

VIDA DIGITAL



TROCAS INSTANTÂNEAS PAUTAM O USO DA TECNOLOGIA



“Fico falando com as pessoas, chamando pra rolê no Ibirá. Internet serve pra conhecer pessoas, que nem igual na vida real.”

ALUNO DE 16 ANOS DO 9º ANO
DO ENSINO FUNDAMENTAL DA REDE PÚBLICA DE SÃO PAULO

Quando o assunto é tecnologia, o contato com os adolescentes deixa claro o uso intensivo de aplicativos de conversas e trocas instantâneas, com destaque para o WhatsApp. Mais ainda que o Facebook, o WhatsApp ganha força entre adolescentes justamente pela imediatismo da troca de mensagens, vídeos, áudios e fotos.

O fato de os pais estarem no Facebook e não necessariamente nos grupos de WhatsApp de seus filhos contribui também para a preferência ao WhatsApp.

VIVER O MOMENTO E COMPARTILHAR NO INSTANTE DA VIVÊNCIA



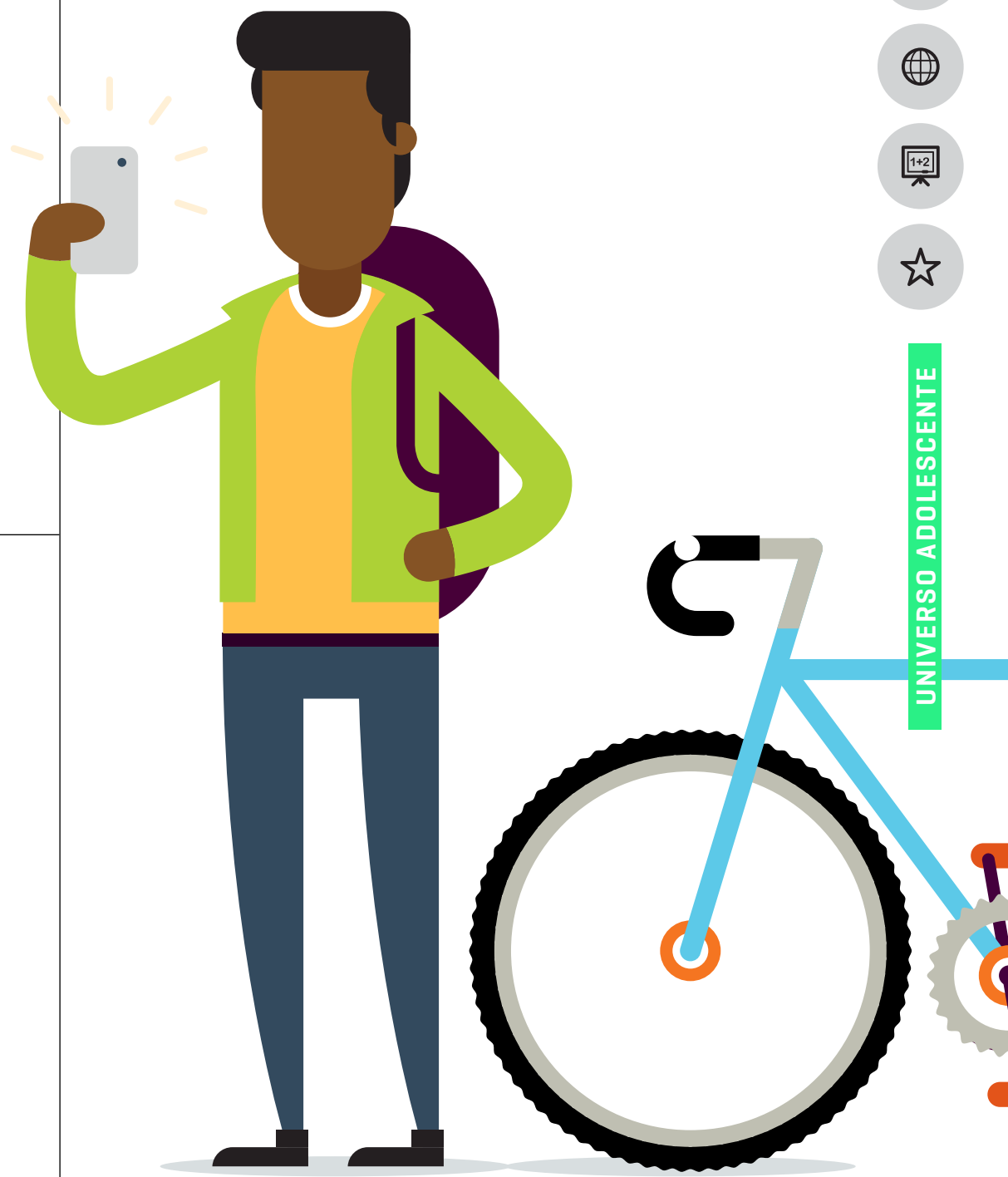
A troca de imagens, textos e vídeos: por trás de tudo isso está a troca de momentos e instantes de vida. Trata-se de uma geração que compartilha constantemente suas experiências produzindo efeitos tanto positivos (colaboração, empatia, conexão) quanto negativos (exibicionismo, competição, individualismo).

#amigosparasempre



SELFIES E HASHTAGS: DO EXIBICIONISMO AO COMPROMETIMENTO

A troca de experiências vem acompanhada de uma enxurrada de selfies. Trata-se de um comportamento comum de várias faixas etárias que se manifesta com força também entre os adolescentes. Assim como vivem o exibicionismo das selfies, eles vivem também a mobilização social por meio de *hashtags* comprometidas. Por meio delas os adolescentes se aliam a movimentos ou criam os seus próprios.



#vadebike

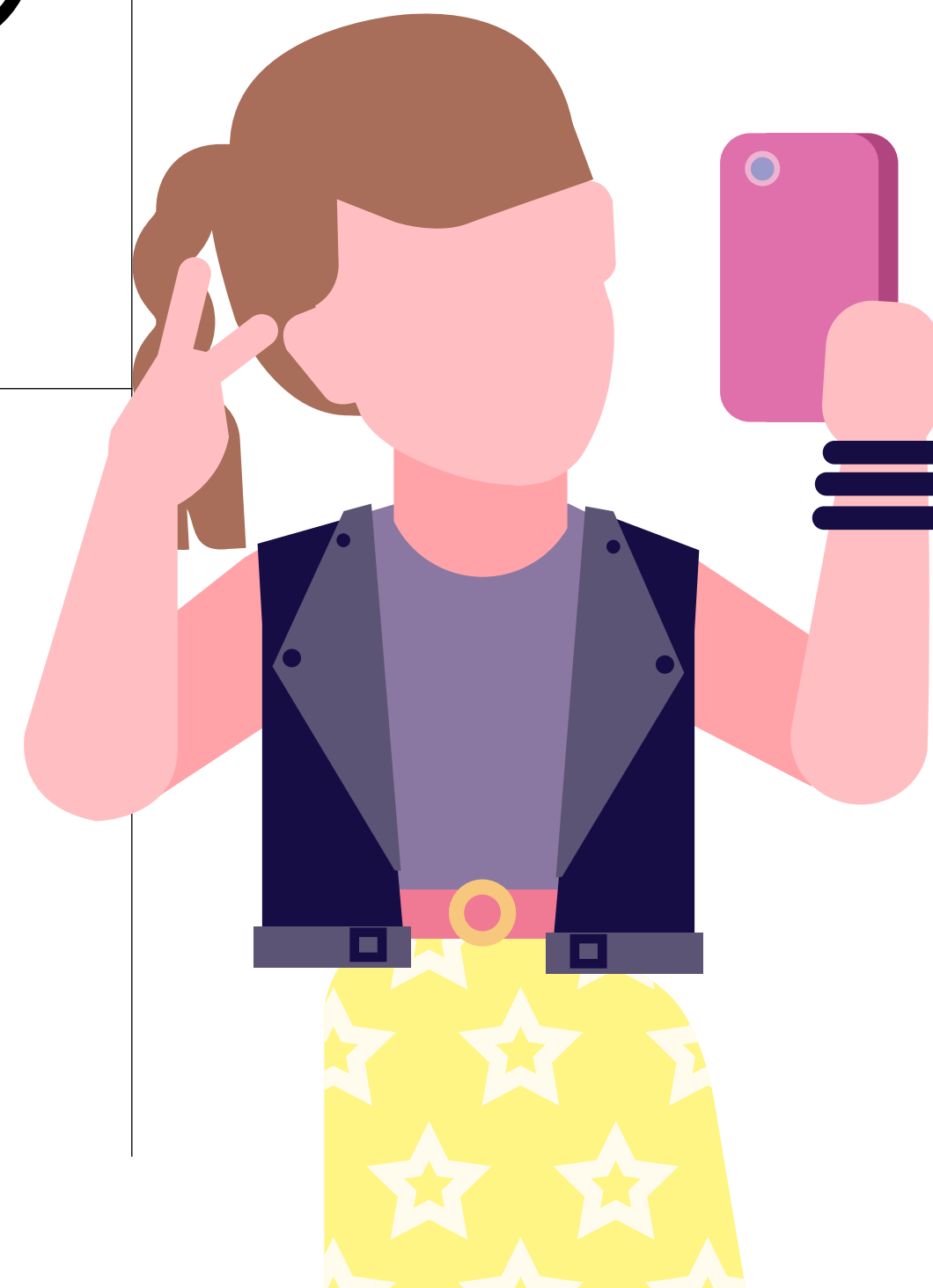




EXPOSIÇÃO E PRIVACIDADE EM XEQUE

Apesar do amplo uso das ferramentas digitais para compartilhar momentos de vida e expressar opiniões, os adolescentes não necessariamente seguem uma cautela em relação à exposição excessiva ou controlam o que publicam nas redes.

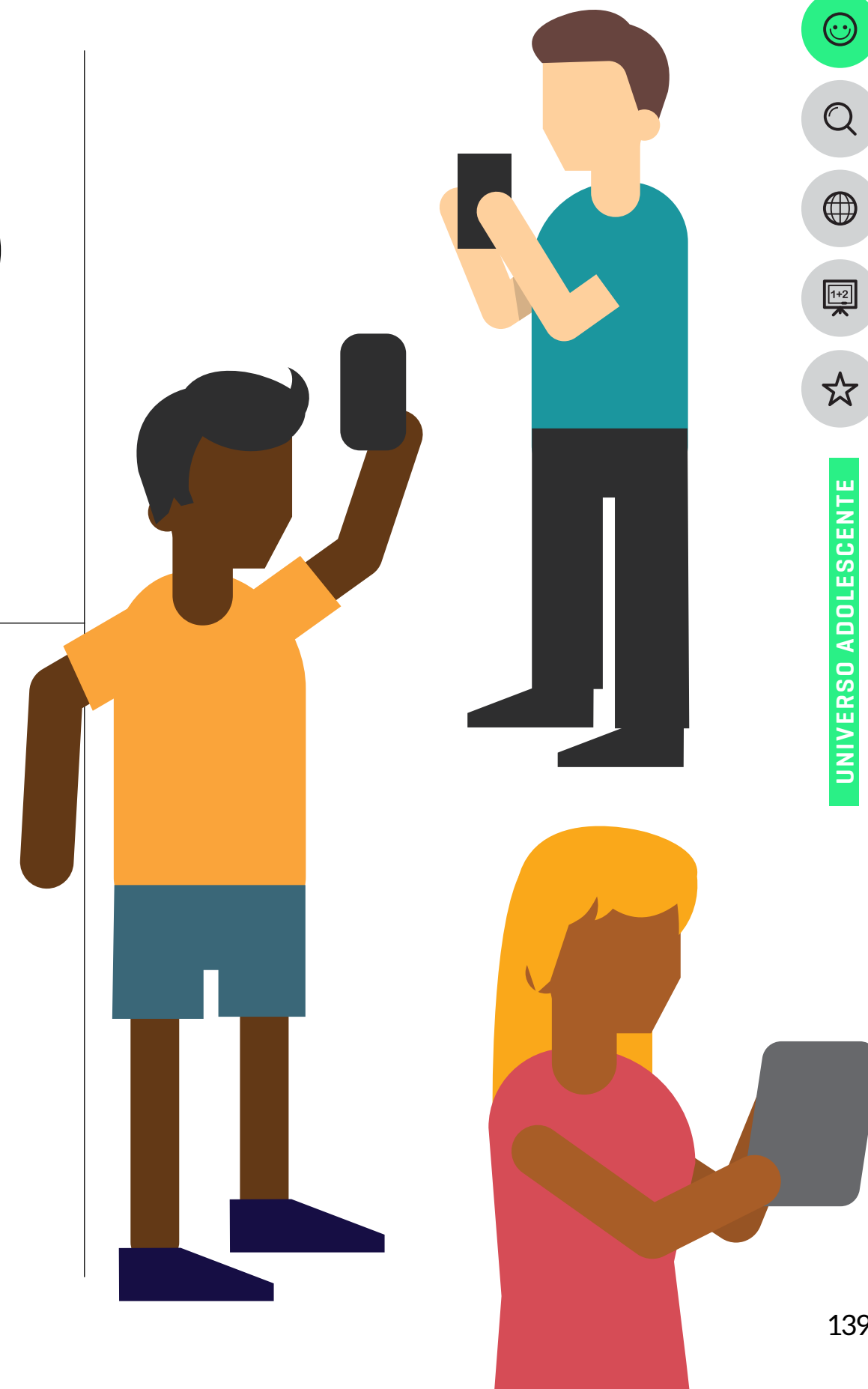
#sensualizandoSQN



O CELULAR É O NOVO COMPUTADOR



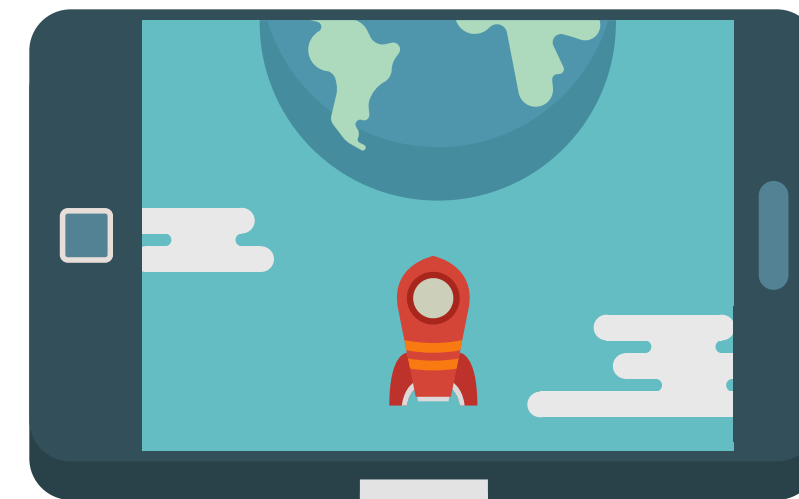
O principal suporte tecnológico dos adolescentes inseridos no mundo digital e com acesso a alguns devices é o celular. Mais até do que os computadores, o celular é o principal meio de trocas instantâneas, acesso a redes sociais, acesso à internet, produção de fotos, vídeos e de consumo musical.



GAMES SÃO A OUTRA GRANDE ALA DO CONSUMO TECNOLÓGICO



Mais comum entre os garotos, os games são uma realidade massiva entre os adolescentes. Uma vez que irmãos mais velhos que já trabalham e até mesmo os pais acabam jogando, a presença deles em casa é marcante. Além dos consoles, há ainda os games jogados nos celulares, no computador e na própria internet.



“

**“- Onde mais vocês aprendem além da escola?
- Videogame!”**

MENINOS DO 9º ANO
DO ENSINO FUNDAMENTAL DA REDE PÚBLICA DE SÃO PAULO

ALTO CONSUMO DE VÍDEOS DE GAMES NO YOUTUBE



Canais de games no YouTube estão na ponta da língua dos adolescentes, que sabem de cor o nome de uma lista de canais distintos. Os números de assinantes desses canais impressionam e os adolescentes são parte expressiva desse montante: Rezendevil, 2,3 milhões; Zangado, 2,2 milhões; Cellbits, 900 mil.

Fonte: YouTube

Discussion About

Minecraft: PARAÍSO - #95 ELES QUEREM NOS PEGAR
286,412 views 17 hours ago
✓ Se Inscreva no canal: <http://goo.gl/X35Pv7>
✓ Camisetas Rezendevil: <http://goo.gl/fxHzyc>
✓ PLAYLIST: <http://goo.gl/TSC5tn>

✓ Próximo Episódio: http://youtu.be/fE3LbIFY_8A
✓ Episódio Anterior: <https://youtu.be/A902EXstmiY>

✓ Luiz: <https://goo.gl/YLUn6j>
✓ Afreim: <https://goo.gl/TzBifx>
...
[Read more](#)

Recomendo demais

- [gamermestre1](#)
- [Wolff](#)
- [Vilhena](#)
- [AM3NIC](#)
- [CasalDeNerd](#)
- [Felipe Neto](#)

#jogandovideogame

2,557,248

ACESSO

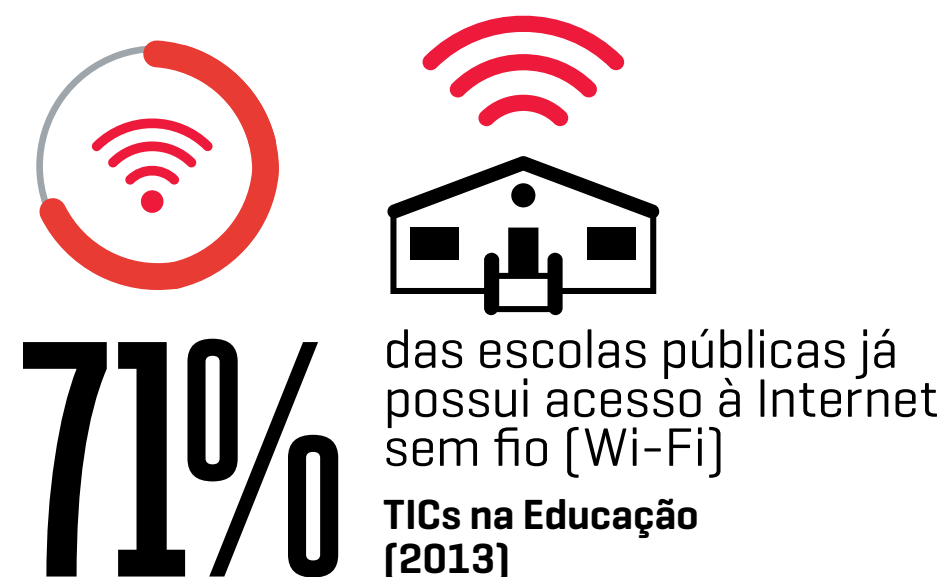
Enquanto apenas 4% dos adolescentes das classes A/B não acessa a Internet, esse número chega a 39,2% entre os da classe C e 66% entre os das classes D/E.

52% dos adolescentes que vivem no campo não tem acesso à Internet.

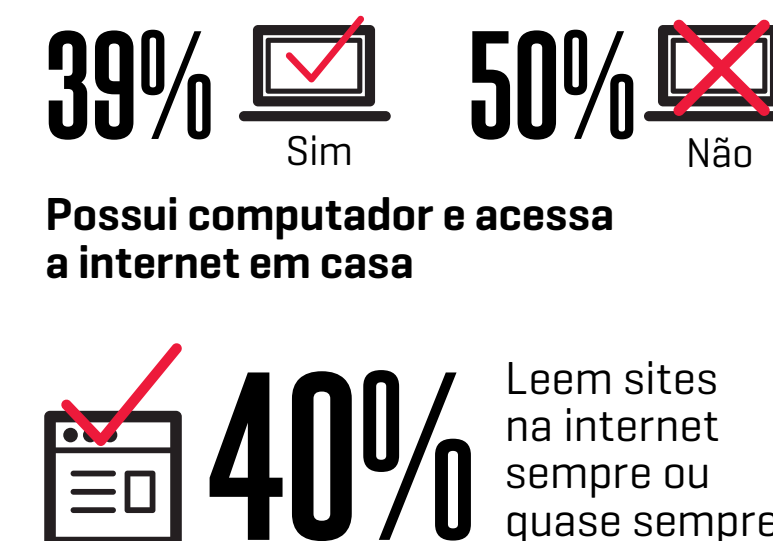
Quanto mais economicamente vulneráveis, mais caro pagam pelo uso da internet, pois o acesso tende a ser realizado via Lan House. Assim dependem mais de políticas públicas e locais de acesso gratuito.

UNICEF/IBOPE (2013, 12 a 17 anos, ABC)

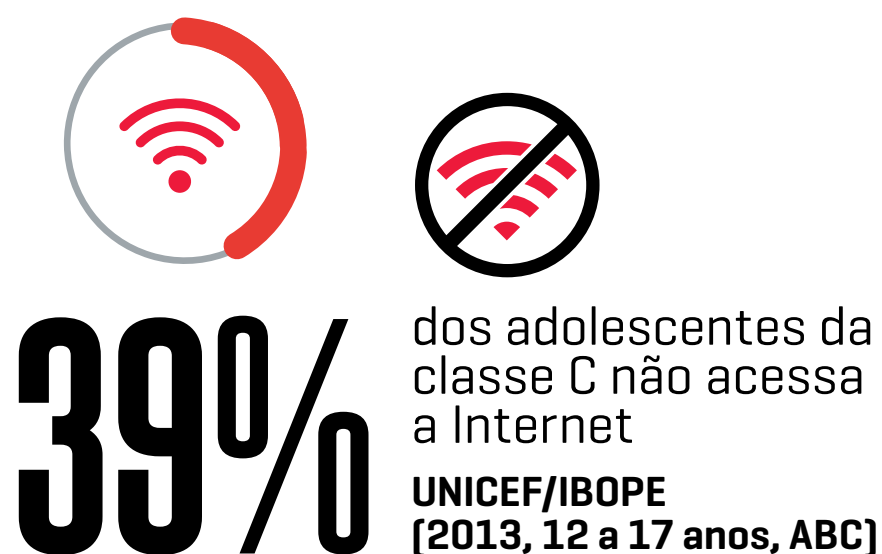
Escolas com Wi-Fi



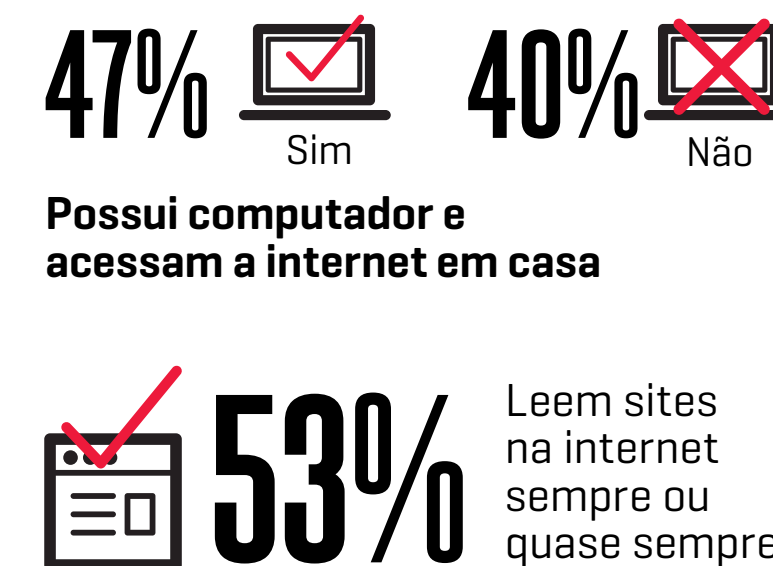
Alunos do 5º ano



Acesso à internet



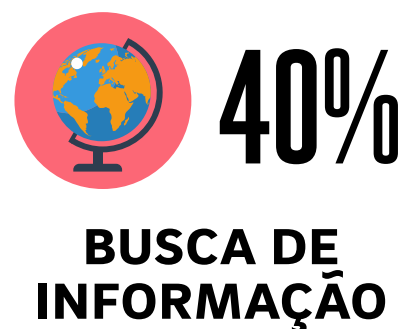
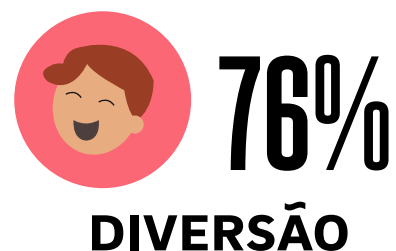
Alunos do 9º ano





O QUE FAZEM NA INTERNET

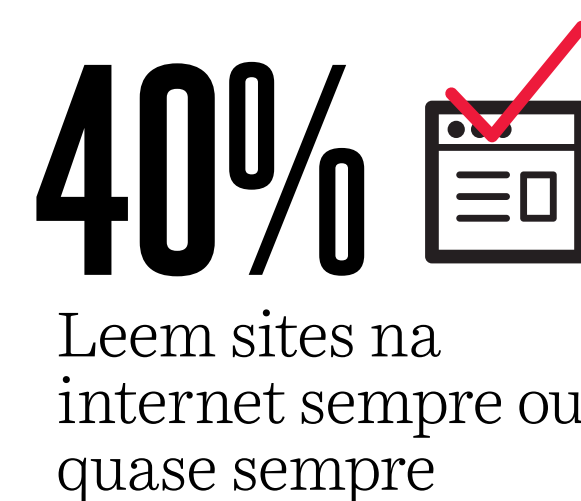
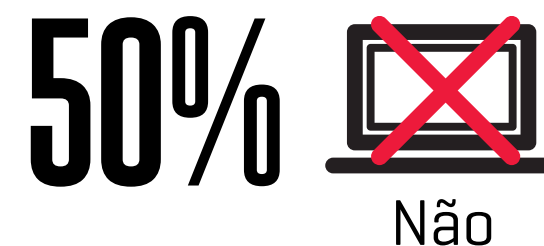
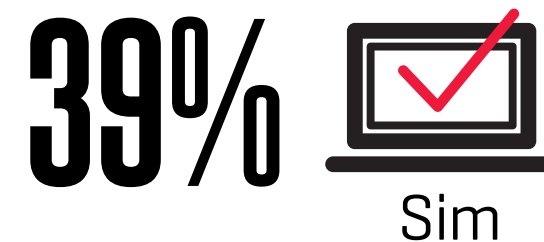
As atividades da Internet mais citadas pelos adolescentes:



UNICEF/IBOPE (2013, 12 a 17 anos, ABC)

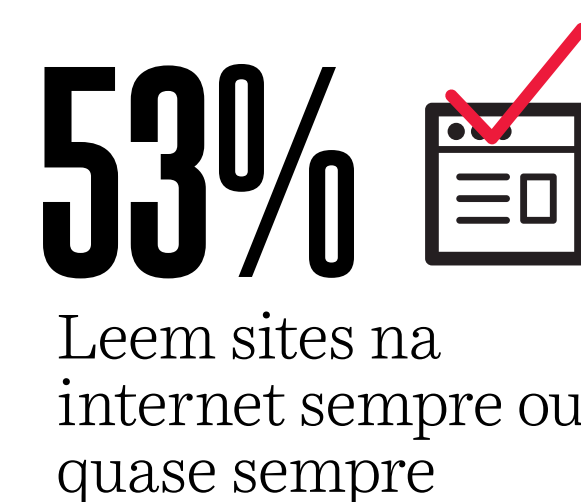
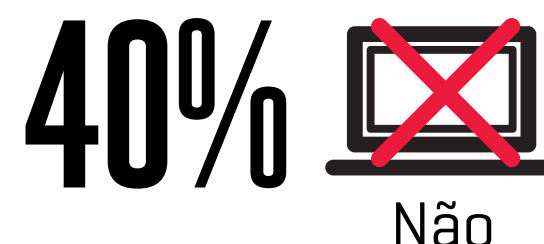
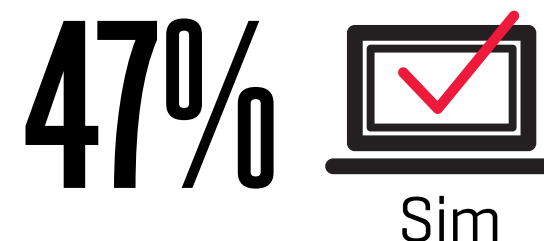
Alunos do 5º ano do Fundamental

Possuem
computador
e acessam
a internet
em casa



Alunos do 9º ano do Fundamental

Possuem
computador
e acessam
a internet
em casa



Dados IDEB





MOBILIDADE

Celular > pessoal/privado/mobile > privatização do uso



Independente da renda, buscam infos para escola (mas frequência não é constante: só 19% o faz diariamente)



47% das pessoas das classes D/E usam celular para acesso à internet



61%

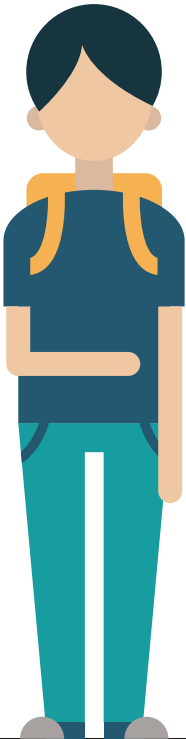
tem celular que só eles usam e a preferência de uso é no quarto [diferente de outros “*devices*”, que são compartilhados ou compartilháveis]



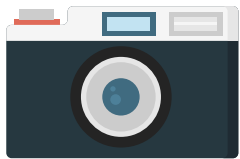
—

Acesso móvel aumenta à medida que se tornam mais velhos.

+



Meninos
preferem os games



Meninas
preferem webcams

UNICEF/IBOPE (2013, 12 a 17 anos, ABC)



ESTUDOS E DADOS



EXCLUÍDOS DA INTERNET



78%
GOSTARIA DE
TER ACESSO À
INTERNET



23%
NÃO SE
INTERESSA
PELO ACESSO
À INTERNET

Em relação aos excluídos da Internet, a pesquisa Unicef/Ibope captou que 78% deles gostaria de ter acesso e 23% não tem interesse. Os motivos mais citados para não se ter acesso à Internet são: 70% não tem onde acessar; 68% declarou não ter habilidade para usar o computador;

58% não tem condições de pagar pelo acesso. Quando perguntados o que gostariam de fazer se tivessem acesso à Internet, a maioria respondeu: jogos, fazer contato com amigos e parentes e buscar informação para fazer as tarefas escolares.

UNICEF/IBOPE (2013, 12 a 17 anos, ABC)

Ao serem perguntados como se sentem por não ter acesso à rede, 31% respondeu ser indiferente ou não se importar e 23% acha que a Internet não faz falta. Os outros indicaram os seguintes sentimentos: com vergonha ou constrangido (27%); ignorante ou desinformado (22%); fora do seu grupo ou excluído (17%); outras expressões (8%).



GAMES COMO FORMA DE APRENDIZADO

Mais do que simples entretenimento, os adolescentes encaram algumas formas de games como portas para aprendizado, com destaque para o sucesso de Minecraft. Embora alguns jogos de grande sucesso estimulem a violência, tantos outros estimulam

pensamento estratégico e contextualizam suas tramas em fatos históricos. Os jogos acessados remotamente e em grupo podem também ser uma possibilidade de aprender a trabalhar em equipe e estabelecer diálogo.

A velocidade do processamento de informação, a realização de múltiplas tarefas e o envolvimento com mídias interativas apontam para um desafio importante na escolarização formal: ser atraente, envolvente, lúdica e dinâmica.

“Uma sala de videogame. Dá pra aprender matemática, inglês e até física!”

ALUNO DO 1º ANO
DO ENSINO MÉDIO DA REDE PÚBLICA
DE SÃO PAULO

“Aprende sobre guerras antigas, mitologia grega, Hitler.”

ALUNO DO 9º ANO
DIRETAMENTE DA SALA DA DIREÇÃO
DA ESCOLA

“A gente joga videogame, MUITO videogame. Os mais legais é tiro, ação e de estratégia, essas coisas ... futebol. A gente mexe muito também no computador em casa. A gente gosta de assistir vídeos de game também, a gente é viciado! [risos]”

ALUNO DE 12 ANOS DO 7º ANO
DA REDE PÚBLICA DE SÃO PAULO



SELFIE COMO PORTA PARA A HISTÓRIA DA ARTE



Retrato: da História à atualidade.

Encontro com educadores promovido pelo MIS para promover o ensino da história da arte conectado com o fenômeno atual das selfies. Por meio da perspectiva de que o homem sempre retratou a si mesmo usando as mais diferentes técnicas, o selfie é relacionado com a imagem, o retrato e o autorretrato ao longo da história.

