



TECNOLOGIA E O JOVEM

por JAIRO BOUER

Ficha Resumo

Grupos Indicados

Voltado para estudantes do 8º e 9º ano do Ensino Fundamental II e Ensino Médio.

Justificativa pedagógica

A tecnologia está cada vez mais presente na vida dos jovens, pensando em promover uma relação saudável entre os jovens e as ferramentas tecnológicas, criamos, em parceria com o médico psiquiatra Jairo Bouer, o projeto colaborativo Tecnologia e o Jovem, que permitirá investigar, discutir as consequências desse uso. Sabemos que se, por um lado, a tecnologia é uma grande aliada na busca de informações e referências, na construção de extensas redes de contato, por outro, pode estar envolvida em questões como ansiedade, depressão, déficit de atenção, transtornos de imagem corporal e alimentares, além de episódios de automutilação e até risco de suicídio. Pesquisadores e terapeutas têm associado diversas dessas dificuldades ao uso mais pesado da tecnologia, notadamente das redes sociais, e os casos gravíssimos de “cyberbullying”, por exemplo, é uma das facetas da incorporação dessas ferramentas à vida dos adolescentes. O projeto que avalia como o jovem está se relacionando com a tecnologia foi pensado em duas fases. A primeira aconteceu em setembro de 2018. Nela, educadores de 180 escolas responderam uma enquete que revelou como os profissionais de ensino enxergam a situação de seus alunos e quais seus anseios diante do excessivo uso da tecnologia pelos jovens. A segunda fase acontecerá em 2019 e, agora é a vez dos alunos participarem. Para isso, elaboramos um questionário anônimo, que será respondido por cada um dos jovens. Os resultados vão gerar um relatório, que servirá como base para a discussão de ações que possam levar a uma reflexão sobre um uso mais "saudável" e consciente das diversas tecnologias, bem como na identificação de eventuais dificuldades emocionais que podem surgir na vida dos jovens a partir desse uso. Com esta pesquisa, buscaremos discutir atitudes de prevenção, que possam reduzir efeitos negativos da tecnologia. Dessa forma, escolas conectadas ao Educacional bem como escolas que participarem com um número significativo de alunos receberão, além dos dados gerais, um relatório individualizado.

Principais competências envolvidas de acordo com a BNCC.

Além de envolver diferentes áreas do conhecimento, o projeto pode gerar muitas situações nas quais serão trabalhadas as “competências gerais” estabelecidas pela nova Base Nacional Comum Curricular (BNCC) do MEC. Merecem destaque os seguintes itens:

1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas,

elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

6. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

7. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

9. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.

Cronograma

Publicação: 15/03

Inscrições das escolas: 15/03 a 23/08

Etapa 1: 15/04 a 23/08

Etapa 2: 16/09 a 27/09

Etapa 3: 01/10 a 18/10

Resultado final: setembro

Etapas

Etapa 1 – Coleta de dados.

Antes de a turma iniciar o questionário, é importante falar sobre o projeto e o objetivo da pesquisa; que é discutir problemas e soluções para o uso consciente de tecnologia, a partir de um diagnóstico nacional, realizado com base nas respostas dos jovens. É importante pedir para que cada estudante responda da forma mais honesta possível.

Na página, *Tecnologia e o Jovem*, há um vídeo sobre o projeto que deverá ser apresentado aos jovens a fim de motivar a participação.

Cada estudante inicia o questionário refletindo e respondendo, com garantia de anonimato e confidencialidade, a um questionário elaborado por Jairo Bouer, que busca traçar um diagnóstico de questões importantes envolvendo a relação da nossa juventude com as tecnologias.

Em razão da grande importância desse tema, na vida de nossos jovens, podem gerar debates, e é evidente que as conversas podem e devem continuar acontecendo, mesmo depois do encerramento do questionário.

Etapa 2 – Resultados.

Nesta etapa, é preciso acompanhar uma *webinar*, na qual o Dr. Jairo Bouer conversará sobre os resultados da pesquisa. O foco da análise de Bouer, não será apenas o debate, mas também a orientação e o incentivo para a adoção de estratégias individuais e coletivas que permitam prevenir efeitos negativos do uso inadequado da tecnologia. Após o encerramento da conferência e do bate-papo, o material ficará disponível, para consulta e reflexão, e ao final do projeto, as escolas receberão um relatório individualizado da sua participação na pesquisa. É importante motivar sua turma para a fala do de Jairo Bouer, sugerindo a formulação de perguntas, dúvidas e anseios, assim como, após a

conclusão do projeto, o professor mantenha abertas as possibilidades de diálogo, discussão e até denunciar situações angustiantes ou perigosas.

Etapa 3 – Campanha de conscientização.

As respostas individuais e o resultado são excelentes oportunidades para motivar esta atividade coletiva com a turma. Criando uma campanha de conscientização, filmando um vídeo de, no máximo, 2 (dois) minutos incentivando os alunos a publicarem o mesmo em seu perfil pessoal do Youtube, com a hashtag **#tecejoovem**.

Há inúmeras possibilidades para encaminhar essa tarefa. Deve ser apresentado o desafio para a turma, deixando claro que a missão é criar uma estratégia para falar sobre a presença da tecnologia em nossas vidas. O tema pode ser delicado para vários jovens, e deve haver espaço para relatos pessoais que possam ser utilizados. É importante deixar claro que outras pessoas terão acesso ao vídeo pelo Youtube. A temática da campanha pode ser dramática, bem-humorada, pode ou não trazer mensagens positivas ou orientações sobre a prevenção de riscos entre outros. Há total liberdade para criar, para sugerir temas, relatar histórias pessoais, inventar situações que tenham um bom desfecho, ou não. O ideal é que todos os estudantes participem de alguma forma da criação, produção, registro e edição do vídeo, e que essa criação seja uma tentativa de expressão autêntica sobre o delicado tema do projeto. Com isso, teremos uma experiência produtiva de criação que pode até ter um importante papel em possíveis mudanças positivas de comportamento, tanto entre jovens que criaram os vídeos quanto entre pessoas que o assistem. Quando todos os vídeos estiverem disponíveis na página do projeto, poderá ser promovida pela escola uma sessão de cinema para assistir e discutir sobre os curtas.

É importante orientar os alunos e seguir a política de uso do Youtube de acordo com a idade que está disponível no link <https://support.google.com/accounts/answer/1350409>

Encerramento:

Em sua fase final, as escolas conectadas ao Educacional receberão um relatório individualizado, com base nas conclusões finais de Jairo Bouer com todos os resultados obtidos, bem como ideias e estratégias para refletir e propor novos caminhos para um uso mais racional da tecnologia e para a construção de uma trajetória mais tranquila e menos angustiante para estudantes, dentro e fora da internet.