

O CIBERESPAÇO E O DESINVESTIMENTO JUVENIL DA CULTURA ESCOLAR: SINTOMAS NO ENSINO MÉDIO DO TOCANTINS

CYBERSPACE AND YOUNG DEVELOPMENT IN
SCHOOL CULTURE: SYMPTOMS AT
HIGH SCHOOL IN TOCANTINS



Vol. 10 Número Especial

jan./jun.2015

p. 483 - 492

Adriano Machado Oliveira¹

RESUMO: No presente trabalho, o autor analisa a incidência da virtualidade proporcionada pela internet em jovens estudantes do ensino médio, na cidade de Araguaína, Tocantins. A partir de resultados quantitativos, obtidos através da aplicação de questionários fechados acerca dos hábitos desses sujeitos com relação à internet, efetuou-se uma análise qualitativa das possíveis repercussões dessa interação com o ciberespaço para com o investimento na cultura escolar. Tomando-se como marco teórico perspectivas filosóficas, psicossociais e educacionais, o autor conclui que a escola de ensino médio já recebe em suas classes alunos com disposições cognitivas distintas daqueles de décadas anteriores, o que aponta para a necessidade de mudanças nas formas tradicionais de trabalho docente em sala de aula.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino Médio – Juventude – Ciberespaço

ABSTRACT: In the current paper, the author analyze the incidence of the virtual word provided by internet in youngsters from High school, in Araguaína city, Tocantins. From quantitative results, obtained through closing questionnaires about these subjects' routine related to internet, it was carried out a qualitative analysis of the possible repercussion of this interaction with the cyberspace regarding to investment in school culture. Taking as theoretical framework education, psychosocial and philosophical perspectives, the author concluded that high school has already received in its class students with cognitive formation different from the ones of earlier decades, which points out the need of changing the traditional way of teacher works inside classroom.

KEYWORDS: High school – Youth – Cyberspace

Considerações iniciais: mundo virtual e/ou ciberespaço?

O contexto social no qual se encontra inserida a escola

¹ Doutor em Educação.
Professor Adjunto da
Universidade Federal do
Tocantins.
adriano.oliveira@uft.edu.br.

de ensino médio contemporânea, apresenta-se a cada dia mais desafiador para jovens e docentes. De um lado, alunos e alunas prosseguem a deparar-se com uma instituição por demais distanciada das grandes questões da vida juvenil pós-moderna – pertencimento, tribos juvenis, ciberespaço, medo do futuro –, enquanto do outro lado se apresentam professores temerosos das mudanças subjetivas vividas pelos jovens nas últimas décadas, de modo a vê-los ora como sujeitos ameaçadores ora como frutos de uma geração desinteressada pelos rumos da vida pública (JARDIM, 2007).

Não se faz recente, pois, o diagnóstico educacional por parte de inúmeros pesquisadores, a afirmar que escola e juventude se encontram distanciados (Dayrell, 2007; Di Segni, 2006; Sousa, 2003; Fanfani, 2000; Dubet, 1997). Os motivos são múltiplos, destacando-se com recorrência as queixas juvenis acerca de uma escola pública que não auxilia o aluno a construir sentidos para o futuro e uma escola particular excessivamente orientada para o desempenho escolar e alcance de resultados positivos nos processos seletivos ao ensino superior (Jardim, 2007). Em que pese suas distinções, as escolas de ensino médio brasileiras prosseguem protagonizando um cenário educacional no qual o vazio de sentido da sala de aula se destaca, de modo a imperar neste vácuo a busca do entretenimento no ambiente escolar. Como resultado, configura-se uma situação de permanente distanciamento entre as realidades juvenis vividas fora do contexto escolar e a cultura escolar, propriamente dita. Em Pérez Gómez (2004), podemos compreender a cultura escolar como um encontro entre diferentes culturas, as quais se entrecruzam no ambiente das escolas:

... he propuesto considerar la escuela como un ecológico de cruce de culturas cuya responsabilidad específica, que la distingue de otras instituciones e instancias de socialización y le confiere su propia identidad y su relativa autonomía, es la *mediación reflexiva* de aquellos influjos plurales que las diferentes culturas ejercen de forma permanente sobre las nuevas generaciones, para facilitar su desarrollo educativo. El responsable definitivo de la naturaleza, sentido y consistencia de lo que los alumnos y alumnas aprenden en su vida escolar es este vivo, fluido y complejo cruce de culturas que se produce en la escuela entre las propuestas de la *cultura crítica*, alojada en las disciplinas científicas, artísticas y filosóficas; las determinaciones de la *cultura académica*, reflejada en las concreciones que constituyen el *currículum*; los influjos de la *cultura social*, constituida por los valores hegemónicos del escenario social; las presiones cotidianas de la *cultura institucional*, presente en los roles, normas, rutinas y ritos propios de la escuela como institución social específica, y las características de la cultura experiencial, adquirida por cada alumno a través de la experiencia en los intercambios espontáneos con su entorno (Pérez Gómez, 2004, p. 17).

Não bastassem as dificuldades nos processos de ensino e aprendizagem entre professores e jovens, o mundo contemporâneo vive desde meados da década de 90 a emergência das tecnologias da internet a incidirem sobre a vida cotidiana. A internet, pode-se afirmar, caracteriza-se pela existência de uma rede mundial de computadores interconectados, os quais podem trocar informações entre si ou possibilitar aos sujeitos o acesso a informações ou programas que estejam armazenados a milhares de quilômetros de distância. Noutras palavras, trata-se do intercâmbio de informações em escala mundial com permissão ou sem permissão prévia, “... por meio do compartilhamento de uma telememória [grifo do autor] na qual cada membro lê e escreve, qualquer que seja sua posição geográfica” (Lévy, 2008).

Nas palavras de Costa (2005):

A internet é virtual, múltipla, multimidiática, heterogênea, multifacetada, não-linear, autônoma, desterritorializada, desmaterializada: um ciberespaço, um hiperespaço, uma entidade enunciativa nova. Ela permite uma escrita/leitura que não são mais limitadas geograficamente. Passamos de uma lógica linear para uma lógica multidimensional, cuja relação de construção de sentido é múltipla no ciberespaço (Costa, 2005, p. 110). Lévy (2008), nessa mesma direção, destaca o caráter

desterritorializado da comunicabilidade possibilitada pela internet como uma de suas facetas mais distintas, com relação a outras formas tradicionais de comunicação, como o telefone. O mesmo autor ainda aponta para a interatividade virtual como outra característica relevante proporcionada pelo ciberespaço, potencializado aos sujeitos o acesso a uma infinidade de conteúdos produzidos em pontos geográficos bastantes distantes de sua cultura local.

Para Eisenberg (2003), por sua vez, embora prefira a não utilização do termo ciberespaço, por considerá-lo contraditório com a característica desterritorial das interações possibilitadas pela internet, concorda, tal como Costa (2005), com a presença de uma virtualidade quando estamos conectados na *web*. Nesse quesito, a dialogar com Lévy (1996), igualmente aponta para a virtualidade como uma dimensão que não se opõe ao real e que, simultaneamente, apresenta-se como um espaço que necessita de uma ação externa para ser potencializado – o que o distingue de outros espaços reais, mas que não necessitam de uma ação externa para terem sua funcionalidade assegurada.

A realidade virtual, por conseguinte, proporcionada pelos ambientes construídos em plataformas de acesso global, caracteriza-se primordialmente por sua desterritorialidade e, ainda, pela necessidade de uma efetiva ação exterior sobre esses ambientes para que seja produzido o que chamamos de espaço ou interação virtual (Ibid.).

As considerações de Costa (2005), a seguir, auxiliam-nos a operacionalizar de forma mais clara a virtualidade da internet, a partir da definição de hipertexto ou texto eletrônico:

O texto eletrônico não é senão um conjunto de signos escritos sob a forma de sinais elétricos que podem sofrer toda sorte de modificações, tornando-se realmente um texto somente quando o computador nos tiver decodificado esses sinais. (...) esse texto só existe em função dos impulsos elétricos armazenados na memória dos feixes de luz na tela. Esta virtualidade ou imaterialidade contrasta com a permanência e a durabilidade relativa de uma incisão na pedra ou da tinta no papel (Costa, 2005, p. 106).

Feitas essas considerações acerca da virtualidade, passemos agora à definição de ciberespaço, outra conceituação não menos utilizada do que a anterior, contudo correntemente utilizada de forma imprecisa no dia-a-dia quando falamos sobre a internet. Como já assinalado acima, Eisenberg (2003, p.493) é enfático ao afirmar: “o ciberespaço não existe”. Para esse autor, o que de fato se apresenta são computadores e seus programas mundialmente interligados, mas sem qualquer *internauta* a frequentar novos espaços ou ambientes. Segundo ele, “... na medida em que interações humanas via Internet são completamente independentes de “onde” você está, devemos dizer que nela essas interações são desterritorializadas” (Eisenberg, 2003, p.494).

Parece-nos, entretanto, que o problema não se encontre na concepção de ciberespaço como uma designação não válida para a virtualidade na qual adentramos quando nos conectamos à *web*, mas sim a própria concepção que esse autor possui de espaço ou ambiente – e que parece excluir, sem dúvida, a possibilidade de nomearmos conteúdos virtuais como lugares, efetivamente.

Para Lévy (2008), não obstante, tal inconveniente semântico inexistente, mesmo que a palavra ciberespaço tenha sido cunhada em 1984 a partir do romance de William Gibson chamado “Neuromante”. Além disso, o filósofo legitima os locais que acessamos para buscarmos informações *online* como espaços, embora não possamos adentrá-los fisicamente.

Nas palavras de Lévy (2008):

Eu defino ciberespaço como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores. Essa definição inclui o conjunto dos sistemas de comunicação eletrônicos (aí incluídos os conjuntos de redes hertzianas e telefônicas clássicas), na medida em que transmitem informações provenientes de fontes digitais ou destinadas à

digitalização. Insisto na codificação digital, pois ela condiciona o caráter plástico, fluido, calculável com precisão e tratável em tempo real, hipertextual, interativa e, resumindo, virtual da informação que é, parece-me, a marca distintiva do ciberespaço (Lévy, 2008, p.92-93).

Como podemos perceber, o ciberespaço, nessa definição, aponta para um ambiente virtual de comunicação entre os sujeitos, intermediado pela tecnologia de seus computadores. Assim, por conseguinte, ao postular-se a existência de um ciberespaço, este se torna indissociável da concepção de virtualidade ou mundo virtual, a qual definimos acima. Dessa maneira, o ciberespaço se configura como um novo espaço de intercâmbio comunicacional, estético, artístico, científico, afetivo, etc., e que tem na virtualidade e desterritorialidade de suas interações sua marca distintiva mais relevante.

Ser professor(a) de internautas: repercussões do ciberespaço na vida juvenil contemporânea

Para Balardini (2004), o contexto social em que nos encontramos, e que tem na virtualização da vida uma de suas principais características, apresenta-nos, mais do que impasses conceituais, desafios que dizem respeito às relações sociais entre os sujeitos e, no caso das escolas que abrigam a vida juvenil, interrogações acerca de como trabalharemos – nós adultos – para diminuir o distanciamento geracional que se tem aprofundado nas últimas duas décadas entre jovens e professores. Para o autor argentino, trata-se de uma brecha tecnológica, ocasionada por uma diversidade de elementos presentes na vida contemporânea e que se encontravam, em sua maioria, ausentes quando muitos dos professores de nossos dias se encontravam no início da puberdade.

Como sustenta Balardini (2004):

Los jóvenes están entrenados cada vez más en estas categorías de la experiencia que los adultos no compartimos al haber sido socializados en un contexto tecnológico diferente. Pero cuando la experiencia se sostiene en formato *clip*, y entre videojuegos, el hipertexto, la hipermedia, la instantaneidad (velocidad), y con ellas una nueva noción de tiempo y de espacio, hay que pensar que estamos frente a nuevos procesos reflexivos dado que asistimos a nueva forma de organizar y construir el mundo (Balardini, 2004, p.129).

Leitura de hipertextos, contato diário com vídeos de astros do rock/pop, velocidade nas interações com amigos *online* e re-ordenamento das noções de tempo e espaço a partir das novas temporalidades tornadas naturais no contato cotidiano com os computadores e a internet. São muitos os fatores, pois, como nos mostra Balardini (2004), que estão hoje a tornar o cotidiano juvenil bastante distinto daquele vivenciado por pais e professores. Se hoje os adultos acessam e-mails, conversam no Msn ou mantêm contas pessoais no Orkut, isto não significa que estejam construindo suas formas de ser, pensar e agir no mundo a partir do contato com essas tecnologias que somente há poucos anos passaram a manejar. Diferentemente dessa alfabetização tecnológica recente de muitos adultos, crianças e jovens têm interagido com tecnologias como o computador e a internet há muitos anos – tempo suficiente para que inúmeras disposições subjetivas tenham se construído e, do mesmo modo, uma série de comportamentos fossem aprendidos na interação com o ciberespaço. Os sintomas desse processo são múltiplos e concorrentes, e não poucos já podem ser percebidos nas salas de aula dos professores contemporâneos. Dentre eles se encontram as dificuldades relacionais e didáticas por parte dos professores (Corea, 2008; Di Segni, 2006), principalmente porque estes últimos insistem em acreditar que os jovens de nossos dias estejam atravessando uma fase de problemas psíquicos ou neurológicos reversíveis – e não que se encontrem diante de sujeitos forjados em uma nova conjuntura histórico-social, na qual o ciberespaço se faz um elemento da vida diária.

No trecho abaixo, Balardini (2004) destaca aspectos relevantes das incidências da virtualidade junto aos jovens e que podem estar a produzir uma crise/falência de antigas crenças da cultura escolar tradicional acerca de quem são os sujeitos para quem ensinam e sobre como os mesmos aprendem:

Cuando emergen las dificultades de los docentes para concitar y retener la atención de los alumnos, que aparecen como desmotivados y desinteresados, derivando en fracasos y eventualmente deserción, encontramos detrás tanto razones de forma como de contenido. Atravesados los alumnos por la cultura del zapping (un modo de ver fragmentado, discontinuo, rápido e incompleto) y el clip, por un mundo de imágenes y pantallas con su lenguaje icónico, por la lógica hipertextual en sustitución de la lineal (Balardini, 2004, p. 128).

Em seguida, o mesmo autor acrescenta:

Ante los procesos de la lógica secuencial tradicional, aparecen las lógicas de los hipertextos y las hipermedias, que trabajan en forma de redes. Al lenguaje del texto se le enfrenta con el lenguaje de la imagen. La imagen y el hipertexto remiten a un nuevo Canon. La imagen con su pregnancia e inmediatez, que dificulta la toma de distancia y el hipertexto que liquida el proceso secuencial serial por un protocolo de acceso en paralelo a múltiples opciones de registros (Ibid., Ibidem).

Diante do exposto, acreditamos que os professores de internautas, nas salas de aula do ensino médio brasileiro, encontram-se frente a graves desafios. De um lado, a cultura escolar hegemônica ainda apresenta aos alunos, majoritariamente, aulas que se utilizam somente do quadro negro, enquanto a juventude experimenta fora dos muros escolares uma itinerância virtual entre imagens, vídeos e hipertextos. De outro, pois, apresentam-se a esses sujeitos propostas pedagógicas por demais formais, já que assentadas sobre uma comunicabilidade unidirecional – o professor explica e o aluno ouve –, além de verbalizações explicativas que seguem raciocínios lógicos e lineares nos quais inexistem as conexões com os saberes da vida cotidiana e as inter-relações com os questionamentos existenciais e sociais que perpassam a vida juvenil. Noutras palavras, parece-nos que os professores ainda ignoram que ministram aulas para internautas, sujeitos ágeis, com raciocínio rápido e difuso, afeitos ao mundo da imagem e do pensamento não-linear. Somando-se a isso, cabe frisarmos que o internauta é um sujeito impaciente e cuja atenção não tolera a monotonia.

Tais considerações, nesse sentido, denotam o quanto a resistência do professorado na utilização de novas tecnologias pode estar a colaborar para o atual desinvestimento juvenil da cultura escolar. Como dito acima, os jovens contemporâneos estão acostumados ao *zapping*, à instantaneidade das informações, à reversibilidade das opções efetuadas na itinerância virtual e, como destacado, encontram-se imersos diariamente em conteúdos audiovisuais, sejam eles do ciberespaço ou dos canais de televisão (Balardini, 2004). Dessa forma, torna-se cada vez mais necessária a utilização de recursos tecnológicos nas salas de aula, como possibilidades didáticas. Através deles, pois, potencializa-se a imagem (através de *slides*) como elemento para capturar a atenção dos jovens e a utilização de vídeos para discussão e exemplificação de situações que demonstram a pertinência de determinados conhecimentos para a vida cotidiana. O mais importante, cabe ressaltarmos, encontra-se na disposição dos docentes em proporcionar ambientes de aprendizagem que estejam mais próximos do dinamismo e da riqueza audiovisual do ciberespaço. Para tanto, todavia, serão relevantes incursões dos professores de ensino médio na virtualidade habitada pela juventude contemporânea, de modo a cada vez mais tornarem-se familiarizados com as linguagens nativas de seus alunos internautas.

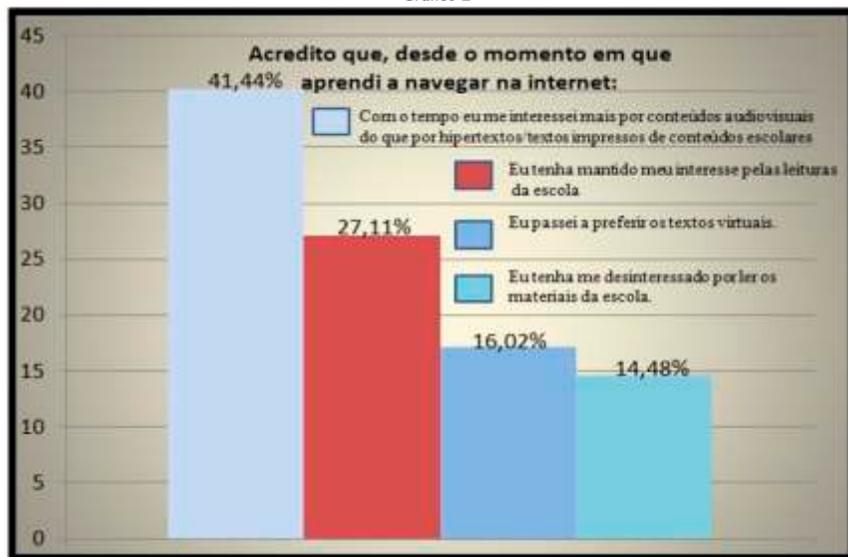
A partir da leitura do Gráfico 1, denota-se o quanto a presença do ciberespaço tem sido freqüente na vida dos jovens de escolas públicas pesquisados. Isto se evidencia a partir dos 41, 29% de estudantes que acessam a internet todos os dias, somados aos outros 12, 94% que freqüentam a web entre 4 e 5 dias da semana. Desse modo, pois, ao nos determos nos trechos em tonalidade azul do Gráfico 1 se nos apresentam 54,23% do total de sujeitos pesquisados que acessam a internet, no mínimo, 4 dias por semana. Dito de outra maneira, é como se, ao dividirmos os 649 jovens (total de sujeitos pesquisados) em 16 turmas de 40 alunos, em média tivéssemos cerca de 22 internautas experientes por sala de aula diante dos professores.

Tomando-se aos dados acima, quando estes mesmos alunos foram indagados sobre o tempo total em que permanecem na internet, em diferentes momentos do dia, 35,74% assinalaram ser de acima de 2 horas, enquanto 28,65% indicaram que seu acesso ao ciberespaço oscila entre 1 e 2 horas diárias. Esses resultados, tomados em conjunto, indicam que 64,39% desses estudantes de escolas públicas ficam, no mínimo, 1 hora por dia em ambientes virtuais.

Encontramo-nos, pode-se inferir, a partir dos resultados acima, diante de uma geração de jovens que se constroem não somente a partir de suas interações diárias nas escolas de ensino médio, mas também – e noutros casos, principalmente – , como produto das incidências subjetivas do ciberespaço. Trata-se, por conseguinte, de alunos com um repertório de disposições cognitivas distintas daquelas predominantes em gerações anteriores, as quais não tiveram uma relação com os computadores e com a internet consolidada e tornada natural desde a infância (Balardini, 2004). Velocidade de raciocínio, capacidade de execução de tarefas em paralelo (acessar o Msn, ouvir música, assistir vídeos, falar ao celular, leitura de hipertextos, etc.), facilidade de interpretação de conteúdos audiovisuais, comunicabilidade sintetizada e a destreza na elaboração constante de narrativas pessoais compartilhadas (Orkut), compõem algumas das características desses novos sujeitos agora presentes em número significativo nas salas de aula pesquisadas.

O desinvestimento juvenil da cultura escolar

Gráfico 2



A pesquisa.

Durante os anos de 2010 e 2011, na cidade de Araguaína, Tocantins, foram aplicados 769 questionários fechados em jovens do primeiro ano do ensino médio. Foram investigadas 3 escolas públicas do perímetro urbano da cidade, sendo duas localizadas na região central. Contudo, o perfil sócio-econômico dos estudantes se situa, majoritariamente, entre rendas familiares de dois ou três salários mínimos. Ao receberem os questionários, respondidos em sala de aula, os jovens foram convidados a marcarem os itens de múltipla escolha que mais correspondessem a seus comportamentos habituais com relação à internet. No presente trabalho, apresentamos alguns dados quantitativos finais e suas respectivas análises, os quais integram os resultados do projeto de pesquisa Jovens e adolescentes na cultura da internet: um estudo sobre as construções de sentido de alunos do ensino médio público da cidade de Araguaína.

Araguaína é a segunda maior cidade do Estado do Tocantins (fundado em 1988), atualmente com 150.520 habitantes (IBGE, 2010). Considerada a capital econômica do estado, Araguaína se destaca no setor de comércio e prestação de serviços, além da presença marcante do setor agropecuário na região (Ibid.). Esses setores atendem cerca de 1,7 milhão de habitantes, incluindo não somente o norte do Tocantins, mas o sudoeste do Maranhão e do Piauí, e também o sudeste do Pará. No total, Araguaína possui 23 escolas de ensino médio, sendo 7.679 o número de alunos matriculados nesta etapa do ensino no ano de 2009 (INEP, 2009), o que corresponde a 21% das matrículas efetuadas na educação básica do município.

O atual crescimento populacional de Araguaína – em 2007 a cidade possuía 115.759 habitantes (IBGE, 2010) –, deve-se em parte ao grande número de famílias de cidades nortenses e nordestinas que migram de seus estados em busca de oportunidades de trabalho e estudo. Desde 2003, encontram-se instalados dois campus da Universidade Federal do Tocantins, atualmente contando com 11 cursos de graduação, 2 cursos de mestrado e 1 curso de doutorado, além do município contar com outras 2 instituições de ensino superior privadas as quais contabilizam juntas 12 cursos de graduação presenciais.

Os fatores acima destacados, pois, colaboram para que Araguaína apresente uma população juvenil que engloba, ao mesmo tempo, aspectos culturais típicos tanto do Norte do país quanto do Nordeste.

Análise dos dados: entre o ciberespaço e o desinvestimento juvenil da cultura escolar. o ciberespaço como componente da vida juvenil

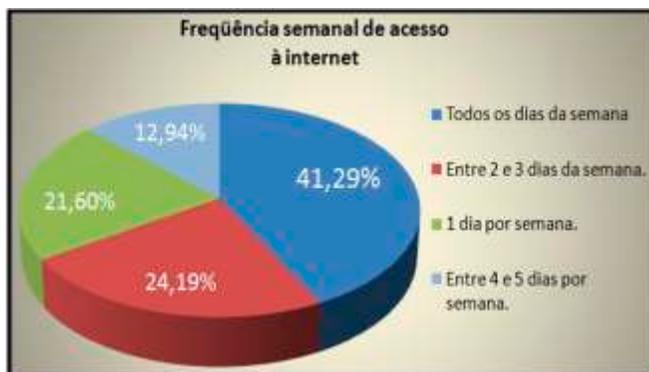


Gráfico 1

Dentre os resultados acima, destacados no Gráfico 2, os 41, 44% de alunos que afirmaram, após aprenderem a navegar na internet, interessarem-se mais pelos conteúdos audiovisuais do que por hipertextos e conteúdos impressos de conteúdos escolares, apresentam-nos uma perspectiva acerca da incidência da internet no cotidiano dos jovens que nos traz sérias implicações educacionais. Isto, principalmente, após constatarmos que desses 41, 44% que desinvestiram dos conteúdos escolares impressos e hipertextos, 41,26% acessam a internet todos os dias da semana e 14,86% acessam a internet de 4 a 5 dias por semana.

Como podemos perceber, os dados sugerem uma relação inversamente proporcional entre a aprendizagem da navegação virtual e o investimento nos conteúdos de materiais impressos escolares e mesmo nos próprios hipertextos, presentes na *web*. Tais indícios, pois, parecem apontar para o fato de que o descompasso entre a realidade virtual e suas características – reversibilidade de opções, simultaneidade na comunicabilidade, velocidade, primazia da imagem sobre a palavra (Balardini, 2004) –, e a realidade vivenciada junto à cultura escolar do ensino médio (rigidez normativa, verticalidade comunicacional (Di Segni, 2006), monotonia (Corea, 2008), primazia da palavra e ausência de recursos audiovisuais), fazem com que os jovens estejam a se desinteressar sistematicamente pela aprendizagem nas escolas pesquisadas. Como considera Balardini (2004), os jovens contemporâneos são socializados junto à virtualidade e, com isso, podem estar a rejeitar nas escolas de ensino médio metodologias de ensino que não lhes apresentem a história, a filosofia, a matemática ou a biologia de modo tão interessante quanto os vídeos que assistem diariamente quando estão no ciberespaço.

O massivo acesso diário que visualizamos nos dados acima, e que demonstra repercutir sobre o investimento juvenil na cultura escolar, coloca-nos ainda diante de um contexto social no qual o ensino médio pouco tem participado: a orientação dos pais acerca da monitoração do tempo de acesso à internet por parte de seus filhos. Esse acesso, como pudemos constatar, orienta-se primordialmente para a comunicabilidade com amigos. Dentre os sujeitos pesquisados, 54,08% acessam a internet em suas residências, ao passo que entre eles, ao correlacionarmos os resultados, 57,54% afirmaram acessar a internet principalmente para conversar com amigos e somente 10 % afirmaram entrar na *web* geralmente para pesquisar algum conteúdo para a escola. A internet, por conseguinte, diferentemente do que muitas famílias crêem, não tem se apresentado como um recurso para a aprendizagem escolar de seus filhos. De outro modo, e de acordo com os resultados acima, parece ter-se tornado um novo suporte das relações sociais das novas gerações. Não se trata aqui, pois, de condenarmos a utilização da internet junto aos jovens, mas sim de atentarmos para o fato de que a sociedade pouco tem colaborado para uma reflexão imparcial acerca dos efeitos da virtualidade para a aprendizagem e para a própria vida de relação dos sujeitos. Na mesma direção dos resultados e correlações acima destacados, apontam as correlações efetuadas a partir dos resultados sobre os turnos do dia em que os estudantes afirmaram acessar a *web* e o principal motivo que geralmente os leva a esse acesso. Dos 30,50% que afirmaram entrar na internet dois turnos por dia, é de 50,03% o número daqueles que o fazem principalmente para conversar com os amigos. Somando-se a isso, dentre esses mesmos 30,50%, somente 6,06% acessam a internet para pesquisar algum conteúdo para a escola e somente 2,02% o fazem para ler alguma notícia jornalística.

Os dados apresentados até aqui, desse modo, ao serem tomados em seu conjunto, sugerem tanto a presença dos conteúdos audiovisuais como elementos que capturam a atenção juvenil no ciberespaço, como também indicam que uma sociabilidade virtual tem assumido o lugar de destaque no cotidiano desses sujeitos. Noutras palavras, esses jovens

tocantinenses estão manifestando um investimento significativo nessas atividades virtuais, ao passo que demonstram não conseguir manter um investimento semelhante nos conteúdos escolares impressos. Aqui, por sua vez, a escola de ensino médio parece pouco influenciar esse processo, na medida em que 62,25% dos alunos pesquisados afirmam não possuir interesse em acessar a internet quando se encontram na escola. Dito de outro modo, se os resultados apontam para um desinteresse dos jovens para com a cultura escrita, hegemônica nas escolas de ensino médio, e, ao mesmo tempo, afirmam não possuírem o desejo de estarem no ciberespaço quando adentram os portões de suas escolas, terminam por confirmar a tese dos inúmeros pesquisadores que dizem ser a sociabilidade a principal motivação que leva os jovens a frequentar as escolas (Tomazetti *et al.*, 2010; Corea, 2008; Dayrell, 2007; Di Segni, 2006; Sousa, 2003).

5. Considerações Finais.

A presença da virtualidade na vida diária contemporânea parece ter chegado para os jovens tocantinenses. Em que pese a recente urbanização do estado, o mesmo já pode sentir em sua segunda maior cidade o impacto do ciberespaço sobre o investimento dos estudantes na cultura escolar. Os resultados acima discutidos, desse modo, apontam para a necessidade de novas investigações acerca das incidências do mundo virtual nas vivências escolares dos estudantes brasileiros, tendo-se em vista o significativo número de horas que esses sujeitos têm permanecido na *web*, a frequência com que o fazem e o resultante desinteresse dos mesmos pelas leituras do ensino médio.

Os professores dessa etapa do ensino, por sua vez, bem como as políticas educacionais de cada estado, demonstram ainda ignorar esse processo ou negá-lo, na medida em que a sala de aula ainda persiste concedendo um lugar de centralidade ao quadro negro. Um contexto, sem dúvida, bastante distante daquele vivido pelos jovens fora dos muros escolares – no qual o virtual tem lugar assegurado –, o que somente auxiliará para que se perpetuem os sintomas de desinteresse juvenil pelas formas tradicionais de aprendizado.

REFERÊNCIAS:

- BALARDINI, Sérgio. De deejays y ciberchabones: subjetividades juveniles y tecnocultura. JOVENES – **Revista de Estudios sobre Juventud** - n.20, 2004, p.108-139.
- COREA, Cristina. Pedagogia y comunicación en la era del aburrimiento. In: COREA, C.; LEWKOWICZ, I. (org.). **Pedagogia del aburrido**: escuelas destituidas, familias perplejas. – 1ª ed. 4ª reimp. – Buenos Aires: Paidós, 2008.
- COSTA, Sérgio Roberto. (Hiper)textos ciberespaciais: mutações do/no ler-escrever. **Cad. Cedes** - n.65, vol.25, 2005, p.102-116.
- DAYRELL, Juarez. A escola “faz” as juventudes? Reflexões em torno da socialização juvenil. **Educação e Sociedade** - n.100, vol.28, 2007, p.105-128.
- DI SEGNI, Sílvia. **Adolescência, posmodernidad y escuela**: la crisis de la enseñanza media. Buenos Aires: Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico, 2006.
- DUBET, François. Quando o sociólogo quer saber o que é ser professor. **Revista Brasileira de Educação** - n.5, 1997, p.222-231.
- EISENBERG, José. Internet, Democracia e República. **DADOS – Revista de Ciências Sociais** – n.3, v.46, 2003, p.491-511.
- FANFANI, Emilio Tetini. Culturas jovens e cultura escolar. In: **Seminário “Escola jovem: um novo olhar sobre o ensino médio”**, Brasília, MEC, Anais eletrônico - 2000. Disponível em: <<http://www.mec.gov.br/semtec/ensmed/artigosensaios.shtm>>. Acesso em 20 de janeiro

de 2012.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Censo Demográfico 2010. Disponível em: <www.ibge.gov.br/cidadesat/topwindow.htm?1>. Acesso em 10 de Julho de 2012.

JARDIM, João. **Pro Dia Nascer Feliz**. Documentário, Rio de Janeiro, Copacabana Filmes, 88 min., 2007.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2008.

_____. **O que é virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO/INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISAS EDUCACIONAIS. Censo Educacional 2009. Disponível em:

<<http://www.ibge.gov.br/cidades>

[at/painel/painel.php?codmun=170210#topo](http://www.ibge.gov.br/cidades)>. Acesso em 21 de Agosto de 2012.

PÉREZ GÓMEZ, Ángel. **La cultura escolar en la sociedad neoliberal**. Madrid: Ediciones Morata, 2004.

SOUZA, Regina Magalhães. **Escola e Juventude: o aprender a aprender**. –São Paulo: EDUC/PAULUS, 2003.

TOMAZETTI, Elisete Medianeira. et al. **Entre o “gostar” de estar na escola e a “invisibilidade” juvenil: um estudo sobre jovens estudantes de Santa Maria-RS**. Anais da 33ª Reunião Anual da Anped, Caxambu-MG. Rio de Janeiro: Editores Associados, p. 1-15, 2010.

Recebido em: 08/03/2014

Aprovado para publicação em: 19/02/2015