

Ciberidentidades nos anos finais do Ensino Fundamental Público: relações no processo de ensino e aprendizagem

RESUMO

Eliane Marin

elianejd@yahoo.com.br
[0000-0003-4351-926X](tel:0000-0003-4351-926X)

Secretaria de Educação do Estado do
Paraná, Guarapuava, Paraná, Brasil.

Jamile Santinello

jamilesantinello@gmail.com
[0000-0003-1136-2421](tel:0000-0003-1136-2421)

Universidade Estadual do Centro-Oeste,
Guarapuava, Paraná, Brasil.

Eliziane de Fátima Alvaristo

elizianealvaristo@unicentro.br
[0000-0002-1549-4176](tel:0000-0002-1549-4176)

Universidade Estadual do Centro-Oeste,
Guarapuava, Paraná, Brasil.

Este estudo objetiva compreender e analisar as construções identitárias formadas em interação com a virtualidade de alunos do Ensino Fundamental público. Utiliza-se de abordagem qualitativa e da pesquisa-ação como estratégia, e traz como participantes do estudo dez alunos integrantes do núcleo de tecnologias, cujo faz parte da divisão setorial multisseriada do Ensino Fundamental público de um colégio estadual situado na periferia de um município do Centro-Oeste do Estado do Paraná. Os instrumentos utilizados para a coleta de dados foram: a) diário de bordo com anotações das observações realizadas pela pesquisadora no sentido de organizar tabelas; b) curso de extensão via plataforma Moodle. Os resultados mostram que a geração contemporânea constrói suas identidades não apenas no espaço/tempo real, mas também no espaço/tempo virtual. As ciberidentidades que se formam no espaço e tempo digital buscam atender a multiplicidade de experiências proporcionadas pelas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, a constituir novos paradigmas sociais e educacionais. Constatou-se que o tempo em que os participantes passam diante das telas de seus aparatos tecnológicos, influencia suas relações e comportamentos a partir dos meios digitais, fazendo com que suas identidades assumam formas múltiplas atendendo às suas necessidades momentâneas, isto é, uma aceitação refletida nas redes sociais. Para os participantes, os processos escolares se distanciam de suas ações cotidianas no que diz respeito ao uso das tecnologias digitais, porém, as suas habilidades se restringem às redes sociais e aos jogos *on-line*. Desse modo, verificou-se que existem diferenças nas formas como os participantes constroem suas identidades na atualidade, assim, há necessidade de repensar algumas práticas para o processo de ensino e aprendizagem, a considerar as tecnologias como recurso de linguagem digital para o conhecimento.

PALAVRAS-CHAVE: Ciberidentidades. Identidades virtuais. Tecnologias digitais.

1 INTRODUÇÃO

A sociedade globalizada e digitalizada que rege a contemporaneidade revela alterações nas formas com que os jovens estudantes de escolas públicas constroem suas identidades, integrando-as ao espaço/tempo real e ao espaço/tempo virtual. Configurações identitárias fluídas e fragmentadas levam a escola pública brasileira a questionamentos quanto aos processos de ensino e aprendizagem que configuram seus modelos pragmáticos.

Diante dos exercícios cotidianos de simulações identitárias permitidos pela revolução digital, sentimentos de pertencimento e identidades culturais têm-se alterado, afetando a percepção do próprio sujeito em relação a si e aos outros. Compreende-se que a fluidez e as instabilidades das construções identitárias e suas relações com os conceitos sobre espaço e tempo na sociedade tecnológica atual, requerem estudos sobre a reconfiguração contínua e fragmentada das identidades juvenis envolvidas nesse processo, a considerar que as tecnologias digitais estão presentes nas construções identitárias que surgem na contemporaneidade, em que os corpos e perfis virtuais podem assumir representações múltiplas, especialmente de crianças e adolescentes (LÉVY, 1999; GUIMARÃES, 2009; LÉVY, 2011).

Lévy (2011) evidencia sobre os aspectos virtual e de informatização, e destaca que o virtual ultrapassa amplamente a informatização, sendo que a virtualização atinge as modalidades do estar junto, a constituição do “nós”, afetando os corpos, os quadros coletivos de sensibilidades e o exercício da inteligência. Nesse sentido, Urresti (2017), destaca que uma nova subjetividade está se mostrando, em que há mudanças em curso nas relações interpessoais, de articulações do próprio eu e nas formas sensitivas da percepção que constituem as novas gerações, identidades fluídas e descentradas, evidenciado na atualidade, em que o ciberespaço atua como um reconfigurador do processo e potenciador da virtualização identitária do sujeito, ou seja, das chamadas ciberidentidades.

Uma característica inerente à geração contemporânea de jovens e adolescentes interligados na rede de computadores é que os mesmos passam grande parte da vida *on-line*, sem fazer distinção entre o *on-line* e o *off-line*. Para estes jovens, as novas tecnologias digitais – computadores, telefones celulares, *Sidekicks*, são os principais mediadores das conexões humanos-com-humanos (PALFREY; GASSER, 2011), alterando assim, suas formas comunicacionais e relacionais.

Dessa forma, as conexões que esses jovens têm com as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) desde a infância incide em diferentes e complexas formas identitárias, em que assumem papéis diversos nas redes de computadores.

Em relação a rede digital, é importante ressaltar que, não é apenas um amontoado de informações interligadas, porém uma fonte de relacionamentos, em que todos seus atores assumem o protagonismo das histórias. As redes sociais como *Facebook*, *Instagram*, *WhatsApp* e *Youtube*, são exemplos da importância das relações que se desenvolvem no ciberespaço, em que a presença física das pessoas se faz desnecessária e sobrepuja tempos e espaços. Vieira

(2006) evidencia que, por meio da complexidade da configuração cibernética, o físico e o virtual passariam a coexistir.

Estudos de Veen e Vrakking (2009), discutem que na atualidade há avatares virtuais, vozes alteradas por computador e, potencialmente, até mesmo choques elétricos para indicar que se foi atingido por uma flecha ou bala, ou seja, seria muito mais simples assumir outra identidade no ambiente virtual, evitando dessa forma a exposição no espaço/tempo real experimentada por gerações anteriores.

Conforme Palfrey e Gasser (2011) a criação e a revisão da identidade é algo onde ocorrem retroalimentações contínuas, e que nos mundos virtuais o principal ato da formação de identidade seria a criação de um avatar. Por meio da construção de uma figura digital de si mesmo, o usuário passaria a interagir com o mundo virtual, tanto com objetos como com outros avatares ou usuários.

Lévy (2011) salienta que a virtualização dos corpos seria uma nova etapa na aventura de autocriação que sustenta a humanidade, ou seja, seria como sair do próprio corpo, adquirir novas velocidades e conquistar novos espaços. Dessa forma, a figura do avatar seria um eu ideal que passaria a se relacionar com outros avatares com imagens idealizadas e com formas bidimensionais ou tridimensionais, atendendo, assim, aos desejos de seus criadores. Compreende-se que os avatares possibilitariam um mundo de diversidade e controle da própria identidade. Entretanto, poderiam intervir socialmente, incentivando idealizações e ilusões quanto ao próprio corpo e à realidade. Essa dualidade conceitual integra discussões e reflexões quanto às construções identitárias juvenis na contemporaneidade, demonstrando os benefícios e as desvantagens destas diferenciadas configurações sociais.

As possibilidades que as pessoas têm de assumirem outros papéis sociais e até mesmo outras personalidades na rede mostram-se reais, entretanto, há de se pontuar que existem perigos com a exposição de suas vidas na rede, pois a identidade digital de um Nativo Digital é ao mesmo tempo rica, interessante e fácil de criar, mas também frágil e vulnerável à manipulação e à falsificação (PALFREY; GASSER, 2011). Estes autores explicam que quando os Nativos Digitais mudam de plataforma, suas antigas identidades digitais não morrem, mas permanecem como parte da sua complexa percepção do *self*, podendo ser visualizadas por qualquer pessoa.

Urresti (2017) enfatiza que a adolescência é um período atravessado por uma série de inquietudes, problemas e dúvidas, inclusive quanto à sua identidade pessoal, porém estes questionamentos que eram resolvidos habitualmente entre pares, como colegas e pais, hoje são colocados na *Internet*. Para este autor, a comunicação entre pares seria um laboratório de identidade coletiva e de ajuda mútua, que na atualidade se estende nas redes de comunicação *on-line* que envolve e acompanha os adolescentes de maneira permanente. As representações do eu não estariam mais restritas ao tempo/espaço real, porém integraria a rede, gerando diferentes e abrangentes formas de socialização, o que Urresti (2017) chamou de tecno-sociabilidade e que estaria interferindo nas formas relacionais e nas representações do próprio eu.

Frente a este contexto, compreende-se que, os jovens evidenciam e legitimam na rede de computadores as fragmentações identitárias. As representações de seus corpos e de suas personalidades mostram-se intangíveis

no ciberespaço, em que a virtualização se integra ao espaço/tempo real e possibilita a construção de não apenas uma, mas de diversas ciberidentidades.

A virtualização identitária percebida na geração atual não permanece enclausurada nos quartos das casas desses jovens e nas relações que possuem na rede, porém é percebida nas relações sociais que eles mantêm, inclusive na escola. Assim, este estudo tem como objetivo compreender e analisar as construções identitárias formadas em interação com a virtualidade de alunos do ensino fundamental público.

2 METODOLOGIA

Este estudo foi aprovado por meio do Parecer nº 3.455.415 emitido pelo Comitê de Ética em Pesquisa envolvendo Seres Humanos (COMEP), da Universidade Estadual do Centro-Oeste - UNICENTRO.

Utilizou-se de abordagem qualitativa, conforme Flick (2004), este tipo de abordagem considera a comunicação do pesquisador com o campo e seus membros como parte explícita da formação do conhecimento, ao invés de excluí-la. Para o teórico, as subjetividades dos pesquisados e do pesquisador devem ser entendidas como parte do processo de pesquisa. Recorreu-se a pesquisa-ação, a visar um processo ao investigar e agir, pesquisadores e atores sociais, a desenvolver aprendizagem coletiva com resultados encontrados no decorrer da investigação, oferecendo novos ensinamentos a todos (THIOLLENT, 1996).

Os instrumentos utilizados para a coleta de dados foram: a) diário de bordo com anotações das observações realizadas pela pesquisadora no sentido de organizar tabelas; b) curso de extensão via plataforma *Moodle*.

O curso de extensão aconteceu entre os meses de setembro e novembro de 2019 e contou com dez (10) participantes com idade entre doze e quinze anos de idade, integrantes do Núcleo de Tecnologias, cujo faz parte da divisão setorial multisseriada do Ensino Fundamental Público de um colégio estadual situado na periferia de um município do Centro-Oeste do Estado do Paraná. Haja vista, a menor idade dos participantes, foi enviado aos pais e/ou responsáveis o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), Termo de Assentimento para Criança e Adolescente (maiores de 6 anos e menores de 18 anos), Termo de Autorização de Uso da Imagem, sendo que todos retornaram devidamente assinados. Os participantes foram denominados pela letra P (Participante), seguida de um número correspondente aos registros da coleta de dados: P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9, P10, para preservar suas identidades e manter a integridade. A participante P6, desistiu do curso, a participante P7 foi transferida de escola, não sendo possível concluir as ações propostas.

O curso de extensão foi realizado a partir de dois (2) encontros presenciais e quatro (4) semanas de estudos *on-line*, via plataforma *Moodle*, considerada como um ambiente virtual de ensino e aprendizagem (AVEA), totalizando cinquenta horas (50h) de curso com certificação aos participantes. A partir de encontros presenciais e via ambiente de aprendizagem virtual *Moodle*, os participantes realizaram uma investigação com o intento de a pesquisadora extrair dados sobre temas específicos, com leituras, visualização de vídeos e pesquisas, eles participaram de fóruns de discussões em que puderam de forma coletiva e participativa contribuir criticamente com as reflexões propostas. É importante

destacar que foi mantida a escrita dos participantes realizada nos fóruns de discussões, visto que, é uma linguagem informal, porém utilizadas durante suas comunicações nas redes. No Quadro 1, apresentam-se as etapas de elaboração e execução do curso de extensão realizado pela plataforma *Moodle* (AVEA).

Quadro 1 - Etapas do Curso de Extensão: Ciberidentidades nos Anos Finais do Ensino Fundamental Público

| Etapas | Ações desenvolvidas |
|--------|--|
| 1 | <ul style="list-style-type: none"> • Elaboração e encaminhamento do Projeto de Curso de Extensão • Estudo do Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem (AVEA) <i>Moodle</i> • Elaboração do material didático para o desenvolvimento das atividades |
| 2 | <ul style="list-style-type: none"> • Divulgação e inscrições |
| 3 | <ul style="list-style-type: none"> • Execução do curso |
| 4 | <ul style="list-style-type: none"> • Avaliação dos resultados |
| 5 | <ul style="list-style-type: none"> • Coleta de dados |
| 6 | <ul style="list-style-type: none"> • Análise de dados |

Fonte: Elaborado pelas autoras (2019).

Neste sentido, o curso atendeu a um cronograma para a realização do estudo, conforme o Quadro 2.

Quadro 2- Cronograma de execução do Curso de Extensão: Ciberidentidades nos Anos Finais do Ensino Fundamental Público

| Período | Modalidade | Ação |
|-------------------------------|----------------------------|--|
| 19/09/19 | Presencial Início | Apresentação da equipe executora e dos participantes Inscrições e orientação para utilização do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVEA) <i>Moodle</i> |
| 26/09/2019 a 02/10/2019 | SEMANA 1 <i>On-line</i> | AÇÃO 1: Estudo do programa do curso e orientações AÇÃO 2: Apresentação <i>on-line</i> da equipe executora e dos participantes AÇÃO 3: Realização de leituras e visualização de vídeos sobre ciberespaço e cibercultura |
| 02/10/2019 a 08/10/2019 | SEMANA 2 <i>On-line</i> | AÇÃO 1: Leitura da introdução do livro - Nascidos na era digital. FÓRUM: Elaboração de texto sobre a leitura realizada com participação no fórum de discussão |
| 09/10/2017 a | SEMANA 3 <i>On-line</i> | AÇÃO 1: Visualização de vídeo sobre Identidade Cultural |

| | | |
|-------------------------------|--|---|
| 15/10/2019 | | FÓRUM: Participação no fórum de discussão sobre Identidade Cultural na era digital |
| 16/10/2019 a 22/10/2019 | SEMANA 4 <i>On-line</i> | AÇÃO 1: Visualização de vídeo sobre a Geração dos Nativos Digitais AÇÃO 2: Leitura de artigo sobre Demarcações Históricas Geracionais FÓRUM: Elaboração de texto sobre a visão das tecnologias na educação e participação no fórum de discussão |
| 19/11/2019 | SEMANA 5 <i>On-line</i> e Presencial | AÇÃO 1: Avaliação do curso |

Fonte: Elaborado pelas autoras (2019).

A análise dos dados realizada com os participantes agregou informações contidas nos fóruns do curso de extensão, buscando compreender as identidades reais e virtuais dos participantes do Ensino Fundamental Público, contemplando as subjetividades e as variáveis complexas envolvidas no processo a fim de obter-se uma visão individualizada.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Buscou-se por meio das ações propostas no curso de extensão, contemplar as diversas formas de linguagem e expressão que os jovens estudantes vivenciam. Para tanto, levou-se em consideração o pensamento de Kenski (2007) de que o poder da linguagem digital, baseado no computador e em seus periféricos, influenciaria a constituição de conhecimento, valores e atitudes, criando uma nova cultura.

A fase inicial deste estudo aconteceu no formato presencial, apresentou-se aos participantes a plataforma *Moodle* (AVEA), ambiente virtual que utilizariam para as próximas ações. Foi disponibilizado um texto e um vídeo com informações sobre a plataforma *Moodle* (AVEA), para viabilizar uma melhor exploração da plataforma e de seus recursos.

Na semana 1, disponibilizou-se um vídeo explicativo sobre o significado de Ciberespaço e Cibercultura na plataforma *Moodle* (AVEA), para os participantes. Tal ação, baseou-se nos estudos de Valente (2018), sobre a importância de procurar criar situações de aprendizagem nas quais os aprendizes possam fazer pesquisas, pensar e conceituar o que fazem. Além disso, a visualização do vídeo possibilitou que os participantes percebessem a importância das tecnologias na história e o desenvolvimento das TDIC nos dias atuais.

A semana 2 foi constituída por meio de ações *on-line*, com a introdução do livro *Nascidos na Era Digital* de Palfrey e Gasser (2011). Os autores discorrem no texto sobre a importância das escolhas feitas quanto ao uso inteligente das tecnologias digitais, que refletiriam no futuro de forma a contribuir com a sociedade. O material foi disponibilizado na plataforma *Moodle* (AVEA), para estabelecer relações entre a realidade vivenciada pelos participantes e o tema proposto, evidenciando-se a importância histórica, cultural e social das TDIC.

Com base nas discussões no fórum da plataforma *Moodle* (AVEA), observou-se que a linguagem escrita dos participantes apresenta mudanças significativas no processo de ensino e aprendizagem destes alunos. Kenski (2007), ressalta que crianças e jovens não estão acostumados com a leitura e a escrita em sua forma linear, porém, querem *zapear*, ou seja, mudar de canal constantemente como fazem na televisão e no uso de outras mídias.

Os estudos de Veen e Vrakking (2009) confirmam os dados obtidos neste estudo, quando explicam que a habilidade de *zapear* nas mídias fez com que os jovens se deixassem levar pelo fluxo de eventos, conversas e sequências de imagens. Segundo estes autores, essa habilidade se tornou tão natural que se aplicam em suas próprias comunicações nas redes sociais na *Internet* e até mesmo na escola, evidenciando-se nas produções de textos, destaca-se a linguagem escrita do participante P4, aonde manteve-se o formato da escrita realizada durante as discussões no fórum da plataforma *Moodle* (AVEA), para demonstrar a linguagem informal (de zapeadores):

P4: 1em q eles nacerao em um tempo q nao existia nd new tv ai puve na mordenização em q nois neceu onde encontrmos clres e tv etc

P4: Sim intendemos sobre o seculo passado mais assim mesmo a sua sua esperiencia comta mais q seu clres e etc pk a tecnologia akuda mais em pontos doferentes soque as vezes prejudica.

Observou-se que a linguagem escrita por P4 utilizada nos fóruns de discussões, constitui-se por abreviações e expressões utilizadas em redes sociais na *Internet*, como um meio de comunicação informal entre os zapeadores, o que exigiu uma interpretação peculiar e cuidadosa dos dados para que a ideia central das respostas fosse preservada. Por outro lado, torna-se preocupante, pois abreviações podem causar danos a Língua Portuguesa para a escrita formal.

A semana 3 foi realizada com ações *on-line*, disponibilizou-se na plataforma *Moodle* (AVEA) um vídeo sobre Identidade Cultural, para mostrar por meio de desenhos o conceito sobre identidade cultural apresentado nos estudos de Hall (1997; 2006). Os resultados foram apresentados nos fóruns de discussões, a apontar pelos participantes P3 e P8 sobre a identidade cultural:

P3: [...] às vezes é bom mudar um pouco e preferia ser, fazer uma pessoa diferente pela tecnologia.

P8: Eu, por exemplo, eu gosto mais de internet por que eu não gosto de mim pessoalmente, eu prefiro pela internet porque eu me identifico com outra pessoa, falo coisas que eu não sou.

Para o participante P3, a virtualização identitária permite mudanças que a tornam uma pessoa diferente em alguns momentos, entendido pela participante como algo bom. Em relação a P8, declarou que não gosta de si pessoalmente e que na *Internet* pode se identificar com outras pessoas e falar coisas que não condizem com sua realidade. Subtende-se que a participante se refere às suas características físicas, contudo, pontua-se que ela se adequa aos padrões de beleza impostos pela sociedade atual, sendo considerada muito bonita pelos colegas da escola.

Corroborando com as respostas de P3 e P8, P9 contribuiu para uma análise significativa sobre as virtualizações identitárias percebidas na contemporaneidade, conforme relato a seguir:

P9: Em relação as ciberidentidades, eu sempre penso que eu não gosto de mim, em si, eu não gosto das minhas características físicas, como eu me acho que sou, então na internet eu penso o seguinte: eu posso ser diferente, eu posso ser quem eu quero, eu posso ser um personagem, posso subir de ponta cabeça, descer para baixo, quem sabe? O futuro é inimaginável. Então, eu sempre pensei assim, né, a internet pra me ajudar descobrir, quem sabe, eu possa ser diferente, alguma coisa que eu não sou. Em relação a minha fantasia, né, eu fiz isso daqui que é uma creepypasta chamada Eyeless Jack, que é uma história de terror, e em si eu gostaria de ser esse personagem, porque esse personagem em si não existe, ele é extremamente fictício, e eu gostaria de ser, porque tipo assim, ele representa uma parte de mim que digamos assim, não é tão conhecida, um lado mais, digamos mais sombrio, por assim dizer. Então, eu sempre tive vontade de ser alguma coisa tipo, fora da realidade, que ninguém viu, conhece. E os meus gostos em si, são muito estranhos, ninguém sabe a maioria das coisas que eu gosto, quem eu sou, meu nome, essas coisas, sabe. É que... Tipo, é uma coisa estranha, é que ninguém mal conhece meu nome.

O participante P9 relatou não gostar de suas características físicas e vê na *Internet* um meio para que seu problema seja solucionado. O participante destacou que por meio de sua inclusão no ciberespaço, pode ser diferente, algo que ele não é na realidade, satisfazendo assim, os desejos de sua imaginação.

Hall (1997) explica que as ciberidentidades permitem que as pessoas assumam diferenciados papéis de acordo com seus interesses, substituindo algo tão complicado e fisicamente constrangedor como é a interação real. Entretanto, é necessário que as possibilidades que a rede traz de se assumir várias identidades sejam discutidas em suas contrariedades, levando-se em consideração as suas vantagens e seus malefícios.

Severiano e Telles (2010) ressaltam que o corpo virtual não tem por base seu correspondente material, feito de carne e osso, porém é constituído de desejos e fantasias que são idealizadas por seu criador, libertando o corpo real de suas limitações. Porém, para a relação dos avatares com a indústria do consumo, sendo que são imagens idealizadas de modelos pré-existentes envolvendo juventude, beleza e bem estar, ou seja, mercadorias de curta duração. Dessa forma, Severiano e Telles (2010) alertam para os perigos nas implicações psicossociais envolvidas no processo de virtualização do corpo, que representariam formas compensatórias de carências e faltas do eu real. As necessidades de socialização e adequação social, inerentes à faixa etária dos participantes os conduzem à inserção em grupos que os aceitem no ambiente real e/ou no ambiente virtual.

Na semana 4, foi proposta na plataforma *Moodle* (AVEA), a leitura de parte do texto de Santinello, Marin e Pinheiro (2019), que tratou sobre as Demarcações Históricas Geracionais e suas Relações com as Tecnologias da Informação e da Comunicação. O texto considera quatro gerações identificadas a partir da Segunda Guerra Mundial: os *Baby Boomers*, os *Peter Pans*, os *Zapeadores* e os *Alphas*. Após a leitura foi disponibilizado aos participantes um vídeo sobre recém-nascido na era digital, que de maneira informal mostrou uma criança conectada às tecnologias digitais no momento de seu nascimento. A ação solicitada trata-se

da elaboração de um texto sobre a visão das tecnologias na educação e a participação no fórum de discussão. Observaram-se várias dificuldades frente a linguagem escrita dos participantes para a elaboração do texto, ao que concerne ao fórum de discussões, todos os participantes destacaram que suas relações com as tecnologias são diárias, em que ficam mais de 5 horas diárias nas redes.

A semana 5, constituiu-se por meio de tarefas com ações *on-line* e presenciais. Os participantes realizaram uma avaliação final sobre o curso via plataforma *Moodle* (AVEA). Os resultados apresentados na avaliação mostraram um parecer significativo, a apontar que a maioria dos participantes estimaram a realização no curso *on-line*.

Observa-se que o curso realizado na modalidade híbrida, mesclado com encontros presenciais e *on-line*, foi algo inovador para os participantes. O uso da *Internet* até então associado ao entretenimento, jogos e às redes sociais, passou a ser compreendido pelos participantes como um canal de conhecimento e discussões construtivas. A percepção de que a rede pode auxiliá-los na vida escolar, enriqueceu esta pesquisa, contribuindo para o processo formativo dos alunos.

Kenski (2007) reflete que não basta adquirir a máquina, é necessário aprender a utilizá-la e realizar aprendizagens, que quando colocadas em prática, reorientam os processos de descobertas, relações, valores e comportamentos. Nesse cenário, percebe-se que a utilização das tecnologias digitais no meio educacional apenas em ações pontuais e não integradas ao cotidiano, podem ser limitantes diante das possibilidades de aprendizagem contidas na rede.

Em relação as ações presenciais, tiveram como propostas, atividades em sala de aula, a considerar um determinado tema com auxílio das professoras da escola participante. Essas ações constituíram-se no desenvolvimento de: i) uma sala ambiente; ii) campeonatos de jogos *on-line*; iii) confecção de material audiovisual, dentre outros, é o 1º Festival *Geek* que fora desenvolvido na escola. Professores e alunos usaram fantasias de personagens de jogos de tabuleiro, jogos *on-line*, animes, filmes, séries de TV e quadrinhos. A ideia do festival surgiu em uma reunião pedagógica, sendo posteriormente organizada pela equipe escolar.

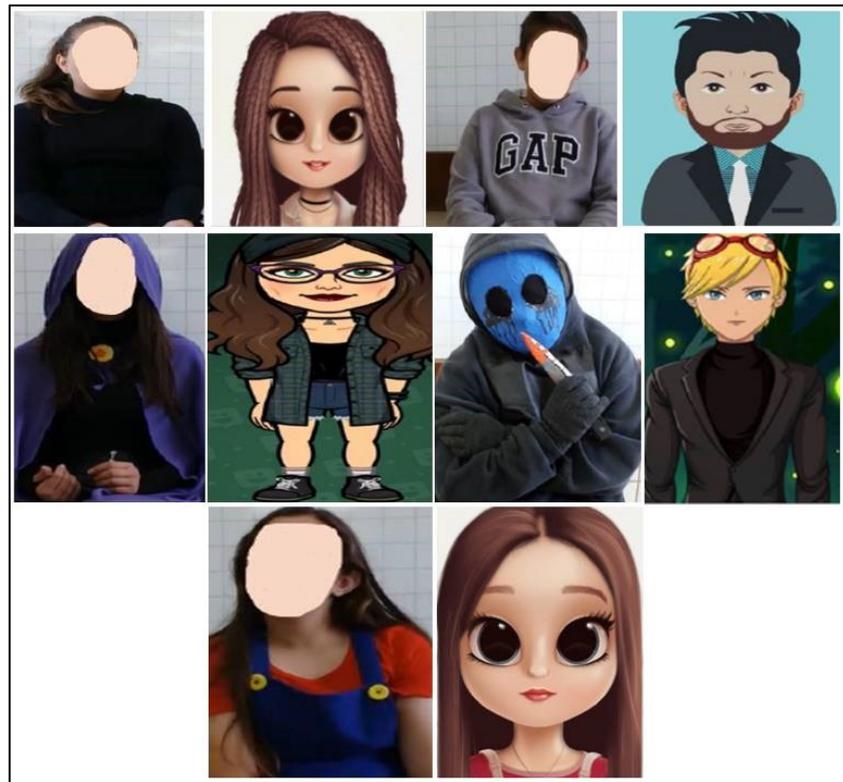
A palavra *geek* está associada aos chamados *nerds*, é uma gíria norte-americana que surgiu nos anos de 1950, para nomear os jovens que tinham grande interesse em produções culturais acadêmicas, literárias e midiáticas e que eram considerados estudiosos. Fedel e Silva (2016), destacam que, por meio de um sistema de universos, as juventudes *nerds* acabam por (re)construir suas subjetividades, suas identidades, assim como, reconstróem processos culturais, o que possibilitou a convergência do evento escolar com esta investigação dissertativa. Diante da expansão da cultura *geek* entre os jovens estudantes participantes, a equipe de ensino, incluindo uma das pesquisadoras, percebeu no festival um meio de aproximação e compreensão das construções identitárias e das formas de ensino e aprendizagem envolvidas no processo.

Para a aplicação das ações, os estudantes apresentaram suas construções pedagógicas e fantasias, possibilitando que todos assumissem identidades diferenciadas a partir da cultura *geek*. Percebeu-se atender às diferenciadas linguagens dos jovens estudantes na contemporaneidade, especialmente a linguagem digital, a partir da proposta do Festival *Geek*. O engajamento dos

alunos contribuiu com as relações escolares, a apresentar as possibilidades para o ensino com autonomia, cooperação e significado.

A Figura 1 mostra a participação dos participantes P3, P5, P8, P9, P10, com a criação de suas identidades *geek* e de avatares. Os demais participantes optaram por não participar deste momento.

Figura 1 - Participantes e suas criações de identidades *geek* e avatares.



Fonte: Acervo das autoras (2019).

Diante das imagens mostradas na Figura 1, compreende-se que o jovem da era digital enfrenta uma redução na capacidade de controlar sua identidade no modo como os outros o percebem, tornando as dinâmicas de visibilidades muito mais complexas, em que buscam esconder ou disfarçar características físicas indesejadas, principalmente nas redes sociais (PALFREY; GASSER, 2011).

Em contrapartida, a criação de ciberidentidades pode trazer inúmeros benefícios sociais e comportamentais. Lévy (2011) explica que a virtualização é uma guerra contra a fragilidade, à dor e o desgaste, além de ser a busca da segurança e do controle, compreendendo que a criação de um avatar seria como sair do próprio corpo e que ao se virtualizar o corpo se multiplica sendo analisável como mudança de identidade, uma reinvenção, uma multiplicação, uma vetorização, uma heterogênese do humano.

Para Santaella (2013) o ciberespaço, possibilita encenar e brincar com as identidades múltiplas, jogar com ela até o limite da transmutação e da metamorfose identitária.

As discussões sobre o tema abordadas por Lévy (2011) e Santaella (2013), explanam a complexidade que envolve as variáveis contidas no processo de virtualização identitária. O ciberespaço é uma fonte de possibilidades e

realizações e ao mesmo tempo pode ser compreendido como um subterfúgio das complicações do mundo real.

Além das questões que envolvem o desenvolvimento dos jovens estudantes no que se refere à visão de si próprio, as relações com o outro também são componentes importantes em suas construções identitárias. Tanto no espaço/tempo virtual quanto no espaço/tempo real, as formas como a geração contemporânea criam e mantém suas interações foram explanadas pelos participantes deste estudo durante os relatos nos fóruns e *WhatsApp*. O participante P9 evidencia em seu relato a necessidade de relacionar-se e para isso usa os jogos *on-line* como meio de conseguir isso.

P9: Eu uso bastante a internet pra jogar, principalmente né, no celular, porque eu conheço muito jogo que é online, precisam de internet pra funcionar e a maioria desses jogos precisam de socialização pra conseguir aliado, essas coisas, pra seguir em frente, ficar mais forte.

Veen e Vrakking (2009), ressaltam que os adolescentes imergem nos jogos de computador adotando a personalidade do papel que estão interpretando e agindo de acordo com tais características. Os teóricos clarificam que muitas vezes os jogos *on-line* tornam-se eventos sociais, em que os jogadores podem jogar com várias pessoas ao mesmo tempo na *Internet* e colaborar em uma equipe formada de indivíduos que nunca encontrou, e nunca encontrará fisicamente.

Dessa forma, o participante P9 consegue por meio dos jogos *on-line* suprir, pelo menos parcialmente, suas necessidades de construir relações e sentir-se parte de um grupo. Além dos jogos *on-line* outro meio que os respondentes declararam utilizar como fonte de socialização são as redes sociais *on-line*. P1 e P5 declararam que preferem desabafar ou contar seus problemas a amigos virtuais ao invés de modo presencial. Como destacam os participantes P1 e P5:

P1: eu prefiro desabafar o que acontece pela rede social do que pessoalmente.

P5: é a melhor maneira que eu tenho pra desabafar com amigos virtuais, qualquer outros.

A socialização por meio das redes digitais é chamada por Urresti (2017) de techno-sociabilidade, pois, segundo o autor essa forma relacional estaria interferindo nas representações do próprio 'eu'. Palfrey e Gasser (2011) explicam que para os Nativos Digitais não há distinção entre o *on-line* e o *off-line* e que para eles as tecnologias digitais são os principais mediadores das conexões humanos-com-humanos.

Durante o curso de extensão, o participante P5 utilizou o aplicativo de mensagens *WhatsApp* para relatar desentendimentos familiares. Diversas vezes relatou situações preocupantes, expondo suas dificuldades de relacionamento no grupo, sem medir as consequências sociais de suas revelações. As informações compartilhadas por P5 foram surpreendentes, sendo que a intencionalidade do grupo era tratar questões referentes ao curso de extensão. Diante dos fatos, a compreensão foi de que o participante viu no meio virtual uma forma de expressar seus problemas e emoções, sem necessidade de se mostrar fisicamente, entretanto, a situação o expôs emocionalmente.

Palfrey e Gasser (2011) compreendem que existem riscos quanto aos rastros identitários deixados nos locais públicos *on-line*, a colocar os jovens estudantes em perigo e em situações de humilhação futura. Informações pessoais e/ou componentes do cotidiano, como explanados por P5 e de sua família foram exibidas para o grupo, sem que o aluno mensurasse as consequências possíveis diante de suas revelações. As redes sociais são fontes de socialização e como outras questões que envolvem a rede, são faces contrárias de uma mesma moeda.

Além da explanação do participante P5 durante os transcritos, a seguir evidenciam a vulnerabilidade das identidades dos participantes nas redes digitais:

P1: Cheguei mentir meu nome pra pessoas que eu não conheço, já marquei encontro com uma pessoa que eu não conheço, só que eu não fui. E quase menti a idade, não menti porquê...Mas eu já fiz várias mentiras na rede social [...].

P3: Às vezes eu minto do que eu realmente sou, é... Nunca menti minha idade, nunca menti meu nome, mas eu tive vontade [...].

P5: Confesso que já menti minha idade, meu nome, mas nunca marquei encontros com pessoas que não conheço ou só conheço virtualmente.

P8: Eu acho que a tecnologia é importante. Por um lado, é importante, mas por um lado não é tão bom, por causa que tem pessoas que fingem ser outras pra se aproximar das outras pessoas.

Palfrey e Gasser (2011), discutem sobre a exposição dos adolescentes na *Internet*, pois os tornam vulneráveis, porém explicam que banir as tecnologias não vai solucionar o problema, mas que o ideal seria a orientação quanto ao comportamento de risco que estes jovens mantêm na rede.

De acordo, Amante *et. al.*, (2014) evidencia que as redes sociais são um espaço de interação privilegiado pelos adolescentes, passando a ser palco de construção de suas identidades, no entanto este palco pode torná-los vulneráveis à ação de pessoas mal intencionadas.

A existência no mundo real e no mundo virtual é componente da geração atual, (VEEN; VRAKING, 2009). Nesse cenário, compreendem-se as identidades dos alunos da rede pública de ensino pesquisada neste estudo como parte de uma configuração social diferenciada. As relações não se constituem apenas de culturas locais e tradicionais, mas no ciberespaço, onde existem riscos, mas também potencialidades incalculáveis de relacionamentos saudáveis e de uma rede de aprendizado extraordinária.

Castells (2005), explica que a sociedade é que dá forma à tecnologia de acordo com as necessidades, os valores e interesses das pessoas que as utilizam, uma vez que as tecnologias de comunicação e informação são particularmente sensíveis aos efeitos dos usos sociais da própria tecnologia. Como o sistema público de ensino projetará ações e a inserção da cultura digital em seu cotidiano, mostra-se fundamental para que os alunos que compõe esse meio utilizem as tecnologias para construir suas identidades pensando em uma sociedade com igualdade e equidade, em que as oportunidades, inclusive ao acesso às tecnologias digitais, sejam pertinentes a todos.

Como muitas das questões atreladas ao ciberespaço, existem contradições que incluem possibilidades e riscos, entretanto, não há volta, o ambiente digital faz-se constituinte das identidades que compõe o sistema educacional brasileiro. Não há mais tempo para nostalgia, pois a velocidade tomou conta do mundo, e se há uma área da ação humana que não permite que fiquemos à janela vendo a banda passar, essa área é a educação (SANTAELLA, 2013).

As identidades dos jovens estudantes que adentram os portões escolares mostram-se múltiplas e diferenciadas e cabe à comunidade científica e ao meio escolar compreendê-las em suas potencialidades e em suas fragilidades e dessa forma traçar caminhos que os tornem não apenas conectados, porém, críticos e socialmente atuantes.

Palfrey e Gasser (2011) abordam que as informações que os adolescentes compartilham na rede são facilmente acessadas por qualquer um, e que suas versões identitárias estão disponíveis, causando instabilidade e insegurança, expondo-os a situações de risco constante. Os autores alertam para manipulação e à falsificação das identidades virtuais, que podem comprometer o futuro destes adolescentes.

Nesse sentido, Behrens (1999), ressaltam que o professor deve assumir uma nova postura, a acreditar que o aluno pode ser seu parceiro na produção de conhecimento, a buscar formar sujeitos mais críticos reflexivos, igualitários, justos, que pensem na globalidade. Nesse contexto, os participantes expõem suas conclusões sobre os temas abordados no curso de extensão, como as questões identitárias, geracionais e escolares envolvendo as TDIC, relacionando-os com suas vivências.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A fluidez e as instabilidades das construções identitárias e suas relações com os conceitos sobre espaço e tempo na sociedade tecnológica atual, requerem estudos sobre a reconfiguração contínua e fragmentada das identidades juvenis envolvidas nesse processo, devido as diversas mudanças sociais e culturais decorrentes da expansão global das tecnologias digitais. Desse modo, mostram-se facilitadoras nas construções identitárias que surgem na contemporaneidade, em que os corpos e perfis virtuais podem assumir representações múltiplas, especialmente de crianças e adolescentes.

Este estudo objetivou compreender e analisar as construções identitárias formadas em interação com a virtualidade de alunos do ensino fundamental público. Para isso, inclui-se participantes com as faixas etárias entre doze e quinze anos de idade. Para tanto, utilizou-se de um curso de extensão realizado por meio da plataforma *Moodle* (AVEA), um ambiente virtual de aprendizagem, cujo qual se dividiu em ações realizadas de modo presencial e *on-line*, com intento de discutir sobre Identidades Culturais, contextualizando o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação na escola pública brasileira.

Compreendeu-se por meio deste estudo que, a geração contemporânea constrói suas identidades não apenas no espaço/tempo real, mas também no espaço/tempo virtual. As ciberidentidades que se formam no espaço e tempo digital buscam atender a multiplicidade de experiências proporcionadas pelas

Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, constituindo novos paradigmas sociais e educacionais.

Constatou-se que o tempo que os participantes passam diante das telas de seus aparatos tecnológicos, influencia suas relações e comportamentos a partir dos meios digitais, fazendo com que suas identidades assumam formas múltiplas atendendo às suas necessidades momentâneas, isto é, uma aceitação refletida nas redes sociais, sendo que muitas vezes são utilizadas como uma oportunidade de fuga das dificuldades encontradas no espaço/tempo real. Porém, tal comportamento os torna vulneráveis, colocando-os, por vezes, em situações de risco, como nas interações com pessoas mal-intencionadas e no rastro de informações pessoais que deixam na rede.

Conhecer como as identidades dos alunos de escolas públicas são construídas na atualidade contribui para que encaminhamentos pedagógicos e metodológicos sejam repensados. Sendo assim, conceder legitimidade à linguagem digital, compreendendo-a como expressão identitária e cultural é imprescindível para que os processos educacionais integrem as tecnologias digitais na totalidade e não apenas em ações pontuais e isoladas. As interações sociais desenvolvidas fisicamente são necessárias e saudáveis, entretanto as relações contemporâneas vão além das quatro paredes, adentrando o espaço e o tempo virtual, o que demanda um olhar diferenciado do meio educacional. Nesse sentido, a escola e os professores têm o papel de orientar e mediar, sobre os riscos e vulnerabilidades contidos na rede, buscando incentivar descobertas de caminhos para pesquisas e aprendizados colaborativos.

CYBERIDENTITIES IN THE FINAL YEARS OF PUBLIC ELEMENTARY SCHOOL: RELATIONSHIPS IN THE TEACHING AND LEARNING PROCESS

ABSTRACT

This study aims to understand and analyse the identity constructions formed in interaction with the virtuality of public Elementary School students. It use a qualitative approach and action research as a strategy, and brings as participants in the study ten students from the technology nucleus, which are part f the multigrade setorial division of public Elementary Education of a State school located on the outskirts of a city in the Midwest of State of Paraná. The instruments used for data collection were: a) logbook with notes of the observations made by the researcher in order to organize tables; b) extension course via *Moodle* platform. The results show that the contemporary generations builds their identities not only in real space/time, but also in virtual space/time. The cyberidentities that are formed in digital space and time seek to meet the multiplicity of experiences provided by Digital Technologies of Information and Communication, to constitute new social and educational paradigms. It was found that the time participants spend in front of the screens of their technological devices influences their relationships and behaviors from digital media, causing, their identities to take multiple forms meeting their momentary needs, that is, a reflected acceptance on the social networks. For the participants, school processes ar far from their daily actions with regard to the use digital technologies, however, their skills are restricted to social networks and online games. Thus, it was found that there are differences in the ways in which participants build their identities today, so there is a need to rethink some practices for the teaching and learning process, considering technologies as a digital language resource for knowledge.

KEYWORDS: Cyberidentities. Virtual identities. Digital Technologies.

REFERÊNCIAS

AMANTE, L., *et al.* Jovens e processos de construção de identidade na rede: O caso do Facebook. **Revista Educação, Formação & Tecnologias**, v. 7, n.2, p. 26-38, jul./dez., 2014. Disponível em:

<http://eft.educom.pt/index.php/eft/article/view/414/202>. Acesso em: 23 nov. 2019.

BEHRENS, Marilda Aparecida. A prática pedagógica e o desafio do paradigma emergente. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, v. 80, n. 196, p. 383-403, set./dez, 1999. Disponível em:

<http://rbepold.inep.gov.br/index.php/rbep/article/view/977/951>. Acesso em 11 jun. 2020.

CASTELLS, M. A Sociedade em Rede: do Conhecimento à Política. *In*: CASTELLS, M; CARDOSO. G. **A Sociedade em Rede: do Conhecimento à Acção Política**. Imprensa Nacional: Casa da Moeda, 2005.

FEDEL, S. A; SILVA, T. F. J. Juventude e cultura nerd no Brasil: universos narrativos. R. **Dito Efeito**, Curitiba, v. 7, n. 11, p. 122-138, jul./dez. 2016.

Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/de/article/view/5241/3509>. Acesso em 19 abr.2020.

FLICK, U. **Introdução à pesquisa qualitativa**. Tradução Sandra Netz. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2004.

GUIMARÃES, D. A. D. Interações sociais e novos padrões perceptivos na construção da subjetividade. **Revista Logos**. Rio de Janeiro, n. 30, p. 34-47, jan.-jun., 2009. Disponível

em:http://www.logos.uerj.br/antigos/logos_30/logos_30.htm. Acesso em: 17 out. 2019.

HALL, S. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. **Educação e Realidade**, Porto Alegre, v.22, n.2, p. 15-45, jul./dez., 1997.

Disponível em:

<https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/71361/40514>. Acesso em: 10 out. 2019.

_____. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução Tomaz Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

KENSKI, V. M. **Educação e Tecnologias: O novo ritmo da informação**. Campinas, SP: Papirus, 2007.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo. 1999.

_____. **O que é virtual?** Tradução: Paulo Neves. 2. ed. São Paulo, 2011.

PALFREY, J; GASSER, U. **Nascidos na era digital**: entendendo a primeira geração de nativos digitais. Tradução: Magda França Lopes. Porto Alegre: Grupo A, 2011.

SANTAELLA, L. Intersubjetividade nas Redes Digitais: Repercussões na Educação. *In*: PRIMO, Alex (org.). **A Internet em Rede**. Porto Alegre: Sulina, 2013.

SANTINELLO, J; MARIN, E; PINHEIRO, B. E. H. Demarcações Históricas Geracionais e suas Relações com as Tecnologias da Informação e da Comunicação. *In*: SANTINELLO, Jamile *et. al.* **Educação e tecnologia**: reflexões e contextualização na sociedade do século XXI. Curitiba: CRV, 2019.

SEVERIANO, M. F. V; TELLES, Y. X. A. S. Avatares da indústria cultural hipermoderna: reflexões psicossociais frankfurtianas. **Psicologia Revista**, São Paulo, vol. 19, n.2, 173-198, 2010. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/psicorevista/article/view/6721/4859>. Acesso em: 11 nov. 2019.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. 7 ed. São Paulo: Cortez, 1996.

URRESTI, M. Urgencias adolescentes y experiencia comunicativa: una nueva subjetividade. *In*: COLLEBECHI, María Eugenia; GOBATO, Federico. **Formar en el horizonte digital**. Bernal: Universidad Virtual de Quilmes, EPUB: 2017.

VALENTE, J. A. Inovação nos processos de ensino e de aprendizagem: o papel das tecnologias digitais. *In*: VALENTE, José Armando; LINHALIS, Fernanda Maria; FREIRE, Flávia Arantes Pereira. **Tecnologia e educação**: passado, presente e o que está por vir. Campinas, SP: NIED/UNICAMP, 2018.

VEEN, W; VRAKING, B. **Homo Zappiens**: educando na era digital. Tradução: Vinícius Figueira. Porto Alegre: Artmed, 2009.

VIEIRA, E. F. A Sociedade Cibernética. **Cadernos EBAPE. BR**, v.4, n.2, jun. 2006. Disponível em: <http://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/cadernosebape/article/view/4975>. Acesso em 14 out. 2019.

Recebido: 06 dez. 2021.
Aprovado: 23 jun. 2022.
DOI: 10.3895/rbect.v15n2.14835
Como citar: MARIN, E.; SANTINELLO, J.; ALVARISTO, E. F. Ciberidentidades nos anos finais do Ensino Fundamental Público: relações no processo de ensino e aprendizagem. **Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia**, Ponta Grossa, v.15, p. 1-18, 2022. Disponível em:
<<https://periodicos.utfpr.edu.br/rbect/article/view/14835>>. Acesso em: XXX.
Correspondência: Eliane Marin - elianejd@yahoo.com.br
Direito autoral: Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.

