

# JUVENTUDE EMDIÁLOGO: TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

## YOUTH IN DIALOGUE: DIGITAL TECHNOLOGIES IN UNIVERSITY EXTENSION

*SALES, Shirlei Rezende<sup>1</sup>*

*FERREIRA, Aline Gonçalves<sup>2</sup>*

*VARGAS, Francielle Alves<sup>3</sup>*

### RESUMO

Atualmente, a vivência das mais diversas práticas cotidianas tem sido marcada pela intensa presença das tecnologias digitais, o que tem alterado nossos modos de conduzir a vida. Essa relação com as práticas no ciberespaço tem produzido a cibercultura, a qual tem sido, especialmente vivida pelos/as jovens. A juventude ciborgue que ocupa o ciberespaço tem levado diferentes demandas para as escolas de ensino médio brasileiras. Nesse contexto, apresentamos o Portal EMDiálogo ([www.emdialogo.uff.br](http://www.emdialogo.uff.br)): um projeto de extensão universitária – desenvolvido pelos grupos Observatório da Juventude da UFMG (Universidade Federal de Minas Gerais - MG) e Observatório Jovem da UFF (Universidade Federal Fluminense – RJ). O presente artigo desenvolve o argumento de que o Portal EMDiálogo oferece possibilidades para alterar as práticas curriculares no ensino médio, na medida em que opera com elementos característicos da cultura juvenil, especialmente da cibercultura.

Palavras-chave: Juventude; Cibercultura; Portal EMDiálogo; Extensão universitária.

### ABSTRACT

Currently, various daily practices have been marked by the intense presence of the digital technologies that have been changing our ways of living. This relation with the cyberspace have developed the cyberculture, which has been especially experienced by young people. This cyborg youth involved in the cyberspace has led to different demands to the Brazilian High Schools. In this context, we present the EMDiálogo Portal ([www.emdialogo.uff.br](http://www.emdialogo.uff.br)): a university extension project developed by the Youth Observatory Programs from the Federal University of Minas Gerais - MG and the Federal Fluminense University - RJ. This article aims to discuss the possibilities offered by the EMDiálogo Portal concerning a change in the Brazilian High Schools' curriculum practices, since this educational cyberspace operates with young cultural elements, especially the cyberculture.

**KEYWORDS:** Youth; Cyberculture; EMDiálogo Portal; University Extension.

1 Professora do Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Brasil. Doutorado em Educação pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Brasil. E-mail: [shirlei.sales@gmail.com](mailto:shirlei.sales@gmail.com)

2 Pedagoga. Aluna do Curso de Mestrado em Educação da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Brasil. E-mail: [linegferreira@hotmail.com](mailto:linegferreira@hotmail.com).

3 Analista de Sistemas e Linguista. Aluna do Curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Engenharia de Software pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC-MG), Brasil. E-mail: [francielleavargas@hotmail.com](mailto:francielleavargas@hotmail.com).

## INTRODUÇÃO

A contemporaneidade tem sido marcada pela intensa presença das tecnologias digitais nas mais diversas práticas cotidianas, o que vem compondo o que podemos nomear de cultura digital ou, nos termos que aqui utilizamos, cibercultura. Entendemos como cibercultura o “conjunto de práticas, de atitudes, de significados, de símbolos, de modos de pensamento e de valores produzidos, experimentados e compartilhados no ciberespaço” (SALES, 2014, p. 232). Ciberespaço, por sua vez, consiste no “território que surge da interconexão mundial dos computadores, a internet” (SALES, 2014, p. 232).

Novas relações, novos sujeitos e novos modos de ser e estar no mundo emergem nesse processo, respondendo as exigências da sociedade contemporânea “conectada”. As juventudes, em suas diversas possibilidades de existência, podem ter no ciberespaço mais um local que disponibiliza elementos para se construir, se orientarem e potencializarem as diversas formas de aprendizagem e de condução da vida. Isso acontece por meio do processo de ciborguização dos modos de existência, o que de forma geral é bastante intenso nos modos juvenis de viver. A ciborguização juvenil consiste na incorporação das tecnologias digitais nas práticas cotidianas, nas condutas nas formas de pensar e de gerir a vida. Esse processo constitui a denominada juventude ciborgue, cuja existência é marcada pela intensiva presença das tecnologias digitais.

O ciberespaço atua na produção da juventude ciborgue, por meio das práticas ciberculturais que cada vez mais adentram nos muros da escola e vão, de algum modo, interferir no currículo escolar. As grandes transformações do mundo, com o advento da cibercultura, alteram os modos de vida das juventudes, sendo que a instituição escolar continua, na grande maioria das vezes, com o seu formato analógico, sem grandes alterações.

A partir desse cenário, o Portal EMdiálogo ([www.emdialogo.uff.br](http://www.emdialogo.uff.br)) surge como um espaço de diálogo sobre o ensino médio, onde o/a jovem torna-se protagonista e não apenas um/a receptor/a passivo/a. O Portal consiste em uma ação de extensão universitária desenvolvida conjuntamente por dois grupos de pesquisa, ensino e extensão de duas universidades brasileiras: o Observatório da Juventude da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG – MG) o Observatório Jovem da Universidade Federal Fluminense (UFF – RJ).

Como uma autêntica atividade de extensão, o Portal EMdiálogo encontra-se indissociavelmente articulado às atividades de pesquisa de ambos os grupos e às atividades docentes dos seus integrantes. O projeto teve o início de suas atividades em 2009 e atualmente constitui uma das ações do Projeto Diálogos com o Ensino Médio, com o apoio da Secretaria de Educação Básica do Ministério da Educação (MEC).

Um grande desafio dessa nova linguagem, contemplada pela rede social EMdiálogo, é a problematização dos seus efeitos sobre os diversos cotidianos das juventudes, principalmente em suas vivências no ensino médio. Este trabalho discute, portanto, alguns pontos de conexão entre o Portal EMdiálogo e as culturas juvenis na contemporaneidade, marcadas pela ciborguização dos modos de existência. O argumento desenvolvido é de que o Portal EMdiálogo oferece possibilidades para alterar as práticas curriculares no ensino médio, na medida em que opera com elementos característicos da cultura juvenil, especialmente da cibercultura.

## COMPREENDENDO AS JUVENTUDES CONTEMPORÂNEAS

A partir dos estudos sobre juventudes, Dayrell (2009, p.25) afirma que, “por razões econômicas, políticas, culturais e, sobretudo, de classe e frações de classe ou grupos sociais, só faz sentido falar em juventudes”. Como a juventude se mostra diversa, não se pode referir a ela como sendo única, no singular, pois é múltipla. De acordo com Marília Sposito (2005), além de plural, a juventude é a fase da vida em

que se inicia a busca da autonomia, marcada pela construção das identidades pessoais e coletivas.

A condição juvenil pode ser vivida em diferentes espaços. A internet, assim como o cinema, o rádio, a televisão, os celulares, entre outras mídias e linguagens, tornou-se constitutiva da condição juvenil. Segundo Lévy (1999, p.11), os/as jovens são os/as maiores responsáveis pelo crescimento do ciberespaço. Em suas palavras:

[...] o crescimento do ciberespaço resulta de um movimento internacional de jovens ávidos para experimentar, coletivamente, formas de comunicação diferentes daquelas que as mídias clássicas nos propõem. [...] Estamos vivendo a abertura de um novo espaço de comunicação, e que cabe apenas a nós explorar as potencialidades mais positivas deste espaço nos planos econômico, político, cultural e humano.

As ferramentas de redes sociais proporcionam às juventudes experiências de acesso aos mais diversos saberes, os quais podem ser construídos de forma autônoma devido à descentralidade própria de tais ferramentas. São os/as jovens, a rede e o desejo de conhecimento que movimentam o ciberespaço, transformando o modo como esses sujeitos experimentam as informações e saberes desse território. Segundo Sibilía (2012a, p.87), o/a jovem não seria meramente um/a receptor/a – aquele/a que decodifica, critica ou se deixa alienar -, mas um/a usuário/a que “surfa” ininterruptamente no caos das informações; alguém que, portanto, deve produzir de modo ativo as operações necessárias para fixar e dar sentido a esse fluido, apropriando-se dele para transformá-lo em experiência.

Os sentidos atribuídos à relação do/a jovem com a escola sofreram grande impacto com ao advento da internet e das redes sociais. É possível evidenciar, segundo D’Ambrósio (2003), que esse “velho” contexto escolar, linear e estático, se apresenta como um “competidor” em condições de desvantagem em relação às novas tecnologias digitais.

De fato, muito se passa fora da escola e, como consequência disso, o professor repetidor, que vê sua missão [apenas] como ensinador do conteúdo disciplinar, tem seus dias contados. Ele será substituído por um vídeo ou por um CDROM, ou por alguma nova peça de tecnologia ainda em desenvolvimento...ele não terá condições de competir com seus “colegas eletrônicos” que desempenham tarefas de repetidores de conhecimento congelado [...] que falam e repetem quantas vezes for necessário [...] como o hipertexto, [que] esclarece pontos que não foram bem entendidos, chegando a dialogar com o aprendente (D’AMBROSIO, 2003, p. 60-61).

No caso do ensino médio, os/as jovens parecem não conseguir mais atribuir sentido aos velhos métodos de uma escola que insiste em reproduzir os mesmos saberes de forma analógica e linear, desprezando o contexto no qual está inserida. Por sua vez, esse contexto, repleto de dinamismo e tecnologias, demanda uma nova forma de se relacionar com essa juventude ciborgue, digital, interativa e conectada. Manter a mesma relação ultrapassada e analógica com esses/as jovens é um equívoco. Segundo Sibilía (2012a, p. 51),

Surge um choque digno de nota: justamente essas crianças e adolescentes, que nasceram ou cresceram no novo ambiente, tem de se submeter todos os dias ao contato mais ou menos violento com os envelhecidos rigores escolares. Tais rigores alimentam as engrenagens oxidadas dessa instituição de confinamento fundada há vários séculos e que, mais ou menos fiel a suas tradições, continua

a funcionar com o instrumental analógico do giz e do quadro negro, dos regulamentos e boletins, dos horários fixos e das carteiras alinhadas, dos uniformes, da prova escrita e da lição oral.

Paula Sibilia (2012a) afirma que há um mal-estar na relação da escola com os sujeitos que a frequentam. Segundo ela, a escola foi pensada em uma outra época, configurada em outra lógica, com indivíduos que demandavam diferentes questões. Na atualidade, a instituição escolar pouco dialoga com seus/suas alunos/os, porque, ela pode ser comparada a uma tecnologia de época: um aparelho historicamente configurado. A autora destaca que “a escola seria, então, uma máquina antiquada; e, por isso, seus componentes e seu funcionamento são cada vez mais conflitantes com nossos jovens” (SIBILIA, 2012a, p. 195). Assim, o diálogo entre os sujeitos da atualidade e a instituição escolar se torna pouco eficaz.

Pensando nisso, muitas questões surgem quando são evidenciadas as relações dos sujeitos com a escola: como o cotidiano escolar pode promover maior interlocução com os/as jovens e construir experiências significativas nesse ambiente? Quais são as vivências e saberes construídos fora do ambiente escolar? É importante entender as culturas juvenis e as múltiplas linguagens que os/as jovens possuem.

As culturas juvenis são as práticas que possibilitam a “demarcação de identidades entre os/as jovens, diferenciando-os enquanto jovens, das crianças e dos adultos e ainda expressando adesão a um determinado estilo” (REIS; JESUS, 2013, p. 5) e se manifestando na diversidade em que a condição juvenil se constitui. Dayrell (2009, p.19) destaca que o mundo da cultura para os/as jovens, “aparece como um espaço privilegiado de práticas, representações, símbolos e rituais no qual os jovens buscam demarcar uma identidade juvenil”.

Ainda de acordo com esse autor, os/as jovens “amam, sofrem, divertem-se, pensam a respeito das suas condições e de suas experiências de vida, posicionam-se diante delas, possuem desejos e propostas de melhorias de vida” (DAYRELL, 2009, p. 19). Dayrell afirma que, nas vivências culturais dos/as jovens, a ostentação dos aparelhos eletrônicos ganha visibilidade e produz um certo impacto na condição juvenil. Arelada aos artefatos eletrônicos, a linguagem criada e constantemente reinventada pelos/as jovens, também possui um importante lugar no âmbito das culturas juvenis.

As práticas culturais das juventudes não são homogêneas, assim como as formas de se viver as juventudes também não são. Tais práticas se orientam conforme “os objetivos que as coletividades juvenis são capazes de processar num contexto de múltiplas influências externas e interesses produzidos no interior de cada agrupamento específico” (DAYRELL, 2009, p. 20). Articulada às múltiplas expressões culturais, a sociabilidade aparece como outra dimensão da condição juvenil.

Segundo Dayrell (2009), muitos estudos sinalizam a centralidade da sociabilidade que é desenvolvida prioritariamente nos grupos de pares, nos tempos e espaços de lazer e diversão, mas que também se mostram presentes em espaços institucionais como o trabalho e a escola. De acordo com o autor, “a turma de amigos é uma referência na trajetória da juventude: é com a “turma” que fazem os programas, “trocam ideias”, buscam formas de se afirmar diante do mundo adulto, criando um “eu” e um “nós” distintivo” (DAYRELL, 2009, p.20). Dayrell (2009) ainda afirma que a sociabilidade parece pertencer à dimensão da necessidade que o/a jovem possui de se comunicar, exercer sua solidariedade, democracia, autonomia, construir sua identidade e efetivar as trocas afetivas.

O ciberespaço é um importante local para os/as jovens construírem as relações de sociabilidade através de sites de relacionamentos, ferramentas de redes sociais, blogs, etc. Segundo Garbin (2003, p.121), “a mídia eletrônica se apresenta como um avanço tecnológico capaz de modificar nosso

comportamento” e se mostra parte constitutiva da juventude como um importante aspecto das culturas juvenis e da sua condição. A chamada juventude ciborgue (SALES, 2010), ou “Geração Net” (GARBIN, 2009), nasceu utilizando internet e isso modifica sua percepção de mundo e comportamento. No tópico a seguir, discutiremos a influência da cibercultura na vida da juventude ciborgue.

## CIBERCULTURA: ALGUNS DESAFIOS E POSSIBILIDADES

Com advento da cibercultura novos desafios foram postos às juventudes a partir do surgimento das tecnologias digitais. Perspectivas diversas surgem da relação deste/a jovem com o/a outro/a, consigo mesmo/a, com a escola e com mundo. Nesse “novo” espaço interativo-comunicacional, as juventudes encontram-se intermediadas pelas ferramentas de redes sociais que, imersas no mundo *on-line*, relativizam o tempo e os espaços geográficos, modificando as formas de sociabilidade juvenil, comportamentos múltiplos que emergem a partir do surgimento do ciberespaço.

Práticas culturais, afetivas e intelectuais modificaram-se a partir da cibercultura e, por consequência, novas atividades surgem no ciberespaço. Diante do processo de midiatização cibernética, os/as jovens puderam experimentar novas percepções culturais e uma nova modelagem cultural em seu cotidiano. Babin e Kouloumdjian (1989), em suas pesquisas com os/as jovens ante a realidade da comunicação advinda com os avanços das tecnologias, confirmam a hipótese de que a invasão das novas mídias e o emprego das tecnologias na vida cotidiana modelam progressivamente um outro comportamento intelectual e afetivo. Os/as jovens “estão em outra”, afirmam os autores, e isso significa outras necessidades, outras percepções, outros relacionamentos, além daqueles conhecimentos muitas vezes vazios de significados que lhes chegam por meio das escolas e dos livros, organizados de forma tradicional e linear.

Nessa perspectiva, o ciberespaço não pode mais ser visto apenas como um lugar onde se trocam e buscam informações ou ainda um local onde se procura o lazer, mas ao contrário, deve ser entendido como um ambiente de produção de cultural, compartilhamento de saberes, no qual os/as jovens assumem e constroem suas identidades. Garbin (2009, p.36) afirma que a internet deve ser compreendida como um artefato cultural para que possa ser incorporada pelos processos de escolarização como uma prática válida, a fim de que os/as jovens que “passam horas teclando prazerosamente, possam também, passar horas lendo e produzindo com o mesmo prazer”. Em síntese, os/as jovens se aproximam e se identificam, minimizando ou anulando as distâncias geográficas, das comunidades virtuais e constroem suas identidades no ciberespaço.

Nesse contexto, a rede social EMDiálogo opera com elementos da cibercultura, atualmente constitutiva das culturas juvenis. O ciberespaço não é apenas o local que abriga o Portal, mas o próprio espaço em que a relação dos/as jovens com a cibercultura é também vivenciada. A juventude, a escola e as relações com o ciberespaço são objetos de investimento do EMDiálogo. Isso acontece por meio dos debates propiciados pelas publicações postadas no site em suas comunidades temáticas.

Sobre a sua estrutura, o Portal está organizado em 57 comunidades temáticas, nas quais são disponibilizados conteúdos, em diferentes suportes como vídeos, áudios, imagens e textos. Atualmente, conta com mais de 300 vídeos, atualizações e publicações de artigos diariamente, materiais que estabelecem uma relação direta com o universo das culturas juvenis e das escolas de ensino médio brasileiras. Os títulos das comunidades e os respectivos avatares já são um convite ao debate entre os/as jovens, como pode ser visto na figura 1.

Comunidades EMDiálogo

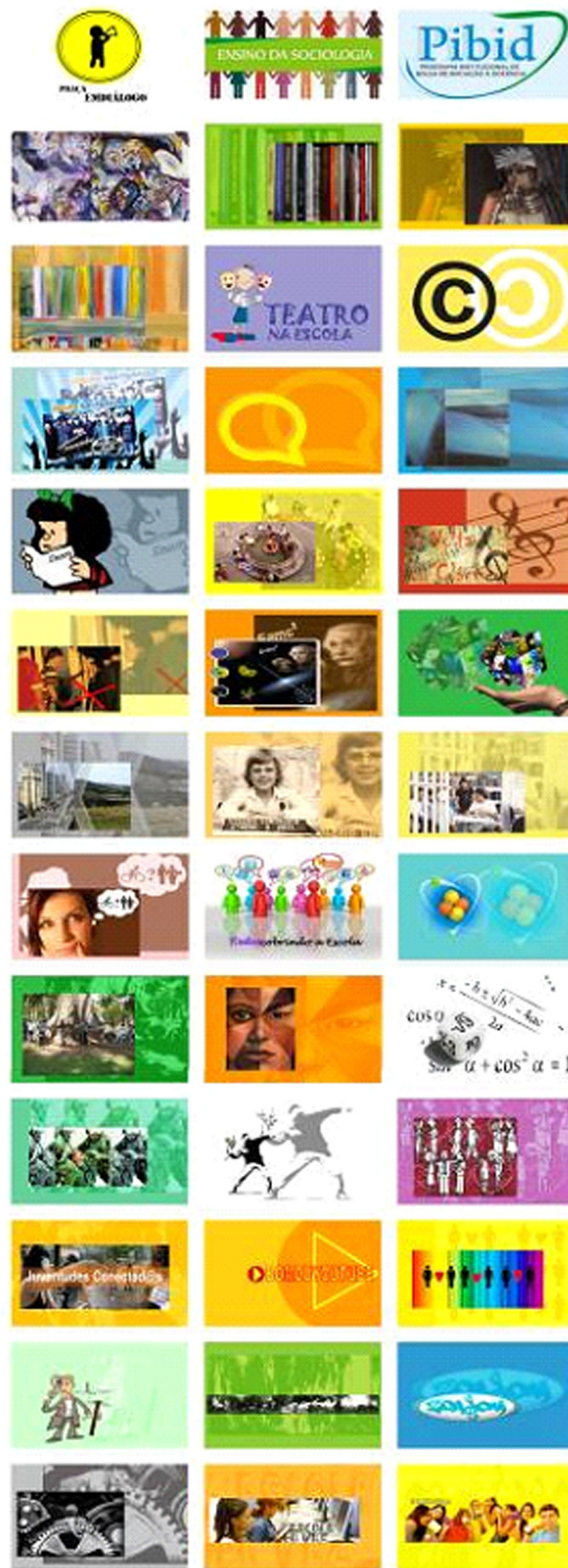


Figura 1: Comunidades EMDiálogo. Fonte: <http://www.emdialogo.uff.br/comunidades>. Acesso em: 20 Jun. 2013.

Além de publicar e debater o conteúdo das comunidades já existentes, qualquer usuário/a cadastrado/a no EMdiálogo pode enviar a proposta de criação de uma nova comunidade abordando um tema que gostaria de discutir que, por ventura, não esteja contemplado em nenhuma comunidade existente. Por meio dessa íntima conexão com as culturas juvenis em suas comunidades temáticas, o Portal aponta pistas para a alteração das práticas curriculares. Além do debate sobre diversificadas questões que se referem diretamente ao ensino médio, o EMdiálogo disponibiliza ainda variadas possibilidades de uso curricular do seu conteúdo: indicações para aproximar a escola da juventude ciborgue que a habita. Alguns desses usos estão publicados na Galeria de Experiências do Portal.

A Galeria de Experiências EMdiálogo é um espaço que reúne propostas de ação e relatos de atividades realizados como ferramentas de aprendizado no ensino médio. Além das experiências e sugestões de atividades já cadastradas, os/as usuários/as do Portal EMdiálogo podem cadastrar novas propostas metodológicas de atividades, bem como compartilhar experiências realizadas nas escolas. Todo o material inserido fica disponível para consulta e comentários, funcionando como uma base organizada para agregar conhecimentos em torno das experiências curriculares.

A galeria foi pensada como um ambiente virtual colaborativo para agregar boas práticas e experiências interessantes que contribuam para a melhoria da qualidade da escola pública; a Galeria de Experiências EMdiálogo aproxima realidades distintas, ao mesmo tempo em que possibilita encontrar pontos de conexão entre elas. O que se quer é tecer uma grande e significativa rede de experiências e conhecimentos.

Para garantir a qualidade dos conteúdos compartilhados, o Portal conta com o trabalho de uma rede de colaboradores/as de 8 universidades federais de todo o Brasil, da qual fazem parte alunos/as de graduação e pós-graduação, professores/as da educação básica e do nível superior de ensino, dentre outros sujeitos que atuam para a construção de um ensino médio de qualidade. Nesse cenário de redes colaborativas, o portal EMdiálogo se conecta a outras ferramentas de redes sociais, como *Youtube, FaceBook e Twitter*, criando uma rede de circulação de ideias. Essa teia de conexões midiáticas tem um papel fundamental em relação às possibilidades sociointeracionais das juventudes no ambiente virtual de diálogo, criando relações entre pares, isto é, entre alunos/as do ensino médio.

Além desses aspectos, o funcionamento do Portal EMdiálogo aciona uma série de saberes próprios do ciberespaço, como a utilização de ferramentas de navegação, as conexões por meio de *hiperlinks*, os conteúdos indexados por *tags*, além do uso do “internetês”. A linguagem cibernética e a linguagem juvenil se conectam, portanto, na composição do Portal EMdiálogo. É exatamente isso que discutiremos no tópico a seguir.

## MÚLTIPLAS LINGUAGENS NA EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

O ciberespaço, além de potente veículo comunicacional da contemporaneidade, tem se mostrado um ambiente com uma identidade linguística carregada de especificidades constitutivas da comunicação no contexto virtual. Acompanhamos, assim, o aparecimento de múltiplas linguagens, além das técnicas hipermodais. Segundo Lemke (2002), a linguagem hipermodal<sup>4</sup> constitui um sistema de gêneros e linguagens submetidas a um processo de hibridização, formando uma unidade superior que não pode ser identificada

4 Lemke (2002, p.300) utiliza o termo "hipermodalidade" para descrever as novas interações entre os sentidos expressos pela palavra, pela imagem e pelo som nos sistemas de hipermídia, tais como a WWW (World Wide Web – Rede de amplitude mundial).

com ou subordinada a nenhuma de suas unidades constitutivas. Nesse novo sistema há diálogo não apenas entre os discursos e vozes sociais expressas verbalmente, mas entre signos e discursos de qualquer natureza (visuais, sonoros, musicais, etc). Segundo Garbin (2003), a internet reúne três campos que pareciam distintos uns dos outros até o advento da web e sua socialização: a cultura, a comunicação e a informação. A autora afirma que as fronteiras desses três temas desapareceram ou foram quebradas após a chegada da internet.

A própria palavra escrita, as imagens, os vídeos, a fala, a música, se transformaram e podem ser encontrados nas diversas culturas juvenis. Segundo Garbin (2009), essa juventude

é portadora também de uma linguagem própria, internáutica, abreviada, sincopada, cheia de códigos e sinais, uma espécie de ‘fala-teclada’ quase indecifrável para os não usuários da rede, na qual os jovens parecem expressar a sua preocupação com o ‘conteúdo’ da escrita, seja ela na Rede, em seus poemas, em seus blogs, orkut, webzines, twitters, cadernos de escola, redações... (GARBIN, 2009, p. 33).

Garbin (2009) afirma que essa linguagem, que muitos/as nomeiam de “internetês”, assim como todas as outras, possui características especiais adequadas à sua função que é a de comunicar. Porém, com surgimento desse conjunto diverso de mídias digitais, novos desafios comunicacionais se apresentam ao contexto juvenil. Comunicar-se, além de uma faculdade e necessidade humanas é parte indispensável no processo de construção e formação do mundo. Segundo Vidigal de Carvalho (1995, p. 158):

Comunicar significa repartir, dividir, pôr em comum. O homem compreende a si mesmo quando entra em comunhão com os outros e para os outros, pois as relações inter-humanas implicam a alteridade entre os próprios homens. Fora disto fica caracterizada a agressão existencial.

Segundo Garbin (2009, p. 34), essa nova forma de se comunicar – o “internetês” – “não é uma ameaça aos tradicionais adjetivos escolares da escrita”, porque não toma o espaço e nem substitui a linguagem formal. Segundo ela, o “internetês” é a interação deste ou daquele contexto com a linguagem que lhe convém; é fundamentalmente uma marca da cultura juvenil contemporânea; é uma linguagem construída no ciberespaço, gerida a partir da necessidade dessas juventudes de criar signos e significados que naveguem pelos novos meios de comunicação. Segundo Sales (2010, p. 57), o “internetês” “é o eixo articulador da subjetividade ciborgue” e essa nova linguagem cibernética hiperinterativa possui características que contemplam a representação das afetividades juvenis vivenciados no ciberespaço.

## ALGUNS EFEITOS DE UM PROJETO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

As novas práticas de significação e comunicação desencadeadas pelas tecnologias digitais, e utilizadas no ciberespaço se intensificam no processo de efemeridade e fluidez das relações experimentadas pelos/as jovens no contexto socio-virtual estabelecido na internet. Esse movimento privilegia um alcance maximizado à informação em tempo minimizado, criando assim uma língua hipermodal que atende essa especificidade, além de traduzir a necessidade cognitiva juvenil de se comunicar pelas redes sociais.



Referenciando tal processo Braga (2004), lembra que, com os gêneros da web, emerge uma nova realidade comunicativa que ultrapassa as possibilidades interpretativas dos gêneros tradicionais. Como bem analisa a autora, cada modalidade expressiva integra um conjunto diferenciado de significados possíveis, pois cada forma semiótica é única na medida em que agrega um conjunto de normas interpretativas e possibilidades de significado que lhe são particulares.

Para exemplificar essa nova linguagem hipermodal recriada e reproduzida nas redes sociais, podemos citar as hashtags e os emoticons. Essa primeiro recurso consiste no uso de termos empregados geralmente para representar afetos, ideias, jargões ou até mesmo frases inteiras, desde que não sejam separadas por espaços. Além disso, usa-se o símbolo do jogo da velha (#) para marcar o início de uma hashtag, o que cria um link ativo (espaço específico sobre o assunto) que pode ser visitado e compartilhado com os/as usuários/as das redes sociais. Essa nova marca linguística que emergiu a partir do ciberespaço pode também representar uma palavra, uma ideia, uma filosofia, etc. Comumente usadas pelos/as jovens nas mais diversas redes sociais, as hashtags são empregadas também para designar categorias de conteúdos na internet, representando os temas centrais trabalhados por dado texto ou linguagem no ciberespaço.

Com base nisso, o projeto de extensão universitária Portal EMdiálogo é constituído por uma linguagem hipermodal de alcance juvenil cuja a proposta é propiciar diálogos sobre o ensino médio público brasileiro. Há uma adequação da linguagem dos artigos e das problematizações realizadas nos posts para que haja maior proximidade do Portal e seus conteúdos e discussões com as diversas realidades dos/as jovens brasileiros/as estudantes do ensino médio.

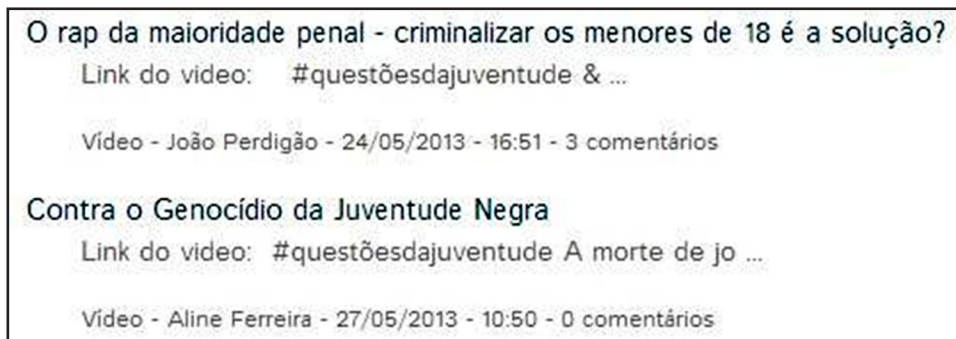


Figura 2: Exemplos de hashtags no Portal EMdiálogo. Fonte: www.emdialogo.uff.br. Acesso em: 20 Jun. 2013.

Por sua vez, os emoticons são resultado da contração das palavras em inglês: emotion (emoção) e icon (ícone). São ícones, geralmente circulares, que representam expressões faciais e, dessa forma, são associados ao estado emocional da pessoa que tecla. Os emoticons são, portanto, “desenhos – alguns com animação – os quais além de expressar sentimentos divertem, enfeitam. São técnicas estilísticas que acrescentam colorido e humor aos textos produzidos pelas/os internautas” (SALES, 2010, p. 58). O Portal EMdiálogo utiliza também os emoticons nas publicações em suas comunidades, conforme pode ser visto na figura 3.



Figura 3: Exemplos de emoticons na rede social Emdialógo. Fonte: [www.emdialogo.uff.br](http://www.emdialogo.uff.br). Acesso em 20 Jun. 2013.

Os significados dos *emoticons* são construídos e ressignificados a partir do contexto das redes sociais. Na figura 4 vemos alguns exemplos dos *emoticons* utilizados nas redes sociais.

😊 :)	feliz	😬 :	cara de tacho	😞 (:	entediado
😞 :(	triste	😬 / :)	desconfiado	😬 =P~	babando
😉 ;)	piscadinha	🤪 =) )	rolando de rir	😬 :-?	pensando
😄 :D	grande sorriso	😬 o: -)	anjinho	😬 #-o	arrependido
😬 ; ;)	olhar 43	😬 : -B	nerd	😬 =D>	aplausos
😬 >: D<	grande abraço	😬 =;	espera aí	😬 : -SS	roendo as unhas
😬 : -/	confuso	😬 :-c	me liga	😬 @-)	hipnotizado
😬 :x	apaixonado	😬 : ) ]	ao telefone	😬 : ^o	mentiroso
😬 : ">	envergonhado	🤪 ~X (	arrancando os cabelos	😬 : -w	esperando
😬 : P	mostrando a língua	😬 : -h	tchau	😬 : -<	suspirando
😬 : -*	beijo	🤪 : -t	dá um tempo	😬 >: P	blééé
😬 = ( (	coração partido	🤪 8->	sonhando acordado	😬 <): )	cowboy
😬 : -o	surpreso	😬 I-)	dormindo	🤪 X_X	Não quero ver
😬 X (	zangado	😬 8-	virando os olhos	🤪 : ! !	depressal
😬 :>	orgulhoso	🤪 I-)	perdedor	🤪 \m/	agite!
😬 B-)	legal	😬 : -&	enjoado	🤪 : -q	negativo
😬 : -S	preocupado	🤪 : -S	segredo	🤪 : -bd	positivo
🤪 #: -s	ufal	🤪 [ - (	de mal	🤪 ^# (^	não fui eu
😬 >: )	diabólico	🤪 : o)	palhaço	🤪 : a:r !	pirata*
😬 : ( (	chorando	🤪 8-)	bobão		
😬 : ) )	gargalhando	🤪 <: -P	festa		

Figura 4: Exemplos de emoticons nas redes sociais. Fonte: <http://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2011/04/emoticons-yahoo-deixe-seu-messenger-mais-divertido.html>. Acesso em 20 de Jun. 2013.

Assim como a linguagem utilizada na internet não é apenas uma, é múltipla, o perfil dos/as jovens também abrange uma multiplicidade com amplas possibilidades de construir suas identidades. Nesse processo, afirma Garbin (2009, p.35), os/as jovens se constituem por meio de consumos culturais, os quais, “produzem, interpelam, subjetivam, disciplinam, regulam e ensinam modos dos sujeitos de ser/estar no mundo, através de artefatos e práticas produzidas culturalmente”. O Portal EMdiálogo opera portanto, com elementos da linguagem cibernética – “internetês” – acionando mais um importante elemento da cultura juvenil contemporânea. Isso faz dele um artefato que dialoga intimamente com a juventude ciborgue.

## CONCLUINDO

A partir das questões explicitadas sobre os desafios do ensino médio brasileiro, como a ainda precária universalização do acesso, altos índices de evasão, falta de sentido produzido pelos/as jovens, assim como a deficiente aprendizagem significativo, tem-se um cenário que traz muitos limites para essa decisiva etapa da educação básica. O ensino médio aparece como um momento da escolarização que possui condições estruturais, de currículo e de formação que estão longe de atender às demandas dos sujeitos em que ali estão. Com o advento da internet, muitos questionamentos adentraram as escolas sobre como articular as novas tecnologias digitais ao cotidiano de aprendizagens dos/as estudantes.

As tecnologias digitais estão cada vez mais presentes na vida dos/as jovens e assim, as instituições educacionais se veem frente a essas questões a respeito de como validar esses saberes no cotidiano escolar e incorporá-los aos currículos. Sales (2010, p.63) afirma que o contexto escolar “opera com outra lógica, com outras técnicas, com outros saberes, com outro currículo, ainda que aspectos da vida pós-moderna adentrem constantemente as escolas”. É possível articular as tecnologias digitais aos currículos? Como aproximar as demandas das juventudes à realidade do ensino médio?

O projeto de extensão universitária Portal EMdiálogo, em articulação com as atividades de ensino e pesquisa científica, pode contribuir para a elaboração das práticas pedagógicas das escolas de ensino médio brasileiras, pois oferece múltiplas possibilidades para se trabalhar com os/as jovens. Além de ser uma ferramenta de rede social, o Portal funciona a partir da proposição de debates em torno de temáticas relevantes para a juventude. Enfim, o EMdiálogo pode ser produtivo na articulação das demandas juvenis, a fim de minimizar a incompatibilidade com as escolas, anunciada por Sibilía (2012a), pois utiliza elementos da cibercultura e promove debates sobre temáticas que fazem parte do universo cultural da juventude ciborgue.



## REFERÊNCIAS

BABIN, P.; KOULOUMDJIAN, M. F. *Os novos modos de compreender: a geração do audiovisual e do computador*. São Paulo: Paulinas, 1989.

BRAGA, Denise Bértoli. A comunicação interativa em ambiente hipermídia: as vantagens da hipermodalidade para o aprendizado no meio digital. In: MARCUSCHI, Luiz Antônio & XAVIER, Antônio Carlos (Orgs.). *Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004. pp. 144-162.

CARVALHO, José Geraldo Vidigal de. Ética na Comunicação. In: Simpósio Internacional de Ética, 2, 1995. Rio de Janeiro. *Anais do 2º Simpósio Internacional de Ética. Rio de Janeiro: UFU, 1995. Volume 20. n.º revista 01 e 02. 157-162.* Disponível em <<http://www.cocfi.ufu.br/FTP/SumariosRevistasFil.pdf> >

D'AMBRÓSIO, Ubiratan. Novos paradigmas de atuação e formação de docente. In: PORTO, Tania M. E. (Org.). *Redes em construção: meios de comunicação e práticas educativas*. Araraquara: JM Editora, 2003. p. 55-77.

DAYRELL, Juarez. Uma diversidade de sujeitos. O aluno do Ensino Médio: o jovem desconhecido. In: *Juventude e escolarização: os sentidos do Ensino Médio*. Salto para o futuro, Ano XIX, boletim 18 - p. 16-23. Nov. 2009. Disponível em: < <http://portaldoProfessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000012176.pdf>> Acesso em 02 mai.2015

GARBIN, Maria Elisabete. Participação juvenil nas escolas. Conectados por um fio: alguns apontamentos sobre internet, culturas juvenis contemporâneas e escola. In: *Juventude e escolarização: os sentidos do Ensino Médio*. Salto para o futuro. Brasília. Ano XIX boletim 18 – p. 30-40. Nov, 2009.

GARBIN, Maria Elisabete. Cultur@s juvenis, identid@des e Internet: questões atuais. *Revista Brasileira de Educação*, Campinas, n. 23. p. 119-35, maio/jun./jul./ago. 2003.

LEMKE, Jay L. Travels in Hypermodality. (2002). Disponível em <<http://vcj.sagepub.com/content/1/3/299.abstract>> Acesso em 19 de julho de 2013.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.

REIS, Juliana Batista dos; JESUS, Rodrigo Ednilson. Culturas juvenis e tecnologias. In: CORREA, Licínia. Maria. (Org.). *Projeto Diálogos com o Ensino Médio: Curso de Atualização Juventude Brasileira e Ensino Médio Inovador*. Belo Horizonte, 2012. Disponível em: <[http://observatoriodajuventude.ufmg.br/jubemi/pdf/modulo04\\_01.pdf](http://observatoriodajuventude.ufmg.br/jubemi/pdf/modulo04_01.pdf)> Acesso em: 10 ago. 2013.

SALES, Shirlei Rezende. Interface entre currículo escolar e currículo do Orkut: ciborguização da juventude contemporânea. In: PARAÍSO, Marluce Alves. (Org.). *Pesquisas sobre currículo e culturas: temas, embates, problemas e possibilidades*. Curitiba: Editora CRV, 2010. p. 53-74.

SALES, Shirlei Rezende. Tecnologias digitais e juventude ciborgue: alguns desafios para o currículo do ensino médio. In: DAYRELL, Juarez; CARRANO, Paulo; MAIA, Carla Linhares. (Orgs.). *Juventude e ensino médio: sujeitos e currículos em diálogo*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014. p. 229-248.

SIBILIA, Paula. *Redes ou paredes: a escola em tempos de dispersão*. Trad. de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012a.

SIBILIA, Paula. A escola no mundo hiper-conectado: Redes em vez de muros?. *Matrizes* (USP. Impresso), v. 5, 2012b. p. 195-211.

SPOSITO, M.P. Indagações sobre as relações entre juventude e a escola no Brasil: institucionalização tradicional e novos significados. *Jóvenes: Revista de Estudios sobre Juventud*, México, DF, v. 9, n. 22, jan./jun. 2005.

Artigo recebido em:  
3/2/2015

Aceito para publicação em:  
23/06/2015

