



COMUNICAÇÃO, DIVERSÃO E APRENDIZAGEM: UM ESTUDO EXPLORATÓRIO SOBRE O USO DAS TECNOLOGIAS PELOS ADOLESCENTES

Daniela Karine Ramos¹

Alexandre Soares da Silva²

Resumo

Este artigo tem como objetivo analisar as relações estabelecidas entre um grupo de adolescentes e o computador, investigando o lugar que essa tecnologia e o universo virtual ocupam na vida dos mesmos. Para tanto, a pesquisa desenvolvida pautou-se na abordagem qualitativa e quantitativa, utilizando como principal instrumento para coleta de dados um questionário respondido por 74 estudantes com idade entre 14 e 16 anos. A partir disso, identificou-se que o computador faz parte do cotidiano desses adolescentes e que estes, de modo geral, conseguem discriminar adequadamente a realidade da ficção e reconhecem os benefícios resultantes da interação com o computador, como o acesso a informações atualizadas, a comunicação facilitada e a possibilidade de realizar ações no mundo virtual impossíveis na realidade.

Palavras-chave: Adolescentes; Computador; Virtual.

COMMUNICATION, ENTERTAINMENT AND LEARNING: AN EXPLORATORY STUDY ABOUT THE USE OF TECHNOLOGIES BY TEENAGERS

Abstract

This article aims to analyze the relations between a group of teenagers and the computer and investigate the role of this technology and the virtual universe in their lives. For this, the conducted study was based on qualitative and quantitative approach, using as a main instrument for data collection a questionnaire answered by 74 students aged between 14 and 16 years. From this, we identified that the computer is part of the daily lives of these people and they generally discriminate properly truth from fiction and recognize the benefits of interaction with the computer as provide access to updated information, communication facilitated and make possible to perform actions in virtual world that are impossible in real world.

Keywords: Teenagers; Computer; Virtual.

¹Doutora em educação e professora do Departamento de Metodologia da Educação da Universidade Federal de Santa Catarina. E-mail: dadaniela@gmail.com

² FURB.



1 INTRODUÇÃO

Este artigo tem como objetivo analisar as relações estabelecidas entre um grupo de adolescentes e as realidades virtuais criadas a partir da interação com as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). Além disso, investiga-se o lugar ou posição que esse universo virtual e o computador ocupam na vida dos adolescentes e quais poderiam ser as conseqüências para o cotidiano desses sujeitos, visando promover a reflexão sobre a inserção das TICs como recurso didático.

Partimos do entendimento que o computador congrega várias tecnologias e meios, que quando conectados a rede cria possibilidades de acesso à informação e oferece alternativas à comunicação, oportunizando vivências virtuais e configurando-se como espaço de aprendizagem. Dentre suas possibilidades, destaca-se a capacidade de criar mundos virtuais, ou seja, que não existem no cotidiano, mas que podem fazer parte da realidade das pessoas. Nesse sentido, esclarecemos que a palavra virtual vem do latim, de *virtus*, e significa força, potência e na filosofia escolástica o virtual é o que existe em potência e não em ato. Assim, o virtual “não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes” (Lévy, 1996, p.15).

Nesses mundos virtuais é possível interagir, experimentar, explorar e aprender, criando experiências que são significadas pelos adolescentes e representam investimento de parte do seu tempo. A partir disso, podemos nos questionar: como podemos nos aproximar desse universo e inseri-lo no contexto escolar como forma de promover aprendizagens?

2 ADOLESCÊNCIA, COMPUTADORES E VIRTUALIDADE

Os sujeitos foco desse estudo são os adolescentes que de acordo com Griboski, Guilhem e Branco (2007) vivenciam um período de mudanças significativas tanto no comportamento quanto no corpo, constituindo uma fase que se inicia com a puberdade e segue até que o indivíduo chegue a certo grau de estabilidade emocional, econômica e social.

O contexto tecnológico vivenciado pela maioria da população adjetiva essa fase do desenvolvimento e oferece novos elementos para compreendê-la. Segundo Tapscott (1999) essa geração de crianças e adolescentes é a primeira a crescer cercada pela mídia digital, o

que inclui o computador que pode ser acessado em vários espaços que vão desde o quarto a escola ou *lan houses*. Essa geração é denominada pelo autor como Geração Net ou N-Gen.

O fato dos adolescentes terem nascidos em um mundo cercado por TICs torna o seu uso simples e intuitivo, o que contribui para deixar pais e professores desorientados diante da tarefa de educar essa geração, que conhece mais dessa tecnologia do que eles próprios. Nesse sentido, “poucos pais realmente sabem o que seus filhos estão fazendo no ciberespaço. Escolas lutam contra a realidade de alunos que não raro sabem mais sobre cibernética e novas maneiras de aprender do que seus professores.” (Tapscott, 1999, p. 2)

Toda essa tecnologia cria outro contexto diferenciado do cotidiano mundano que permite vivências que não são compartilhadas, muitas vezes, com os pais e professores. Esse contexto é conhecido como mundo ou universo virtual. Segundo Ramos (2008) a virtualidade cria uma realidade intensiva e ficcional sem conseqüências concretas para a vida cotidiana, o que é reforçado por Novaes (2000) ao definir virtual como o que existe sem estar precisamente localizado no tempo e espaço, ele existe para além disso, propiciando aos seus usuários a possibilidade de realizar coisas impossíveis na realidade.

O universo virtual e o computador estão cada vez mais presentes em nosso cotidiano e por isso não podemos deixar de pensar nas conseqüências, tanto positivas quanto negativas, de seu uso. Castellanos (2004) relata que a utilização do computador, dentre seus mais diversos usos, como para jogar, utilizar programas e aplicativos, tem seus aspectos positivos e negativos.

Destacamos como aspectos positivos as possibilidades pedagógicas, o fato do computador conectado a rede configurar-se como um meio de acesso a informações e as formas de comunicação síncronas e assíncronas. Desse modo, pode ajudar no desenvolvimento intelectual, através de programas e jogos voltados para a educação e também nas dimensões cognitiva e afetiva, por meio, por exemplo, da interação com jogos que propiciem vivências que ainda não foram vividas na realidade, participação em chats e em comunidades on-line. Nesses espaços os sujeitos se deparam com todos os tipos de pessoas e precisam lidar com diversos tipos de situação.

De outro modo, temos o lado negativo do uso dos computadores e suas diversas possibilidades, os quais podem referir-se a excesso de tempo dedicado as vivências nos mundos virtuais, crimes virtuais e acesso a pornografia. Temos, também, as conseqüências negativas relacionadas ao corpo, “a literatura médica relata alguns problemas associados ao

uso freqüente desses aparelhos por crianças e adolescentes, tais como: diminuição da prática esportiva, obesidade, dependência ao jogo [...]” (Castellanos, 2004, p. 2).

A partir disso, pode-se questionar até que ponto o universo virtual criado pelo uso do computador é algo bom ou ruim para os adolescentes? O fato é que “quando adultos preocupados condenam o entretenimento que milhões de jovens bem ajustados adoram e afirmam ser totalmente benéfico para eles, o mínimo que temos a fazer é conhecer melhor o assunto” (Jones, 2004, p.184).

3 METODOLOGIA DA PESQUISA

A pesquisa realizada teve um caráter exploratório, pois visa proporcionar uma maior familiaridade com o problema, com a idéia de torná-lo mais explícito ou construir hipóteses, propiciando assim uma nova visão acerca do problema pesquisado e estudado (Gil, 1996). Pautou-se na abordagem quantitativa e qualitativa, para ampliar a compreensão sobre a relação estabelecida entre os adolescentes e as TICs.

A pesquisa foi desenvolvida na ETEVI – Escola Técnica do Vale do Itajaí, uma escola de Ensino Médio que compartilha o mesmo espaço físico da Universidade Regional de Blumenau (FURB), localizada na cidade de Blumenau em Santa Catarina, no primeiro semestre de 2009.

a) Instrumento de coleta

A coleta de dados foi realizada por meio de um questionário composto por 18 questões objetivas e 2 questões abertas. As questões pretendiam mapear o perfil dos adolescentes e seus hábitos relacionados ao acesso as TICs; identificar as percepções relacionadas aos benefícios e malefícios de seu uso e o tipo de interações interpessoais vividas nos mundos virtuais.

Antes da aplicação do questionário foi realizado um pré-teste, no qual quatro adolescentes foram convidadas a responder o questionário. Após responderem foram questionados sobre a compreensão das questões e dificuldades para responder. A partir disso, foram feitas algumas adequações relacionadas à linguagem e organização das questões.

O questionário foi aplicado no formato impresso durante o período de aula. A aplicação envolveu uma breve explanação sobre a pesquisa e o convite aos alunos para

responderem. Em nenhuma turma tivemos alunos que não quiseram responder. Em cada turma a aplicação durou cerca de trinta minutos.

b) Amostragem

O questionário construído foi aplicado em uma amostra por conveniência, composta por três turmas do primeiro ano do Ensino Médio, durante as aulas de Filosofia. A aplicação foi precedida de um aviso e solicitação de autorização enviada aos pais e responsáveis pelos alunos.

Os sujeitos da pesquisa são adolescentes de 14 a 16 anos, cursando a primeira série do ensino médio. A aplicação nas três turmas contabilizou um total de 74 questionários respondidos.

c) Sistematização dos resultados

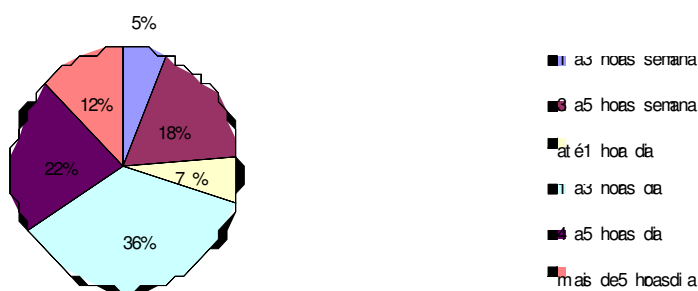
Os dados coletados a partir dos questionários foram organizados e tabulados utilizando uma planilha digital. As questões objetivas puderam ser contabilizadas e analisadas com base na estatística descritiva.

As questões abertas foram pré-analisadas por meio de uma leitura flutuante, seguida pela identificação de palavras-chaves e elaboração de indicadores que foram codificados e contabilizados.

4 RESULTADOS

Ao pesquisar as relações estabelecidas entre um grupo de adolescentes e as realidades virtuais criadas a partir da interação com o computador, não basta fundamentar teoricamente a pesquisa. Sobretudo, é preciso “ouvir” o que os adolescentes, criando espaços para interlocução. Na pesquisa realizada esse espaço de interlocução se constitui por meio da aplicação de um questionário.

Os dados obtidos a partir do questionário revelam que 85% dos adolescentes usam o computador diariamente, para os mais diversos fins, desde fazer trabalhos de escola até manter-se atualizado sobre o que acontece no mundo. No gráfico a seguir é possível visualizar o tempo despendido para o uso do computador pelos adolescentes participantes de nossa pesquisa.



Como podemos observar no Gráfico 1, 77% dos adolescentes que responderam ao questionário passam pelo menos 1 hora por dia no computador, sendo que 48% deles passam pelo menos 4 horas diárias na frente do computador e 7% de todos os questionados assinalaram que usam o computador por menos de uma hora por dia.

Na tabela a seguir apresentamos algumas atividades que são realizadas pelos adolescentes a partir do uso do computador:

Atividades no computador	N.	%
Jogar jogos eletrônicos	17	23%
Jogar jogos on-line	29	39%
Conversar por MSN, SKYPE, outros	71	96%
Acessar sites de relacionamento como o Orkut	63	85%
Fazer pesquisas e trabalhos de aula	68	92%
Checar e enviar e-mails	47	64%
Editar, ver e compartilhar fotos	23	31%

Tabela 1. Atividades realizadas pelos adolescentes a partir do uso do computador.

Destacamos que a Tabela 1 mostra que dos 96% dos adolescentes que responderam o questionário usam o computador para conversar através do MSN, SKYPE e outros comunicadores on-line e que 85%, usam o computador para acessar os sites de relacionamento e redes sociais, como o Orkut.

Quando indagados sobre a crença sobre os benefícios oferecidos pelo uso do computador, todos os adolescentes assinalaram que acreditam haver benefícios no seu uso. Nesse sentido, a seguir apresentamos uma tabela que indica quais os maiores benefícios que os adolescentes vêem no uso do computador, dentre os indicados no questionário.

Benefícios	N.	%
Acessar informações atualizadas	61	82%
Conhecer e comunicar-se com pessoas de outros lugares	37	50%
Fazer trabalhos de aula através da internet	64	86%
Esclarecer dúvidas sobre conteúdo de aula	37	50%
Divertir-se usando o computador	56	76%

Tabela 2. Benefícios do uso do computador para os adolescentes.

A partir da Tabela 2, destacamos o dois benefícios mais citados pelos adolescentes estão relacionados com o processo de aprendizagem, o primeiro refere-se ao fato de que 86% dos adolescentes usam o computador para fazer os trabalhos de aula e o segundo, com 82%, ao acesso a informações atualizadas que podem ser a base para a construção de conhecimentos. Desse modo, a maioria dos adolescentes reconhece e usufrui do grande potencial da Internet que é o acesso a informação.

No que se refere ao aspecto comunicacional, cerca de 96% dos adolescentes marcaram que usam programas de conversação como MSN e SKYPE para conversar, mas apenas 50% deles usam o computador para comunicar-se com pessoas de outros lugares. O restante faz uso desses programas apenas para conversarem com amigos e colegas, não se interessando em buscar novas amizades. Além disso, dos adolescentes questionados 76% relataram divertir-se usando o computador.

Destacamos, também, que 30% dos adolescentes assinalaram utilizar o computador para aprimorar aspectos como inteligência e raciocínio, tanto lógico quanto abstrato e outros 16% assinalaram que podem vivenciar em jogos, situações que ainda não podem viver em realidade e assim acreditam estarem mais aptos para lidar situações similares na realidade. Outro aspecto encontrado é que 12 % dos adolescentes questionados, relataram

aprender a lidar melhor com todos os tipos de pessoas através da participação em chats e sites de relacionamento.

De acordo com os dados coletados, 38% dos adolescentes que responderam à pesquisa acreditam que o uso do computador prejudica suas vidas. Considerando o número total de sujeitos da pesquisa, na tabela 3 apresentamos algumas conseqüências negativas que são identificadas relacionadas ao uso do computador. Dentre as conseqüências destacamos que 24% indicam a má postura adquirida pelo uso do computador; 11% relatam sentir dores de cabeça; 12% disseram sentir dores nas costas e articulações e 9% disseram que tem a visão borrada, incomodada ou dolorida.

Outro problema sinalizado por 14% dos adolescentes considerado malefício relacionado ao uso do computador, são as reclamações dos pais. Por fim, 23% relatam sentirem-se bravos quando não conseguem fazer algo no computador.

Conseqüências negativas do uso do computador	N.	%
Dor nas costas e articulações	9	12%
Não praticar esportes	5	7%
Dores de cabeça	8	11%
Má postura	18	24%
Mais amigos virtuais do que reais	4	5%
Visão borrada, incomodada, dolorida, etc...	7	9%
Menos tempo com família e amigos	3	4%
Ficar bravo por não conseguir fazer coisas no computador	17	23%
Cansaço por ficar muito tempo no computador	7	9%
Pais reclamando do tempo dedicado ao computador	10	14%
Alimentar-se em frente do computador	4	5%

Tabela 3. Conseqüências negativas do uso do computador.

Metade dos adolescentes questionados relatara sentir necessidade de usar o computador diariamente e quando questionados sobre as conseqüências de não poderem utilizá-lo, conforme a tabela 4, 28% afirmaram ficar com raiva, 11% disseram sentir-se tristes, 15% relataram não conseguir focar a atenção em outras coisas, 12% relataram não

fazer mais nada enquanto não conseguem usar um computador e 8% relataram ainda que descontam a frustração por não poderem usar o computador em outras pessoas.

Conseqüências do não uso do computador	N.	%
Ficar com raiva	21	28%
Não conseguir focar atenção em mais nada	11	15%
Ficar triste	8	11%
Descontar a frustração nos outros	6	8%
Não fazer mais nada enquanto não usar	9	12%

Tabela 4. Conseqüências por não conseguir usar o computador

Do total de adolescentes participantes da pesquisa, 66% assinalaram que sente vontade constante de usar o computador e quando questionados sobre problemas pessoais que poderiam ter em virtude do uso do computador, apenas 11% afirmam que o uso do computador traz problemas pessoais, o que corresponde a 8 adolescentes. Destes apenas um sinalizou que se isola socialmente e fica depressivo. Nessa perspectiva, destacamos, também, que para sete adolescentes o fato de não cumprir com as obrigações em casa configura-se como um problema pessoal e que dois assinalaram que preferem ficar no computador ao invés de sair.

De outra forma, quando questionados se substituíam os relacionamentos e atividades reais por virtuais, 92% dos adolescentes assinalaram que não o fazem, porém quando perguntados se conseguem separar o virtual da realidade 12% assinalaram que não conseguem fazer essa separação.

Quando confrontados com a afirmativa: *Não saio por ai tentando colocar em prática coisas que faço nos jogos eletrônicos ou no mundo virtual*, apenas 7% assinalaram que discordam dessa afirmação, 67% concordaram e 25% assinalaram “Nem concordo, nem discordo”. Para ilustrar resgatamos os registros de T.S. e de A.V, ambos com 15 anos. A primeira afirma que sua relação com o computador é normal, sabe diferenciar o mundo real e o virtual e aproveita as coisas boas que esse virtual pode oferecer e A.V. diz que se controla muito bem com relação ao mundo real e o mundo virtual.

De outra forma, quando confrontados com a afirmativa: *Sei diferenciar um relacionamento amoroso que acontece num Chat e um que acontece na realidade*, apenas

3% relataram discordar de tal afirmação, ou seja, relataram que não conseguem fazer a referida diferenciação. 89% concordaram e 8% nem concordaram, nem discordaram.

Diante da afirmativa: *Consigno diferenciar os limites que existem no mundo virtual dos que existem na realidade*, nenhum dos adolescentes que responderam o questionário assinalou que não concordava com tal afirmativa e 12% assinalou a opção “Nem concordo, nem discordo”.

A partir da afirmativa: *No mundo virtual posso ser quem eu não sou na realidade, posso ser mais bonito, ter poderes e ser herói*, 23% dos adolescentes assinalou que não concordam com essa afirmação, 47% concordou e 30% nem concordou, nem discordou.

Quando questionados sobre alguém já ter-lhes dito que eram viciados em computador 54% assinalaram que já foram chamados de viciado por alguém. Porém, quando perguntados se eles próprios se consideram viciados, 84% deles assinalaram que não se consideram viciados, independente do que fazem e do tempo que passam no computador.

5 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Inicialmente, partimos da idéia de Fregoneis (2001) acerca da rápida e profunda invasão dos computadores em nossas vidas e o lugar cada vez mais importante que este está ocupando. Este fato corrobora com o pensamento de Tapscott (1999), segundo o qual essa geração de adolescentes é a primeira crescer cercada pela mídia digital. Conforme dados obtidos com a aplicação dos questionários, todos os adolescentes utilizam o computador e 85% deles o usam diariamente.

A partir do domínio os jovens utilizam essa tecnologia para diversos fins, tais como lazer, socialização ou trabalho. Nesse sentido, resgatamos o registro feito por J.P³. de 16 anos, o qual diz que faz muitas outras coisas além de ficar no computador, mas nunca o desliga e de S.E. de 14 anos, o qual relata que sua “vida sem o computador seria estranha, pois o mesmo e a internet fazem parte de seu cotidiano”.

O tempo despendido com o uso do computador e sua importância ficam evidentes nos dados apresentados e na descrição da adolescente J.C. de 14 anos que relata não conseguir passar um dia sem usar o computador e se isso acontece fica muito irritada. Já o adolescente

³ A identidade dos adolescentes será mantida sob total sigilo, por isso utilizaremos siglas para identificar suas falas.

A.P. de 16 anos, relata que o computador “é uma coisa cansativa e que por isso não entra muito” e mesmo assim o mesmo assinalou que passa de 4 a 5 horas por dia no computador.

Considerando o tempo despendido no acesso ao computador, salientamos que parte dele pode também ser aproveitado e direcionado para atividades orientadas e extraclases que contribuam com a aprendizagem dos alunos. Nesse sentido, sabemos que algumas escolas têm disponibilizado portais com recursos didáticos diferenciados, como vídeos, jogos, textos e atividades, bem como é crescente o número de instituições que fazem uso de ambientes virtuais de aprendizagem, para ampliar para além do tempo e espaço de sala de aula os processos de ensinar e aprender. Desse modo, alternativas como portais e ambientes virtuais de aprendizagem podem ser utilizados pelas escolas.

Assim, apontamos para a possibilidade de explorar atividades mediadas pela internet como alternativa às atividades pedagógicas, aproveitando-se dos recursos já disponíveis para esse fim, como base de dados, repositório de objetos de aprendizagem - como Banco Internacional de Objetos Educacionais e o Rived - e portais de curtas-metragens – como Porta Curtas e Curta Agora. Esses recursos podem contextualizar atividades propostas ou ser indicados como fontes de pesquisa.

Dentre as finalidades do uso do computador para os adolescentes destacou-se a diversão e o potencial comunicacional. Segundo, A.N. de 14 anos sem o computador teria uma vida mais chata, pois o computador é uma forma de lazer. Do mesmo modo, J.S. de 15 anos, T.M. de 14 anos e R.F. de 14 anos relataram que suas vidas sem o computador seria chata e sem graça.

A interação com o computador como diversão revela possibilidades de vivências virtuais diferenciadas da realidade. De acordo com Raleiras (2007), no mundo virtual podemos criar personagens com os quais nos identificamos na realidade ou não compatíveis com a realidade. Ao mesmo tempo, nesse mundo virtual são criados espaços que se configuram com mais liberdade e autonomia, o que propicia ao adolescente a possibilidade de experimentar sensações e ocupar lugares ainda não possíveis de serem ocupados por esse adolescente (RAMOS, 2008).

A aproximação entre a educação e a diversão é feita pelo conceito de Edutenimento que refere-se a tradução para o português do termo em inglês *edutainment* enquanto junção dos termos educação e entretenimento. Ao congrega a educação - que remete os processos de ensino e aprendizagem, e o entretenimento - que remete ao lazer e a diversão,

os jogos configuram-se como um exemplo mais evidente, pois possuem o potencial de ensinar tanto aspectos conceituais, como procedimentais e atitudinais, ao mesmo tempo em que divertem.

No Edutainment podemos ter a proposição de um jogo para abordar conteúdos curriculares ou o acesso a livro interativo que se compõe por vários recursos como jogos, vídeos, atividades interativas e observa a estrutura de um livro.

Garret e Ezzo (1996) destacam como funções do edutainment motivar e despertar a curiosidade do aluno, ao mesmo tempo em que permite experimentar e realizar atividades perigosas sem onerar ou causar prejuízos à vida cotidiana.

No que se refere ao potencial comunicacional destacamos o uso dos comunicadores on-line, como MSN e SKYPE e as redes sociais, como Orkut e Twitter. Nesse sentido, K.W., de 15 anos, diz que teria uma vida complicada sem o computador, pois estuda e se comunica através dele e K.K., de 14 anos, relata que conheceria menos pessoas e teria menos amigos se não houvesse o computador, o que mostra que os adolescentes, segundo Rushkoff (1999) podem, por meio dessa tecnologia, conhecer muito mais pessoas em um único dia do que seu avô conheceria em uma vida inteira. Afinal com tantos jovens usando Orkut, MSN, e tantos outros, seu círculo de pessoas conhecidas aumenta com maior facilidade.

Considerando o uso dos comunicadores on-line no contexto escolar, os mesmos podem ser explorados no desenvolvimento de trabalhos em grupo que se estendem para além do horário e espaço de sala de aula. Os grupos podem ser orientados a organizar o trabalho, trocar ideias, discutir pontos do trabalho utilizando esses recursos. O chat também pode ser utilizado para interação entre alunos-alunos e alunos-professores, para tirar dúvidas ou discutir aspectos que estão sendo estudados.

Além disso, as interações sociais decorrentes do acesso as TICs também favorecem o desenvolvimento de atitudes relacionadas habilidade social e a capacidade de interagir adequadamente com o outro, observando as regras sociais e os valores que garantem o convívio adequado. Assim, esse pode ser um espaço para o trabalho de conteúdos atitudinais, os quais podem ser discutidos e considerados nos processos de educação formal.

De maneira similar, o uso das redes sociais com finalidades educativas pode se configurar como uma possibilidade de trabalhar conteúdos conceituais e atitudinais, principalmente, ao considerarmos que 85% dos adolescentes da pesquisa utilizam o computador com esse fim. Os processos de interação que ocorrem nessas redes sociais

pressupõem a participação ativa dos alunos na construção de sua própria aprendizagem, para tanto “todos precisam aprender a utilizar esses recursos de forma adequada, responsável, que não coloque em risco a sua segurança e a escola não deve se furtar dessa tarefa” (EDU 2.0, 2010).

Outro aspecto importante resultante da interação dos adolescentes com o computador é o potencial para favorecer o processo de aprendizagem. Seja pela possibilidade de trabalhar a distância, se comunicado e trocando informações, quer seja pelo acesso a informações de modo facilitado. Potencial este reconhecido por 82% dos adolescentes que sinalizaram o acesso a informações atualizadas com o uso do computador e da internet como benefício. O acesso as informações atualizadas podem ser exploradas por meio da proposição de atividades que envolvam a pesquisa e a solução de problemas.

Aspectos já reconhecidos pelos adolescentes que quando questionados 92% responderam que usam o computador para fazer pesquisas e trabalhos de aula, usando informações atualizadas e encontradas por meio de mecanismos de buscas rápidos e eficientes. Nesse sentido, CLT de 14 anos relata que tem uma boa relação com o computador e com o mundo virtual e que através desses consegue apurar sua inteligência e raciocínio. K de 15 anos diz que teria uma vida complicada sem computador, pois estuda e se comunica por meio dele e, de outra forma, CS de 14 anos descreve que sua vida sem o computador seria desatualizada.

Por outro lado, Castellanos (2004), Jones (2004) e Johnson (2005), apontam alguns problemas decorrentes do uso do computador, como a dependência, a obesidade, a diminuição da prática desportiva e a tão temida violência ficcional. Quanto ao tão temido problema da violência ficcional, AV. de 14 anos por exemplo, relata que sabe diferenciar o mundo real do mundo virtual.

Na pesquisa nos deparamos com 7% dos entrevistados que assinalaram não concordar com a afirmativa: *não saio por ai tentando colocar em prática coisas que faço nos jogos e mundo virtual*, entretanto nenhum adolescente indicou que não consegue diferenciar o virtual do real. Assim, os adolescentes, de modo geral, sabem diferenciar o que se passa nos jogos da realidade e não devem colocam ações realizadas no mundo virtual em prática na realidade.

Desse modo, reforça-se a afirmação de Ramos (2008) de que no virtual é possível viver emoções e sensações que não tem conseqüências concretas para a vida real. De acordo com

o adolescente JB de 15 anos tem uma fala muito interessante, que mostra bem as possibilidades oferecidas no mundo virtual, quando afirma que “no computador nós podemos ver o mundo com fantasias e fazer o que nós bem entendermos”.

Outro ponto em discussão é o excesso de tempo dispendido no mundo virtual e com o uso do computador. Fregoneis (2001) dá um indicativo do que corrobora para isso, segundo ele o adolescente quer ser superior ao computador, quer vencê-lo e superar os desafios apresentados. Para tanto, é preciso dedicar-se e dispendir tempo nessa tarefa, o que pode ser confundido com o vício pelo aparente descontrole vivido. Ao provocar os adolescentes com relação a essa questão 66% assinalaram que sentem constante vontade de usar.

A partir dos dados apresentados e dos registros feitos pelos adolescentes, evidenciamos que de modo geral, estes conseguem diferenciar a realidade do virtual e que a interação com o computador oferece benefícios para a aprendizagem e para a socialização.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados encontrados apontam para o fato de que os adolescentes sabem diferenciar a realidade e o mundo virtual que é criado no computador, principalmente no que diz respeito à violência contida nos mais diversos jogos. De outro modo, para muitos esses jogos podem, de certa forma, com toda sua interatividade, servir como meio para os adolescentes, darem vazão a sua raiva, evitando que a mesma seja expressa contra outras pessoas no mundo real.

As percepções e os hábitos dos adolescentes sujeitos da pesquisa revelam o potencial do uso das TICs nos contextos escolares, tanto para o desenvolvimento de pesquisas, como para criação de redes sociais e criação de espaços organizados de comunicação e interação que podem ampliar os espaços de ensino e a aprendizagem, fazendo uso de recursos presentes no cotidiano dos alunos.

Desse modo, para nos aproximarmos desse universo e inserí-lo no contexto escolar para promover a aprendizagem é preciso estabelecer uma relação mais democrática com o alunos, valorizando seus conhecimentos e habilidades relacionadas ao uso das tecnologias. O professor passa a estar aberto a aprender com os alunos e organiza atividades que explorem essas habilidades, como as relacionadas a fazer buscas por informações

atualizadas ou produzir recursos midiáticos como vídeos, blogs e apresentações interativas como alternativas as entregas de trabalhos escritos, por exemplo.

Como já sinalizado por autores como Perrenoud (2000) e Libâneo (1998) o professor precisa trabalhar e utilizar em sua prática pedagógica recursos midiáticos e novas tecnologias, para tanto se torna necessário conhecer as possibilidades pedagógicas dos mesmos, estabelecer objetivos e procedimentos que incluam o uso desses recursos e prever em seu planejamento. Nesse sentido, alguns recursos foram citados ao longo do trabalho por terem potencial pedagógico para favorecer a aprendizagem.

Ao mesmo tempo ao utilizar esses recursos para trabalhar conteúdos conceituais e procedimentais pode-se trabalhar conteúdos atitudinais, incluindo orientações sobre os malefícios que o uso do computador pode provocar, na tentativa de orientar os alunos e discutir temáticas corriqueiras nos espaços virtuais, como a violência, a pornografia e o *bullying*.

Esse trabalho reforça que o computador tem um mundo infindável de possibilidades relacionadas à comunicação, diversão e aprendizagem e que não podemos localizá-lo em uma visão dicotômica, na qual classifica-se o computador como bom ou ruim, pois temos nuances e as duas perspectivas podem ser fazer presentes dependendo do modo como esse meio é utilizado.

Por fim, não podemos negar que esta ferramenta faz parte do universo adolescente, por isso torna-se fundamental dar voz aos adolescentes e ouvir sobre as relações que estes estabelecem com o computador e o modo como lidam com o virtual. Para que então essas relações possam ser mediadas, problematizadas e discutidas, visando oferecer maiores subsídios e esclarecimentos sobre as potencialidades e prejuízos decorrentes desta relação.

7 REFERÊNCIAS

CASTELLANOS, Aura Ligia Zapata. **Dor, síndromes e lesões músculo-esqueléticas em adolescentes e sua relação com computador e videogame.** Dissertação (Mestrado em Ciências) - Pós-graduação em Ciências, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2004.

DIAS, Cláudia Augusto. **Grupo focal:** técnica de coleta de dados em pesquisas qualitativas. 1999. Disponível em: <<http://gustavogamorim.googlepages.com/Grupofocal.pdf>>. Acesso em: 21 maio 2009.

EDU 2.0. **Redes sociais**. 2010. Disponível em: <http://edu20.wikidot.com/redes-sociais>.

Acessado: 15 abril 2010.

GARRET, M. e EZZO, M. Edutainment: The Challenge. **Journal of Interactive Instruction Development**, 1996. Disponível em: <http://www.geocities.com/drmarylgeo/salTEDU.doc>.

Acesso em: 14 fevereiro 2011.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 1996.

GOUVEIA, Susana Cristina Gramilho Clemente. **O jogo digit@l: um estudo de caso com clãs do funchal e do faial**. 2008. 163 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação) - Curso de Pós-Graduação em Ciências da Educação, Universidade Aberta, Lisboa, 2008.

GRIBOSKI, R., A., GUILHEM, D., BRANCO, J., D., C. Adolescência, sexualidade e situações de vulnerabilidade: um estudo qualitativo. **Online Brazilian Journal of Nursing, Poverty, Health Iniquities, and Human Development**. Disponível em:

<[http://www.objnursing.uff.br/index.php/nursing/article/view/j.1676-](http://www.objnursing.uff.br/index.php/nursing/article/view/j.1676-4285.2007.1061/240)

4285.2007.1061/240>. Acesso em: 27 novembro 2009.

JOHNSON, S. **Surpreendente!**: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro: Elsevier: Campus, 2005.

JONES, G. **Brincando de matar monstros**: porque as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta. São Paulo: Conrad, 2004.

LEVY, P. **O que é o virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996.

LIBÂNEO, José Carlos. **Adeus professor, adeus professora?**: novas exigências educacionais e profissão docente. São Paulo: Cortez, 1998.

NOGUEIRA-MARTINS, Maria Cezira Fantini; BOGUS, Cláudia Maria. Considerações sobre a metodologia qualitativa como recurso para o estudo das ações de humanização em saúde.

Saúde Soc., São Paulo, v. 13, n. 3, dez. 2004. Disponível em:

<[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-12902004000300006&lng=en&nrm=iso)

12902004000300006&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 13 abril 2009.

NOVAES, Maria Helena. A psicologia e a crise da educação. **Psicologia Escolar e Educacional**.

Campinas, vol.4, no.2, p.69-76, dez. 2000. Disponível em:<[http://scielo.bvs-](http://scielo.bvs-psi.org.br/scielo.php?pid=S1413-85572000000200011&script=sci_arttext&tlng=pt)

psi.org.br/scielo.php?pid=S1413-85572000000200011&script=sci_arttext&tlng=pt.> Acesso

em: 13 abril 2009.

PERRENOUD, Philippe. **Novas competências para ensinar**: convite à viagem. Porto Alegre: ARTMED, 2000.

RALEIRAS, Mónica (2007). Recensão da obra “A vida no ecrã. A identidade na era da internet”, de Sherry Turkle (1997). Lisboa: Relógio d’ Água. *Sísifo*. **Revista de Ciências da Educação**, 03, pp. 113-116. Disponível em: <http://sisifo.fpce.ul.pt>. Acesso em: 7 maio 2009.

RAMOS, Daniela Karine. **Ciberética**: vias do desejo nos jogos eletrônicos. Tese (Doutorado em Educação) - Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2008.

RUSHKOFF, Douglas. **Um jogo chamado futuro**: como a cultura dos garotos pode nos ensinar a sobreviver na era do caos. Rio de Janeiro: Revan, 1999.

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

RECEBIDO EM 05 DE JULHO DE 2011.

APROVADO EM 10 DE OUTUBRO DE 2011.