelecem com o ciberespaço e com os artefatos tecnológicos.

Outro ponto que foi evidenciado por diversos/as autores/as das pesquisas analisadas são as características da contemporaneidade, tais como impermanência, fluidez, velocidade das informações e transitoriedade. Desse modo, os/as jovens que nela estão também foram caracterizados/as como sujeitos que "resolvem problemas de maneira muito hábil", que possuem "um processador ativo de informações", que "realizam multitarefas", "raciocinam com agilidade e convivem com incertezas", dentre outros. As capacidades de fazer múltiplas tarefas em um mesmo período de tempo, de forma não linear, foram evidenciadas nos trabalhos.

Conforme dito anteriormente, apresentamos os diferentes termos e conceitos que nomeiam as juventudes conectadas e problematizamos as diversas formas que a relação que esses sujeitos estabelecem com as tecnologias digitais são analisadas nas produções acadêmicas. Desse modo, entendemos que esse é um campo que ainda requer estudos que construam conhecimentos consistentes sobre as juventudes, as relações com as tecnologias digitais e os modos como estas navegam, vivem e conduzem suas existências.

REFERÊNCIAS

- ABREU, Pedro Henrique Benevides de. Games E Educação: Potência De Aprendizagem Em Nativos Digitais. (Dissertação de mestrado). Universidade Federal de Minas Gerais, 2012.
- BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- COUTO, Edvaldo Souza; GOELLNER, Silvana Vilodre. (Orgs.). *Corpos mutantes - ensaios sobre novas (d)eficiências corporais*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2007.
- GARBIN, Maria Elisabete. Participação juvenil nas escolas. Conectados por um fio: alguns apontamentos sobre internet, culturas juvenis contemporâneas e escola. In: *Juventude e escolarização: os sentidos do Ensino Médio*. Salto para o futuro. Ano XIX boletim 18 - p. 20-40. Nov, 2009.
- HARAWAY, Donna J. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: SILVA, Tomaz Tadeu da. (Org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000, p. 37-129.



LIMA, Homero Luís Alves. Corpo *cyborg* e o dispositivo das novas tecnologias. In.: COUTO, Edvaldo Souza; GOELLNER, Silvana Vilodre. (Orgs.). *Corpos mutantes - ensaios sobre novas (d)eficiências corporais*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2007.

LIMA, Gielton de Barros. Práticas de estudos de alunos mediados pelo cd-rom “Física Animada - Termodinâmica” no ensino médio. (Dissertação de mestrado). Universidade Federal de Minas Gerais, 2004.

MAIA, Carla Valéria Vieira Linhares. *Cartografias Juvenis: Mudanças e Permanências nos territórios e Modos de Ser Jovem*. (Tese de doutorado). Universidade Federal de Minas Gerais, 2010.

MANTOVANI, Ana Margô; SANTOS, Bettina Steren dos. *Aplicação das tecnologias digitais virtuais no contexto psicopedagógico*. Rev. Psicopedagogia 2011; p.293-305.

MARTINS, Niura Sueli de Almeida. Interseções e distanciamentos curriculares no Ensino Médio: Interferências da cibercultura nas relações entre alunos e professores. Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, 2008.

OLIVEIRA, Maria de Fátima Queiroz de. Juventude, tecnologia e educação: perspectivas para o ensino médio. (Dissertação de mestrado). Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2011.

OLIVEIRA, José Reinaldo. Juventude e Ciberespaço: implicações do uso da internet na constituição da sociabilidade juvenil. (Dissertação de mestrado). Universidade Católica de Brasília, 2012.

PEREIRA, Edneide Arruda. Os jovens e a cultura das mídias no ambiente escolar - encontros e desencontros. (Dissertação de mestrado). Universidade de Brasília, 2011.

PETARNELLA, Leandro; GARCIA, Eduardo de Campos. *Homo Zappiens: educando na era digital*. Conjectura, Caxias do Sul, v. 15, n. 2, maio/ago. 2010, p. 175-179.

PRENSKY, Marc. *Nativos Digitais, Imigrantes Digitais*. NCB University Press, Vol. 9 No. 5, Outubro 2001. Tradução: Roberta de Moraes Jesus de Souza. Acesso em: Ago/2014 Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/55575941/Nativos-Digitais-Imigrantes-Digitais-Prensky>>

ROSA, Ana Carolina Pereira da Silva. "Se o meu pai viesse aqui hoje nesse escola, ele não ia aprender": Cibercultura e processos de ensino aprendizagem. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. (Dissertação de mestrado), 2011a.

ROSA, Inez Rodrigues. Práticas de comunicação na internet: Leitura e escrita de jovens no orkut. (Dissertação de mestrado). Pontifícia Universidade Católica - Goiânia, 2011b.

SALES, Shirlei Rezende. Orkut.com.escol@: Currículos e Ciborguização Juvenil. Universidade Federal de Minas Gerais. (Tese de doutorado), 2010.

SALES, Shirlei Rezende. #PotênciaCiborgue: notas para escapar de ciladas teóricas em análises sobre currículos e tecnologias digitais In: AGUIAR, Márcia A. S.; MOREIRA, Antônio F. B. PACHECO, José. A. B. (Orgs.). *Currículo: entre o comum e o singular*. 1 ed. Recife: ANPAE, 2018, p. 236-247.

Disponível em: <https://www.anpae.org.br/website/noticias/410-2018-02-24-21-20-04>. Acesso em: 09 Mar. 2019.

SETTON, Maria da Graça Jacintho. Juventude, Mídias e TIC. In: SPOSITO, Marília Pontes. (Org.). *O Estado da Arte sobre juventude na pós-graduação brasileira: educação, ciências sociais e serviço social* (1999-2006). Belo Horizonte: Argumentvm, 2009.

SILVA, Tomaz Tadeu da. (Org.). *Antropologia do ciborgue* as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autentica, 2000.

SILVA, Valdirene Cássia da. Corpos híbridos em mentes diáfanas: as tribos urbanas no universo escolar de Palmas e suas inter(ações) com as tecnologias da informação e da comunicação. (Dissertação de mestrado). Universidade Federal da Bahia, 2007.

SILVA, Roberta Reis Valle. *Softwares* sociais e inclusão digital: o que fazem os jovens nas redes sociais? (Dissertação de mestrado). Universidade Estácio de Sá, 2012.

TAPSCOTT, Don. *A hora da geração digital*. Rio de Janeiro: Agir, 2010.

APÊNDICE

TESE E DISSERTAÇÕES ANALISADAS

Quadro 1: Autor/a - Orientador/a- Universidade e título

Autor/a orientador/a Universidade	Título
Ana Carolina Pereira da Silva Rosa e Maria Luiza Magalhães (UERJ)	"Se o meu pai viesse aqui hoje nesse escola, ele não ia aprender": Cibercultura e processos de ensino aprendizagem
Edneide Arruda Pereira e Mirza Seabra Toschi (UnB)	Os jovens e a cultura das mídias no ambiente escolar - encontros e desencontros
Flora Maria de Athayde Costa e Silvio Ancizar Sánchez Gamboa (UNICAMP)	Escola pública e ensino médio: formação da juventude na perspectiva dos documentos oficiais nacionais da educação básica (1996 a 2009)
Gielton de Barros Lima e Sylvania Sousa Nascimento (UFMG)	Práticas de estudos de alunos mediados pelo cd-rom "Física Animada - Termodinâmica" no ensino médio
Inez Rodrigues Rosa e Joana Peixoto (PUC-Goiânia)	Práticas de comunicação na internet: Leitura e escrita de jovens no orkut
José Reinaldo Oliveira e Carlos Ângelo de Meneses Sousa - Coorientador: Candido Alberto Gomes (UCB)	Juventude e Ciberespaço: implicações do uso da internet na constituição da sociabilidade juvenil
Leandro Rodrigues da Silva e Fernando José de Almeida (PUC - SP)	Protagonismo juvenil por meio da monitoria na escola com uso das novas tecnologias da informação e comunicação no ensino médio

Leovigildo Samuel Santana e Raquel Rosan Christino Gitahy (Unoeste)	Os jogos eletrônicos na era do aluno virtual: brincar e aprender
Lucia de Mello Mourão e Carmen Lúcia Guimarães de Mattos (UERJ)	A reflexividade dos jovens do Ensino Médio sobre o contraste tecnológico entre a escola pública e a sociedade
Maria de Fátima Queiroz de Oliveira e Miriam Paura Sabrosa Zippin Grispun (UERJ)	Juventude, tecnologia e educação: perspectivas para o ensino médio
Michele Schuster Borba e Beatriz Maria B. Atrib Zanchet (UFPel)	Professores que utilizam tecnologias em suas aulas: como expressam situações pedagógicas de suas práticas?
Niura Sueli de Almeida Martins e Maria Inez Salgado de Souza (PUC-MG)	Interseções e distanciamentos curriculares no Ensino Médio: Interferências da cibercultura nas relações entre alunos e professores.
Paula Fernanda de Melo Rocha e Luiz Síveres (UCB)	O papel da escola frente aos desafios do séc. XXI: a opinião de jovens estudantes do ensino médio do Distrito Federal
Pedro Henrique Benevides de Abreu e Adriana Rocha Bruno (UFJF)	Games E Educação: Potência De Aprendizagem Em Nativos Digitais
Roberta Reis Valle Silva e Estrella Bohadana (Universidade Estácio de Sá)	<i>Softwares</i> sociais e inclusão digital: o que fazem os jovens nas redes sociais?
Sidney Fagundes Vieira e Sandra de Fátima Pereira Tosta (PUC-MG)	Nas ondas da mídia e na trilha de jovens - Um estudo de caso Etnometodológico em uma escola confessional de Belo Horizonte/MG

Shirlei Rezende Sales e Alves (UFMG)	Marlucy Paraíso	Orkut.com.escol@: Currículos e Ciborguização Juvenil
Valdirene Silva Souza (UFBA)	Cássia da Edvaldo Couto	Corpos híbridos em mentes diáfanas: as tribos urbanas no universo escolar de Palmas e suas inter(ações) com as tecnologias da informação e da comunicação

Recebido em: 10/03/2019

Aprovado em: 15/05/2019