

**UNIVERSIDADE MUNICIPAL DE SÃO CAETANO DO SUL
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
MESTRADO PROFISSIONAL**

Silvana Comunian Soares

**DISPOSITIVOS MÓVEIS E CULTURA DIGITAL:
O *PHUBBING* NO CONTEXTO PROFESSOR-ALUNO**

São Caetano do Sul

2018

SILVANA COMUNIAN SOARES

**DISPOSITIVOS MÓVEIS E CULTURA DIGITAL:
O *PHUBBING* NO CONTEXTO PROFESSOR-ALUNO**

Trabalho Final de Curso apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Educação - Mestrado Profissional - da Universidade Municipal de São Caetano do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação.

Área de concentração: Formação de Professores e Gestores

Orientador: Prof. Dr. Alan César Belo Angeluci

São Caetano do Sul

2018

FICHA CATALOGRÁFICA

SOARES, Silvana Comunian.

Dispositivos móveis e cultura digital: o *phubbing* no contexto professor-aluno/Silvana Comunian Soares – São Caetano do Sul: USCS – Universidade Municipal de São Caetano do Sul/ Programa de Pós-Graduação em Educação, 2018.

344 f.

Orientador: Prof. Dr. Alan César Belo Angeluci.

Dissertação (Mestrado Profissional) – USCS, Universidade Municipal de São Caetano do Sul, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2018.

1. Celulares na sala de aula. 2. Ensino-aprendizagem. 3. Educação e tecnologia. 4. Mídias móveis no contexto escolar. I. ANGELUCI, Alan César Belo. II. Universidade Municipal de São Caetano do Sul, Programa de Pós-Graduação em Educação. III. Título.

Reitor da Universidade Municipal de São Caetano do Sul

Prof. Dr. Marcos Sidnei Bassi

Pró-reitora de Pós-graduação e Pesquisa

Profa. Dra. Maria do Carmo Romeiro

Gestão do Programa de Pós-graduação em Educação

Prof. Dr. Nonato Assis de Miranda

Profa. Dra. Ana Sílvia Moço Aparício

Trabalho Final de Curso defendido e aprovado em 23/11/2018 pela Banca Examinadora constituída pelos professores:

Prof. Dr. Alan César Belo Angeluci (orientador)

Profa. Dra. Ana Sílvia Moço Aparício (Universidade Municipal de São Caetano do Sul)

Prof. Dr. Roberto Sussumu Wataya (Universidade Adventista de São Paulo)

Dedico este trabalho

aos meus pais, Vandeir Comunian (*in memoriam*) e Cely de Carvalho Comunian, que, dignamente, sempre me apoiaram em todas as lutas e me guiaram pelo caminho da honestidade e persistência. Serei eternamente agradecida por, desde os anos iniciais, terem reforçado a mim que a aquisição do conhecimento sempre vale a pena.

ao meu esposo Silas por me mostrar novas formas de vivenciar o cotidiano, pelo estímulo constante e apoio incondicional em todos os momentos, principalmente nos de incerteza e aflições, muito comuns para quem tenta trilhar novos caminhos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Deus, que me concedeu o Dom da Vida e assim manteve-me perene durante todo esse percurso de aprendizado, renovando em mim, diariamente, a certeza da colheita dos melhores frutos: conhecimento, aprendizado, resiliência e sabedoria. Independentemente de todos os percalços no caminho nunca esmoreci. Desistir nunca foi uma opção.

Ao meu orientador, Professor Doutor Alan César Belo Angeluci, o meu reconhecimento pela oportunidade de realizar este trabalho ao lado de alguém que emana sabedoria; meu respeito e admiração pela sua serenidade, pela capacidade de conduzir brilhantemente seus projetos e pelo seu Dom no ensino da Ciência, inibindo sempre a vaidade em prol da simplicidade e eficiência.

A Professora Doutora Ana Silvia Moço Aparício, que com simpatia, educação, delicadeza e atenção, orientou e apoiou-me, trazendo-me inúmeros e valiosos ensinamentos, desde o momento em que me recepcionou para entrevista de ingresso ao mestrado acadêmico. Meus sinceros agradecimentos por acompanhar-me durante toda essa jornada, compondo, ainda, a banca examinadora e contribuindo para o melhor desenvolvimento e conclusão desse estudo.

Ao Professor Roberto Sussumu Wataya que, gentilmente e prontamente, aceitou o convite para composição da banca examinadora de defesa, a fim de contribuir e engradecer este estudo.

A Professora Doutora Adriana Barroso de Azevedo pelo tempo dedicado à análise e aperfeiçoamento desse estudo, pelo encaminhamento e facilitação da pesquisa de campo junto à caríssimas instituições de ensino de São Paulo, pela parceria em grupos de pesquisa e na publicação de artigos acadêmicos e, por fim, mas não menos importante, pela imensa disposição em contribuir para a alavancagem desse tema no Brasil e sua valiosa participação como membro da banca examinadora desse estudo.

Aos Professores e Doutores do Mestrado Profissional em Educação, da Universidade Municipal de São Caetano do Sul, com os quais pude conviver, obtendo o melhor de cada um. Por meio deles fui agraciada com orientação, apoio e estímulos constantes,

mas principalmente ofereceram-me confiança e amizade, que me conduziram, de forma suave e transparente, nessa jornada pelo conhecimento.

Aos funcionários da Universidade Municipal de São Caetano do Sul, que sempre me auxiliaram prontamente, e com um sorriso, em dúvidas e procedimentos administrativos fundamentais na manutenção do processo.

Às escolas que abriram suas portas e contribuíram com a pesquisa.

A todos os membros da minha família, pela hospitalidade, estímulo e paciência.

*Se a educação sozinha não pode
transformar a sociedade, tampouco sem ela
a sociedade muda.
(Paulo Freire)*

RESUMO

A sociedade contemporânea tem vivenciado uma nova era, marcada por expressivos avanços tecnológicos, provenientes do uso das denominadas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs). Nesse meandro, destaca-se a presença massiva de aparelhos celulares e junto desses desponta um novo comportamento: o *phubbing*, representado pelo ato de ignorar pessoas ao fazer uso de dispositivos móveis durante interações face-a-face, ou presenciais. *Phubbing* é um termo em inglês, cuja origem advém da junção dos termos *phone* e *snubbing*. Este novo comportamento, que de forma crescente, vem sendo experimentado nas relações interpessoais, tem seu princípio sob o advento da era da informação, a partir do consumo exponencial de Internet e mídias móveis, além da facilitação do acesso às tecnologias emergentes. Este estudo, por sua vez, prima por investigar o fenômeno *phubbing* dentro do cenário escolar, particularmente na relação estabelecida entre professor-aluno na sala de aula. Dentro desse universo, de um lado, de forma estabelecida e regulada, encontram-se as escolas, ainda reticentes quanto à apropriação das TICs em seus processos didático-pedagógicos, e de outro lado, jovens alunos inebriados pela cultura digital, cuja presença manifesta-se abundantemente no contemporâneo redefinindo suas identidades. Outrossim, este estudo, além de abordar o *phubbing* sob o prisma tecnológico (o caráter e qualidade dos dispositivos móveis nas relações), traz à luz o panorama educacional contemporâneo, com seus desafios frente ao novo momento social proporcionado pelas TICs, que tem refletido sobretudo nos tradicionais processos educacionais, instigando um novo olhar sobre as formas de ensinar e aprender. Com o intuito de alcançar a profundidade adequada para compreensão das variáveis atreladas a esse novo processo social, delineou-se um estudo quantitativo, cuja amostra compreendeu jovens estudantes do ensino médio (1º, 2º e 3º. anos), com idades entre 19 e 24 anos, de ambos os sexos, de Escola Técnica localizada no município de São Paulo, Brasil. A coleta dos dados foi realizada por intermédio de questionário *on-line* (desenvolvido a partir do *software* Qualtrics), contendo 28 questões, que abordam o perfil, relação com a tecnologia, uso do celular na escola e, ainda, como o celular interfere nos relacionamentos interpessoais. Os resultados apontam alunos, nativos digitais e altamente conectados, na busca por alternativas inovadoras e diferenciadas de aprendizagem. Para mais da metade desses jovens (60%) estar em aula não corresponde a estar *off-line*, não apresentando-se dispostos a abrir mão da vida digital e ainda considerando a escola e professores inaptos ou atrasados em relação à cultura digital. Dentro desse contexto, regras e proibições não são suficientemente determinantes para contenção do uso de dispositivos móveis, sobretudo dentro das salas de aula. Como produto pedagógico, a ser disponibilizado para a rede de ensino, sugere-se a criação de um *game* educativo relacionado ao tema *phubbing*. O aplicativo fará parte de uma campanha (Ciclo de Palestras – *Stop Phubbing*) sobre o tema nas instituições de ensino e será utilizado como “situação-problema” ou detonador para estimular as discussões entre os jovens participantes.

Palavras-chave: celulares na sala de aula. ensino-aprendizagem. educação e tecnologia. mídias móveis no contexto escolar.

ABSTRACT

Contemporary society has experienced a new era, marked by significant technological advances, coming from the use of the so-called Information and Communication Technologies (ICTs). In this meander, the massive presence of cellular devices stands out, and next to them emerges a new behavior: phubbing, represented by the act of ignoring people when using mobile devices during face-to-face or face-to-face interactions. Phubbing is an English term whose origin comes from the junction of the terms phone and snubbing. This new behavior, which is increasingly being experienced in interpersonal relations, has its beginning under the advent of the information age, from the exponential consumption of the Internet and mobile media, in addition to facilitating access to emerging technologies. This study, in turn, underlines the importance of investigating the phubbing phenomenon within the school setting, particularly in the relation established between teacher-student in the classroom. Within this universe, on the one hand, in an established and regulated way, are the schools, still reticent about the appropriation of ICTs in their didactic-pedagogical processes, and on the other, young students inebriated by digital culture, if abundantly in the contemporary redefining their identities. Moreover, this study, in addition to approaching phubbing from the technological perspective (the character and quality of mobile devices in relationships), brings to light the contemporary educational panorama, with its challenges facing the new social moment provided by ICTs, which has reflected above all in traditional educational processes, instigating a new look at ways of teaching and learning. In order to reach the appropriate depth to understand the variables linked to this new social process, a quantitative study was outlined, whose sample comprised young high school students (1st, 2nd and 3rd years), aged between 19 and 24 years, of both sexes, of Technical School located in the city of São Paulo, Brazil. Data collection was performed through an online questionnaire (developed from the Qualtrics software), containing 28 questions, which address the profile, relationship with technology, use of the cell phone in the school and also how the cell interferes in the interpersonal relationships. The results point to students, digital natives and highly connected, in the search for innovative and differentiated learning alternatives. For more than half of these young people (60%) to be in class does not correspond to being offline, not being willing to give up the digital life and still considering the school and teachers unfit or backward in relation to the digital culture. Within this context, rules and prohibitions are not sufficiently decisive to contain the use of mobile devices, especially within classrooms. As a pedagogical product, to be made available to the educational network, it is suggested to create an educational game related to the topic of phubbing. The application will be part of a campaign (Stop Phubbing) on the subject in educational institutions and will be used as a "problem situation" or trigger to stimulate discussions among young participants.

Keywords: cell phones in the classroom. teaching-learning. education and technology. mobile media in the school context.

LISTAS DE ILUSTRAÇÕES

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Equipamentos utilizados para acessar a Internet.....	41
Figura 2	Uso da Internet para Educação.....	42
Figura 3	A Internet como ferramenta para a educação.....	43
Figura 4	Estruturação da dissertação.....	52
Figura 5	Pedidos de alunos e professores, nível Brasil.....	59
Figura 6	Acesso à Internet, via celular, por professores.....	65
Figura 7	Porcentagem do total de minutos digitais no <i>mobile</i>	80
Figura 8	% do <i>share</i> do <i>mobile</i> no total de minutos digitais.....	81
Figura 9	Consumo de dispositivos móveis.....	83
Figura 10	Crescimento em mídia digital.....	84
Figura 11	Dispositivos móveis x necessidades básicas.....	84
Figura 12	<i>Mobile</i> e a hierarquia das necessidades de Maslow.....	85
Figura 13	Página da campanha <i>Stop Phubbing!</i>	89
Figura 14	Dispositivos preferenciais no uso da Internet.....	91
Figura 15	Preferência de atividades no uso da Internet.....	92
Figura 16	Classificação da pesquisa.....	98
Figura 17	Percurso metodológico da dissertação.....	100
Figura 18	Determinação da amostra para <i>survey</i> – fase: pré-teste.....	102
Figura 19	Determinação da amostra para <i>survey</i> – fase: coleta oficial.....	106
Figura 20	Desenvolvimento em <i>interface</i> amigável.....	145
Figura 21	Comportamentos flexíveis, funções pré-empacotadas.....	145
Figura 22	Efeitos visuais.....	146
Figura 23	Programação arraste-e-solte.....	146

Figura 24	O usuário pode criar seus próprios <i>plug-ins</i> e comportamentos	147
Figura 25	Exportação multiplataforma.....	147
Figura 26	Tela inicial do <i>game</i> “Conectados”	150
Figura 27	<i>Game</i> Conectados: 1ª. tela do diálogo em sala de aula.....	151
Figura 28	<i>Game</i> Conectados: 2ª. tela do diálogo em sala de aula.....	152
Figura 29	<i>Game</i> Conectados: 3ª. tela do diálogo em sala de aula.....	152
Figura 30	<i>Game</i> Conectados: 4ª. tela do diálogo em sala de aula.....	153
Figura 31	<i>Game</i> Conectados: 5ª. tela do diálogo em sala de aula.....	153
Figura 32	<i>Game</i> Conectados: 6ª. tela do diálogo em sala de aula.....	154
Figura 33	<i>Game</i> Conectados: 7ª. tela do diálogo em sala de aula.....	154
Figura 34	<i>Game</i> Conectados: 8ª. tela do diálogo em sala de aula.....	155
Figura 35	<i>Game</i> Conectados: 9ª. tela do diálogo em sala de aula.....	155
Figura 36	<i>Game</i> Conectados: 10ª. tela do diálogo em sala de aula.....	156
Figura 37	<i>Game</i> Conectados: 11ª. tela do diálogo em sala de aula.....	156
Figura 38	<i>Game</i> Conectados: 12ª. tela do diálogo em sala de aula.....	157
Figura 39	<i>Game</i> Conectados: Questão 1 na lousa.....	157
Figura 40	<i>Game</i> Conectados: Questão 2 na lousa.....	158
Figura 41	<i>Game</i> Conectados: Questão 3 na lousa.....	158
Figura 42	<i>Game</i> Conectados: Questão 4 na lousa.....	159
Figura 43	<i>Game</i> Conectados: Questão 5 na lousa.....	159
Figura 44	<i>Game</i> Conectados: Questão 6 na lousa.....	160
Figura 45	<i>Game</i> Conectados: Questão 7 na lousa.....	160
Figura 46	<i>Game</i> Conectados: Questão 8 na lousa.....	161
Figura 47	<i>Game</i> Conectados: Questão 9 na lousa.....	161
Figura 48	<i>Game</i> Conectados: Questão 10 na lousa.....	162
Figura 49	<i>Game</i> Conectados: Questão 11 na lousa.....	162

Figura 50	<i>Game Conectados: Questão 12 na lousa.....</i>	163
Figura 51	<i>Game Conectados: Questão 13 na lousa.....</i>	163
Figura 52	<i>Game Conectados: Questão 14 na lousa.....</i>	164
Figura 53	<i>Game Conectados: Questão 15 na lousa.....</i>	164
Figura 54	<i>Game Conectados: Tela final para acesso ao resultado (perfil)</i>	165
Figura 55	<i>Game Conectados: Perfil “Phubber”</i>	165
Figura 56	<i>Game Conectados: Perfil “Nem lá, Nem cá!”</i>	166
Figura 57	<i>Game Conectados: Perfil “Nem um pouco!”</i>	166
Figura 58	<i>Game Conectados: Créditos.....</i>	167
Figura 59	<i>Game Conectados: Instruções.....</i>	167
Figura 60	<i>Game Conectados: programação referente a pontuação.....</i>	168

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1	Indivíduos por gênero.....	109
Gráfico 2	Indivíduos por localização.....	109
Gráfico 3	Indivíduos por idade.....	110
Gráfico 4	Preferência de acesso à Internet.....	111
Gráfico 5	Locais preferenciais de acesso à Internet.....	111
Gráfico 6	Sentimento pela perda ou roubo de celular.....	114
Gráfico 7	Sentimentos atrelados ao aparelho celular.....	115
Gráfico 8	Situações para distanciamento dos celulares.....	117
Gráfico 9	Capacidade em realizar tarefas em aparelhos celulares.....	119
Gráfico 10	Sentimentos que levam ao uso do aparelho celular.....	120
Gráfico 11	Uso do celular em sala de aula.....	124
Gráfico 12	Razões para usar o celular em sala de aula.....	126
Gráfico 13	“Outros motivos” para uso do celular em sala de aula.....	126
Gráfico 14	Uso de aparelhos celulares durante aulas.....	131
Gráfico 15	Habilidade de usar o celular durante as aulas.....	132
Gráfico 16	Prática de <i>phubbing</i> durante as aulas.....	134
Gráfico 17	Comportamento em relação a um pedido de desligar o celular.	135
Gráfico 18	Atitude dos professores em relação ao uso de celulares.....	136
Gráfico 19	Concordância sobre uso de celulares na sala de aula.....	137
Gráfico 20	Motivos para prática de <i>phubbing</i>	140
Gráfico 21	Sensações ao sofrer <i>phubbing</i>	140
Gráfico 22	Uso do aparelho celular para a prática de <i>phubbing</i>	141
Gráfico 23	Preferência dos jovens por atividades x celular.....	142

LISTA DE QUADROS

Quadro 1	Etapas, blocos e operações metodológicas da pesquisa.....	100
Quadro 2	Perfil dos professores entrevistados.....	103
Quadro 3	Outros motivos para uso do celular em sala de aula.....	126

LISTA DE ABREVIações E SIGLAS

ARPA	<i>Advanced Research Projects Agency</i> - Agência de Projetos de Pesquisa Avançada
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CID	Classificação Internacional de Doenças
FoMO	<i>Fearing of Missing Out</i> – Medo de estar perdendo algo
GNL	Grupo Nova Londres
GPS	<i>Global Positioning System</i> – Sistema de Posicionamento Global
HTML	<i>Hyper Text Markup Language</i> - Linguagem de marcação de hipertexto
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
I/O	<i>Input/Output</i> – Entrada/Saída
LER	Lesões por Esforço Repetitivo
MBA	<i>Master in Business Administration</i>
NCTAD	<i>United Nations Conference on Trade and Development</i> (Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento)
ODS	Objetivos de Desenvolvimento Sustentável
OMS	Organização Mundial de Saúde
PC	<i>Personal Computer</i> – Computador Pessoal
Pnad C	Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua
PNE	Plano Nacional de Educação
SMS	<i>Short Message Service</i> – Serviço de Mensagens Curtas
TI	Tecnologia da Informação
TIC	Tecnologias de Informação e Comunicação
URL	<i>Uniform Resource Locator</i> - Localizador Uniforme de Recursos
USCS	Universidade Municipal de São Caetano do Sul
WWW	<i>World Wide Web</i> – Rede de Alcance Mundial

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	37
1.1	Natureza do problema	47
1.2	Objetivos da pesquisa	48
1.2.1	Objetivo geral	48
1.2.2	Objetivos específicos	48
1.3	Delimitação do problema	49
1.4	Percurso metodológico	49
1.5	Organização da dissertação	51
2	TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TICs) E O CENÁRIO EDUCACIONAL	53
2.1	Os novos rumos da educação na era digital	55
2.2	Os saberes pedagógicos: a formação docente contemporânea	60
2.3	Os letramentos no mundo social	65
2.4	Os multiletramentos nas práticas educacionais	67
3	O DIGITAL NA CONTEMPORANEIDADE	71
3.1	A evolução do analógico ao digital	71
3.2	A sociedade na era digital	76
3.3	A cultura da convergência	78
3.4	O consumo de dispositivos móveis	79
4	O FENÔMENO <i>PHUBBING</i>	87
4.1	Conectividade e portabilidade: paradigmas da era da informação	88
4.2	<i>Phubbing</i> : origem e desdobramentos no contemporâneo	89
5	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	96
5.1	Classificação da pesquisa	96
5.1.1	Quanto a abordagem	96

5.1.2	Quanto a natureza	96
5.1.3	Quanto aos objetivos	97
5.1.4	Quanto aos procedimentos	97
5.2	Percurso metodológico	99
5.2.1	Revisão de literatura (referencial teórico)	101
5.2.2	Definição e delimitação do problema de estudo.....	102
5.2.3	Definição do dispositivo de análise e alcance (fase: pré-teste)	102
5.2.4	Entrevistas semiestruturadas (fase: pré-teste)	102
5.2.5	Aplicação do instrumento de análise (fase: pré-teste).....	104
5.2.6	Redimensionamento do dispositivo de análise (fase: pré-teste)	104
5.2.7	Aplicação do instrumento de análise (fase: coleta oficial)	105
5.2.8	Análise interpretativa e descritiva (fase: coleta oficial)	106
5.2.9	Construção do produto pedagógico e <i>feedback</i> para as escolas	107
6	ANÁLISES E DISCUSSÕES.....	108
6.1	Perfil dos participantes da pesquisa	108
6.2	Relação com a tecnologia	110
6.3	Uso do celular na escola	121
6.4	Como o celular interfere nos relacionamentos interpessoais.....	139
7	PRODUTO	144
7.1	Características	148
7.2	Utilização	149
8	CONSIDERAÇÕES FINAIS	169
	REFERÊNCIAS	177
	APÊNDICE A – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA	183
	APÊNDICE B – TRANSCRIÇÃO DAS ENTREVISTAS SEMIESTRUTURADAS ..	185
	APÊNDICE C – QUESTIONÁRIO DE APLICAÇÃO (PRÉ-TESTE) – V1	223
	APÊNDICE D – RELATÓRIO DE CONSIDERAÇÕES DO PILOTO.....	232

APÊNDICE E - QUESTIONÁRIO DE APLICAÇÃO DA PESQUISA – V2.....	239
APÊNDICE F – SCRIPT PARA APLICAÇÃO DA PESQUISA	252
APÊNDICE G – RELATÓRIO DE APLICAÇÃO – PRÉ-TESTE.....	258
APÊNDICE H – RELATÓRIO DE APLICAÇÃO – COLETA OFICIAL	305
APÊNDICE I – STORYBOARD DO PRODUTO EDUCACIONAL.....	340
APÊNDICE J – GAME “CONECTADOS”: QUESTÕES X PONTUAÇÃO	342

1 INTRODUÇÃO

A educação permeia e norteia nossas vidas desde nosso nascimento. Aprendemos, desde já, que para ser bem-sucedido e reconhecido é necessário buscar por educação e, por conseguinte, conhecimento. E essa bagagem, até então, só poderia ser obtida dentro da escola e, indubitavelmente, com o auxílio de um professor, responsável pela nossa condução pela jornada acadêmica.

O professor, muito além da missão de transmitir conteúdos, primordialmente ensina e educa, contribuindo, sobremaneira, para a formação de indivíduos éticos, conscientes e honestos, cidadãos de bem. Possivelmente, todos os seres humanos (salvo aqueles sob condições precárias e/ou subumanas, sem acesso à educação ou ainda participantes de culturas específicas) já receberam ensinamentos e foram conduzidos, em algum momento de suas vidas, por um professor. Não raras as vezes, esses profissionais, atuam como missionários desbravadores e solitários, num mundo dialético e frio, cuja missão é corajosa e árdua.

Independentemente do cenário onde a educação figura, não há nada mais belo e edificante que o ato de ensinar. Sob essa ótica, cresci. Por muitos anos, durante minha infância e adolescência, desejei fortemente ser uma professora e ensinar. Esse ímpeto por lecionar, certamente, teve origem nos excelentes e exemplares professores que já fizeram parte da minha vida. O amor e dedicação transmitidos por eles, faziam-me enxergar que era algo bom. Ser professor era uma dádiva, uma profissão de respeito e com um papel determinante na vida daqueles que são agraciados.

Todavia, em meados dos anos 90, meu percurso escolar sofreu uma grande transformação com o advento da Internet no Brasil. A tecnologia, nessa época, era elemento de fulgor entre os estudantes, principalmente entre os jovens. Sob esse frenesi tecnológico, com o apoio dos meus pais, optei por iniciar minha graduação em ciências da computação, com estágio, em paralelo, na área de processamento de dados. Desse momento em diante minha formação foi amplamente e integralmente direcionada para a área de tecnologia. Cursei uma nova graduação, com ênfase em análise e desenvolvimento de sistemas, em seguida especializei-me em engenharia de *software*. Deixei de lado o sonho de lecionar, uma vez que meu percurso profissional não me oferecia mais espaço para a concretização desse desejo. Atuo

há 21 anos na área de tecnologia e haja vista os rumos tomados pela minha vida, corroborado pelas minhas escolhas, lecionar não era mais opção.

E eis que tudo muda: lecionar era uma opção, sim!

Tudo começou no ano de 2016, quando trabalhando na área de governança de tecnologia de um grande banco, tive o prazer de estar ao lado daquele que seria meu condutor na vida docente, e é claro, era um professor: Carlos Gimenes Júnior. Devido a indisponibilidade de sua agenda acadêmica, assumi sua turma de pós-graduação na Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS) e eis que me encontro até a presente data lecionando. Assumi outras turmas e hoje ministro cinco disciplinas para os MBAs de Gestão de Projetos e Engenharia de *Software*.

Lecionar transformou os meus dias, minha concepção de humanidade e de ajudar ao próximo. O conhecimento dentro do ambiente escolar pareceu-me fluir com maior leveza e com fins mais estabelecidos do que dentro das organizações (meu mundo até então). Em cada aluno era possível vislumbrar um ser humano complexo, com anseios, dúvidas, medos, inseguranças e principalmente desejo de vencer. Fazer parte do universo desses indivíduos, contribuindo com sua educação, é, no mínimo, gratificante e enaltecedor, no entanto exige que estejamos preparados, diariamente, afim de ofertar um ensino de qualidade, que faça sentido no mundo real e, sobretudo, que seja enriquecedor para a vida. Assim, iniciei o mestrado acadêmico e que, devido a minha inexperiência na pedagogia (formação e prática), optei pelo Mestrado em Educação, o qual, em minha visão, poderia me colocar em contato com esse novo mundo, trazendo-me atualidades em relação ao ser professor. Afinal, sempre fui aluna e conheço a dinâmica dentro de uma sala de aula, no entanto assumir o papel de professor torna tudo diferente. É determinante estabelecer um novo olhar sobre a mesma cena.

Nesse interim, dentro da sala de aula, deparei-me com um comportamento novo (para mim) e diferenciado dos alunos: o uso constante de aparelhos celulares. Uma realidade que eu não vivenciei em minha pregressa vida escolar, época onde dispor de um celular era privilégio para poucos. Observei que, independentemente de turma, idade ou sexo, o celular era figura constante em minhas aulas, presente nas mãos de grande parte dos alunos. Essa situação deixava-me receosa e com muitas indagações: o que será que eles estão fazendo? Estão prestando atenção? Falam entre si, por mensagens? Estão anotando algo? Estão pesquisando sobre o que falo? Nunca pude questioná-los a respeito, no entanto notei que o desempenho desses

alunos não era afetado. Notas boas e trabalhos coerentes. Parecia-me que detinham uma capacidade extra, ou multitarefa, de usar o celular, anotar itens da aula e ainda prestar atenção no que eu falava. Será que era isso mesmo?

Iniciei este estudo na busca pela correta compreensão desse novo cenário, que inclui o uso de aparelhos celulares dentro do ambiente escolar, especificamente permeando a relação professor-aluno. Minha jornada objetiva trazer à tona uma nuance comportamental inédita, referenciada, nas poucas literaturas disponíveis, como *phubbing*. O *phubbing* tem demonstrado sua origem a partir de uma nova era, a era da informação, na qual a tecnologia transborda em nossos dias.

O mundo contemporâneo tem presenciado a disseminação massiva de tecnologia. Independentemente do campo, a tecnologia está presente e faz-se cada vez mais necessária, tratando-se de um bem abarcado coletivamente pelas massas. O uso acentuado tem revelado a alteração do *status quo* de nossa sociedade, invadindo o cotidiano e transformado as relações, sejam essas econômicas, políticas, financeiras, culturais ou educacionais. A tecnologia traz consigo novas formas de sentir, pensar e agir. Especificamente no campo educacional, tem penetrado as salas de aula e se tornado um desafio para as escolas, alunos e professores. Os dispositivos móveis, na cultura digital, têm despontado como um agente transformador de grande importância dado seu espectro e seus impactos.

Ao traçar o perfil da alfabetização de jovens e adultos na metade da década (2003 – 2012), a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura – UNESCO, cita a necessidade de inserção das novas tecnologias digitais (com destaque para os telefones celulares) como auxiliares no processo educativo:

Muitos métodos de ensino para a alfabetização agora defendem o uso de materiais literários autênticos, da vida real – que as pessoas precisam ou querem ler em seu cotidiano. Esses usos reais da alfabetização e dos materiais envolvem cada vez mais o uso de computadores e outras formas de tecnologia digital, a exemplo dos telefones celulares. (UNESCO, 2009, p. 64)

Verifica-se na educação uma tendência de ampliação do acesso à Internet por meio dos dispositivos móveis (telefone celular, por exemplo), cujo uso, dentro do ambiente educacional, tem sido destinado para realização de atividades escolares, tanto por alunos quanto por professores (outros usos também são observados nesse contexto, cujo detalhamento ainda será destacado nesse estudo). De acordo com recente pesquisa TIC Educação (2016) o telefone celular foi o dispositivo protagonista para acesso à Internet por 78% dos alunos entrevistados de escolas públicas,

correspondendo a uma elevação de 4% em relação a mesma pesquisa realizada em 2015 (Figura 1). Nesse interim, o consumo de equipamentos tradicionais tem decrescido, apresentando números extremamente reduzidos, a saber: computadores de mesa (9%) e *notebooks* (6%).

Apesar de os dados revelarem grande inclinação para o uso intensivo de telefones celulares nos ambientes escolares, a pesquisa TIC Educação (2016) destaca, ainda, que tal recurso móvel ainda não foi devidamente apropriado, na atualidade, pela cultura escolar. Como provável explicação a esse ponto, verifica-se a necessidade de cumprimento, por parte das redes estaduais e municipais de ensino, de legislação que proíbe o uso dos dispositivos móveis dentro das salas de aula (em alguns casos específicos a proibição é ampliada para outros espaços do ambiente escolar): 5% dos estudantes de escolas públicas e 9% dos estudantes de escolas particulares afirmam que são autorizados a usar telefones celulares dentro dos espaços educativos (TIC EDUCAÇÃO, 2016).

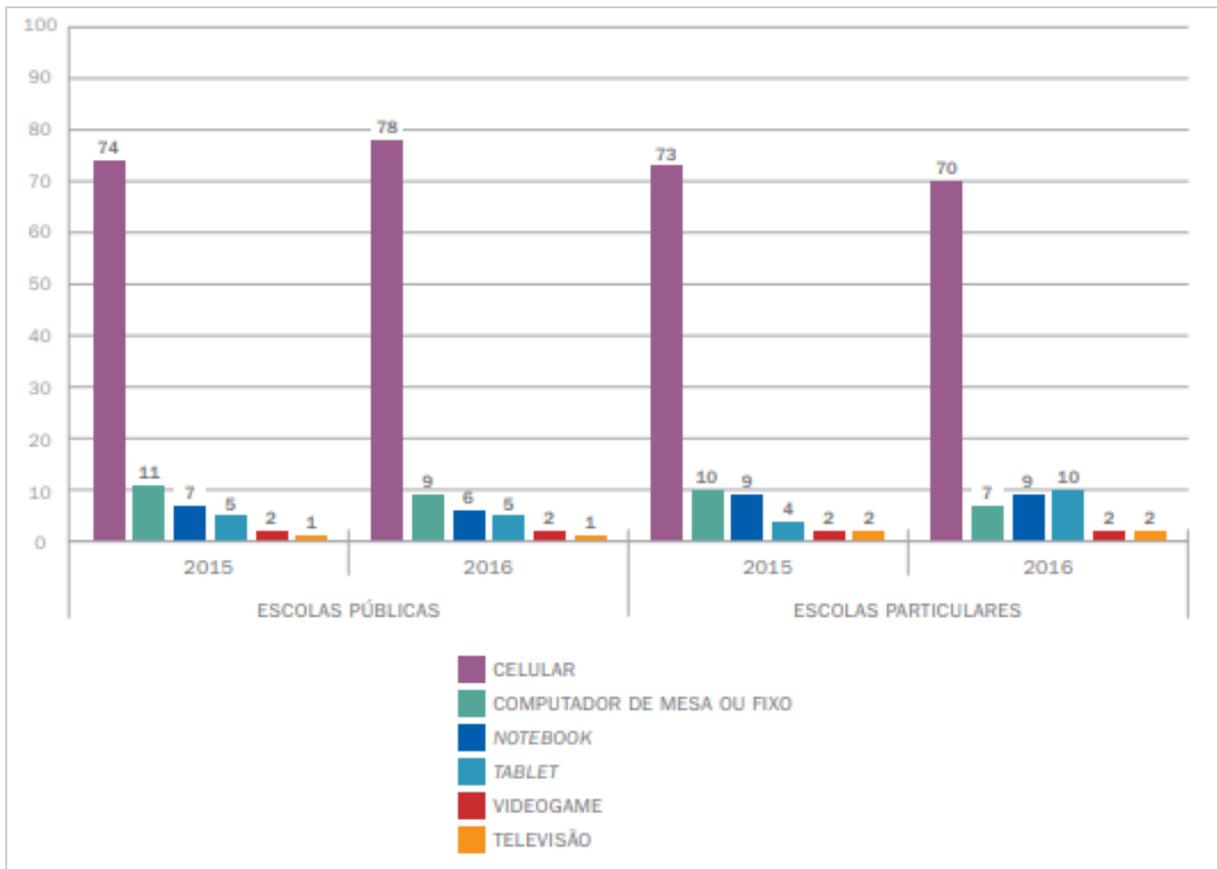
A materialização dessa proibição tem início em 2007, por intermédio do artigo 1º. do Projeto de Lei n. 2.246-A, que coíbe especificamente os aparelhos celulares dentro das salas de aula de todo o Brasil, afim de

(...) assegurar a essência do ambiente escolar, onde a atenção do aluno deve estar integralmente direcionada aos estudos, na fixação do aprendizado passado pelos professores, sem que nada possa competir ou desviá-lo desse objetivo. O uso do celular no ambiente escolar compromete o desenvolvimento e concentração dos alunos, e são preocupantes os relatos de professores e alunos de como é comum o uso do celular dentro das salas de aulas. (BRASIL, Projeto de Lei 2.246-A, de 2007).

Ressalta-se que o feito se tratava de um projeto de lei, arquivado em 2011, não se consolidando como lei ordinária, no entanto leis específicas, com similar teor, já figuram ativas em diversos estados brasileiros e vem contribuindo para a manutenção do distanciamento da cultura digital por parte de escolas e professores

Outro ponto observado, que auxilia na redução do consumo móvel dentro das instituições de ensino, refere-se à indisponibilidade de rede sem fio (*wi-fi*) para uso dos alunos dentro desse ambiente.

Figura 1 – Equipamentos utilizados para acessar a Internet



Fonte: Adaptado de TIC Educação, 2016, p. 105.

Adicionalmente as informações já apresentadas, a Fundação Telefônica-Vivo (2016) por intermédio da pesquisa Juventude Conectada, destaca a finalidade de uso da Internet para a educação (Figura 2). Os jovens alunos entrevistados (mais de 80%) destacam, nesse quesito, facilidade de manuseio e constante atualização, como propulsores para engendrar seu uso direcionado a atividades propostas pela escola. Complementarmente apontam, ainda, a troca facilitada de informações entre os alunos (79%) e vislumbram melhor preparação individual para realização de avaliações e testes (79%).

Figura 2 - Uso da Internet para Educação

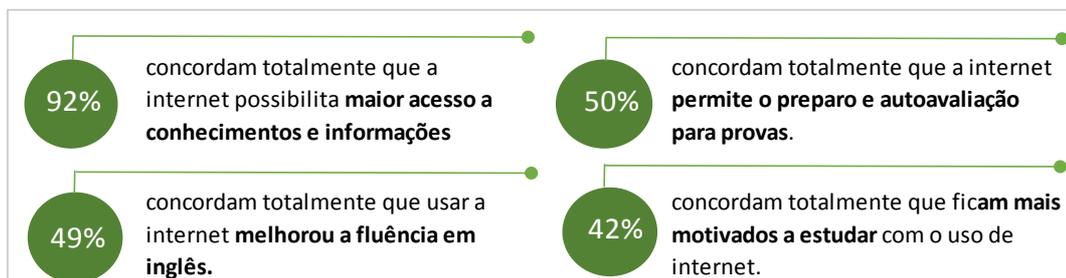
2015		
É mais fácil fazer trabalhos escolares consultando a internet		8,1
A internet ajuda as pessoas a terem acesso a conteúdos atualizados		8,1
A internet permite o preparo e a autoavaliação para provas e testes		7,9
O uso de internet e outras tecnologias de comunicação aumenta a troca de conhecimento entre os alunos		7,8
Vídeos do YouTube podem ser utilizados para auxiliar no aprendizado escolar		7,8
Utilizando a internet, ampliei meus conhecimentos da língua inglesa		7,8
A internet possibilita o acesso ao aprendizado no meu ritmo, local e horário		7,7
Já aprendi coisas úteis para a vida ou para o trabalho na internet que eu não aprenderia na escola/faculdade		7,6
Na internet tem muita informação e sei selecionar o melhor conteúdo/o mais confiável		7,5
Fico mais motivado a estudar com o uso da internet		7,3
Aprendo mais com uma aula presencial do que com uma aula online		7,3
A internet ajuda a aprendizagem com o auxílio de games e vídeos que facilitam o desenvolvimento do aluno		7,2
No futuro, com a internet o professor passará a ser mais um orientador de estudos/tutor		7,1

Fonte: Adaptado de Fundação Telefônica Vivo, 2016. p. 103

Os dados das pesquisas apresentadas revelam, claramente, que estamos vivendo uma nova era, um momento social onde o elemento chave e norteador das sociedades emergentes é o tecnológico, redirecionando-nos para uma nova cultura: a digital, que evolui com muita rapidez, nos ofertando novas possibilidades, novos produtos, novos processos, novos olhares. Conforme já citado, esse despertar tecnológico atinge instituições e espaços sociais, como por exemplo a escola. As

tecnologias provocaram e ainda provocam grandes movimentações no campo educacional, propiciando novos mecanismos de aprendizagem e uma nova abordagem entre professor, aluno e o conteúdo a ser ministrado. Os jovens contemporâneos (Figura 3) acreditam que a Internet propulsiona e facilita o processo de aquisição de conhecimentos e proximidade com novas culturas. O sentimento de motivação também é postulado como proeminente ao usar a Internet para os estudos (FUNDAÇÃO TELEFÔNICA VIVO, 2016. p. 111).

Figura 3 – A Internet como ferramenta para a educação



Fonte: Adaptado de Fundação Telefônica Vivo, 2016. p. 111

Imagem, som e movimento, o mundo multimídia, passou a compor os espaços educativos trazendo novas formas de apreensão de conteúdos até então amplamente teóricos e, por vezes, exaustivos.

A educação é inerente à tecnologia, no entanto ainda vem sendo utilizada, nesse âmbito, como mero recurso de apoio didático, aquém das inúmeras possibilidades que poderiam ser experimentadas ao ampliar o espectro dos recursos tecnológicos dentro da sala de aula, possibilitando inclusive a extrapolação dos limites físicos impostos indiretamente pela escola.

Os jovens estudantes contemporâneos, já imersos no campo digital, trazem consigo uma vasta bagagem de conhecimento adquirido a partir de outras fontes de saber e/ou outras mídias, além dos muros da escola: interações com filmes e seriados, atividades em computadores, navegação na Internet, jogos interativos, informações compartilhadas em redes sociais, mensagens instantâneas trocadas, produções midiáticas de própria autoria, dentre outros. Essas novas fontes alternativas de saber tornam-se âncoras para novas descobertas, novas referências de aprendizagem e construção do saber, que por sua vez, não ocorrem exclusivamente a partir de ambientes presenciais (PÉREZ GÓMEZ, 2016). Com a

massificação dos meios digitais, por exemplo o uso de dispositivos móveis (*tablets*, celulares, etc.), a fonte de saber, até então unicamente conhecida como escola (instituição), transformou-se. A figura do professor como único detentor e transmissor do conhecimento tem se modificado e uma nova realidade surge: o aluno ganha autonomia em relação a sua própria aprendizagem, sendo capaz de selecionar os conteúdos que deseja conhecer e aprofundar-se. O *phubbing*, dentro do cenário educacional, surge como inquietação dessa nova sociedade emergente, ávida por informação, seletiva em suas escolhas e possivelmente contraproducente dentro do cenário tradicional de ensino.

Observa-se, na atualidade, que os processos didáticos em vigor nas instituições de ensino, notoriamente, apresentam-se na contramão dos anseios juvenis, observados a partir dos dados das pesquisas mencionadas anteriormente. Os jovens da contemporaneidade anseiam pelo novo, afim de comprovar a facilitação que os recursos tecnológicos e a era digital provem às suas vidas, estudantis inclusive. Relevante número de educadores e instituições escolares, se mantêm oprimidos frente a cultura digital, resistindo quanto à implementação de novas e inovadoras estratégias de ensino (PÉREZ GÓMEZ, 2015). O dinamismo, o arrojo e a resiliência, características comuns entre jovens, esbarram na aquiescência de educadores, subjugados a processos educacionais reformados e incapazes de envolver e motivar as novas gerações. O uso do celular dentro das salas de aula, em grande parte, tem sido visualizado como ato de lazer, que podem ocasionar problemas ao desempenho do aluno. Raramente o uso desse tipo de dispositivo, dentro dos ambientes escolares, é visto como elemento agregador ao processo educativo, que poderia estimular e facilitar o aprendizado. Fava (2016), especificamente sobre esse ponto, analisa criticamente a necessidade de uma postura pedagógica atualizada diante dos desafios educacionais contemporâneos, enfatizando que

O velho modelo de sala de aula notoriamente não atende às novas necessidades. Trata-se de um modelo essencialmente passivo, ao passo que o mundo requer um processamento, acionamento de informações mais célere, mais ativo. O modelo de enfileirar estudantes com currículos lineares, torcendo para que granjeiem algo ao longo do verboso caminho. Não é inquestionável se esse foi o melhor modelo 100 anos atrás; se era, indubitavelmente não é mais (FAVA, 2016, p. 298).

Pérez Gómez (2015) coloca que as atuais instituições de ensino, da maneira como são conduzidas (mesmo que já um tanto modernizadas), remetem ao mesmo

modelo ideológico da escola industrial (ou mecanizada), ou seja, incapaz de lidar com as demandas mundiais cujos direcionamentos remetem a flexibilidade, criatividade, inconstância, incertezas. Nosso modelo educacional encontra-se obsoleto e enraizado no passado, com “déficit de práticas” (NÓVOA, 2007, p. 14). Complementarmente ao olhar desse estudo, Fava (2016) também se manifesta a respeito desse tradicionalismo educacional:

O tradicionalismo ainda é muito presente no sistema educacional brasileiro, as metamorfoses existem, mas é tudo muito intrincado, laborioso. Aparentemente todos estão abertos ao diferente, entretanto, a cultura do ensino tradicional, a legislação, o regulatório dificulta qualquer inovação disruptiva, fazendo com que a mutação ande a passos remansosos. (FAVA, 2016, p. 314)

Ainda segundo Fava (2016),

A tecnologia tem o poder de nos libertar (...), de fazer com que a educação seja muito mais portátil, flexível, lúdica, jocosa, agradável, pessoal; de pungir a iniciativa, a responsabilidade individual; de restaurar o fascínio, deslumbre, sedução; considerar o processo de aprendizagem um incitamento ao desafio na busca do erário” (FAVA, 2016, p. 300).

Não há como negar a atuação necessária do professor e, por conseguinte da escola, para que o potencial das tecnologias sejam amplamente (e apropriadamente) aproveitados no contexto escolar, assim como na orientação do aluno em relação ao seu uso e limitações necessárias, contribuindo dessa forma para a construção/formação de indivíduos com valores sociais, éticos e culturais adequados (TIC EDUCAÇÃO, 2016). Nesse aspecto faz-se premente um olhar pormenorizado para a formação de professores nessa nova era, afim de prepará-los para recepcionar e tratar as questões trazidas pelo universo digital, contribuindo dessa forma para a integração das tecnologias na educação.

Este estudo sugere que o papel da escola e do educador deva ser, minimamente, repensado sob o viés dessa nova cultura, que extrapola as fronteiras físicas do ambiente escolar e conduz-se a vivência do cotidiano, da vida real e conseqüentemente de tecnologia digital. Pérez Gómez (2015) enfatiza que para um novo modelo educacional, a palavra de ordem é relevância. Os jovens contemporâneos se interessam somente pelo que é relevante em suas experiências pessoais e somente modelos educacionais relevantes os fazem permanecer na escola e desenvolver-se satisfatoriamente. Hoje visualiza-se um abismo entre o currículo atual e as “novas formas de pensar que requer o nosso mundo social, pessoal e profissional na era digital” (PÉREZ GÓMEZ, 2015, p. 40).

Rojo, sob esse aspecto, nos alerta afim de lançarmos um novo olhar acerca da manutenção dos letramentos tradicionais, os quais devem ser minimamente repensados, afim de que não se apresentem inertes frente a disseminação das TICs no mundo contemporâneo. O letramento tradicional, sob o olhar de Rojo (2008), é permeado, em sua grande maioria, pela leitura e escrita de artefatos escolares (exercícios, resumos, questionários, redações, relatos, resenhas, relatórios, dentre outros) e os serviços modernos têm exigido a modificação dos indivíduos, principalmente quanto a forma que se relacionam entre si e com o meio, e ainda como consomem informações. As TICs trouxeram novas abordagens para o cotidiano, ampliando o acesso ao conhecimento, obrigando, implicitamente, uma readequação da sociedade e de suas demandas, e tão logo, trazendo à tona a necessidade de instituição de novos modelos e práticas de letramentos atuais, tal como o digital (ROJO, 2008).

Com enfoque central no fenômeno denominado *phubbing*, este estudo analisa o evento sob a ótica da relação entre professor e aluno, envolvendo a relação dos jovens com a tecnologia, o uso do celular na escola e, ainda, como o celular interfere nos relacionamentos interpessoais. Os resultados propiciarão uma investigação pormenorizada do fenômeno, na busca por elementos que podem ratificar ou não a prática de *phubbing* no campo educacional. A etimologia do termo *phubbing* retrata sua formação a partir das palavras *phone* e *snubbing*, descrevendo o ato de ignorar alguém, presencialmente, usando os recursos do aparelho celular (seja uma ligação, uma mensagem, ou apenas navegar por entre os aplicativos).

Alcançando a profundidade e qualidade necessárias, este estudo, poderá contribuir para a compreensão das variáveis envolvidas no uso das TICs em contrapartida à prática de *phubbing* no contexto escolar, analisando, em primeiro plano, como esse fenômeno contemporâneo coexiste ou transforma-se com as atuais práticas educacionais, conhecendo a realidade e interesses dos alunos em sala de aula e principalmente, estudando qual é a relação estabelecida/vivenciada entre professor-aluno dentro desse cenário. Segundo Kenski (2012) as práticas educacionais desejadas são aquelas capazes de preparar o indivíduo para a complexidade do mundo e principalmente para enfrentar os desafios que ele propõe. As escolas necessitam formar indivíduos flexíveis, que sejam capazes de incorporar novos saberes, se readequarem à novos cenários, conscientes da velocidade das mudanças e do tempo curto de readaptação.

De caráter científico, esta pesquisa prima pela manipulação de “variáveis que podem ser tidas como testáveis, suscetíveis de observação e manipulação” (GIL, 2002, p. 24), com o propósito de responder ao tema central (problema) proposto: como o *phubbing* se manifesta na relação entre professor e aluno no contexto escolar?

1.1 Natureza do problema

O amplo acesso às TICs revelou um mundo de interconexão palpável e acessível por grande parcela da sociedade. As TICs fornecem apoio indiscutível à diversas áreas, maximizando a produtividade e reduzindo fronteiras. Novos cenários se descortinam, novas possibilidades de vivência e troca de conhecimento. Uma nova forma de relacionar-se, novos espaços criados para contribuição e interação. A evolução tecnológica exige que muitas instituições promovam mudanças impactantes, não apenas no ambiente, mas também na maneira como as pessoas se relacionam entre si e com a própria instituição. Para isso cada vez mais adotam ferramentas que proporcionem mais autonomia, mobilidade e conectividade.

Desse cenário surgem algumas inquietações contemporâneas, tal como o *phubbing*, que revela um forte aspecto comportamental ligado ao virtual e à necessidade de estar sempre conectado, independentemente do local (empresa, escola, casa) e das pessoas ao redor. O *phubbing*, considerado como um fato contemporâneo, explicita o ato de esnoabar ou ignorar alguém enquanto se faz uso de um aparelho celular.

Esse comportamento, na atualidade, vem sendo observado em diversas situações: no convívio familiar, no trabalho, com os amigos, em relacionamentos amorosos e, ainda, na área educacional. Especificamente na educação, área que este estudo aborda, esse comportamento é passível de observação dentro das salas de aula, nos corredores da escola, nos horários de intervalo, além de entrada e saída das aulas. Este estudo busca compreender o que realmente ocorre na relação professor-aluno e quais são os possíveis impactos (positivos e/ou negativos) na relação pedagógica. Adicionalmente faz-se necessário, ainda, lançar um olhar à questão da formação docente, analisando o quanto os docentes estão preparados (ou estão se preparando) para lidar com essa nova realidade, que exige uma vivência

tecnológica e capacidade de inovação, e ainda se as instituições de ensino cumprem seu papel no processo de transformação digital.

Os elementos de análise, elencados acima, auxiliam na determinação da origem ou natureza do problema desse estudo, que parte de aspectos comportamentais modificados em detrimento de uma nova cultura digital estabelecida. Nesse momento, cabe ressaltar que essa cultura digital, em grande parte, foi maximizada pela entrada dos dispositivos móveis inteligentes (tecnologias digitais que permitem a mobilidade e o acesso à Internet). Os aparelhos celulares, desde seu surgimento nos anos 70, sofreram fortíssimas modificações em relação a usabilidade, tornando-se o que conhecemos hoje como *smartphones*, embarcando, por sua vez, diversos dispositivos: câmera fotográfica, GPS, telefone, TV digital, rádio. A facilidade de manuseio e acesso aos *smartphones* corrobora para o fortalecimento da cultura digital, tratando-se de uma realidade que não há como negar ou ir contra, no entanto é preciso compreender e verificar de que formas as TICs, tão utilizadas dentro da sala pelos alunos e professores, podem contribuir no processo de ensino-aprendizagem.

1.2 Objetivos da pesquisa

Este estudo encerra seu propósito no cumprimento dos seguintes objetivos geral e específicos:

1.2.1 Objetivo geral

- Analisar de quais maneiras o *phubbing* se manifesta na relação entre professor e aluno no contexto escolar.

1.2.2 Objetivos específicos

- Compreender as particularidades e/ou padrões comportamentais de jovens estudantes usuários de dispositivos móveis (inclinações pessoais, sociais e estilos de vida), buscando possíveis relações com a prática de *phubbing* em sala de aula;

- Identificar as possíveis perdas e ganhos da prática de *phubbing* dentro do ambiente educacional, especificamente na relação professor-aluno afim de verificar a existência de alternativas para a coexistência da prática de *phubbing* e as práticas educacionais;
- Elaborar um produto pedagógico à rede de ensino que possibilite e promova, aos jovens estudantes, o conhecimento, discussões e reflexão acerca do *phubbing* como elemento presente nas relações educacionais.

1.3 Delimitação do problema

O objeto de estudo permeia a investigação do fenômeno *phubbing* dentro do contexto escolar, especificamente na relação professor-aluno. O campo de observação está restrito a professores (rede pública e privada do Estado de São Paulo) e alunos do ensino médio (escola pública do Estado de São Paulo). As análises e discussões se fundamentam em aspectos exclusivos da relação professor-aluno (perspectivas e interesses) e não da integração do aluno no ambiente educacional (associação com demais alunos, estratégias de convivência, capacidades cognitivas, dentre outros). Aspectos socioculturais poderão sustentar elementos da análise.

O problema deverá tratar a descoberta das principais motivações, anseios e dores vivenciadas dentro de uma relação educacional, cuja percepção do celular como um aparelho inseparável e vital tem transformado a maneira como os indivíduos se relacionam.

Por se tratar de uma ocorrência contemporânea, o problema será subsidiado por temas relacionados a cultura digital (era digital ou era da informação, sociedade do conhecimento, cibercultura, revolução digital) e ainda, como estratégia pedagógica, caberá relacionamentos com multiletramentos (diversidade de linguagens e de culturas na escola) e literacia digital.

1.4 Percurso metodológico

Relacionando os conhecimentos adquiridos acerca do problema de pesquisa delineado neste estudo, bem como a revisão de literatura apoiada em autores que tangenciam o tema, esse estudo empírico tem enfoque central na análise dos

resultados da aplicação de um questionário destinado a alunos do Ensino Médio, de Escola Técnica, localizada no Estado de São Paulo, Brasil. Nesse âmbito, também compõe este estudo, a investigação do tema a partir de entrevistas semiestruturadas realizadas com professores da rede de ensino pública e privada, também do Estado de São Paulo.

Com base nas proposições de Lopes (2005) acerca das fases fundamentais para o planejamento de uma pesquisa, a sistematização desse estudo cumpriu 4 (quatro) ciclos, a saber: (1) definição do objeto de estudo; (2) observação; (3) interpretação e descrição dos dados e (4) conclusão.

O percurso deste estudo compreende 09 (nove) operações metodológicas, capazes de conduzir o pesquisador desde a fundamentação teórica até a construção de um produto pedagógico viável à aplicação em instituições de ensino, produto este alinhado à questão-chave dessa obra: “como o *phubbing* se manifesta na relação entre professor e aluno no contexto escolar?” e que busca responder e/ou amenizar os efeitos do *phubbing* no cotidiano de jovens alunos estudantes. As operações metodológicas compreendem:

- (1) revisão de literatura (referencial teórico);
- (2) definição e delimitação do problema de estudo;
- (3) definição do dispositivo de análise e alcance da pesquisa (pré-teste);
- (4) entrevistas semiestruturadas (pré-teste);
- (5) aplicação do instrumento de análise (pré-teste);
- (6) redimensionamento do dispositivo de análise (coleta oficial);
- (7) aplicação do instrumento de análise (coleta oficial);
- (8) análise interpretativa e descritiva (coleta oficial);
- (9) construção do produto pedagógico e *feedback* para as instituições.

O percurso metodológico abrange, ainda, 2 (dois) grandes blocos de atuação: pré-teste e coleta oficial. Ambos os blocos têm como objetivo verificar o grau de compreensão acerca do uso e apropriação de aparelhos celulares dentro do contexto escolar e ainda aspectos comportamentais relativos ao uso de tal dispositivo na relação professor-aluno. O bloco de pré-teste foi assumido neste estudo afim de auxiliar na validação de variáveis e proposições acerca do tema, lapidando os conceitos e gerando insumos para a coleta oficial.

1.5 Organização da dissertação

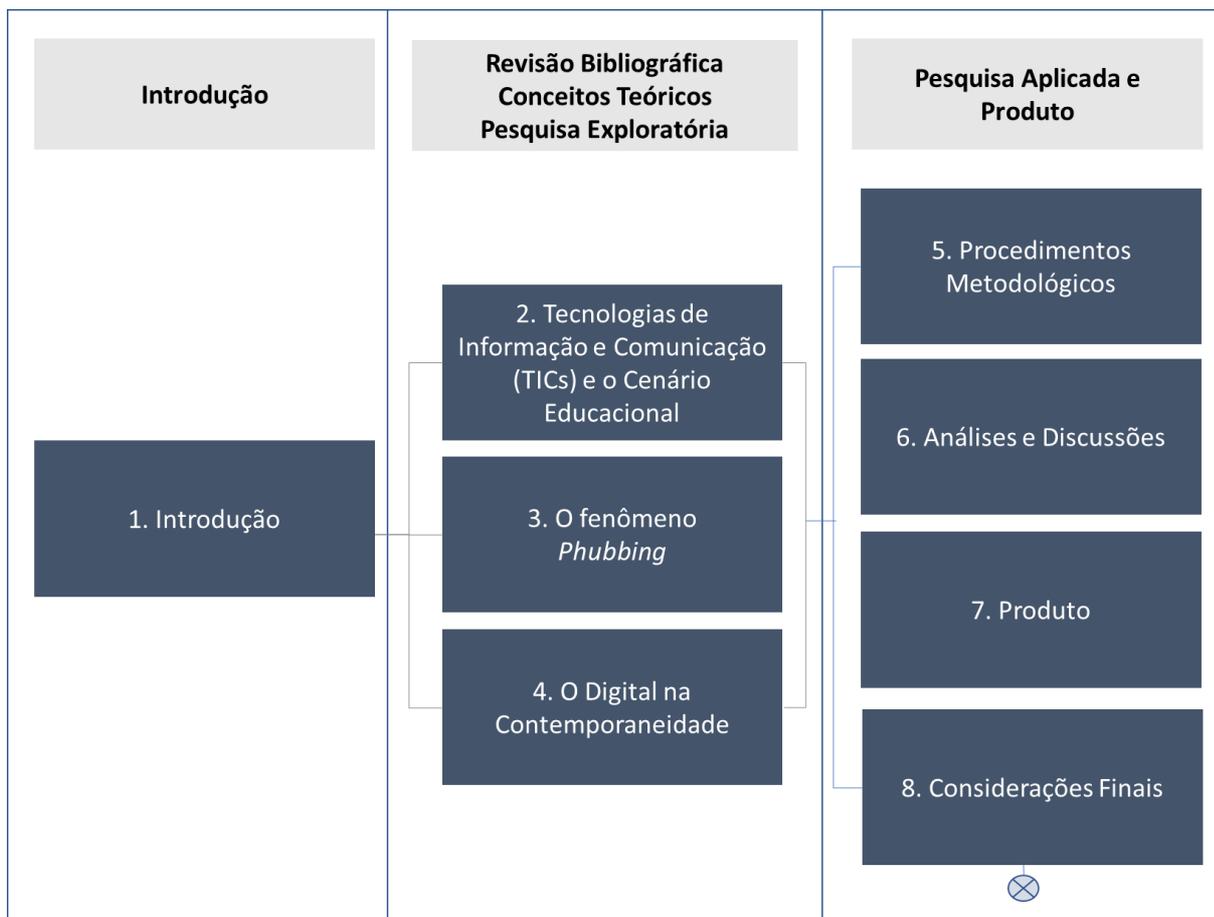
A dissertação está disposta em 3 (três) grandes partes (Figura 4). A primeira parte contempla o capítulo 1, dedicado à Introdução, trazendo o conhecimento do problema (tema-central) de estudo e os objetivos a serem alcançados nesse estudo.

A segunda parte é composta pelos capítulos 2, 3 e 4 e consiste na revisão bibliográfica, pesquisa exploratória e conceitos teóricos. O capítulo 2 (Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) e o cenário educacional) traz à luz os impactos das TICs na área de educação e desdobra-se na reflexão de temas como Letramentos, Multiletramentos, Literacia Digital e Formação Docente. Este capítulo aborda, ainda, o tema-chave deste estudo analisando o *phubbing* dentro do ambiente educacional, na relação professor-aluno, buscando apoiar-se nas práticas do contexto educacional na tentativa de obter respostas para a deflagração do fenômeno. Apoiar-se em autores como Rojo (2008), Buzato (2003), Soares (1998), Lemke (2010), Demo (2009), Pérez Gómez (2015), Pimenta (1997), Gatti (2003), Freire (1997; 2000), Nóvoa (2007), Prenski (2001); Kleiman (2005), Dwyer (2007), Passos (2007), dentre outros de destaque. O capítulo 3 (O digital na contemporaneidade) traz um panorama sobre a evolução da tecnologia ao longo dos anos culminando no cenário contemporâneo de cultura digital. Discute-se, ainda, elementos que permeiam esse novo cenário, tais como: cibercultura, ciberespaço, sociedade conectada, inteligência coletiva, redes, o virtual e cultura da convergência. Os autores utilizados para embasamento teórico compreendem: Rüdiger (2013), Lévy (1996; 1999; 2003), Jenkins (2009), Negroponte (1995), Turkle (2012), Castells (1999), McLuhan e Nevitt (1972), Toffler (1980), Passareli e Junqueira (2011), Floridi (2013), Katz e Aakhus (2004), Kenski (2012), Almeida (2005), Araújo (2008), Bauman (2004), dentre outros. O capítulo 4 (O fenômeno *phubbing*) centraliza a discussão acerca do fenômeno contemporâneo *phubbing*, trazendo sua origem, características dos indivíduos e as implicações do consumo excessivo de aparelhos celulares pela sociedade, especialmente pelos jovens. Aborda, ainda, o impacto das relações virtuais, conceito de “sozinho juntos” (*alone together*) e apresenta alguns transtornos que influenciam a saúde física e psicológica dos usuários assíduos de aparelhos celulares. Este capítulo tem embasamento teórico a partir de Angeluci (2016), Pérez Gómez (2015), Turkle (2012), Chasombat (2014), Lerner (2011), Shannon e Weaver (1968), Vaca (2015), Lemos

(2005), Castells (1999), Rothberg (2010), Drouin (2012), King, Valença e Nardi (2010), dentre outros.

Por fim, dispõe-se a terceira parte, composta pelos capítulos 5, 6, 7 e 8 onde apresenta-se a pesquisa aplicada, a proposta de produto pedagógico e considerações finais. O capítulo 5 (Procedimentos metodológicos) detalha o percurso metodológico adotado para realização do estudo, desde a construção do referencial teórico até os passos para elaboração do produto educacional, detalhando todas as condutas e procedimentos adotados. Este bloco é apoiado pelas definições trazidas por Antônio Carlos Gil (2002). O capítulo 6 (Análises e discussões) descreve as conclusões do trabalho, sintetiza as considerações delineadas na pesquisa e propõe futuros temas para estudo. O capítulo 7 (Produto) é dedicado, exclusivamente, à apresentação do produto educacional proposto como resultado desta pesquisa. Por fim, o capítulo 8 dispõe as considerações finais da pesquisa.

Figura 4 – Estruturação da dissertação



Fonte: próprio autor.

2 TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TICs) E O CENÁRIO EDUCACIONAL

A Base Nacional Comum Curricular¹ aponta, dentre as 10 (dez) competências gerais, que se vertem à construção de conhecimentos, habilidades e atitudes a partir da Educação Básica, o seguinte:

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 (BRASIL, 2018, p. 9)

Para o pleno desenvolvimento dessa competência, com claro viés às tecnologias digitais de informação, faz-se necessário que as escolas, muito além de infraestrutura tecnológica, se apropriem dessas tecnologias e compreendam seu funcionamento, ofertando e criando possibilidades de uso, cujos benefícios possam ser direcionados em detrimento do desenvolvimento dos indivíduos e da sociedade. Essa competência, tão atual, demonstra a preocupação dos órgãos mantenedores educacionais com o alinhamento da educação com as práticas contemporâneas, incitando professores e instituições de ensino a, no mínimo, repensarem a forma como o ensino vem sendo conduzido e trazendo à cena a necessidade de ressignificação do papel do professor (PÉREZ GÓMEZ, 2015).

Sob a ótica de Pimenta (1997), algumas profissões, conforme sua finalidade, se mantêm, se transformam ou são extintas, dependendo do seu caráter e das demandas da sociedade. A profissão de professor é umas dessas que vivem em constante transformação, com características dinâmicas. O trabalho do professor é de extrema importância como um elemento mediador dos processos constitutivos de formação cidadã nos alunos e frente aos novos desafios contemporâneos, e aqueles ainda vindouros, verifica-se a necessidade de repensar a formação dos professores, ressaltada pela importância de uma nova identidade diante das incitações de uma sociedade multifacetada e midiática. As instituições escolares, frente as exigências das novas demandas sociais, não tem seu crescimento na mesma correspondência, demonstrando incapacidade e inoperância frente ao mundo tecnológico. Pimenta (1997) nos faz refletir questionando: "que professor se faz necessário para as

¹ BRASIL. Ministério da Educação. Base nacional comum curricular. Brasília, DF, 2018. Disponível em: < <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>>. Acesso em 10 de julho de 2018.

necessidades formativas em uma escola que colabora para os processos emancipatórios da população?" (PIMENTA, 1997, p. 8). Possivelmente um professor que seja capaz de interceder junto a esse universo complexo oriundo da sociedade da informação, aprimorando sua prática.

Gatti (2003) concebe os professores como sendo seres psicossociais, profissionais que devem ser vistos muito além de sua bagagem intelectual, mas sim como seres completos que vivenciam uma multipluralidade de contextos sociais. Gatti acrescenta, ainda, a necessidade de considerar "as condições sociopsicológicas e culturais de existência das pessoas em seus nichos de habitação e convivência, e não apenas suas condições cognitivas" (GATTI, 2003, p. 197), indo muito além dos programas formativos. Como resultado dessa visão e vivência holística, o professor é capaz de derivar seus conhecimentos, habilidades e atitudes, ou seja, sua *praxis* é mais complexa e intrincada do que a visão abstrata que comumente se faz desse ser. O conhecimento é intrínseco a vida social e os professores, por sua vez, constroem suas experiências individuais a partir da partilha do meio social e das culturas que permeiam a sociedade (GATTI, 2003).

Tão logo o professor esteja imerso em uma cultura voltada para o tecnológico e digital, esse cenário pode ser absorvido através de sua vivência e, por conseguinte, sua prática poderá adquirir uma nova textura. A convivência em um novo meio social, com novos conteúdos culturais (o digital, por exemplo), pode se tornar fator determinante e "propício à criação de condições de integração de novos conhecimentos de modo significativo e de mudança ou criação de novas práticas" (GATTI, 2003, p. 201). Para que haja mudanças efetivas na formação de professores, faz-se necessária a interligação com o entorno psicossocial, presente no cotidiano desses profissionais. As TICs, atualmente, fazem parte desse entorno.

As fronteiras do campo educacional, a partir do advento das TICs, vêm sendo alteradas de forma significativa e perene, ou seja, sem possibilidade de retrocesso. São evidentemente claros os benefícios dessa era de transformação digital sobre a ótica do ensino (ampliação da interação e comunicação, novas perspectivas de ensino-aprendizagem, novas formas de pensar e agir), no entanto urge o conhecimento dos seus impactos. A finalidade da educação, nessa era, deve ser de favorecer aos alunos o aprendizado dos conhecimentos tecnológicos e científicos afim de que adquiram as habilidades necessárias para que possam manipulá-los, reconstruí-los,

com sabedoria e eficácia (PÉREZ GÓMEZ, 2015), desenvolvendo o que Pimenta (1997) denomina como “cidadania mundial”.

No entanto, ainda nesse cenário, é justo observar que o acesso e forma de absorção das TICs em ambientes educacionais não se apresenta profícuo, fazendo-se necessária uma análise e adequação dos processos de ensino e aprendizagem a esse painel que se configura à nossa frente, cuja missão vem tornando-se cada vez mais crítica no tocante à concepção de ações eficazes relacionadas à inclusão digital. Igualmente Dwyer et al (2007, p. 1310) ponderam que “é verdade que muitas atividades novas são desenvolvidas graças ao computador, mas transformar o computador numa panaceia capaz de consertar os males do sistema educacional parece ser uma ideologia”.

Esses desafios emergentes demandam a compreensão do cenário educacional à luz de conceitos, como os de letramentos (SOARES, 1998; KLEIMAN, 2005; BUZATO, 2003; FREIRE, 1997) e multiletramentos e literacias digitais (ROJO, 2008; LEMKE, 2010; PASSOS, 2007). Ao final deste capítulo elucida-se quais são as implicações dos novos desafios tecnológicos no campo educacional, permeado, ainda, por ruídos contemporâneos elencados neste estudo, como o *phubbing*.

2.1 Os novos rumos da educação na era digital

Ao remontarmos a evolução da sociedade até os tempos atuais, observa-se que a era digital é extremamente nova. Pérez Gómez (2015), sob esse aspecto, cita 4 grandes períodos (ou eras) de desenvolvimento: a idade da pedra (caça, pesca e conservação dos alimentos), a época agrícola (agricultura, pecuária, intercâmbio comercial), a era industrial (trabalho nas fábricas) e a era da informação (aquisição, processamento, análise, comunicação da informação). Esta última, a era da informação, tem apenas quatro décadas, com início em 1975 e trouxe consigo relevantes transformações sociais e culturais, moldando uma nova sociedade, globalizada e interdependente.

Há que se considerar, que nessa era a abundância e diversidade de recursos tecnológicos (computadores, *tablets*, aparelhos celulares, etc.) e a facilidade de acesso às redes e consumo de informação traz um novo universo aos estudantes. Inseridos numa nova cultura, a digital, que por sua vez apresenta-se dinâmica e

ubíqua, esses indivíduos saem da posição isolada de consumidor de informação e passam a serem produtores também, destacando-se como protagonistas dessa nova geração, multimodal e multimidiática. Atuam em redes, selecionam informação, aprofundam-se mais ou menos em temas específicos e personalizam seus mundos. Esse universo apresenta-se diferenciado e inédito a tradicional vida escolar, trazendo uma forma irregular de expressar-se, interagir e obter o conhecimento. As relações são efêmeras e superficiais, e o contato mais sintético, havendo necessidade de análise crítica para seleção de conteúdo adequado (PÉREZ GÓMEZ, 2015).

O tradicionalismo, vivenciado pela educação atual, pode ser relacionado, nos termos de Freire (2000), ao que ele denominou “educação bancária”, como metodologia educacional de ensino. Nessa metodologia o professor é o centro do processo de aprendizagem, sendo este detentor de todo o conhecimento, a fonte de informação. Nesse tipo de educação, todo o conteúdo transmitido pelo professor deve ser decorado e reproduzido na íntegra pelo aluno, e esse mantém-se sentado e calado afim de que o professor possa reproduzir todo o conhecimento. Este é um modelo herdado da chegada dos jesuítas no Brasil, que tinham como missão a catequização do povo nativo. Os índios apenas reproduziam (religião, idioma) o que aprendiam e toda sua bagagem (conhecimento prévio) era desconsiderado. Freire (2000) propõe a construção de uma educação significativa, com o aluno no centro do processo de aprendizagem, portando seus conhecimentos anteriores (vida social, pessoal e familiar).

A educação significativa ou libertadora proposta por Freire (2000) torna-se fundamental para essa nova era. Não há como vislumbrar o potencial formador oferecido pela revolução eletrônica, se nos mantivermos viesados numa educação oprimida, com rédeas para a expansão do saber. As TICs podem contribuir para que os indivíduos se conectem uns aos outros e ampliem seus contextos de aprendizado e, nesse momento, já compõem uma parte da “bagagem” e do “conhecimento anterior” dos indivíduos, citado por Freire (2000). A tecnologia, segundo Pérez Gómez (2015), vai muito além de transportar a informação de um lugar para outro. Hoje a tecnologia da informação é capaz de reconfigurar os ambientes, promovendo a participação e propiciando acesso ao antes inacessível. As TICs têm grande potencial instrutor e formador. Demo (2009) aponta que as novas tecnologias não são apenas um fato consumado, mas acima de tudo inerentes a nossa existência atual, sobretudo no campo educacional.

Essa mudança no papel da escola, e, por conseguinte da aprendizagem, já é real e traz consigo desafios para os professores, escolas e alunos (DEMO, 2009). A tecnologia tornou-se um fator decisivo de mudança. Cada vez mais são disponibilizadas tecnologias de ponta, sofisticadas e úteis, impondo um ritmo, de mudanças, acelerado e devastador no mundo à nossa volta. No entanto, ao correlacionarmos tecnologia x educação, é justo considerarmos que não cabe à escola apenas aplaudir tais transformações e assumi-las sem a devida criticidade, agindo na passividade e euforia do momento. Demo (2009) sugere que essas novas tecnologias sejam avaliadas criticamente, requerendo que essas fomentem o pensamento crítico, além de estilos mais colaborativos de “aprender bem”, evitando o emprego de recursos tecnológicos unicamente para manutenção de formas tradicionais de ensino. É necessário que haja uma alteração no modo de lidar com a tecnologia dentro das instituições de ensino. Observa-se quase que uma competitividade no trabalho das relações entre sala de aula x estudo *on-line* e presencial x não presencial, quando na realidade o que deve ser buscado é a qualidade da aprendizagem, mais do que simplesmente tecnologias. Tais modelos de aprendizagem não são excludentes, uma vez que as atividades *on-line* dependem invariavelmente das atividades *off-line* (DEMO, 2009).

Mas as novas tecnologias, por si só, não reelaboram as práticas contemporâneas já estabelecidas. Essas dependem do passado para se constituírem (seja para aprimorar um processo, um produto ou um serviço, seja para oferecer novas formas de fazer algo). Novas tecnologias também não fazem com que o passado seja extinto (certamente quando há mudanças disruptivas, partes ficam para trás para dar lugar ao novo). Logo, quando se fala em tecnologia aliada à educação, a pedagogia é fator preponderante para sua construção. Mas hoje, segundo Demo (2009), tecnologia e educação se ignoram e nesse entrave a pedagogia fica aquém, pois a tecnologia tem atuado de forma avassaladora e essa última não espera pela evolução da pedagogia.

Hoje o ato de estudar ganhou um novo ritmo, que nem sempre é bem reconhecido ou compreendido pela maioria dos professores. Os jovens, a nova geração, desenvolveram a capacidade de multitarefa (executar várias atividades ao mesmo tempo): estudam ouvindo música e trocando mensagens, vivem em grupos (virtuais, inclusive), compartilham, criam, não controlam o tempo e, diferentemente de

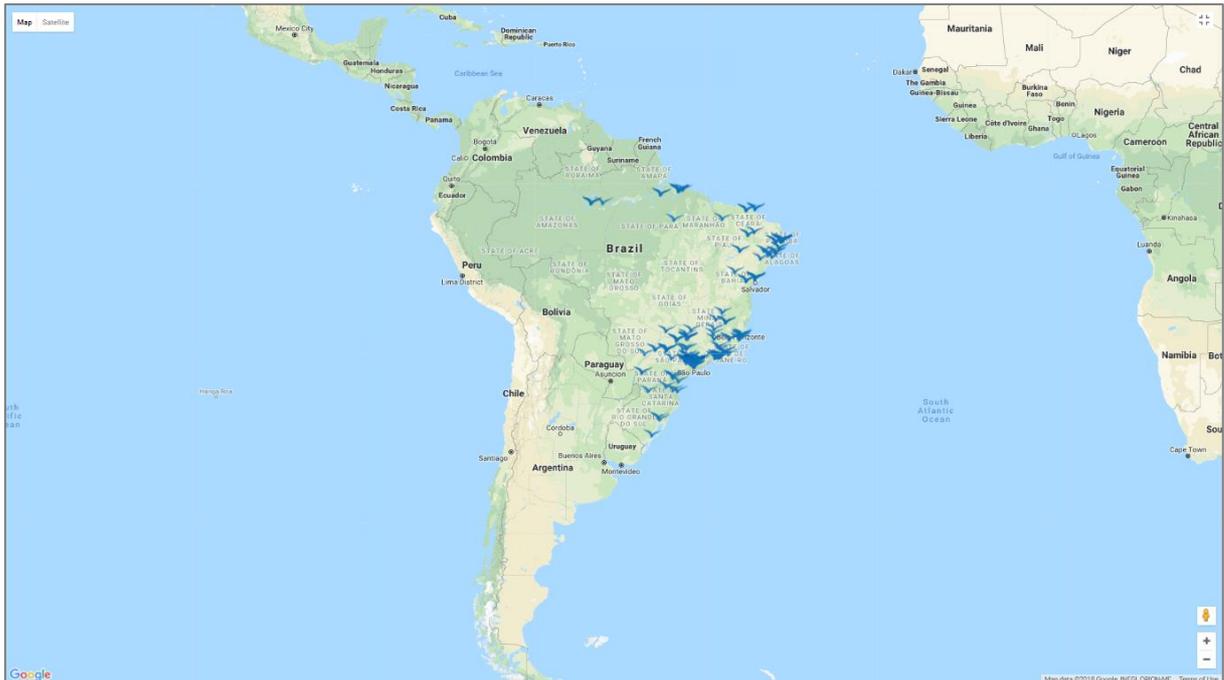
uma representativa parcela de professores, tem grande facilidade na manipulação das novas tecnologias (PÉREZ GÓMEZ, 2015). Como observa-se, permeiam diferenças relevantes entre a nova geração e a velha geração, que Prenski (2001) faz referência como “nativos digitais” e “imigrantes digitais”, respectivamente. Os nativos digitais são os indivíduos que já nascem sob os holofotes da tecnologia, não sabem o que é viver sem ela e não imaginam nada diferente do que se apresenta hoje. Por sua vez, os imigrantes digitais nasceram em outra época, a era analógica, e hoje se veem a frente de um arcabouço tecnológico gigantesco, passando a ser imigrantes desse novo mundo.

Esse é o grande desafio pedagógico: como juntar, de forma harmônica, essas duas percepções de mundo, e ao final termos consolidado o “ensinar e aprender bem”? Nesse cenário, Demo (2009, p. 32) sugere que o professor, nesse contexto de desvantagem frente aos jovens, se apresente como “parceiro mais experimentado do que dono prepotente e disciplinar do saber”.

Cada vez mais esses jovens buscam o protagonismo na própria aprendizagem. Um exemplo, dessa nova atuação, é a plataforma "Quero na Escola"², que usa o *slogan* "a grade curricular da escola não pode atender a todos os seus interesses, mas o mundo pode", é um exemplo das iniciativas em prol da melhoria dos processos de ensino-aprendizagem. A plataforma, *on-line*, é dedicada a professores e alunos de escolas públicas de todo o Brasil (Figura 5) que desejam aprimorar seus conhecimentos, no entanto não vislumbram os conteúdos desejados nos programas formativos das instituições de ensino. A iniciativa, originada de uma necessidade social, busca a aproximação da escola e a sociedade, estimulando novos conhecimentos e a interação entre indivíduos. Qualquer aluno ou professor que tenha interesses além do currículo obrigatório, cadastra sua necessidade e um voluntário (detentor do conhecimento) atenderá na própria escola. O projeto estimula o protagonismo e demonstra as inquietações do século XXI, corroborando para que haja um novo olhar sobre o ensino e a necessidade de repensar as práticas atuais, bem como os currículos formais presentes na contemporaneidade.

² “Quero na Escola”. Disponível em: <https://queronaescola.com.br/>. Acesso em 30 de julho de 2018.

Figura 5 – Pedidos de alunos e professores, nível Brasil



Fonte: Pedidos cadastrados em “Quero Escola”. Disponível em: <https://queronaescola.com.br/pedidos/#/>. Acesso em 30 de julho de 2018.

O “Quero na Escola” recebe, frequentemente, pedidos voltados à inserção da tecnologia no ambiente educacional. Os jovens demonstram interesse em: desenvolvimento de aplicativos, arduíno (placa para prototipagem eletrônica), *cyberbullying*, programação, robótica, *designer* de *games*, edição de vídeos, informática, inovação tecnológica, tecnologia da informação, segurança na Internet, administração de computadores, nano tecnologia, dentre outros. Esses são temas que não se encontram no currículo formal, mas que fazem parte do repertório do cotidiano dos jovens, logo o interesse em aprofundar no assunto. Outros temas, além da tecnologia são: feminismo e preconceito racial, *bullying*, quadrinhos, política, jogos matemáticos, grafite, fotografia, teatro, meditação, liberdade de gênero, sexualidade, violência nas escolas, depressão, motivação escolar, racismo, machismo e misoginia, diversidade religiosa, aplicações da matemática, suicídio, libras, poesia, etc.

A iniciativa supracitada é apenas um exemplo de como as demandas sociais, vivenciadas pela sociedade, são requeridas dentro do ambiente escolar e, nesse contexto, a vertente impulsionada pela cultura digital não é exceção. A tecnologia é um apelo emergente da sociedade.

Mas na contramão de iniciativas como essa, transformadoras e contemporâneas, destaca-se a França que recentemente determinou a proibição dos dispositivos móveis dentro das escolas públicas³ para crianças e adolescentes de 6 a 15 anos. O governo classificou o ato como uma “medida de desintoxicação”, contra a distração em sala de aula (alvo de reclamações constantes dos professores) e o ministro francês da Educação, Jean-Michel Blanquer, descreve a lei como uma “abordagem moderna das tecnologias”, caracterizada pelo “discernimento”. Ainda segundo o parlamentar, a lei corrobora para a proteção dos jovens no acesso a conteúdo inapropriado *online*, como “violência e pornografia” e ainda o *cyberbullying*. Existem algumas exceções para uso pedagógico, que serão avaliadas oportunamente pelas unidades escolares.

A proposta de alunos desconectados e concentrados, é oposta à emergente era digital. A tecnologia deve servir à educação. Os professores e gestores de escolas devem encontrar o caminho pelo qual a educação possa beneficiar-se do progresso tecnológico em favor da aprendizagem.

2.2 Os saberes pedagógicos: a formação docente contemporânea

Não há como negar a função do professor afim de que todo o potencial oferecido pelas tecnologias seja melhor utilizado no ambiente educacional, bem como na correta orientação e preparação dos alunos para que esses reconheçam os recursos e saibam empregá-los adequadamente em prol do seu desenvolvimento intelectual, cultural e social. Embora esse (novo) papel do professor seja reconhecido como fundamental na contemporaneidade observa-se que, uma parcela significativa dos professores, ainda não estão aptos, ou devidamente preparados, para absorção e atuação nesse novo cenário (seja por não saberem manipular os recursos tecnológicos e/ou não conseguirem empregar a tecnologia no processo de aprendizagem), tornando essencial lidar, prioritariamente, com questões relacionadas à formação de professores, na busca pela adequada incorporação das tecnologias à educação (DEMO, 2009; KENSKI, 2012). O professor, na qualidade de educador, condutor e direcionador dentro do processo de ensino-aprendizagem, tornar-se-á

³ “Parlamento francês aprova proibição dos celulares em escolas na França”. Disponível em: <https://g1.globo.com/educacao/noticia/2018/07/31/parlamento-frances-aprova-proibicao-dos-celulares-em-escolas-na-franca.ghtml>. Acesso em 02 de agosto de 2018.

figura principal para promoção e estruturação, dentro das escolas, da cultura digital, logo a inevitabilidade da preparação adequada desse profissional. Para Nóvoa (2007, p. 20) “os professores não podem viver numa lógica isolada, fechados na sua sala de aula, sem prestarem contas a ninguém, sem ter uma parte dessa reflexão mais coletiva”.

O professor, invariavelmente, tem sido tomado por essa onda digital. Antes visto, sob a ótica de Demo (2009, p. 3) como “signo inconfundível e intocável”, agora é visto como reprodutor de conteúdo, imerso em apostilas e cópias, e como resultado torna-se “signo da mediocridade docente”. Ainda, segundo Demo (2009, p. 3), “o professor, em vez de definido pelo ensino, prefere-se definir pela aprendizagem: professor é quem, mais que outros, sabe aprender bem”. E “aprender bem” não mais se resume unicamente às aulas. O conhecimento tem sido construído além das paredes da sala de aula, por intermédio de pesquisas, “construção/desconstrução/reconstrução” (DEMO, 2009, p. 3) e com o suporte da tecnologia digital. Ademais, fatalmente o professor precisa estar preparado. Esse profissional, visto como detentor do saber, passa a perceber que não é capaz de dominar todo o conhecimento exigido pelos alunos, não é possível mais dar conta de tudo, nem mesmo é possível conhecer tudo. O conhecimento passou a ser infinito e a curiosidade e habilidade digital dos alunos ampliaram-se. Renovação, integração e criação de conteúdo passam a ser habilidades muito mais válidas e reconhecidas (DEMO, 2009).

Observemos, abaixo, o relato do Professor 2, cujo papel dentro da escola já se apresenta diferenciado frente aos seus colegas de profissão. Há uma clara visão sobre a necessidade de atualização e de renovação de conhecimentos frente ao surgimento das TICs:

Eu sempre fui assim... muito ligada com as coisas que, na verdade eu sempre fui muito ligada a viver. Eu adoro fazer um monte de coisas, mas eu quero viver. E o trabalho faz parte de algo de viver. A tecnologia me ajuda a ter tempo de fazer outras coisas. Por exemplo: eu vejo professores, e não adianta falar, são professores da minha idade ou mais velhos, eu vivo falando pra eles “pra que que você tá digitando prova?”, “ah porque não sei que...”, “fala no celular, grava no teclado, que fica pronto muito mais rápido”. Não adianta eles querem digitar. Então pra mim a tecnologia me facilita muito a vida. Muito a vida. É... pra fazer lista de compras. Eu estou em algum lugar. Olha, acabou o óleo. Acabou o óleo. Já falei para o celular que acabou o óleo, já tá no meu bloquinho de recados, já tá no meu aplicativo de compras e pronto. Tá feito. Não preciso pegar um papel, ficar pensando no dia. Não tem que ficar olhando nada. Isso é tempo que eu ganho. (Professor 2, informação verbal)

A defasagem ou ausência de conhecimentos técnicos relacionados a recursos tecnológicos por parte dos professores, segundo pesquisa TIC Educação (2016) pode ser parcialmente explicado com dados já a partir dos cursos de formação inicial, nos quais “menos da metade dos professores (43%) afirmaram ter cursado em sua graduação uma disciplina específica sobre como usar computador e Internet em atividades com alunos” (o percentual é o mesmo para professores de escolas públicas e particulares de áreas urbanas). Para educadores que cursaram Pedagogia e licenciatura em Matemática o percentual reduz para 38% e para licenciatura em Letras, a proporção é de 25%. Ainda segundo pesquisa TIC Educação (2016), a formação continuada em serviço, igualmente a formação inicial, também se encontra deficitária no que concerne ao aprendizado tecnológico: 34% dos professores entrevistados afirmam terem realizado algum treinamento sobre “o uso do computador e de Internet nos 12 meses anteriores à pesquisa” (TIC EDUCAÇÃO, 2016, p. 113). Outrossim, os coordenadores pedagógicos encontram-se no mesmo patamar: 33% (escolas públicas) e 44% (escolas particulares) dos profissionais afirmaram que a escola ofereceu algum tipo de treinamento sobre TICs.

Ao analisar, mais a fundo, os currículos das licenciaturas, com base no retorno do projeto “Formação de professores para o ensino fundamental: instituições formadoras e seus currículos” (GATTI ET AL., 2008; GATTI & NUNES, 2009) trazido por Gatti (2010), observou-se que as disciplinas relacionadas à tecnologia representam 0,7% do total de disciplinas obrigatórias das licenciaturas em Pedagogia. Nas licenciaturas em Língua Portuguesa, Matemática e Ciências Biológicas os saberes relacionados as TICs para o ensino estão praticamente ausentes. Nóvoa, em consonância com tais dados, destaca que

A profissão docente está muito prisioneira da pedagogia moderna, fundamentada nas ciências psicológicas e sociológicas do século XX, não consegue se enriquecer com os contributos, que são, no século XXI, os mais interessantes das ciências contemporâneas. (NÓVOA, 2007, p. 7)

Pimenta (1997) auxilia-nos, nessa discussão, ao tratar, a duas décadas atrás, da necessidade de reinvenção dos saberes pedagógicos partindo da prática social da educação, cujo contexto ainda é conveniente na atualidade. Ate-mo-nos à afirmação de Pimenta (1997, p. 9) de que “para saber ensinar não bastam a experiência e os conhecimentos específicos, mas se fazem necessários os saberes pedagógicos e didáticos” e a prática pedagógica contemporânea exige que se faça uma leitura crítica

da prática social de ensinar, a partir da realidade existente. Pimenta (1997) descreve a formação docente como autoformação. Os conhecimentos adquiridos pelos professores por meio da formação inicial e contínua, não são os limites do aprendizado profissional. Os professores frequentemente reelaboram seus saberes iniciais a partir das práticas e experiências vivenciadas no cotidiano escolar, constituindo-os como *praticum*, ou seja, “aquele que constantemente reflete *na e sobre a prática*” (PIMENTA, 1997, p. 11).

Paralelamente a esse tópico, destaca-se o crescimento de iniciativas públicas que fomentam o consumo de tecnologias no cenário educacional. Segundo Brasil (2014) o Plano Nacional de Educação 2014-2024 (Lei n. 13.005, 2014), um instrumento de planejamento onde estão definidos os objetivos e metas para o ensino de todos os níveis no intervalo de dez anos, cita as TICs em 7 das 10 metas presentes no documento, a saber: 2, 3, 5, 7, 8, 9 e 16, indicando não somente a preocupação com a qualidade do ensino, mas um caráter inovador, aliado à realidade e novas necessidades em evolução.

Os novos desafios contemporâneos, estruturados como objetivos e metas do PNE, requerem dos profissionais, conforme colocado por Demo (2009), a chamada “qualidade educacional”, mas aponta que, por vezes, as instituições de ensino são obstáculos às mudanças uma vez que há ausência de profissionais qualificados para a missão. A pedagogia é necessária, mas ainda segundo Demo (2009, p. 4) “esta, como se faz entre nós, representa principalmente o atraso”. Para que se efetive a inclusão digital, necessita-se de uma pedagogia “pedagogicamente correta” e “tecnologicamente correta”. Os desafios configuram-se não mais como “modernos” e sim como “pós-modernos”. E, conforme destacado por Pérez Gómez (2015) muitos profissionais da educação parecem ignorar a extrema relevância, das novas exigências sociais, para sua prática.

Os professores têm a missão de auxiliar na organização das informações fragmentadas, trazidas pelos alunos, diariamente durante as aulas. Kenski (2012, p. 43-44), afim de estabelecer uma relação entre educação e tecnologias, nos traz o conceito de “socialização da inovação”, indicando a necessidade de “ensinar” a tecnologia, criando formas de uso, gerando informações a respeito, enfim relacionando-se com a inovação. Essas aprendizagens abrem caminhos para novos “processos de descobertas, relações, valores e comportamentos”. Hoje, dentro dos

espaços educativos, professores que aliam tecnologia às suas aulas são mais “bem vistos” e aceitos pelos alunos. Com o uso de recursos tecnológicos, os processos pedagógicos passam a ser mais ágeis e descomplicados, além de propiciar o aprimoramento do vínculo entre os estudantes e professores.

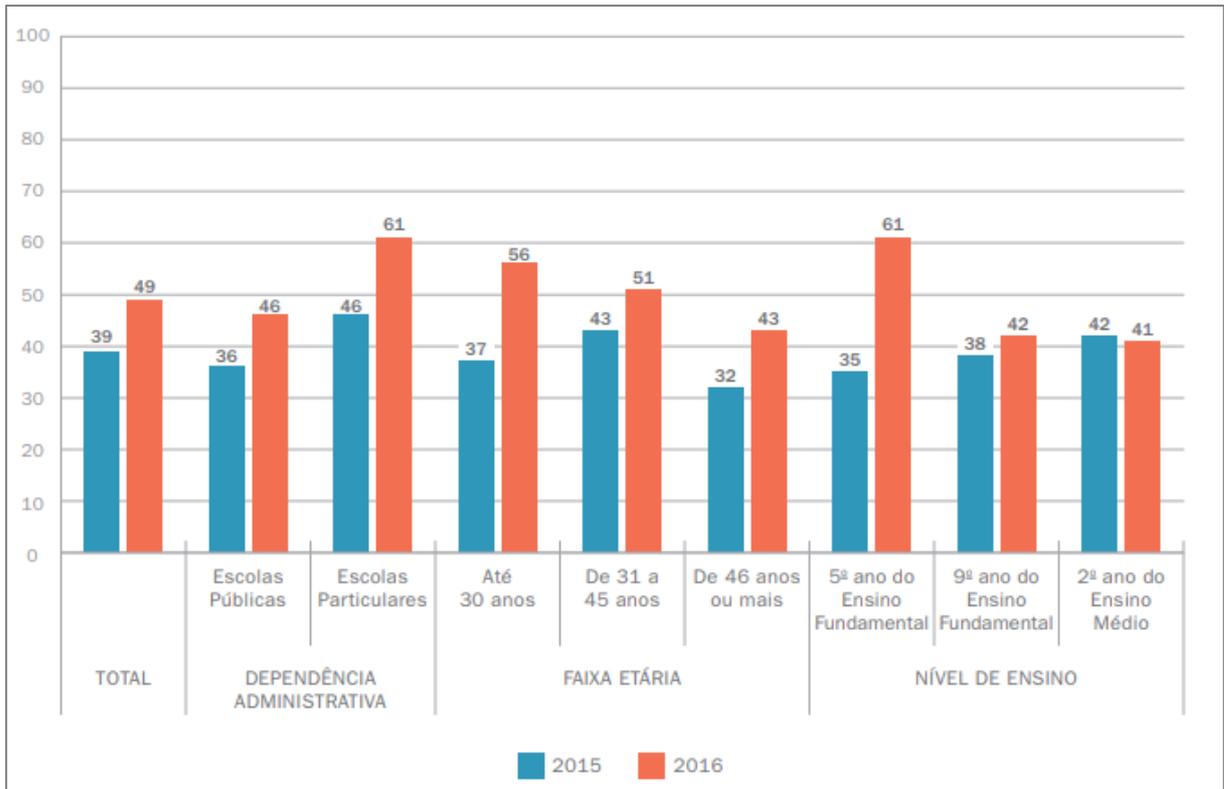
Sim uso, uso. Não é todas as aulas, é claro, mas em muitos momentos eu uso. [...] eles adoram, eles falam que eu sou a melhor professora porque eu permito que eles entreguem até trabalho pelo WhatsApp, por exemplo. Então eles falam que eu sou a melhor professora, porque imagina se eles fazem o trabalho, ou eles mandam por arquivo, pode ser por WhatsApp, onde for, ou por e-mail, ou se eles não tiverem um arquivo, é uma redação, esqueceram em casa, “ah professora esqueci”, são tantas desculpas que eles podem me dar, que eu falo “não tem desculpa, você chega em casa, tira foto e me manda”. Se você esqueceu, você fez. E aí eu dou prazo pra eles até meia noite, 23:59 do dia do trabalho eles podem me mandar. Então como eu uso todas essas ferramentas eles falam que eu sou a melhor professora da escola, mas é só por causa disso. Eu permito que eles usam a tecnologia pra entrega de trabalho. Então eles acham que é demais... Tem uns que inventam um monte de desculpas que não fez o trabalho, mas tem outros que realmente esquece, né?, e aí eles percebem que não tem como ficar com um monte de desculpas que não fez. E é muito legal isso, porque cria um vínculo com o aluno que ele não, ele não mente pra você. (Professor 2, informação verbal)

No entanto, por mais que as escolas usem recursos tecnológicos em seus espaços de aprendizagens, essas ainda são limitadas no tempo e no uso que é feito delas. Segundo Kenski (2012, p. 45-46) “professores isolados desenvolvem disciplinas isoladas”, sem interligação com outros temas já desenvolvidos dentro da escola. Kenski defende que para que as TICs sejam melhor aproveitadas e efetivamente alterem o processo educacional, devam ser assimiladas e incorporadas pedagogicamente no contexto educacional, ou seja, não basta apenas usar um dispositivo móvel em sala de aula, é preciso usá-lo corretamente, garantindo que seu uso faça realmente diferença, incluindo-o de uma forma pedagogicamente correta. A aprendizagem, usando TICs, não deve ser uma brincadeira virtual, mas acima de tudo precisa ser “aprendizagem” (DEMO, 2009).

De modo a aprofundar a discussão sobre o uso de tecnologias digitais incorporadas no processo de ensino-aprendizagem, verifiquemos alguns dados da pesquisa TIC Educação (2016) referente ao uso de aparelhos celulares em atividades escolares, sob a orientação do professor. A pesquisa revela que 52% dos alunos já fizeram uso de aparelho celular, sob solicitação de professores, para execução de atividades escolares, sendo que o indicador atinge a proporção de 74% entre alunos do 2. ano do Ensino Médio, 59% entre estudantes do 9. ano do Ensino Fundamental e apenas 27% entre alunos do 5. ano do Ensino Fundamental. Já em relação ao uso

de aparelhos celulares pelos professores, a pesquisa indica que 49% afirmam utilizar a Internet do dispositivo para desenvolver atividades com os alunos, um aumento de 10% em relação ao ano de 2015 (Figura 6).

Figura 6 – Acesso à Internet, via celular, por professores



Adaptado de TIC Educação, 2016.

A fluência nas tecnologias digitais faz parte das “habilidades do século XXI” (DEMO, 2009) sendo requisito primordial para alunos e, indubitavelmente, para professores. Não há como ensinar o novo para os alunos, se os professores não o aprenderam, daí o maior ganho na formação dos professores. Uma escola renovada não é feita com professores tradicionais e o professor, nesse contexto, é crucial para que as ditas “habilidades do século XXI” sejam apropriadas pela sociedade.

2.3 Os letramentos no mundo social

Antes de adentrarmos nas definições de Multiletramentos cabe-nos inicialmente contextualizar o termo letramento. Letramento é uma palavra que adentrou o vocabulário da Educação e das Ciências Linguísticas por volta dos anos 80, no entanto se popularizou em 1995, quando Angela Kleiman compôs o livro “Os

significados do letramento: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita”. Essa palavra surge como uma necessidade de expressão de uma nova maneira de compreender a presença da escrita no mundo social, uma vez que, até então, não havia evidência de registro de um termo adequado que pudesse exprimir tal condição. Nem o Dicionário Aurélio contemplava a palavra. (SOARES, 1998, p. 15-16).

Hoje a palavra “letramento” já figura no Dicionário Aurélio *On-Line*⁴ como sendo “1. Conjunto de conhecimentos de escrita e leitura adquiridos na escola. 2. Capacidade de ler e de escrever ou de interpretar o que se escreve”. Já o dicionário *Michaelis On-Line*⁵ traz a significação de forma bem resumida, um tanto parcial e vaga: “1 (ANT) A linguagem escrita. 2 (PEDAG) V alfabetização, acepção”.

A ausência desse termo adequado, em português, para a concepção da ideia forçou os estudiosos a remeterem-se a língua inglesa na busca por palavras e/ou expressões correlatas, encontrando tão logo, o termo *literacy* que conforme explanado por Soares (1998):

Etimologicamente, a palavra *literacy* vem do latim *littera* (letra), com o sufixo *-cy*, que denota qualidade, condição, estado, fato de ser (como, por exemplo, em *innocency*, a qualidade ou condição de ser inocente”. No *Webster's Dictionary*, *literacy* tem a acepção de “the condition of being literate”, a condição de ser *literate*, e *literate* é definido como “educated; especially able to read and write”, educado, especialmente, capaz de ler e escrever. Ou seja: *literacy* é o estado ou condição que assume aquele que aprende a ler e escrever. (SOARES, 1998, p. 17)

Letramento é, pois, o “resultado da ação e ensinar ou de aprender a ler e escrever: o estado ou a condição que adquire um grupo social ou um indivíduo como consequência de ter-se apropriado da escrita” (SOARES, 1998, p. 18).

Ainda, segundo a autora, o letramento, como a aquisição dos domínios da tecnologia do ler e escrever, apresenta impactos aos indivíduos, alterando por sua vez, aspectos sociais, psíquicos, culturais, políticos, cognitivos, linguísticos e até mesmo econômicos. Nesse contexto, a situação contrária, ou seja, ser “analfabeto” ou o “analfabetismo”, é manter-se marginal a sociedade, sem o poder adequado para exercer com plenitude os seus direitos de cidadão, mantendo-se aquém das demandas sociais. Daí advêm a importância, muito bem colocada por Soares (1998), de que “não basta apenas saber ler e escrever, é preciso também saber fazer uso do

⁴ “Letramento” em Dicionário Aurélio de Português *Online*. Disponível em: <<https://dicionariodoaurelio.com/letramento>>. Acessado em 27 de fevereiro de 2018.

⁵ “Letramento” em *Michaelis* - Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/letramento/>>. Acessado em 27 de fevereiro de 2018.

ler e escrever, saber responder às exigências de leitura e escrita que a sociedade faz continuamente” (SOARES, 1998, p. 20). Para Kleiman,

O letramento abrange o processo de desenvolvimento e o uso dos sistemas da escrita nas sociedades, ou seja, o desenvolvimento histórico da escrita refletindo outras mudanças sociais e tecnológicas, como a alfabetização universal, a democratização do ensino, o acesso a fontes aparentemente ilimitadas de papel, o surgimento da internet (KLEIMAN, 2005, p. 25)

Ainda nesse tocante, Soares (1998) traz à reflexão uma inferência que ressignifica o conceito de letramento apreendido até aqui: ser “letrado” (adjetivo vinculado à letramento) não associa o indivíduo diretamente a ser “alfabetizado”, ou seja, ele pode não saber ler e escrever, no entanto possuir o domínio do letramento, isso porque o indivíduo, à sua própria maneira, faz uso da escrita e/ou envolve-se em práticas sociais de leitura e escrita. Um exemplo para clarificação é quando uma criança ainda não alfabetizada folheia livros infantis, reconhece imagens, finge a leitura, cria cenários a partir das ilustrações, está rodeada de material escrito e percebe seu uso e função, essa criança é ainda “analfabeta” porque efetivamente não angariou o domínio formal de leitura e escrita, mas já está inserida no universo do letramento, implicando em ser de alguma forma, letrada (SOARES, 1998, p. 24). Buzato (2003) também corrobora com essa inferência, considerando que, ser letrado não corresponde diretamente a ser alfabetizado. Freire enfatiza, ainda, acerca da “memorização mecânica” (FREIRE, 1997, p. 17) resultando apenas em mera descrição de objetos, e longe de favorecer o conhecimento.

Esses fenômenos e suas relações devem ser claros o suficiente no processo de ensino e aprendizagem, fazendo-se premente conhecer o que é o letramento e suas diferenças em relação a alfabetização tradicional, buscando reconhecer a importância dos processos de compreensão, interpretação e por fim obtenção real do conhecimento, mesmo por aqueles que não são formalmente alfabetizados (SOARES, 1998).

2.4 Os multiletramentos nas práticas educacionais

Partindo do exposto no subcapítulo anterior, adentramos à teoria trazida pelo conceito de Multiletramentos, com o apoio inicial dos conceitos de Rojo (2008) que

tem sua origem a partir das transformações tecnológicas (e, por conseguinte, sociais e culturais) ocorridas na sociedade nas últimas duas décadas. Tais transformações destacam, principalmente, a modificação dos meios de comunicação e a forma como a informação circula, havendo uma ampliação e ressignificação de conteúdo e canais tendo em vista o acesso facilitado às tecnologias digitais a serem discutidas no Capítulo 3. Segundo Rojo (2008) pelo menos três mudanças podem ser enumeradas (1) a transição dos meios de comunicação analógicos para digitais, implicando em mudanças na forma de leitura, produção e circulação de textos na sociedade; (2) diminuição das distâncias espaciais; (3) o nascimento e utilização de signos de outras modalidades de linguagem, provocada pela multisssemiose que as possibilidades multimidiáticas que o texto eletrônico traz para a leitura. (ROJO, 2008, p. 583-586).

A necessidade de uma pedagogia voltada aos multiletramentos, de acordo com Rojo (2008) surgiu em meados de 1996 em um manifesto de um grupo de pesquisadores, denominado Grupo Nova Londres (GNL), que abordava *A pedagogy of multiliteracies – Designing social futures* (Uma pedagogia de Multiletramentos – Projetando futuros sociais” – Tradução nossa). O grupo, na ocasião, defendia a necessidade de a escola trabalhar os novos letramentos emergentes advindos das TICs e ainda das culturas já presentes nas salas de aula (outras ferramentas de acesso à comunicação e à informação, já de posse dos alunos há muitos anos, e que contribuíam para a construção de letramentos de caráter multimodal ou multissemiótico) e para tanto o grupo cunhou o termo: multiletramentos (que cabe ressaltar, é diferente dos letramentos múltiplos). Os multiletramentos, segundo Rojo (2008) trabalham, primordialmente, com dois tipos de multiplicidade: “a multiplicidade cultural das populações e a multiplicidade semiótica de constituição dos textos por meio dos quais ela se informa e se comunica”. A autora, a exemplo do *New London Group*, defende uma "pedagogia dos multiletramentos" ao propor a adoção em sala de aula de práticas situadas, instrução aberta, enquadramento crítico e prática transformadora.

No entanto para se haja a execução real dessa pedagogia de multiletramentos proposta, são requeridas uma nova ética e novas estéticas afim de atender a esse novo patamar. Quando se fala em novas estéticas Rojo (2008) destaca a necessidade de novas ferramentas de áudio, vídeo, tratamento de imagem, edição e diagramação para atendimento às novas práticas de construção de conteúdo (animações, *stopmotions*, *machinemas*, *animes*, *remixes*, *mashups*, *videoclips*, *fanclips*, dentre

outras). Construções essas voltadas a (hiper)mídia, (hiper)textos e multi(letramentos), com perfil interativo, colaborativo, híbrido, fronteiroço. Ressalva para o conceito de multimídia a ser apresentado no Capítulo 3, que neste contexto já é apresentado sob vultosa transformação para atendimento das demandas emergentes.

Finalmente, verifica-se que os multiletramentos lançam um novo olhar e provocam destaque sobre uma realidade já instaurada na sociedade: a vivência da mídia digital integrada em um ambiente de colaboração. A apropriação dessas novas ferramentas dentro do contexto educacional necessita ser disciplinada, uma vez que os jovens já lidam muito bem com esses aparatos e linguagens tecnológicas. Rojo (2008, p. 27) bem coloca que “ao invés de proibir o celular em sala de aula, posso usá-lo para a comunicação, a navegação, a pesquisa, a filmagem e a fotografia”, ou seja, incutir, apropriadamente, a cultura dos multiletramentos indo ao encontro do chamado “paradigma da aprendizagem interativa” (conceito trazido por LEMKE, 2010) que o autor esclarece como sendo:

O paradigma da aprendizagem interativa domina instituições como as bibliotecas e os centros de pesquisa. Assume-se que as pessoas determinam o que elas precisam saber baseando-se em suas participações em atividades em que essas necessidades surgem e em consulta a especialistas conhecedores; que eles aprendem na ordem que lhes cabe, em um ritmo confortável e em tempo para usarem o que aprenderam. Este é o paradigma da aprendizagem das pessoas que criaram a Internet e o ciberespaço. É o paradigma mais do acesso à informação do que da imposição à aprendizagem. (LEMKE, 2010, p. 469)

Rojo (2008) enfatiza que as características apresentadas pela mídia digital e pela *web*, fazem com que o computador, o aparelho celular, a televisão, se distanciem do conceito de dispositivo destinado à reprodução e se volte à produção colaborativa, fraturando as concepções estabelecidas até então.

Frente a esse painel, a escola pode oferecer sua contribuição no sentido de promover a inclusão digital ao público que atende, favorecendo, ainda, a disseminação das TICs. No entanto, cumpre-nos destacar que a escola também não deve crer que tão somente a compra de equipamentos eletrônicos, construção de laboratórios de informática e/ou aquisição de determinados softwares educacionais já promovam a correta inclusão digital. Percebe-se que um dos maiores problemas na adoção das TICs no ambiente escolar se deva ao uso inadequado dos recursos tecnológicos e não a ausência deles. A escola, sim, deve estar equipada, no entanto deve, prioritariamente, oferecer capacitação adequada para os professores no

manuseio e compreensão desse domínio. Passos et al. (2007) complementam esse argumento, destacando ainda, que o melhor aproveitamento dos recursos tecnológicos, efetivar-se-á, a partir do correto conhecimento dos propósitos educacionais.

O professor deve ser “letrado” no campo das TICs para que efetivamente tenha condições de utilizar tais recursos no desempenho de suas funções e na vivência cotidiana dentro da sala de aula. Face a isso, refletimos neste momento do estudo questionando-nos se o *phubbing*, ocorrido dentro da sala de aula, poderia ser minimizado ou extirpado se os professores pudessem fazer melhor uso da tecnologia presente nos aparelhos celulares.

3 O DIGITAL NA CONTEMPORANEIDADE

A evolução tecnológica não está restrita unicamente à aquisição e manipulação de recursos tecnológicos, mas principalmente pela alteração comportamental preconizada por uma transformação social e cultural nunca vista. Essa transformação incitou a chamada cultura digital, atingindo diversas instituições e espaços sociais. A escola é um desses espaços, cuja nova missão é de incorporar essas novas demandas sociais em suas práticas. A área da educação tem presenciado importantes alterações decorrentes do uso de tecnologias de informação e comunicação, com reflexos nos comportamentos, práticas e saberes de alunos e professores. Kenski (2012, p. 41) cita a necessidade, nessa nova era da informação, de nos dispormos a “um saber ampliado e mutante”, nos abrindo para “novas educações”.

A proliferação das TICs, somado ao maior acesso dos indivíduos a computadores, telefones celulares, *tablets* e afins, tem transformado a vida escolar. Os jovens têm-se envolvido cada vez mais com a dinâmica das relações de consumo e produção de conteúdo, atuando como protagonistas dessa nova era.

Ao tratarmos o tema “o digital na contemporaneidade” busca-se demonstrar essas novas relações estabelecidas com o uso das TICs, em diferentes épocas. Este capítulo constrói um panorama sobre a evolução da tecnologia ao longo dos últimos anos culminando no cenário contemporâneo de cultura digital, cujas influências são determinantes para o estudo sobre o fenômeno *phubbing*. Discute-se, ainda, elementos que permeiam esse novo cenário, tais como: cibercultura, ciberespaço, sociedade conectada, inteligência coletiva, redes, o virtual e cultura da convergência que, vistos como itens interligados, poderão auxiliar na compreensão de uma intrincada e reveladora perspectiva evolucionária para as atuais e novas gerações, principalmente no tange ao campo educacional.

3.1 A evolução do analógico ao digital

Vivenciamos atualmente a “era da informação”, um momento da história onde a sociedade encontra-se inserida, e com forte interação, no contexto de tecnologias de informação e comunicação. Esse novo cenário ruma em ritmo cada vez mais

acelerado e sob diversas formas, obrigando que o indivíduo se integre a ele, promovendo-o ainda mais.

A trajetória que permeia e nos conduz a esse novo momento histórico, com fortes influências digitais, foi relativamente curta, datada a partir de 1945, quando surgem os primeiros computadores nos Estados Unidos e Inglaterra. Os chamados “computadores” nada pareciam-se com os atuais dispositivos utilizados em nossas residências, mas sim tratavam-se de gigantescas máquinas que eram denominadas calculadoras programáveis, de uso estritamente reservado à militares no auge da Segunda Guerra Mundial. Sua utilização era direcionada a complexos cálculos científicos e processamento de grande de volume de dados. Conforme pontuado por Lévy (1999), nesse momento da história, não se previa, salvo sob a ótica de alguns raros visionários, a expansão e modernização desse aparato, cujo impactos poderiam afetar profundamente a sociedade.

Em meados dos anos 70 essa realidade começou a sofrer grandes alterações com o surgimento e comercialização dos microprocessadores (elemento eletrônico responsável pela realização das funções de cálculo e tomada de decisão, representando o “cérebro” do computador), perfazendo uma evolução tecnológica surpreendentemente grande. Nesse momento uma nova fase industrial é inaugurada, permitindo a automação de diversos processos fabris, com notáveis ganhos de produtividade. Nessa mesma época desponta o PC (*Personal Computer*, Computador Pessoal), possibilitando uma aproximação desse legado à sociedade comum, com *interface* acessível e adequada ao uso doméstico, no entanto com funções reduzidas, voltada a aplicações de organização pessoal, imagens, editoração de textos/planilhas e jogos.

O aspecto digital, incorporado nos computadores, tem surgimento a partir da década de 80, quando desponta o conceito de multimídia que abrange tecnologias com suporte digital onde é possível armazenar, criar, pesquisar e manipular conteúdo. O conceito de multimídia nos remete a uma experiência multissensorial, ou seja, seu uso e compreensão requer a ativação de mais de um sentido humano uma vez que as criações envolvem som, imagem e texto, logo audição, visão e, ainda o tato, são requeridas (LÉVY, 1999).

Nesse ínterim a informática passa a ser mais “amigável”, disponível e desejada por ampla parcela da população. Salta aos olhos as peripécias que podem ser vislumbradas nos jogos, os gráficos coloridos, a interatividade obtida pelo ambiente

computacional, que por sua vez proporciona experiências sensório-motoras, podemos citar ainda as conexões e inúmeras possibilidades advindas da navegação nos hiperdocumentos (esse tipo de artefato promove a navegação em uma rede de informação relacionada a determinado conceito, sendo papel do usuário determinar o nível de aprofundamento que deseja obter, criando suas próprias ligações (caminhos de acesso às informações), criando por fim narrativas com alto grau de interconexão).

Ainda percorrendo a trajetória histórica que nos liga, na contemporaneidade, ao conceito de digital, o marco que nos conduz a esse patamar tem início no final dos anos 80 e início dos anos 90, com o crescimento exponencial das redes de computadores. Um movimento que teve origem com jovens estudantes de *campus* americanos cuja proporção tomou viés mundial. Ressalta-se que a origem das redes ocorreu em meados dos anos 60, mais precisamente em 1969, a partir de pesquisas militares durante a Guerra Fria (travada entre Estados Unidos e União Soviética). Uma rede, denominada ARPANET, foi criada pela ARPA (*Advanced Research Projects Agency*) para a troca e compartilhamento seguro de informações por parte dos Estados Unidos. Já nos anos 70, com a redução do “calor” da Guerra Fria e a concordância sobre a coexistência pacífica das duas potências, a ARPANET foi liberada para uso e incorporação dos estudos na área de defesa, realizadas por pesquisadores de universidades.

A partir da expansão das redes de computadores, observa-se em seguida o surgimento e evolução das chamadas “tecnologias digitais” a serem utilizadas fortemente com a infraestrutura do ciberespaço, que veremos mais adiante nesse estudo. A tecnologia digital compreende um arcabouço de técnicas que permite a conversão de qualquer tipo de linguagem em números, mais precisamente em 0 (zero) e 1 (um), conhecida como linguagem binária (representação de *bits*). Uma vez que tudo que trafega nos computadores (imagem, som, vídeo) origina-se a partir desse sistema binário, notadamente torna-se viável a portabilidade da informação entre diversos dispositivos (computadores pessoais, *tablets*, aparelhos celulares, dentre outros). A opção pela codificação em números (0 e 1) advêm da grande facilidade, poder e agilidade de manipulação de números (e o estabelecimento de cálculos) pelo qual os computadores notadamente são reconhecidos (LÉVY, 1999).

Com origem em meados do século XX, esse tipo de tecnologia transformou a sociedade e a maneira pela qual as relações sociais são estabelecidas e conforme

salientado por Rüdiger (2013) o novo cenário é “baseado na expansão dos maquinismos informáticos de processamento de dados e desenvolvimento de redes de comunicação”. A informação evoluiu do conceito de linear para o descentralizado, ou seja, a informação está disponível a partir de qualquer ponto em que se esteja e não mais renegada a uma condição estática e linearizada (um exemplo: para que se possa compreender a informação da página 20 de um determinado livro, obrigatoriamente é necessária a leitura das 19 páginas antecessoras, pois carregam informação necessária a compreensão do conteúdo da página 20).

A tecnologia digital apresenta grande evolução em relação à analógica. A tecnologia analógica, até então instaurada em nossa época, necessitava primordialmente de um suporte físico para armazenamento e transporte da informação. Um exemplo clássico dessa tecnologia são as câmeras fotográficas analógicas que armazenam as fotos tiradas em um rolo de filme plástico. Outros exemplos são o vinil, a fita cassete, o livro, o telefone fixo, a máquina de datilografia, entre outros. O sistema analógico gera conteúdo em correspondência com o real, em contrapartida o digital não tem correspondência análoga com o dado original, necessitando de um suporte eletroeletrônico para visualização da informação (LÉVY, 1999).

A tecnologia digital, por fim, introduz a sociedade na vida digital e no campo do virtual. A informática e o ambiente informacional até então usufruídos por uma parcela específica da sociedade e ainda para fins estritamente controlados e reservados, foram amplamente transformados e encontram-se disponíveis a todos. A sociedade passa a compor e vivenciar o chamado “ciberespaço”. Segundo Lévy (1999, p. 92), “ciberespaço” pode ser definido como um “espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores”. Lévy (1999) reforça, ainda, que as informações transitadas nesse espaço são provenientes de fontes digitais ou destinadas a digitalização, característica essa que imprime o caráter hipertextual, interativo e virtual necessário para a proliferação dos dados no ciberespaço. Cada vez mais esse “espaço” vem sendo ampliado pela entrada de novas pessoas e novos conteúdos, uma intrincada rede que possui infinitas ramificações e interconexões, solidificando ainda mais a conceito da universalidade da informação (LÉVY, 1999). Ainda nesse âmbito ocorre o surgimento da expressão “cibercultura”. Rüdiger (2013) introduz o tema destacando que o nascimento da expressão se deve a Alice Hilton, uma engenheira e empresária norte-americana,

pioneira no uso do termo, para o qual revelava a necessidade de exigência ética da nova era da automação e das máquinas inteligentes. Lévy, por sua vez, define a cibercultura como “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LÉVY, 1999, p. 17).

Nesse contexto, o aspecto global e de crescimento exponencial dessa “cibercultura” e ainda do “ciberespaço”, torna-se a mensuração cada vez mais difícil e menos palpável, impossibilitando a visualização dos seus limites, das suas bordas, no entanto possibilitando o usufruto pelo todo e o desenvolvimento de uma inteligência coletiva (LÉVY, 1999). Ainda segundo Lévy (2003, p. 28), a inteligência coletiva é “(...) uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências”. Trata-se de um conceito que exprime que ninguém é detentor da totalidade da informação. Cada indivíduo detém a informação sob determinado nível e/ou ótica e quando os indivíduos se reúnem, cada um com seu conhecimento específico, e a troca e/ou disseminação desse conhecimento torna-se possível, verifica-se a formação de uma inteligência coletiva, gerada pelo esforço e junção das competências individuais.

Corroborando com essa ideia, Jenkins (2009) aponta que

Nenhum de nós pode saber tudo; cada um de nós sabe alguma coisa; e podemos juntar as peças, se associarmos nossos recursos e unirmos nossas habilidades. A inteligência coletiva pode ser vista como uma fonte alternativa de poder midiático. Estamos aprendendo a usar esse poder em nossas interações diárias dentro da cultura da convergência. (JENKINS, 2009, p. 28).

A inteligência coletiva, juntamente com os conceitos de interconexão e criação de comunidades virtuais, constitui os elementos propulsores que retratam a formação inicial do ciberespaço e da cibercultura propriamente dita, cujas nuances compuseram as transformações elencadas nesse prelúdio sobre a vida digital. Ademais, tornou-se possível clarificar nossa elevação a esse novo patamar tecnológico e, por conseguinte, a uma nova consciência que nos direciona para um novo papel enquanto indivíduo conectado e atuante dentro de um espaço ilimitado e interconectado (LÉVY, 1999). A vida digital tornou-se realidade, isto porque conforme postulado por Negroponte (1995) a informática ultrapassou largas fronteiras, deixando de ser algo relacionado a computadores e transfigurando-se para algo relacionado a vida das pessoas.

3.2 A sociedade na era digital

Turkle (2012) traz à reflexão as novas disposições oriundas de sociedades altamente conectadas, onde os indivíduos têm sido afetados pela indução da tecnologia em suas vidas. Reduzem-se, cada vez mais, os processos interacionais e as conexões humanas jazem a margem de expectativas irreais num mundo inevitavelmente mais virtual. A análise que Turkle (2012) promove acerca das relações humanas, progressivamente mais estreitas, com a presença de computadores e outros equipamentos, revela uma rede particular pautada por relações superficiais e efêmeras, proporcionando aos indivíduos a experimentação de contatos sem riscos emocionais e com a falsa ilusão de companhia. Partiremos desse introdutório para uma imersão e reflexão em um tema fundamental oriundo da vida digital impregnada em nosso meio: as redes. Uma rede, segundo Castells (1999) é um “conjunto de nós interconectados. Nó é o ponto que uma curva se entrecorta”. Como complemento enfatiza que

(...) redes são estruturas abertas capazes de expandir de forma ilimitada integrando novos nós desde que consigam comunicar-se dentro da rede, ou seja, desde que compartilhem os mesmos códigos de comunicação (por exemplo, valores ou objetivos de desempenho). (CASTELLS, 1999, p. 566)

Crescentemente nos vemos organizados sob a forma de redes, configurando as sociedades sob uma nova morfologia social. As funções e processos fundamentais na era da informação estão gradualmente sendo direcionados a este tipo de estrutura que tem se mostrado adequada para uma sociedade capitalista baseada na inovação, globalização e concentração descentralizada, mas que também pode ser vista como modificadora das relações de poder (CASTELLS, 1999).

A presença na rede ou a ausência dela e a dinâmica de cada rede em relação às outras são fontes cruciais de dominação e transformação de nossa sociedade: uma sociedade de que, portanto, podemos apropriadamente chamar de sociedade em rede caracterizada pela primazia da morfologia social sobre a ação social. (CASTELLS, 1999, p. 565).

Vemos consolidado nesse cenário um novo tipo de agente social: consumidor e produtor de informação e conhecimento, conceito esse trazido por McLuhan e Nevitt (1972). Toffler (1980), por sua vez, criou para tal, o neologismo *prosumidor* ou *prosumer*, que se trata de um neologismo (originado no inglês *prosumer*) que provém da junção de produtor + consumidor ou profissional + consumidor. Ademais, segundo Passarelli e Junqueira (2011) a atuação e surgimento deste novo papel pode ser amparado pelas transformações ocorridas no âmbito da *Web*, que passou da oferta

de páginas estáticas (na WWW), para a *Web 2.0* (cuja ênfase é voltada para redes sociais) e agora vislumbra-se a *Web 3.0* (conhecida como *Web Semântica*). Especialmente a *Web 2.0* tem contribuído para o reforço desse novo papel, ampliando as possibilidades de participação de atores conectados no desenvolvimento e circulação de conteúdo.

A *Web 2.0* é direcionada principalmente pelo aproveitamento da inteligência coletiva, onde o usuário não figura apenas como um consumidor de informação, mas também como produtor. Um exemplo claro é a Wikipédia (projeto de enciclopédia universal e multilíngue), um ambiente altamente colaborativo e construído a partir da contribuição de uma gama de indivíduos, os mesmos que podem também usufruir das publicações. O termo *Web 2.0* foi criado em 2003 por Tim O'Reilly. O uso e disseminação da *Web 2.0* afeta diversas áreas da sociedade e em especial o campo da Educação com o uso das tecnologias no apoio às aprendizagens. Para tanto, vale destacar ser fundamental tratar em primeiro plano o tema de inclusão digital, pois não basta que o indivíduo dentro da instituição escolar tenha acesso as TICs, mas que também faça uso apropriado dos recursos tecnológicos, muitas vezes subutilizados, para incremento educacional.

Almeida (2005) associa o letramento digital ao reflexo proveniente da ampliação da cultura digital, e mais fortemente, da inclusão digital. Ainda segundo o autor, o letramento digital não deve ser relacionado a mera aquisição de conhecimento tecnológico. Essa modalidade de letramento representa algo superior à infraestrutura tecnológica, devendo ser aquiescente como prática social, implicando, dessa forma, na ressignificação das informações a partir de novos contextos. Ainda sobre o tema, Silva et al. (2005), atribuem papel relevante ao processo de inclusão digital, assegurando-o como elemento de direito para contribuição à cidadania. Para Araújo (2008) não há como falar em letramento digital, antes de inclusão digital, uma vez que o indivíduo precisa do acesso fundamental aos recursos tecnológicos, para que dessa forma o letramento digital seja incutido no seu contexto de cotidiano.

Face ao exposto, a citada *Web 2.0*, apoiada pelas TICs, tem contribuições sociais de destaque, enfatizando e potencializando os processos de construção de conhecimento, de convergência de mídias, de coletividade, de ampliação, circulação e produção de informações, e de suporte para o ensino-aprendizagem.

3.3 A cultura da convergência

Uma inclinação relevante, oriunda de um mundo conectado, considerando a ascensão dos dispositivos móveis, trata-se da convergência de mídia. Conforme sugerido por Jenkins (2009) a convergência tem um impacto no cotidiano, indo muito além de um novo conceito em tecnologia ou ainda mudanças nessa área. A convergência, ainda segundo Jenkins, apresenta-se de modo amplamente superior, modificando a relação já estabelecida entre tecnologias, mercados, gêneros, indústrias e público. Ainda segundo o autor até pouco tempo os indivíduos investiam na aquisição de meios de comunicação com características muito bem definidas, como rádio e televisão, no entanto nesses novos tempos a tendência tornou-se a aquisição de dispositivos cujas funções se espalham, se combinam, tornando-se intercambiáveis. A proliferação de canais e a portabilidade de novas tecnologias perfazem um fenômeno crescente em relação à oferta de mídia disponível ao público. Esse fenômeno ocorre devido a migração das tecnologias da Internet a partir de computadores de mesa (*desktops*) para computadores portáteis (*notebooks*, por exemplo) e em seguida para dispositivos portáteis inteligentes (*smartphones*, por exemplo). Segundo Jenkins (2009) convergência pode ser definido como:

(...) fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam (JENKINS, 2009, p. 29)

A convergência, sob melhor definição de Jenkins (2009), encontra-se aquém de um sistema tecnológico que aglutina múltiplas funções dentro de um mesmo recurso ou aparelho; ela representa uma transformação cultural, uma vez que os consumidores apreendem novas formas para a construção do conhecimento e o estabelecimento da comunicação. Essa nova modalidade de obtenção e acesso a informações, estimula os indivíduos à criação e organização de dados e conexões, promovendo a ampliação dos horizontes informacionais e construindo novas redes.

Os consumidores individuais, de acordo com o autor, estabelecem para si uma nova caracterização na sociedade, atuando como caçadores e coletores. Esses novos papéis são fundamentais para que as conexões e interações com outros indivíduos sejam profícuas nesse novo universo e haja um fluxo de cooperação entre os seres. A informação, nesse contexto, possui múltiplas origens, e por vezes, pode apresentar

aspectos diferenciados, cabendo aos indivíduos a composição do enredo a partir de sua personalização, cujo processo vem tornando-se mais complexo, podendo contemplar comparações e análises sob diversos pontos de vista, tanto pessoal quanto coletivo. Essa nova forma de narrar uma história é caracterizada por Jenkins (2009) como narrativa transmídia, possibilitando a dispersão dos elementos informacionais, os quais podem ser desenvolvidos em variadas plataformas midiáticas. Nesse tipo de narração há um recurso central, onde a partir desse permite-se acesso a outros produtos midiáticos que compõem a narrativa.

Nesse cenário, vertemos ao conceito de poder coletivo, ou ainda inteligência coletiva (LÉVY, 2003), na qual dados fragmentados são consumidos por comunidades virtuais em prol da construção da informação e geração do conhecimento, o que Jenkins (2009, p. 288) pontua como a “capacidade das comunidades virtuais de alavancar a experiência combinada de seus membros”.

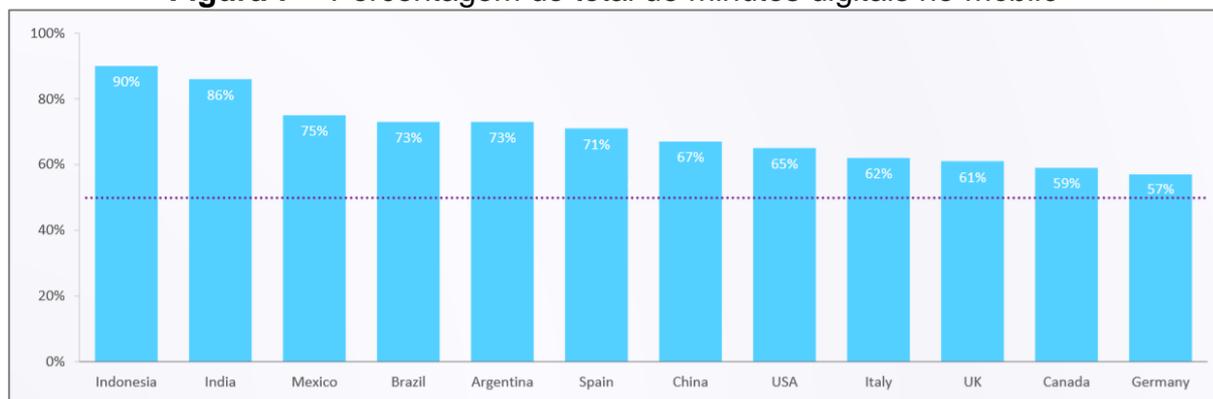
Segundo Jenkins (2009), a inteligência coletiva, sob esse aspecto, pode ser encarada como uma fonte alternativa de poder midiático e estamos, cada vez mais, sendo capazes de usar esse poder em nossas interações dentro da cultura da convergência, mesmo que ainda para fins de entretenimento. O autor ainda enfatiza que no momento que modificarmos nossa cultura e utilizarmos essa nova fonte para fins mais sérios, vivenciaremos uma nova produção coletiva de significados, que por sua vez pode alterar o funcionamento de áreas como política, educação, religião, direito, dentre outras relevantes.

3.4 O consumo de dispositivos móveis

Vivemos atualmente em um universo informacional, imersos em um ciclo contínuo de emissão e recepção de dados, cuja necessidade de conexão é premente. Cada vez mais as relações tornaram-se conexões. Para Bauman (2004) a único motivo útil para usar o termo “conexão” e poder associar com “desconexão”, evidenciando a fragilidade destas novas relações. Estar constantemente conectado, ou *on-line*, significa manter-se participativo e informado do mundo que não pode ser visto: o mundo digital. Os indivíduos, agora organizados sob uma topologia de redes de informação, altamente interconectados e atuantes em comunidades virtuais, necessitam do contato constante com o universo midiático, o ciberespaço.

Segundo Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (Pnad C), realizada pelo IBGE e divulgada em fevereiro de 2018, o Brasil fechou 2016 com 116 milhões de pessoas conectadas à Internet⁶, o equivalente a 64,7% da população com idade acima de 10 anos. Em contrapartida, em 2015 haviam 102,1 milhões, ou 57,5% da população, perfazendo um aumento relevante de 7,2%. Em uma escala mundial o Brasil é o 4º país em número de usuários de Internet, atrás tão somente dos Estados Unidos (242 milhões), Índia (333 milhões) e China (705 milhões), segundo relatório apresentado em 2017⁷ pela Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento (UNCTAD, na sigla em inglês). Esses números configuram uma sociedade cada vez mais conectada e voltada ao consumo de TI⁸. Ainda nesse contexto o Brasil também se configura na 4ª. posição (de 13 mercados) em relação ao uso do *mobile*. O *mobile* é o responsável por mais da metade de todos os minutos digitais em 13 mercados e por mais de 73% no México, Índia, Indonésia e Brasil (Figura 7), correspondendo a 72% do *share* do *mobile* no total de minutos digitais (Figura 8). De acordo com a pesquisa TIC Domicílios (2017) metade da população brasileira conectada acessa a Internet exclusivamente pelo aparelho celular, representando 58,7 milhões de indivíduos.

Figura 7 – Porcentagem do total de minutos digitais no *mobile*



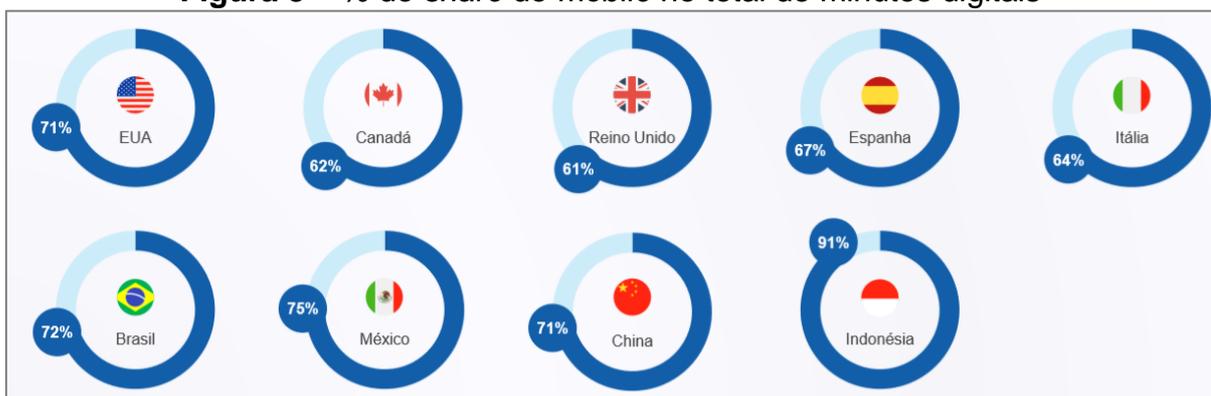
Fonte: Adaptado de *comScore Mobile Matrix*, 2017, p. 4.

⁶ “Brasil tem 116 milhões de pessoas conectadas à Internet, diz IBGE”. Disponível em: <<https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/brasil-tem-116-milhoes-de-pessoas-conectadas-a-internet-diz-ibge.ghtml>>. Acesso em 23 de fevereiro de 2018.

⁷ “Brasil é o 4º país em número de usuários de Internet”. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/tecnologia/brasil-e-o-4o-pais-em-numero-de-usuarios-de-internet/>>. Acesso em 23 de fevereiro de 2018.

⁸ Tecnologia da Informação (TI) trata-se de um conjunto de atividades amparadas por recursos computacionais que visam o processamento, armazenamento, acesso, transmissão, dentre outras ações, sobre a informação, auxiliando às organizações no controle e na tomada de decisão assertiva.

Figura 8 – % do *share* do *mobile* no total de minutos digitais



Fonte: Adaptado de *comScore Mobile Matrix*, 2017, p. 9.

Sob este cenário, Floridi (2013) traz novas e ricas perspectivas sob esta nova realidade, ou “era hiperconectada” ao conceber *The Onlife Manifesto* (trabalho conjunto de um grupo de estudiosos da DG *Connect*⁹ que atuaram em um projeto denominado *The Onlife Initiative* cujo objetivo tratava-se da reengenharia de conceitos afim de repensar as preocupações da sociedade na transição digital). O termo *onlife* foi cunhado para designar uma nova experiência de uma realidade hiperconectada dentro da qual não é mais sensato perguntar se um indivíduo pode estar *on-line* ou *off-line* (FLORIDI, 2013).

Floridi destaca, ainda, alguns marcos relevantes que foram afetados devido as transformações advindas das TICs: “(1) distinção entre realidade e virtualidade; (2) distinção entre humanos, máquinas e natureza; (3) a inversão da escassez de informação para a abundância de informações e (4) o deslocamento da primazia das entidades para a primazia das interações”. (FLORIDI, 2013, p. 7. Tradução nossa)

Lévy (1996) conceitua que o virtual, trazido também por Floridi (2013), sugere um desprendimento do aqui e agora, do “não estar presente”. O computador até então conhecido como sendo limitado a *hardware* e *software* é desconstruído dando lugar a um “espaço de comunicação navegável e transparente centrado nos fluxos de informação”. Quando se fala em comunidades virtuais pode-se fazer uma analogia com a era dos nômades primatas, que não dispunham de um lugar fixo, estático para se estabelecerem. Seus membros se encontram em todas as partes e em parte

⁹ A DG *Connect* (Direção-Geral das Redes de Comunicação, Conteúdos e Tecnologias) é o serviço da Comissão responsável pela política da UE em matéria de mercado único digital, segurança da Internet e ciência e inovação digital. Disponível em <https://ec.europa.eu/info/departments/communications-networks-content-and-technology_pt>. Acesso em 23 de fevereiro de 2018.

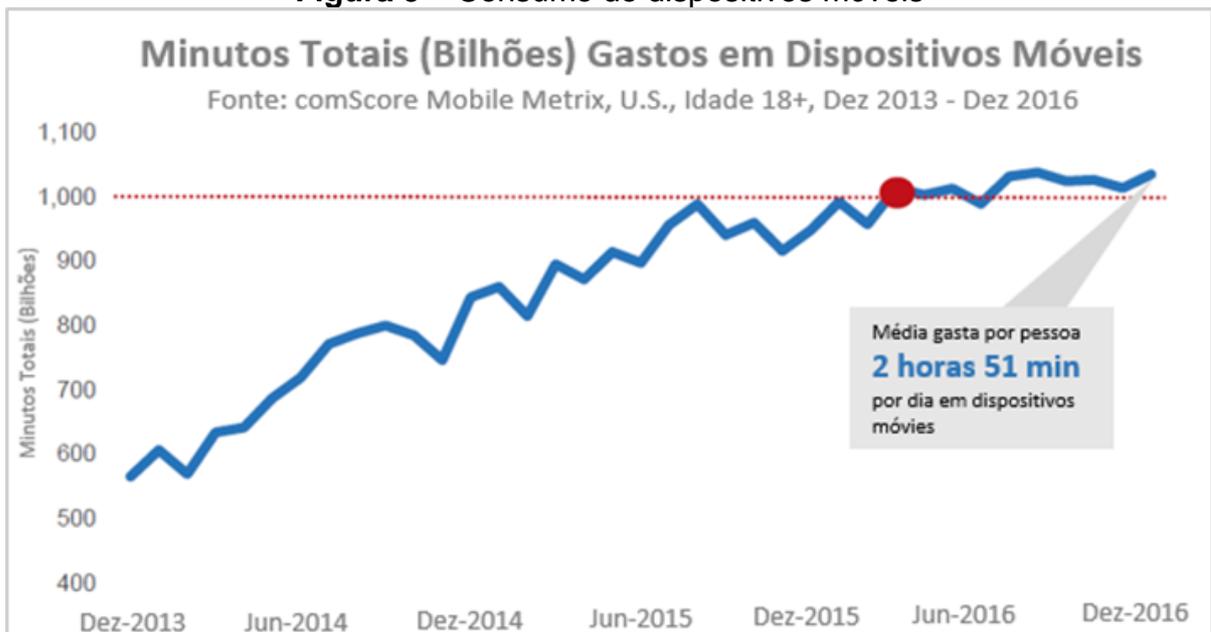
alguma. Lança-se, sob essa perspectiva, um novo elemento: a desterritorialização, um “meio de interações sociais onde as relações se reconfiguram com um mínimo de inércia”. A virtualização e suas nuances nos remete a uma unidade de tempo sem unidade de lugar, havendo para isso um “desengate” do espaço físico ou geográfico, lançando o indivíduo em uma tangente, que recorta o espaço tempo clássico, escapando a seus lugares comuns realistas. A desterritorialização, pela qual estamos transitando, se configura como a “ausência da presença” e do agora, no entanto ainda nos mantém em contato com o real uma vez que o virtual não necessariamente condiz a imaginário pois há a produção de efeitos nesse campo (LÉVY, 1996).

A virtualização tornou-se realidade nessa década. Vive-se praticamente em um mundo paralelo, abstrato e intangível, no entanto que ocupa o tempo real dos indivíduos e nessa esfera pode-se citar a noção de “contato perpétuo” trazido por Katz e Aakhus (2004), os quais definem como a inevitabilidade e necessidade da conexão permanente, ou seja, manter-se *on-line* sob quaisquer circunstâncias, não importando o local físico e seu entorno, fazendo, inclusive, uso de plataformas diferenciadas. Os autores apontam as mídias móveis como propulsoras desse comportamento na sociedade contemporânea. Ainda segundo Katz e Aakhus (2004), essa necessidade do virtual perene reflete um comportamento individualista a partir de um novo arquétipo social, no qual elementos de alto valor da vida humana e interações presenciais são preteridos ao universo virtual. Tão logo a “amizade, intimidade, família e os vizinhos deixam de ser as principais fontes de significado, e tornam-se os objetos de deliberação de mais um domínio da realidade”. (KATZ e AAKHUS, 2004, p. 232. Tradução nossa). A profundidade, sentido e qualidade das relações também pode ser modificada com a prevalência de relações horizontais nos universos virtuais. “Cada novo sistema de comunicação e de transporte modifica o sistema das proximidades práticas, isto é, o espaço pertinente para as comodidades humanas” (LÉVY, 1996, p. 9).

Afim de embasar a linha dos autores Katz e Aakhus, direcionamo-nos a uma rápida observação sobre o consumo de dispositivos móveis e mídias digitais, alicerçados pelas novas TICs. Até o final de 2016 a média de consumo de mídia digital, por dia e por pessoa, alcançou 2h51min. O aumento exponencial do consumo dessas mídias relaciona-se diretamente com a ampliação de uso de aparelhos celulares pelas sociedades, cujo consumo mais que dobrou em relação aos números do último triênio. A portabilidade de informação proporcionada por tais dispositivos, afirma sua

vertiginosa ascensão frente aos equipamentos tradicionais (como computadores de mesa e *notebooks*). Outrossim, essa jornada consumista ainda pode atingir números exponenciais nos próximos anos, atingindo mensalmente trilhões de minutos, e perfazer uma marca histórica para a tecnologia digital, ultrapassando grandemente os momentos áureos da Internet, vivenciados por meio dos *desktops* (COMSCORE, 2017)

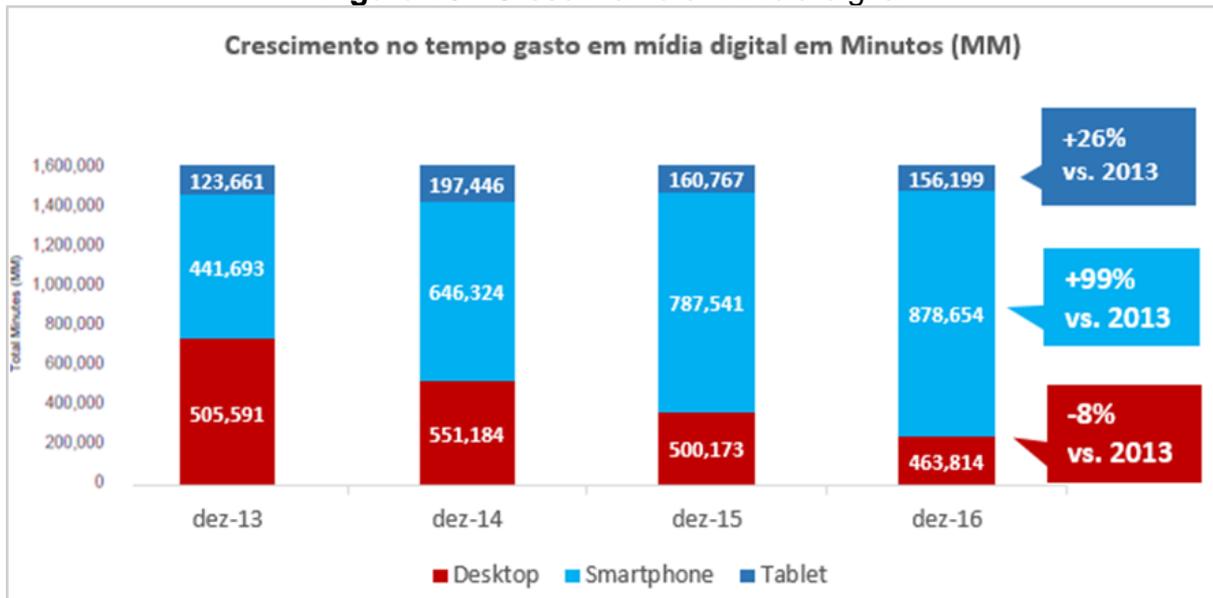
Figura 9 – Consumo de dispositivos móveis



Fonte: Adaptado de *comScore Mobile Matrix*, 2017, p. 6.

O uso total de mídia digital cresceu 40% desde 2013, com o celular, especialmente os *smartphones*. Estes dados exprimem as transformações que a vida digital tem provocado no cotidiano, realçando a amplitude do uso de aparelhos celulares e, conseqüentemente de mídias digitais. Conforme observa-se na Figura 10, no período de 3 anos, o tempo gasto em mídia digital atingiu 99%, enquanto o uso de *desktops* sofreu redução de -8%.

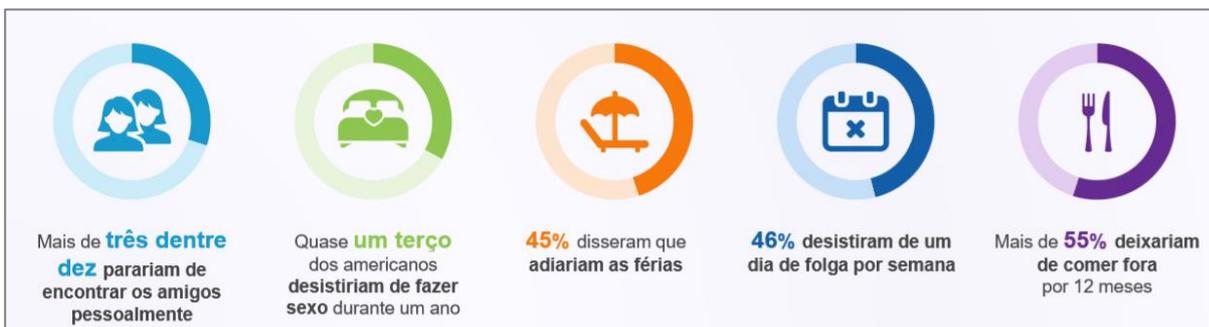
Figura 10 - Crescimento em mídia digital



Fonte: Adaptado de comScore Media Metrix Multi-Platform & Mobile Metrix, 2017, p. 5.

Os dispositivos móveis têm transformado as sociedades, desempenhando papel de destaque no cenário tecnológico, tornando-se a principal ferramenta digital utilizada pelos indivíduos contemporâneos. Essa nova configuração tem se mostrado determinante para importantes alterações nas preferências sociais, sejam individuais ou coletivas. Recente pesquisa realizada pelo ComScore (2017) revela que os indivíduos (nesse contexto também intitulados de consumidores) cada vez mais estão dispostos a experimentar a cultura digital, por intermédio dos dispositivos móveis, mesmo que seja necessário promover alterações na hierarquia de suas prioridades de vida, ou necessidades básicas (Figura 11).

Figura 11 – Dispositivos móveis x necessidades básicas

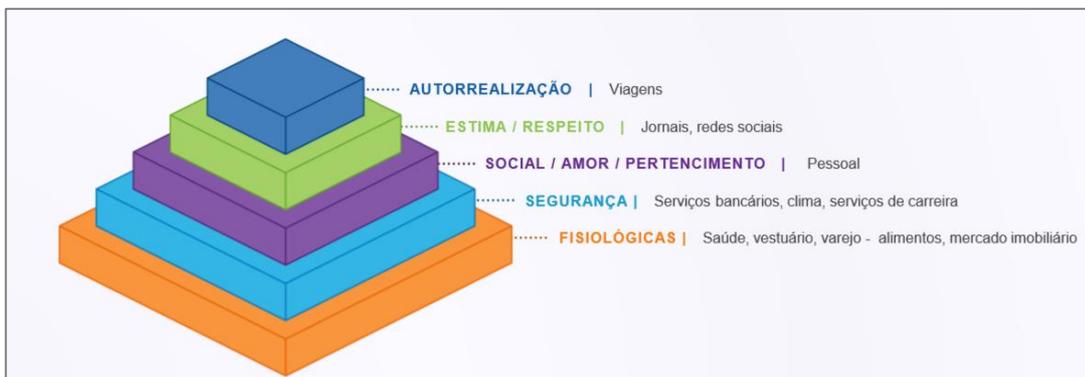


Adaptado de *Boston Consulting Group* (BCG) in comScore MMX Multi-Platform, 2017, p. 10.

Atrelado a isso, cabe destaque para a teoria de Abraham Maslow, de 1943, conhecida como hierarquia das necessidades de Maslow (ou ainda pirâmide de

Maslow) que conceitua e explica as necessidades humanas. A teoria representa, de forma gráfica, uma pirâmide que aponta hierarquicamente as principais necessidades dos seres humanos. Os elementos da base da pirâmide (ou de nível mais baixo) devem ser satisfeitos antes daqueles de nível mais alto. Segundo comScore (2017), muitos comportamentos digitais, oriundos do consumo *mobile*, podem ser representados nessa pirâmide, encaixando-se às necessidades descritas por Maslow (Figura 12).

Figura 12 – *Mobile* e a hierarquia das necessidades de Maslow



Adaptado de comScore MMX Multi-Platform, 2017, p. 16.

Segundo Castells (1999), as TICs estão transfigurando as relações de espaço e de tempo, e tão logo reconfigurando o dinamismo do espaço social, perfazendo-o como um espaço de fluxos. Kenski (2012) traz, em caráter amplo, uma importante reflexão sobre tecnologias, destacando sua presença em todas as épocas e em todos os tipos de relações sociais, configurando-se como elemento de poder. A facilidade com que nos comunicamos e interagimos uns com os outros facilitou a globalização da economia, trazendo inclusive novos conceitos relacionados ao trabalho, tais como: qualidade, produtividade, reengenharia, terceirização, etc., proporcionando grandes desdobramentos na economia, na cultura e na sociedade. Essa nova realidade que se configura à nossa frente traz consigo desafios grandiosos que requer reorganização enquanto sociedade e principalmente adaptação a complexidade que os avanços tecnológicos impõem a todos.

A educação, por sua vez, tem um desafio duplo: além da adaptação tecnológica emergente, a devida orientação de todos no caminho para a apropriação crítica e consciente desses novos recursos. Kenski (2012) também relaciona a educação, igualmente a tecnologia, como um importante elemento de poder. A escola tem o

papel, desde quando a criança é pequena, em ofertar o conhecimento necessário para que o indivíduo defina sua identidade social (hábitos, atitudes, habilidades, valores, expressões, comportamentos) e nessa perspectiva contemporânea digital, a escola também deve ser capaz de garantir o domínio e exploração das tecnologias disponíveis para garantir melhor aprendizagem dos alunos, garantindo a formação adequada para que esses indivíduos sejam capazes de exercer um papel ativo na sociedade (KENSKI, 2012).

A evolução tecnológica, por seu lado, não se restringe tão somente ao consumo de novos e inovadores dispositivos tecnológicos, essa inclui ainda uma mudança comportamental relevante, principalmente na forma como consumimos a informação e tão logo adquirimos o conhecimento. Nesse contexto a escola tem papel fundamental como agente formador e transformador. Os saberes alteram-se com extrema velocidade e, por conseguinte, refletem sobre as tradicionais formas de ensino (PÉREZ GÓMEZ, 2015). O *phubbing* é um novo elemento nessa paisagem, uma mudança comportamental advinda da nova era tecnológica. Esse fenômeno nos remete a refletir sobre a necessidade de abrir-se para novas educações, novos meios de ensinar e aprender. As TICs precisam ser compreendidas e incorporadas pedagogicamente. Os dispositivos móveis, tão comumente usados dentro da sala de aula, poderiam ser idealizados ou ajustados para contribuição nessa nova forma de educar. Kenski (2012) afirma que

Vídeos, programas educativos na televisão e no computador, *sites* educacionais, *softwares* diferenciados transformam a realidade da aula tradicional, dinamizam o espaço de ensino-aprendizagem, onde, anteriormente, predominava a lousa, o giz, o livro e a voz do professor. (KENSKI, 2012, p. 46)

Estamos à frente de um novo desafio de aprender. A tecnologia não se trata mais de um recurso midiático a ser incorporado a aula, mas sim uma real transformação que é capaz de elevar-se fora dos espaços físicos onde ocorre a educação. Pérez Gómez (2015, p. 17) destaca que “a distinta posição dos indivíduos no que diz respeito à informação define o seu potencial produtivo, social e cultural, e até mesmo chega a determinar a exclusão social daqueles que não são capazes de entendê-la e processá-la”. Usar tecnologia, nos dias atuais, é decisivo e tão logo há necessidade de formação de indivíduos, de novos cidadãos, aptos a viver em um novo ambiente digital, repleto de possibilidades, no entanto passível de riscos até então desconhecidos (PÉREZ GÓMEZ, 2015).

4 O FENÔMENO *PHUBBING*

O *phubbing* apresenta-se como um desafio para os atuais sistemas educacionais, exigindo alterações substanciais nos processos formativos de futuros cidadãos. A revolução digital contemporânea requer um novo olhar sobre os processos de ensino e o conceito de aprendizagem. Pérez Gómez (2015) aponta que o ato de aprender tem deixado de ser baseado no tradicional processo de aquisição do conhecimento, para um processo de assimilação e de apropriação pessoal e sugere a busca pela chamada “aprendizagem de segunda ordem, aprender a aprender e aprender como autorregular a própria aprendizagem”. O autor ainda destaca a necessidade de redefinição do fluxo de informações na escola, primando não somente pelo simples fornecimento de conteúdo aos alunos, mas ensinando-os o melhor modo de fazer uso da gama de informações e recursos que os rodeia, como avaliá-las criticamente, compartilhá-la e organizá-la. O uso indiscriminado de dispositivos móveis dentro da sala de aula, trazendo à cena o *phubbing*, tem aproximado esta nova realidade dos professores e, por conseguinte, das escolas exigindo a adequada compreensão desse recente comportamento afim de que possam se preparar e gerenciar as vivências.

Compreender o *phubbing* dentro do contexto educacional torna-se fundamental nessa era de socialização digital, auxiliando na descoberta desse novo retrato revelado na realidade do ensino. É coerente, nesse ponto, reconhecer o admirável potencial dos dispositivos móveis em prol dos indivíduos, cuja apropriação pode representar uma nova forma de alfabetização cultural, para a qual Pérez Gómez (2015) descreve um novo processo: hoje vivencia-se uma alteração forte de papéis, onde os alunos tornam-se especialistas digitais e os adultos mero aprendizes. Esses alunos, advindos de uma nova geração, demonstram uma nova forma de viver e relacionar-se. Suas expectativas e necessidades são diferenciadas em relação às gerações antecessoras.

Este capítulo, por sua vez, centraliza a discussão acerca do fenômeno contemporâneo *phubbing*, trazendo sua origem, características dos indivíduos e as implicações do consumo excessivo de aparelhos celulares pela sociedade, em especial pelos jovens, os quais compreendem grande parte do consumo de dispositivos móveis. Aborda-se, ainda, o impacto das relações virtuais e o conceito de

“sozinho juntos” (*alone together*), trazido por Turkle (2012), finalizando com a apresentação de alguns transtornos que influenciam a saúde física e psicológica dos usuários assíduos de aparelhos celulares.

4.1 Conectividade e portabilidade: paradigmas da era da informação

A conectividade é elemento intrínseco da sociedade contemporânea. Estar conectado tornou-se uma necessidade básica. Os espaços físicos vêm sendo remodelados cada vez mais para o atendimento a esse novo processo de interatividade oriundo de uma sociedade em rede. Elementos que antes pareciam tão somente anseios relacionados a um futuro intangível e distante, com a presença de robôs, inteligência artificial, computação na nuvem, impressão 3D, hoje é pura realidade e pura tecnologia e cada vez mais acessível a todos.

A ascensão, diversidade e o consumo de variadas plataformas digitais parece ser responsável pela materialização do termo conectividade, que traz ainda, intrinsecamente o conceito de portabilidade. No entanto, segundo Angeluci (2016), a ideia de conexão vai além de simplesmente colocar corpos em contato, sendo necessário considerar nessa relação uma gama de fatores que podem interferir no processo comunicacional, tendo em vista os novos desafios da era digital. Esses fatores já foram descritos por Shannon e Weaver (1968) na Teoria Matemática da Comunicação¹⁰ (ou Teoria da Informação) como sendo ruídos que perturbam os sinais durante as transmissões. Não é foco desse estudo o aprofundamento em elementos de sistematização do processo de comunicação, no entanto cabe um questionamento acerca dos ruídos contemporâneos. O que enfrentamos em termos de ruídos de comunicação, na contemporaneidade, e qual o impacto nas relações sociais? O *phubbing* pode ser considerado um “ruído” contemporâneo?

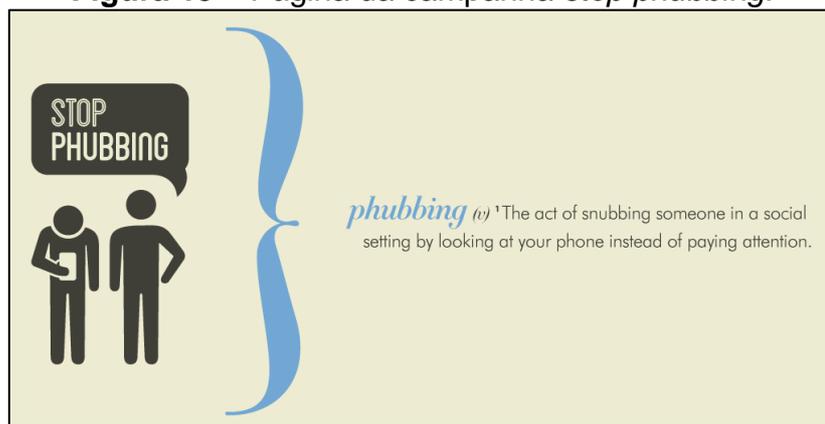
¹⁰ Na Teoria Matemática da Comunicação “a comunicação é apresentada como um sistema no qual uma fonte de informação seleciona uma mensagem desejada a partir de um conjunto de mensagens possíveis, codifica esta mensagem transformando-a num sinal passível de ser enviada por um canal ao receptor, que fará o trabalho do emissor ao inverso. Ou seja, a comunicação é entendida como um processo de transmissão de uma mensagem por uma fonte de informação, através de um canal, a um destinatário” (ARAÚJO, C. A. A Pesquisa Norte-Americana. In: HOHLFELDT, A., MARTINO, L. C.; FRANÇA, V. (Orgs.) Teorias da comunicação. Conceitos, escolas e tendências. Petrópolis: Vozes, 2001. p. 119-130).

4.2 *Phubbing*: origem e desdobramentos no contemporâneo

O termo *phubbing* é relativamente novo e surgiu a partir de uma campanha publicitária realizada pelo *Macquarie Dictionary*¹¹ (um dicionário de inglês australiano) em busca de uma palavra que pudesse definir o ato de ignorar alguém usando como desculpa, um telefonema, mensagem ou outros através de um *smartphone*, e para tanto convidou diversos profissionais (lexicógrafos, autores e poetas) para tal desafio. Dessa ação surgiu a palavra *phubbing*, formada a partir da junção de *phone* (telefone) + *snubbing* (esnobar).

Em maio de 2012, uma agência de publicidade, *McCann Melbourne*¹², popularizou o termo ao redor do mundo, lançando-o por meio de um campanha denominada *Stop Phubbing!*¹³, que alertava a população sobre os riscos da manutenção de um comportamento voltado ao consumo excessivo de mídias por intermédio de plataformas digitais, tais como os dispositivos móveis (aparelhos celulares e *tablets*, por exemplo), indicando para tal que esse comportamento pode afetar sobremaneira os laços relacionais e a comunicação presencial (face-a-face) entre os indivíduos, prejudicando dessa forma a capacidade de estabelecer relações afetivas duradouras. A campanha ainda se mantém *on-line*, pode ser acessada por meio da URL <http://stopphubbing.com/> (Figura 13).

Figura 13 – Página da campanha *stop phubbing!*



Fonte: Campanha *Stop Phubbing!*. Disponível em: <http://stopphubbing.com/>. Acesso em 26 de fevereiro de 2018.

¹¹ *Macquarie Dictionary*. Disponível em <https://www.macquariedictionary.com.au/>. Acesso em 04 de março de 2018.

¹² *McCann Melbourne*. Disponível em: <http://mccann.com.au>. Acesso em 04 de março de 2018.

¹³ Campanha *Stop Phubbing!*. Disponível em <http://stopphubbing.com/>. Acesso em 04 de março de 2018. No *site* da campanha o usuário poderá obter estatísticas, participar de brincadeiras, baixar imagens referente ao tema, dentre outras ações.

A partir do histórico apresentado, nota-se que o *phubbing* já se encontra inserido na esfera mundial e sua penetração no cotidiano é resultado da expansão e consumo massivo das Tecnologias de Informação e Comunicação, mais precisamente com o advento da Internet e a evolução dos canais digitais, discutido no Capítulo 3. Hoje a tecnologia é elemento fundamental e peculiar na vida de grande parcela da população, abrangendo um vasto repertório de usos: educação, trabalho, política, social, entretenimento, informação, etc. Não há como dissociar a vida cotidiana da presença da Internet. O indivíduo é afetado direta ou indiretamente por esse recurso, ou seja, como protagonista em determinada ação ou como beneficiário na obtenção de um serviço. Esse contexto somente é possível devido ao uso do raciocínio originado da engenhosidade humana, que tem propiciado ao homem um processo crescente de inovações.

Nesse cenário o *smartphone* é a plataforma mais utilizada para acesso à Internet segundo pesquisa TIC Domicílios (2017). Esse fato, por sua vez, modifica a forma como nos relacionamos e comunicamos entre si. Vaca (2015) elenca ainda outras plataformas à disposição dos indivíduos:

Os telefones celulares de segunda geração, *smartphones*, *ipods*, *consoles* de *videogame*, PDAs, leitores digitais de livros como o recém-chegado IPAD, o *AmazonKindle* e a nova tendência de computadores pessoais de tamanho reduzido como os *notebooks*, entre outros lançamentos, são novos meios com os quais vivemos no dia a dia. (VACA, 2015, p. 35. tradução nossa)

Esses novos recursos eletrônicos reconfiguraram nossa sociedade e o tradicional modelo de comunicação vigente, amplificando sobremaneira as fronteiras e tornando possível nos comunicarmos em qualquer lugar e a qualquer hora bastando apenas estar em posse de um dispositivo móvel. Todavia, sob a ótica de Verza (2008) essa nova identidade comunicacional adquirida pelos indivíduos contemporâneos acabou por exigir, uma readaptação e/ou reinvenção dos processos informacionais presentes nas cidades atuais, redirecionando-as ao conceito referenciado por alguns autores como Cidades Globais (LEMOS, 2005) ou ainda Cidades Digitais (CASTELLS, 1999).

Desde tempos remotos o ser humano tem uma necessidade nata de comunicação e todos os artefatos que facilitem e completem esse sentido são bem absorvidos pelos indivíduos. Os aparelhos celulares agregam à essa função da comunicação, facilitando o processo e contribuindo, ainda, com a disponibilização de diversas funcionalidades correlatas. Abundantemente presentes no cotidiano, esses

dispositivos móveis podem ser visualizados como uma emancipação analógica, um processo ou evento social experimentado pela coletividade, cuja dimensão culminou na instauração de uma nova ideologia tecnológica. No entanto esse tema, devido à complexidade, urge um estudo mais aprofundado para compreensão desses novos paradigmas que envolvem aspectos intrínsecos à comunicação entre as pessoas.

Dados da Fundação Telefônica-Vivo (2016) atestam que em 2015, 85% de um grupo de aproximadamente 1500 jovens brasileiros entrevistados (Figura 14), de todas as classes sociais e regiões do Brasil, utilizam o aparelho celular como instrumento para acesso à Internet, sendo que 55% usam mais de uma vez por dia (Figura 15). A mesma pesquisa realizada em 2013, traz números amplamente reduzidos para tais preferências (42%), perfazendo um crescimento de mais de 100% em contrapartida à 2015. Ainda nessa vertente, ao serem questionados sobre as atividades experimentadas com maior frequência, destacaram-se contato através de *e-mails* e mensagens instantâneas e ainda, a participação em redes sociais. Já as atividades menos praticadas referiram a participação em fóruns de discussão e criação ou atualização de *blogs* (Figura 15).

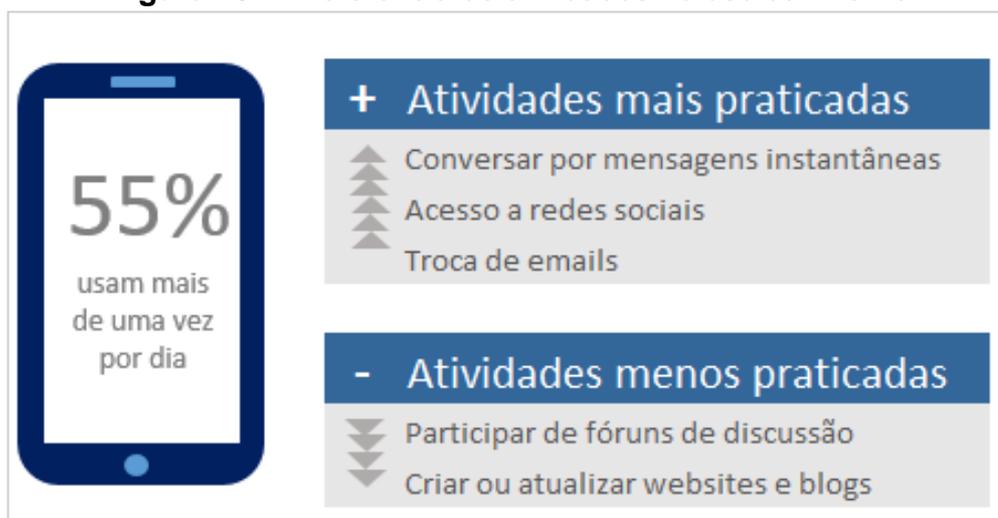
Ademais, números trazidos pela pesquisa TIC Domicílios (2017), coloca o Brasil como grande consumidor de aparelhos celulares, atingindo a marca de 92% de indivíduos com posse de tais equipamentos. Outros dispositivos como *desktops*, *notebooks* e *tablets*, somam, em conjunto, cerca de 80%

Figura 14 – Dispositivos preferenciais no uso da Internet

Dispositivo	2013	2015
Celular	42%	85%
Computador de Mesa	33%	7%
Computador Portátil	22%	6%
Tablet	3%	1%

Fonte: Adaptado de Fundação Telefônica Vivo, 2016. p. 23.

Figura 15 – Preferência de atividades no uso da Internet



Fonte: Adaptado de Fundação Telefônica Vivo, 2016. p. 25.

Ao vislumbrar esse cenário agregamos à análise o conceito de *alone together* (sozinhos juntos) que para Turkle (2012) é caracterizado como essa nova capacidade de estar junto de outros sem efetivamente estar junto fisicamente. Os seres acabam por manter-se sempre sozinhos, no entanto sempre juntos. Nessa esfera, os jovens são fortemente afetados por esse comportamento devido a caracterização de amplo consumo que pudemos constatar nas pesquisas relatadas nesse estudo, até este momento, e cuja percepção de valor apresenta-se modificada. Pode-se inferir que esses jovens, tornam-se cada vez mais isolados das interações face-a-face e distantes dos laços básicos ou primários, ou ainda, desconectados da realidade, cuja atenção não está voltada para os indivíduos que convivem com ele naquele momento. Para a juventude, a tecnologia remodela a identidade, uma vez que essa nova realidade é o centro da vida do adolescente (TURKLE, 2012). Turkle relaciona, ainda, o conceito de conectividade constante com a ideia de identidade. Para o autor “a conectividade oferece novas possibilidades de experimentação com identidade e, particularmente na adolescência, o sentido de um espaço livre”. Nesse sentido podemos afirmar que o *phubbing* pode representar essa necessidade de nova identidade do jovem que busca o desligamento do mundo real?

Chasombat (2014) é capaz de fornecer algumas características que podem determinar a prática de *phubbing*: (1) a necessidade de permanecer conectado e comunicar-se o tempo todo; (2) o medo de estar mentalmente sozinho; (3) a necessidade de ser o centro da atenção; (4) a necessidade de escapar de reuniões de grupos sociais ou silêncios constrangedores.

Complementarmente a esse contexto, acrescenta-se alguns dissabores (ou transtornos) que são experimentados pelos indivíduos, sejam jovens ou não, a partir do consumo excessivo de aparelhos celulares e com forte relação com a tecnologia. Esses transtornos, em muitos casos, possuem quadros similares aos vivenciados por dependentes de substâncias químicas ou com alterações comportamentais. O uso do aparelho celular acaba se tornando inapropriado, seja pelo local onde está inserido ou pela constância do seu uso, afastando, inclusive o jovem do seu convívio com amigos, família e da realização ou vivência em atividades que antes eram consideradas prazerosas. Nesse contexto, Rothberg (2010) e Drouin et. al. (2012) elencam a síndrome das vibrações fantasmas (*phantom ringing*) advinda, particularmente, do uso exacerbado de aparelhos celulares. O indivíduo que é afetado por tal adversidade relata sentir que seu dispositivo vibra ou toca em determinados momentos, no entanto são sensações fantasmas, criadas em seu subconsciente, levando-o a crer, veementemente, que são reais. Esse comportamento tem sido observado em indivíduos que apresentam forte relação emocional ou ansiedade acentuada ao fazer uso de seus aparelhos.

A nomofobia (uma abreviação, do inglês, para *no mobile phobia*) também se revelou como uma desordem a partir dos novos rumos tomados pela sociedade na contemporaneidade resultando no vício em aparelhos celulares. De acordo com King; Valença e Nardi (2010) a nomofobia retrata sentimentos no indivíduo, com nível elevado de intensidade, como medo, angústia ou pavor, quando da incapacidade de poder fazer uso do seu celular, perfazendo claramente uma dependência digital. A angústia em ficar *off-line* pode, inclusive, causar a perda de controle do indivíduo. Lerner (2011) destaca, ainda, que além do prejuízo pelo uso excessivo dos aparelhos celulares em situações sociais, familiares, desempenho acadêmico e no trabalho, convêm ressaltar o risco de envolvimento em acidentes automobilísticos graves.

Outro acometimento emocional/psicológico, também já conhecido, trata-se do FoMO (*Fear of Missing Out*, ou em tradução livre: “medo de estar perdendo algo, ficando de fora”). Este termo teve origem nos anos 2000, por intermédio de Dan Herman, um profissional de *marketing*. Posteriormente o estudo do termo passou a ser realizado por pesquisadores que enfatizam a superconectividade como deflagrador desse sentimento. Os indivíduos passaram a estabelecer uma nova relação com os conteúdos midiáticos dispersos nas redes, demonstrando elevada

ansiedade e impaciência quanto a manter-se de fora (como mero expectador) daquilo que todos estão compartilhando e comentando, desencadeando o FoMO.

Ademais, pode-se citar ainda outros transtornos como o *text neck*, ou pescoço de texto, que, segundo o *Text Neck Institute*¹⁴, implica na inflamação de estruturas musculares importantes devido ao indivíduo manter-se constantemente e por longos períodos com o pescoço abaixado durante o uso do aparelho celular. E ainda podemos elencar a tendinite de SMS (de ocorrência mais antiga) e as Lesões por Esforço Repetitivo (LER). Cumpre evidenciar que, muito além de desordens à vida social de indivíduos acometidos por quaisquer um dos males elencados, destaca-se sintomas psicológicos e até mesmo físicos a partir do uso acentuado de dispositivos móveis, tais como: fadiga, baixa autoestima, pragmatismo, isolamento, medo, indisposição, ansiedade e descontentamento com a vida.

Ainda nesse tocante, Blachnio et al. (2016), Angeluci e Huang (2015) e Karadağ et. al. (2015), trazem à tona as complicações e proposições acerca da abordagem do *phubbing*, a partir de estudos inéditos e atualizados, relacionados ao fenômeno, visto sob o prisma das interações presenciais (ou face-a-face) promovida entre indivíduos. A juventude, na avaliação desses pesquisadores, está sendo tomada por novas práticas e usos diferenciados de nova mídias, provenientes do avanço tecnológico sobre as sociedades.

Todo esse quadro impele às instituições de ensino a repensarem seu papel no que tange à formação de novos indivíduos. É considerável que as escolas estimulem os jovens, cada vez mais, à reflexão e observação crítica aprofundada de conteúdo, uma vez que esses encontram-se imersos em uma infinidade de ofertas midiáticas e digitais. Esses desafios digitais contemporâneos, vivenciados pela educação, exigem que as instituições sejam capazes de incorporar em seu cotidiano estudantil as novas linguagens, os novos modelos de comunicação e obtenção de conhecimento, educando os estudantes para um uso efetivo, democrático e consciente dos recursos no universo digital. Este novo olhar sobre os recursos tecnológicos (os aparelhos celulares, por exemplo), dentro da sala de aula, poderão auxiliar as escolas na instituição de novos modelos de promoção da aprendizagem.

O aparelho celular já está na escola. Essa é uma realidade, mesmo como os desafios de infraestrutura e conectividade e a resistência de alguns professores, o uso

¹⁴ *Text Neck Institute*. Disponível em: <<http://text-neck.com/>>. Acesso em 26 de fevereiro de 2018.

de dispositivos móveis dentro das salas de aulas, no Brasil, está em ascensão (TIC EDUCAÇÃO, 2016). Ainda existem leis que proíbem o uso de celulares no ambiente das instituições de ensino, no entanto novas legislações¹⁵ estão despontando para modificar esse cenário.

¹⁵ Assembleia libera uso de celular em escolas estaduais de SP para fins pedagógicos. Disponível em <https://sao-paulo.estadao.com.br/noticias/geral,assembleia-libera-uso-de-celular-em-escolas-estaduais-de-sp-para-fins-pedagogicos,70002038998>. Acesso em 30 de julho de 2018.

5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A partir dos objetivos delineados para o estudo, este capítulo detalha o percurso metodológico adotado para condução da pesquisa, desde a construção do referencial teórico até os passos para elaboração do produto educacional. São detalhados, neste bloco, elementos como: o método e abordagem da pesquisa, os dispositivos para coleta, análise e interpretação dos dados, dinâmica de entrevistas, dentre outros. Para condução do tema o capítulo é subdividido em 02 (dois) subcapítulos, a saber: Classificação da pesquisa (este subcapítulo trata da abordagem, natureza, objetivos e procedimentos da pesquisa) e Procedimentos metodológicos (neste ponto são elencadas as operações metodológicas).

5.1 Classificação da pesquisa

A partir do problema de estudo apresentado, a pesquisa foi classificada quanto aos critérios de abordagem, natureza, objetivos e procedimentos. Segundo Gil (2002) a classificação das pesquisas é um passo necessário para o estabelecimento de seu marco teórico, ou seja, para possibilitar uma aproximação conceitual. A seguir são detalhadas as classificações, cuja visão geral pode ser verificada na Figura 16.

5.1.1 Quanto a abordagem

Este estudo tem por natureza a pesquisa aplicada, devido ao seu propósito de geração de conhecimentos para aplicação prática, com vistas à solução de problemas específicos.

5.1.2 Quanto a natureza

Com a finalidade de responder ao problema central desse estudo, indicado no Capítulo 1. Introdução, a abordagem delimitada refere-se a mista qualitativa-quantitativa. A determinação dessa abordagem justifica-se pela amplitude do tema em pauta, cujo melhor resultado foi obtido a partir da amplificação dos procedimentos metodológicos, e cujo retorno possibilitou uma significação do fenômeno *phubbing* através da obtenção, classificação, mensuração e análise dos dados com a profundidade necessária.

5.1.3 Quanto aos objetivos

À luz dos objetivos geral e específicos delineados para o estudo, são utilizados os métodos de pesquisa descritiva e exploratória intencionando a descoberta e clarificação do objeto de pesquisa.

A pesquisa exploratória embasou-se na necessidade de maior compreensão do universo de estudo, estabelecimento de conceitos e obtenção de hipóteses, embasando-se fortemente em referencial teórico (estado da arte). A classificação da pesquisa, quanto aos seus objetivos, é fundamentada, ainda, na afirmação de Gil (2002, p. 41) que aponta que a pesquisa exploratória “têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses. Pode-se dizer que estas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições”. Devido ao caráter, ainda inédito, do tema *phubbing*, a Pesquisa Exploratória auxiliou na conquista do conhecimento necessário e ainda pouco explorado.

Este estudo classifica-se, ainda, em descritivo, que Gil (2002) descreve com o seguinte propósito:

(...) têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis. São inúmeros os estudos que podem ser classificados sob este título e uma de suas características mais significativas está na utilização de técnicas padronizadas de coleta de dados, tais como o questionário e a observação sistemática. (GIL, 2002, p. 42)

Ainda segundo Gil (2002, p. 42) “as pesquisas descritivas são, juntamente com as exploratórias, as que habitualmente realizam os pesquisadores sociais preocupados com a atuação prática”.

5.1.4 Quanto aos procedimentos

Esta pesquisa está calcada especificamente em 3 (três) delineamentos: pesquisa bibliográfica (subsidiando o caráter exploratório), pesquisa de levantamento (para construção do referencial teórico) e pesquisa com *survey* (subsidiando o caráter descritivo). Cumpre destacar que o delineamento se refere ao planejamento da pesquisa, que contemplou essencialmente a estruturação e ainda análise e interpretação da coleta de dados. Nesse contexto segundo Gil (2002)

(...) podem ser definidos dois grandes grupos de delineamentos: aqueles que se valem das chamadas fontes de "papel" e aqueles cujos dados são fornecidos por pessoas. No primeiro grupo, estão a pesquisa bibliográfica e

a pesquisa documental. No segundo, estão a pesquisa experimental, a pesquisa ex-postfacto, o levantamento e o estudo de caso. (GIL, 2002, p. 43)

A seguir estão detalhados os procedimentos utilizados para esse estudo:

- Pesquisa bibliográfica: realizada a partir das fontes chamadas de “papel”, ou seja, desenvolvida a partir de materiais/documentos/arquivos já existentes e disponíveis, tais como: livros e artigos científicos. De acordo com Gil (2002, p. 45) “a principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente”;
- Pesquisa de levantamento: “As pesquisas deste tipo caracterizam-se pela interrogação direta das pessoas cujo comportamento se deseja conhecer” (GIL, 2002, p. 50). Este levantamento foi realizado a partir de entrevistas semiestruturadas com alguns professores de escolas públicas e privadas do Estado de São Paulo. Estas entrevistas têm caráter investigativo e constituem-se como apoio na validação dos questionários (*survey*);
- Pesquisa com *survey*: Este tipo de pesquisa permite que as informações sejam obtidas diretamente do grupo de interesse, com total sigilo dos dados do respondente. Para tanto aplicou-se, em amostra representativa, questionários estruturados (questões de múltipla escolha, escalas e dicotômicas).

A Figura 16 resume os tópicos elencados acima, trazendo uma visão geral e estruturada das classificações atribuídas à esta pesquisa.

Figura 16 – Classificação da pesquisa



Fonte: próprio autor.

5.2 Percurso metodológico

Relacionando os conhecimentos adquiridos acerca do problema de pesquisa delineado neste estudo, bem como a revisão de literatura apoiada em autores que tangenciam o tema, o estudo empírico tem enfoque central na análise dos resultados da aplicação de um questionário destinado a alunos do Ensino Médio, de Escola Técnica, localizada no Estado de São Paulo, Brasil.

Com base nas proposições de Lopes (2005) acerca das fases fundamentais para o planejamento de uma pesquisa, a sistematização desse estudo cumpriu 4 (quatro) fases, a saber: (1) definição do objeto de estudo; (2) observação; (3) interpretação e descrição dos dados e (4) conclusão.

Ademais, o percurso deste estudo compreendeu 09 (nove) operações metodológicas (Figura 17), que foram capazes de conduzir o pesquisador desde a fundamentação teórica até a construção de um produto pedagógico viável à aplicação em instituições de ensino, produto este alinhado à questão-chave dessa obra: “Como o *phubbing* se manifesta na relação entre professor e aluno no contexto escolar?” e que busca responder e/ou amenizar os efeitos do *phubbing* no cotidiano de jovens alunos estudantes. As operações metodológicas compreenderam:

- (1) revisão de literatura (referencial teórico);
- (2) definição e delimitação do problema de estudo;
- (3) definição do dispositivo de análise e alcance da pesquisa (pré-teste);
- (4) entrevistas semiestruturadas (pré-teste);
- (5) aplicação do instrumento de análise (pré-teste);
- (6) redimensionamento do dispositivo de análise (coleta oficial);
- (7) aplicação do instrumento de análise (coleta oficial);
- (8) análise interpretativa e descritiva (coleta oficial);
- (9) construção do produto pedagógico e *feedback* para as instituições.

O percurso metodológico abrangeu, ainda, 2 (dois) grandes blocos de atuação: pré-teste e coleta oficial. Ambos os blocos tiveram como objetivo verificar o grau de compreensão acerca do uso e apropriação de aparelhos celulares dentro do contexto escolar e ainda aspectos comportamentais relativos ao uso de tal dispositivo na relação professor-aluno. O bloco de pré-teste foi assumido neste estudo afim de auxiliar na validação de variáveis e proposições acerca do tema, lapidando os conceitos e gerando insumos analíticos para a coleta oficial.

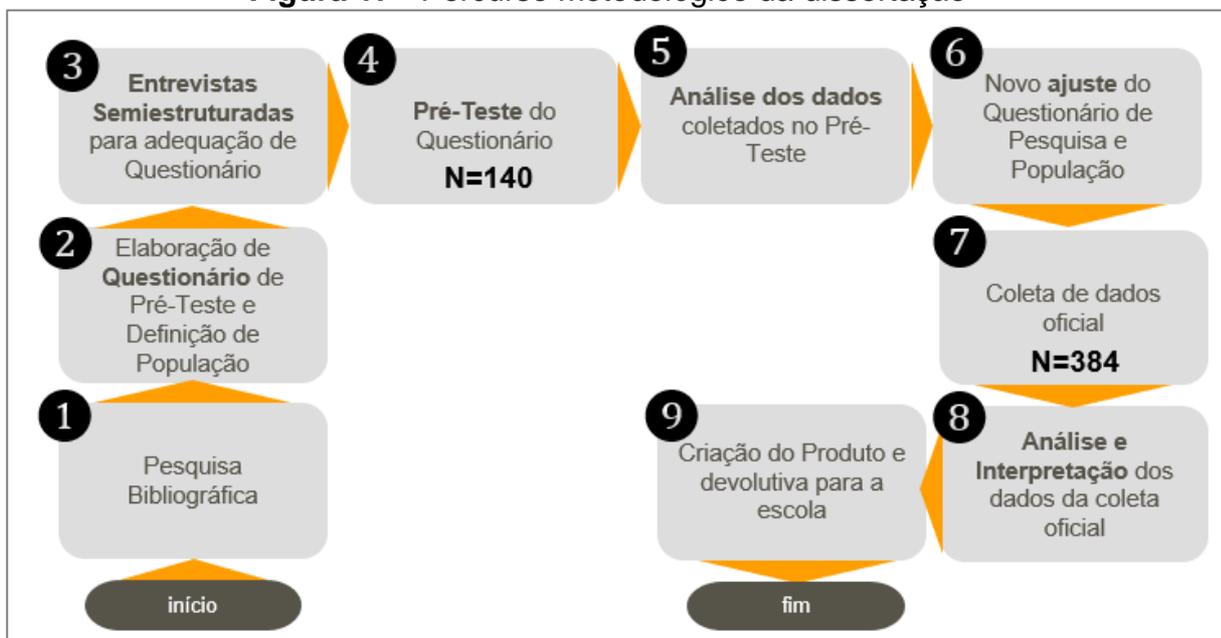
Na tentativa de correlacionar e elucidar as etapas da pesquisa x blocos de atuação x operações metodológicas, o Quadro 1 foi desenvolvido. Em seguida as operações adotadas no percurso serão detalhadas propiciando, ainda, uma visão pormenorizada e elucidativa do processo.

Quadro 1 – Etapas, blocos e operações metodológicas

Etapas da Pesquisa	Blocos de Atuação	Operações Metodológicas
Definição do objeto de estudo	Não se aplica	-Revisão de literatura (referencial teórico) -Definição e delimitação do problema de estudo
Observação	Pré-Teste	-Redimensionamento do dispositivo de análise
Interpretação e descrição dos dados	Pré-Teste Coleta Oficial	-Definição do dispositivo de análise e alcance -Entrevistas semiestruturadas para adequação do dispositivo de análise -Aplicação do instrumento de análise -Análise interpretativa e descritiva
Conclusão	Não se aplica	-Construção do produto pedagógico - <i>Feedback</i> para as Instituições de Ensino

Fonte: próprio autor.

Figura 17 - Percurso metodológico da dissertação



Fonte: próprio autor.

5.2.1 Revisão de literatura (referencial teórico)

A revisão de literatura abrangeu o capítulo 2 (Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) e o cenário educacional), capítulo 3 (O digital na contemporaneidade) e capítulo 4 (O fenômeno *phubbing*).

Inicialmente, contemplou-se uma análise de temas voltados a área de Educação, uma vez que o *phubbing* foi analisado sob a perspectiva da relação professor-aluno. Para o âmbito educacional foram trazidas reflexões tais como: letramentos, multiletramentos, literacia digital, formação docente na contemporaneidade, avanços proporcionados pela *web 2.0* e nuances de inclusão digital. Em seguida o tema objeto desse estudo (*phubbing*) foi trazido à tona, contextualizando origem e principais causas prováveis de ocorrência do fenômeno. O discurso foi amparado por pesquisas de renome, trazendo estatísticas relevantes sobre o consumo de mídia digital, usos e apropriação de dispositivos móveis. O referencial teórico se encerra interligando os temas iniciais com uma visita aos primórdios da computação, anos 40, a fim de materializar o conceito de "digital" na contemporaneidade. Esse conceito constituiu a base para discussão de itens como redes de conhecimentos, cultura da convergência, conectividade e dispositivos inteligentes. Ademais, vale ressaltar o uso concomitante de referencial teórico voltado à metodologia científica, cujos direcionamentos perfazem norteadores para a correta condução do estudo e manutenção da escrita científica aderente aos pressupostos delimitados pela comunidade acadêmica.

As consultas bibliográficas foram conduzidas paralelamente às demais etapas da pesquisa, em acervos particulares do pesquisador e orientador, sendo que um número expressivo de elementos referenciados ao longo do estudo originou-se, das disciplinas acadêmicas cursadas durante o ano letivo de 2017, para cumprimento dos créditos do Mestrado Profissional em Educação, gerando grande aporte teórico. Ademais a Internet foi ferramenta valiosa e fundamental para acessar *sites* de núcleos de pesquisa e programas de pós-graduação vinculados às instituições de ensino superior.

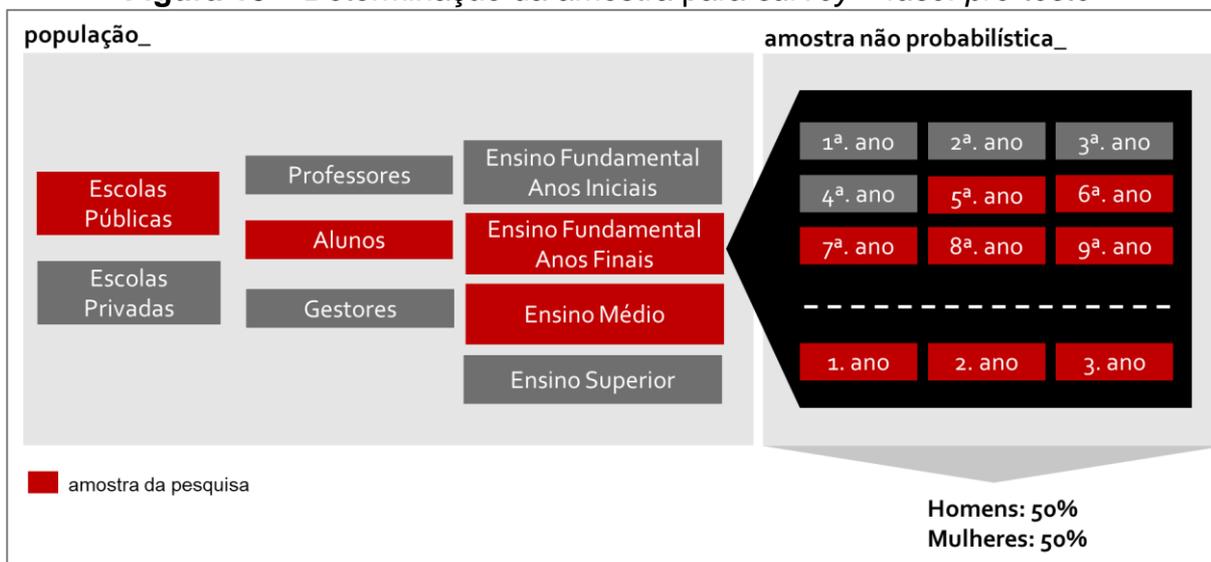
5.2.2 Definição e delimitação do problema de estudo

O problema e o escopo (delimitação) da pesquisa foram efetivados levando-se em consideração a pesquisa bibliográfica realizada como primeiro passo deste estudo.

5.2.3 Definição do dispositivo de análise e alcance (fase: pré-teste)

Para este estudo propôs-se, inicialmente, um instrumento de análise com 28 (vinte e oito) questões, representando um questionário *on-line* (*survey*) aplicado à alunos a partir do 5º. ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais (Figura 18) até o 3º. ano do Ensino Médio. A delimitação de uso do questionário ocorreu devido à facilidade, amplitude de atuação e alcance do dispositivo dentro do ambiente escolar. A característica *on-line* propiciou fácil disseminação e uso pelos jovens alunos, já habituados com o uso de computadores e com a usabilidade dos elementos gráficos apresentados pelo instrumento.

Figura 18 – Determinação da amostra para *survey* – fase: pré-teste



Fonte: próprio autor.

5.2.4 Entrevistas semiestruturadas (fase: pré-teste)

Anteriormente à aplicação do instrumento de análise, na qualidade de pré-teste, realizou-se, adicionalmente, entrevistas semiestruturadas (com N válido correspondente a N=3) com professores de escolas públicas e privadas do Estado de São Paulo (Tabela 2, APÊNDICE B), cujo foco objetivou o aprimoramento do

instrumento de pré-teste afim de aproximar o tema objeto de estudo ao contexto educacional, suportando a validação do questionário.

Os professores foram escolhidos de forma aleatória, no entanto buscou-se realizar a cobertura de 3 (três) grandes áreas geográficas: São Paulo, Grande São Paulo e Litoral de São Paulo, logo cada professor entrevistado pertence a uma instituição de ensino localizada nesse meandro.

As entrevistas foram realizadas utilizando como base um roteiro pré-definido (APÊNDICE A) que continha 6 (seis) questões. As questões norteavam 6 (seis) grandes objetivos:

1. Verificar, em contexto mais amplo que a sala de aula, se o professor consegue observar o uso de aparelho celular em ambiente escolar e qual sua visão sobre o uso;
2. Capturar o sentimento do professor quando ocorre o *phubbing* particularmente dentro da sala de aula e qual a reação frente ao fenômeno;
3. Verificar se o professor tem uma visão clara da manifestação do *phubbing*, ou seja, se ele é capaz de detectar a prática dentro da sala de aula;
4. Detectar se o professor consegue lidar com o *phubbing*, evitando ou convivendo com a prática;
5. Verificar se o professor tem claro conhecimento sobre o conteúdo acessado durante o *phubbing*;
6. Compreender se o professor consegue identificar nuances no comportamento do aluno que o levam a prática de *phubbing*.

As entrevistas foram realizadas a partir dos recursos de telefone fixo e móvel, com suporte de ferramentas como *Skype* e aplicativo de gravação de áudio em dispositivo móvel. Cada entrevista teve duração de aproximadamente 30 (trinta) minutos, sendo conduzida, exclusivamente, pela pesquisadora e contando, somente, com a presença do entrevistado(a).

Quadro 2 – Perfil dos professores entrevistados

	Professor 1	Professor 2	Professor 3
Nível de atuação docente	Ensino Fundamental Anos Iniciais e Anos Finais	Ensino Médio Técnico	Ensino Fundamental

Função atual	Coordenadora Pedagógica e Professora	Professora de Sociologia e Filosofia	Professor de História
Localização da escola	São Bernardo do Campo / SP	São Paulo / SP	Litoral de São Paulo
Tempo de docência	12 anos	17 anos	10 anos

Fonte: informação verbal das entrevistas semiestruturadas realizadas pelo próprio autor.

5.2.5 Aplicação do instrumento de análise (fase: pré-teste)

O instrumento de análise na fase de pré-teste (APÊNDICE C) contém 28 (vinte e oito) questões, sendo aplicado em alunos do Ensino Fundamental e Médio de Escola Privada em São Bernardo do Campo, São Paulo (com N válido correspondente a N=140). A população escolhida para a amostra compreendia alunos, escolhidos de forma aleatória pela Coordenação Pedagógica da Instituição de Ensino, a partir do 5^a. ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais até o 3^o. ano do Ensino Médio.

A coleta de dados foi realizada utilizando o *software* Qualtrics, com preenchimento *on-line*. A aplicação ocorreu em 21 de junho de 2017, em período integral, utilizando o recurso de Laboratório de Informática disponibilizado pela instituição de ensino, com o apoio de Técnico de Informática e de responsabilidade total da pesquisadora.

Devido ao ineditismo do tema, o termo *phubbing* não foi introduzido aos alunos em momento de pré-teste, conceituando-se tão somente a aplicação da pesquisa como sendo focada no uso de celulares em ambiente escolar. Os alunos não tiveram acesso ao instrumento antes da coleta e nenhum contato anterior com o pesquisador.

5.2.6 Redimensionamento do dispositivo de análise (fase: pré-teste)

A partir dos dados coletados em tempo de pré-teste (N=140), procedeu-se à análise e interpretação das informações (APÊNDICE G) a fim de validar a adequação do instrumento à realidade educacional e dessa etapa resultou em um relatório disponível no APÊNDICE D. Nesta etapa o principal objetivo consistia na adequação do instrumento de análise afim de abranger a realidade do jovem aluno brasileiro, captando seu sentimento/comportamento em relação ao uso e apropriação de dispositivos móveis dentro da sala de aula.

Para o redimensionamento e adequação do instrumento de análise foram utilizadas as percepções do pesquisador obtidas *in loco*, durante a realização da coleta. As principais observações abrangeram o comportamento do aluno durante o procedimento de leitura e resposta das questões, tais como: interesse, atratividade do tema, dedicação nas respostas, dúvidas nas questões, tempo de resposta, comentários com os demais colegas, recepção do pesquisador e manipulação da ferramenta *on-line*. Como ponto principal destacou-se a disposição dos alunos em participar da pesquisa por tratar-se de um tema que está próximo à realidade deles. O pesquisador foi recebido com grande entusiasmo e ao final muitos de dispuseram a participar de nova coleta e ainda saber o resultado.

Cada questão foi analisada minuciosamente, sob a luz da vivência do pesquisador no ato da coleta. O instrumento de análise foi devidamente alterado, bem como a população que, a princípio, correspondia a alunos do 5º ao 9º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais até o 3º. ano do Ensino Médio, e passou a lidar somente com alunos a partir do 1º. ano do Ensino Médio. A determinação de remoção da população do Ensino Fundamental advém de observação do pesquisador no momento da aplicação. Estas turmas foram as que mais apresentaram dúvidas quanto a termos presentes no instrumento, constatando-se que alunos nesse nível educacional ainda não possuem o embasamento e a maturidade necessária para participação da coleta, podendo enviesar os resultados.

5.2.7 Aplicação do instrumento de análise (fase: coleta oficial)

Com apoio dos passos adotados anteriormente (execução de entrevistas semiestruturadas com professores de instituições de ensino, aplicação de instrumento de pré-teste e análise de coleta de dados) o questionário da coleta oficial foi formulado (APÊNDICE E), contendo 28 (vinte e oito) questões, sendo dividido em 4 (quatro) blocos, a saber:

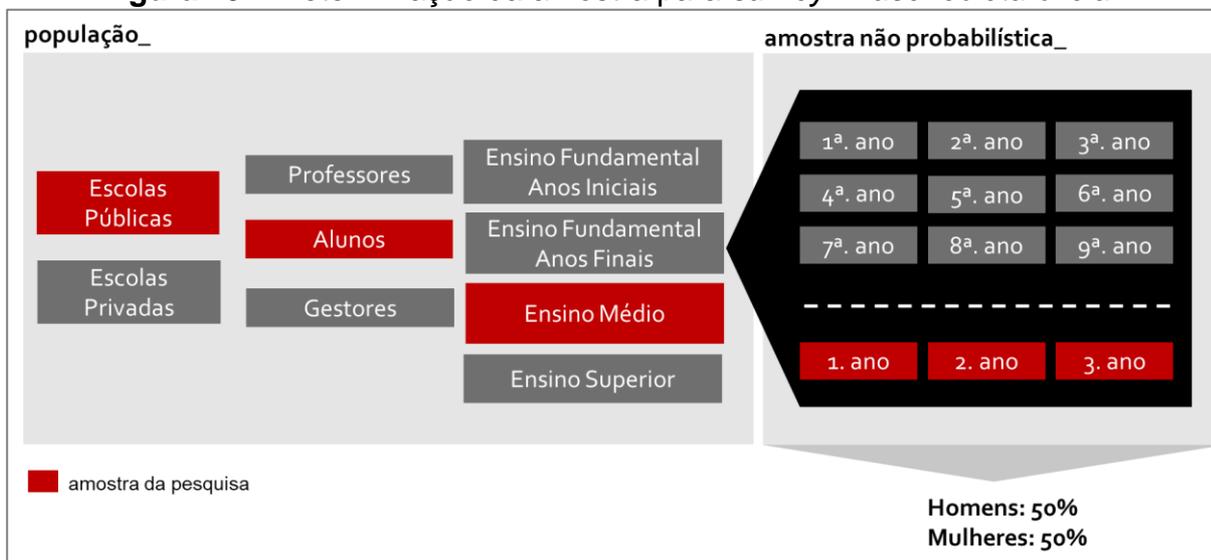
- (1) Perfil (03 questões);
- (2) Relação com a tecnologia (09 questões);
- (3) Uso do celular na escola (12 questões);
- (4) Como o celular interfere nos relacionamentos interpessoais (04 questões).

O questionário foi distribuído via *software* Qualtrics para preenchimento *on-line* e os dados serão analisados por estatística descritiva básica (média, mediana, desvio padrão, cruzamento de variáveis, etc.). A realização da coleta oficial ocorreu no período de 02 a 06 de outubro de 2017 (APÊNDICE F), em Escola Técnica do Estado de São Paulo, Brasil (N=384), utilizando o recurso de Laboratório de Informática disponibilizado pela instituição de ensino, com o apoio de docente da instituição e de responsabilidade total da pesquisadora.

A população delimitada abrangeu alunos, escolhidos de forma aleatória, pela Coordenação Pedagógica da Instituição de Ensino, do 1º. ao 3º. ano do Ensino Médio, com balanceamento entre sexo masculino e feminino, inclusive entre os anos de ensino (Figura 19).

Devido ao ineditismo do tema, o termo *phubbing* não foi introduzido aos alunos em momento de coleta oficial, ao invés disso conceituou-se a aplicação da pesquisa como sendo focada no uso de celulares em ambiente escolar. Os alunos não tiveram acesso ao instrumento antes da coleta e nenhum contato anterior com o pesquisador.

Figura 19 – Determinação da amostra para *survey* – fase: coleta oficial



Fonte: próprio autor.

5.2.8 Análise interpretativa e descritiva (fase: coleta oficial)

Esta importante etapa da pesquisa consistiu em analisar, criteriosamente, os dados obtidos na coleta oficial a partir do instrumento de análise remodelado a partir da execução do pré-teste. A base compreendeu 384 respondentes válidos (N=384),

sendo 159 do sexo feminino (42%), 215 do sexo masculino (55%) e 10 da categoria “outros” (3%).

A partir dos dados obtidos foram investigadas as relações do tema em contrapartida aos gêneros e idade, juntamente com as habilidades declaradas, convicções e atitudes dos participantes. Utilizou-se, para análise dos dados, estatística descritiva básica (média, mediana, desvio padrão, cruzamento de variáveis, etc.).

O objetivo desta etapa tratou da confirmação ou refutação das hipóteses e ainda resposta ao problema de pesquisa: como o *phubbing* se manifesta na relação entre professor e aluno no contexto escolar?

5.2.9 Construção do produto pedagógico e *feedback* para as escolas

O produto principal proposto trata-se de um *game* educativo relacionado ao tema *phubbing*. O aplicativo constitui-se parte de uma campanha (Ciclo de Palestras – *Stop Phubbing*) sobre o tema nas instituições de ensino e poderá ser utilizado como ponto de partida para as discussões. O aplicativo foi construído utilizando a ferramenta *Construct 2*¹⁶. Essa modalidade (game) de produto foi escolhida pois entende-se que há maior grau de aceitação entre jovens. Os detalhes dessa etapa estão presentes no Capítulo 7 – Produto.

¹⁶ *Construct* é um editor de jogos 2D baseado em HTML5, desenvolvido pela Scirra Ltda. É destinado primeiramente para não-programadores, permitindo a criação rápida de jogos, por meio do estilo *drag-and-drop* usando um editor visual e um sistema de lógica baseada em comportamento. Disponível em: <<https://www.scirra.com/construct2>>. Acesso em 03 de março de 2018.

6 ANÁLISES E DISCUSSÕES

Este estudo prestou-se à compreensão e descrição do fenômeno *phubbing*, instituído como elemento presente nas relações contemporâneas e com origem a partir do avanço tecnológico experimentado pelas sociedades. Especificamente, contemplou aspectos relacionados ao perfil do jovem aluno e sua relação vivenciada com a tecnologia, variantes para o uso do celular na escola e, ainda, análises de como esse dispositivo pode interferir nos relacionamentos interpessoais, lidando com suas expectativas, consequências e atenuantes.

Na busca por uma investigação abrangente acerca do fenômeno, cumpre destacar que este capítulo se apoia fortemente na transcrição dos registros verbais oriundos de entrevistas semiestruturadas (APÊNDICE B) realizadas com professores da rede pública e privada de ensino do Estado de São Paulo. As entrevistas compuseram a terceira etapa desse estudo (Figura 17) e, neste ponto da dissertação, prestam ao enriquecimento da análise, traçando a visão dos professores, em direção ao conteúdo obtido a partir da pesquisa de campo, que reflete a visão dos alunos.

O capítulo é delimitado em 4 grandes blocos, a saber: (1) perfil, (2) relação com a tecnologia, (3) uso do celular na escola e (4) como o celular interfere nos relacionamentos interpessoais. Esses blocos advêm da estruturação outrora implementada no instrumento de análise utilizado no procedimento de pesquisa de campo (APÊNDICE E).

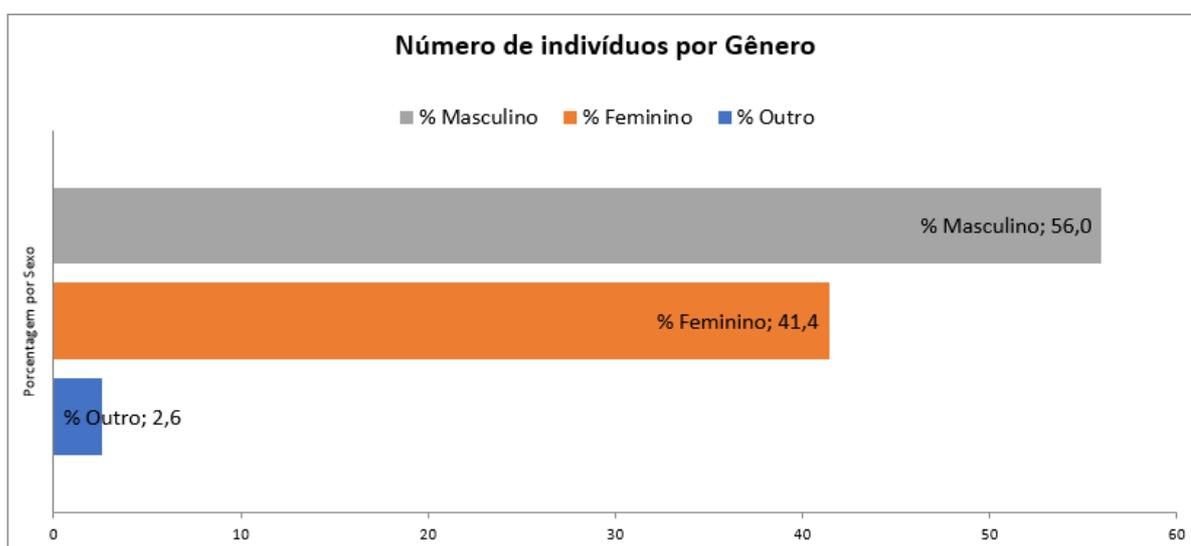
6.1 Perfil dos participantes da pesquisa

A população delimitada para a pesquisa de campo tratou de jovens alunos do Ensino Médio (1º. ano ao 3º. ano) de Escola Técnica Estadual, instituição de ensino pública, localizada em São Paulo, Brasil. A coleta dos dados foi realizada de 02 a 06 de outubro de 2017, períodos diurno e vespertino, sendo os alunos selecionados aleatoriamente pela Coordenação Pedagógica da instituição escolar (havendo apenas balanceamento entre os gêneros e nível escolar). Os alunos foram orientados, previamente, quanto aos objetivos do estudo, o qual avaliou o uso dos celulares em sala de aula. Usou-se, para tanto, um questionário contendo 28 questões, o qual era manipulado por intermédio de um *software* de pesquisas *on-line* presente na suíte de

aplicativos Qualtrics, em laboratório de informática com conexão à Internet. Os alunos, durante a participação na pesquisa, foram acompanhados pela Coordenadora Pedagógica e pela pesquisadora.

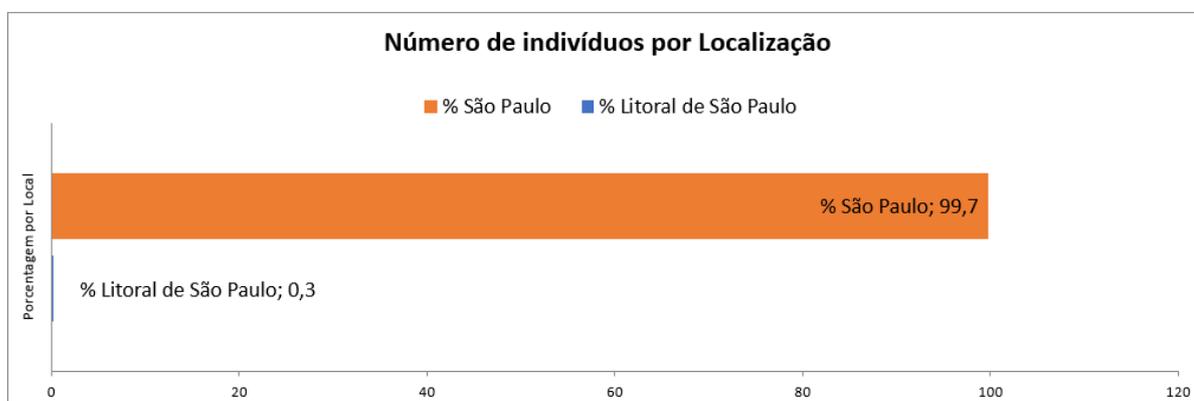
A amostra abrangeu, como participantes válidos, N=384, dos quais 41% são do gênero feminino, 56% são do gênero masculino e 2,6% declararam ser de outros gêneros (Gráfico 1). O percentual de 99,7% são residentes no Estado de São Paulo e 0,3% no Litoral de São Paulo (Gráfico 2). A faixa etária compreendeu alunos entre 19 e 24 anos de idade, inclusive (Gráfico 3).

Gráfico 1 – Indivíduos por gênero

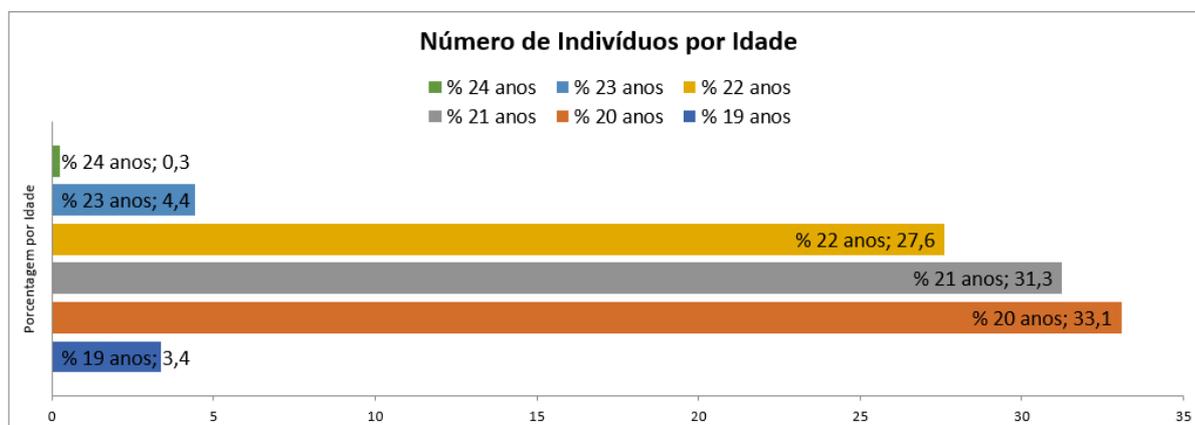


Fonte: próprio autor.

Gráfico 2 – Indivíduos por localização



Fonte: próprio autor.

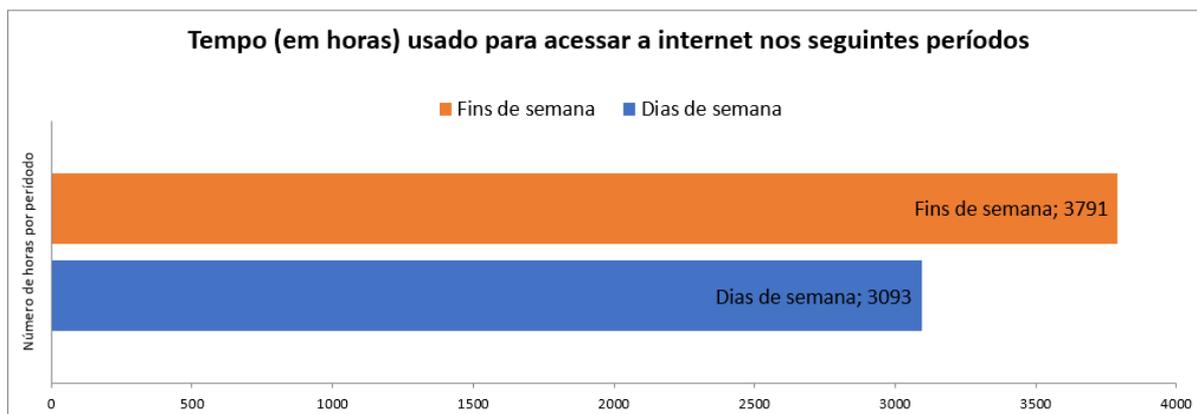
Gráfico 3 – Indivíduos por idade

Fonte: próprio autor.

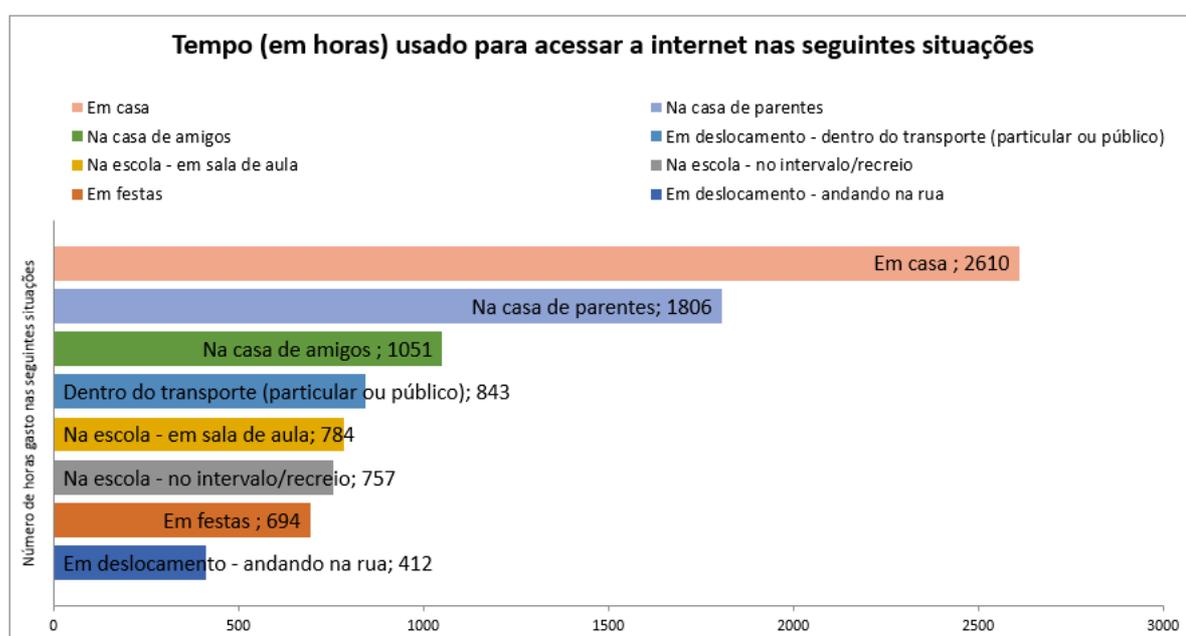
6.2 Relação com a tecnologia

Os dados retratam um consumo massivo de dispositivos móveis (particularmente de aparelhos celulares) e Internet pelos jovens estudantes, indicando a consolidação de uma nova era marcada pela forte relação com a tecnologia digital. Já na aplicação da pesquisa, em laboratório de informática, os jovens demonstraram grande interesse em participar, uma vez que utilizariam o computador e a Internet como ferramentas. Estar em contato com o mundo digital, utilizando recursos tecnológicos, configura-se como uma experiência contundente e inovadora, incitando esses jovens à curiosidade em relação às novas possibilidades ofertadas, principalmente pela Internet.

O uso da Internet, a partir dos aparelhos celulares, tem se apresentado constante. A maior parcela dos entrevistados estabelece o uso, preferencialmente, aos finais de semana (Gráfico 4), no entanto observa-se quase uma equiparação com o uso durante a semana (diferença de 22,5%). Ao aprofundarmos a análise em relação ao tempo gasto para acessar a Internet e o local onde tal acesso é efetivado, a escola encontra-se em 5º. lugar (Gráfico 5), o que pode indicar uma redução na capacidade das instituições escolares em administrar e fazer uso do conteúdo da rede mundial de computadores como auxiliar no processo de aprendizagem. Em 1º, 2º, 3º e 4º. lugares figuram os seguintes locais de acesso: suas casas, casa de parentes, casa de amigos e dentro do transporte (particular ou público), respectivamente. Esses dados corroboram para o maior uso aos finais de semana.

Gráfico 4 – Preferência de acesso à Internet

Fonte: próprio autor.

Gráfico 5 – Locais preferenciais de acesso à Internet

Fonte: próprio autor.

Os cinco aplicativos mais utilizados pelos jovens correspondem a: WhatsApp (61,2%), Google (47,9%), Youtube (52,9%), Netflix (27,3%) e Spotify (27,3%). Em contrapartida, os cinco aplicativos menos utilizados são: Aplicativos de Paquera (68%), Moodle ou ambiente virtual da escola (66,9%) Tumblr (61,2%), Twitter (52,1%) e Waze (48,7%). Destaque para o uso reduzido de ambiente virtual educativo: 66,9% dos alunos atribuíram nota 0 (zero) para a preferência de uso desta modalidade de aplicação. Apenas 1,3% atribuíram nota 10 (dez). Novamente visualizamos os jovens se indispondo com elementos tecnológicos ligados à escola.

Ademais, os dados revelam que os jovens se mantêm amplamente amparados pelas tecnologias. A preferência dos jovens pelos aplicativos citados denotam o atendimento de necessidades consideradas importantes para eles: estabelecer relações e comunicar-se (WhatsApp), fazer pesquisas e obter novos conhecimentos (Google), ver vídeos variados (Youtube), ver filmes e seriados (Netflix) e por fim, ouvir músicas (Spotify). As aplicações trazem consigo a portabilidade necessária para uso nos dispositivos móveis.

Segundo os professores, aplicativos que trazem o conceito de redes sociais são os mais utilizados dentre os alunos. Outro ponto de destaque é o consumo de músicas, disponíveis no próprio aparelho do aluno. Cerca de 23% (Gráfico 19) dos alunos entrevistados (concordam ou concordam totalmente) gostam de ouvir música em sala de aula, inclusive durante as provas.

Música o tempo todo. Eu não sei se eles escutam música, isso eu realmente não sei, eu não sei se eles escutam música por streaming ou se eles escutam música que estão salvas no celular deles. Eu acho que já tá no banco de dados do celular. Mas é o tempo todo. Engraçado que as meninas colocam o cabelo aqui e os meninos o capuz pra tentar esconder o fone, né, eles acham que a gente é bobo, porque a gente não vai ver, mas tem aluno que fica o tempo inteiro com o fone no ouvido. (Professor 3, informação verbal)

Gostam. Eles têm, ah, inclusive tem aluno que pede até no dia da prova pra fazer prova ouvindo música. (...) Eles pedem “professora posso colocar o fone de ouvido”, eu falei “não”. Falo não, é claro. Eles falam assim “porque?”, “porque eu não sei se você gravou a minha aula e você agora vai ouvir as respostas das questões. “ah professora eu não vou fazer isso”. Eu não tenho como controlar todo mundo que tá, então ninguém usa. (Professor 2, informação verbal)

(...) Por exemplo música, eles adoram música, o que que a música tem a ver com a sua matéria, tem algo que você possa, ah, não tem nada? Por exemplo o professor de matemática ensino os alunos a fazer uma paródia com as músicas sobre as aulas de matemática. E deu super certo porque música eles gostam. Entendeu? Então eu acho que é uma forma que o professor tem que descobrir o que que o aluno quer, porque aquela, a educação tradicional que nós tínhamos, de o aluno ficar lendo e tal, não sei que, não é o resultado que você quer, não é o que eles querem. (Professor 2, informação verbal)

O aparelho celular, apresentando-se como elemento que acompanha constantemente os jovens, agrega nessa relação (que a princípio deveria ser meramente funcional) sentimentos de dependência em relação ao mundo tecnológico, agora disponível 24 horas por dia e na palma da mão. Sob esse aspecto, ao serem questionados sobre quais sentimentos teriam e quais não teriam ao enfrentar uma situação que envolva perda ou roubo do seu aparelho celular (Gráfico 6), os jovens declaram que não sentiriam alegria (84,1%), alívio (77,1%), paz (76,6%) e indiferença (60,2%), no entanto sentiriam preocupação (87,8%), revolta (89,1%), raiva (90,4%),

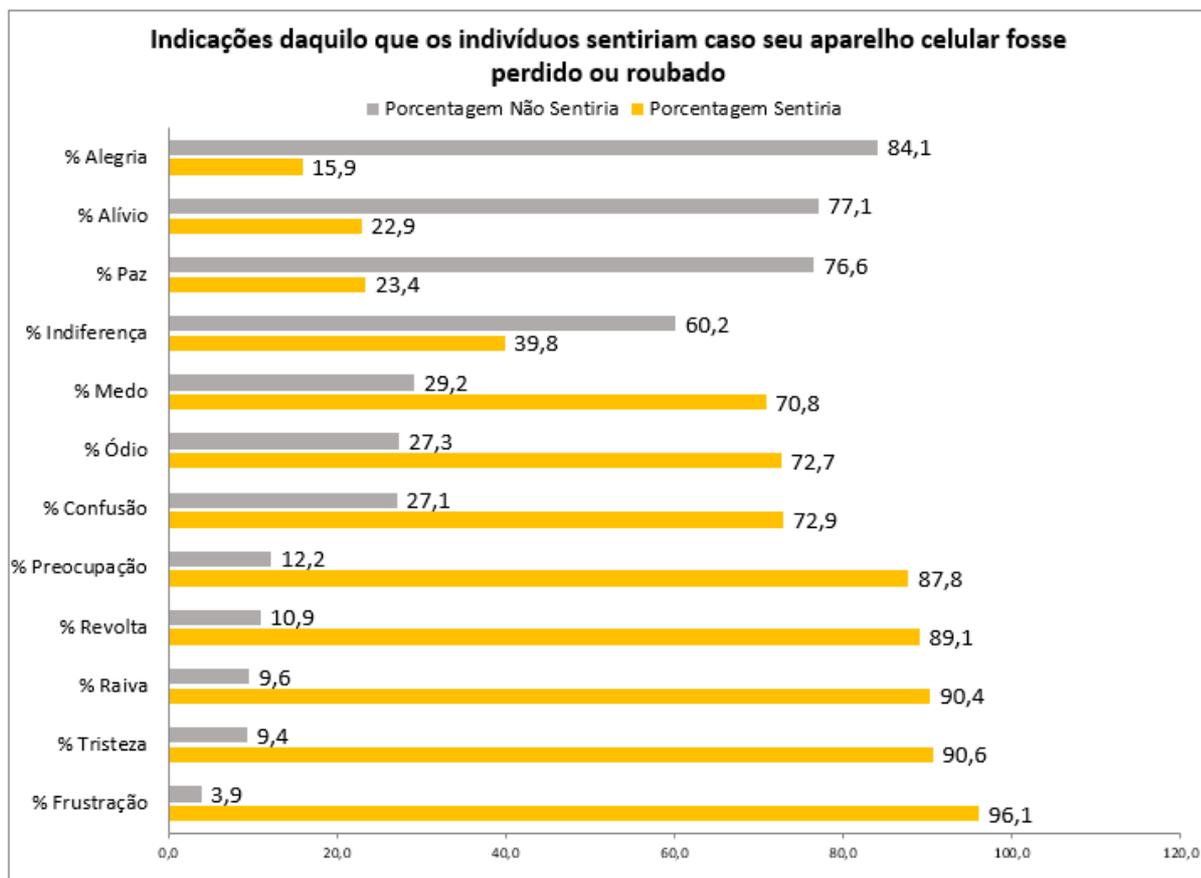
tristeza (90,6%) ou frustração (96,1%). A frustração por ter o bem distanciado de si, demonstra traços de uma relação emocional já estabelecida com o objeto, sendo impossível demonstrar alegria ou qualquer outro sentimento de afeição ou apreço ao vivenciar uma situação que os coloque distante do mesmo. Nesse ponto, convém ressaltar, que referir-se ao aparelho celular como um “objeto” não parece descrevê-lo em sua totalidade. Um objeto traz uma conotação fria, de mero uso e descarte e o aparelho celular transformou-se em algo muito mais complexo, passando a ser um elemento vital e intrínseco no cotidiano dos jovens. Sob esse aspecto, ao questionarmos os docentes sobre a percepção deles no que tange a relação percebida entre os alunos e os celulares, a importância do dispositivo torna-se mais clara ao entendimento:

(..) Tem um aluno que trouxe uma frase que me marcou muito. Ele disse que o celular é como se fosse uma parte do corpo dele. Eu vejo que muitos, muitos realmente, veem dessa forma assim. Não são tantas coisas que fazem falta na vida dele, quanto de repente se ele esquece o celular, parece que ele, é muito comum a gente ouvir aqui pela escola, dos alunos, “ah, esqueci o celular”. É como se estivesse pelado, como se estivesse faltando uma parte. (Professor 1, informação verbal)

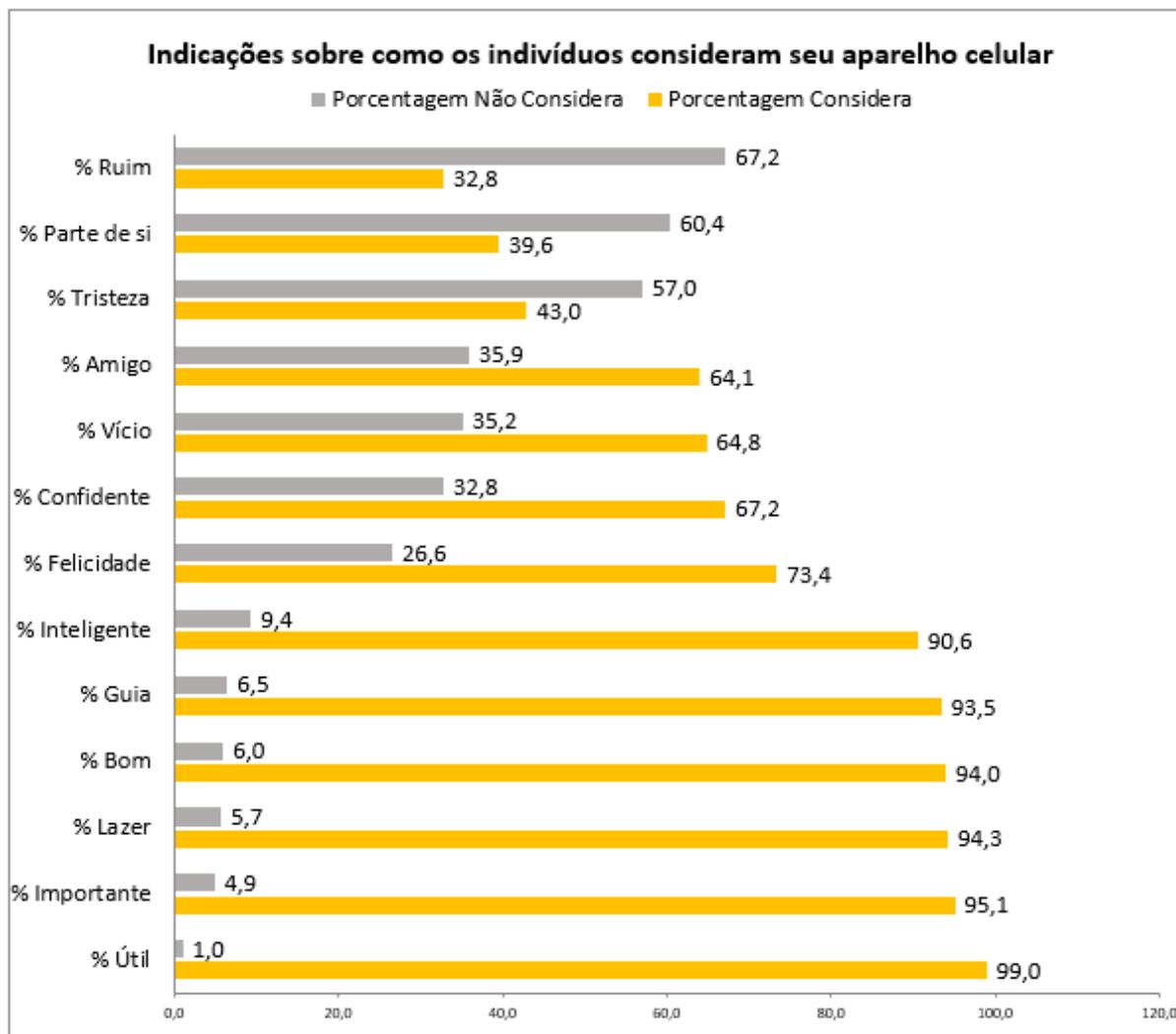
(...) O que acontece, eu não sei se exatamente o aluno está tentando fugir da sua realidade ou de seus problemas, ou do convívio social, através do celular, mas o que eu consigo perceber é uma super relação com esse aparelho. Assim, as vezes a pessoa não consegue fazer uma determinada atividade que a gente pede, solicita, justamente porque não consegue parar de utilizar o celular. Acontece sim, e bem frequente, principalmente no nono ano, coisa que você está falando com o aluno e no meio da conversa, ele pega e mexe no celular. Eu pergunto: você prestou atenção no que eu falei, ou até mesmo entre os colegas acontece isso. (Professor 3, informação verbal)

(...) É um pouco preocupante porque o que aconteceu foi uma super dependência do dispositivo. É como se, quem tem pelo menos não consegue soltar o celular. Essa brincadeira eu já fiz. “Solta, solta um pouco. Conseguiu?”. Eles têm uma dificuldade de soltar esse celular, em parar de usar e o aluno por exemplo fica 24 horas sem acessar o aparelho, eu não sei se eles vão conseguir, pelo menos os que tem não conseguem. (...) Tá nesse nível mesmo, é um vício, e aí é que tá, se eles ficam fazendo só o uso superficial, não consegue explorar toda a potencialidade do aparelho e por outro lado não consegue fazer outras coisas sem o bendito do aparelho, como por exemplo, fazer uma pesquisa num livro. (Professor 3, informação verbal).

Essa relação clarifica-se ao compreendermos o sentimento nutrido pelo mesmo e, enfim, pela relação estabelecida como o dispositivo móvel. Os entrevistados afirmam (Gráfico 7) que o aparelho celular é útil (99%), importante (95,1%), uma ferramenta que propicia momentos de lazer (94,3%), bom (94%), um guia (93,5%) e inteligente (90,6%).

Gráfico 6 – Sentimento pela perda ou roubo de celular

Fonte: próprio autor.

Gráfico 7 – Sentimentos atrelados ao aparelho celular

Fonte: próprio autor.

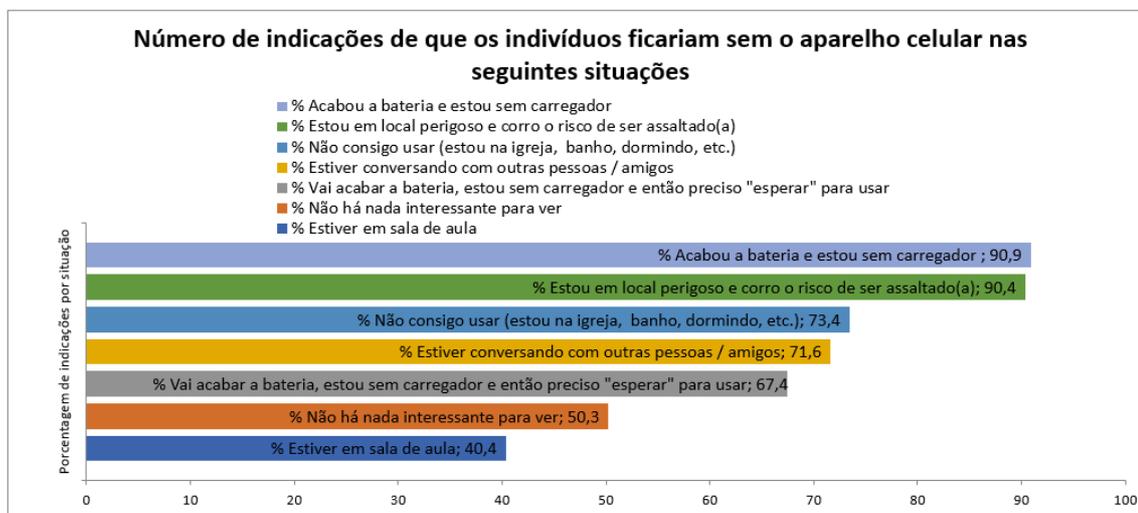
Ainda sob a vertente da relação com a tecnologia, destaca-se um dado interessante e que se direciona na contramão do uso massivo de dispositivos móveis. Na busca da confirmação da relação de dependência em relação a posse dos aparelhos celulares, os jovens foram questionados em relação ao tempo máximo que se mantiveram distantes de seus aparelhos e, para essa questão, os jovens alegam que já passaram “dias” longe do aparelho (53,4%), no entanto uma parcela considerável (35,4%) afirma que não se lembra de ter ficado distante do dispositivo ou mesmo se esse fato já ocorreu. Os demais, em reduzida parcela, afirmam terem passado “horas”. Apesar do celular ser considerado útil e importante, e ser usado constantemente, existem momentos de quebra dessa relação, sendo possível distanciar-se do aparelho, por dias ou horas. Entretanto esse distanciamento nem

sempre é por opção dos jovens e sim ocasionado por motivos inerentes ao desejo pessoal. O Gráfico 8 demonstra que o principal motivo para se manter longe do aparelho celular é pelo fato do esgotamento da bateria e indisponibilidade de um carregador (90,9%), impossibilitando seu uso sob qualquer aspecto. Estar em um local perigoso (90,4%), que poderia ocasionar o roubo do aparelho, também é um fator determinante para a não utilização do dispositivo móvel (corroborando com os dados de perda ou roubo elencados anteriormente).

Sob a vertente do *phubbing*, a prática também pode ser observada, indiretamente, a partir dessa questão. Cerca de 30% dos jovens afirmam que estar na presença de pessoas/amigos não inviabiliza o uso do celular. Executar necessidades cotidianas básicas como dormir e tomar banho são fatores mais relevantes do que ignorar pessoas, fazendo uso do celular na presença das mesmas. Até esse ponto, observa-se que ficar sem o aparelho celular é condição que ocorre, invariavelmente, quando os jovens não detêm controle sob a situação (acabar a bateria, ser assaltado, estar dormindo ou tomando banho).

Estar no ambiente escolar, dentre todos os motivos apresentados, configura-se como o último item na lista de prioridades para manter-se longe do aparelho celular. Mais da metade dos jovens (60%) não deixariam de usar o celular pelo motivo de estar em aula, logo observa-se que mesmo havendo proibição ou regras específicas no ambiente escolar, essas ainda não são suficientemente determinantes para conter o uso de dispositivos móveis, especificamente de aparelhos celulares, em sala de aula. Essa pesquisa revelou, ainda, que 41,6% dos jovens alunos preferem ter um aparelho celular com acesso à Internet, do que uma estante cheia de livros (Gráfico 19). Esse é o resultado dos novos tempos, onde o físico (seja o meio, o contato, o acesso e até um livro) passam a ser preteridos em relação ao virtual e, muitas vezes, abstrato universo tecnológico.

Gráfico 8 – Situações para distanciamento dos celulares



Fonte: próprio autor.

Indubitavelmente, a era da informação trouxe novos rumos para a sociedade atual, principalmente no que tange ao consumo de informação e meios de comunicação. As novas formas de interação entre os indivíduos e os aparatos tecnológicos que tem suportado essas relações, são inovadores e transformadores, principalmente dentre os jovens, que nasceram nessa nova era. A era da conexão contínua. Para eles um dispositivo móvel (Gráfico 7), como o celular, traz felicidade (73,4%) e já pode ser considerado como um amigo (64,1%). O uso tornou-se um vício (64,8%). Essas constatações, a partir dos dados, também podem ser confirmadas pela visão dos docentes, que lançam um olhar sobre o comportamento dos alunos ao lidar com o uso dos celulares dentro do ambiente escolar:

(...) eu vou te fazer uma pergunta, mas não é pra você responder, mais pra gente pensar: “como que a gente ficar um dia sem celular?”, “fica de propósito em casa o celular um dia”. Nós adultos temos uma necessidade. Nossa, cadê o celular. A já tá dependendo dele. Agora imagina pra criança que já nasceu existindo o celular. Nem nasceu na maternidade e os pais já estão tirando foto no celular pra mandar. Então pra eles é normal. Pra nós que é anormal, a minha geração. Eu tenho 53 anos, pra minha geração, é anormal ficar com o celular o tempo inteiro. A geração deles nasceu, nasceram com isso. (Professor 2, informação verbal)

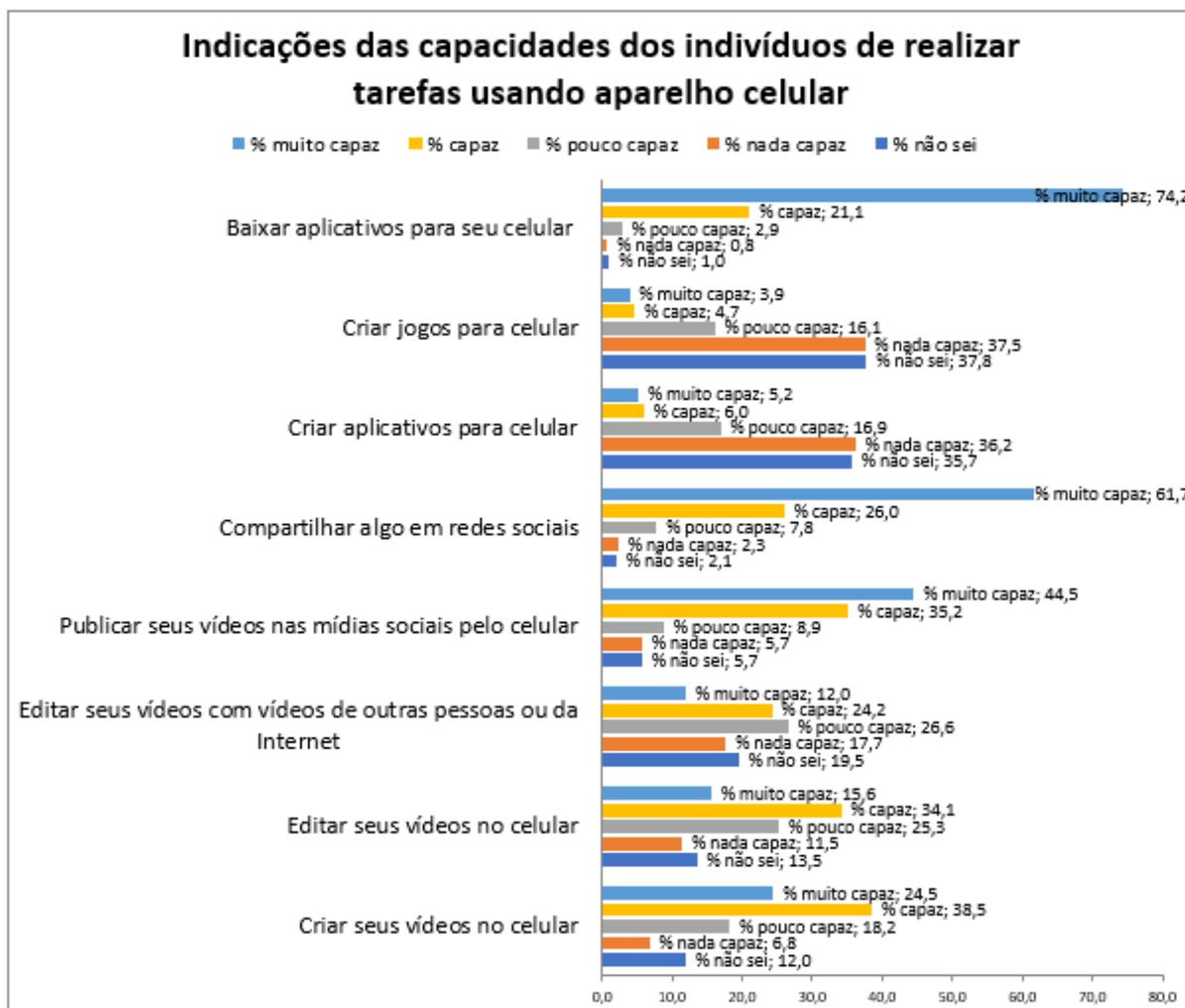
(...) Outro dia, inclusive, eu conversava com uma aluna no corredor, que tava nas redes sociais e ela fez um comentário comigo que prefere a irmã digital dela do que a presencial. Que ela chegou a comentar com a mãe quando chega em casa “cadê minha irmã?”, “tá no quarto”, “não eu não quero essa, quero a minha irmã do WhatsApp”. (Professor 1, informação verbal).

Essa nova era também trouxe consigo a necessidade do desenvolvimento de novas competências. Competências importantes para a inclusão dos indivíduos nos

cenários digitais, para que esses possam participar adequadamente das demandas sociais, usando os recursos de forma crítica, coerente e produtiva. Dentre as principais atividades desempenhadas a partir dos aparelhos celulares (Gráfico 9), os jovens relatam sentirem-se “muito capaz” para baixar aplicativos para seu celular (74,2%), compartilhar algo em redes sociais (61,7%) e publicar seus vídeos nas mídias sociais (44,5%). Por outro lado, declaram, em grande parte, desconhecerem como criar jogos para celular (37,8%), criar aplicativos para celular (35,7%) e editar seus vídeos com vídeos de outras pessoas ou da Internet (19,5%). Observa-se inabilidade ou pouca capacidade com atividades voltadas a criação, sendo que o compartilhamento e a publicação de conteúdos já prontos se apresentam como preferenciais, possivelmente pelo baixo esforço envolvido neste tipo de tarefa. Os professores validam esse comportamento:

(...) quando a gente propõe uma atividade diferente, a maioria dos alunos que tem o celular, sentem dificuldade, e eu “oras bolas, você vive com esse aparelho na mão, vamos fazer alguma diferente”. Eles precisam se reaprender a utilizar a ferramenta. Alguns vão, né, por exemplo pra fazer uma tomada de uma filmagem, pra utilizar gravador de voz, pra fazer até mesmo buscar na Internet, alguns vão tranquilo, mas a maioria fica restrita mesmo a *selfies* e redes sociais, fazem um uso superficial da tecnologia. (Professor 3, informação verbal)

Ademais, os resultados desse tipo de questionamento trazem à tona um fator relevante: a capacidade que os jovens têm no reconhecimento de suas limitações e o quanto ainda precisam se desenvolver para lidar com determinadas atividades. As escolhas entre “muito capaz”, “pouco capaz”, “capaz” e “nada capaz” em contrapartida a “não sei” reforçam que, mesmo que não dominem as tarefas, já se dispuseram em tentativas para o sucesso da execução.

Gráfico 9 – Capacidade em realizar tarefas em aparelhos celulares

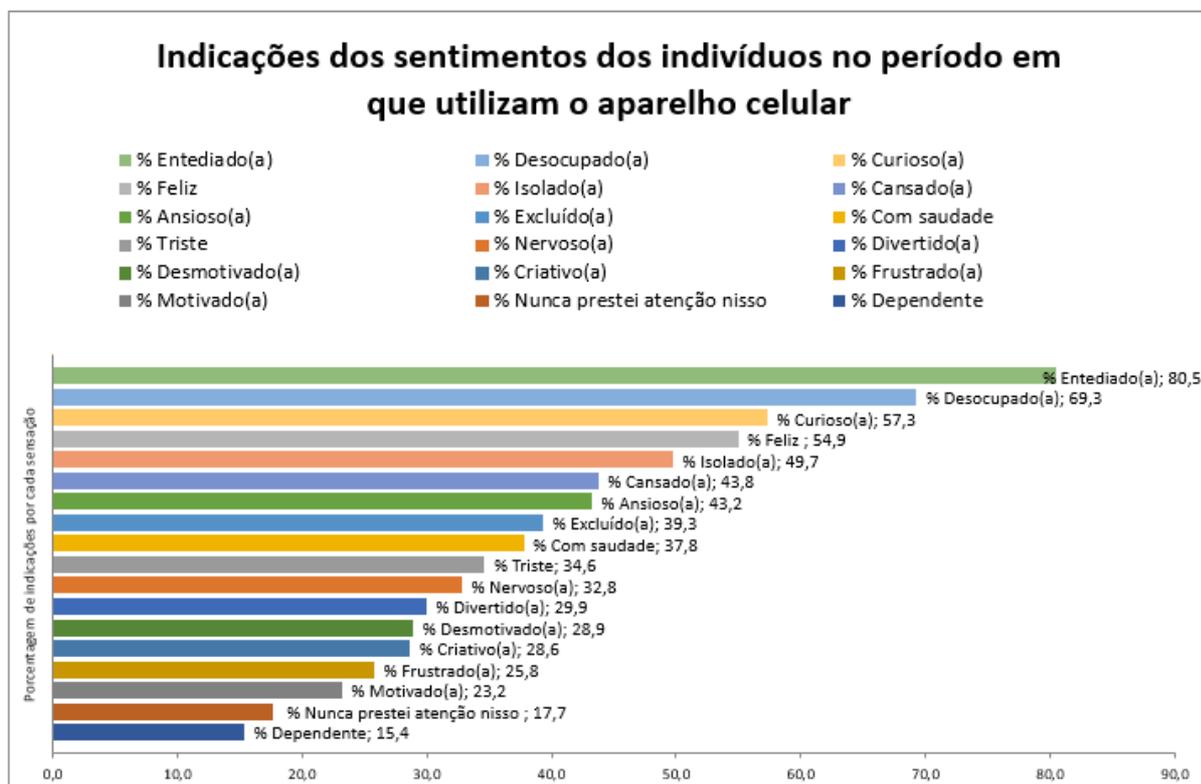
Fonte: próprio autor.

Afim de encerrar as análises desse bloco e fazer valer as elucidações anteriores, destacam-se os sentimentos (Gráfico 10) que levam os jovens a usar seus aparelhos celulares. Cerca de 80% dos respondentes alegam estarem entediados ao fazer uso do dispositivo. Os demais sentimentos vivenciados, para metade dos jovens, revelam desocupação (69,3%), curiosidade (57,3%), felicidade (54,9%) e isolamento (49,7%). Um total de 17,7% declara que nunca prestaram atenção no sentimento que os conduzem ao uso do celular, implicando, possivelmente, na automaticidade da ação: fazer algo sem perceber, de modo automático. Apesar da constância no uso, os jovens não se declaram dependentes (15,4%), ou ainda, não acessam o celular para alimentar um vício, contradizendo os dados anteriores levantados que sugerem o uso constante, independentemente do local, dia e finalidade.

Os dados revelam ainda que os jovens nem sempre se sentem motivados (23,2%) ou criativos (28,6%) ao fazerem uso do aparelho celular. Os sentimentos principais, detonadores do ato, sugerem que o uso do aparelho celular vem para suprir algo inexistente ou incompleto no mundo real ou físico. Os sentimentos de (80,5%), exclusão (39,3%), isolamento (49,7%), ansiedade (43,2%), curiosidade tédio (57,3%), desocupação (69,3%) remetem a necessidade de completude. O indivíduo rompe (ou modifica) esses sentimentos ao introduzirem para si um novo contexto de exploração e o celular tem sido capaz de proporcionar essas novas experimentações.

Apesar dos dados revelarem o ímpeto pelo uso a partir de um sentimento de isolamento (49,7%), os jovens não se consideram indivíduos antissociais (63,3% - Gráfico 19), ou seja, o uso constante do dispositivo móvel não os conduz ou obriga à um isolamento social. Na prática esse isolamento possivelmente não tem sido observado, pois, o uso desses aparelhos celulares tem ocorrido de forma concomitante a atividades sociais (festas, reuniões com amigos, eventos esportivos, jogos, etc.).

Gráfico 10 – Sentimentos que levam ao uso do aparelho celular



Fonte: próprio autor.

6.3 Uso do celular na escola

A escola, nos tempos atuais, vem sofrendo, de maneira até forçosa, alterações nas formas de ensinar e aprender. O mundo tecnológico tem imposto às instituições de ensino a necessidade de adequação à novos saberes e competências advindos das inovações do século XXI, e sob esse viés o papel dos aparelhos celulares tem despontado fortemente, apresentando-se como um facilitador para ingresso dos indivíduos no mundo virtual. A portabilidade oferecida por tais aparelhos facilita o transporte e faz com que esse figure nos mais variados tipos de ambiente. Sua usabilidade também é fator preponderante, abrangendo grande parte da população, principalmente os jovens. Nesse tocante, os jovens apresentam-se como usuários assíduos de tecnologia, principalmente daquelas abarcadas nos aparelhos celulares.

No entanto, mesmo com a premência e inevitabilidade da era digital e o uso massivo de Internet por diversos setores da sociedade, 70,6% dos jovens participantes da pesquisa declararam que a escola que frequentam dispõe de alguma regra para uso do celular em sala de aula, sendo que 50,8% confirma a disponibilização de Internet, via *wi-fi*, para uso dos alunos, no entanto com restrição total à conteúdos exclusivos de entretenimento e redes sociais (por exemplo: Facebook, Twiter, Instagram). Nas escolas, onde são definidos controles para uso de Internet, se estabelece, primordialmente, como camada de segurança primária, senhas de bloqueio à rede *wi-fi*. No entanto, 53,4% (Gráfico 19) dos estudantes afirmam dispor de mecanismo capaz de burlar a segurança imposta e, assim, usufruir livremente do recurso, cabendo a escola, periodicamente, alterar tais senhas de bloqueio.

(...) Eventualmente eles conseguem, quando auxiliam um professor, alguma coisa assim. Aí periodicamente os funcionários são orientados a uma mudança de senha. (Professor 1, informação verbal)

É assim... (risos)... na realidade existe o acesso, só que esse acesso tem uma senha. Essa senha só os professores poderiam ter, mas na, como os alunos são muito antenados, eles conseguem a senha por adivinhação, por entrar no sistema que tem, o aplicativo que consegue pegar senha, então a gente troca, troca de senha, mas eles vão lá e conseguem. Então assim, a escola não libera, mas tem muito aluno que consegue. (...) Porque a escola inteira tem Wi-Fi para o professor usar em sala de aula, a gente faz chamada, tudo pelo sistema, mas os alunos dão um jeitinho. (Professor 2, informação verbal)

Para os alunos, no dispositivo móvel deles não, apesar de que a escola tem sinal Wi-fi e o que funciona no Wi-fi da escola são as lousas digitais que tem,

cada uma das salas tem sua lousa e os tablets também. Só que a utilização desses tablets ela é um pouco complicada porque metade funciona, metade não funciona, e o laboratório de informática também, mas a senha ainda não foi disponibilizada aos alunos. É um pouco polêmico, então a Prefeitura preferiu não disponibilizar ainda. (Professor 3, informação verbal)

Mesmo com regras impostas e proibições quanto ao uso do aparelho celular em sala de aula e ainda a indisponibilidade, em alguns casos, de Internet dentro do ambiente escolar, cerca de 90% dos jovens afirmam usar o aparelho em sala de aula com seu próprio plano de dados móveis (ou compartilhado de amigos (30,9%) e em certos casos do próprio professor (14,4%)), sendo que 46,6% usam algumas vezes, 42,2% usam poucas vezes e 5,2% usam a aula toda. Um total de 6,0% dos jovens alega nunca terem usado. Complementarmente, os professores, ao serem questionados sobre a frequência e finalidade desse uso, por parte dos jovens, declaram:

Constantemente. (...) Então, o maior volume é no pátio porque na sala de aula, na realidade é um pouco proibido, mas não em todas as aulas. (...) É proibido, só que tem aulas que a gente usa o celular. Eu sou uma professora que vira e mexe autoriza o uso de celular em sala de aula. (...) Então tem momentos que a gente solicita até que eles peguem o celular e use, mas assim que a maioria usa é no pátio. (...) No pátio, no caminho que eles estão trocando de aula, nos corredores, assim, fora do contexto da sala de aula. (Professor 2, informação verbal)

É frequentemente. Então aqui na escola nós temos um combinado assim: nos espaços enquanto corredores, horário de intervalo, fora do horário de aula, os alunos têm a possibilidade do uso livre. Dentro da sala eles podem utilizar quando solicitado pelo professor, pra aprofundar uma pesquisa, algumas questões assim. Então nos corredores, o tempo todo eles estão utilizando e dentro da sala, apesar dos combinados, as vezes também. (Professor 1, informação verbal)

Em todos os espaços escolares. Na sala de aula e no pátio e inclusive nas situações mais variadas possíveis o que gera inclusive um atrito, né, entre professor-aluno durante as explicações, durante trabalhos em grupo, durante as situações mais diversas, eles ficam com o celular na mão. (Professor 3, informação verbal)

Mesmo com a ausência de Internet (da própria escola ou compartilhada de amigos) os jovens continuam utilizando seus aparelhos celulares. Passam a jogar *offline*, ouvir músicas disponíveis no dispositivo, navegar por suas fotos, vídeos e áudios e de maneira interativa, com os colegas de classe, a tirar *selfies*. O celular, na visão dos professores, passou a ser um instrumento utilizado para “fuga”.

E interessante quando não tem acesso à Internet eles voltam a atenção pra eles mesmos, né, eles começam a tirar *selfie* de uma hora pra outra, assim eu ainda eu falei “mais pessoal vocês já tiraram tantas *selfies* iguais, não basta uma, tem que ser 30, 40 fotos iguais e é, acho que o aluno não iria prestar atenção normalmente na aula, a não ser que tivesse um atrativo e o

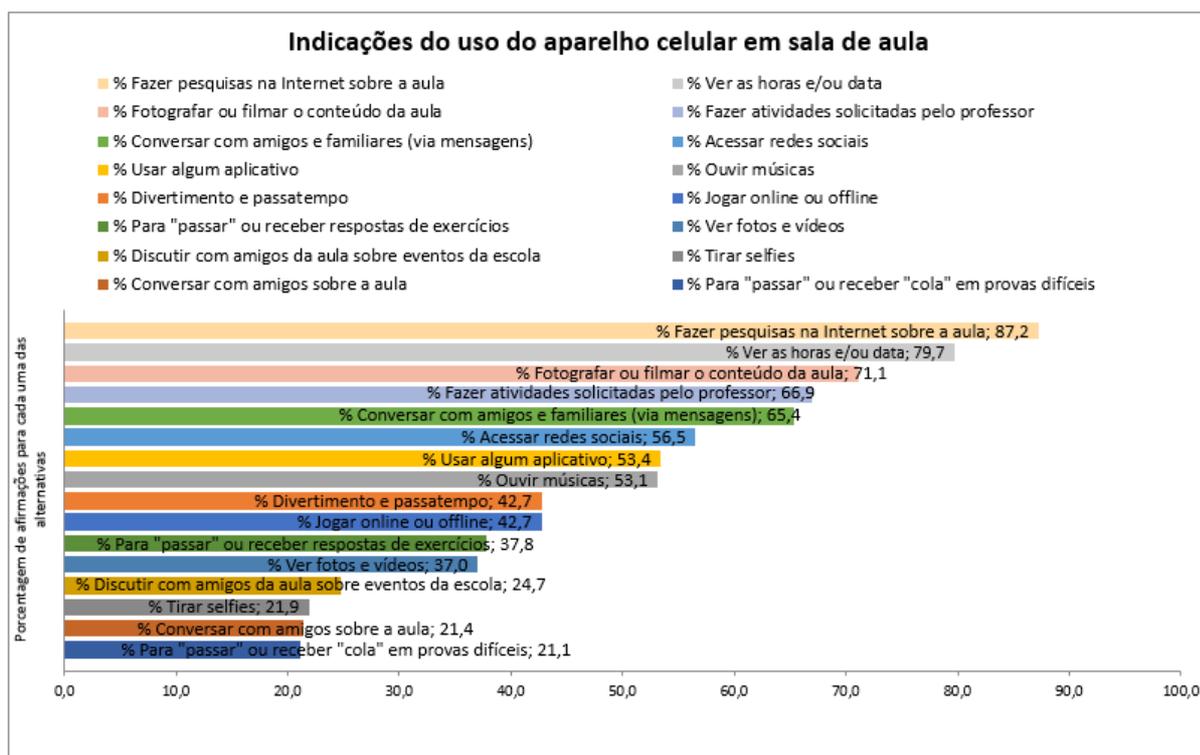
celular é uma via de fuga pra isso né. Eu não sei, eu vejo assim, né?
(Professor 3, informação verbal)

Segundo os jovens, o principal uso desses aparelhos (Gráfico 11), durante as aulas, se destina a fazer pesquisas na Internet sobre o conteúdo da própria aula (87,2%). Outros motivos também se destacam, como: ver as horas e/ou data (79,7%), fotografar ou filmar o conteúdo da aula (71,1%), fazer atividades solicitadas pelo professor (66,9%). A partir da 5ª. posição, em preferência, o uso do celular começa a ser destinado a atividades aleatórias, ou seja, fora do contexto da aula, como: conversar com amigos e familiares (65,4%), acessar redes sociais (56,5%), ouvir músicas (53,1%), divertimento e passatempo (42,7%), dentre outros. Nota-se, portanto, que os jovens ao utilizar o celular, especificamente dentro da sala de aula, o faz, principalmente, como auxílio ao aprendizado e não unicamente para fins de entretenimento. O uso do celular para “cola” ficou em última posição (21,1%).

Especificamente sobre a obtenção de informações “avulsas” durante as avaliações escolares, popularmente conhecida como “cola”, os jovens, conforme Gráfico 11, não priorizam o uso do celular com esta finalidade (21,1%), no entanto 66,7% (Gráfico 19) entendem que o dispositivo pode ser um aliado, para esse quesito, durante as provas. Os professores, por sua vez, têm uma visão clara sobre o uso do aparelho celular como suporte a possíveis colas.

A cola já foi também uma situação que já aconteceu aqui, né? De, dos alunos passarem a cola no grupo e tudo o mais né? Teve um exercício que a professora colocou na plataforma. O primeiro aluno resolveu, colocou o gabarito no grupo da sala, mas ela tinha usado a ferramenta *Forms* e tinha pedido a opção que eles não conheciam, que cada pessoa que acessa muda toda a ordem das questões. E aí ela veio pra trazer essa, trouxe essa reflexão pra eles. Mas eu percebo que eles ainda não têm essa maturidade. Então a ideia foi de colar mesmo. (Professor 1, informação verbal)

(...) Quando tem provas muito difícil de uma matéria, eles tentam passar cola para o celular. Assim, não que no momento da cola, da aula eles vão fazer a cola, mas tentam jogar foto um para o outro antes da prova. Não na minha aula, mas a próxima vai ser uma prova difícil, eles tão mandando mensagem o tempo todo, de resposta de exercícios, qualquer coisa assim. (...) (Professor 2, informação verbal)

Gráfico 11 – Uso do celular em sala de aula

Fonte: próprio autor.

Os Gráficos 12, 13 e o Quadro 3, dispostos a seguir, trazem dados complementares à essa visão. De forma mais ampla, os jovens são inqueridos a identificar o propulsor para o uso dos celulares dentro da sala de aula. A questão aborda não somente o uso que se faz do aparelho em sala de aula, mas o gatilho que desperta sua utilização. A falta de concentração é um dos motivos de destaque, com 20,1%. Aulas difíceis não induzem ao uso (4,7%), mas quando as aulas estão fáceis há maior inclinação para o uso (16,7%). No entanto, 32,8%, o maior percentual para a questão, indicam outros motivos (Gráfico 13 e Quadro 3) para o uso do dispositivo. Grande parte desses “outros motivos” indicam que o uso do celular ocorre em momentos de ociosidade (30%), referido pelos jovens como “não ter nada para fazer”. O “não ter nada para fazer” representa para os alunos que o professor está passando matéria na lousa, a aula está vaga, troca de professores entre as aulas, término de alguma atividade e aguardando novas orientações, professor atrasado, professor não está na sala, além de momentos iniciais e finais da aula. Esses ápices de “ociosidade” vividos pelos jovens dentro da sala de aula são propícios para efetivar o uso.

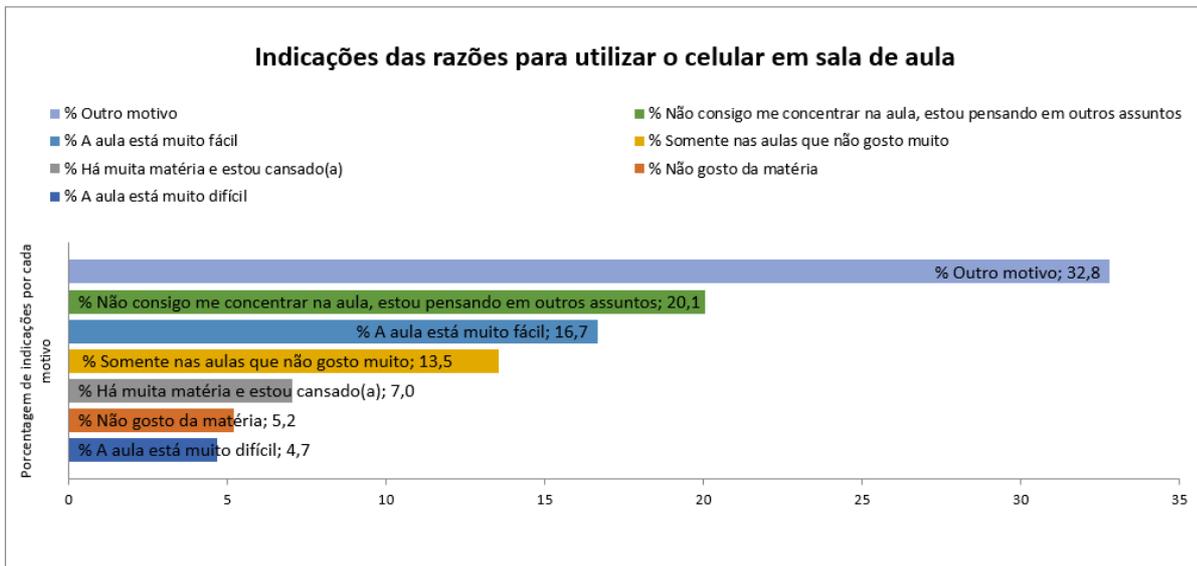
Os dados retornam (Gráfico 13), mais uma vez, o uso dos celulares para efetuar pesquisas escolares (26%), subsidiando o conteúdo ministrado em sala de aula.

Essas pesquisas, executadas durante a aula, segundo os relatos, ocorrem “para tirar dúvida dos exercícios que os professores não explicam direito”, para “pesquisar coisas referentes ao dito pelo professor”, para “pesquisar algo que ajude no entendimento da matéria” e “quando preciso de um apoio intelectual para maior rendimento em aula”. Relatou-se, ainda, “falta de didática na aula”. Observa-se que o aprendizado, sob esta ótica, rompe a barreira física da sala de aula e o aluno, com o advento da Internet e a facilidade de uso dos aparelhos celulares, passa a complementar a teoria recebida por intermédio do professor, buscando outras visões e possivelmente outras formas, possivelmente mais claras, de entendimento (por meio de figuras, vídeos e materiais com linguagem mais próxima). Relatos como “não ser possível entender nada da aula”, “ajuda muitas vezes a entender a própria matéria do professor (...)”, “há matérias em que é necessário o uso para consultas” e “estou precisando pesquisar algo que eu não entendi” ratificam esse comportamento.

Entretanto, afirmar que o uso do celular, pelos alunos, é fundamentado em “pesquisas”, efetivamente não o classifica como sendo adequado. Os professores demonstram preocupação em relação a criticidade e autoria dos conteúdos que vem sendo utilizados como retorno dessas “pesquisas” individuais. Cabe, ainda, orientação para que o uso seja produtivo e real.

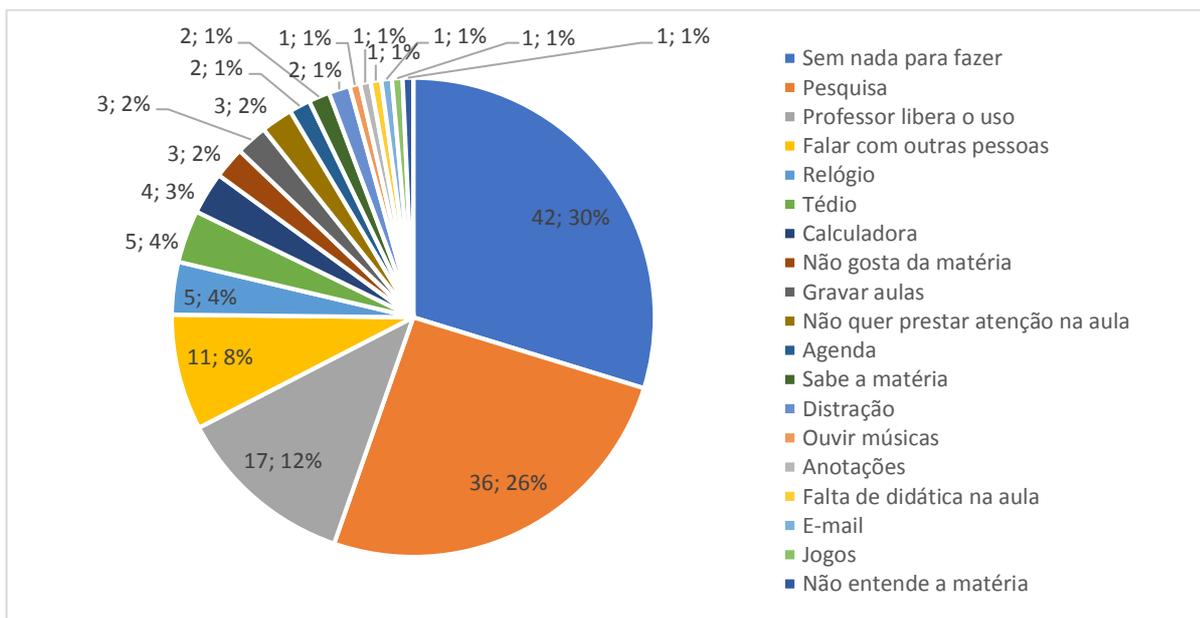
Os alunos utilizam com frequência as redes sociais e a utilização de pesquisa também é um uso que tem se tornado frequente. Embora nós temos percebido que, realizamos até um trabalho em parceria com a bibliotecária, que o fato de usar para pesquisas, ter uma ferramenta com as informações, não direciona, não capacita para esse uso eficiente, né? Então muitas vezes eles têm muitos resultados, porém não conseguem fazer uma seleção de informações, então a gente tem trabalhado isso com eles na biblioteca. (Professor 1, informação verbal)

Gráfico 12 – Razões para usar o celular em sala de aula



Fonte: próprio autor.

Gráfico 13 – “Outros motivos” para uso do celular em sala de aula



Fonte: próprio autor.

Quadro 3 – Outros motivos para uso do celular em sala de aula

N	Motivos para usar o celular em sala de aula (opção “Outros Motivos”)
1	Quando sei a matéria, ou não estou interessado porque sei que me darei bem naquele assunto
2	Calculadora
3	Quando sei a matéria
4	Quando preciso pesquisar algo ou estou entediada
5	Quando acabei a atividade ou preciso de calculadora
6	Quando já desisti de tentar entender a matéria
7	Quando há os professores liberam o uso

8	Preciso anotar alguma tarefa ou data de prova; responder a uma mensagem emergencial.
9	Para utilizar a calculadora (quando permitido pelo professor) ou alguma pesquisa da matéria.
10	Responder amigos
11	Preciso ver o exercício proposto em uma imagem no celular
12	Para tirar dúvida dos exercícios que os professores não explicam direito
13	Não ter nada para fazer
14	Ver o horário e pesquisar assuntos pertinentes à aula
15	Pesquisa
16	Quando o professor permite o uso.
17	Quando o professor não está passando matéria
18	Quando não termino as atividades ou para pesquisa
19	Auxílio na aula, quando a aula está muito fácil e estou entediado.
20	Ver as horas
21	O professor pede para utilizá-lo.
22	Consulta de conteúdo, distração.
23	Quando o celular é permitido como ferramenta (calculadora, pesquisas, etc.).
24	Só uso quando tenho Internet emprestada, e quando estou em uma matéria que não estou afim de ver
25	Quando o professor permite ou já acabei a atividade proposta e assim para não atrapalhar os colegas começo a navegar.
26	Quando o professor permite que eu use, ou vou mostrar algo rapidamente para alguém
27	Professor pede para utilizar
28	Uma questão sobre a matéria pra esclarecer a dúvida eu uso o Google.
29	A aula precisa de alguma pesquisa / Estamos com espaço entre matéria escrita e explicação
30	Quando necessito de alguma informação que não saiba e preciso ver na Internet.
31	Não há nada para fazer.
32	Uso para gravar áudio das aulas, e me auxiliar em pesquisas.
33	Quando ocorre um momento vago na aula ou quando preciso responder alguma mensagem
34	Pesquisar coisas referentes ao dito pelo professor
35	Pesquisar algo em relação a aula
36	O professor permite.
37	Preciso pesquisar algo ou falar com alguém.
38	Falta de didática na aula.
39	O professor (a) requer pesquisa
40	Não ser possível entender nada da aula
41	Intervalo das aulas
42	Se o professor autorizar, para pesquisar algo sobre a matéria lecionada.
43	Ver a hora
44	Quando o professor não está na sala
45	Quando preciso pesquisar/entre aulas.
46	Quando o professor autoriza o uso deste.
47	Quando estamos liberados da lição
48	Quero pesquisar algo que me ajude no entendimento da matéria
49	Aula vaga, professor atrasado.
50	Quando o assunto q o professor passou já terminou e sobrou um tempo

51	Quando é a Solange / também quando é a Juliana (ela nem dá aula)
52	Já fiz tudo proposto pelo professor e simplesmente começo a usar o celular.
53	O professor não está na sala
54	Quando não tem nada para fazer
55	Quando as aulas estão entediadas ou quando a aula é ruim.
56	Não tenho interesse, e não acho que acrescentará nada a mim
57	Quando preciso mandar um recado, pesquisar algo relacionado a matéria ou ter feito minhas atividades e ter tempo para o celular.
58	Quando a professora de português pede ou quando recebo uma mensagem que estou esperando.
59	Quando o (a) professor (a) não está passando nada no momento
60	Quando preciso de um apoio intelectual para maior rendimento em aula
61	Preciso pesquisar algo no Google ou falar com os meus pais.
62	quando é necessário fazer alguma pesquisa ou organizar, pela agenda, trabalhos a fazer
63	Em pesquisas
64	Jogar jogos
65	Pesquisa
66	Quando preciso fazer resumos/ trabalhos
67	Pesquisar itens da aula, conversar
68	Já acabei
69	Ver as horas.
70	Quando professor passa coisa na lousa, quando ele n passa nada ou quando necessito de consultar a Internet
71	Quando a aula está desinteressante
72	Quando acabou o que foi determinado a ser feito pela professora
73	Troca de aulas.
74	Quando o professor não está passando nada durante a aula, ou quando está muito desinteressante.
75	Sem aula
76	Ajuda muitas vezes a entender a própria matéria do professor ou quando estou distraída
77	O professor autoriza
78	O professor libera ou não proíbe
79	É algo que nunca parei para pensar.
80	Aula vaga, quando já fui liberado, terminei alguma atividade
81	Quando preciso de alguma informação
82	O professor pede
83	Quando termino as tarefas
84	Quando preciso ou quero conversar com alguém e sei que tudo bem perder um pouco da aula
85	Estou precisando pesquisar algo que eu não entendi
86	Autorização do professor e sem professor na sala
87	Há matérias em que é necessário o uso para consultas.
88	Já desisti da matéria
89	Quando tem aula vaga
90	Todas as alternativas anteriores
91	Para me concentrar melhor ouvindo música
92	Quando não há aula
93	Quando não há professor na sala.

94	Quando existe uma brecha - cedida ou não pelo professor - que possibilita o uso sem que problemas sejam causados
95	Quando o professor permite, tempo livre nas trocas de aula ou em alguma emergência.
96	Utilizo quando o professor permite, quando desejo verificar meus aplicativos como WhatsApp e para tirar fotos do conteúdo.
97	Não está tendo aula /
98	Momento celular
99	Quando já entendi da matéria
100	Aula vaga
101	Tempo livre, ver o horário e as mensagens novas.
102	Fotografar matéria ou utilizar material que foi mandado por e-mail
103	Não há nada o que fazer
104	Pesquisa
105	Para anotações e pesquisas
106	Eu uso o celular quando quero.
107	Todos motivos descritos a cima
108	Quando é solicitado pelo professor
109	O(a) professor(a) não está passando conteúdo
110	Já terminei meus deveres

Fonte: próprio autor.

Cumpram evidenciar, ainda, que dentre as alegações de uso de aparelho celular dentro da sala, 16% dos jovens afirmam que também o usam por pedido do professor (para execução de alguma atividade) ou por liberação do mesmo para atividades aleatórias (um exemplo é a “hora do celular”, na qual o uso do aparelho é livre por um período de tempo acordado entre professor e alunos, sem comprometimento da aula).

Dessa forma, o celular tem se feito presente durante as aulas, em grande parte, por iniciativa dos jovens, no entanto uma parte significativa de professores tem se aproveitado da constância desses dispositivos no ambiente escolar, usando-os em prol da inovação e suporte ao processo de ensino-aprendizagem. Cada vez mais, os professores se interessam pela compreensão desse novo cenário e buscam formas de convivência e, principalmente, habilitação.

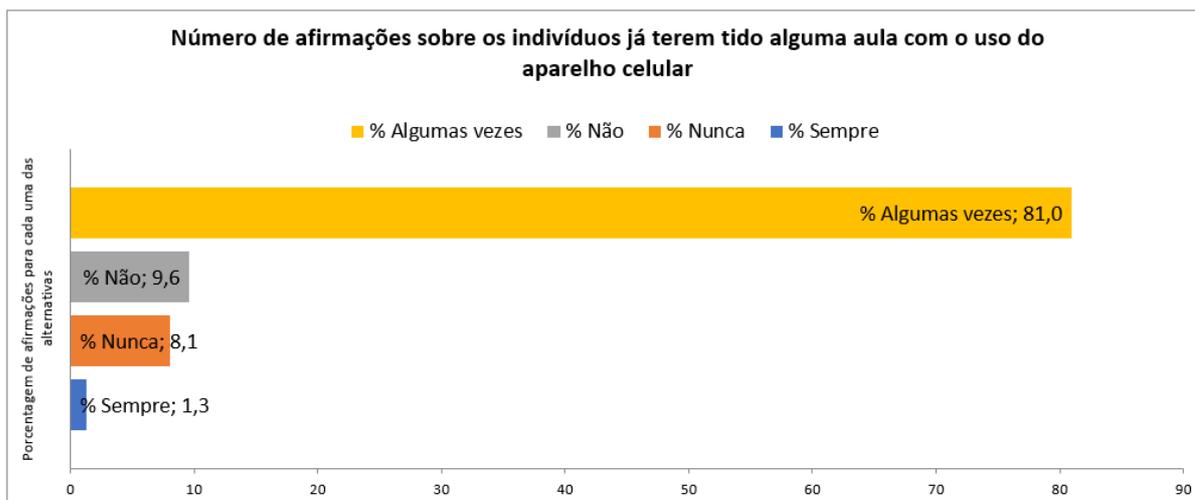
Normalmente, um hábito que eu tenho adquirido é de investigar qual é esse uso, né? Porque antes, um tempo atrás, eu pedia realmente pra guardar e aí quando eu decidi investigar isso eu fui percebendo que eles também fazem coisas produtivas. Então, hoje antes de pedir pra desligar eu peço pra verificar, eu peço pra ver o que está fazendo e aí de repente dou alguma orientação, se é o momento, se não é, se ele pode compartilhar com a turma ou não. (...) Questionando mesmo os alunos: “o que que você tá fazendo?”, “porque que é tão interessante?” e aí eu fui identificando algumas ações que eles tinham, inclusive ações autorais, de criação, de produção, então eu fui vendo que nem sempre é preciso, nem sempre ou quase nunca é preciso podar, né? É preciso mesmo de, eu entendo mais como uma questão de direcionamento. (Professor 1, informação verbal)

(...) eu nunca proibi de eles gravarem aula, nunca proibi de eles tirarem foto. Eu passo, eu “ponho” alguma coisa na lousa, na realidade eu faço um esquema, tipo um infográfico de todas as aulas. Aqui que tá na lousa quem quer copia, quem quiser tira foto. Eu deixo livre. Enquanto eu estou escrevendo na lousa, eles podem usar o celular que eu não me importo. Logo no primeiro dia de aula eu já combino isso com eles. A partir do momento que eu começo a falar, desliga tudo, pode até gravar se quiser, mas vai colocar em cima da mesa gravando, não vai ficar olhando para o celular. (Professor 2, informação verbal)

(...) O principal uso do celular que eu faço é pra utilização de áudio e imagem. As vezes eu faço pesquisa na Internet, mas a intenção, o objetivo principal dessas pesquisas, assim, é mostrar para o aluno que ele tem várias ferramentas de busca. Ele tem o livro, ele tem a biblioteca, ele tem Internet, ele tem o tablet, enfim, porque a ideia é o que o aluno tenha liberdade pra fazer a sua própria pesquisa, né? Agora a utilização do celular propriamente dita, eu utilizo para fazer filmes com eles, eu gosto de trabalhar curtas-metragens e o ano passado a gente conseguiu fazer três curtas e eu utilizei as minhas câmeras, vou mostrar uma delas aqui (entrevistado demonstra câmera para o entrevistador), mas o dia que eu não levava minhas câmeras eu poderia muito bem utilizar o celular deles, né, alguns alunos tinham Samsung muito bons e a gente acabou fazendo esses curta metragem utilizando o celular. (Professor 3, informação verbal)

Os jovens ao serem questionados sobre terem recebido aulas com este tipo de dispositivo (Gráfico 14), 81% afirmam que sim, porém esporadicamente. Apenas 1,3% afirmam que sempre tem aulas com o suporte de celular. Na visão desses jovens seus professores são “indiferentes” (42,2%) a aplicação da tecnologia no mundo escolar. Apenas 2,6% (Gráfico 19) concordam totalmente que eles gostam de tecnologia, são modernos e inovadores e 13,3% (Gráfico 19) discordam totalmente desse perfil associado aos seus professores. Os alunos sentem haver, ainda, um “abismo” entre a educação e a tecnologia, cuja aproximação dos seus vértices ainda levará tempo considerável. Uma parcela expressiva, de 81,7% de alunos, sugere que os professores usem o aparelho celular para a execução de pesquisas durante a aula e cerca de 77% desses alunos também sugerem que o celular seja usado, nas aulas, para a criação de vídeos, *gifs* e outros conteúdos audiovisuais, tanto por eles, quanto pelos professores, cuja divulgação poderia ser realizada por canais do YouTube e serviriam, ao final, como material de estudo para alunos da escola.

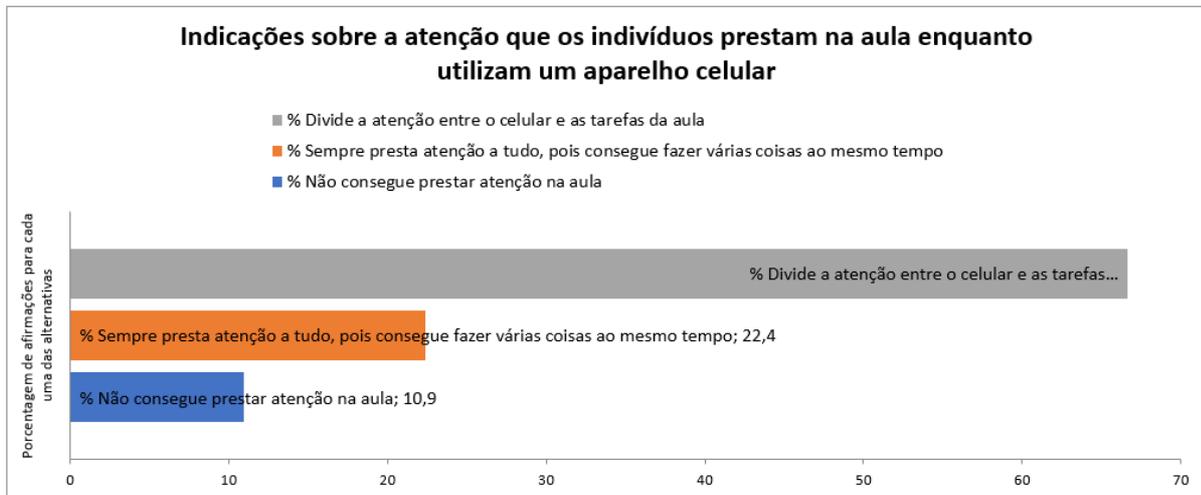
Na visão desses jovens, usar o celular dentro da sala de aula traz inovação para os conteúdos ministrados, sendo ferramenta importante para pesquisas e colaboração entre colegas (84,4% - Gráfico 19), tornando a aula mais fácil (60,4% - Gráfico 19). Os alunos declaram possuir inúmeras ideias de uso do celular em sala de aula, mas sente que a escola não incentiva tal apropriação (50,2% - Gráfico 19).

Gráfico 14 – Uso de aparelhos celulares durante aulas

Fonte: próprio autor.

Em muitos casos a recusa dos professores em permitir o uso do celular durante as aulas refere-se ao fato de acreditarem que esse desvia a atenção dos alunos para assuntos aleatórios, grande parte condizentes com entretenimento e raramente voltados a temas educacionais, comprometendo, dessa forma, o aprendizado. Os alunos, por sua vez, declaram (Gráfico 15) que dispõem de habilidades para dividir a atenção entre o celular e as tarefas da aula (66,7%), sem maior comprometimento e uma parcela desses jovens afirmam que sempre prestam atenção a tudo, pois conseguem fazer várias coisas ao mesmo tempo (22,4%). Apenas 10,9% apontam não conseguir prestar atenção na aula se estiver usando, paralelamente, um aparelho celular. Cerca de 27% (Gráfico 19) desses jovens “concordam” e “concordam fortemente” que as vezes não conseguem executar certas atividades em sala de aula, solicitadas pelo professor, pois estavam usando o celular e não prestaram a devida atenção na explicação proferida. No entanto, ainda, conforme Gráfico 19, o total de 52,6% discorda ou discorda totalmente dessa afirmação. Por fim, 38% discordam e discordam totalmente que o celular atrapalhe a concentração durante a aula e adiciona-se 33,9% que relatam que são indiferentes a esta afirmação.

Gráfico 15 – Habilidade de usar o celular durante as aulas



Fonte: próprio autor.

A prática de *phubbing* dentro da sala de aula também tem sido considerada como determinante para impor proibições e limitações quanto ao uso de aparelhos celulares. Para os professores, o ato, considerado como um comportamento novo, tem tomado grandes proporções e perturbado o processo de ensino-aprendizagem. Declara-se um sentimento de frustração e impotência ao tentar manipular as variáveis em jogo. Estratégias pedagógicas diferenciadas vem sendo pensadas afim de lidar com as novas competências digitais, e as novas formas de aprender, pensar e agir dos jovens.

Que tudo que eu tava falando, não tava prestando atenção, que eles tinham coisa mais importante pra fazer do que ficar prestando atenção em qualquer outro tipo de conteúdo e que celular é a coisa primordial pra eles. (Professor 2, informação verbal)

(...) eu acho que o *phubbing* na realidade é algo que a gente precisa aprender a trabalhar com ele. Não é, é uma novidade, um comportamento novo que nós não estamos acostumados e claro, exige um preconceito muito grande, mas se a gente conseguir aprimorar esse uso de uma forma saudável, é muito bom, mas como sempre o excesso nunca tá certo. (Professor 2, informação verbal)

Hoje isso é mais tranquilo, assim né, tenho uma preocupação de que é preciso prestar atenção naquilo que vem sendo dito, né, e tento conscientizá-lo disso, mas eu vejo que pra eles essa dificuldade em não utilizar, né? Então eu sempre oriento. O sentimento é realmente de impotência, né? Vou fazer a orientação, mas o sentimento é de impotência. (Professor 1, informação verbal)

Fiscalizar o uso dos dispositivos móveis, dentro da sala de aula, também se configura um desafio para os professores e escolas. Esses relatam total inabilidade frente ao estabelecimento de qualquer tipo de controle sobre o consumo de tais

aparelhos, no entanto asseveram a necessidade de pensar em artifícios para o direcionamento dos “usos”. Sendo permitido ou não, os alunos levam o celular para dentro da sala de aula (75,5% - Gráfico 19).

Só que assim, eu acho pessoalmente que é impossível fiscalizar isso, todos os alunos têm. É mais ou menos como se fosse um sexto membro deles né? Eles enfiam o celular, carregam o celular de um jeito que eu não sei nem onde eles carregam, porque o uniforme não tem bolso né e eles dão um jeito. O celular faz parte. Acho que se você tira, inclusive eles vão se sentir mal por um tempo, se por ventura quebra ou perde, eles não se sentem muito confortáveis. Eu já presenciei isso, é como se alguma coisa tivesse fazendo falta, eles ficam mal mesmo, agora como é que se fiscaliza isso? Não tem como fiscalizar isso. Agora o que que a gente percebeu: começa a proibir no intervalo, começa a tirar as partes pedagógicas da utilização, tá começando a haver enfrentamento novamente, agora que eles tão usando mesmo e pro mal, né? Pro mal digo assim, pra fazer outras coisas que não convêm a escola. (Professor 3, informação verbal)

(...) Então a escola acaba “tendo” que, os professores buscar alguma estratégia ne, pra tentar resolver algumas questões. Mas é muito comum o fenômeno dentro da sala de aula, na queixa das famílias, dessa questão dessa inversão dos alunos nas redes sociais, nos aplicativos. (Professor, informação verbal)

A proibição de uso dos dispositivos móveis em sala de aula, ainda tem sido a estratégia mais comumente adotadas pelas instituições de ensino, quando não isoladamente pelos professores. No Brasil, em 21 estados (São Paulo, Rio de Janeiro, Ceará, Minas Gerais, Rio Grande do Sul, Santa Catarina, Amazonas, Pernambuco, Paraná, Mato Grosso, Mato Grosso do Sul, Paraíba, Acre, Rondônia, Tocantins, Goiás, Roraima, Distrito Federal, Maranhão, Pará, Amapá) o uso do celular é proibido, mas unicamente dentro das salas de aula. Nos outros 6 estados (Espírito Santo, Rio Grande do Norte, Alagoas, Sergipe, Piauí) ainda não existe uma lei específica. Nas escolas públicas de São Paulo essa proibição durou 10 anos, mas desde 2017 a lei sofreu uma alteração e hoje os aparelhos celulares são permitidos dentro das salas de aulas, mas somente com fins pedagógicos.

As vertentes desse tipo de proibição se mantem como tema de inúmeras pautas e discussões mantidas no setor educacional. Uma parcela significativa de educadores ainda se mantem inabalados quanto a pensar na tecnologia como emancipadora, provendo suporte às práticas pedagógicas. Mas nesse cenário já desponta uma parcela considerável de adeptos, que vislumbram novos rumos (otimistas, certamente) para o uso da tecnologia aliada à educação.

Ah, eu acho que a proibição é um equívoco pensando que as tecnologias, o celular ele está aí, que isso é uma condição irreversível, mas não acho que tem que ser um uso indiscriminado, não acho que o celular nem o computador é a salvação do mundo mas também nem o demônio do mundo, acho que é

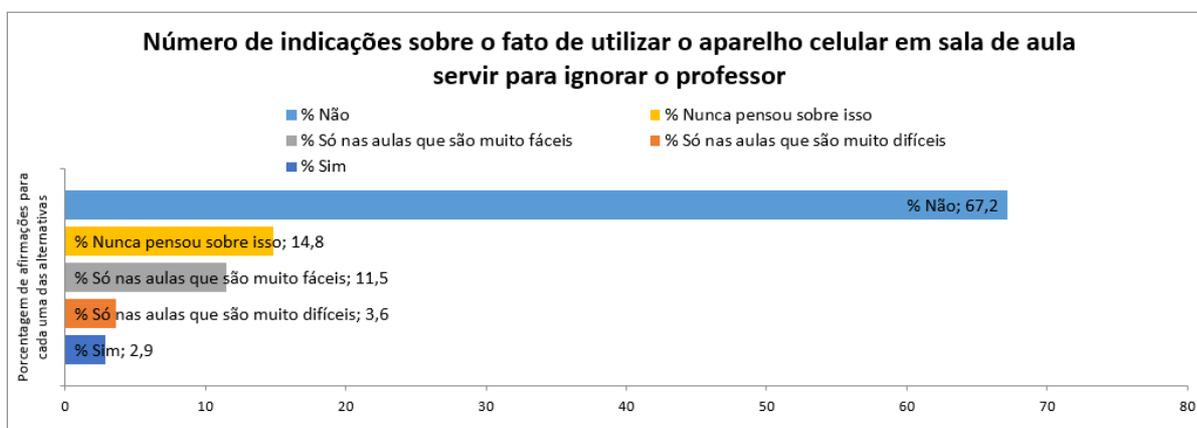
preciso um, eu vejo de uma forma assim, um equilíbrio, o que que é possível olhar positivamente, mas também pensar o que que não é bom e precisa ser melhorado. (Professor 1, informação verbal)

Ah, eu acho que essa lei tinha que cair. (Professor 2, informação verbal)

Os jovens alunos, por sua vez, afirmam que não usam o celular em sala de aula (Gráfico 16) com o objetivo de ignorar o professor (67,2%), alguns nunca, nem sequer, se atentaram a veracidade desse fato (14,8%). Explicitamente, somente 2,9% dos alunos afirmaram que praticam *phubbing* de forma intencional. Adicionalmente 11,5% informaram que usam, também intencionalmente, durante aulas consideradas “muito fáceis” (ou seja, dispersar-se não comprometeria o aprendizado) e 3,6% durante aulas “muito difíceis”. Dados do Quadro 3 demonstram esse pensamento a partir de afirmações como: “quando sei a matéria, ou não estou interessado porque sei que me darei bem naquele assunto” e “(...) quando a aula está muito fácil e estou entediado” e “quando já entendi na matéria”.

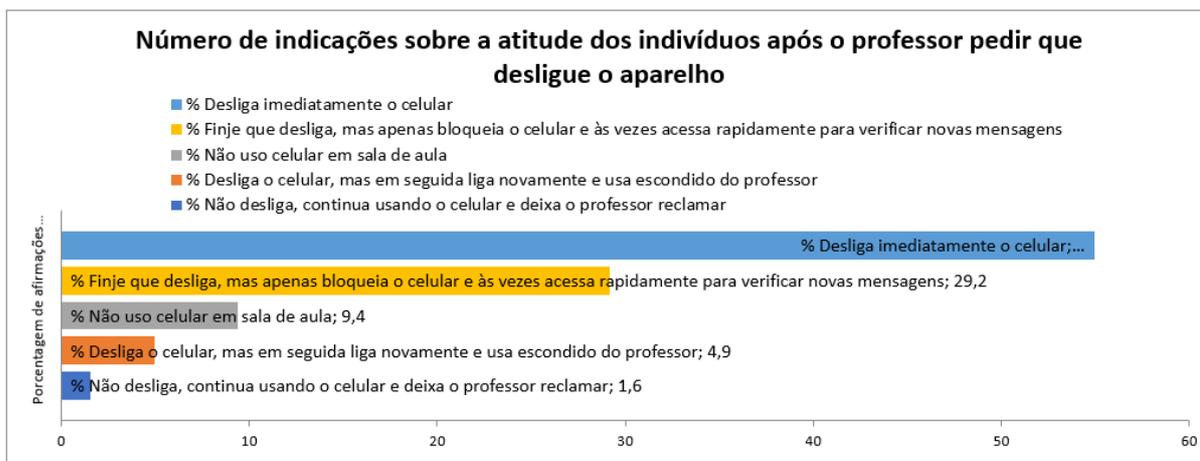
Ademais, 79% (Gráfico 19) dos alunos afirmam (concordam e concordam totalmente) conhecerem seus limites para uso do celular em sala de aula. Sempre que o professor solicita que desliguem o aparelho (Gráfico 17), 54,9% dos jovens indicam que desligam imediatamente. Uma parcela correspondente a 29,2% finge que desligam, mas apenas bloqueia e às vezes o acessam rapidamente para verificar novas mensagens. Apenas 1,6% declaram que, mesmo a partir do pedido do professor, não desliga, continua usando o celular e deixa o professor continuar reclamando.

Gráfico 16 – Prática de *phubbing* durante as aulas



Fonte: próprio autor.

Gráfico 17 – Comportamento em relação a um pedido de desligar o celular



Fonte: próprio autor.

Ainda segundo os alunos, nem sempre os professores têm atitudes rígidas quando ao uso e permanência de aparelhos celulares durante as aulas (Gráfico 18). Cerca de 47,4% dos professores não se importam que o aluno utilize o dispositivo, no entanto um percentual similar, 45,1% chamam a atenção dos alunos para a aula. Um total de 30,7% de professores apenas chama a atenção caso estejam explicando algo e requerem a atenção total dos alunos. Atitudes mais rígidas como tomar o celular do aluno e devolver ao final da aula e solicitar que o aluno saia da sala de aula são tomadas por 16% e 12% dos professores, respectivamente. Um total relevante de 28,1% nem sequer percebem que os alunos fazem uso do aparelho celular durante suas aulas. Cumpre destacar que esses dados, advindos unicamente dos alunos, podem eventualmente ser errôneos ou fantasiosos, por se tratar de uma percepção unilateral e originada do entendimento pessoal desses indivíduos. Em contrapartida a esse ponto, os professores declaram:

Engraçado esse desligar. Na verdade, é uma estratégia do aluno continuar usando e passar pra você a mensagem que ele guardou, quando na verdade ele tá vibrando, ele tá só bloqueado, continua usando. Essa dimensão da utilização é interessante pra eles. (Professor 3, informação verbal)

(...) Guarda! Mas daqui a 5 minutos o celular tá lá de novo. Guarda! Daí é interessante o “guarda!”. A gente fala “guarda!” e o aluno, ele aperta o botão de bloquear e põe a mão pra debaixo da carteira. Eu falo: “você não tá guardando, você não guardou, você continua usando”. “não, não tô mais usando”. “tá sim, você tá segurando ele”. E ele tá ligado, basta você digitar a senha de desbloqueio que ele volta a funcionar. (Professor 3, informação verbal)

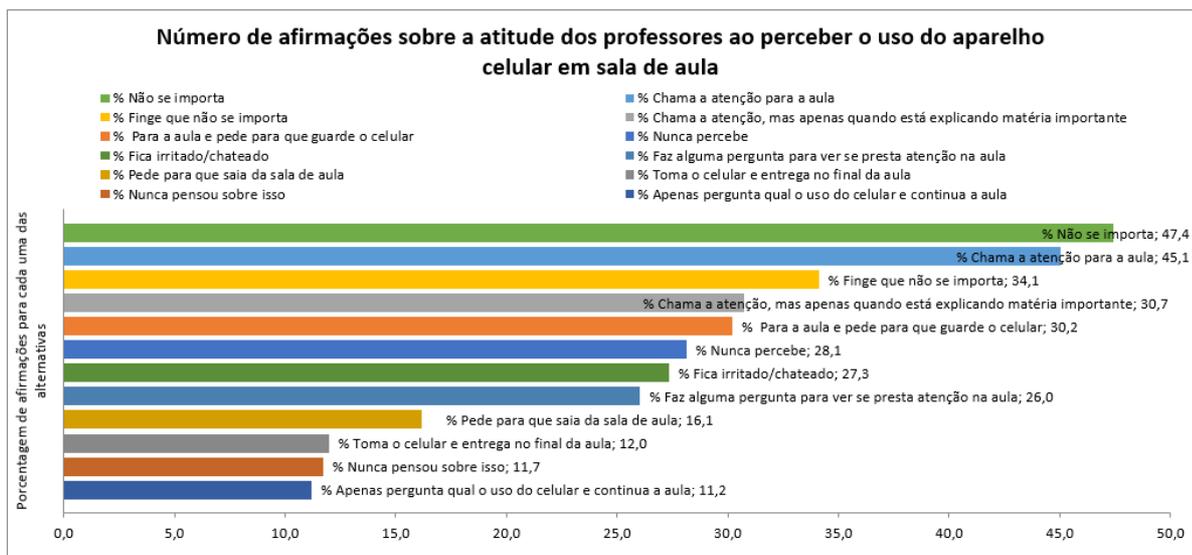
No começo, quando eles não me conhecem, assim, eles tentam burlar isso. Fazer algo diferente. Mas depois que eles me conhecem eles percebem que não tem como. Como eu sou muito atenta, muito, qualquer movimentação

que eles fazem eu já olho e só de olhar eles já escondem o celular já: “Tô guardando, tô guardando”, porque eles sabem que eu já vi. (Professor 2, informação verbal)

Todavia, os professores nem sempre proíbem o uso dos dispositivos móveis em sala de aula por iniciativa própria, em grande parte dos casos, essa proibição é estabelecida a partir de ordens recebidas da direção escolar e ações devem ser executadas para que o veto seja colocado em prática. Algumas instituições escolares requerem que os professores informem, antecipadamente, as aulas/atividades que farão uso do dispositivo móvel e ainda qual uso será feito, objetivando fiscalizar o relacionamento com fins pedagógicos plausíveis. Somente com o planejamento adequado o uso é autorizado e liberado. Ademais esses professores tentam, a próprio custo, determinarem algumas regras para o uso desses aparelhos e “combinados” são estabelecidos antecipadamente com os alunos (39,6% (Gráfico 19) dos alunos afirmam fazer “acordos” com os professores para uso do celular em sala de aula).

(...) tanto é que nos meus planos de sala de aula eu tenho que tá colocando, especificando porque que eu tô usando, né, porque se eu não especificar eu não posso usar. Então toda atividade que eu tenho, eu tenho que colocar lá, informando, olha eu hoje vou usar o celular pra tal coisa, porque se alguém entrar na sala de aula, coordenação, qualquer um que entre pode questionar. Ah mas é lei, falei não, mas tá aqui no meu programa, no meu planejamento, que nessa aula, sobre isso eu vou tá fazendo isso, pra poder usar. Eu justifico, daí tudo bem. Daí, tem que ter um motivo pedagógico. (Professor 3, informação verbal)

Gráfico 18 – Atitude dos professores em relação ao uso de celulares

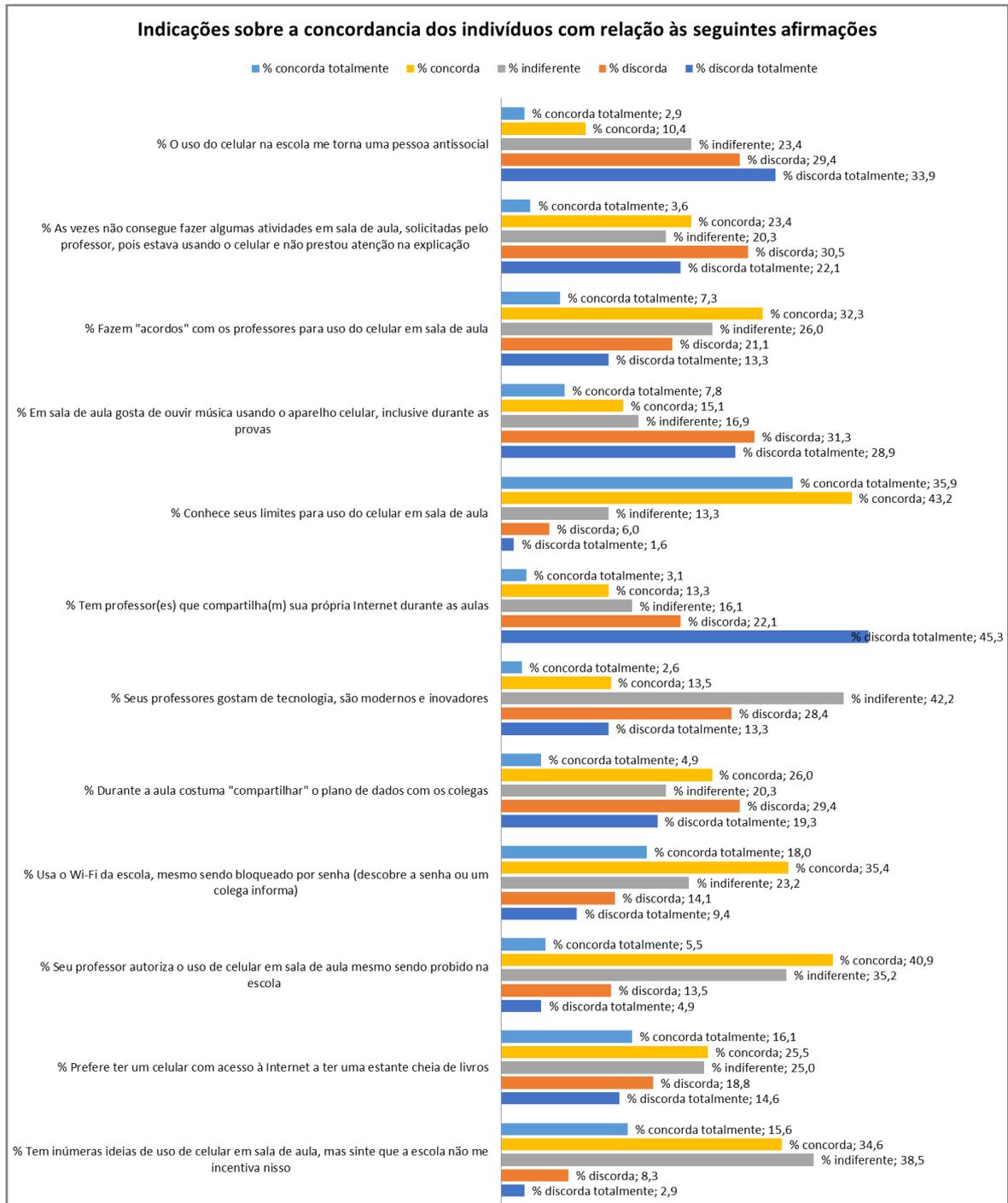


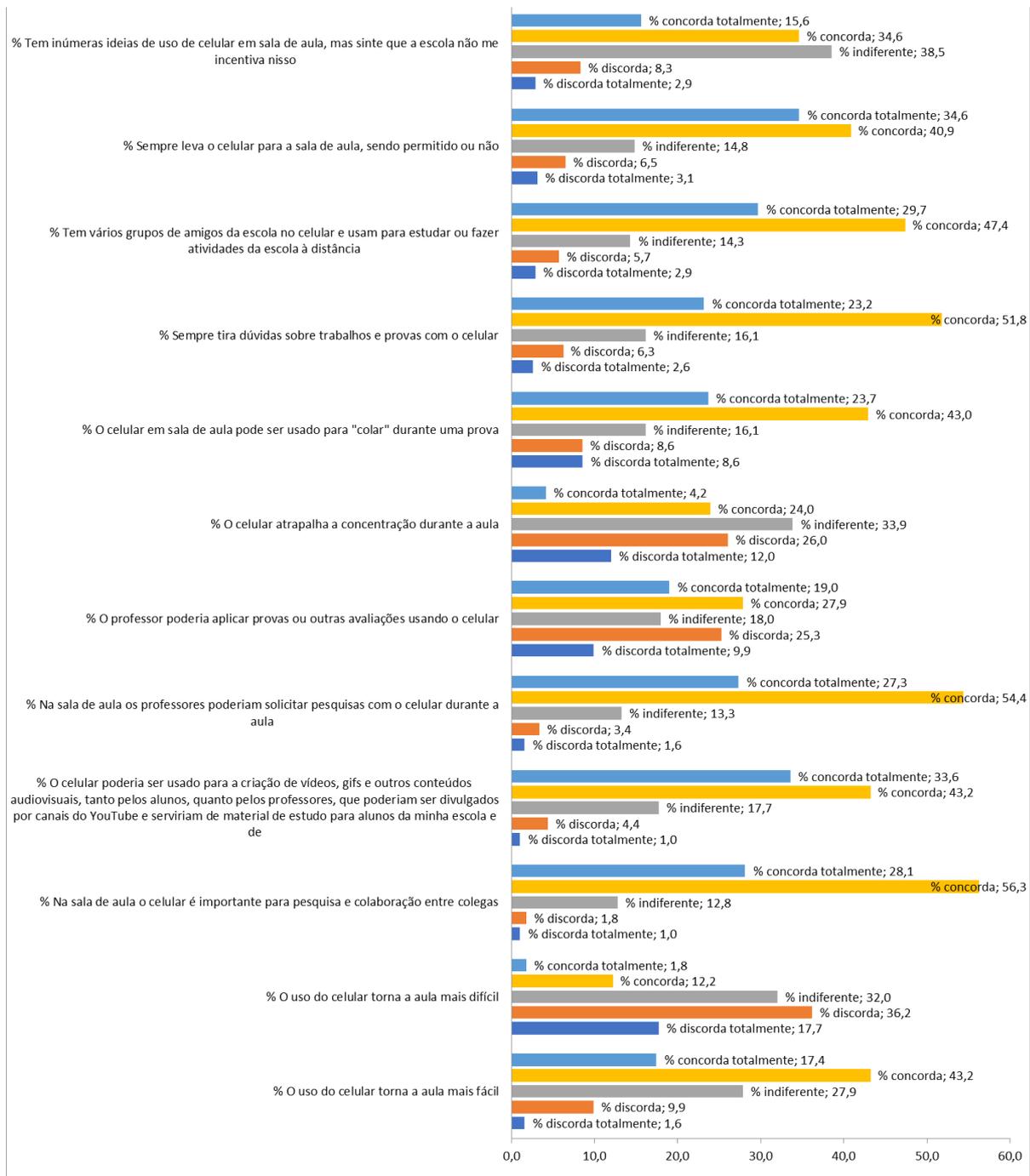
Fonte: próprio autor.

O estabelecimento de regras para o bom aproveitamento dos aparelhos celulares em sala de aula, para uma parcela significativa dos professores, configura-

se como um atraso, um empecilho à inovação, colocando as escolas aquém no processo tecnológico. De acordo com o retorno dos jovens entrevistados alguns professores autorizam o uso do celular, em sala de aula, mesmo havendo regras proibitivas para o recurso na escola (46,4% concordam ou concordam totalmente - Gráfico 19).

Gráfico 19 – Concordância sobre uso de celulares na sala de aula





Fonte: próprio autor.

Para encerramento deste bloco, destaca-se, ainda a facilidade trazida, tanto para alunos, quanto professores, pelos aparelhos celulares dentro das instituições escolares. Os jovens declaram possuir diversos grupos de amigos da escola no celular e usam para estudar ou fazer atividades da escola à distância (77,1% - Gráfico 19), além de sempre tirarem dúvidas sobre trabalhos e provas com o apoio do dispositivo (75% - Gráfico 19). Nesses novos tempos, com o advento da Internet e elementos

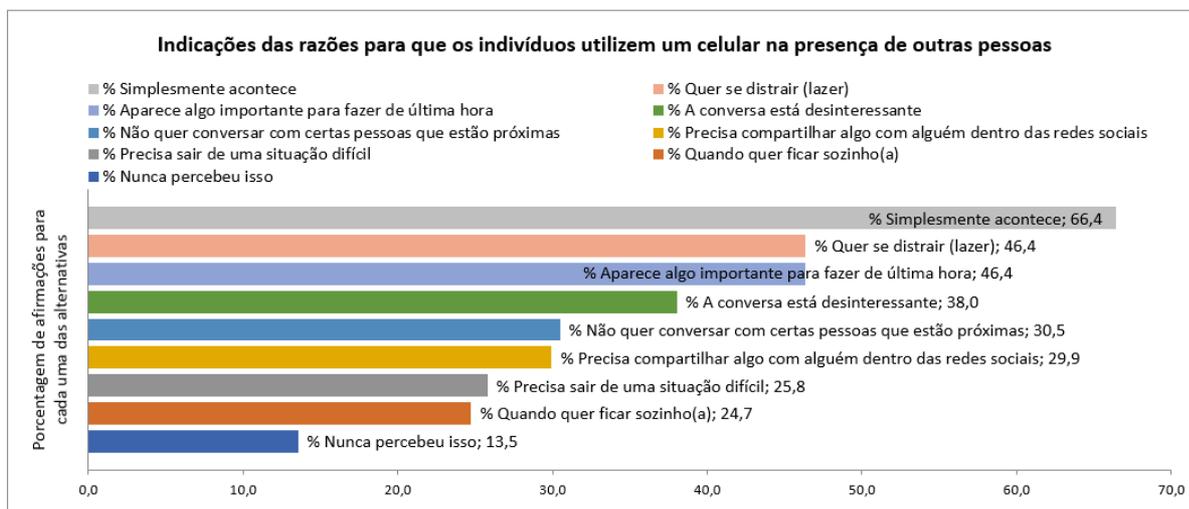
tecnológicos, estudar tornou-se mais fácil. A troca de conhecimentos, entre alunos e professores, converteu-se à mais acessível, ágil, simplificada e descomplicada.

Não há como negar que a tecnologia encurta distâncias, aproxima indivíduos, contribui para uma maior interação (mesmo que virtual) e fortalece o conceito de redes e dentro do ambiente escolar, se apropriadamente utilizada, poderá trazer um novo olhar sobre os tradicionais processos de ensino-aprendizagem, estimulando e auxiliando, sobremaneira, os jovens na jornada educacional.

6.4 Como o celular interfere nos relacionamentos interpessoais

Num mundo cada vez mais interconectado, os relacionamentos interpessoais têm disputado, de forma acirrada, espaço com a tecnologia. As relações virtuais estão em pauta na sociedade contemporânea e se destacam pela redução de distâncias, agilidade da comunicação e pela multiplicidade de experiências tecnológicas envolvidas (som, imagem, vídeo e suas variações). Os aparelhos celulares, como dispositivo comunicacional, têm aprimorado e auxiliado os contatos virtuais, interferindo nos contatos físicos e proporcionando cada vez mais a prática de *phubbing*. Os jovens, grandes usuários de aparelhos celulares, relatam (Gráfico 20) não haver intenção de ignorar as pessoas (66,4%) enquanto utilizam seus dispositivos. O uso dos celulares na presença de outras pessoas, para metade dos jovens entrevistados, objetiva o lazer (46,4%) e atendimento de demandas emergenciais (46,4%). Outros motivos, em grau reduzido, apontam para uso durante conversas desinteressantes (38%), o não desejo de conversar com as pessoas próximas (30,5%), necessidade de sair de alguma situação difícil (25,8%) ou desejo de ficarem sozinhos (24,7%). Uma parcela menor, 13,5%, nunca perceberam que estão praticando *phubbing*.

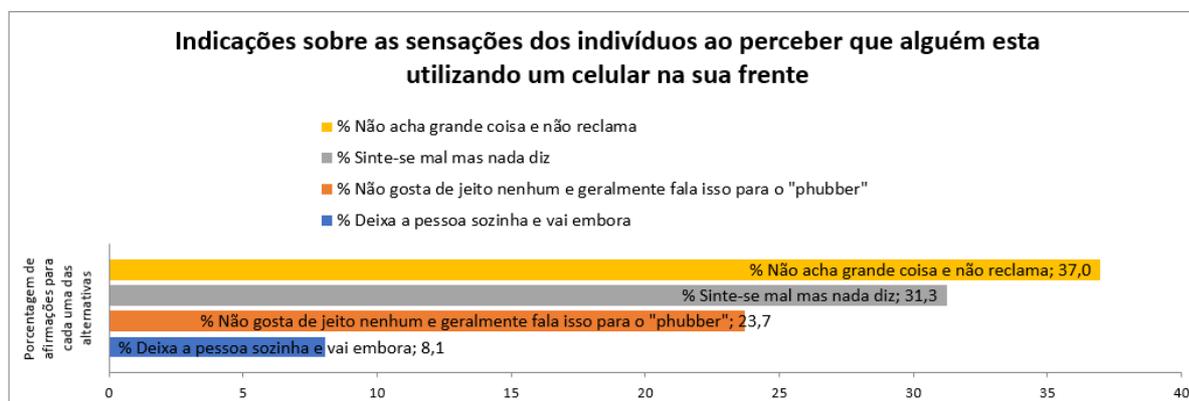
Gráfico 20 – Motivos para prática de *phubbing*



Fonte: próprio autor.

Se a prática de *phubbing*, por sua vez, não é intencional ou reconhecida pelos jovens, sofrer *phubbing*, ou seja, ser ignorado por alguém enquanto esse utiliza um dispositivo móvel, também não é tão relevante para os entrevistados (Gráfico 21). O total de 37% dos jovens afirmou não se importarem em sofrer tal situação, bem como não contestaram no ato. Apenas 8,1% tomariam a atitude de ausentar-se durante a conversa, deixando o *phubber* sozinho. Uma parcela de 31,3% sente-se mal ao serem ignorados, no entanto não tomam nenhuma atitude específica afim de minimizar ou extinguir a prática. Somente 23,2% afirmam que reclamariam no ato.

Gráfico 21 – Sensações ao sofrer *phubbing*

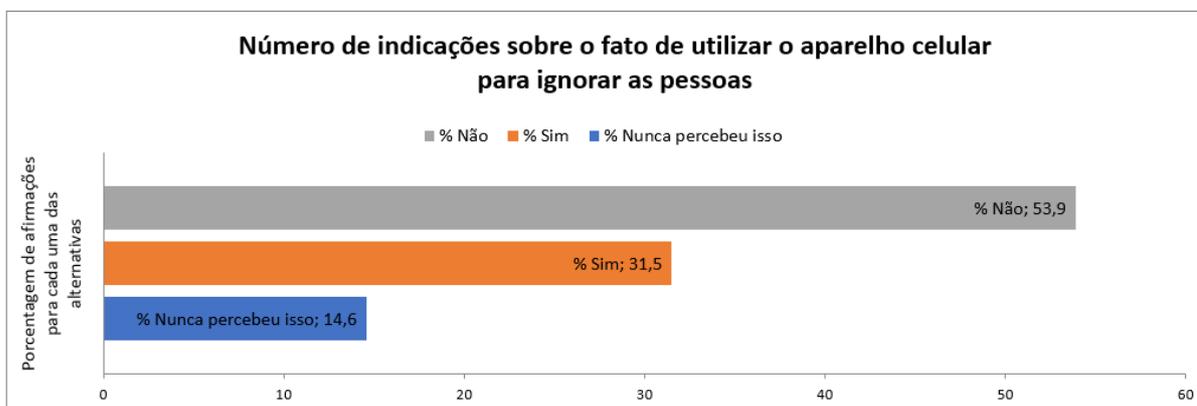


Fonte: próprio autor.

Ao serem questionados objetivamente sobre o uso do aparelho celular para a prática de *phubbing* (Gráfico 22), mais uma vez obtém-se a negativa para esse

comportamento. Os jovens (53,9%) afirmam que não utilizam o celular para ignorar as pessoas, sendo que além desse percentual, 14,6% declararam nunca terem percebido tal atitude. Um total de 31,5% confirma praticar *phubbing* conscientemente.

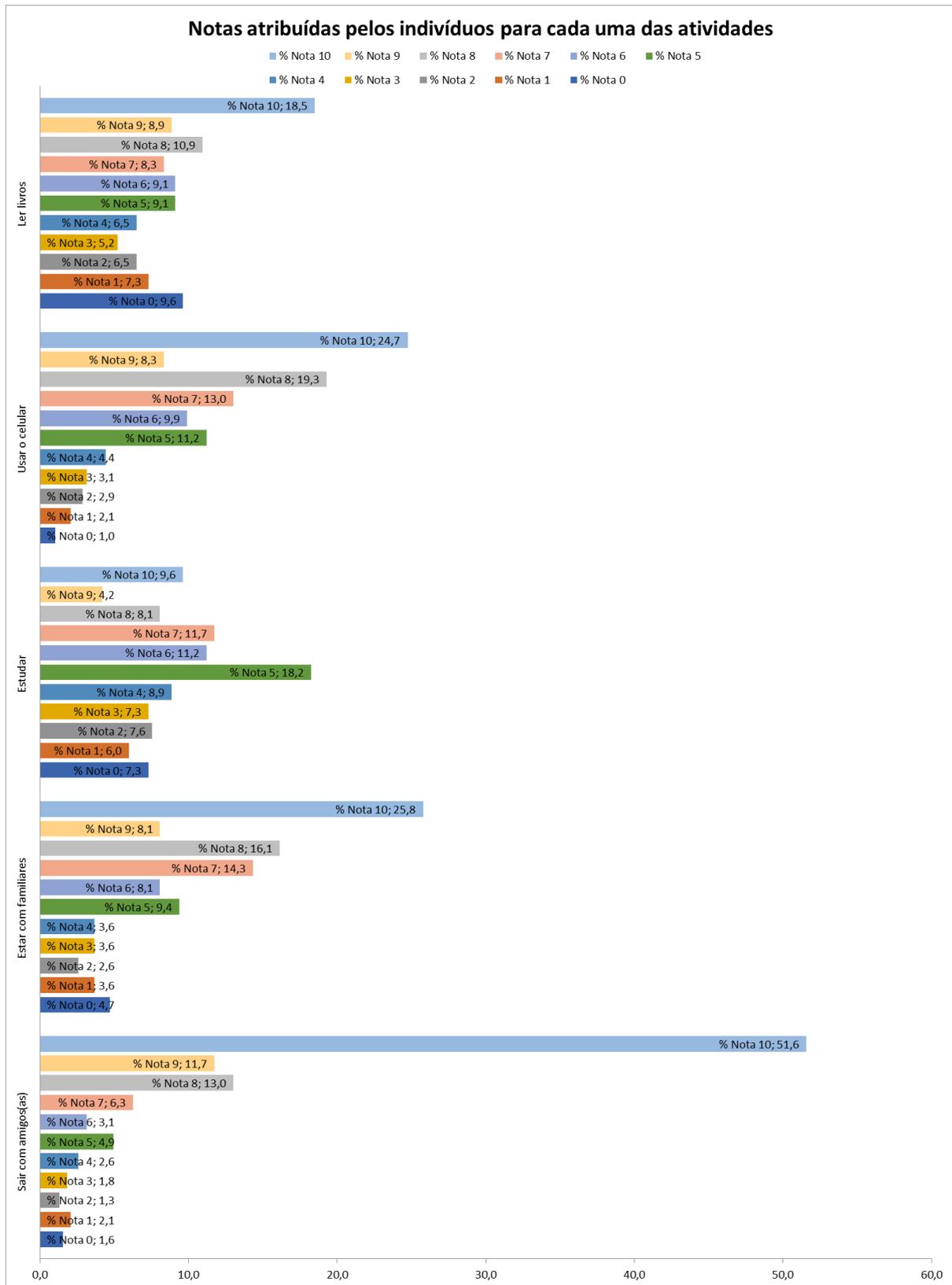
Gráfico 22 – Uso do aparelho celular para a prática de *phubbing*



Fonte: próprio autor.

O *phubbing*, independentemente da maneira como ele é percebido nas relações, é agente para a melhor compreensão das alterações em nossa sociedade, principalmente no que tange o comportamental dos indivíduos e a maneira como as relações presenciais tem sido tomada. Nesse âmbito os jovens nos revelam que o celular passou a compor o rol de prioridades de suas vidas (Gráfico 23). Usar o celular ocupa o 3º lugar, com 24,7%, na preferência dos entrevistados, em detrimento a “sair com amigos” (51,6%) e “estar com familiares” (25,8%). Note a grande aproximação entre a preferência por “estar com os familiares” e “usar o celular” (uma diferença de 1,1%). Atividades como “ler livros” (18,5%) e “estudar” (9,6%) foram renegadas as 4º. e 5º posições, respectivamente. Outro ponto importante a ser destacado é a preferência por “estudar”. Dentre as 5 (cinco) opções disponíveis para escolha, figurou na última posição e o celular, mais uma vez, se sobrepôs ao ensino, ou parece aos jovens mais interessante ou profícuo. No entanto é justo observar que o celular, de acordo com os dados, não substitui o relacionamento interpessoal. Mesmo que os jovens considerem seu aparelho celular (Gráfico 7) como um “amigo” (64,1%) e um “confidente” (67,2%), o ato de “sair com amigos” ainda se apresenta atraente.

Gráfico 23 – Preferência dos jovens por atividades x celular



Fonte: próprio autor.

Estar conectado, conforme demonstra os dados, tem influência sobre a qualidade dos relacionamentos interpessoais. A prática do *phubbing* é real, intencionalmente ou não, no entanto os indivíduos encontram-se por vezes tão imersos no mundo virtual e acostumados com esse novo padrão de comportamento (que inclusive praticam), que sequer se importam em serem ignorados ou ignorarem outrem em situações presenciais. Chega-se a respeitar o “momento” e “privacidade” do outro, quando este faz uso do aparelho celular durante uma interação pessoal.

Esse novo comportamento reflete uma expressiva transformação comportamental sofrida pela sociedade atual. Alteração essa nem sempre percebida pelos indivíduos, uma vez que se encontram sob imersão e inebriados pelas peculiaridades desse mundo inédito.

7 PRODUTO

A última etapa do percurso metodológico compreendeu a ação fundamental que justifica esse estudo como uma pesquisa aplicada, ou seja, que busca a solução de problemas específicos a partir da análise da prática. Este momento da pesquisa é responsável pela devolução da análise do tema às instituições de ensino participantes da pesquisa, uma importante etapa, que inclusive trata-se do diferencial do Mestrado Profissional em relação ao Mestrado Acadêmico.

O produto principal trata-se de um *game* educativo relacionado ao tema *phubbing*. O aplicativo constitui-se parte de uma campanha (Ciclo de Palestras – *Stop Phubbing*) sobre o tema nas instituições de ensino e pode ser utilizado como “situação-problema” ou detonador para as discussões. O aplicativo foi construído utilizando a ferramenta *Construct 2*¹⁷. Essa modalidade (*game*) de produto foi escolhida pois entende-se que há maior grau de aceitação entre jovens. As Figuras 20, 21, 22, 23, 24 e 25 demonstram a *interface* gráfica e as principais funcionalidades da ferramenta.

Produto: Game Educativo

Proposta: Criação de um *game* que estimule o interesse dos jovens em relação ao tema *Phubbing*. O *game* será atrativo, divertido e deverá introduzir o jovem no tema e desafiá-lo, testando seus conhecimentos e analisando seu comportamento em relação ao uso de aparelhos celulares em sala de aula. Ao final do *game* será atribuída uma classificação ao jovem, que poderá inseri-lo em uma categoria de *phubber* ou *não-phubber*.

Formato: HTML 5 (aplicativo para uso em navegadores como Chrome, Firefox, Internet Explorer, entre outros)

Público: alunos a partir do 6º. do Ensino Fundamental Anos Iniciais até o 3º. ano do Ensino Médio

Distribuição: Gratuita

¹⁷ *Construct* é um editor de jogos 2D baseado em HTML5, desenvolvido pela Scirra Ltda. É destinado primeiramente para não-programadores, permitindo a criação rápida de jogos, por meio do estilo *drag-and-drop* usando um editor visual e um sistema de lógica baseada em comportamento. Disponível em: <<https://www.scirra.com/construct2>>. Acesso em 03 de março de 2018.

Figura 20 – Desenvolvimento em *interface* amigável



Fonte: *What is Construct 2?* Disponível em: < <https://www.scirra.com/construct2>>. Acesso em 08 de março de 2018.

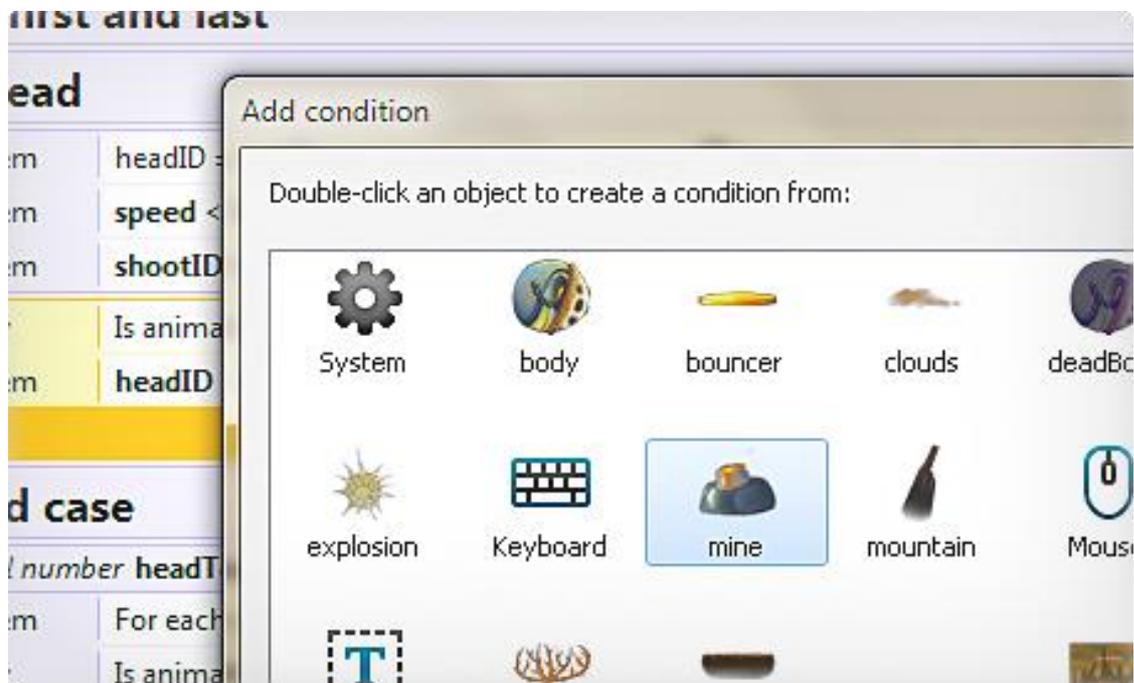
Figura 21 – Comportamentos flexíveis, funções pré-empacotadas



Fonte: *What is Construct 2?* Disponível em: < <https://www.scirra.com/construct2>>. Acesso em 08 de março de 2018.

Figura 22 – Efeitos visuais

Fonte: *What is Construct 2?* Disponível em: < <https://www.scirra.com/construct2>>. Acesso em 08 de março de 2018.

Figura 23 – Programação arraste-e-solte

Fonte: *What is Construct 2?* Disponível em: < <https://www.scirra.com/construct2>>. Acesso em 08 de março de 2018.

Figura 24 – O usuário pode criar seus próprios *plug-ins* e comportamentos

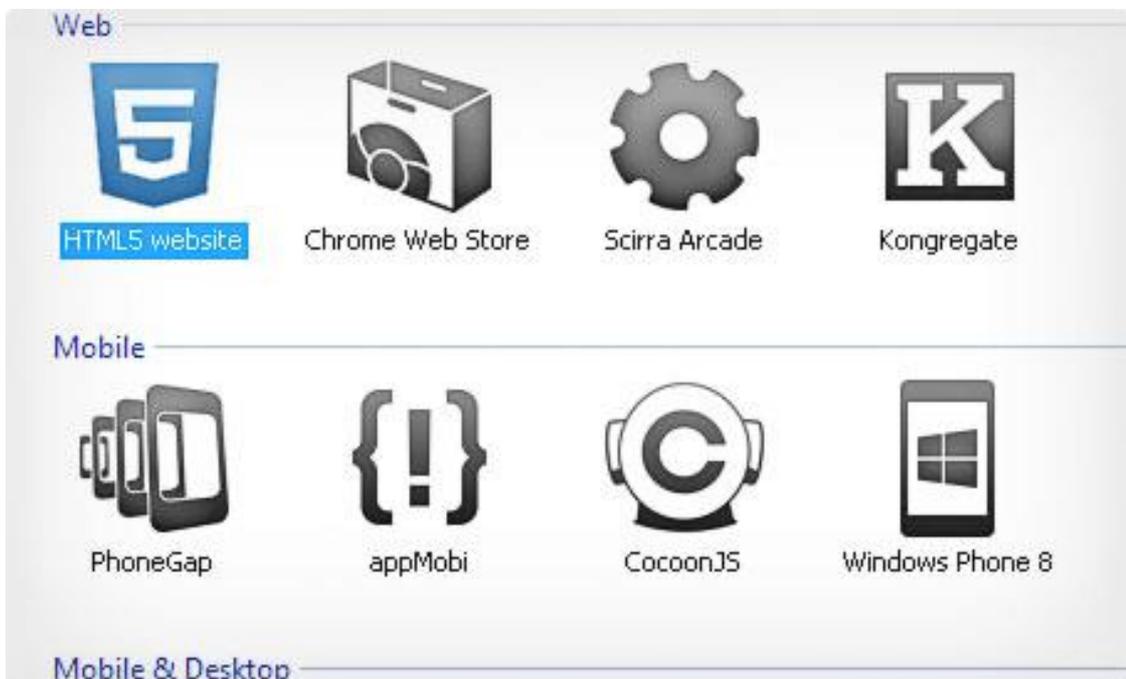
```

1 // ECMAScript 5 strict mode
2 "use strict";
3
4 assert2(cr, "cr namespace not created");
5 assert2(cr.plugins_, "cr.plugins_ not created");
6
7 //////////////////////////////////////////////////
8 // Plugin class
9 // *** CHANGE THE PLUGIN ID HERE *** - must match the "id"
10 //          vvvvvvvv
11 cr.plugins_.MyPlugin = function(runtime)
12 {
13     this.runtime = runtime;
14 };
15
16 (function ()
17 {
18     //////////////////////////////////////////////////
19     // *** CHANGE THE PLUGIN ID HERE *** - must match the
20     //          vvvvvvvv

```

Fonte: *What is Construct 2?* Disponível em: < <https://www.scirra.com/construct2>>. Acesso em 08 de março de 2018.

Figura 25 – Exportação multiplataforma



Fonte: *What is Construct 2?* Disponível em: < <https://www.scirra.com/construct2>>. Acesso em 08 de março de 2018.

7.1 Características

“Conectados” trata-se de uma aplicação *web* desenvolvida por intermédio da ferramenta *Construct 2*, com formato HTML 5. O objetivo principal da aplicação é proporcionar aos jogadores a experiência de uso de um *Quiz*, fazendo uso, primordialmente, de *layouts* (telas), eventos (*event sheets*, abas de programação das telas), objetos (*object types*, todo e qualquer item de tela, desde uma imagem até um texto) e sons (*sounds*). A aplicação conta com 34 *layouts*, 9 *event sheets*, 163 *objects*, 1 *sound* e 95 *events* (eventos programados dentro das *event sheets*). As ações principais e o fluxo simplificado do jogo foram idealizados e projetados por intermédio de *storyboard* (conhecido como esboço sequencial, disponível no APÊNDICE J).

A origem do nome do *game*, intitulado “Conectados”, está intrinsecamente relacionada ao comportamento dos jovens contemporâneos, que se estabelecem no cotidiano como indivíduos altamente “conectados”, ou seja, usuários assíduos de dispositivos móveis, com grande preferência por aparelhos celulares.

Com uma linguagem de fácil compreensão, telas intuitivas e funcionalidades comuns a diversos aplicativos cotidianos, o *game* “Conectados” objetiva aproximar os jovens do tema *phubbing* (comportamento trazido pela assiduidade no uso de dispositivos móveis e alta conexão), bem como as implicações de uso de celulares dentro da sala de aula. O *game*, conforme já mencionado, foi construído no formato de *Quiz*, no qual o jovem responde a um grupo limitado de 15 (quinze) questões múltipla-escolha (APÊNDICE J) relacionadas ao uso do aparelho celular. Cada questão possui pontuação específica, variando de 10 (dez) a 30 (trinta) pontos. Opções que retratam o comportamento *phubber* possuem menor pontuação, enquanto que a situação contrária possui maior pontuação.

Após percorrer todas as questões propostas (Figuras 39 a 53) e acumular pontos, o *game* fornece um resultado condizente com as respostas oferecidas, ou seja, variável de acordo com a pontuação obtida. São 3 (três) resultados possíveis: o primeiro é intitulado “Phubber” (Figura 55), ou seja, de acordo com as opções escolhidas pelo jovem aluno, seu comportamento é típico de um *phubber*, ou seja, tem o hábito de ignorar pessoas enquanto faz uso do aparelho celular, além de executar ações próprias de indivíduos que mais do que consumir dispositivos móveis, são consumidos por esses. O segundo resultado possível é o “Nem lá, nem cá!” (Figura 56), que corresponde a um comportamento mediano. Para esse aluno o

aparelho celular revela-se como um instrumento importante em seu dia-a-dia, permeando, em alguns casos, um comportamento *phubber*, no entanto em determinadas situações dispõe de consciência e responsabilidade quanto ao uso do aparelho celular. O terceiro e último resultado possível é o “Nem um pouco!” (Figura 57). Jovens classificados nessa categoria são racionais quanto ao uso de celulares, preferindo contatos pessoais às relações virtuais. Dentro da sala de aula dedicam-se exclusivamente às aulas. Cumpre ressaltar que a pontuação é transparente para o jogador, bem como o objetivo por detrás de cada questão.

Ademais, para cada um dos resultados possíveis já citados, há a disponibilização de um texto que embasa o comportamento do jovem aluno, explicitando as principais nuances advindas de sua prática. Além de informar, o *game* também relata algumas melhores práticas, para cada um dos casos, e que se executadas poderão auxiliar o aluno numa melhor convivência com o celular dentro do ambiente escolar.

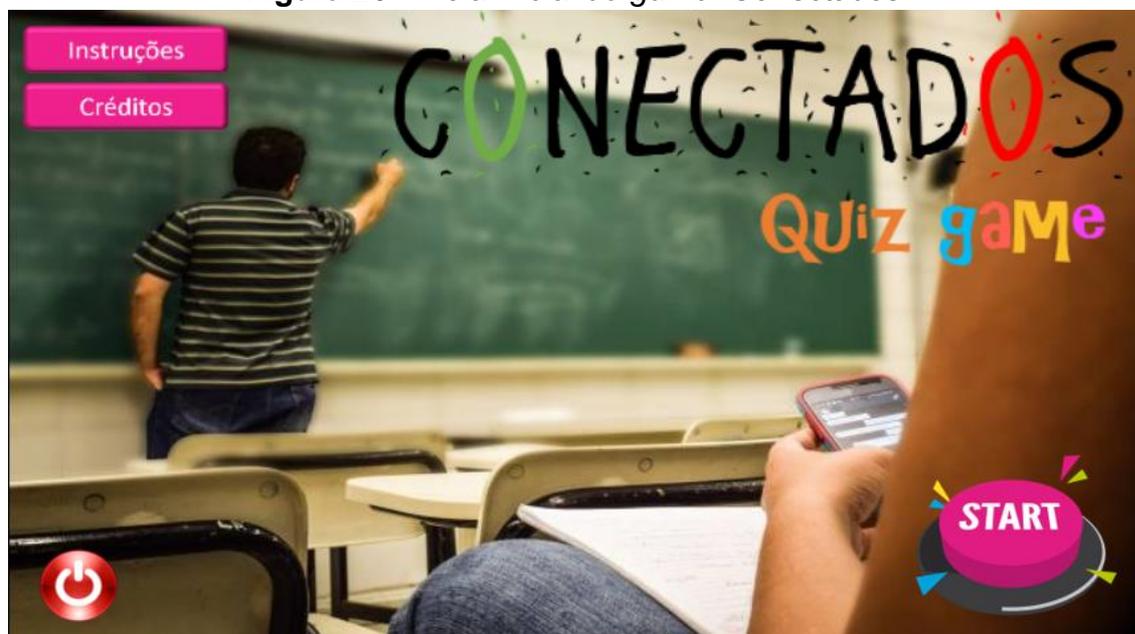
Anteriormente às questões do *Quiz*, o jovem inicialmente é introduzido a um diálogo, promovido por dois professores, Telma e João, dentro de um cenário de sala de aula. O cenário e os personagens remetem o jovem ao seu ambiente escolar, no qual já está inserido e familiarizado, reconhecendo facilmente os elementos do cenário e propiciando sua integração com o *game*. O diálogo é executado sempre que o *game* é reiniciado, no entanto há possibilidade de acessar o *Quiz* diretamente.

7.2 Utilização

O *game* tem início com a apresentação da tela principal (Figura 26) que contém explicitamente o nome do jogo, os botões de “Instruções”, “Créditos”, “Start” e de término, representado pela figura de I/O. A partir dessa tela o jogador poderá iniciar o *Quiz*, para isso deverá pressionar o botão “Start”. A tela contém, como plano de fundo, elementos escolares, demonstrando o ambiente de uma sala de aula e a presença de um aluno fazendo uso de aparelho celular enquanto o professor explica conteúdo a partir de informações transcritas na lousa. Esse plano já introduz, graficamente, o tema *phubbing* dentro da sala de aula, oferecendo uma ideia ao jogador da pretensão do *game*. Já nesse momento, durante a aplicação do produto em escolas, o condutor

da iniciativa pode chamar a atenção dos jovens para a imagem, sem mencionar os termos *phubber* e *phubbing*.

Figura 26 – Tela inicial do *game* “Conectados”



Fonte: próprio autor.

Após clicar no botão de “Start” inicia-se uma música alegre, de repetição contínua, que remete ao conceito de jogo, e o jogador é conduzido para dentro de uma sala de aula (Figura 27), onde encontra-se escrito na lousa a seguinte pergunta: “Você é um *phubber*?”. O questionamento objetiva despertar a curiosidade do jogador, fazendo com que o mesmo tenha o devido interesse em se conhecer e saber, por fim, se é um *phubber*. A seguir inicia-se um diálogo com o jogador (Figuras 27 a 38), promovido pela figura de dois professores. Esse diálogo traz uma proximidade do jogador com o *game*, despertando o interesse em descobrir “onde isso vai dar” e qual será a missão ao final. Certamente o jogador, ao reiniciar o jogo, perceberá que o diálogo se mantém inalterado e tornar-se-á custoso percorrer por ele novamente. Para driblar esse sentimento e possivelmente uma desistência em seu uso, há o botão “Pular Intro” (ou seja, pular a introdução do *game*), que leva o jogador diretamente ao *Quiz*. Esse botão está disponível em todas as telas do diálogo (Figuras 27 a 38).

O diálogo tem início com a apresentação dos professores (Figuras 28 e 29), em seguida questiona o jogador se ele costuma utilizar o celular em sala de aula (Figuras 30 e 31). Nesse momento espera-se que o aluno promova uma reflexão a respeito do seu comportamento e, ainda, sobre a qualidade da relação estabelecida com este tipo

de dispositivo móvel. A partir dessa reflexão os personagens declaram o objetivo do *game* (Figura 32) e em seguida questionam se o jogador é um *phubber* (Figura 33). Possivelmente neste ponto do diálogo o jovem apresente dúvidas sobre o que é um *phubber*, podendo questionar indivíduos próximos. Já na tela seguinte, os professores descrevem na lousa o que é um *phubber* (Figura 34), clarificando as possíveis dúvidas e aguçando o desejo de conhecer sua personalidade (Figura 36), sob este aspecto.

Todas as telas do diálogo em sala de aula dispõem dos seguintes botões: “Pular Intro”, “Sair” e parar o som (representado pela figura de um alto-falante dentro do símbolo universal de negação). Ao clicar no botão “Sair” o jogador é redirecionado à tela de início (Figura 26). Ao clicar no botão “Pular Intro” é redirecionado a primeira tela do *Quiz* (Figura 39). O som pode ser suprimido a partir de qualquer tela do diálogo, não sendo possível reiniciá-lo sem que para isso o jogo também seja reiniciado. O botão “<<continuar>>” também se encontra em todas as telas do diálogo e é responsável pela fluidez do diálogo. O botão é inserido em cada uma das telas, forçando que o mesmo seja pressionado para dar prosseguimento ao diálogo. Esta estratégia (diferentemente de uma animação contínua e rápida) está ligada a possibilidade de fazer pausas no diálogo para que seja possível promover uma reflexão e discussão a respeito (principalmente em relação aos questionamentos realizados durante o diálogo).

Figura 27 – *Game* Conectados: 1ª. tela do diálogo em sala de aula



Fonte: próprio autor.

Figura 28 – Game Conectados: 2ª. tela: diálogo em sala de aula



Fonte: próprio autor.

Figura 29 – Game Conectados: 3ª. tela do diálogo em sala de aula



Fonte: próprio autor.

Figura 30 – Game Conectados: 4ª. tela do diálogo em sala de aula



Fonte: próprio autor.

Figura 31 – Game Conectados: 5ª. tela do diálogo em sala de aula



Fonte: próprio autor.

Figura 32 – Game Conectados: 6ª. tela do diálogo em sala de aula

Fonte: próprio autor.

Figura 33 – Game Conectados: 7ª. tela do diálogo em sala de aula

Fonte: próprio autor.

Figura 34 – Game Conectados: 8ª. tela do diálogo em sala de aula



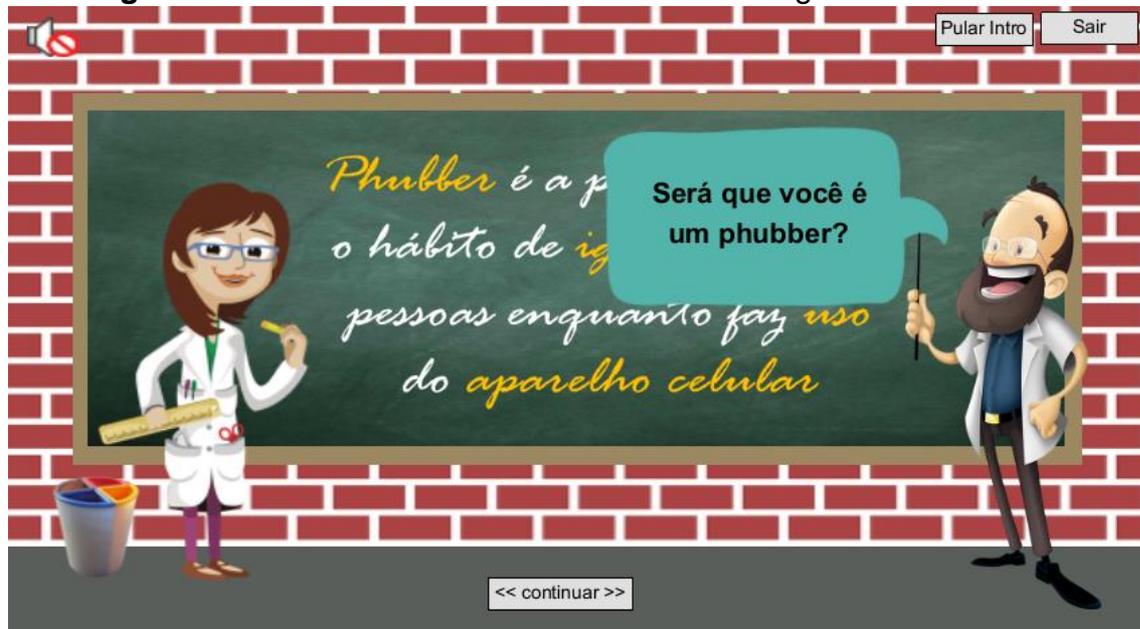
Fonte: próprio autor.

Figura 35 – Game Conectados: 9ª. tela do diálogo em sala de aula



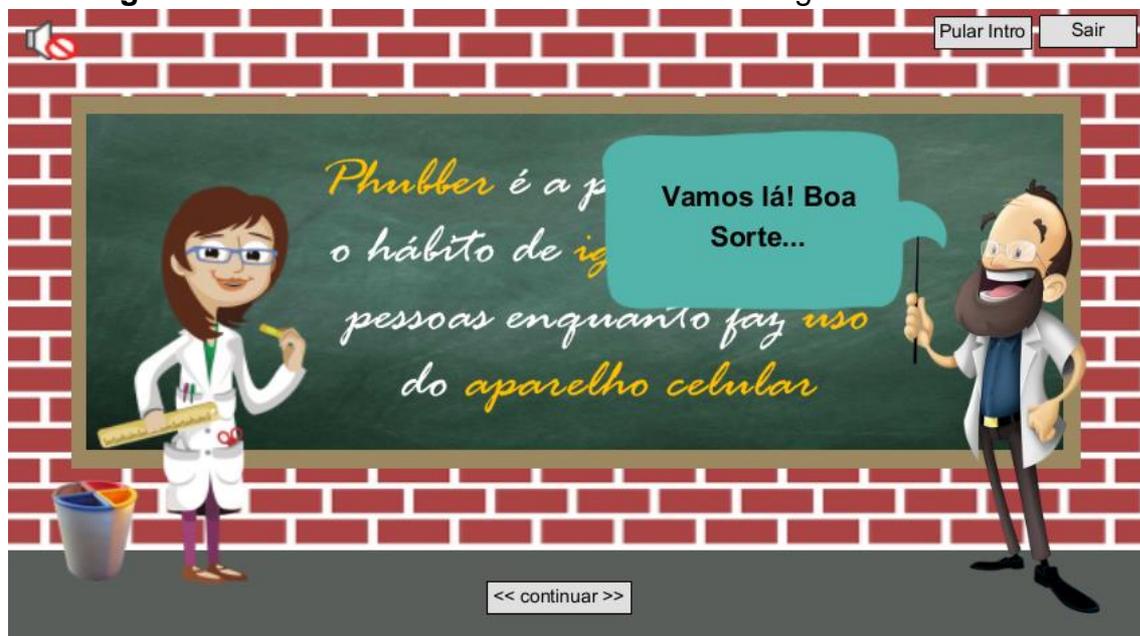
Fonte: próprio autor.

Figura 36 – Game Conectados: 10ª. tela do diálogo em sala de aula



Fonte: próprio autor.

Figura 37 – Game Conectados: 11ª. tela do diálogo em sala de aula



Fonte: próprio autor.

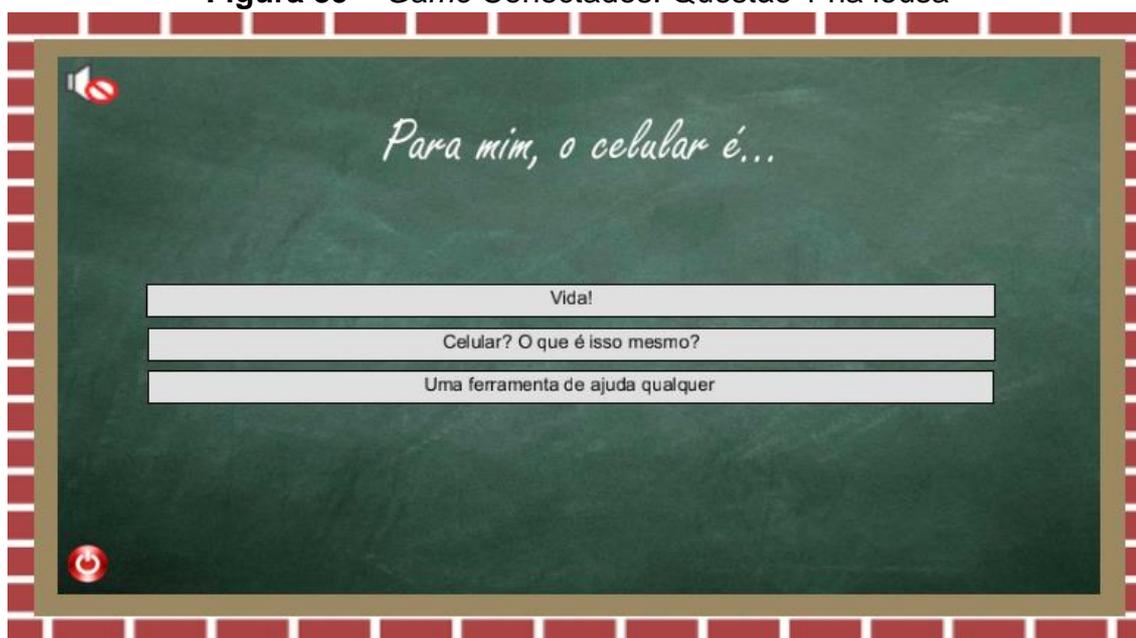
Figura 38 – Game Conectados: 12ª. tela do diálogo em sala de aula



Fonte: próprio autor.

Uma vez percorrido o diálogo em sala de aula, introdutório ao *game*, a última tela (Figura 38) exibirá o botão “<<iniciar>>” em substituição ao botão “<<continuar>>” que vinha sendo constantemente exibido. Este botão tem por finalidade dar início ao Quiz. A partir desse ponto são apresentadas 15 (quinze) questões, cada uma contendo no máximo 4 alternativas cada.

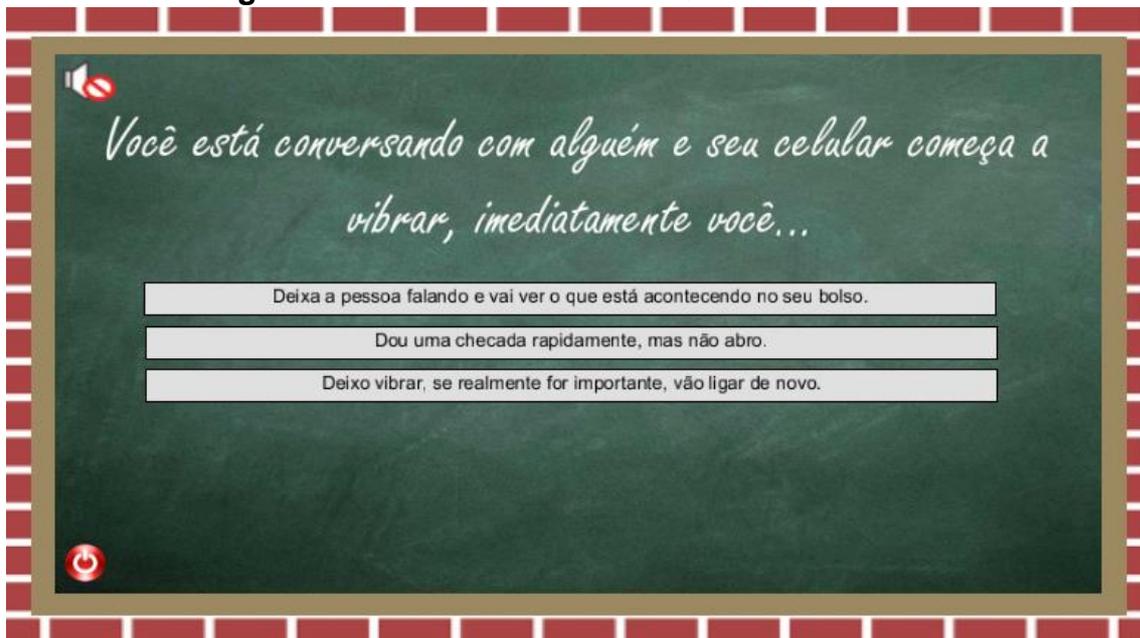
Figura 39 – Game Conectados: Questão 1 na lousa



Fonte: próprio autor.

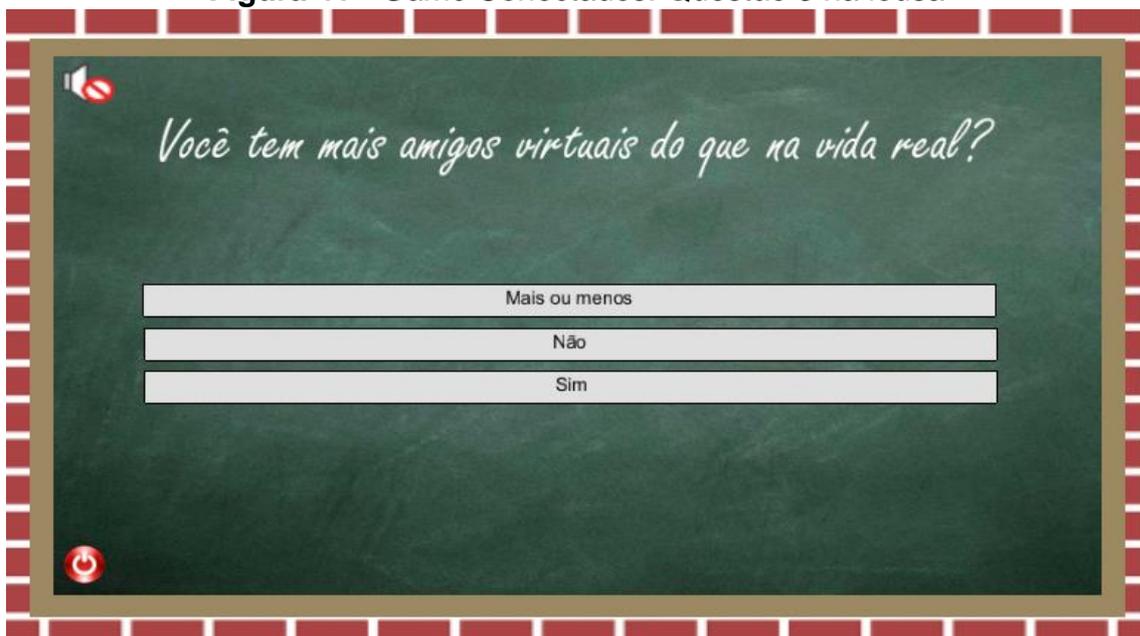
Todas as telas do Quiz (Figuras 40 a 53) possuem os seguintes botões: parar o som (representado por um alto falante atrás do símbolo universal de negação) e um botão de sair (representando pelo símbolo de I/O). Além desses botões, cada uma das alternativas à questão é representada por botões, cuja finalidade, ao ser clicado, é somar pontos à sua pontuação (que não é visível durante o jogo) e direcionar o jogador para a próxima questão. Não há possível escolher mais de uma opção à questão, exatamente pelo fato de haver o redirecionamento automático à próxima tela.

Figura 40 - Game Conectados: Questão 2 na lousa

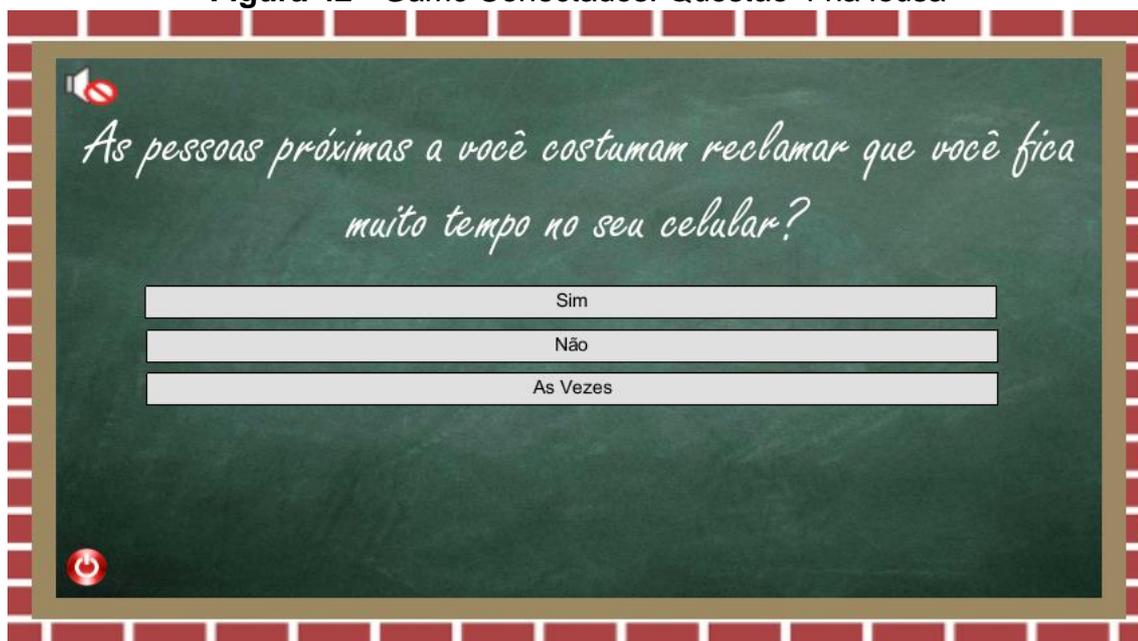


Fonte: próprio autor.

Figura 41 - Game Conectados: Questão 3 na lousa



Fonte: próprio autor.

Figura 42 - Game Conectados: Questão 4 na lousa

A screenshot of a game interface showing a question on a chalkboard. The question is written in cursive: "As pessoas próximas a você costumam reclamar que você fica muito tempo no seu celular?". Below the question are three horizontal buttons labeled "Sim", "Não", and "As Vezes". The interface includes a red power button icon in the top left and a red power button icon in the bottom left.

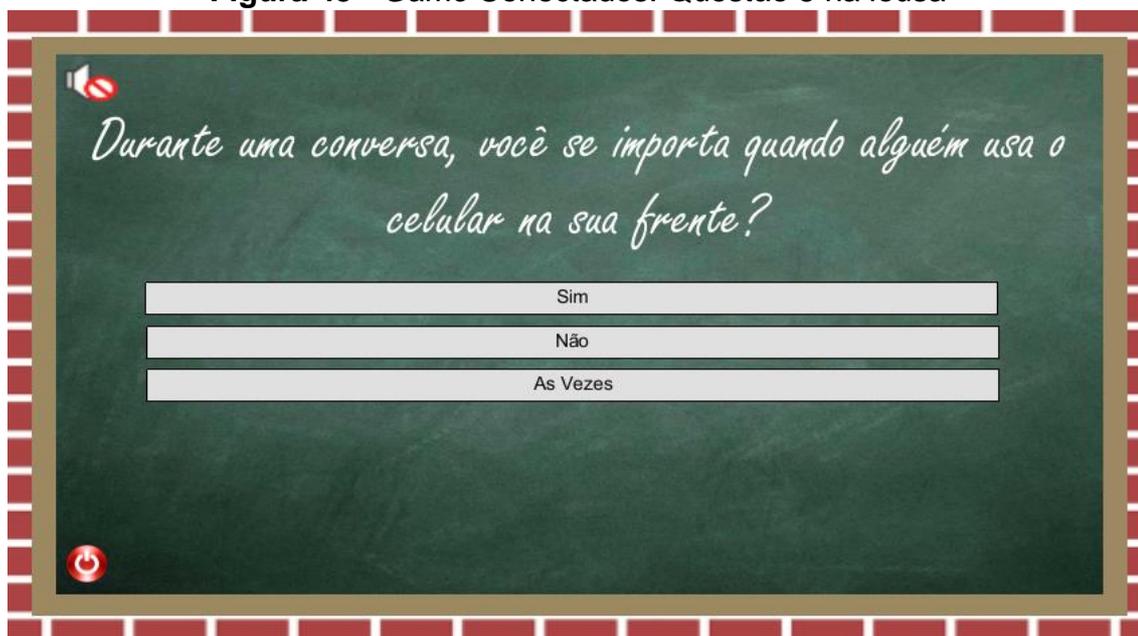
As pessoas próximas a você costumam reclamar que você fica muito tempo no seu celular?

Sim

Não

As Vezes

Fonte: próprio autor.

Figura 43 - Game Conectados: Questão 5 na lousa

A screenshot of a game interface showing a question on a chalkboard. The question is written in cursive: "Durante uma conversa, você se importa quando alguém usa o celular na sua frente?". Below the question are three horizontal buttons labeled "Sim", "Não", and "As Vezes". The interface includes a red power button icon in the top left and a red power button icon in the bottom left.

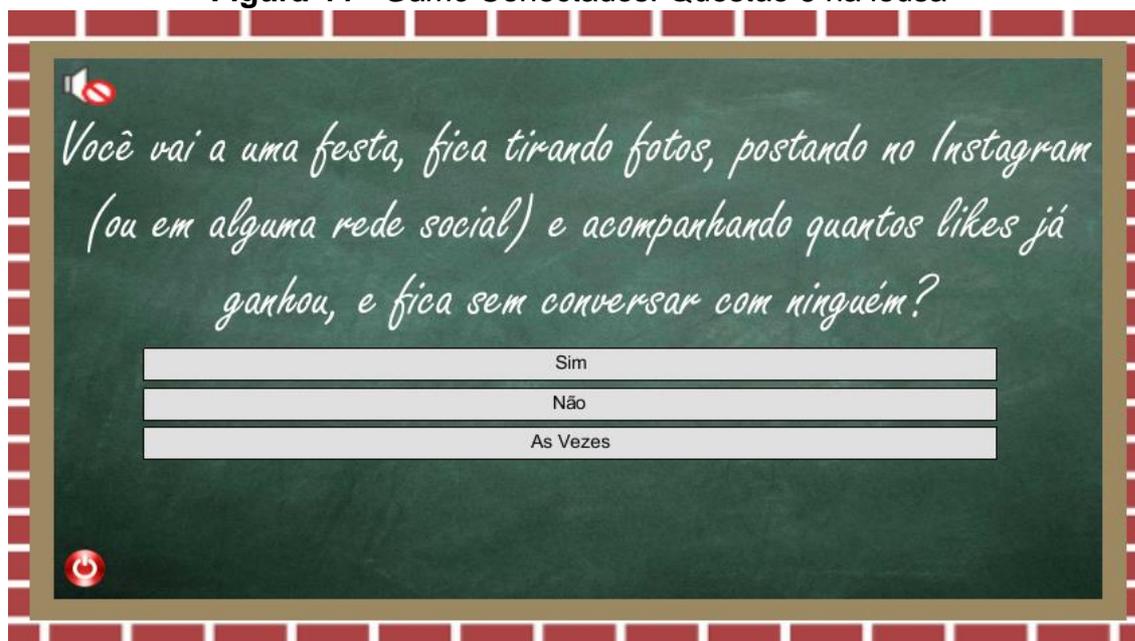
Durante uma conversa, você se importa quando alguém usa o celular na sua frente?

Sim

Não

As Vezes

Fonte: próprio autor.

Figura 44 - Game Conectados: Questão 6 na lousa

Você vai a uma festa, fica tirando fotos, postando no Instagram (ou em alguma rede social) e acompanhando quantos likes já ganhou, e fica sem conversar com ninguém?

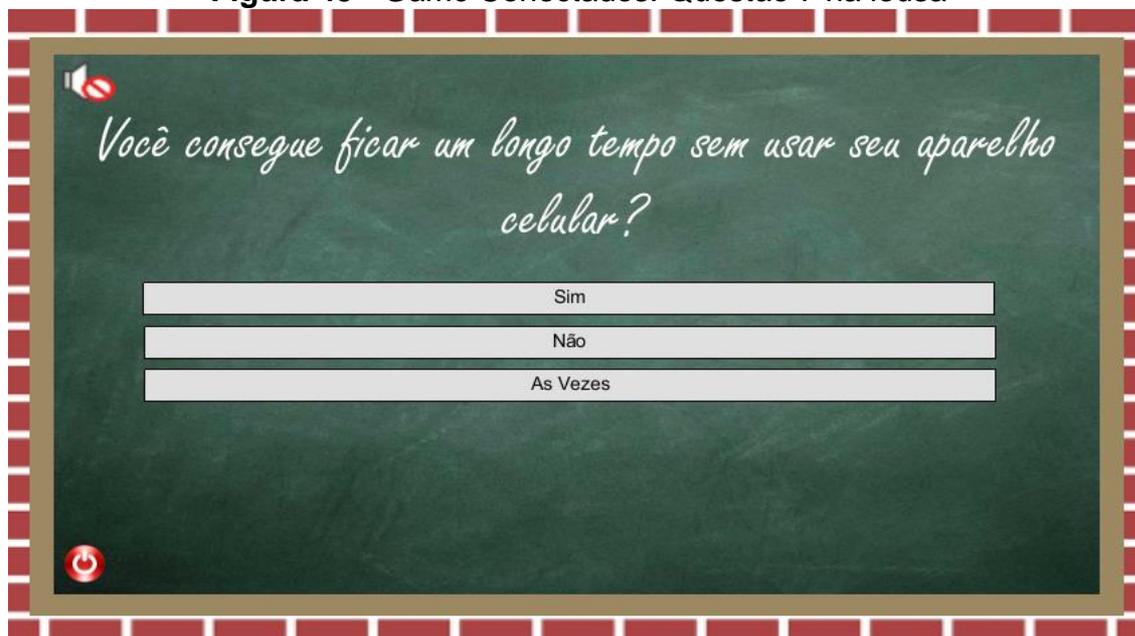
Sim

Não

As Vezes

The image shows a digital chalkboard with a red brick border. At the top left is a red speech bubble icon with a white 'S' and a red slash. At the bottom left is a red power button icon. The text is written in a white cursive font. Below the text are three horizontal white bars for selecting an answer.

Fonte: próprio autor.

Figura 45 - Game Conectados: Questão 7 na lousa

Você consegue ficar um longo tempo sem usar seu aparelho celular?

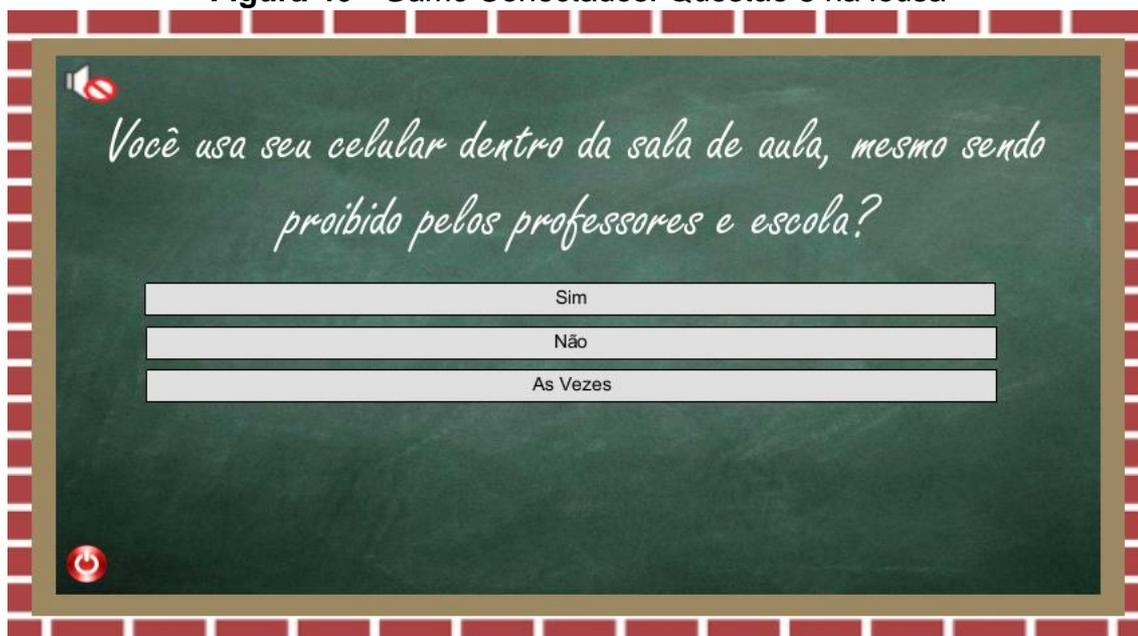
Sim

Não

As Vezes

The image shows a digital chalkboard with a red brick border. At the top left is a red speech bubble icon with a white 'S' and a red slash. At the bottom left is a red power button icon. The text is written in a white cursive font. Below the text are three horizontal white bars for selecting an answer.

Fonte: próprio autor.

Figura 46 - Game Conectados: Questão 8 na lousa

A screenshot of a game interface showing a question on a chalkboard. The question is written in cursive: "Você usa seu celular dentro da sala de aula, mesmo sendo proibido pelos professores e escola?". Below the question are three horizontal input fields with the labels "Sim", "Não", and "As Vezes". The chalkboard has a red brick border and a red power button icon in the bottom left corner.

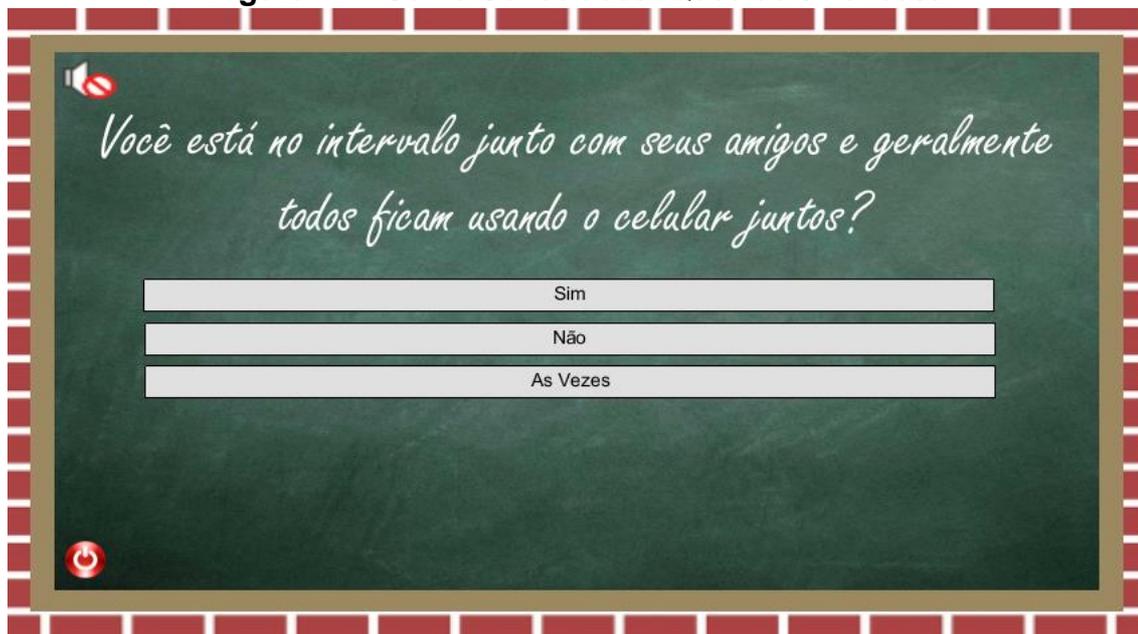
Você usa seu celular dentro da sala de aula, mesmo sendo proibido pelos professores e escola?

Sim

Não

As Vezes

Fonte: próprio autor.

Figura 47 - Game Conectados: Questão 9 na lousa

A screenshot of a game interface showing a question on a chalkboard. The question is written in cursive: "Você está no intervalo junto com seus amigos e geralmente todos ficam usando o celular juntos?". Below the question are three horizontal input fields with the labels "Sim", "Não", and "As Vezes". The chalkboard has a red brick border and a red power button icon in the bottom left corner.

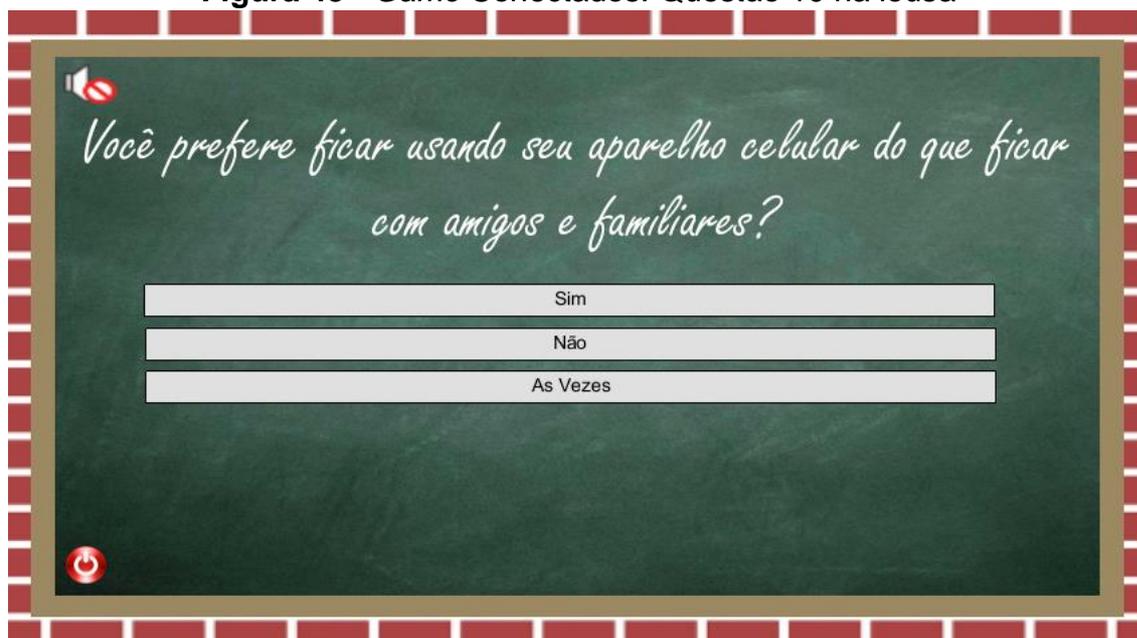
Você está no intervalo junto com seus amigos e geralmente todos ficam usando o celular juntos?

Sim

Não

As Vezes

Fonte: próprio autor.

Figura 48 - Game Conectados: Questão 10 na lousa

A digital chalkboard interface with a green background and a red brick border. In the top left corner, there is a red speech bubble icon with a white 'S' inside. The question is written in white cursive script: "Você prefere ficar usando seu aparelho celular do que ficar com amigos e familiares?". Below the question are three horizontal white input fields with black borders, containing the text "Sim", "Não", and "As Vezes" respectively. In the bottom left corner, there is a red power button icon.

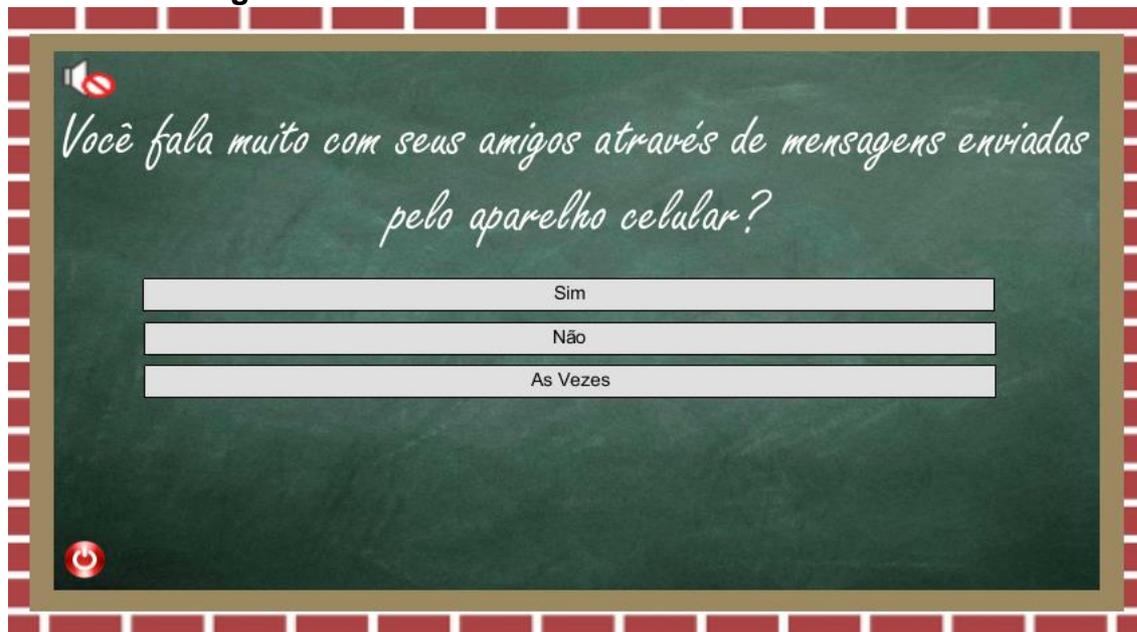
Você prefere ficar usando seu aparelho celular do que ficar com amigos e familiares?

Sim

Não

As Vezes

Fonte: próprio autor.

Figura 49 - Game Conectados: Questão 11 na lousa

A digital chalkboard interface with a green background and a red brick border. In the top left corner, there is a red speech bubble icon with a white 'S' inside. The question is written in white cursive script: "Você fala muito com seus amigos através de mensagens enviadas pelo aparelho celular?". Below the question are three horizontal white input fields with black borders, containing the text "Sim", "Não", and "As Vezes" respectively. In the bottom left corner, there is a red power button icon.

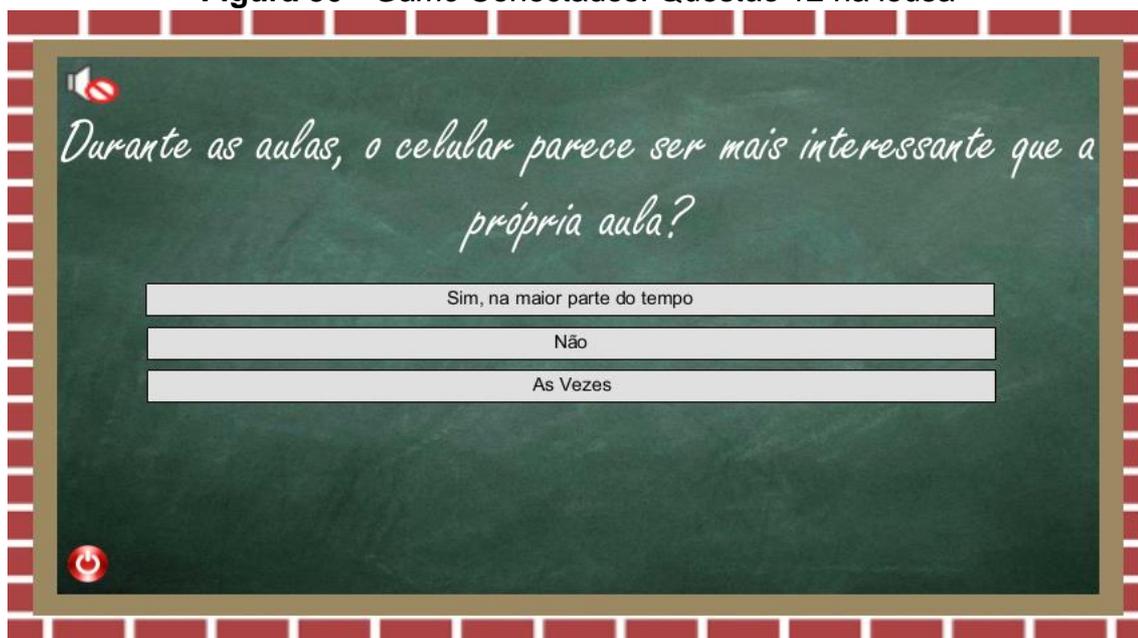
Você fala muito com seus amigos através de mensagens enviadas pelo aparelho celular?

Sim

Não

As Vezes

Fonte: próprio autor.

Figura 50 - Game Conectados: Questão 12 na lousa

Durante as aulas, o celular parece ser mais interessante que a própria aula?

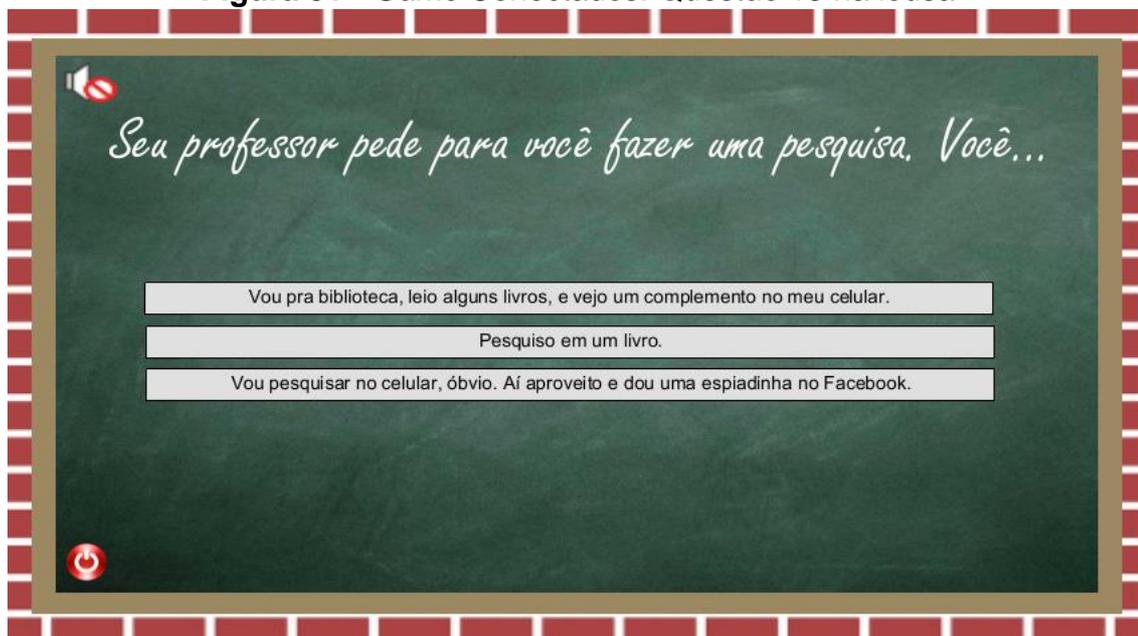
Sim, na maior parte do tempo

Não

As Vezes

The image shows a digital chalkboard with a green surface and a red brick border. At the top left, there is a small red icon of a hand with a speech bubble. The question is written in white cursive. Below the question are three horizontal white bars with black text. At the bottom left, there is a red power button icon.

Fonte: próprio autor.

Figura 51 - Game Conectados: Questão 13 na lousa

Seu professor pede para você fazer uma pesquisa. Você...

Vou pra biblioteca, leio alguns livros, e vejo um complemento no meu celular.

Pesquisei em um livro.

Vou pesquisar no celular, óbvio. Aí aproveito e dou uma espiadinha no Facebook.

The image shows a digital chalkboard with a green surface and a red brick border. At the top left, there is a small red icon of a hand with a speech bubble. The question is written in white cursive. Below the question are three horizontal white bars with black text. At the bottom left, there is a red power button icon.

Fonte: próprio autor.

Figura 52 - Game Conectados: Questão 14 na lousa

Você ficaria sem seu aparelho celular se estiver em aula?

Sim, tranquilamente.

Jamais!

Em algumas aulas, principalmente as difíceis.

Fonte: próprio autor.

Figura 53 - Game Conectados: Questão 15 na lousa

Dentro da sala de aula você usa seu celular apenas para assuntos relacionados a aula?

Sim

Não

As Vezes

Não uso celular dentro da sala de aula.

Fonte: próprio autor.

Ao chegar na última questão do Quiz (Figura 53), o redirecionamento é feito para uma tela com o indicativo “Resultado” (Figura 54). Essa tela tem o propósito de indicar que o Quiz foi finalizado (todas as questões foram respondidas

adequadamente) e haverá, nesse momento, o processamento da pontuação. Para tanto, o jogador deverá clicar sobre a palavra “Resultado” para obter seu perfil.

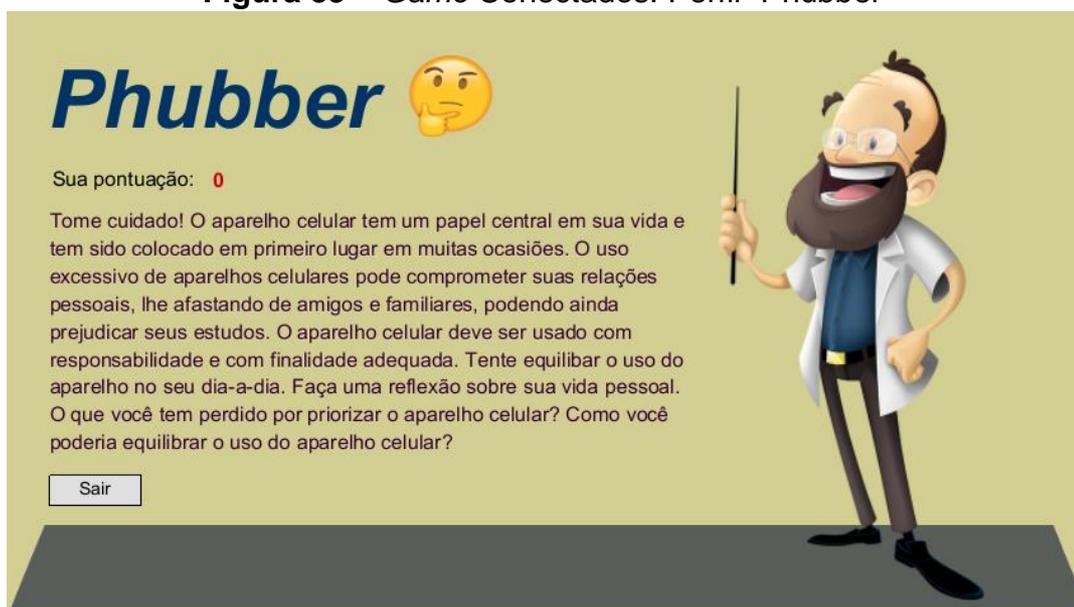
Figura 54 – Game Conectados: Tela final para acesso ao resultado (perfil)



Fonte: próprio autor.

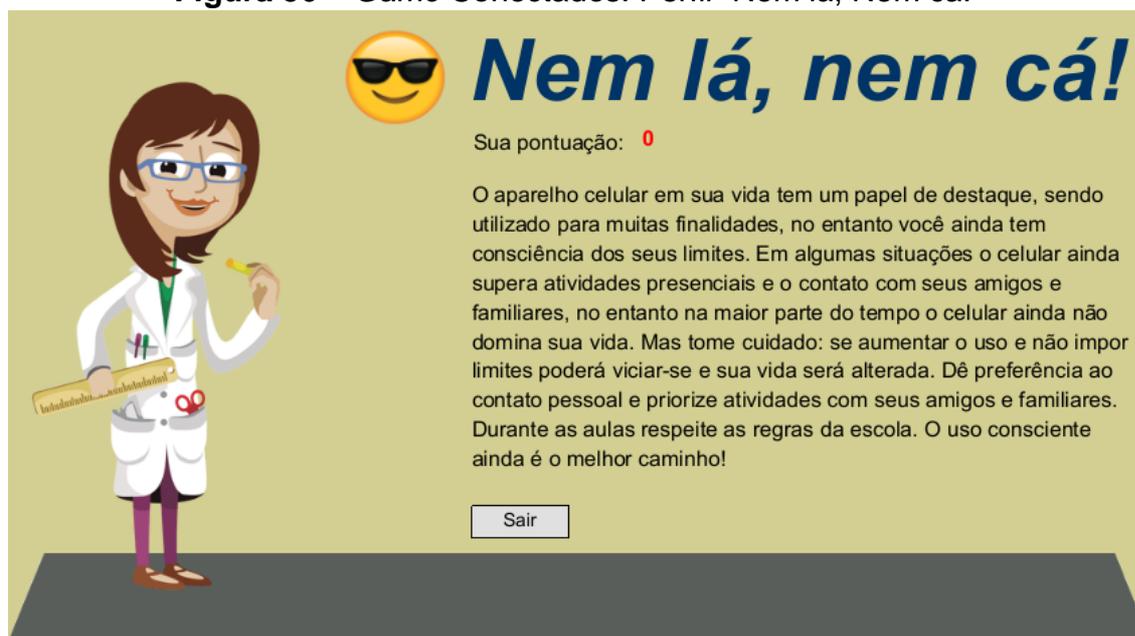
O *game* propicia 3 (três) resultados diferenciados (Figuras 55, 56 e 57), de acordo com a pontuação do jogador. As telas de perfil demonstram na cor vermelha a pontuação obtida durante o Quiz, um texto explicativo e reflexivo sobre o comportamento e o botão “Sair”. Ao clicar no botão “Sair” o jogador é redirecionado para a tela de início do jogo (Figura 26).

Figura 55 – Game Conectados: Perfil “Phubber”



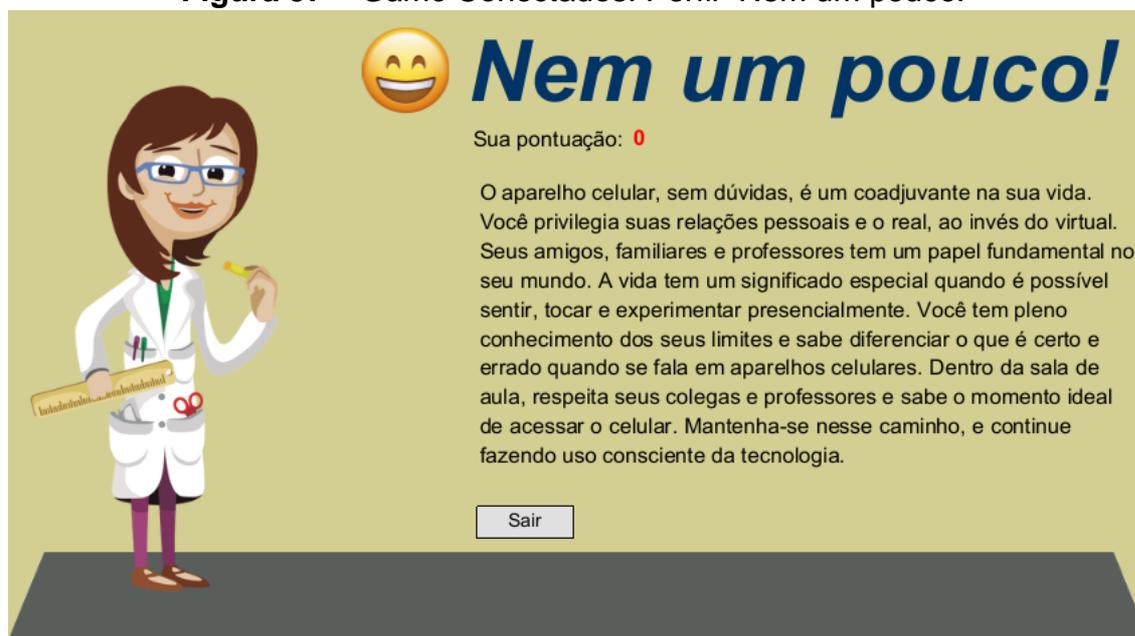
Fonte: próprio autor.

Figura 56 – Game Conectados: Perfil “Nem lá, Nem cá!”



Fonte: próprio autor.

Figura 57 – Game Conectados: Perfil “Nem um pouco!”



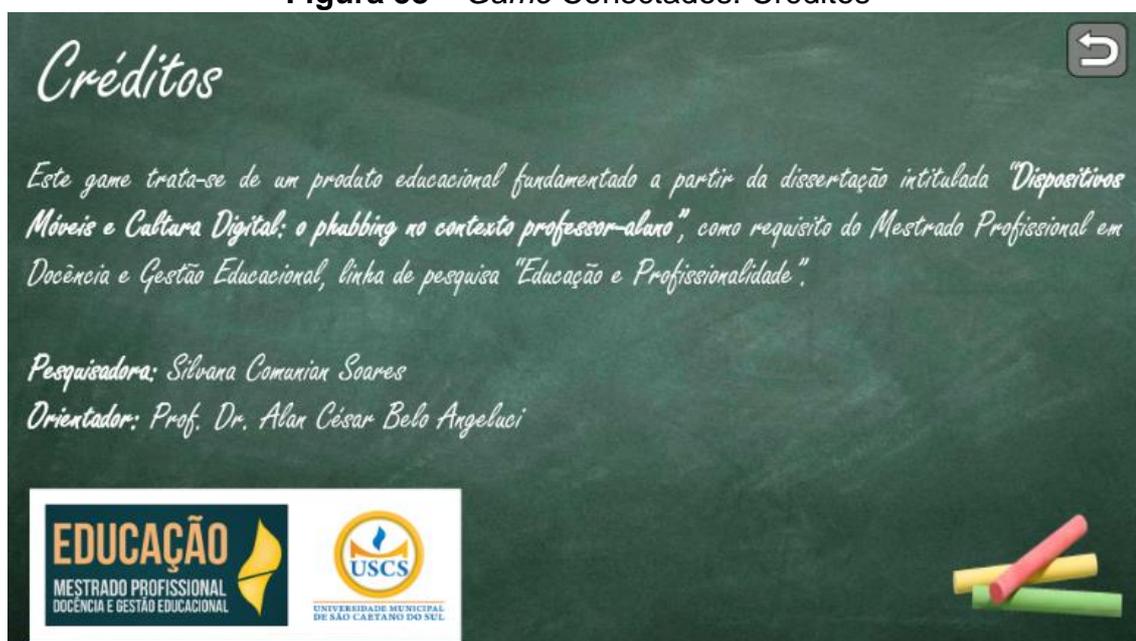
Fonte: próprio autor.

O *game* pode ser executado múltiplas vezes, no entanto as questões permanecem as mesmas, assim como a pontuação previamente estabelecida. A pontuação, especificamente, é trabalhada da seguinte forma (Figura 60): caso o jogador acumule até 150 pontos (inclusive) receberá a classificação “Phubber” (Figura 55). Pontuação entre 151 e 300 (inclusive), direciona o jogador para o perfil “Nem lá,

nem cá!” (Figura 56) e por fim, pontuação acima de 300 pontos corresponde ao perfil “Nem um pouco!” (Figura 57).

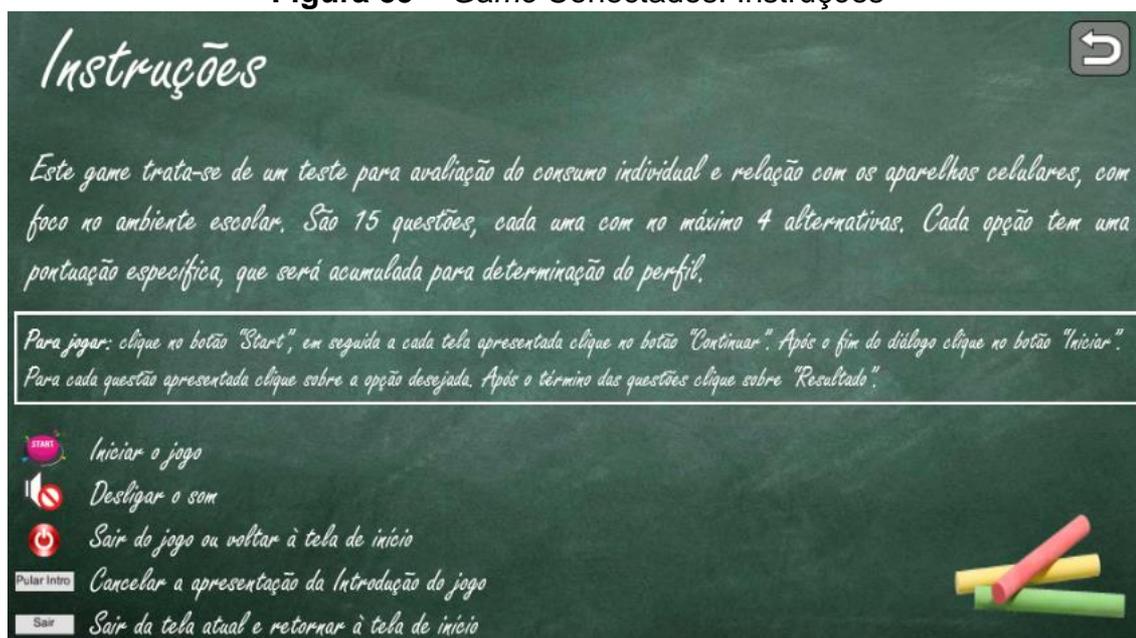
A partir da tela de início (Figura 26) é possível acessar duas outras telas: “Créditos” (Figura 58) e “Instruções” (Figura 59). A tela de “Créditos” traz, de maneira concisa, a destinação do jogo como produto de Mestrado Profissional, destacando a pesquisadora, orientador e instituição de ensino. Já a tela de “Instruções” traz o objetivo do jogo e modo de uso, destacando as principais funcionalidades.

Figura 58 – Game Conectados: Créditos



Fonte: próprio autor.

Figura 59 – Game Conectados: Instruções



Fonte: próprio autor.

Figura 60 – Game Conectados: programação referente a pontuação

1	Touch	On touched	System	Go to Resultado - Phubber!
	System	imgresultado	Add action	
2	Touch	On touched	System	Go to Resultado - Nem lá, nem cá!
	System	imgresultado	Add action	
	System	varPhubber ≤ 150		
3	Touch	On touched	System	Go to Resultado - Nem um pouco!
	System	imgresultado	Add action	
	System	varPhubber ≤ 300		
3	Touch	On touched	System	Go to Resultado - Nem um pouco!
	System	imgresultado	Add action	
	System	varPhubber > 300		

Fonte: próprio autor.

Propõe-se que este *game* seja aplicado a jovens alunos do 6^o. ao 9^o. ano do Ensino Fundamental e 1^o. ao 3^o. ano do Ensino Médio. O *game*, devido a portabilidade proporcionada pela ferramenta *Construct 2*, pode ser facilmente acessado via *web*, a qualquer momento, concomitantemente (várias máquinas ao mesmo tempo) e sem necessidade de instaladores específicos, logo poderá ser utilizado com grupos de alunos. Cumpre ressaltar que esse *game*, quando aplicado em grupos, poderá facilitar e possibilitar uma rica discussão entre os indivíduos acerca das questões propostas e os resultados obtidos (perfis), proporcionando um maior engajamento à iniciativa. A aplicação do jogo, ainda na modalidade em grupo, incita entre os jovens uma competição saudável para obtenção de uma melhor classificação ou pontuação, além de elevar avaliações específicas entre eles acerca de determinados comportamentos.

Após a aplicação do *game*, quando o jovem obtém sua classificação individual em relação ao uso de aparelhos celulares, faz-se útil e enriquecedor o início de uma explanação sobre *phubbing*, na modalidade de uma palestra. Logo, o *game*, neste quadro, assume o papel de estimulador do tema, perfazendo-se como um ponto de partida para incutir o tema junto aos participantes.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A era da informação já é uma realidade na sociedade contemporânea e as TICs exercem forte presença nesse novo cenário. As TICs propiciam aos indivíduos e sociedade em geral, facilidades nunca imaginadas. O uso de dispositivos móveis, particularmente de aparelhos celulares, tem se intensificado e evoluído exponencialmente, representando um caminho sem volta. No entanto, seguir nesse novo caminho requer, primordialmente, o rompimento de velhos paradigmas e o estabelecimento de uma nova mentalidade: conexão e interatividade.

As TICs, segundo organizações internacionais, despontam como fator determinante para alcance dos 17 Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS)¹⁸ presentes na Agenda 2030¹⁹ das Nações Unidas. Esses objetivos destacam as principais áreas que receberão atenção nos próximos 15 anos e que são essenciais para todos os indivíduos. Segundo declaração oficial da Agenda 2030, as TICs “tem um grande potencial para acelerar o progresso humano, para eliminar o fosso digital e para o desenvolvimento de sociedades do conhecimento”.

Nesse quadro, quando se refere a atingir o objetivo de promoção de uma educação inclusiva e de qualidade, a incorporação adequada das tecnologias de informação dentro das escolas não é exceção. As ações destacadas pela ODS 4²⁰ (assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todas e todos) representam intervenções relevantes para difusão da cultura digital nos ambientes de formação e escolares.

Hoje o setor educacional vivencia um dilema. De um lado há uma pressão considerável, da própria sociedade, afim de que essas instituições alterem a forma como fazem educação e estimulem novas formas de aprender, mas de outro lado precisam apreender meios eficazes para que a tecnologia seja introduzida eficientemente dentro da sala de aula. É imperativo que o sistema educacional no

¹⁸ Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS). Disponível em: http://www.itamaraty.gov.br/images/ed_desenvsust/ODSportugues12fev2016.pdf. Acesso em 14 de agosto de 2018.

¹⁹ Agenda 2030. Disponível em: <https://nacoesunidas.org/pos2015/agenda2030/>. Acessado em 14 de agosto de 2018.

²⁰ Objetivo 4. Assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todas e todos. Disponível em: <https://nacoesunidas.org/pos2015/ods4/>. Acesso em 14 de agosto de 2018.

Brasil reconheça a inevitabilidade desse novo cenário tecnológico, que inclusive já afetou o mercado de trabalho. A forma como os alunos são preparados para enfrentar esse novo mundo, fora dos limites da escola, também deve ser repensada e aprimorada. As escolas precisam dar conta da formação das novas gerações. Os empregos dessa nova era têm exigido pensamento multifacetado e habilidade para resolução de problemas complexos (PÉREZ GÓMEZ, 2015).

No entanto inserir a tecnologia, dentro das escolas, sem propósito claro, não é o melhor caminho. Muitas instituições de ensino se intitulam altamente tecnológicas, pelo fato de ofertarem aos seus alunos um extenso parque computacional, e não rara, às vezes, nesse emaranhado tecnológico, perdem a mão das ações efetivamente pedagógicas e norteadoras de um saber reflexivo e diferenciado. As escolas necessitam compreender que a maneira como as informações são compartilhadas e a forma como o conhecimento é construído mudaram, transformaram-se. Os alunos, por sua vez, já se veem de forma diferenciada. Conseguem, com grande flexibilidade e naturalidade, fazer a conexão entre o físico e o digital (PÉREZ GÓMEZ, 2015). Para aprender já fazem uso tanto de conteúdo disponível em um livro físico quanto, em mídias digitais, com acesso por meio de um aparelho celular. O aprendizado já rompeu as paredes da sala de aula.

O ponto relevante dessa discussão é como desenvolver experiências inovadoras e estimulantes dentro da sala de aula. Esse tipo de mudança, para muitas escolas no Brasil, nem sempre é visualizada positivamente. Uma parcela dos professores sente-se pressionados e desconfortáveis no acolhimento inusitado dessa nova perspectiva pedagógica. Há um sentimento de autodesvalorização frente a tecnologia, como se essa ameaçasse seu trabalho e, muitas vezes, seus valores e princípios, fragilizando sua formação anterior. No entanto, nesse quadro o professor é figura capital para engendrar essa nova conjuntura do saber. Ele tem a oportunidade única de inovar dentro do âmbito do ensino, ampliando a atividade docente, deixando de ter enfoque demasiado na transmissão de conteúdo (agora já disponível no aparelho celular) e migrando para o desenvolvimento de novas habilidades nos alunos. Esse novo professor, do século XXI, deve estar aberto ao novo e às novas possibilidades, sem medos ou receios na criação de um novo ambiente de aprendizagem que atenda as demandas do contemporâneo. Esse novo profissional deve ser capaz de inspirar inovação e motivação entre os alunos, estimulando-os ao uso consciente e crítico da tecnologia. E para o rompimento dos paradigmas

tradicionais da educação, não é necessário o emprego de tecnologia de última geração, nem tampouco deter conhecimentos digitais avançados, mas é essencial a existência e participação de professores motivados, inovadores e que sejam capazes de inspirar os jovens alunos. Muito mais do que formação de professores, é necessário motivação.

O que era considerada uma "boa educação" há 50 anos atrás, para o mundo atual o modelo já se encontra distante dos padrões requeridos para a formação de um profissional capaz de enfrentar as adversidades do século XXI. Para triunfar nesse século, educadores preconizam os 4 C's: colaboração (*collaboration*), criatividade (*creativity*), comunicação (*communication*) e pensamento crítico (*critical thinking*)²¹.

No entanto, hoje um novo C já desponta em meio a essas habilidades: o *computacional thinking* (pensamento computacional), ou seja, capacitar os alunos no pensamento lógico, estimulando-os à resolução de problemas de forma simples e direta e ainda, desenvolver nesses jovens a habilidade de pensar sob uma nova ótica. O uso dos aparelhos celulares nas salas de aula, e conseqüentemente a imersão no universo digital propiciado por tal recurso, oferta a força necessária para o desenvolvimento desse pensamento computacional nos indivíduos.

A educação exige inovação, entretanto, nos projetos pedagógicos essa inovação é mantida apenas em discursos eloquentes. Dentro da sala de aula a prática pedagógica, ainda é amparada por modelos do século passado. As atividades mais interessantes e estimuladoras, por vezes, ocorrem fora da sala de aula, nos chamados projetos extraclases. Nessas atividades externas o aluno é capaz de desenvolver os 4C's, utilizar novas ferramentas, pensar em tecnologia e efetivamente "sair da caixa", logo porque não pensar nesse comportamento dentro da sala de aula, com atividades inovadoras, desafiantes e que instiguem o aluno a expansão dos seus horizontes? Inovação envolve pessoas. É preciso conectar-se ao mundo dos jovens, compreender seus anseios e demandas, para então pensar num sistema educacional eficaz, onde a tecnologia possa ser utilizada, dentro da sala de aula, como ferramenta pedagógica e por fim atenda as pessoas, e não seja apenas usada como vitrine pelas escolas (KENSKI, 2012).

²¹ NEA. *Preparing 21st Century Students for a Global Society: An Educator's Guide to the "Four Cs"*. Disponível em: <http://www.nea.org/assets/docs/A-Guide-to-Four-Cs.pdf>. Acesso em 16 de agosto de 2018.

Ao enfatizarmos a necessidade de repensar ou introduzir a presença da tecnologia dentro das salas de aula como ferramenta para flexibilização e inovação do ensino, alcançamos o objeto desse estudo: o *phubbing*. O *phubbing*, possivelmente, seja um dos principais motivadores (senão o principal) para o bloqueio e recusa dos aparelhos celulares no ambiente educacional. Compreendido sob viés negativo pelos educadores, o *phubbing* traz à tona a real necessidade de se reconsiderar o uso efetivo dos dispositivos móveis em prol da educação. Hoje, como as instituições escolares, em sua grande maioria, proíbem o uso dos aparelhos celulares em sala de aula, o uso inevitável desses é realizado pelos alunos indiscriminadamente, sem controle e para os mais diversos fins. Os professores lutam, aula a aula, contra o uso e quase sempre vem perdendo essa batalha.

O *phubbing* não representa inabilidade do professor em lidar com a presença do celular dentro da sala. Falar em inabilidade, nos direciona a pensar em habilidades e competências profissionais e não é disso que se trata. O *phubbing* é algo superior. Advêm de uma demanda contemporânea vultuosa: ser digital, estar conectado. E a escola e os professores simplesmente não estão preparados para lidar com algo que não fez parte do repertório de sua criação e formação.

Esse estudo descobriu um aluno altamente conectado, fazendo uso acentuado de dispositivos móveis, na busca por alternativas diferenciadas de aprendizagem e disposto ao novo. São jovens, nativos digitais, que vivenciam e experimentam a tecnologia em diversas esferas de suas vidas e não estão dispostos a abrir mão do que já consideram como prioridade. São intensamente ligados ao seu aparelho considerando-o como um amigo e guia, além de inteligente, útil e importante. Sentimentos negativos como frustração, tristeza, raiva e revolta são destacados ao mencionar um possível afastamento do aparelho. O uso é tão expressivo, que ocorre indistintamente, seja durante a semana ou final de semana.

No campo educacional, esses jovens ainda não visualizam sua escola e professores como adaptados à esta nova realidade. Para eles seus professores são considerados “atrasados” em relação ao uso que fazem da tecnologia. Apresentam, ainda, grande interesse e dispõem de muitas ideias para o uso pedagógico do celular em sala de aula, no entanto não são “ouvidos”. Dentro da sala de aula, apesar de proibido ou da existência de regras específicas, seguem suas próprias diretrizes no uso de aparelhos celulares, usando artifícios diversos para ocultá-los frente aos

professores que, por sua vez, relutam diariamente com os dispositivos e em algumas situações apenas “fingem” não observar o comportamento.

Independentemente do papel que vem sendo desempenhado pela tecnologia dentro das escolas (implementada ou não) e ainda os elementos envolvidos no uso massivo de dispositivos móveis, os resultados desse estudo indicam que o aparelho celular é usado constantemente dentro da sala de aula por cerca de 90% dos jovens entrevistados, sendo que 46% afirmam utilizá-lo “algumas vezes”. Ou seja, com ou sem autorização, o celular já figura na paisagem escolar.

A principal atividade executada por estes jovens, ao fazer uso do aparelho celular em aula, trata-se da pesquisa escolar (o Google é o segundo aplicativo mais utilizado pelos adolescentes, com 47,9%). O dispositivo, com acesso à Internet, é usado para aprofundamento em temas que estão sendo discutidos/tratados durante a aula, e o aluno ao invés de questionar o professor acerca de suas dúvidas ou curiosidades, opta por realizar a consulta, individualizada, via aparelho celular (os alunos não foram questionados quanto a criticidade na escolha da fonte de informação). Grande parte dos alunos declararam que seus professores já utilizaram algumas vezes (81%) o celular como dispositivo auxiliar às aulas. Outro aspecto a ser observado, nesse tocante, é a finalidade de acesso ao celular dentro da sala de aula pelos jovens. Em grande parte das vezes acessar o aparelho refere-se ao atendimento de um impulso quase que involuntário, deflagrado pelo instinto de repetição e sem motivo aparente ou válido, que justifique seu uso durante a aula. Segundo os jovens, o uso indiscriminado dos dispositivos móveis predomina em aulas consideradas fáceis (logo não necessitando de grande atenção) ou ainda nas aulas classificadas com conteúdo de difícil compreensão. Ambas situações são capazes de verter os jovens para assuntos rotulados como interessantes em seus aparelhos celulares. Uma parcela menor indica que o uso do celular ocorre para fins de entretenimento, o que envolve relacionamento (familiar e amigos) e diversão (*games on-line*, músicas, fotos).

Para os jovens alunos o *phubbing* apresenta-se como uma prática desconhecida em suas interações escolares, ou seja, ao fazer uso de aparelhos celulares durante as aulas e na presença dos professores, não há intenção verdadeira de ignorá-los. Na visão dos professores, fatalmente a ação ocorre, corriqueiramente, dentro dos espaços escolares, principalmente durante as aulas. Na contramão, os alunos não compreendem o ato sob o viés negativo e, por vezes, insalubre. Apenas

acontece e não há motivos claros ou aparentes para tal. Sob o mesmo prisma encontram-se seus relacionamentos interpessoais em geral, quanto visualizados sob a prática de *phubbing*.

O *phubber* não tem clareza sobre sua ação, logo também não consegue reconhecer em si próprio a ocorrência do ato. Possivelmente o acesso constante e despropositado ao aparelho celular tornou-se mais uma das inúmeras atividades automáticas que os indivíduos comumente executam rotineiramente. Todavia, essa análise do fenômeno, sob o ponto de vista comportamental, trazendo vieses psicológicos, requer maior aprofundamento e investigações específicas, não se tratando do escopo dessa pesquisa.

Verza (2008, p. 14) destaca que “uma das principais características resultantes do avanço da tecnologia midiática na comunicação humana são as relações virtuais estabelecidas por seus usuários”. Nesse tocante, o aparelho celular, muito além de um instrumento destinado à comunicação móvel, transformou-se na extensão do homem (MCLUHAN, 1969), mantendo-se presente integralmente no cotidiano dos indivíduos, sendo considerado, não raras as vezes, como um novo membro do corpo humano, ou seja, indissociável, valioso e inerente à vida. Essa nova concepção, que retrata a integração dos dispositivos móveis às nossas vidas, tem ocasionado nos indivíduos, sentimentos fortes, que referenciam dependência digital, principalmente no tange ao estabelecimento e manutenção de relações virtuais, oferecida por aplicações como *WhatsApp* (61,2%) e *Facebook* (16,7%) e, ainda, para entretenimento por intermédio de aplicativos como: *Youtube* (52,9%), *Netflix* (27,3%) e *Spotify* (27,3%). Ademais, os cinco principais sentimentos que os levam a fazer uso do dispositivo são: o tédio (80,5%), ociosidade (69,3%), curiosidade (57,3%), felicidade (54,9%) e isolamento (49,7%).

As instituições de ensino, frente aos desafios imputados pela era digital, buscam manter o controle da situação e em se tratando do uso de celulares durante as aulas, tem estabelecido regras claras de conduta para os alunos. Tão logo, os jovens alunos relatam dispor de amplo conhecimento das condições a serem respeitadas para o bom aproveitamento das aulas, compreendendo os imbróglios advindos do uso inadvertido ou inadequado dos dispositivos móveis durante as aulas. Todavia, apesar da clareza, para ambas as partes, da relação esperada entre aluno e instituição de ensino, a cultura digital progressivamente penetrou o cotidiano dos jovens, forçando-os à uma alteração de identidade, cujos novos hábitos e anseios,

invariavelmente, também adentraram o universo escolar. Muitas escolas não liberam (49,2%) o uso de Internet e 70,6% dos alunos dessas declaram que estão sujeitos a regras para uso do celular dentro da sala de aula. Os jovens consideram o celular como um elemento prioritário colocando-o em 3º lugar frente ao hábito de ler livros (4º. lugar) e até mesmo de estudar (5º lugar). O celular ainda não é mais importante do que os relacionamentos interpessoais (sair com amigos e estar com familiares).

A presença dos dispositivos móveis dentro das escolas é real, não devendo ser renegada a simples modismo passageiro, principalmente pelas instituições de ensino que lidam com os denominados nativos digitais (aqueles que nasceram na era digital, ou seja, imersos nas TICs). Nessa linha, dados trazidos por Twenge (2017) indicam que jovens que se mantem 3 horas ou mais imersos nas redes sociais tem maior suscetibilidade (35%) à depressão e ao suicídio. Já aqueles que ficam acima de 5 horas aumentam em 71% as chances de portarem essas desordens.

Liberar o uso dos celulares dentro das salas de aula não implica que os alunos façam o uso descabido do recurso, com total liberdade e com ausência de regras. É papel das escolas, e em grande parte, dos professores, a determinação de normas factíveis sobre o uso nos espaços educativos, além de estimular a reflexão/discussão acerca da função desses dispositivos móveis dentro do contexto educacional, abarcando ainda nesse diálogo a relevância da ferramenta para a aprendizagem, quais aplicativos são permitidos, horários e espaços, e primordialmente conscientizar os jovens sobre o uso racional e inteligente da tecnologia.

Um exemplo claro dessa urgência na reconfiguração do sentido de uso dos aparelhos celulares veio recentemente, até de forma inesperada, da gigante mundial na fabricação de *smartphones*, a Apple²². Investidores elaboraram uma carta aberta²³ à empresa solicitando que ela crie ferramentas que auxiliem no combate ao vício dos jovens em celulares. Segundo tais investidores, a empresa tem responsabilidade na formação desses indivíduos e as consequências a longo prazo do consumo excessivo desses dispositivos devem ser avaliadas o quanto antes. Tal decisão foi tomada com base em pesquisas científicas que apontam ansiedade, depressão, irritabilidade, perda de qualidade do sono e de concentração como os sinais mais comuns do consumo inadvertido dos *smartphones*, principalmente dentro das salas de aulas.

²² Apple Inc. Disponível em: <https://www.apple.com/>. Acesso em 17 de agosto de 2018.

²³ *Open Letter From Jana Partners and Calstrs to Apple Inc.* Disponível em: <https://thinkdifferentlyaboutkids.com/letter/?acc=1>. Acessado em 17 de agosto de 2018.

Nessa nova era, inevitavelmente, o uso de aparelhos celulares e o vício pelas atividades virtuais tem aproximado os indivíduos de doenças até então ligadas àqueles portadores de distúrbios psicológicos e mentais. Muito já se fala em buscar um distanciamento ou maior controle do uso. Essa necessidade de desconexão e consumo consciente da tecnologia, apesar de serem assuntos atuais, desde 2013 já figura no catálogo do dicionário Oxford sob o termo *digital detox*²⁴ ou “desintoxicação digital”, cuja definição é a seguinte:

Um período durante o qual uma pessoa se abstém de usar dispositivos eletrônicos, como *smartphones* ou computadores, considerando ele uma oportunidade para reduzir o estresse ou se concentrar em interações sociais no mundo físico. (Tradução nossa)

Ainda recentemente, no final de 2017, a OMS (Organização Mundial de Saúde) também decidiu incluir o vício em jogos eletrônicos (seja *videogames* ou jogos *on-line*) no rol de transtornos mentais do CID-11 (Classificação Internacional de Doenças). Ao incluir uma doença no CID-11, o diagnóstico torna-se oficial, ou seja, pode ser utilizado por médicos ou outros profissionais da saúde.

Inúmeros desafios ainda precisam ser superados até que ocorra a efetiva integração das TICs no ambiente escolar, principalmente em relação a ampliação do acesso à redes e dispositivos. Também não é justo afirmar que as instituições de ensino se encontram isoladas e que não sofram intervenção da cultura digital. Independentemente das ações promovidas pelas instituições em prol das TICs, professores e alunos, de forma espontânea, tem procurado promover a integração das tecnologias à educação (dentro e fora da escola), aprimorando o processo de ensino-aprendizagem.

Não precisamos apenas de alunos conectados, escolas e professores voltados para o digital, afinal isso nós já temos, mas sim de indivíduos responsáveis e sensatos, que usem a tecnologia conscientemente, sejam capazes de buscar e apresentar soluções para os problemas mundiais, integre, compartilhe ideias e promova a educação a um novo patamar. Usar recursos tecnológicos é só um meio, a educação sempre será o objetivo superior em busca de “uma nova identidade profissional” (NÓVOA, 2007, p. 11) alicerçada por aprendizagem relevante, sociedades conscientes e flexíveis, e necessariamente instituições escolares realmente inovadoras.

²⁴ *Digital Detox*. Disponível em: https://en.oxforddictionaries.com/definition/digital_detox. Acesso em 17 de agosto de 2018.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M.E.B. **Letramento digital e hipertexto**: contribuições à educação. In: PELLANDA, N.M.C.; SCHLÜNZEN, E.T.M.; SCHLÜNZEN Junior, K. (Org.). *Inclusão digital: tecendo redes afetivas/cognitivas*. Rio de Janeiro : DP&A, 2005, p. 171-192.

ANGELUCI, A.C.B. **Do Desktop para o Mobile**: usos e apropriações de conteúdos digitais por jovens de diferentes extratos sociais. 2016. 70p. Relatório (Pós-Doutorado) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

ANGELUCI, A.C.B.; HUANG, G. Rethinking media displacement: the tensions between mobile media and face-to-face interaction. **Revista Famecos**: mídia, cultura e tecnologia. Porto Alegre, v.22, n.4, p. 173-190, 2015.

ARAÚJO, R.S. **Letramento digital**: conceitos e pré-conceitos. In: 2º Simpósio de Hipertexto e tecnologias na educação: modalidade e ensino. Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2008.

BAUMAN, Z. **Amor líquido**: sobre a fragilidade dos laços humanos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.

BLACHNIO, A. et. al. The role of self-esteem in Internet addiction: A comparison between Turkish, Polish and Ukrainian samples. **The European Journal of Psychiatry**, v.30, n.2, p. 149-155, 2016.

BRASIL, **Projeto de Lei 2.246-A**, de 2007, que dispõe sobre o uso de telefones celulares nas escolas públicas de todo o país. Disponível em: http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=517286. Acesso em: julho de 2018.

_____. Ministério da Educação. **Base nacional comum curricular**. Brasília, DF, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>>. Acesso em: julho de 2018.

_____. **Plano Nacional de Educação 2014-2024** : Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014, que aprova o Plano Nacional de Educação (PNE) e dá outras providências. – Brasília : Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2014. 86p.

BUZATO, M.E.K. **Letramento digital abre portas para o conhecimento**. EducaRede, 2003.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. v.1. São Paulo : Paz e Terra, 1999.

CHASOMBAT, P. **Social networking sites impacts on interpersonal communication skills and relationships**. 2014. 49p. Tese (Master of Arts (Communication Arts and Innovation)) - School of International College, National Institute of Development Administration, 2014.

COMSCORE. **Cross-Plataform Future in Focus**. U.S., 2017.

DEMO, P. **Educação hoje: novas tecnologias, pressões e oportunidades**. São Paulo : Atlas, 2009.

DROUIN, M.; KAISER, D.H.; MILLER, D.A. Phantom vibrations among undergraduates: Prevalence and associated psychological characteristics. **Computers in Human Behavior**, v.28, p. 1490–1496, 2012.

DWYER, T.; WAINER, J.; DUTRA, R. et al. Desvendando mitos: os computadores e o desempenho no sistema escolar. **Educação e Sociedade**, v.28, n.101, p. 1303-1328, 2007.

FAVA, R. **Educação para o século XXI: a era do indivíduo digital**. São Paulo : Saraiva, 2016.

FLORIDI, L. **The OnLife Manifesto: Being Human in a Hyper Connected Era**. Springer International Publishing, 2013. 264p.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000.

_____. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. 50ª ed. São Paulo: Editora Cortez, 1997.

FUNDAÇÃO TELEFÔNICA VIVO. **Juventude conectada 2**. 1.ed. São Paulo : Fundação Telefônica Vivo, 2016. 247p.

GATTI, B.A. et. al. **Formação de professores para o ensino fundamental: instituições formadoras e seus currículos; relatório de pesquisa.** São Paulo : Fundação Carlos Chagas; Fundação Vitor Civita, 2008. 2v.

GATTI, B.A. Formação continuada de professores: a questão psicossocial. **Cadernos de Pesquisa**, n.119, p. 191-204, 2003.

_____. Formação de professores no Brasil: características e problemas. **Revista Educação & Sociedade**, Campinas, v.31, n.113, p. 1355-1379, out-dez 2010.

GIL, A.C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4.ed. São Paulo : Atlas, 2002.

JENKINS, H. **Cultura da convergência.** 2.ed. São Paulo : Aleph, 2009.

KARADAĞ E., et al. Determinants of phubbing, which is the sum of many virtual addictions: A structural equation model. **Journal of behavioral addictions**, v.4, 2ed., p. 60-74, 2015.

KATZ, J.E.; AAKHUS, M. **Perpetual contact: Mobile communication, private talk, public performance.** Cambridge University Press, 2004.

KENSKI, V.M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação.** 8.ed. Campinas, São Paulo : Papirus, 2012.

KLEIMAN, A. B. **Preciso “ensinar” o letramento? Não basta ensinar a ler e a escrever?** Coleção Linguagem e letramento em foco: linguagem nas séries iniciais. Ministério da Educação. Cefiel/IEL. UNICAMP, 2005-2010. 65p.

KING A.L.S., VALENÇA A.M., NARDI A.E. Nomophobia: the mobile phone in panic disorder with agoraphobia: reducing phobias or worsening of dependence? **Cognitive and Behavioral Neurology**.v.23, p. 52-54, 2010.

LEMKE, J.L. Letramento metamidiático: transformando significados e mídias. **Trab. linguist. apl.**, Campinas, v.49, n.2, p. 455-479, jul./dez. 2010.

LEMOS, A. **Cibercidade II: a cidade na sociedade da informação:** Rio de Janeiro: E-papers, 2005.

LERNER B.H. Drunk driving, distracted driving, moralism, and public health. **The New England Journal of Medicine**. 879-881, 2011.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. 4.ed. São Paulo : Loyola, 2003.

_____. **Cibercultura**. São Paulo : Editora 34, 1999.

_____. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

LOPES, M.I.V. Pesquisa em Comunicação. **Formulação de um modelo metodológico**. 8.ed. São Paulo : Loyola, 2005.

MCLUHAN, M.; NEVITT, B. **Take Today**: The Executive as Dropout. New York : Harcourt Brace, 1972.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**: understanding media. Editora Cultrix, 1969. 408p.

NEGROPONTE, N. **A vida digital**. São Paulo : Companhia das Letras, 1995.

NÓVOA, A. **Desafios do trabalho do professor no mundo contemporâneo**. Palestra concedida ao Sindicato dos professores de São Paulo - SINPRO-SP, 2007. Disponível em: www.sinprosp.org.br/arquivos/novoa/livreto_novoa.pdf. Acesso em 04 de outubro de 2018.

PASSARELLI, B.; JUNQUEIRA A. A Escola do Futuro (USP) na construção da cibercultura no Brasil: interfaces, impactos, reflexões. **O Estatuto da Cibercultura no Brasil**. v.34, n.1, 2011.

PASSOS, R.; SOUZA, J.F.C.; SANTOS, G.C. **Armadilhas do letramento digital**: Habilidades e competências para a recuperação da informação, In: 16º COLE - Congresso de Leitura do Brasil, Campinas, 2007.

PÉREZ GÓMEZ, A.I. **Educação na era digital**: a escola educativa. Porto Alegre : Penso, 2015. 192p.

PIMENTA, S.G. Formação de professores: saberes da docência e identidade do professor. **Nuances**, v.III, p. 5-14, 1997.

PIMENTA, S.G.; GHEDIN, E. **Professor reflexivo no Brasil**: gênese e crítica de um conceito. 7.ed. São Paulo : Cortez, 2012.

PRENSKI, M. **Digital natives, digital immigrants**, 2001. Disponível em: <<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>>. Acesso em: 26 de julho de 2018.

RIBEIRO, A.E...[et al.] (orgs.). **Linguagem, tecnologia e educação**. São Paulo : Peirópolis, 2010.

ROJO, R.H. O letramento escolar e os textos da divulgação científica: a apropriação dos gêneros do discurso na escola. **Revista Linguagem em (Dis)curso**. v.8, n.3, p. 581-612, set./dez, 2008.

ROTHBERG, M.B., et al (2010). Phantom vibration syndrome among medical staff: A cross sectional survey. **British Medical Journal**, p. 341, 2010.

RÜDIGER, F. **As teorias da cibercultura**: perspectivas, questões e autores. 2 ed. Porto Alegre : Sulina, 2013. 319p.

SHANNON, C.E.; WEAVER, W. **The Mathematical Theory of Communication**. University of Illinois Press, 1968. 125p.

SILVA, H. et al. Inclusão digital e educação par a competência informacional: uma questão de ética e cidadania. **Ciência da Informação**, Brasília, DF, v.34, n.1, 2005.

SOARES, M. **Letramento**: um tema em três gêneros. Belo Horizonte : Autêntica, 1998.

TIC DOMICÍLIOS 2017. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros**. Disponível em: <<http://cetic.br/pesquisa/domicilios/analises>>. Acesso em: 28 de fevereiro de 2018. Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. São Paulo : Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2017.

TIC EDUCAÇÃO 2016. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nas escolas brasileiras**. Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. São Paulo : Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2017.

TOFFLER, A. **A terceira onda**. Rio de Janeiro : Editora Record, 1980.

TURKLE, S. **Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other**. Basic Books : 2012.

TWENGE, J.M. **iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy--and Completely Unprepared for Adulthood--and What That Means for the Rest of Us**. New York : Atria Books, 2017, 352p.

UNESCO. Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. **O desafio da alfabetização global: Um perfil da alfabetização de jovens e adultos na metade da Década das Nações Unidas para a Alfabetização 2003 – 2012**, Brasília, 2009.

VACA, A. **Análisis de la falta del otro y su relación con el neologismo denominado Phubbing**. Equador: Pontificia Universidad Católica Del Ecuador, 2015.

VERZA, F. **O uso do Celular na Adolescência e sua Relação com a Família e Grupo de Amigos**. Rio Grande do Sul: Pontificia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2008.

APÊNDICE A – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA



Mestrado em Educação

Phubbing no Contexto Escolar: manifestações na relação entre professor e aluno

Prof. Dr. Alan César Belo Angeluci

Orientanda: Silvana Comunian Soares

ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA

Objetivo da Entrevista

- 1) Identificar as opiniões de professores de ensino básico e fundamental em relação ao seu conhecimento sobre a manifestação de *phubbing* no contexto escolar. Utilizar o retorno dessa pesquisa para levantamento de requisitos para construção de pesquisa específica a ser aplicada aos alunos.
- 2) Critérios de inclusão: Ter pelo menos 1 ano de experiência em docência

Roteiro da Entrevista

Objetivo da Questão: Verificar, em contexto mais amplo que a sala de aula, se o professor consegue observar o uso de aparelho celular em ambiente escolar e qual sua visão sobre o uso.

1. Você observa o uso de aparelho celular dentro do ambiente escolar?

- a. É frequente?
- b. Em quais locais sua utilização é mais observada (sala de aula, pátio)?
- c. Quem mais utiliza? (quais séries)
- d. A escola disponibiliza acesso à Internet para os alunos?

Objetivo da Questão: Capturar o sentimento do professor quando ocorre o *phubbing* especificamente dentro da sala de aula e qual a reação frente ao fenômeno.

2. Durante sua prática docente você já presenciou o *phubbing* em sala de aula? Poderia relatar essa experiência: quais foram os sentimentos envolvidos, ações foram tomadas? Como você lida com essa prática?

Objetivo da Questão: Verificar se o professor tem uma visão clara da manifestação do *phubbing*, ou seja, se ele é capaz de detectar a prática dentro da sala de aula.

3. **Em quais situações você acredita que o *phubbing* é mais frequentemente praticado? Na sua opinião existe alguma situação específica que promove esse comportamento? Se sim, fale um pouco a respeito.**
- Existe um motivo principal?
 - Existem momentos específicos durante a aula?
 - Sempre é possível identificar o *phubbing*?

Objetivo da Questão: Detectar se o professor consegue lidar com o *phubbing*, evitando ou convivendo com a prática.

4. **A partir da(s) experiência(s) relatada(s), você consegue avaliar/sugerir alguma prática pedagógica específica afim de lidar com o *phubbing*?**
- É possível lidar com o comportamento?
 - Como lidar?
 - O que acha da proibição de uso?

Objetivo da Questão: Verificar se o professor tem claro conhecimento sobre o conteúdo acessado durante o *phubbing*.

5. **Na sua opinião, qual o conteúdo digital mais acessado pelos alunos quando da prática de *phubbing*?**
- São conteúdos educacionais ou pessoais?

Objetivo da Questão: Compreender se o professor consegue identificar nuances no comportamento do aluno que o levam a prática de *phubbing*.

6. **Como você vê a relação do aluno com o celular?**
- Existe algum comportamento específico?

APÊNDICE B – TRANSCRIÇÃO DAS ENTREVISTAS SEMIESTRUTURADAS

Transcrição das Entrevistas Semiestruturadas

Entrevistado: Coordenadora Pedagógica e Docente

Tempo de Entrevista: 00:17:56

Data da Entrevista: 14/06/2017

Contato: via telefone

Local de Trabalho: Centro de Atividades localizado em São Bernardo do Campo (SBC), Município de São Paulo, dedicada a Educação Básica, Ensino Técnico e Aprendizagem Industrial

Tempo de Docência: 12 anos

#1 Entrevista

Entrevistador: Eu vou te falar rapidamente o objetivo da nossa pesquisa, tá? E depois a gente vai entrar nas questões. O objetivo dessa pesquisa é tratar um fenômeno chamado “phubbing”. Você já ouviu falar sobre esse fenômeno?

Entrevistado: Sim.

Entrevistador: Sim. Então a gente está tratando esse fenômeno dentro do ambiente escolar, mais especificamente dentro da sala de aula. Então é uma pesquisa bem controlada, né? Trabalhando especificamente esse ponto: a relação professor e aluno. O que o “phubbing” interfere ou se ele interfere nessa relação professor-aluno, tá bom?

Entrevistado: Certo.

Entrevistador: Qual sua função atualmente?

Entrevistado: Coordenadora Pedagógica

Entrevistador: Tá bom! E quanto tempo você tem em docência?

Entrevistado: 12 anos

Entrevistador: 12 anos, OK. Bom a minha primeira pergunta é o seguinte: você observa o uso de aparelho escolar dentro do ambiente escolar, seja em qualquer local desse ambiente?

Entrevistado: Muito.

Entrevistador: Muito. Muito é quanto para você? É frequentemente, todos os dias?

Entrevistado: É frequentemente. Então aqui na escola nós temos um combinado assim: nos espaços enquanto corredores, horário de intervalo, fora do horário de aula, os alunos têm a possibilidade do uso livre. Dentro da sala eles podem utilizar quando solicitado pelo professor, pra aprofundar uma pesquisa, algumas questões assim. Então nos corredores, o tempo todo eles estão utilizando e dentro da sala, apesar dos combinados, as vezes também.

Entrevistador: E a escola onde você leciona hoje tem acesso gratuito à Internet?

Entrevistado: Não, não tem. Só para os funcionários, para os alunos não.

Entrevistador: E os alunos de alguma maneira eles conseguiriam esse acesso? Ou não? Descobrir a senha do Wi-Fi. Vocês têm essa informação?

Entrevistado: Eventualmente eles conseguem, quando auxiliam um professor, alguma coisa assim. Aí periodicamente os funcionários são orientados a uma mudança de senha.

Entrevistador: E na biblioteca? Tem acesso liberado ou não?

Entrevistado: Na biblioteca não. Na sala de informática sim.

Entrevistador: Ah, tá bom! Então é um ambiente controlado. Hoje você leciona para qual série?

Entrevistado: Ensino Fundamenta II e Médio.

Entrevistador: Tá. Você observa o uso de celular por alguma série específica? Por uma idade específica? Por exemplo: ensino médio usa mais que o ensino fundamental.

Entrevistado: Não. Eles usam de maneira geral.

Entrevistador: Quando você leciona, você tá lá dentro da sala de aula, explicando seu conteúdo, você observa o uso do celular?

Entrevistado: Sim, muitas vezes, né? Tanto para motivos quaisquer desconectados do que vem sendo falado, quanto também por uma pesquisa imediata para aprofundar algum conteúdo. Também tem alunos que fazem dessa forma.

Entrevistador: E quando você observa eles utilizam o celular qual o seu sentimento? O que você sente naquele momento?

Entrevistado: Hoje isso é mais tranquilo, assim né, tenho uma preocupação de que é preciso prestar atenção naquilo que vem sendo dito, né, e tento conscientizá-lo disso, mas eu vejo que pra eles essa dificuldade em não utilizar, né? Então eu sempre oriento. O sentimento é realmente de impotência, né? Vou fazer a orientação, mas o sentimento é de impotência.

Entrevistador: Você sabe que independente do que você fale de alguma maneira eles vão utilizar.

Entrevistado: Isso.

Entrevistador: E...pra você hoje é mais tranquilo lidar com isso? Talvez no início foi mais complicado?

Entrevistado: Sim. O número de reclamações de uma forma geral era muito maior, né? Mas até por conta disso que eu estou te falando, né? Hoje a gente tem tentando aqui na escola, como proposta da escola, tentar direcionar esses “usos”, né? Do celular.

Entrevistador: Você consegue me dar algum exemplo, algum caso prático de uso de celular em sala de aula, independente se é um pedido seu ou não?

Entrevistado: Os alunos utilizam com frequência as redes sociais e a utilização de pesquisa também é um uso que tem se tornado frequente. Embora nós temos percebido que, realizamos até um trabalho em parceria com a bibliotecária, que o fato de usar para pesquisas, ter uma ferramenta com as informações, não direciona, não capacita para esse uso eficiente, né? Então muitas vezes eles têm muitos resultados

porém não consegue fazer uma seleção de informações, então a gente tem trabalho isso com eles na biblioteca.

Entrevistador: E você dizer pra mim, você consegue capturar o momento exato onde você sabe que o celular ele vai se sobrepor a sua aula?

Entrevistado: Eu acho que...

Entrevistador: Por exemplo, você sabe que está acontecendo um jogo de futebol, você fala “nossa, hoje eu não vou conseguir lutar contra”.

Entrevistado: É... Normalmente tudo aquilo que, qualquer situação que atraia mais os alunos, né? Então por exemplo tem um movimento aqui na escola agora do inter-classes, né?

Entrevistador: Isso é jogo? É isso?

Entrevistado: Isso, são jogos entre os alunos. Então, de uma forma geral, os professores reclamam bastante no retorno do inter-classes e antes. Antes porque diz que os alunos estão ansiosos e tudo mais e também quem vai dar aula depois, porque apesar de ele parecer prestar atenção na aula, eles ficam comentando sobre os jogos o tempo todo no celular.

Entrevistador: Tá. E como você observa o rendimento desses alunos? Você acha que influencia?

Entrevistado: Ah, eu acredito que ao rendimento está atrelado uma série de, é um conjunto, né? Especificamente o celular, eu acredito que vai depender do uso que se faz, né? Então tem alunos que conseguem usar de uma maneira mais efetiva que são até as experiências que eu trago na dissertação do meu mestrado e eu acho que nesse sentido ajuda. Agora, dependendo da utilização de fato não ajuda e eu acredito sim, que em alguns casos, prejudica.

Entrevistador: Quando você precisa transmitir algum conteúdo e você que tem determinado aluno que está utilizando celular, qual sua ação, você apenas observa ou você toma alguma atitude?

Entrevistado: Normalmente, um hábito que eu tenho adquirido é de investigar qual é esse uso, né? Porque antes, um tempo atrás, eu pedia realmente pra guardar e aí

quando eu decidi investigar isso eu fui percebendo que eles também fazem coisas produtivas. Então, hoje antes de pedir pra desligar eu peço pra verificar, eu peço pra ver o que está fazendo e aí de repente dou alguma orientação, se é o momento, se não é, se ele pode compartilhar com a turma ou não.

Entrevistador: E como é que você investigou esse uso?

Entrevistado: Questionando mesmo os alunos: “o que que você tá fazendo?”, “porque que é tão interessante?” e aí eu fui identificando algumas ações que eles tinham, inclusive ações autorais, de criação, de produção, então eu fui vendo que nem sempre é preciso, nem sempre ou quase nunca é preciso podar, né? É preciso mesmo de, eu entendo mais como uma questão de direcionamento.

Entrevistador: Entendi. Você participa dos grupos que eles têm? Do WhatsApp por exemplo?

Entrevistado: Alguns eu participo ou não. Por exemplo um grupo que eu investiguei, que tinha um grupo no WhatsApp, com linguagem culta, eu participei, eu pedi pra participar, né? E pra eles foi bem tranquilo.

Entrevistador: E você participou como professora deles ou como mais um integrante do grupo?

Entrevistado: Eu participei como integrante do grupo, como observadora na verdade, né? Eu procurei interferir o menos possível e conversava com eles a respeito, tirava dúvidas.

Entrevistador: E você acha que sempre é possível identificar o “phubbing” dentro da sala de aula? Ou não? Eles conseguem de alguma maneira camuflar isso?

Entrevistado: Ah, eles conseguem. Eles são criativos demais né? Quando a gente identifica uma forma eles criam outra.

Entrevistador: Você tem alguma regra com eles? Olha, no início do semestre você já discrimina “olha o uso do celular é dessa maneira”, ou não, isso acontece ao longo do tempo?

Entrevistado: Não. Existe no começo do ano, né, o nosso contrato pedagógico, que é um contrato que serve, além dos específicos de cada professor, o do celular por

exemplo entra de uma forma, de um aspecto mais geral, então é esse o combinado. De usar quando solicitado, e aí tem os combinados individuais. Tem professor que permite filmar a aula, tirar foto da lousa, tem outros professores que não.

Entrevistador: Entendi. Não é algo determinado pela escola? Olha as regras são essas. O professor acaba fazendo suas próprias regras.

Entrevistado: Nós já tivemos em anos anteriores uma regra mais fechada sim. É proibido, pronto e acabou. E aí alguns professores foram entendendo que na disciplina dele, de repente, ele gostaria e hoje é praticamente um consenso que pode ser produtivo. Mas não o tempo todo, nem sempre como eles querem, por conta da maturidade até.

Entrevistador: Você leciona para qual a faixa de idade desses alunos?

Entrevistado: Mais ou menos entre 11 e 17 anos.

Entrevistador: O que você acha da proibição de uso do celular?

Entrevistado: Ah, eu acho que a proibição é um equívoco pensando que as tecnologias, o celular ele está aí, que isso é uma condição irreversível, mas não acho que tem que ser um uso indiscriminado, não acho que o celular nem o computador é a salvação do mundo mas também nem o demônio do mundo, acho que é preciso um, eu vejo de uma forma assim, um equilíbrio, o que que é possível olhar positivamente, mas também pensar o que que não é bom e precisa ser melhorado.

Entrevistador: Bom, já vou até ligar uma outra pergunta: como vê a relação do aluno com o celular?

Entrevistado: A relação? Eu converso bastante com os alunos sobre isso. Tem um aluno que trouxe uma frase que me marcou muito. Ele disse que o celular é como se fosse uma parte do corpo dele. Eu vejo que muitos, muitos realmente, veem dessa forma assim. Não são tantas coisas que fazem falta na vida dele, quanto de repente se ele esquece o celular, parece que ele, é muito comum a gente ouvir aqui pela escola, dos alunos, “ah, esqueci o celular”. É como se estivesse pelado, como se estivesse faltando uma parte.

Entrevistador: Entendi. E na sua opinião, qual conteúdo digital mais acessado pelos alunos quando eles praticam “phubbing”?

Entrevistado: São, do meu ponto de vista, as redes sociais. O que é quase contraditório né? Outro dia, inclusive, eu conversava com um aluno no corredor, que tava nas redes sociais e ela fez um comentário comigo que prefere a irmã digital dela do que a presencial. Que ela chegou a comentar com a mãe quando chega em casa “cadê minha irmã?”, “tá no quarto”, “não eu não quero essa, quero a minha irmã do WhatsApp”.

Entrevistador: Irmã do Whatsapp é alguma amiga, é isso?

Entrevistado: Não, é a própria irmã, mas pela rede social ela tem uma excelente relação, ela pergunta, fala que ama, que está morrendo de saudades.

Entrevistador: E isso pessoalmente não acontece?

Entrevistado: E presencialmente isso não acontece.

Entrevistador: É interessante isso. Interessante. E você gostaria de acrescentar mais algum comportamento, algum caso específico que você acha interessante, em relação a “phubbing”?

Entrevistado: Ah, não. Tenho realmente essa preocupação com as relações. A forma como elas estão tomando, mas nesse momento não lembro de nenhum caso específico.

Entrevistador: Nenhuma ação em sala de aula, alguma situação específica, por exemplo alguma situação de cola, algum acontecimento em sala de aula?

Entrevistado: A cola já foi também uma situação que já aconteceu aqui, né? De, dos alunos passarem a cola no grupo e tudo o mais né? Teve um exercício que a professora colocou na plataforma. O primeiro aluno resolveu, colocou o gabarito no grupo da sala, mas ela tinha usado a ferramenta Forms e tinha pedido a opção que eles não conheciam, que cada pessoa que acessa muda toda a ordem das questões. E aí ela veio pra trazer essa, trouxe essa reflexão pra eles. Mais eu percebo que eles ainda não tem essa maturidade. Então a ideia foi de colar mesmo.

Entrevistador: De colar, mas eles não sabiam dessa estratégia da ferramenta.

Entrevistado: Não. Então a escola acaba “tendo” que, os professores buscar alguma estratégia ne, pra tentar resolver algumas questões. Mas é muito comum o fenômeno dentro da sala de aula, na queixa das famílias, dessa questão dessa inversão dos alunos nas redes sociais, nos aplicativos.

Entrevistador: E como docente você sugere alguma prática pedagógica para lidar, pra minimizar, com esse fenômeno?

Entrevistado: Ah o que eu tenho tentado é um trabalho de conscientização mesmo, trazendo algumas visões de alguns autores, dessa questão de que a tecnologia é importante, mas ela não substitui algumas coisas, como a questão das relações, né? E mesmo na aprendizagem, então o que eu tenho tentado é um trabalho de conscientização e busca de estratégias, de metodologia que sejam atrativas para uma aprendizagem significativa também.

Entrevistador: E você acha que tem surtido efeito essa estratégia?

Entrevistado: Nunca é igual né? Então as vezes uma estratégia, uma mobilização, alguma coisa, uma dinâmica que eu faço numa sala pode dar certo e de repente na outra não vai acontecer né? Não tem um formato certo. É realmente essa questão do, cada vez mais da individualização mesmo, né?

Entrevistador: Conhecer o aluno e tentar trabalhar com a realidade dele né?

Entrevistado: É.

Entrevistador: Deixa eu ver se tem mais alguma pergunta. Basicamente essa nossa conversa já abrangeu todas as nossas questões, tá bom? Eu vou parar a gravação. Só um minuto.

Entrevistado: Docente
Tempo de Entrevista: 00:32:14
Data da Entrevista: 13/06/2017
Contato: via telefone
Local de Trabalho: Escola Técnica Estadual, instituição de ensino pública, localizada no bairro do Ipiranga, em São Paulo, com 4.700 alunos.
Tempo de Docência: 17 anos

Entrevistador: Qual sua função hoje?

Entrevistado: Sou professora.

Entrevistador: Professora, Ensino Fundamental, Médio?

Entrevistado: Eu sou do Ensino Médio, numa ETEC e eu também dou aulas, tem algumas aulas que eu dou específicas para o curso técnico. Aulas de ética e de gestão de pessoas.

Entrevistador: Tá bom.

Entrevistado: Mas meu maior volume é sociologia e filosofia no ensino médio.

Entrevistador: Tá bom. E quanto tempo você leciona?

Entrevistado: 17 anos

Entrevistador: 17 anos, tá bom. Nessa pesquisa um dos requisitos é que a pessoa leccione pelo menos 01 ano, né, porque eu vou começar a te perguntar comportamentos específicos dos alunos dentro da sala de aula.

Entrevistado: Tá.

Entrevistador: Então eu vou falar um pouquinho rapidamente sobre o objetivo da pesquisa. Então, a nossa pesquisa ela tem o objetivo de tratar um fenômeno chamado “phubbing”. Você já ouviu falar desse fenômeno?

Entrevistado: Já. Já ouvi. A professora Adriana me introduziu nesse fenômeno.

Entrevistador: Tá bom. Então a gente está estudando na nossa pesquisa o “phubbing” dentro do contexto escolar, então é a relação entre professor e aluno. Tá? Então é bem específico, então a gente vai tratar algumas questões do comportamento do aluno dentro da sala de aula e do uso de aparelho celular. Tá?

Entrevistado: Tá.

Entrevistador: Bom, você dentro, você trabalha hoje nessa ETEC né?, você observa dentro da escola, seja em qualquer ambiente, o uso de celular pelos alunos?

Entrevistado: Constantemente.

Entrevistador: Constantemente. E onde mais eles usam esse celular? Assim... Pátio, dentro da sala de aula?

Entrevistado: Então, o maior volume é no pátio porque na sala de aula, na realidade é um pouco proibido, mas não em todas as aulas.

Entrevistador: Quando você fala assim “um pouco proibido” é que é proibido?

Entrevistado: É proibido, só que tem aulas que a gente usa o celular. Eu sou uma professora que vira e mexe autoriza o uso de celular em sala de aula.

Entrevistador: Ah tá. Perfeito.

Entrevistado: Então tem momentos que a gente solicita até que eles peguem o celular e use, mas assim que a maioria usa é no pátio.

Entrevistador: Entendi.

Entrevistado: No pátio, no caminho que eles estão trocando de aula, nos corredores, assim, fora do contexto da sala de aula.

Entrevistador: E tem uma faixa etária que usa mais? Talvez pelo conhecimento da tecnologia, ou não?

Entrevistado: É, entre 15 e 18 anos.

Entrevistador: 15 e 18 anos. Abaixo disso você vê alguém usando?

Entrevistado: Eu não tenho esse ano. Tem um ou outro aluno de 14 anos, porque eles já entram com 15 anos. Na minha escola não tem Fundamental, então eu não tenho esse problema.

Entrevistador: Então acima de 15 anos.

Entrevistado: Isso.

Entrevistador: E essa escola onde você leciona, a escola fornece acesso à Internet, acesso gratuito?

Entrevistado: É assim... (risos)... na realidade existe o acesso, só que esse acesso tem uma senha. Essa senha só os professores poderiam ter, mas na, como os alunos são muito antenados, eles conseguem a senha por adivinhação, por entrar no sistema que tem, o aplicativo que consegue pegar senha, então a gente troca, troca de senha, mas eles vão lá e conseguem. Então assim, a escola não libera, mas tem muito aluno que consegue.

Entrevistador: Entendi. Então eles usam outros meios para conseguir esse Wi-Fi gratuito.

Entrevistado: Exatamente. Tá? Porque a escola inteira tem Wi-Fi para o professor usar em sala de aula, a gente faz chamada, tudo pelo sistema, mas os alunos dão um jeitinho.

Entrevistador: E na biblioteca, por exemplo, teria um Wi-Fi disponível para o aluno, ou não?

Entrevistado: Não. A biblioteca tem computadores disponíveis com Internet para eles usarem.

Entrevistador: Ah, tá bom.

Entrevistado: Mas não tem Wi-Fi livre para eles não.

Entrevistador: Tá. E você leciona né?, então você tem esse contato constante com o aluno dentro da sala de aula e você observa esse, você já presenciou uma ação de “phubbing” dentro da sala de aula?

Entrevistado: Sim, eles não têm controle do quanto que é e muito interessante, por exemplo, vou citar uma coisa de ontem, dia dos namorados. Daí o que que fizeram: eles fizeram, teve uma turma que fez o correio elegante, então durante a semana passada, quem queria pode mandar um correio elegante escondido, claro, e uma turma específica ia distribuir isso no período da manhã, entre 7h e 7h30 da manhã. Eu estava em sala de aula e o contato que começou ali era, a ansiedade de saber se alguém ia ou não ia. Uma sala, a primeira que recebeu, começou a mandar mensagens nos grupos: “recebi, recebi, recebi”. Esquece aula, eu não consegui, eles têm uma... de 1 em 1 segundo dava impressão que eles estavam olhando pra ver se chegava mensagem pra eles.

Entrevistador: Entendi. Isso foi uma ação bem clara, né?

Entrevistado: Foi, foi muito nítido ontem.

Entrevistador: O celular acabou atrapalhando a sua aula.

Entrevistador: Sim.

Entrevistador: Muito, né?

Entrevistado: A ponto de eu ter que parado, “olha, 5 minutos pra ver mensagem, depois retomo a aula”.

Entrevistado: E nesse momento né?, que os alunos tavam muito ali antenados no uso do celular, o que você sentiu enquanto professora?

Entrevistado: Que tudo que eu tava falando, não tava prestando atenção, que eles tinham coisa mais importante pra fazer do que ficar prestando atenção em qualquer outro tipo de conteúdo e que celular é a coisa primordial pra eles.

Entrevistador: Tá, e pra você lidar com isso? Como é que você lida com isso? Você consegue passar por isso tranquilamente? Ou isso pesa um pouco?

Entrevistado: Não, assim, é dependendo da hora que eu tiver, ou a atividade que tiver dando vai atrapalhar e eu não teria tomado essa postura como eu tomei ontem: parar a aula e deixar eles fazerem. Mas é, tem momentos que não dá, dependendo do meio da explicação que estiver dando, eu não teria feito isso e ia começar uma

postura de: põe o celular na minha mesa, recolher celular, tomar uma atitude mais... tirar da sala, alguma coisa assim.

Entrevistador: E você já fez isso, de pedir “olha me entreguem os celulares”?

Entrevistado: Já, mas, na realidade em todas as salas você tem que, eu pelo menos, tem que fazer a primeira vez, daí eles já param. Eu não tenho mais, no começo do ano eu tenho esse tipo de problema. Então eu já combino, então.

Entrevistador: Porque eles não sabem muito a regra, a maneira como você lida com isso, aí eles experimentam.

Entrevistado: Experimentam, é. No primeiro dia de aula, primeiro, segundo dia de aula que eu tô na sala, eu já coloco as regras. Primeira coisa que eu faço em todas as salas, é colocar as regras. Eu ocupo muito o celular.

Entrevistador: Entendi e assim que momentos, que situação você acha que isso acontece mais, existe uma data específica, existe uma situação específica. Por exemplo você citou essa de um evento, era dia dos namorados, todo mundo começou a usar. Existe mais alguma situação?

Entrevistado: Existe. Existe quando, por exemplo, vai ter um campeonato de futebol inter-classes. Começa uma movimentação. Você percebe naquele dia, tanto é que eu não preciso nem ter a tabela do dia de jogos, risos, eu entro na sala, e começo ver, já começa, quem vai jogar contra quem, já começo perguntando. Quando tem provas muito difícil de uma matéria, eles tentam passar cola para o celular. Assim, não que no momento da cola, da aula eles vão fazer a cola, mas tentam jogar foto um para o outro antes da prova. Não na minha aula, mas a próxima vai ser uma prova difícil, eles tão mandando mensagem o tempo todo, de resposta de exercícios, qualquer coisa assim. Então há uma movimentação em dias específicos.

Entrevistador: Tá, perfeito. Entendi. Deixa eu ver mais alguma coisa. Você consegue sempre identificar esse comportamento, ou não, eles conseguem esconder um pouco?

Entrevistado: No começo, quando eles não me conhecem, assim, eles tentam burlar isso. Fazer algo diferente. Mas depois que eles me conhecem eles percebem que não tem como. Como eu sou muito atendida, muito, qualquer movimentação que eles

fazem eu já olho e só de olhar eles já escondem o celular já: “Tô guardando, tô guardando”, porque eles sabem que eu já vi.

Entrevistador: Entendi.

Entrevistado: Mas eu acho que isso tem a ver pela...

Entrevistador: Pela sua prática também.

Entrevistado: Pela minha prática. É...pelo meu conhecimento. Eu adoro tecnologia, então eles percebem que eu estou vendo, daí eles já escondem, pedem desculpas. Mas isso agora, reconquistando assim, já estamos na metade do ano, né? No começo do ano é diferente. É outra postura.

Entrevistador: No começo do ano é mais intenso?

Entrevistado: É mais intenso.

Entrevistador: Depois eles vão reduzindo o uso, mas não deixam de usar?

Entrevistado: Não. Deixar ótimo. Acho que não teve nenhuma aula na ETEC que nenhum aluno usou.

Entrevistador: Tá.

Entrevistado: Em algum momento ou outro acontece.

Entrevistador: E você citou alguns exemplos: “ah, eles falam de campeonato, eles passam cola de prova, você tem visão de alguma outra coisa que eles usem no celular, por exemplo “ah eles gostam de ouvir música, eles gostam de jogar”.

Entrevistado: Gostam. Eles tem, ah, inclusive tem aluno que pede até no dia da prova pra fazer prova ouvindo música.

Entrevistador: Eles fazem prova ouvindo música?

Entrevistado: Não, eles pedem. Não que eles façam.

Entrevistador: Ah, eles pedem para ouvir música?

Entrevistador: Eles pedem “professora posso colocar o fone de ouvido”, eu falei “não”. Falo não, é claro. Eles falam assim “porque?”, “porque eu não sei se você

gravou a minha aula e você agora vai ouvir as respostas das questões. “ah professora eu não vou fazer isso”. Eu não tenho como controlar todo mundo que tá, então ninguém usa.

Entrevistador: E você já presenciou, por exemplo esses tipos, esses relatos, eles mostram que eles são sempre uma fuga da aula para alguma coisa diferente que não seja a aula, existe algum uso do celular para a sua aula?

Entrevistado: Sim.

Entrevistador: Por exemplo, “eu gravei, professora, sua aula” ou “eu tirei foto”, né?

Entrevistado: Eu não, eu, eu, deixo, eu nunca proibi de eles gravarem aula, nunca proibi de eles tirarem. Eu passo, eu “ponho” alguma coisa na lousa, na realidade eu faço um esquema, tipo um infográfico de todas as aulas. Aqui que tá na lousa quem quer copia, quem quiser tira foto. Eu deixo livre. Enquanto eu estou escrevendo na lousa, eles podem usar o celular que eu não me importo. Logo no primeiro dia de aula eu já combino isso com eles. A partir do momento que eu começo a falar, desliga tudo, pode até gravar se quiser, mas vai colocar em cima da mesa gravando, não vai ficar olhando para o celular.

Entrevistador: Entendi.

Entrevistado: Então eles fazem, a gente faz esse acordo, né?

Entrevistador: Então você acha que o celular ele não é só utilizado para fins de entretenimento, mas também ele consegue usar para a aula. E por exemplo, pesquisa. Eles fazem pesquisa durante a sua aula, de algum assunto?

Entrevistado: Ah, quando eles começam, eu começo, tem um texto e começa ter um monte de palavra que eles não conhecem, eles começam a perguntar sinônimo, daí eu falo “eu não sou um dicionário ambulante, pode procurar”. Eu obrigo eles a procurarem e daí a maioria vai para o celular. Tem o dicionário físico também, mas eles, a maioria prefere, um ou outro pede o dicionário físico, a maioria prefere no celular, lá eles consultam o que significa aquilo. Outra coisa que assim, “ah eu queria saber”, estou falando de um filósofo X, “ah que (inaudível) que ele estava?”, “consulta no celular”. Eu não fico falando as (inaudível).

Entrevistador: Entendi. Você usa como um recurso pra auxiliar sua aula?

Entrevistado: Sim uso, uso. Não é todas as aulas, é claro, mas em muitos momentos eu uso.

Entrevistador: E você já teve algum feedback desse uso em sala de aula, tipo “gostei” ou “não professora você está consumindo meu plano de dados”?

Entrevistado: Ah eles me acham não, eles acham, na realidade eles adoram, eles falam que eu sou a melhor professora porque eu permito que eles entreguem até trabalho pelo Whatsapp, por exemplo.

Entrevistador: Ah, entendi.

Entrevistado: Então eles falam que eu sou a melhor professora, porque imagina se eles fazem o trabalho, ou eles mandam por arquivo, pode ser por Whatsapp, onde for, ou por e-mail, ou se eles não tiverem um arquivo, é uma redação, esqueceram em casa, “ah professora esqueci”, são tantas desculpas que eles podem me dar, que eu falo “não tem desculpa, você chega em casa, tira foto e me manda”.

Entrevistador: Entendi.

Entrevistado: Se você esqueceu, você fez. E aí eu dou prazo pra eles até meia noite, 23:59 do dia do trabalho eles podem me mandar.

Entrevistador: Entendi.

Entrevistado: Então como eu uso todas essas ferramentas eles falam que eu sou a melhor professora da escola, mas é só por causa disso. Eu permito que eles usam a tecnologia pra entrega de trabalho. Então eles acham que é demais...

Entrevistador: Facilita a vida deles...

Entrevistado: Com certeza. Tem uns que inventam um monte de desculpas que não fez o trabalho, mas tem outros que realmente esquece, né?, e aí eles percebem que não tem como ficar com um monte de desculpas que não fez. E é muito legal isso, porque cria um vínculo com o aluno que ele não, ele não mente pra você.

Entrevistador: Entendi.

Entrevistado: “Professora, eu não fiz o trabalho, vou chegar em casa correndo e vou fazer tá?, se der eu entrego antes da meia noite”. Eu falei “tá valendo”. Meia noite é justo.

Entrevistador: E porque você acha que cria esse vínculo com o aluno?

Entrevistado: Porque você usa a linguagem que eles usam. Tecnologia pra eles é a linguagem do momento. Então se você trata com eles com tecnologia eles acham que você fica mais próxima à eles.

Entrevistador: Essa inclusive seria minha próxima pergunta: como você vê a relação do aluno com o celular hoje em dia?

Entrevistado: Então, é, eu vou te falar, eu vou te fazer uma pergunta, mas não é pra você responder, mais pra gente pensar: “como que a gente ficar um dia sem celular?”, “fica de propósito em casa o celular um dia”. Nós adultos temos uma necessidade. Nossa, cadê o celular. A já tá dependendo dele. Agora imagina pra criança que já nasceu existindo o celular. Nem nasceu na maternidade e os pais já estão tirando foto no celular pra mandar. Então pra eles é normal. Pra nós que é anormal, a minha geração. Eu tenho 53 anos, pra minha geração, é anormal ficar com o celular o tempo inteiro. A geração deles nasceu, nasceram com isso.

Entrevistador: Pra eles isso já está dentro da genética deles, quase.

Entrevistado: Exatamente. Como é que é pensar algo diferente? Eu costumo até conversar alguma coisa com eles. Por exemplo, a minha mãe, minha mãe na época não tinha carro. Então quando a gente fala que a gente vai ter carro. “ah mãe, vamos daqui até o supermercado, mãe porque você não vai a pé?”, “mãe, porque que eu vou carregar peso, uma dor nas costas”, “ahhh, inaudível”. Porque não tinha carro. Hoje, a gente não pensa, a gente não pensa assim, vai comprar alguma coisa, “nossa vou carregar peso, vou de carro”.

Entrevistador: É verdade. As realidades mudaram muito, né?

Entrevistado: Então, com relação ao celular.

Entrevistador: Apesar de você ser de uma geração que não usava celular e você lida constantemente com um geração que usa, isso te faz, isso faz você conhecer uma

nova realidade, né?, e você acha que você já hoje compreende muito mais? Eu percebo que sim, né, porque você tem todas essas técnicas de uso, né, da tecnologia no dia-a-dia. Você hoje compreende muito mais, no início você aceitava isso ou não?

Entrevistado: Eu sempre fui assim... muito ligada com as coisas que, na verdade eu sempre fui muito ligada a viver. Eu adoro fazer um monte de coisas, mas eu quero viver. E o trabalho faz parte de algo de viver. A tecnologia me ajuda a ter tempo de fazer outras coisas. Por exemplo: eu vejo professores, e não adianta falar, são professores da minha idade ou mais velhos, eu vivo falando pra eles “pra que que você tá digitando prova?”, “ah porque não sei que...”, “fala no celular, grava no teclado, que fica pronto muito mais rápido”. Não adianta eles querem digitar. Então pra mim a tecnologia me facilita muito a vida. Muito a vida. É... pra fazer lista de compras. Eu estou em algum lugar. Olha, acabou o óleo. Acabou o óleo. Já falei para o celular que acabou o óleo, já tá no meu bloquinho de recados, já tá no meu aplicativo de compras e pronto. Tá feito. Não preciso pegar um papel, ficar pensando no dia. (inaudível). Não tem que ficar olhando nada. Isso é tempo que eu ganho.

Entrevistador: Por você ser assim, você entende muito melhor seus os alunos?

Entrevistado: Exatamente.

Entrevistador: E como você aceita a tecnologia, seu aluno poderia utilizar também, que você entende. É isso?

Entrevistado: Exatamente.

Entrevistador: Entendi. Tá, voltando um pouco no assunto de phubbing, né, quando um aluno ele começa a usar o celular na sala de aula, na sua frente, né, como você acha que ele se sente? Qual é o comportamento dele, você acha que tem algum, ele se importa com esse tipo de comportamento dele ou não?

Entrevistado: Ele nem percebe que ele tá fazendo isso.

Entrevistador: Ele nem percebe?

Entrevistado: Não, eu que tenho que ficar falando.

Entrevistador: Isso parece, é natural pra ele?

Entrevistado: É natural.

Entrevistador: Entendi.

Entrevistado: Ele nem, ele tá mexendo no celular e tá falando com você ao mesmo tempo, as vezes está respondendo os dois corretamente, as vezes dispersa né, responde o que era pra escrever pra mim, o que era pra mim tá escrevendo, mistura né, mas você que tem que tá “olha, olho no olho, vamos, para, olho no olho”. Eu brinco com eles muito olho no olho. Então quando começa com uma coisa, “opa, olhos, cadê seus olhos, quero ver que cor que estão hoje”. E daí que você chama atenção, aí que ele vai reparar. E sempre eu faço isso no horário do almoço, porque a gente almoça, tem um refeitório no pátio, que a gente almoça e as vezes eu estou almoçando e eles estão no celular e ficam na minha frente, eu “opa, peraí você tá falando comigo ou com ele?”. E as vezes eu faço o contrário. Senta algum aluno na minha frente, eu começo a mexer no celular e não olho pra eles, faço de propósito, pra ver a reação deles, “professora você não vai falar comigo”, “Ah-há, tá vendo como é importante o que eu tava falando na sala?”, “professora é verdade, a gente fica no celular, fica meio bobo né?. Eu falei “pois é”.

Entrevistador: E também talvez eles achem que você não perceba esse comportamento deles? Né?

Entrevistado: Não. Não percebe. Se você não falar, eles não percebe. É natural.

Entrevistador: Entendi. E você, dentro da sala de aula existe algum horário que eles usam mais, por exemplo: é no início, é no meio, é no fim, o tempo inteiro?

Entrevistado: Não, o horário que eles usam mais é a hora que a fome ataca. Antes do intervalo a fome ataca. Antes do intervalo, o intervalo deles é 9h30 e antes do almoço, eles almoçam e ficam o dia inteiro na escola, tá? É período integral, tá? Então quando chega 15, 9h30, fica assim, 9h15, 9h20 porque as turmas começam, por exemplo, se você tem uma atividade e o aluno que terminou pode sair, então quando chega 9h15, não é toda aula, mas essas salas específicas, chega 9h15, 9h20 começa um sai, outro sai da aula, porque terminou a atividade, né, e quando acontece, que nem agora essa semana que a gente tá de prova né, aí quando acontece isso sai um e começa a mandar mensagem para o outro “estou te esperando em tal lugar” e aí começa, eu falo que é o momento da fome, não tem fome, é o momento que eles se encontram entre as classes e aí eles começam “eu já tô em tal lugar”, “chegue em tal

lugar, e tal e não sei que” e aí eles começam a se comunicar e daí é impressionante, entre 9h15 e até 9h30 é um uso muito grande e meio dia.

Entrevistador: Meio dia? Então você sabe os horários certinhos, onde você não pode passar algo importante?

Entrevistado: Não, aí nesse momento é entrega de atividades, fazer chamada, (inaudível), tirar alguma dúvida. Eles já estão super agitados para ir embora, pra encontrar com os amigos, porque já chamaram.

Entrevistador: Entendi. Tá bom. E tendo em vista que existe essa prática dentro da sala de aula, né, você sugere alguma, que o professor adote alguma ação para, não para inibir isso, talvez pra lidar com isso, conviver? Eu percebi que você citou vários itens “olha eu faço”, “eu uso o celular”, “já que eles usam celular então eu vou utilizar pra tal coisa”. Então eu percebo que você já citou algumas coisas, mas tem alguma coisa que você sugere que o professor faça “olha ele deveria lidar com isso dessa maneira?”.

Entrevistado: No meu entendimento é assim, tudo que o aluno gosta, tudo que, como é que eu tô com o aluno, essa geração ela traz, o professor tem que aprender o que que eles gostam pra depois ensinar. Tratar os jogos, então por exemplo até não sei se a (inaudível) comentou que a gente lançou um livro o ano passado, era narrativas, então o que que é naquele livro qual história que eu conto, a minha narrativa que eu conto, eu precisava ensinar filosofia e sociologia para uma turma que não estava nem aí, não queria aprender, que que eu fiz, eu trouxe jogos, não trouxe os jogos, eu trouxe as capas de jogos e pus na mesa. Eles leram o livro (inaudível) da comédia humana porque eles queriam me passar o jogo que eu estava passando na frente dele na sala.

Entrevistador: Então você tenta se aproximar da realidade do aluno?

Entrevistado: Isso. Série. Série é uma coisa que eles adoram, então você, claro, você assiste séries o tempo todo? Não. Mas se você assiste um ou dois episódios e entende o que que é série, aquela série tem algo que você possa fazer sobre a sua matéria, que vai auxiliar os alunos a entenderem. Eu acho que é esse o, a contrapartida. Por exemplo música, eles adoram música, o que que a música tem a ver com a sua matéria, tem algo que você possa, ah, não tem nada? Por exemplo o professor de matemática ensino os alunos a fazer uma paródia com as músicas sobre as aulas de

matemática. E deu super certo porque música eles gostam. Entendeu? Então eu acho que é uma forma que o professor tem que descobrir o que que o aluno quer, porque aquela, a educação tradicional que nós tínhamos, de o aluno ficar lendo e tal, não sei que, não é o resultado que você quer, não é o que eles (inaudível).

Entrevistador: E você acha que em qual momento, se é que existe um momento, né, que o celular ele se sobrepõe a aula?

Entrevistado: Em que momento o celular se sobrepõe a aula? Quando a aula tá chata.

Entrevistador: Quando a aula tá chata?

Entrevistado: Quando a aula, eles tão, eu acho, eu tenho muito a questão de administração do tempo, né, eu acredito que tem um tempo certo e aí assim, cada um vai ter um tempo, por exemplo a gente consegue se concentrar por dez minutos, tem gente que é por quinze, tem gente que é meia hora. Isso é qualquer um de nós. Não é só aluno. Daí eu é o tempo que o aluno tem. Daí você tem que fazer uma média na sala, né, e descobrir qual que é esse tempo. Eu tenho uma sala específica da eletrotécnica, que não é ensino integral, é técnico, que eles são é, muito agitados. Eu sei que de 15 em 15 minutos eu tenho que mudar alguma coisa. Então de 15 em 15 minutos eu peço, por exemplo, que eles mudem de lugar, então eu falo “tá na hora de mudar, primeira fileira vai pra segunda e tal”. Então a gente faz uma troca de lugar entre eles. Já eles já distrai e a gente faz de novo. Então qual que é o tempo que tem dessa sala em relação aquilo que precisa ser feito, que os alunos (inaudível). Qual é o tempo de concentração e nesse tempo de concentração porque que não usar, você vai quebrar, porque você não usa alguma outra coisa, por exemplo, o celular.

Entrevistador: Entendi.

Entrevistado: Entendeu? Porque você não muda, não faz uma, sei lá, alguma atividade, por que lá tem um monte de jogos, um monte de coisa que a gente pode tá fazendo, um monte de vídeos legais. Eletrotécnica eu não faço porque é uma turma muito carente, então não são todos que tem...

Entrevistador: Condições?

Entrevistado:... celular. Então eu não posso, tá. Muita gente que não tem condições de ter o celular. Então na eletrotécnica eu não faço, eu falo pra eles levantarem na sala. Entendeu? Mas aí é.. eu acho que o celular a gente podia usar sim.

Entrevistador: Tá bom. E o que que você acha da proibição de uso do celular?

Entrevistado: Ah, eu acho que essa lei tinha que cair.

Entrevistador: É porque existe, né, essa lei realmente né?

Entrevistado: Existe, existe. E é um problema, tanto é que nos meus planos de sala de aula eu tenho que tá colocando, especificando porque que eu tô usando, né, porque se eu não especificar eu não posso usar. Então toda atividade que eu tenho, eu tenho que colocar lá, informando, olha eu hoje vou usar o celular pra tal coisa, porque se alguém entrar na sala de aula, coordenação, qualquer um que entre pode questionar. Ah mas é lei, falei não, mas tá aqui no meu programa, no meu planejamento, que nessa aula, sobre isso eu vou tá fazendo isso, pra poder usar. Eu justifico, daí tudo bem. Daí, tem que ter um motivo pedagógico.

Entrevistador: Não pode usar aleatoriamente sem, chegar na sala e falar, pessoal vamos começar a utilizar o celular hoje?

Entrevistado: Não. Tem que ter planejado isso. Só se seu tenho, por exemplo, uma tenho uma integração semana passada, não deu e estou fazendo hoje, não tem problema, mas tem que estar no meu planejamento, informando que tem uma atividade X que eu vou usar. Aí a coordenação autoriza.

Entrevistador: Mas você pode utilizar o celular mesmo que não haja Internet disponível para os alunos?

Entrevistado: Posso.

Entrevistador: Pode?

Entrevistado: Posso.

Entrevistador: Tá, e você, em algum momento, algum aluno se recusa a utilizar ou não?

Entrevistado: Não, até hoje nunca aconteceu nada disso.

Entrevistador: Nunca aconteceu.

Entrevistado: Aconteceu de aluno ficar bravo porque não trouxe o celular, porque esqueceu.

Entrevistador: Isso que eu ia perguntar, todos os alunos estão com celular em sala de aula?

Entrevistado: A maioria, tem alguns alunos que não, mas daí um empresta para o outro. Eles tem uma solidariedade muito incrível em relação a isso.

Entrevistador: Huumm.

Entrevistado: Um celular empresta para outro. Compartilha Internet. A minha também eu compartilho quando precisa. Tá? Eles tem uma solidariedade muito grande entre eles.

Entrevistador: O pessoal se arruma porque eles gostam do assunto ali e se acertam.

Entrevistado: A ETEC que eu tô, ela é uma ETEC já mais com poder aquisitivo maior.

Entrevistador: Entendi.

Entrevistado: Entendeu? Tem alguns determinados tipos, umas salas específicas que a gente sabe que, eletrotécnica, por exemplo, o filho de alguém que trabalha, que mexe com Eletropaulo, que mexe com telefonia, então ele é uma pessoa que não tem um, não consegue, não vai ter, pela classe social, pela situação financeira, não conseguir ter um celular para o filho. Mas eles se ajudam entre eles e aqueles que tem consegue. Outras turmas, pelo contrário, a maioria têm celular muito melhores que os meus, os pais compram para os filhos celular de última geração. Até eu costumo dizer, já saiu o (inaudível), com certeza alguém já tá com o Iphone 2000 que eu não conheço. Tá lá. Se saiu já tem gente que tá lá. Mesmo sendo um Iphone.

Entrevistador: Mesmo com 15 anos de idade você já vem eles com celulares super modernos?

Entrevistado: Sim.

Entrevistador: Hum.

Entrevistado: Nesse ETEC nós temos. Nós temos salas muitos opostas. Temos salas que o aluno nunca, nem os pais tem celular, e outras que tem Ipad, Iphone, tudo que você possa imaginar.

Entrevistador: Isso é, na sala eles costumam só levar o celular ou levam algum outro tipo de equipamento?

Entrevistado: Tem sala que leva outro tipo de equipamento, mas a maioria, eu diria que 90% é celular.

Entrevistador: Entendi. Tá bom. É deixa eu ver se tem mais alguma pergunta. Você gostaria de complementar com alguma, com mais alguma coisa? Falando especificamente aí do *phubbing*?

Entrevistado: Não, eu acho que o *phubbing* na realidade é algo que a gente precisa aprender a trabalhar com ele. Não é, é uma novidade, um comportamento novo que nós não estamos acostumados e claro, exige um preconceito muito grande (inaudível) mas se a gente conseguir aprimorar esse uso de uma forma saudável (inaudível), é muito bom, mas como sempre o excesso nunca tá certo.

Entrevistador: Você acha que os professores estão preparados?

Entrevistado: Não, não. Eu sou a única professora que aceita receber... é..

Entrevistador: Isso que eu ia te perguntar, você se considera uma exceção né?

Entrevistado: Sou, sou uma exceção e os próprios alunos dizem. Eu sou a única professora por exemplo que recebo pelo Whatsapp. Agora começaram professores a passar o número do Whatsapp, o número de celular, né, para os alunos. A maioria não passava.

Entrevistador: Você participa de algum grupo?

Entrevistado: Vários. Vários grupos. Eu sou a rainha dos grupos do Whatsapp o pessoal fala (risos). Eu vou fazer qualquer coisa (inaudível). A gente tem os projetos de professores e todo projeto que eu tô: “gente (inaudível), pelo Whatsapp”.

Entrevistador: E isso não te consome?

Entrevistado: Então, eu, então, você tem que saber controlar.

Entrevistador: É porque daqui a pouco meia noite você tá respondendo mensagem de aluno, né?

Entrevistado: Então, não, eu posso até ler mas eu só responde na hora que eu quiser, então eles sabem. Eles mandam alguma mensagem e eles sabem que eu só vou responder na hora que eu posso, não na hora que eles estão mandando.

Entrevistador: Entendi.

Entrevistado: É, senão.

Entrevistador: Nesse ponto os alunos, o adolescente acaba sendo um pouco imediatista, né. Se ele manda daí já quer resposta logo ne?

Entrevistado: Não ele...

Entrevistador: Ele está acostumado a lidar com isso.

Entrevistado: É, e as vezes quando eles começam a exigir muito, que não sei o que, (inaudível), eu mando uma carinha feliz, mando beijinho, sabe? Os emoticons?

Entrevistador: Sim.

Entrevistado: Eu mando só um emoticon pra ele, daí eles (inaudível), eu mandei um emoticon porque eu tava ocupada, só pra você saber que eu recebi, na hora que der eu vou responder. “Ah tá bom professora”. Então eu mato a ansiedade deles com emoticon. E pronto. As vezes nem leio o que eles estão escrevendo. Eu não tenho tempo de ler naquele momento, mas mandou primeiro, 3, 4, 6 mensagens, aí eu mando emoticon, na hora que der eu vejo e respondo. Apesar que tem um tic azulzinho que fica, mas eles parecem que enquanto não manda alguma coisa eles não ficam satisfeitos.

Entrevistador: Eles são ansiosos, né.

Entrevistado: Aí eu mando um emoticon, pronto. O primeiro emoticon que tá lá eu mando pra eles. Daí eles falam, “ah, a professora viu, depois ela vai me responder”. A hora que der eu respondo. Senão não tem vida, né?

Entrevistador: Senão não vai ter vida, né?

Entrevistado: Verdade.

Entrevistador: Tá, então acredito que é isso, acho que eu abordei os pontos principais, né, porque o objetivo né, é fazer a aplicação de questionários para os alunos, só que antes de aplicar esses questionários a gente tá dando uma refinada neles a partir de entrevistas com professores.

Entrevistado: Tá.

Entrevistador: Pra ver se o professor enxerga algo que a gente não tá vendo, pra pode ampliar né o estudo. Então acredito que, o que eu esperava, eu consegui aqui com essas questões, tá? Eu vou finalizar agora a gravação. Muito obrigada.

Entrevistado: Docente de História / Ensino Fundamental II
Tempo de Entrevista: 00:27:55
Data da Entrevista: 18/06/2017
Contato: via Skype
Local de Trabalho: Escola Municipal localizada no município de Praia Grande, dedicada ao Ensino Fundamental
Tempo de Docência: 10 anos

Entrevista #3

Entrevistador: Pronto, a partir de agora estou gravando.

Entrevistado: Tá bom.

Entrevistador: Eu vou te explicar rapidamente então do que se trata esse projeto, tá, muito rapidamente. Então esse é um projeto que ele é da Universidade Municipal de São Caetano do Sul, é um projeto de Mestrado e ele fala sobre “phubbing”. Então o objetivo aqui dessa entrevista é entender qual sua percepção do “phubbing” no contexto escolar, mais especificamente na relação professor e aluno. Então é um ambiente menor de pesquisa, né, é um ambiente mais controlado, então essa é a relação dentro da sala de aula. Então primeiramente eu gostaria que você me falasse seu nome completo, depois a sua função e quanto tempo você tem de docência.

Entrevista: Atualmente eu trabalho como professor P3 de História, ou seja, Ensino Fundamental, Nível II, de 6º. ao 9º ano na Prefeitura Municipal de Praia Grande, [...] e eu trabalho como professor há 10 anos. Eu iniciei exatamente em 2007 quando no ano da minha formação, no nível universitário de História, e eu trabalhava no Estado, [...]. Passei também pela Educação Particular.

Entrevistador: OK. Uma das nossas premissas é que o professor ele tenha no mínimo 1 ano de docência pra que ele esteja mais familiarizado, né, com esse, com a sala de aula, até mesmo para ele perceber esse tipo de fenômeno, ok?

Entrevistado: OK.

Entrevistador: Bom, nossa primeira pergunta é a seguinte: você observa o uso de aparelho celular dentro do ambiente escolar? Seja qualquer parte dentro da escola?

Entrevistado: Sim, ele acontece e acontece em todas as séries em que eu atuo, em menor escala no 6. ano e em maior escola no 9. ano. Quase todos os alunos, é quase que a totalidade no 9. ano, que se faz uso do celular.

Entrevistador: Tá e você fala a menor escala é no 6. ano por algum motivo? Pela idade?

Entrevistado: Porque no sexto ano eu não fiz um levantamento quantitativo exato mas alguns alunos possuem e utilizam. O nono ano quase todos os alunos é quase que a totalidade que tem e utilizam, inclusive com muito mais frequência do que o sexto.

Entrevistador: Tá e você observa essa utilização aonde? Na sala de aula, no pátio?

Entrevistado: Em todos os espaços escolares. Na sala de aula e no pátio e inclusive nas situações mais variadas possíveis o que gera inclusive um atrito, né, entre professor-aluno durante as explicações, durante trabalhos em grupo, durante as situações mais diversas, eles ficam com o celular na mão.

Entrevistador: Tá. E a escola disponibiliza acesso a Internet, gratuito, para os alunos?

Entrevistado: Não. Para os alunos, no dispositivo móvel deles não, apesar de que a escola tem sinal Wi-fi e o que funciona no Wi-fi da escola são as lousas digitais que tem, cada uma das salas tem sua lousa e os tablets também. Só que a utilização desses tablets ela é um pouco complicada porque metade funciona, metade não funciona, e o laboratório de informática também, mas a senha ainda não foi disponibilizada aos alunos. É um pouco polêmico, então a Prefeitura preferiu não disponibilizar ainda.

Entrevistador: Tá. E na biblioteca eles teriam acesso Wi-fi liberado? Não?

Entrevistado: Também não.

Entrevistador: Também não? Eles tem só os micros lá, que eles usam para pesquisa?

Entrevistado: Exatamente.

Entrevistador: Tá e quando você está dentro da sala de aula, você, nas suas aulas, você já presenciou o “phubbing”?

Entrevistado: Então. Eu já presenciei a situação só que até então eu não utilizava o termo “phubbing”.

Entrevistador: Tá bom. É.

Entrevistado: Ne? O que acontece, eu não sei se exatamente o aluno está tentando fugir da sua realidade ou de seus problemas, ou do convívio social, através do celular, mas o que eu consigo perceber é uma super relação com esse aparelho. Assim, as vezes a pessoa não consegue fazer uma determinada atividade que a gente pede, solicita, justamente porque não consegue parar de utilizar o celular. Acontece sim, e bem frequente, principalmente no nono ano, coisa que você está falando com o aluno e no meio da conversa, ele pega e mexe no celular. Eu pergunto: você prestou atenção no que eu falei, ou até mesmo entre os colegas acontece isso.

Entrevistador: Tá bom.

Entrevistado: Agora casos específicos de “phubbing” eu acredito que tenha alguns casos sim, de alunos, que a gente percebe que eles estão um pouquinho antissocial, não estão participando das atividades e são casos que a pessoa busca um refúgio no celular, noto que está sempre mexendo no celular e esses casos mais pontuais, a gente tem um caso no sétimo ano e um no oitavo, em que a gente tá tentando a parceria com os pais. Esses casos específicos que eu quero te dizer é assim: eram alunos bons, participativos e de um tempo pra cá a gente notou um convívio antissocial e que se limita somente ao celular, então talvez é a que se encaixa melhor no termo “phubbing”. Agora a utilização do celular indiscriminadamente acontece e a explicação da matéria, numa aula expositiva, por exemplo, fica prejudicada. Quando a gente sai pra fazer um trabalho com o celular alguns alunos utilizam celular devidamente, os outros continuam fazem a utilização das redes sociais, enfim. Acontece sim um desvio de atenção no que deveria estar sendo feito.

Entrevistador: Tá. E quando isso acontece, o que você sente enquanto professor?

Entrevistado: Então eu, durante a aula expositiva não tem jeito né, tem determinados momentos que você precisa explicar o que tem de ser feito, o que se pretende naquela

aula. Nesse momento expositivo é um pouco incômodo, né, porque todo mundo que tá tentando transmitir uma mensagem busca a atenção total. Então, o que que a gente pode fazer é dar bronca né? E além disso, recentemente a gente teve um atrito muito forte lá na escola porque saiu as normas escolares e a maioria das pessoas que pediram as normas escolares eram da turma da manhã, ou seja, das séries iniciais e que vetou completamente a utilização do celular. Então o que que a direção da escola passou pra gente: é proibido, ponto e acabou. Eu tenho que chegar já tirando o celular, não tem conversa que nessa aula é pra isso, nessa aula é pra aquilo, o que gerou um atrito ainda maior, então, é, por exemplo numa situação em que eu estou numa aula expositiva, eu posso chegar e tirar, mas num outro momento eu poderia ser permissivo né, uma cópia de um texto ou uma atividade em grupo que vocês queiram utilizar a Internet em sala de aula, quem tem, nem isso eu posso mais, então a gente tem que ir lá e dar a bronca e tirar mesmo assim, né.

Entrevistador: E você fala em tirar o celular do aluno, isso é na hora que está acontecendo ou você olha, na hora que você entra na sala já deixa o celular aqui numa caixinha e vamos começar a aula?

Entrevistado: Não, eu pessoalmente não faço isso. A determinação, por conta desse atrito que está acontecendo lá, é viu utilizando o celular, faz ocorrência e leva pra secretaria. Eu não faço isso, eu peço pra guardar. Guarda! Mas daqui a 5 minutos o celular tá lá de novo. Guarda! Daí é interessante o “guarda!”. A gente fala “guarda!” e o aluno, ele aperta o botão de bloquear e põe a mão pra debaixo da carteira. Eu falo: “você não tá guardando, você não guardou, você continua usando”. “não, não tô mais usando”. “tá sim, você tá segurando ele”. E ele tá ligado, basta você digitar a senha de desbloqueio que ele volta a funcionar.

Entrevistador: É que você pede pra ele desligar então?

Entrevistado: Engraçado esse desligar. Na verdade, é uma estratégia do aluno continuar usando e passar pra você a mensagem que ele guardou, quando na verdade ele tá vibrando, ele tá só bloqueado, continua usando. Essa dimensão da utilização é interessante pra eles.

Entrevistador: E você acha que o pensamento dele vai estar a todo momento naquele celular mesmo, quando você pede pra ele fazer isso, olha bloqueia, guarda, enfim, aí que ele vai pensar mais ainda no celular?

Entrevistado: Então eu acho que sim, eu acho que sim porque o foco deles fica multidirecionado né e se ele não tivesse focado no celular dentro de alguns minutos ele não estaria com o celular novamente.

Entrevistador: Tá. Entendi.

Entrevistado: É interessante quando não tem acesso à Internet eles voltam a atenção pra eles mesmos, né, eles começam a tirar selfie de uma hora pra outra, assim eu ainda eu falei “mais pessoal vocês já tiraram tantas selfies iguais, não basta uma, tem que ser 30, 40 fotos iguais e é, acho que o aluno não iria prestar atenção normalmente na aula, a não ser que tivesse um atrativo e o celular é uma via de fuga pra isso né. Eu não sei, eu vejo assim, né?”

Entrevistador: Tá e você acha que existe alguma situação específica que eles, que aí sim eles praticam o “phubbing”? Olha tem um campeonato, tem um evento, aí sim eles começam a usar mais ainda em sala de aula?

Entrevistado: Uma situação específica pra usar em sala de aula eu acho que são as redes sociais mesmo, sabe? E questões de relacionamento, de namoro, isso bomba mesmo, no Whatsapp: “olha, fulano brigou com sicrano e tal, não sei quê”, aí vai todo mundo pra dentro do Whatsapp ou do Facebook, mais as próprias redes sociais acho que é o motivo mesmo pra eles ficarem no, essa interdependência do dispositivo.

Entrevistador: Tá, e você participa de algum grupo dos alunos?

Entrevistado: Não, eu deixei de participar. Eu tinha um grupo da escola, né? Eu deixei de participar justamente por essas imposições de não poder ter redes sociais, né? Eu acho que isso foi um retrocesso na minha unidade escolar, eu deixei isso bem claro, foi um retrocesso, a gente tinha uma *Web TV* no Facebook e no Youtube, onde a gente colocava a programação para os alunos, eles estavam adorando, tava dando super certo e a gente foi obrigado a tirar qualquer tipo de grupo que envolvesse redes sociais dos alunos, então não participo por conta disso, né? O que que eu faço. Eu mesmo gravo algumas aulas e coloco na minha conta do Youtube, então os alunos

vão lá e acessam e quando eles colocam alguma coisa nas redes sociais é por conta deles. Eu vou lá, dou um “xeretada”, mais eu não participo pra evitar maiores problemas com as instâncias maiores da prefeitura lá.

Entrevistador: Entendi. E você acha que é sempre possível identificar “phubbing” em sala de aula ou as vezes não? As vezes você é passado pra trás.

Entrevistado: É possível, até porque a palavra “phubbing” não tá muito bem clara pra mim. Assim porque o aluno pode fazer um uso, simplesmente um uso exagerado, que isso precisa ser acompanhado também, mas assim, eu não sei se esse uso tiraria o convívio social dos alunos porque eles usam esse uso pra se comunicar com outro também “olha aqui o que tá acontecendo”, geralmente forma uma rodinha em torno do celular e aí o aluno não usa sozinho, agora alguns casos específicos eu vejo que a pessoa se isola e fica lá no canto, aí sim eu acho, eu não sei né, teria que estudar melhor a palavra “phubbing”, eu não sei qual é a dimensão que se dá para o termo mas o isolamento oficial acontece em algumas situações, o que acontece na minha opinião é a distração exacerbada né, a pessoa não presta atenção no mundo ao redor por conta que tá no celular, mas isso não exclui ele do convívio social.

Entrevistador: É a questão da exclusão do convívio social na verdade, quando a gente fala em “phubbing” é um dos, é uma das consequências do “phubbing”, né? Mas aqui o nosso trabalho o “phubbing” ele na verdade é aquele ato de você ignorar uma pessoa enquanto você está usando o celular.

Entrevistado: Ah, isso ocorre sim. Bastante inclusive. E geralmente acontece com o professor, né? Agora entre eles eu não prestei tanta atenção ainda, mas geralmente tá um mostrando para outro o celular, o que está acontecendo lá. Geralmente eles utilizam em grupinhos, né, por isso inclusive que eles preferem juntar carteira, não volta para o seu lugar quando é o momento.

Entrevistador: Entendi. E você tem aulas com o uso de celular?

Entrevistado: Sim, sim. Tenho por isso que eu fiquei chateado com essas imposições. O principal uso do celular que eu faço é pra utilização de áudio e imagem. As vezes eu faço pesquisa na Internet, mas a intenção, o objetivo principal dessas pesquisas, assim, é mostrar para o aluno que ele tem várias ferramentas de busca. Ele tem o livro, ele tem a biblioteca, ele tem Internet, ele tem o tablet, enfim, porque a

ideia é o que o aluno tenha liberdade pra fazer a sua própria pesquisa, né? Agora a utilização do celular propriamente dita, eu utilizo para fazer filmes com eles, eu gosto de trabalhar curtas-metragens e o ano passado a gente conseguiu fazer três curtas e eu utilizei as minhas câmeras, vou mostrar uma delas aqui (entrevista demonstra câmera para o entrevistador), mas o dia que eu não levava minhas câmeras eu poderia muito bem utilizar o celular deles, né, alguns alunos tinham Samsung muito bons e a gente acabou fazendo esses curta metragem utilizando o celular.

Entrevistador: E você se considera um professor assim fora, um ponto fora da curva no uso de tecnologia dentro da sua escola?

Entrevistado: Não, não me considero não. A minha escola ela tem alguns projetos, tem um projeto da rádio com a professora de língua portuguesa, a rádio utiliza bastante também o celular. Outros professores utilizam o celular, por isso que a gente ficou com um certo mal estar quando fomos completamente proibidos de utilizar o celular até que se revejam as normas de convivência né? E isso causou um certo mal estar e um atrito entre os professores e a direção e a gente já tava com essa briga antes com a equipe da CEDUC que proibiu totalmente assim, de forma, de certa forma truculenta, de fazer o trabalho que a gente vinha desenvolvendo com a rádio, com produção de conteúdo, com protagonismo, com os alunos produzindo programas, entrevistas, com eles produzindo filmes, que foi no caso das minhas, (inaudível), então eu me sinto privilegiado de trabalho com uma equipe bem dinâmica, por outro a gente tá travando por conta dessas questões legais, aí.

Entrevistador: E mesmo a escola tendo conhecimento de todo esse conteúdo audiovisual que é produzido, mesmo assim eles restringiram o uso do celular?

Entrevistado: Sim.

Entrevistador: E eles controlam isso de alguma maneira, alguém vai lá, faz uma vistoria na sala, enfim, tenta ver se essa norma está sendo cumprida?

Entrevistado: Então, o que se pede é que os professores sejam parceiros, né? Só os professores vão conseguir fazer essa fiscalização.

Entrevistador: Entendi.

Entrevistado: Só que assim, eu acho pessoalmente que é impossível fiscalizar isso, todos os alunos tem. É mais ou menos como se fosse um sexto membro deles né? Eles enfiam o celular, carregam o celular de um jeito que eu não sei nem onde eles carregam, porque o uniforme não tem bolso né e eles dão um jeito. O celular faz parte. Acho que se você tira, inclusive eles vão se sentir mal por um tempo, se por ventura quebra ou perde, eles não se sentem muito confortáveis. Eu já presenciei isso, é como se alguma coisa tivesse fazendo falta, eles ficam mal mesmo, agora como é que se fiscaliza isso? Não tem como fiscalizar isso. Agora o que que a gente percebeu: começa a proibir no intervalo, começa a tirar as partes pedagógicas da utilização, tá começando a haver enfrentamento novamente, agora que eles tão usando mesmo e pro mal, né? Pro mal digo assim, pra fazer outras coisas que não convêm a escola.

Entrevistador: Tá bom, entendi. E você comenta muito que eles acessam redes sociais, além de redes sociais você tem conhecimento de algum outro conteúdo: “ah eles ouvem música, eles assistem vídeos”, o que mais?

Entrevistado: Musica o tempo todo. Eu não sei se eles escutam música, isso eu realmente não sei, eu não sei se eles escutam música por streaming ou se eles escutam musica que estão salvas no celular deles. Eu acho que já tá no banco de dados do celular. Mas é o tempo todo. Engraçado que as meninas colocam o cabelo aqui e os meninos o capuz pra tentar esconder o fone, né, eles acham que a gente é bobo, porque a gente não vai ver, mas tem aluno que fica o tempo inteiro com o fone no ouvido.

Entrevistador: Hum, entendi. E assim, os aplicativos que eles mais usam, então, seria o que, um Whatsapp, Spotify?

Entrevistado: É, Whatsapp e Facebook. Eu nunca vi ninguém usando Spotify. Não sei te responder e a própria câmera pra ficar fazendo selfie o tempo todo. Tem gente que fica fazendo bastante selfie, até “escuta, eu tô conversando, você vai ficar fazendo bico aí, fazendo selfie”, “ah, desculpa professor”.

Entrevistador: Eles fazem selfie na sua frente, conversando com você?

Entrevistado: É, eles esquecem assim, meio que automaticamente vai tirando selfie.

Entrevistador: Entendi.

Entrevistado: E acho que são só esses aplicativos mesmo. Agora engraçado quando a gente propõe uma atividade diferente, a maioria dos alunos que tem o celular, sentem dificuldade, e eu “oras bolas, você vive com esse aparelho na mão, vamos fazer alguma diferente”. Eles precisam se reaprender a utilizar a ferramenta. Alguns vão, né, por exemplo pra fazer uma tomada de uma filmagem, pra utilizar gravador de voz, pra fazer até mesmo buscar na Internet, alguns vão tranquilo, mas a maioria fica restrita mesmo a selfies e redes sociais, fazem um uso superficial da tecnologia.

Entrevistador: E quando você tá dando aula, você não acha que eles podem estar pesquisando o assunto que você tá lecionando naquele momento, “ah, o que o professor tá falando” e pesquisa? Isso acontece?

Entrevistado: Isso não acontece.

Entrevistador: Não acontece?

Entrevistado: Isso não acontece. Isso acontece quando eu proponho isso. Quando eu faço o desafio. Daí “pô, o celular aí tá com Internet, então vamos lá”. É rara as vezes que o aluno fala “professor eu tô vendo aqui a lição”, “beleza, então”. E esses alunos que fazem isso são os alunos que quando eu proponho uma atividade diferente eles conseguem fazer um uso mais aprofundado do dispositivo, os demais eles meio que eles vão tentar começar a fuçar ali naquele momento, a fazer por exemplo essa busca.

Entrevistador: E quando você pede pra eles usarem o celular deles pra alguma atividade da aula eles reclamam do uso do plano de dados deles? “ah professor eu vou gastar meu plano de dados”.

Entrevistado: É, alguns deles comentam, mas assim ou tem ou não tem Internet, “o meu não tem Internet”, daqui a pouco o outro já tá fazendo o trabalho, nunca ninguém falou que esgotou assim o plano de dados, ou começa a fazer a atividade ou não começa.

Entrevistador: Entendi. Tá bom. E você sugere, pra conviver com isso, você sugerente alguma prática pedagógica específica, “olha pra eu lidar com isso em sala de aula, não tem jeito eu preciso atuar dessa maneira”.

Entrevistado: Então o que eu sugiro é a educação porque tem momentos e momentos. Suponhamos que os alunos fiquem viciados em ler livros, “ah que ótimo”, seria ótimo mas vamos supor a seguinte situação, naquele momento a gente está conversando ou é uma proposta de sociabilidade ou é uma educação física, o aluno quer ficar lendo livro, então o que ele tem que enxergar é que tem momentos e momentos pra utilizar a ferramenta. Acho que esse é o papel da educação. Mostrar a ferramenta como uma forma de emancipação, fazer o maior uso possível daquela ferramenta para o bem-estar dele, né, então eu acho que proibir só vai piorar a situação, porque a ferramenta tá aí e eles vão fazer uma utilização cada vez mais rasa de toda potencialidade que um dispositivo desse tem. A minha sugestão, e o que a gente tá brigando lá é que a gente faça uma utilização racional, né, por exemplo vai tirar foto, tem muita gente que tem medo que os alunos tirem foto dos professores. Concordo, isso pode dar um baita de um problemão, realmente, só que a partir do momento que você faz um trabalho de conscientização sobre o que é direitos de imagem, o que é direitos de conteúdo, sobre a ética, nem todo mundo gosta de ser fotografado, nem todo momento convêm fotografar, quais são os riscos, porque que a sociedade enxerga tal situação dessa maneira ou não, eu acho que essa seria a melhor forma de trabalhar. Porque a tecnologia tá aí, senão vai acontecer o que aconteceu com a televisão na década de 80, né, a gente tem programação educativa de primeira né, mas o que a maioria da população mesmo ficava na programação mais ralé e não fazia a utilização desse dispositivo como forma de emancipação, né?

Entrevistador: Sim. Como você vê, eu sei que você já comentou bastante ao longo da entrevista, mas como você vê a relação do aluno com no celular?

Entrevistado: É um pouco preocupante porque o que aconteceu foi uma super dependência do dispositivo. É como se, quem tem pelo menos não consegue soltar o celular. Essa brincadeira eu já fiz. “Solta, solta um pouco. Conseguiu?”. Eles têm uma dificuldade de soltar esse celular, em parar de usar e o aluno por exemplo fica 24 horas sem acessar o aparelho, eu não sei se eles vão conseguir, pelo menos os que tem não conseguem.

Entrevistador: Você acha que é um vício?

Entrevistado: Tá nesse nível mesmo, é um vício, e aí é que tá, se eles ficam fazendo só o uso superficial, não consegue explorar toda a potencialidade do aparelho e por

outro lado não consegue fazer outras coisas sem o bendito do aparelho, como por exemplo, fazer uma pesquisa num livro.

Entrevistador: Entendi.

Entrevistado: É, acho que essa é a palavra certa, seria um vício mesmo.

Entrevistador: Um vício. E.. tá bom, as minhas perguntas elas terminaram. Você gostaria de complementar com mais alguma percepção sua, algum exemplo, um caso prático que já aconteceu em relação a phubbing?

Entrevistado: Bom, então, eu tô preocupado com uma das alunas que ela tá realmente, ela se excluiu e ela vive somente no celular então a gente tá tentando fazer um plano de ação pra ela e começamos semana passada, eu sentei pra conversar com ela, mas os outros professores estão mais a par do que tá acontecendo pois eles que fizeram a reunião com os pais, esse seria o caso mais gritante. Agora o que eu percebo é que quem tem o celular não consegue soltar, isso eu noto, eles não têm muita diferenciação do que estavam usando ou não, pra eles basta apertar o botão de bloqueio e colocar o celular debaixo da carteira, mas isso é utilizar o celular, tá ligado, né, a partir do momento que ele lembrar do celular ou ocorrer alguma chamada ele pega de novo. Agora quanto a educação, é uma ferramenta fantástica desde que utilizada da melhor maneira possível, como eu falei, de forma de emancipação, você ter maior potencialidade do aparelho e não excluir outras possibilidades, outros dispositivos, livro, conversas, entrevistas, é.. o convívio social ou a utilização do celular que chamam de ensino híbrido.

Entrevistador: Isso, e voltando ao caso dessa aluna, é bem interessante porque é um caso real né, quando você conversou com ela a respeito: “olha, você tá isolada, você tá tendo um comportamento antissocial”, que que ela disse?

Entrevistado: Ela tentou negar, falou “Ó, hoje eu nem trouxe o celular”.

Entrevistador: E ela não tinha trazido?

Entrevistado: Eu não percebi se ela tinha trazido, pelo menos no outro dia na minha aula ela tava lá no celular, começou a aula, terminou a aula e ela tava lá. Você fala “Guarda! Vamos sentar aqui na frente”. Ela se recusa, se retrai, fica mal e dá uns 5 minutos ela tá no celular de novo.

Entrevistador: Entendi. Então ela só negou, ela não falou nada?

Entrevistado: É, só negou.

Entrevistador: E, aí vocês já conversaram com os pais?

Entrevistador: Sim.

Entrevistador: E os pais...

Entrevistado: Estou esperando a reunião de HTTPC amanhã pra ver qual foi o desfecho da conversa.

Entrevistador: Ah, tá bom, você não tem um retorno ainda, pra ver se ela, continua, se ela faz isso em casa também, que deve fazer né? É, entendi. Tá bom. E ela senta na frente, no fundo da sala?

Entrevistado: Não, ela fica sentada no fundo. A sugestão é colocar ela na frente, né, mas ela não quer sentar na frente, ela fica lá no fundo. Eu estou esperando a posição dos colegas pra ver o que vai acontecer. Nas minhas aulas eu tenho saído muito pra fazer filmagens com essa turma. Então ela sentar no fundo não foi problema até então.

Entrevistador: Tá bom.

Entrevistado: E aí ela começou a me ajudar, pedi “Pô, usa o teu celular, me ajuda”, aí ela passou a utilizá-lo para gravar os making off né, dos filme.

Entrevistador: E você acha que isso mudou um pouco o comportamento dela ou não?

Entrevistado: É, ela participou, ela fez as gravações e inclusive ela tomou a iniciativa de entrevistar alguns alunos que gravaram. Então eu gostei desse ponto, daí eu preciso colocar isso na reunião amanhã.

Entrevistador: Ah, tá bom. Legal. Tá bom então, eu acho que foi bem rica a entrevista, né, eu acho que atendeu todas as nossas questões, foi até bem além, né, e agora eu vou parar de gravar, tá bom?

Entrevistado: Tá bom.

APÊNDICE C – QUESTIONÁRIO DE APLICAÇÃO (PRÉ-TESTE) – V1

Questionário Piloto - "Phubbing" no ambiente escolar - Aplicação: 21/06/17

Local de Aplicação: Centro de Atividades em Bernardo do Campo/SP

Olá! Você está convidado a participar de uma pesquisa de definição de perfil sociocultural no ambiente escolar sobre uso de celulares. As respostas são anônimas e voluntárias, e os dados coletados serão utilizados somente para fins de publicações científicas. Desde já agradecemos sua colaboração. Quaisquer dúvidas podem ser sanadas pelos pesquisadores responsáveis pela pesquisa: Dr. Alan Angeluci (aangeluci@uscs.edu.br), Dra. Adriana Azevedo (adriana.azevedo@metodista.br) ou Silvana Comunian (silvana.soares@uscs.edu.br).

OK, continuar

Qual sua idade?

Você se identifica como:

- Feminino
 Masculino
 Outro: _____

Onde você mora?

- São Paulo (SP)
 Litoral de São Paulo

Quantas horas, por dia, você passa na Internet? (arraste a barra até a quantidade de horas)

_____ Dias de Semana (segunda a sexta)
 _____ Fins de Semana (sábado e domingo)

Quantas horas, por dia, você passa na Internet com seu aparelho celular, nessas situações?

_____ Em casa
 _____ Na escola - no intervalo/recreio
 _____ Na escola - em sala de aula
 _____ Em festas
 _____ Na casa de amigos
 _____ Na casa de parentes
 _____ Em deslocamento - andando na rua
 _____ Em deslocamento - dentro do transporte (particular ou público)

Qual tempo máximo você já ficou sem seu aparelho celular? (complete com a maior frequência)

- horas (1 a 24) _____
 dias (1 a 30) _____
 Não me lembro _____

Dê uma nota de 0 (zero) a 10 (dez) para indicar sua preferência em relação aos seguintes aplicativos:

- _____ Aplicativo de Paquera
 _____ Facebook
 _____ Google
 _____ Instagram
 _____ Moodle ou ambiente virtual da escola
 _____ Netflix
 _____ Snapchat
 _____ Spotify
 _____ Tumblr
 _____ Twitter
 _____ Uber
 _____ Waze
 _____ Whatsapp
 _____ YouTube

Meu aparelho celular é... (de acordo com sua opinião, arraste cada uma das palavras para os quadros ao lado)

Eu acho que meu aparelho celular é...	Eu acho que meu aparelho celular NÃO é...
_____ Amigo	_____ Amigo
_____ Confidente	_____ Confidente
_____ Ruim	_____ Ruim
_____ Guia	_____ Guia
_____ Vício	_____ Vício
_____ Útil	_____ Útil
_____ Bom	_____ Bom
_____ Inteligente	_____ Inteligente
_____ Importante	_____ Importante
_____ Apoio	_____ Apoio
_____ Lazer	_____ Lazer
_____ Felicidade	_____ Felicidade
_____ Tristeza	_____ Tristeza

Se o seu aparelho celular fosse PERDIDO ou ROUBADO, qual seria seu sentimento? (de acordo com sua opinião, arraste cada um dos sentimentos para os quadros ao lado)

Arraste para cá os sentimentos que você TERIA:	Arraste para cá os sentimentos que você NÃO TERIA:
<p>_____ Frustração</p> <p>_____ Medo</p> <p>_____ Tristeza</p> <p>_____ Revolta</p> <p>_____ Alívio</p> <p>_____ Indiferença</p> <p>_____ Preocupação</p> <p>_____ Alegria</p> <p>_____ Raiva</p> <p>_____ Paz</p> <p>_____ Ódio</p> <p>_____ Perdão</p> <p>_____ Confusão</p>	<p>_____ Frustração</p> <p>_____ Medo</p> <p>_____ Tristeza</p> <p>_____ Revolta</p> <p>_____ Alívio</p> <p>_____ Indiferença</p> <p>_____ Preocupação</p> <p>_____ Alegria</p> <p>_____ Raiva</p> <p>_____ Paz</p> <p>_____ Ódio</p> <p>_____ Perdão</p> <p>_____ Confusão</p>

Em que situação você ficaria sem o seu aparelho celular?

- Acabou a bateria
- Vai acabar a bateria e então preciso "esperar" para usar
- Estiver conversando com outras pessoas / amigos
- Estou em local perigoso e corro o risco de ser assaltado(a)
- Não há nada interessante para ver
- Estiver em sala de aula
- Não consigo usar (estou no banho, dormindo, etc.)

Sobre a sua capacidade de realizar as tarefas você pode afirmar que:

	não sei	nada capaz	pouco capaz	capaz	muito capaz
Criar seus vídeos no celular.	<input type="radio"/>				
Editar seus vídeos no celular.	<input type="radio"/>				
Editar seus vídeos com vídeos de outras pessoas ou da Internet.	<input type="radio"/>				
Publicar seus vídeos nas mídias sociais pelo celular.	<input type="radio"/>				
Compartilhar algo em redes sociais.	<input type="radio"/>				
Criar aplicativos para celular.	<input type="radio"/>				
Criar jogos para celular.	<input type="radio"/>				
Baixar aplicativos para seu celular	<input type="radio"/>				

Na maioria das vezes em que usa o aparelho celular você está...

- Feliz
- Triste
- Entediado(a)
- Cansado(a)
- Motivado(a)
- Com saudade
- Nervoso(a)
- Divertido(a)
- Desocupado(a)
- Desmotivado(a)
- Ansioso(a)
- Curioso(a)
- Nunca prestei atenção nisso

Você costuma utilizar seu aparelho celular quando está na escola?

- Sim
- Não

Com que frequência você utiliza seu aparelho celular em sala de aula?

- A aula toda
- Algumas vezes
- Poucas vezes
- Nunca

Você utiliza seu aparelho celular em sala de aula quando...

- A aula está muito difícil
- A aula está muito fácil
- Somente nas aulas que não gosto muito
- Há muita matéria e estou cansado(a)
- Não gosto da matéria
- Outro motivo, descreva: _____

Na escola você possui acesso gratuito à Internet?

- Sim
- Não

Em sua escola existe alguma regra sobre o uso de aparelho celular em sala de aula?

- Sim
- Não
- Não sei

Uso aparelho celular em sala de aula para...

- Fazer pesquisas na Internet sobre a aula
- Conversar com amigos e familiares (via mensagens)
- Fotografar ou filmar o conteúdo da aula
- Uso o celular em sala de aula para conversar com amigos sobre a aula
- Jogar online ou offline
- Ouvir minhas músicas favoritas
- Ver minhas fotos e vídeos
- Usar algum aplicativo
- Me divertir e passar o tempo da aula

Você já teve alguma aula com o uso de aparelho celular?

- Sim, sempre temos aulas com o uso de celular
- Sim, às vezes temos aulas com o uso de celular
- Não, o professor não permite o uso do celular em sala de aula
- Nunca tive uma aula com o uso do celular.

Você está usando o celular em sala de aula. O que seu professor faz?

- Não gosta e chama minha atenção para a aula
- Ele nunca sabe quando estou usando o celular
- Não se importa e continua a aula
- Fica irritado/chateado, pois acha falta de respeito
- Finge que não se importa, mas sei que ele não gosta
- Apenas pergunta o que estou fazendo no celular e continua a aula
- Faz alguma pergunta para ver se estou prestando atenção na aula
- Pede para eu sair da sala de aula
- Toma meu celular e entrega no final da aula
- Nunca pensei sobre isso

Você está usando o aparelho celular em sala de aula. Seu objetivo é ignorar o professor?

- Sim
- Só nas aulas que são muito difíceis
- Só nas aulas que são muito fáceis
- Não
- Nunca pensei sobre isso

Quando você usa aparelho celular em sala de aula...

- Não consegue prestar atenção na aula
- Sempre presta atenção a tudo, pois consegue fazer várias coisas ao mesmo tempo
- Divide a atenção entre o celular e as tarefas da aula

Sobre o uso do celular em sala de aula...

	não concordo totalmente	não concordo parcialmente	indiferente	concordo parcialmente	concordo totalmente
O uso do celular torna a aula mais fácil.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
O uso do celular torna a aula mais difícil.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Na sala de aula o celular é importante para pesquisa e colaboração entre colegas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
O celular poderia ser usado para a criação de vídeos, gifs e outros conteúdos audiovisuais, tanto pelos alunos, quanto pelos professores, que poderiam ser divulgados por canais do YouTube e serviriam de material de estudo para alunos da minha escola e de outras escolas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Na sala de aula os professores poderiam solicitar pesquisas com o celular durante a aula.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
O professor poderia aplicar provas ou outras avaliações usando o celular.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

O celular atrapalha minha concentração durante a aula.	<input type="radio"/>				
O celular em sala de aula pode ser usado para "colar" durante uma prova.	<input type="radio"/>				
Sempre tiro dúvidas sobre trabalhos e provas com o meu celular.	<input type="radio"/>				
Tenho vários grupos de amigos da escola no meu celular e usamos para estudar ou fazer atividades da escola à distância.	<input type="radio"/>				
Sempre levo meu celular para a sala de aula, sendo permitido ou não.	<input type="radio"/>				
Tenho inúmeras ideias de uso de celular em sala de aula, mas sinto que a escola não me incentiva nisso.	<input type="radio"/>				
Prefiro ter um celular com acesso à Internet a ter uma estante cheia de livros.	<input type="radio"/>				

Você costuma usar seu celular com o objetivo de ignorar as pessoas?

- Sim
- Não
- Nunca percebi isso

Se você está conversando com alguém e essa pessoa começa a usar o celular na sua frente, como você se sente?

- Não acho grande coisa e não reclamo
- Sinto-me mal mas nada digo
- Não gosto de jeito nenhum e geralmente falo isso para o "phubber"
- Deixo a pessoa sozinha e vou embora

De uma nota de 0 (zero) a 10 (dez) para indicar sua preferência nas seguintes atividades:

- _____ Sair com meus amigos(as)
- _____ Estar com meus familiares
- _____ Estudar
- _____ Usar meu celular
- _____ Brincar com meu animal de estimação
- _____ Ler livros

Quais pessoas costuma ignorar com maior frequência ao fazer uso do celular na presença delas? (escolha um número para cada opção, sendo que quanto maior o número, significa que mais você costuma ignorar a pessoa enquanto está utilizando o celular)

- _____ Seus pais e familiares
- _____ Seus amigos
- _____ Seus colegas de sala de aula
- _____ Seus professores
- _____ Com conhecidos/estranhos

E porque acha que ignora essas pessoas quando está usando celular?

- Simplesmente acontece, eu não planejo isso
- A conversa está desinteressante
- Preciso compartilhar algo com alguém dentro das redes sociais
- Aparece algo importante para fazer de última hora
- Não quero conversar com certas pessoas que estão próximas a mim
- Quero me distrair (lazer)
- Preciso sair de uma situação difícil
- Quando quero ficar sozinho(a).
- Nunca percebi isso

APÊNDICE D – RELATÓRIO DE CONSIDERAÇÕES DO PILOTO

Pesquisa - “Phubbing no Ambiente Escolar” - PILOTO

-Considerações da Aplicação-

Data: 21 de junho de 2017
Aplicadora: Silvana Comunian
Local: Centro de Atividades localizado em São Bernardo do Campo (SBC), Município de São Paulo, dedicada a Educação Básica, Ensino Técnico e Aprendizagem Industrial
Total de Alunos: 140 (cento e quarenta)
Horário de aplicação: 10h00 as 12h20 e 14h00 as 15h20
Público: 6º, 7º, 8º e 9º anos (Ensino Fundamental) e 1º, 2º e 3º anos (Ensino Médio)

Público:

1. O conteúdo do questionário não parece ser adequado para alunos de 6ª. série. Eles ainda não têm maturidade para saber com clareza o significado de algumas palavras. Muitos questionamentos para entendimento das questões. Grande possibilidade de haver respostas incorretas;
2. Alunos da 6ª. série questionaram a opção ‘Outro’ na questão de opção sexual;
3. Alunos dispostos a responder pois trata-se de um tema que está próximo à realidade deles.

Tempo:

1. Os alunos gastam no máximo 20 minutos para responder. O mínimo foi 15 minutos;
2. Necessidade de um auxiliar no laboratório para organização dos alunos e reiniciar a pesquisa para recepção de novos respondentes;
3. As máquinas precisam estar em rede para acessar o link da pesquisa;
4. Criar um *script* facilita o acesso ao link (necessidade de rapidez na disponibilização da pesquisa).

Estrutura do Questionário:

1. Deixar claro a forma de responder cada questão. Se a questão permite mais de uma alternativa é necessário indicar. Muitos questionamentos do tipo “posso escolher mais de uma opção?”. Essa ação precisa ser feita em todas as questões, por mais trivial que seja;
2. Queda da conexão com a Internet não é um problema. A aplicação tem capacidade de manter as respostas e não é necessário reiniciar. Nenhuma informação é perdida. Os alunos só não conseguem ir para a próxima página.

Questões Específicas

Q5 - “Quantas horas por dia, você passa na Internet?”

- ❖ Alunos questionaram se era para responder pensando em uma atividade específica “Fazendo o que na Internet?”
- ❖ Indicar no enunciado que se não conseguir avaliar escolher o número 0 (zero)

Q6 - “Quantas horas por dia, você passa na Internet com seu aparelho celular, nessas situações?”

- ❖ Indicar no enunciado que se não conseguir avaliar escolher o número 0 (zero)

Q7 - Qual tempo máximo você já ficou sem seu aparelho celular? (complete com a maior frequência)

- ❖ Questão confusa para responder. Todas as séries tiveram dificuldade em usar o mecanismo de resposta. Pensar em outra forma.

Q9 - Meu aparelho celular é... (de acordo com sua opinião, arraste a(s) palavra(s) que mais se aproxima(m) do seu sentimento, para os quadros ao lado)

- ❖ Houveram dúvidas sobre o significado as palavras “Frio”, “Antissocial” e “Apoio”. Sugiro retirá-las. Já existem outras palavras que abrangem esses adjetivos;
- ❖ A necessidade de ter que arrastar todas as palavras para os quadros não foi interessante. Retirar essa obrigatoriedade, pois só assim saberemos o real sentimento. Existem sentimentos que eles não tinham, mas mesmo assim tinha que usar as palavras.

Q10 - Se o seu aparelho celular fosse PERDIDO ou ROUBADO, qual seria seu sentimento? (de acordo com sua opinião, arraste o(s) seu(s) sentimento(s) para os quadros ao lado)

- ❖ A necessidade de ter que arrastar todas as palavras para os quadros não foi interessante. Retirar essa obrigatoriedade, pois só assim saberemos o real sentimento. Existem sentimentos que eles não tinham, mas mesmo assim tinha que usar as palavras.

- ❖ Houveram dúvidas sobre o significado as palavras “Perdão” e “Indiferença”. Sugiro retirar as palavras.

Q11 - Em que situação você ficaria sem o seu aparelho celular?

Deverão ser acrescentados os itens destacados em vermelho:

- Acabou a bateria **e estou sem carregador**
 - Vai acabar a bateria, **estou sem carregador** e então preciso "esperar" para usar
 - Estiver conversando com outras pessoas / amigos
 - Estou em local perigoso e corro o risco de ser assaltado(a)
 - Não há nada interessante para ver
 - Estiver em sala de aula
 - Não consigo usar (estou na **igreja**, banho, dormindo, etc.)
-
- ❖ Para essa questão apontaram que mesmo no banho usam o celular (vale a pena retirar essa opção ou não?)
 - ❖ Deixariam de usar em igrejas também (acrescentado em vermelho)
 - ❖ Acrescentar o “estou sem carregador” pois alegam que pode acabar a bateria, mas se estiver com o carregador eles conectam e continuam usando.

Q13 - Na maioria das vezes em que usa o aparelho celular você está...

- Feliz
- Triste
- Entediado(a)
- Cansado(a)
- Motivado(a)
- Com saudade
- Nervoso(a)
- Divertido(a)
- Desocupado(a)
- Desmotivado(a)
- Ansioso(a)

- Curioso(a)
- Criativo(a)
- Frustrado(a)
- Isolado(a)
- Dependente
- Excluído(a)
- Nunca prestei atenção nisso

❖ É fundamental que essa questão seja múltipla escolha. A maioria dos alunos gostaria de ter escolhido outro sentimento, mas foram impedidos, afinal a questão aceitava apenas uma resposta.

Q14 - Você costuma utilizar seu aparelho celular quando está na escola?

- Sim
- Não

❖ Os alunos relataram que mesmo se eles estão sem o aparelho celular deles, usam o do amigo. Alguns nem mesmo tem aparelho celular e usam também de seus amigos. Acho que vale a pena alterar para: “Q14 - Você costuma utilizar seu aparelho celular, **ou de amigos,** quando está na escola?” ou apenas retirar a palavra “seu”.

❖ Essa observação vale para as questões Q14, Q15 e Q16;

❖ Questionaram se é para responder pensando em um local específico (onde na escola?). Talvez seja interessante alterar para: Q14 - Você costuma utilizar seu aparelho celular, **ou de amigos,** quando está na escola **(independentemente do local: sala de aula, corredores, pátio, etc.)**

Q18 - Em sua escola existe alguma regra sobre o uso de aparelho celular em sala de aula?

- Sim
- Não
- Não sei
- ❖ Alguns alunos responderam com o apoio dos professores que estavam no laboratório no momento da aplicação do questionário, logo era para haver mais respostas de “não sei”.

Q19 - Uso aparelho celular em sala de aula para... (esta pergunta permite escolher mais de uma opção)

- Fazer pesquisas na Internet sobre a aula
- Conversar com amigos e familiares (via mensagens)
- Fotografar ou filmar o conteúdo da aula
- Conversar com amigos sobre a aula
- Jogar online ou *off-line*
- Ouvir minhas músicas favoritas
- Ver minhas fotos e vídeos
- **Ver as horas e/ou data (incluir este item)**
- Usar algum aplicativo
- Me divertir e passar o tempo da aula
- Tirar selfies
- Para "passar" ou receber respostas de exercícios
- Para "passar" ou receber "cola" em provas difíceis
- Discutir com amigos da aula sobre eventos da escola (comemorações, campeonatos inter-classes, festas, etc.)
- Fazer atividades solicitadas pelo professor
- Acessar minhas redes sociais

- ❖ Um dos usos mais frequentes em sala de aula é para ver **data e hora**. Incluir essa opção.

Q20 - Você já teve alguma aula com o uso de aparelho celular? (esta questão permite a escolha de apenas 1 (uma) opção)

- Sim, sempre temos aulas com o uso de celular
 - Sim, às vezes temos aulas com o uso de celular
 - Não, o professor não permite o uso do celular em sala de aula
 - Não, nunca tive aula com o uso do celular
- ❖ Alguns alunos indicaram que “apenas 1 (uma) vez”. Neste caso foram orientados a escolher a opção “Sim, às vezes...”. Deveríamos ter uma opção de apenas 1 vez?

Q22 - Você está usando o celular em sala de aula. O que seu professor faz? (esta questão permite a escolha de apenas 1 (uma) opção)

- Não gosta e chama minha atenção para a aula
- Ele nunca sabe quando estou usando o celular
- Não se importa e continua a aula
- Fica irritado/chateado, pois acha falta de respeito
- Finge que não se importa, mas sei que ele não gosta
- Apenas pergunta o que estou fazendo no celular e continua a aula
- Faz alguma pergunta para ver se estou prestando atenção na aula
- Pede para eu sair da sala de aula
- Toma meu celular e entrega no final da aula
- Chama minha atenção, mas apenas quando está explicando matéria importante
- Para a aula e pede para eu guardar o celular
- Nunca pensei sobre isso

- ❖ Muitos alunos gostariam de ter respondido mais de uma opção, mas a questão era *single answer*. Faz sentido alterar para *multiple*.
- ❖ Alegaram que os professores têm comportamentos diferentes. Alguns não ligam e outros não gostam. Como lidar com isso? Alterar a pergunta para “**O que a maioria dos seus professores fazem?**”

Q31 - Você está usando celular em sala de aula, seu professor percebe e pede para que você desligue o aparelho. O que você faz: (esta questão permite a escolha de apenas 1 (uma) opção)

- Desligo, imediatamente, o celular
 - Desligo o celular, mas em seguida ligo novamente e uso escondido do professor
 - Finjo que desligo, mas apenas bloqueio o celular e às vezes acesso rapidamente para verificar novas mensagens
 - Não desligo, continuo usando o celular e deixo o professor reclamar
 - Não uso celular em sala de aula**
-
- ❖ E quem não tem celular? Como responder essa pergunta? Seria interessante ter uma opção de “não uso celular em sala de aula?”

APÊNDICE E - QUESTIONÁRIO DE APLICAÇÃO DA PESQUISA – V2

Questionário - Uso de celulares no ambiente escolar - Aplicação: 02 a 06 de outubro de 2017

Introdução

1 Olá! Você está convidado a participar de uma pesquisa de definição de perfil sociocultural no ambiente escolar sobre uso de celulares. As respostas são anônimas e voluntárias, e os dados coletados serão utilizados somente para fins de publicações científicas.

Quaisquer dúvidas podem ser sanadas pelos pesquisadores responsáveis: Dr. Alan Angeluci (aangeluci@uscs.edu.br), Dra. Adriana Azevedo (adriana.azevedo@metodista.br) ou Silvana Comunian (silvana.soares@uscs.edu.br).

Desde já agradecemos sua colaboração.

1. OK, continuar (1)

End of Block

Perfil



2 Qual sua idade? *(este campo permite somente o uso de números)*

3 **Você se identifica como:** *(esta questão permite a escolha de apenas 1 (uma) opção)*

1. Feminino (1)
 2. Masculino (2)
 3. Outro (descreva): (3) _____
-

4 **Onde você mora?** (esta questão permite a escolha de apenas 1 (uma) opção)

1. São Paulo (SP) (2)
2. Litoral de São Paulo (1)

End of Block

Relação com a tecnologia

5 **Quantas HORAS, por dia, você passa na Internet com aparelho celular (não importa a atividade ou local)?** (para cada opção, arraste a barra até a quantidade de horas. Escolha 0 (zero) caso não consiga avaliar)

Dias de Semana (segunda a sexta) (1)	
Fins de Semana (sábado e domingo) (2)	

6 **Quantas HORAS, por dia, você passa na Internet com aparelho celular, nessas situações?** (para cada opção, arraste a barra até a quantidade de horas. Escolha 0 (zero) caso não consiga avaliar)

Em casa (1)	
Na escola - no intervalo/recreio (2)	
Na escola - em sala de aula (3)	
Em festas (5)	
Na casa de amigos (6)	
Na casa de parentes (9)	
Em deslocamento - andando na rua (7)	
Em deslocamento - dentro do transporte (particular ou público) (8)	



7 **Qual tempo máximo você já ficou sem seu aparelho celular?** (escolha apenas 1 (uma) opção, completando com a maior frequência). Por exemplo: Fiquei sem meu celular por 15 dias = escolha a

opção "dias" e preencha com o número 15; Fiquei sem meu celular por 2 meses = escolha a opção "meses" e preencha com o número 2)

1. horas (1 a 24) (2) _____
2. dias (1 a 30) (1) _____
3. Não me lembro (9) _____

8 Dê uma NOTA de 0 (zero) a 10 (dez) para indicar sua preferência em relação aos seguintes aplicativos: (para cada opção, arraste a barra até a nota desejada. Escolha a nota 0 (zero) caso não consiga avaliar)

Aplicativo de Paquera (1)	
Facebook (2)	
Google (3)	
Instagram (4)	
Moodle ou ambiente virtual da escola (5)	
Netflix (6)	
Snapchat (7)	
Spotify (8)	
Tumblr (9)	
Twitter (10)	
Uber (11)	
Waze (12)	
WhatsApp (13)	
YouTube (14)	

9 Meu aparelho celular é... (de acordo com sua opinião, arraste para os quadros ao lado a(s) palavra(s) que mais se aproxima(m) do seu sentimento) - Obrigatório escolher no mínimo 01 palavra para cada quadro.

Eu acho que meu aparelho celular é...	Eu acho que meu aparelho celular NÃO é...
_____ Amigo (1)	_____ Amigo (1)
_____ Confidente (2)	_____ Confidente (2)
_____ Ruim (3)	_____ Ruim (3)
_____ Guia (4)	_____ Guia (4)
_____ Vício (5)	_____ Vício (5)
_____ Útil (6)	_____ Útil (6)
_____ Bom (7)	_____ Bom (7)
_____ Inteligente (8)	_____ Inteligente (8)
_____ Importante (9)	_____ Importante (9)
_____ Lazer (11)	_____ Lazer (11)
_____ Felicidade (12)	_____ Felicidade (12)
_____ Tristeza (13)	_____ Tristeza (13)
_____ Parte de mim (14)	_____ Parte de mim (14)

10 Se o seu aparelho celular fosse PERDIDO ou ROUBADO, qual seria seu sentimento? (de acordo com sua opinião, arraste para os quadros ao lado o(s) seu(s) sentimento(s)) - Obrigatório escolher no mínimo 01 palavra para cada quadro.

Arraste para cá os sentimentos que você TERIA:	Arraste para cá os sentimentos que você NÃO TERIA:
_____ Frustração (1)	_____ Frustração (1)
_____ Medo (2)	_____ Medo (2)
_____ Tristeza (3)	_____ Tristeza (3)
_____ Revolta (4)	_____ Revolta (4)
_____ Alívio (5)	_____ Alívio (5)
_____ Indiferença (6)	_____ Indiferença (6)
_____ Preocupação (7)	_____ Preocupação (7)
_____ Alegria (8)	_____ Alegria (8)
_____ Raiva (9)	_____ Raiva (9)
_____ Paz (10)	_____ Paz (10)
_____ Ódio (11)	_____ Ódio (11)
_____ Confusão (13)	_____ Confusão (13)

11 Em que situação você ficaria sem aparelho celular? *(esta pergunta permite escolher mais de uma opção)*

- 1** Acabou a bateria e estou sem carregador (1)
- 2** Vai acabar a bateria, estou sem carregador e então preciso "esperar" para usar (2)
- 3** Estiver conversando com outras pessoas / amigos (3)
- 4** Estou em local perigoso e corro o risco de ser assaltado(a) (4)
- 5** Não há nada interessante para ver (5)
- 6** Estiver em sala de aula (6)
- 7** Não consigo usar (estou na igreja, banho, dormindo, etc.) (7)

12 Sobre a sua capacidade de realizar as tarefas você pode afirmar que: *(todas as opções devem, obrigatoriamente, serem avaliadas)*

	não sei (1)	nada capaz (2)	pouco capaz (3)	capaz (4)	muito capaz (5)
Criar seus vídeos no celular. (1)	4.	5.	6.	7.	8.
Editar seus vídeos no celular. (2)	9.	10.	11.	12.	13.
Editar seus vídeos com vídeos de outras pessoas ou da Internet. (3)	14.	15.	16.	17.	18.
Publicar seus vídeos nas mídias sociais pelo celular. (4)	19.	20.	21.	22.	23.
Compartilhar algo em redes sociais. (5)	24.	25.	26.	27.	28.
Criar aplicativos para celular. (6)	29.	30.	31.	32.	33.
Criar jogos para celular. (7)	34.	35.	36.	37.	38.
Baixar aplicativos para seu celular (8)	39.	40.	41.	42.	43.

13 Na maioria das vezes em que usa aparelho celular você está... *(esta questão permite escolher mais de uma opção)*

- 1** Feliz (1)
- 2** Triste (2)
- 3** Entediado(a) (3)
- 4** Cansado(a) (4)
- 5** Motivado(a) (5)
- 6** Com saudade (6)
- 7** Nervoso(a) (7)
- 8** Divertido(a) (8)
- 9** Desocupado(a) (9)
- 10** Desmotivado(a) (10)
- 11** Ansioso(a) (11)
- 12** Curioso(a) (12)
- 13** Criativo(a) (13)
- 14** Frustrado(a) (14)
- 15** Isolado(a) (15)
- 16** Dependente (16)
- 17** Excluído(a) (17)
- 18** Nunca prestei atenção nisso (18)

End of Block

Uso do celular na escola

14 Você costuma utilizar seu aparelho celular, ou de amigos, quando está na escola? *(independentemente do local: sala de aula, corredores, pátio, entrada/saída, etc.)*

1. Sim (1)
2. Não (2)

15 Com que frequência você utiliza seu aparelho celular, ou de amigos, em sala de aula? *(esta questão permite a escolha de apenas 1 (uma) opção)*

1. A aula toda (1)
 2. Algumas vezes (4)
 3. Poucas vezes (5)
 4. Nunca (6)
-

16 Você utiliza seu aparelho celular, ou de amigos, em sala de aula quando... *(esta questão permite a escolha de apenas 1 (uma) opção)*

1. A aula está muito difícil (1)
 2. A aula está muito fácil (2)
 3. Somente nas aulas que não gosto muito (3)
 4. Há muita matéria e estou cansado(a) (4)
 5. Não gosto da matéria (5)
 6. Não consigo me concentrar na aula, estou pensando em outros assuntos (6)
 7. Outro motivo, descreva: (7) _____
-

17 Na escola você possui acesso liberado à Internet? *(esta questão permite a escolha de apenas 1 (uma) opção)*

1. Sim (1)
 2. Não (2)
-

18 Em sua escola existe alguma regra sobre o uso de aparelho celular em sala de aula? *(esta questão permite a escolha de apenas 1 (uma) opção)*

1. Sim (1)
 2. Não (2)
 3. Não sei (3)
-

19 Uso aparelho celular em sala de aula para... *(esta questão permite escolher mais de uma opção)*

- 1 Fazer pesquisas na Internet sobre a aula (1)
 - 2 Conversar com amigos e familiares (via mensagens) (2)
 - 3 Fotografar ou filmar o conteúdo da aula (3)
 - 4 Uso o celular em sala de aula para conversar com amigos sobre a aula (4)
 - 5 Jogar online ou off-line (5)
 - 6 Ouvir minhas músicas favoritas (6)
 - 7 Ver minhas fotos e vídeos (7)
 - 8 Ver as horas e/ou data (16)
 - 9 Usar algum aplicativo (8)
 - 10 Me divertir e passar o tempo da aula (9)
 - 11 Tirar selfies (10)
 - 12 Para "passar" ou receber respostas de exercícios (11)
 - 13 Para "passar" ou receber "cola" em provas difíceis (12)
 - 14 Discutir com amigos da aula sobre eventos da escola (comemorações, campeonatos inter-classes, festas, etc.) (13)
 - 15 Fazer atividades solicitadas pelo professor (14)
 - 16 Acessar minhas redes sociais (15)
-

20 Você já teve alguma aula com o uso de aparelho celular? *(esta questão permite a escolha de apenas 1 (uma) opção)*

1. Sim, sempre temos aulas com o uso de celular (1)
 2. Sim, às vezes temos aulas com o uso de celular (5)
 3. Não, o professor não permite o uso do celular em sala de aula (2)
 4. Nunca tive uma aula com o uso do celular. (4)
-

22 Você está usando o celular em sala de aula. O que a maioria dos seus professores fazem? *(esta questão permite escolher mais de uma opção)*

- 1 Não gosta e chama minha atenção para a aula (1)
 - 2 Ele nunca sabe quando estou usando o celular (2)
 - 3 Não se importa e continua a aula (3)
 - 4 Fica irritado/chateado, pois acha falta de respeito (4)
 - 5 Finge que não se importa, mas sei que ele não gosta (5)
 - 6 Apenas pergunta o que estou fazendo no celular e continua a aula (6)
 - 7 Faz alguma pergunta para ver se estou prestando atenção na aula (7)
 - 8 Pede para eu sair da sala de aula (8)
 - 9 Toma meu celular e entrega no final da aula (9)
 - 10 Chama minha atenção, mas apenas quando está explicando matéria importante (10)
 - 11 Para a aula e pede para eu guardar meu celular (11)
 - 12 Nunca pensei sobre isso (12)
-

23 Você está usando o aparelho celular em sala de aula. Seu objetivo é ignorar o professor? *(esta questão permite a escolha de apenas 1 (uma) opção)*

1. Sim (1)
 2. Só nas aulas que são muito difíceis (2)
 3. Só nas aulas que são muito fáceis (5)
 4. Não (3)
 5. Nunca pensei sobre isso (4)
-

24 Quando você usa aparelho celular em sala de aula... *(esta questão permite a escolha de apenas 1 (uma) opção)*

1. Não consegue prestar atenção na aula (1)
 2. Sempre presta atenção a tudo, pois consegue fazer várias coisas ao mesmo tempo (2)
 3. Divide a atenção entre o celular e as tarefas da aula (3)
-

25 **Sobre o uso do celular em sala de aula...** (todas as opções devem, obrigatoriamente, serem avaliadas) 247

	discordo totalmente (1)	discordo (2)	indiferente (3)	concordo (4)	concordo totalmente (5)
O uso do celular torna a aula mais fácil. (1)	4.	5.	6.	7.	8.
O uso do celular torna a aula mais difícil. (2)	9.	10.	11.	12.	13.
Na sala de aula o celular é importante para pesquisa e colaboração entre colegas. (3)	14.	15.	16.	17.	18.
O celular poderia ser usado para a criação de vídeos, gifs e outros conteúdos audiovisuais, tanto pelos alunos, quanto pelos professores, que poderiam ser divulgados por canais do YouTube e serviriam de material de estudo para alunos da minha escola e de outras escolas. (4)	19.	20.	21.	22.	23.
Na sala de aula os professores poderiam solicitar pesquisas com o celular durante a aula. (5)	24.	25.	26.	27.	28.
O professor poderia aplicar provas ou outras avaliações usando o celular. (6)	29.	30.	31.	32.	33.

O celular atrapalha minha concentração durante a aula. (7)	34.	35.	36.	37.	38.
O celular em sala de aula pode ser usado para "colar" durante uma prova. (8)	39.	40.	41.	42.	43.
Sempre tiro dúvidas sobre trabalhos e provas com o meu celular. (9)	44.	45.	46.	47.	48.
Tenho vários grupos de amigos da escola no meu celular e usamos para estudar ou fazer atividades da escola à distância. (10)	49.	50.	51.	52.	53.
Sempre levo meu celular para a sala de aula, sendo permitido ou não. (11)	54.	55.	56.	57.	58.
Tenho inúmeras ideias de uso de celular em sala de aula, mas sinto que a escola não me incentiva nisso. (12)	59.	60.	61.	62.	63.
Prefiro ter um celular com acesso à Internet a ter uma estante cheia de livros. (13)	64.	65.	66.	67.	68.
Meu professor autoriza o uso de celular em sala de aula mesmo sendo proibido na escola. (14)	69.	70.	71.	72.	73.

Uso o Wi-Fi da escola, mesmo sendo bloqueado por senha (descubro a senha ou um colega me informa). (15)	74.	75.	76.	77.	78.
Durante a aula costumo "compartilhar" meu plano de dados com meus colegas. (16)	79.	80.	81.	82.	83.
Meus professores gostam de tecnologia, são modernos e inovadores. (17)	84.	85.	86.	87.	88.
Tenho professor que compartilha sua própria Internet durante as aulas. (18)	89.	90.	91.	92.	93.
Conheço meus limites para uso do celular em sala de aula. (19)	94.	95.	96.	97.	98.
Em sala de aula gosto de ouvir música usando meu aparelho celular, inclusive durante as provas. (20)	99.	100.	101.	102.	103.
Fazemos "acordos" com os professores para uso do celular em sala de aula. (21)	104.	105.	106.	107.	108.

As vezes não consigo fazer algumas atividades em sala de aula, solicitadas pelo professor, pois estava usando o celular e não prestei atenção na explicação. (22)	109.	110.	111.	112.	113.
O uso do celular na escola me torna uma pessoa antissocial. (23)	114.	115.	116.	117.	118.

Q31 Você está usando celular em sala de aula, seu professor percebe e pede para que você desligue o aparelho. O que você faz: *(esta questão permite a escolha de apenas 1 (uma) opção)*

1. Desligo, imediatamente, o celular (1)
2. Desligo o celular, mas em seguida ligo novamente e uso escondido do professor (2)
3. Finjo que desligo, mas apenas bloqueio o celular e às vezes acesso rapidamente para verificar novas mensagens (3)
4. Não desligo, continuo usando o celular e deixo o professor reclamar (4)
5. Não uso celular em sala de aula (5)

End of Block

Como o celular interfere nos relacionamentos pessoais?

26 Você costuma usar o aparelho celular com o objetivo de ignorar as pessoas? *(esta questão permite a escolha de apenas 1 (uma) opção)*

1. Sim (1)
 2. Não (2)
 3. Nunca percebi isso (3)
-

27 Se você está conversando com alguém e essa pessoa começa a usar o celular na sua frente, como você se sente? (esta questão permite a escolha de apenas 1 (uma) opção)

1. Não acho grande coisa e não reclamo (1)
2. Sinto-me mal, mas nada digo (2)
3. Não gosto de jeito nenhum e geralmente falo isso para o "phubber" (3)
4. Deixo a pessoa sozinha e vou embora (4)

28 De uma NOTA de 0 (zero) a 10 (dez) para indicar sua preferência nas seguintes atividades: (para cada opção, arraste a barra até a nota desejada. Escolha 0 (zero) caso não consiga avaliar)

Sair com meus amigos(as) (1)	
Estar com meus familiares (2)	
Estudar (3)	
Usar meu celular (4)	
Ler livros (5)	

30 Porque você usa seu celular na presença de outras pessoas? (esta questão permite escolher mais de uma opção)

- 1 Simplesmente acontece, eu não planejo isso (1)
- 2 A conversa está desinteressante (2)
- 3 Preciso compartilhar algo com alguém dentro das redes sociais (3)
- 4 Aparece algo importante para fazer de última hora (4)
- 5 Não quero conversar com certas pessoas que estão próximas a mim (5)
- 6 Quero me distrair (lazer) (6)
- 7 Preciso sair de uma situação difícil (7)
- 8 Quando quero ficar sozinho(a). (8)
- 9 Nunca percebi isso (9)

End of Block

APÊNDICE F – SCRIPT PARA APLICAÇÃO DA PESQUISA



UNIVERSIDADE MUNICIPAL
DE SÃO CAETANO DO SUL



Aplicação de Pesquisa

Orientações para o Aplicador



Aplicação



- **Data:** 02 a 06 de outubro de 2017
- **Horário:** período de aula
- **Local:** Escola Técnica Estadual, localizada no bairro do Ipiranga, em São Paulo / SP

Objetivo

A pesquisa refere-se a um Projeto de **Mestrado em Educação** referente ao consumo de dispositivos móveis em ambiente escolar e a análise de possíveis impactos na relação entre professor-aluno.



Responsáveis

- Prof. Dr. Alan César Belo Angeluci (orientador) – **(11) 98590-7473**
- Silvana Comunian Soares (mestranda) – **(11) 97336-5257**



Confidencialidade

- Os alunos não serão identificados;
- Respostas são totalmente anônimas.



Recursos necessários

- Laboratório de Informática;
- Acesso à Internet em todas as máquinas;
- Aplicador (pesquisador, professor, assistente, etc.)
- *Link* da Pesquisa



Iniciando a pesquisa



- Acesse o *link*:
https://uscs.az1.qualtrics.com/jfe/form/SV_9MMYSuYio1HNdT7
- A seguinte tela irá aparecer:

Olá! Você está convidado a participar de uma pesquisa de definição de perfil sociocultural no ambiente escolar sobre uso de celulares.

As respostas são anônimas e voluntárias, e os dados coletados serão utilizados somente para fins de publicações científicas.

Quaisquer dúvidas podem ser sanadas pelos pesquisadores responsáveis: Dr. Alan Angeluci (aangeluci@uscs.edu.br), Dra. Adriana Azevedo (adriana.azevedo@metodista.br) ou Silvana Comunian (silvana.soares@uscs.edu.br)

Desde já agradecemos sua colaboração.

OK, continuar

O aluno deverá selecionar '**OK, continuar**' para dar prosseguimento na pesquisa.



A pesquisa



- Trata-se de um questionário “on-line” (por isso a necessidade da Internet);
- 29 questões;
- As questões tem formatos diferentes;
- O aluno deve ler com atenção o enunciado das questões para entender como deve responder ⚠;
- Tempo de resposta: em média 15 minutos;
- O questionário possui controle de questões não-respondidas e o aluno não consegue prosseguir se não responder a todas as questões.

Público



- Esta pesquisa deve ser respondida por alunos de:

- **6º. ao 9º ano do Ensino Fundamental (Anos Finais)**
- **1º. ao 3º ano do Ensino Médio**

- Balancear entre homens e mulheres 

Finalizando a pesquisa



- A pesquisa só é finalizada e a **resposta é contabilizada como válida**, quando a seguinte mensagem aparece na tela:



- **É importante garantir que os alunos cheguem até o fim da pesquisa!**
- Após visualizar a mensagem acima, basta fechar o navegador.

Dúvidas mais comuns



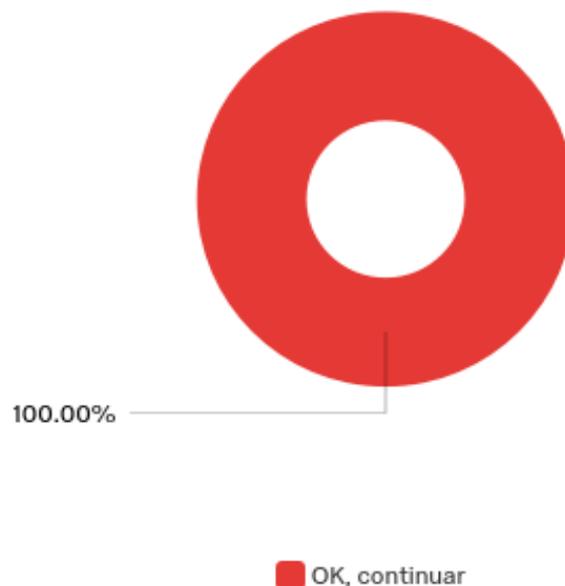
- Em piloto realizado as dúvidas mais comuns foram:
 - Significado de algumas palavras;
 - Não conseguem prosseguir (neste caso os alunos precisam rever as respostas e buscar questões **NÃO RESPONDIDAS** – não é possível prosseguir com questões sem resposta. O questionário destaca, em cor diferente, as questões que estão pendentes);
 - Alguns alunos trazem questionamentos além da pesquisa, “mas e se...”. Neste caso solicitar que eles foquem na pergunta, sem divagar por outros temas;
 - Alunos podem dizer que o que eles gostariam de responder não está presente nas opções. Neste caso solicitar que eles escolham a resposta mais aproximada;
 - Caso haja queda da conexão com a Internet, solicitar que os alunos parem de responder e não cliquem em nada. Quando a conexão for reestabelecida, o questionário poderá ser usado normalmente, do ponto onde o aluno parou;
 - Caso haja algum problema e o questionário seja fechado, será necessário reiniciar novamente. O questionário interrompido e incompleto será retirado da base manualmente.

APÊNDICE G – RELATÓRIO DE APLICAÇÃO – PRÉ-TESTE

Relatório de Aplicação – Pré-Teste

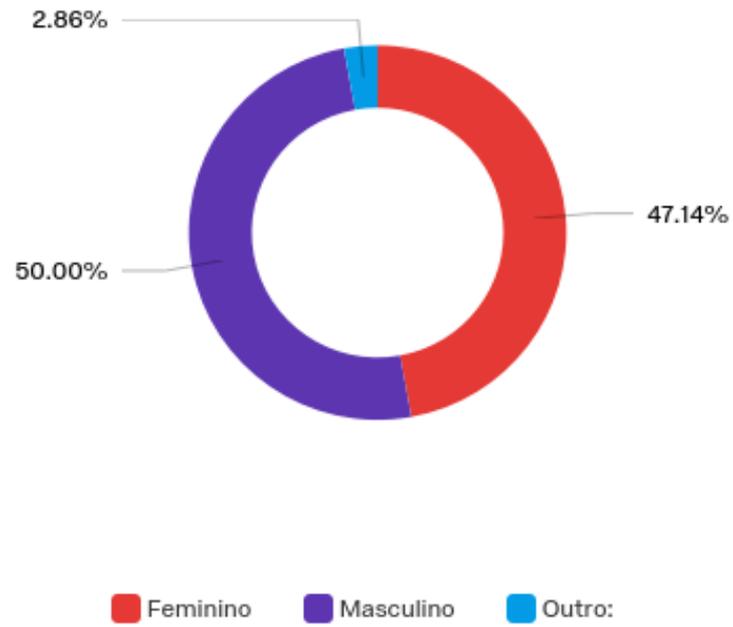
Questionário Piloto - "Phubbing" no ambiente escolar - Aplicação: 21/06/17

1 - Olá! Você está convidado a participar de uma pesquisa de definição de perfil sociocultural no ambiente escolar sobre uso de celulares. As respostas são anônimas e voluntárias, e os dados coletados serão utilizados somente para fins de publicações científicas. Desde já agradecemos sua colaboração. Quaisquer dúvidas podem ser sanadas pelos pesquisadores responsáveis pela pesquisa: Dr. Alan Angeluci (aangeluci@uscs.edu.br), Dra. Adriana Azevedo (adriana.azevedo@metodista.br) ou Silvana Comunian Soares (silvana.soares@uscs.edu.br).



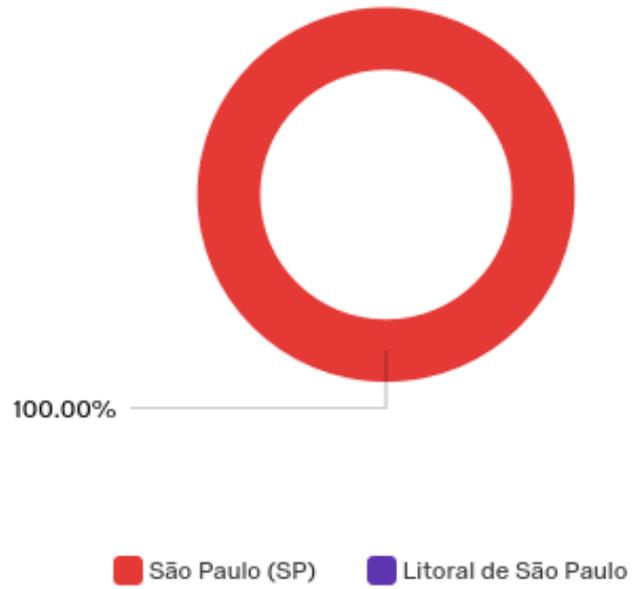
2 - Qual sua idade?

Field	Minimum	Maximum	Mean	Std Deviation	Variance	Count
Qual sua idade?	11.00	18.00	14.08	2.03	4.13	140

3 - Você se identifica como:

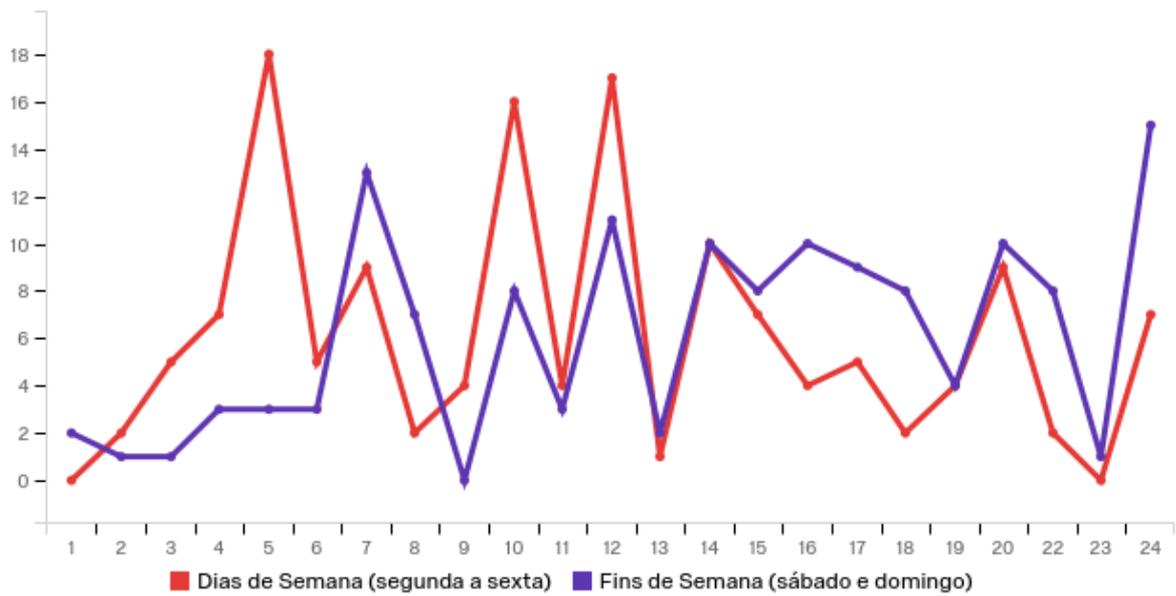
#	Answer	%	Count
1	Feminino	47.14%	66
2	Masculino	50.00%	70
3	Outro:	2.86%	4
	Total	100%	140

4 - Onde você mora?

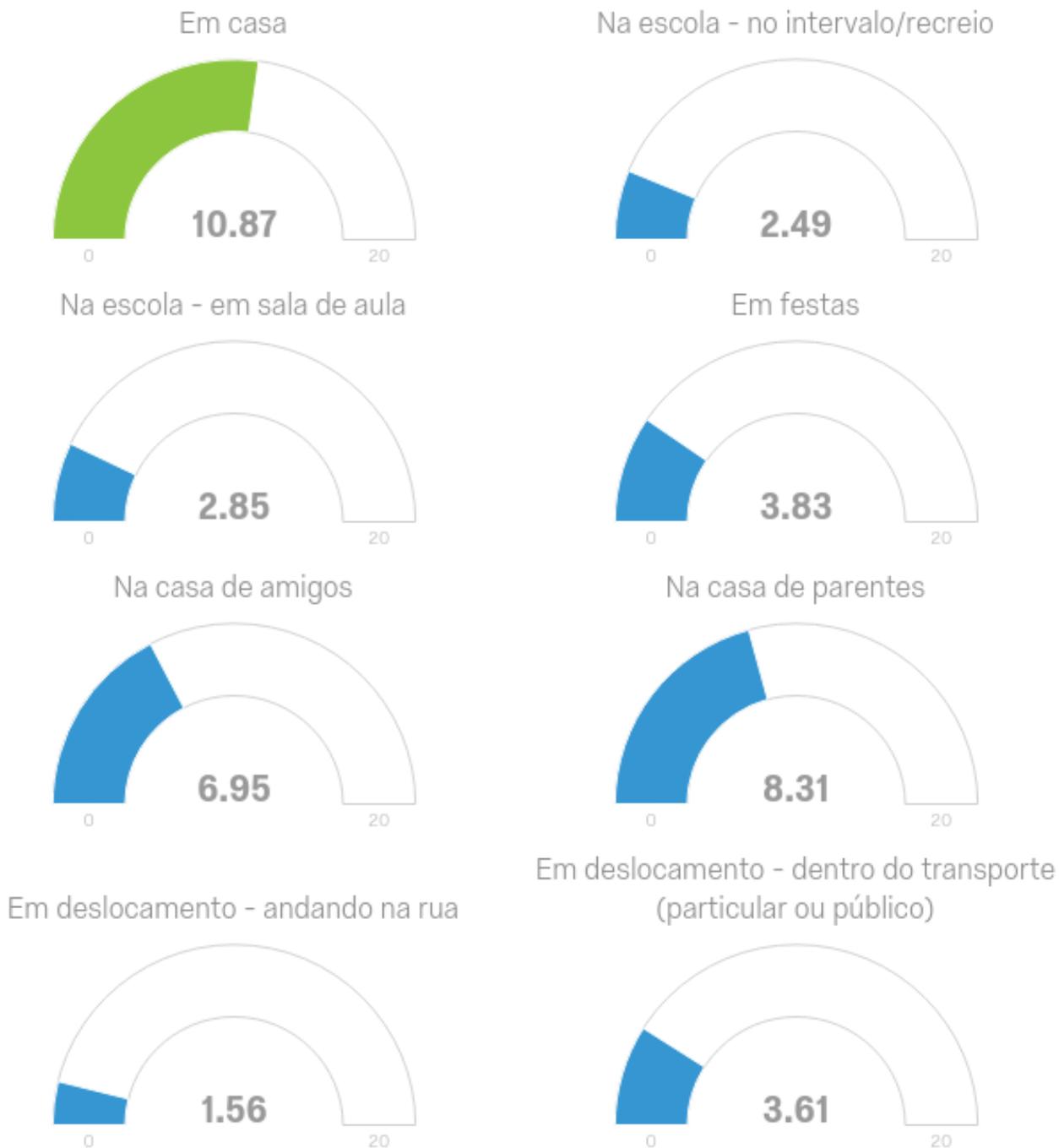


#	Answer	%	Count
2	São Paulo (SP)	100.00%	140
1	Litoral de São Paulo	0.00%	0
	Total	100%	140

5 - Quantas horas, por dia, você passa na Internet? (arraste a barra até a quantidade de horas)

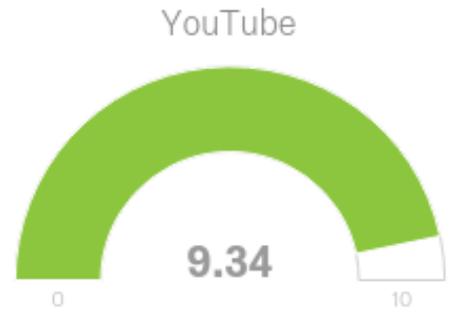
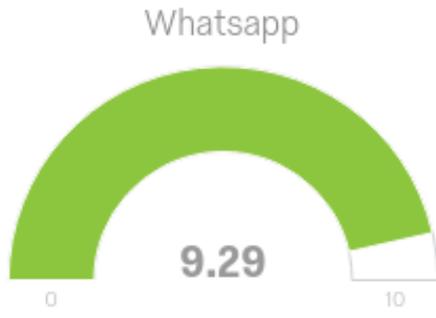
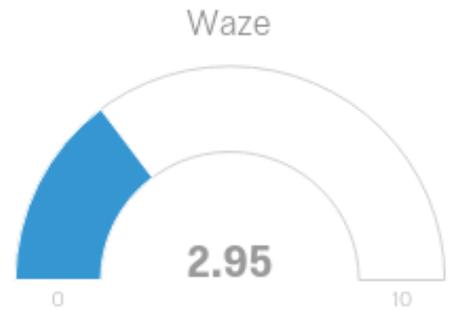
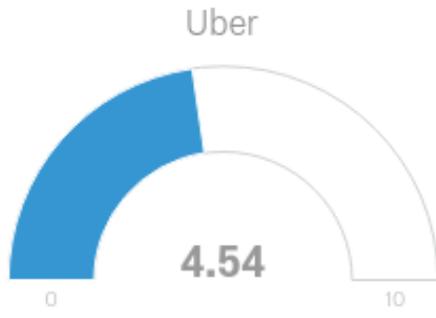


6 - Quantas horas, por dia, você passa na Internet com seu aparelho celular, nessas situações?



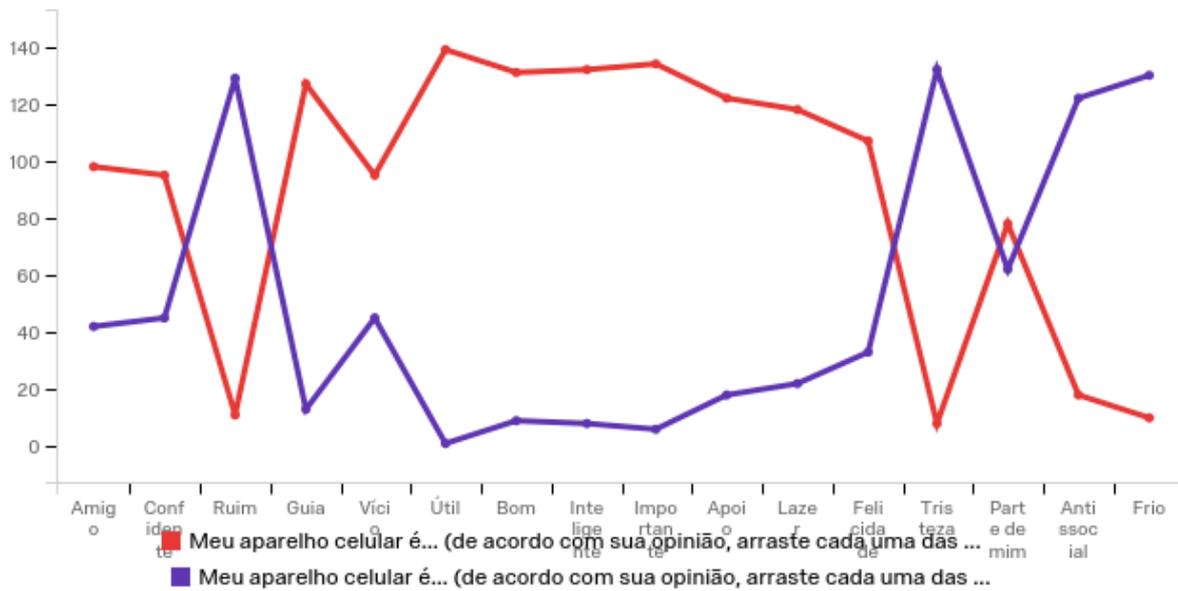
8 - Dê uma nota de 0 (zero) a 10 (dez) para indicar sua preferência em relação aos seguintes aplicativos:



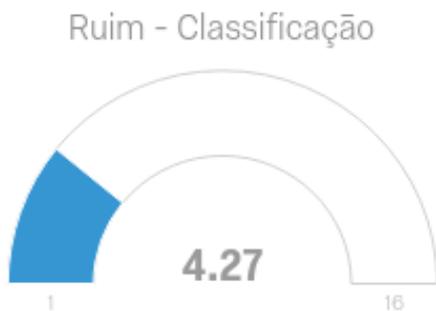


9 - Meu aparelho celular é... (de acordo com sua opinião, arraste cada uma das palavras para os quadros ao lado)

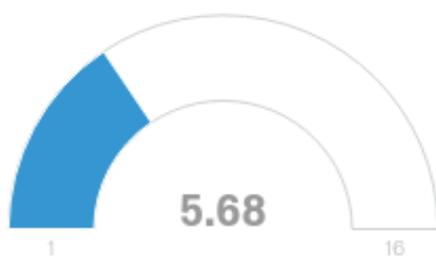
QID12 - Groups



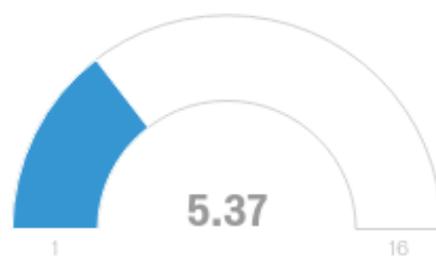
QID12 - Eu acho que meu aparelho celular é...



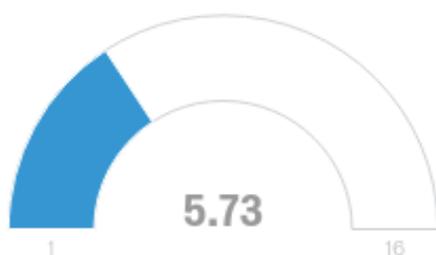
Vício - Classificação



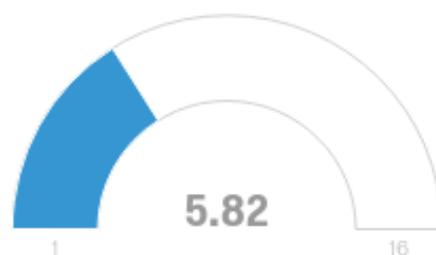
Útil - Classificação



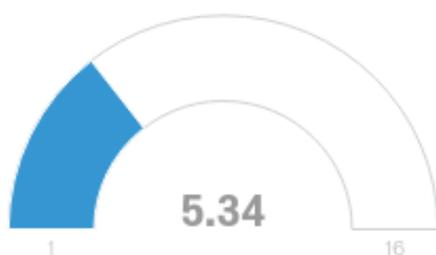
Bom - Classificação



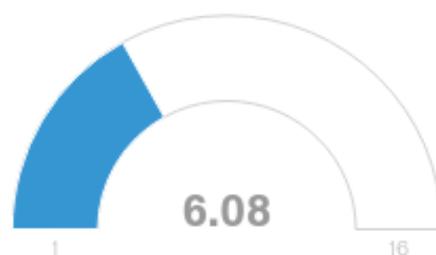
Inteligente - Classificação



Importante - Classificação



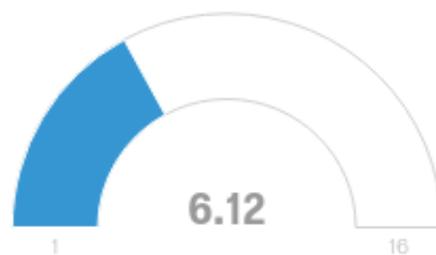
Apoio - Classificação



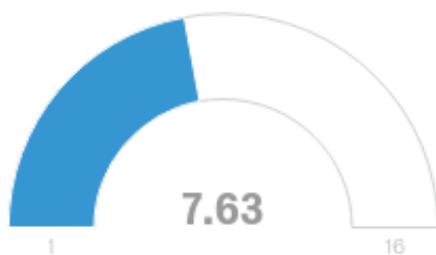
Lazer - Classificação



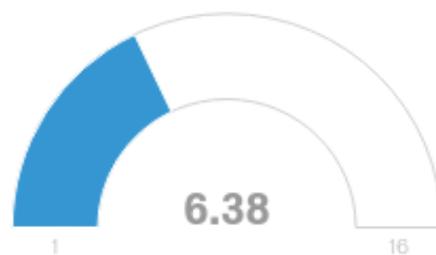
Felicidade - Classificação



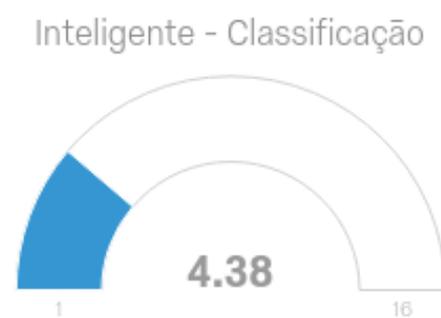
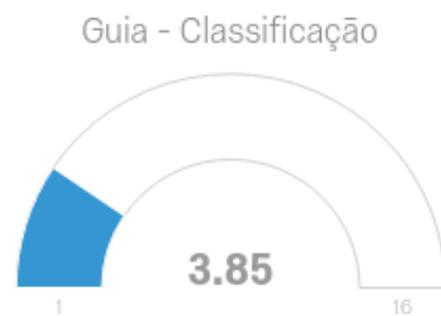
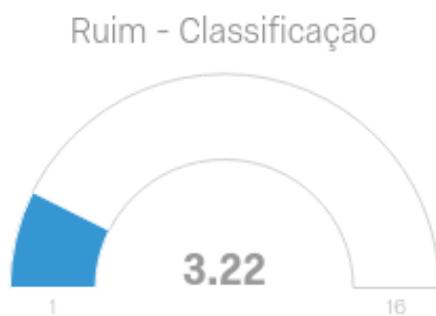
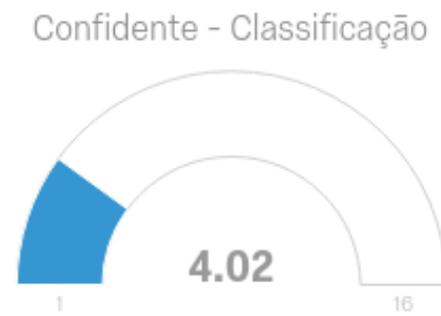
Tristeza - Classificação



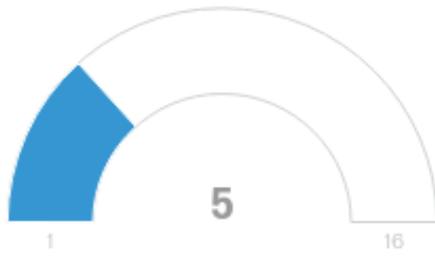
Parte de mim - Classificação



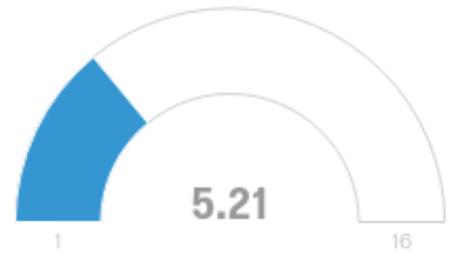
QID12 - Eu acho que meu aparelho celular NÃO é...



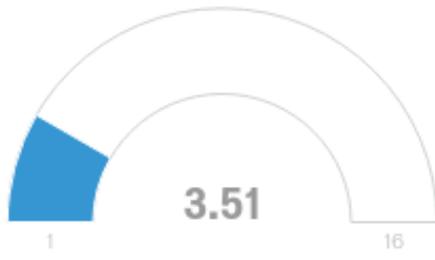
Lazer - Classificação



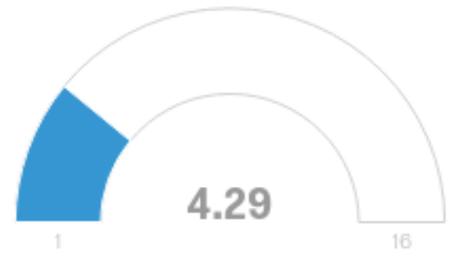
Felicidade - Classificação



Tristeza - Classificação

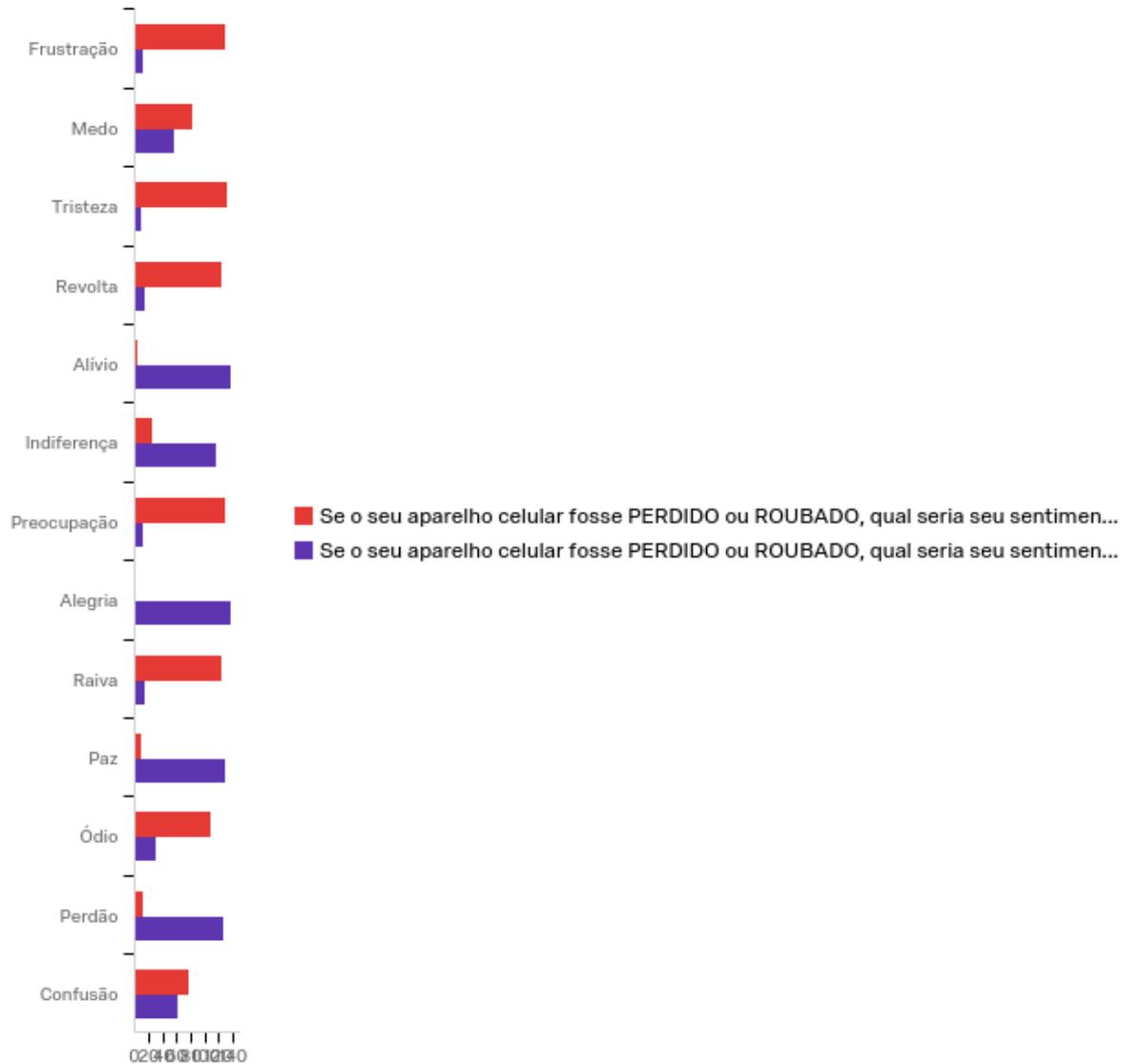


Parte de mim - Classificação

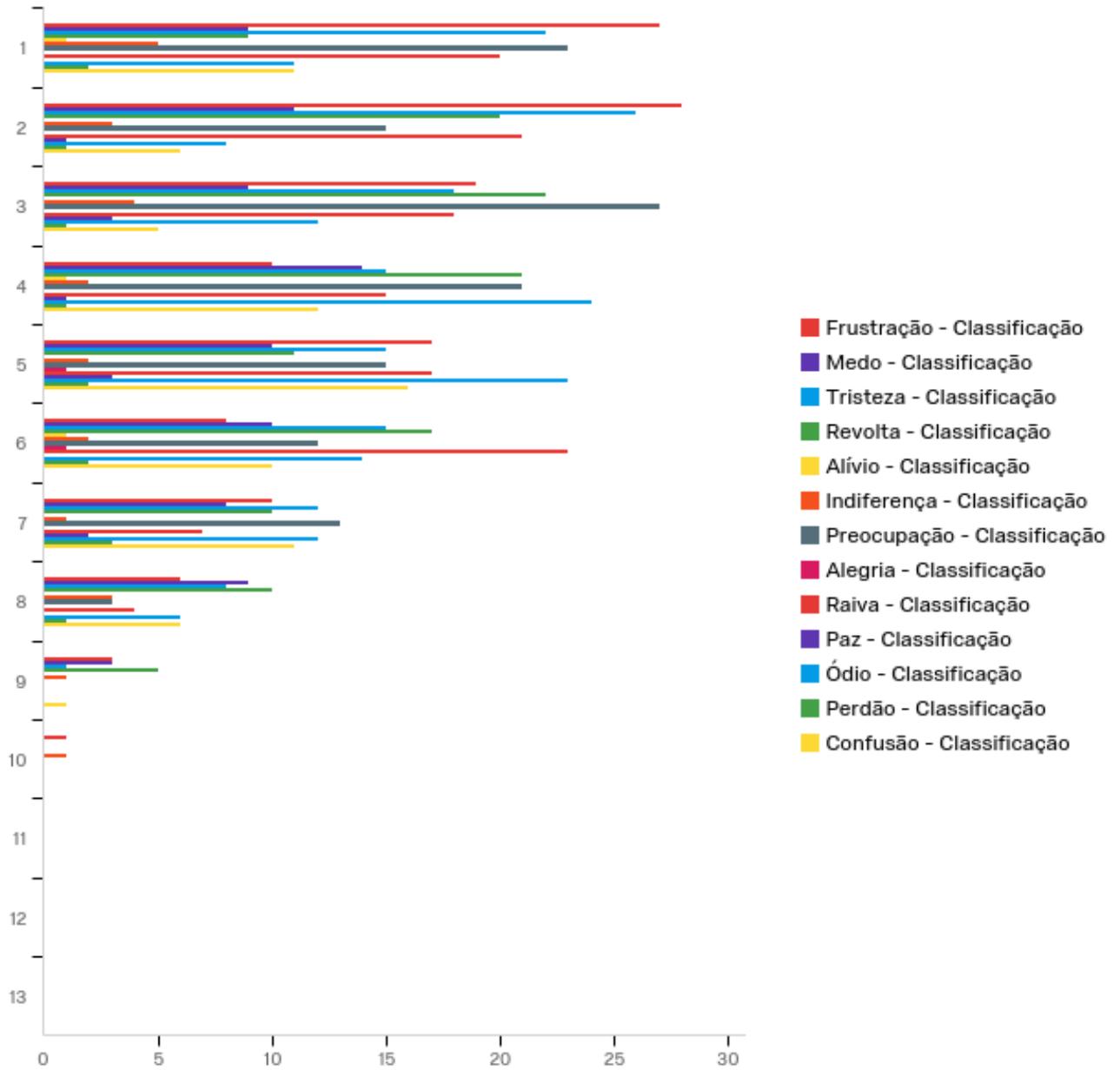


10 - Se o seu aparelho celular fosse PERDIDO ou ROUBADO, qual seria seu sentimento? (de acordo com sua opinião, arraste cada um dos sentimentos para os quadros ao lado)

QID13 - Groups

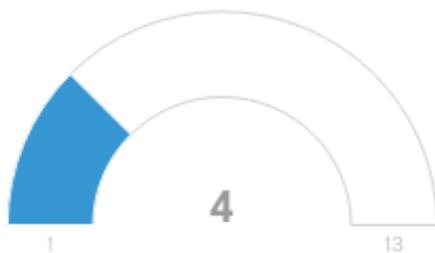


Se o seu celular fosse PERDIDO ou ROUBADO, qual seria seu sentimento? (de a...

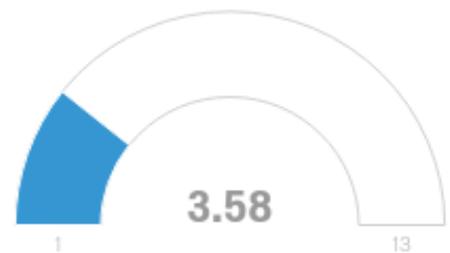


QID13 - Arraste para cá os sentimentos que você NÃO TERIA:

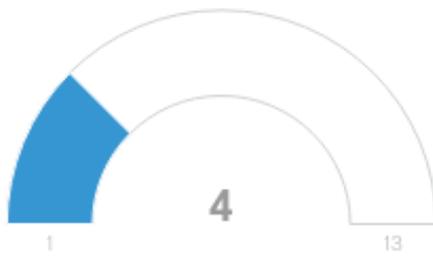
Frustração - Classificação



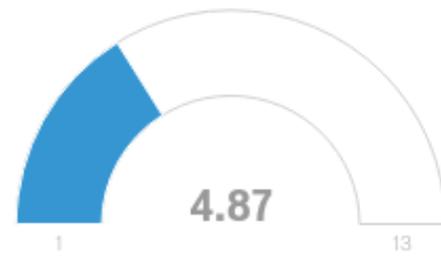
Medo - Classificação



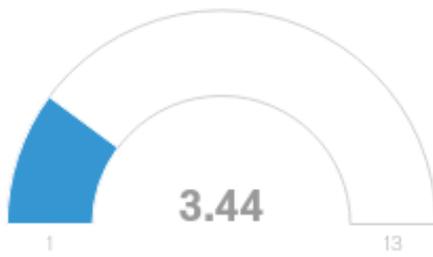
Tristeza - Classificação



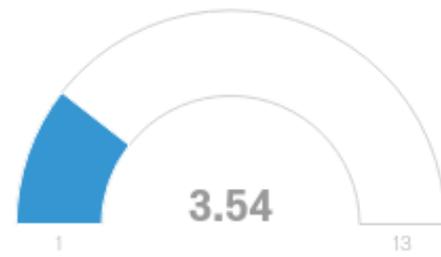
Revolta - Classificação



Alívio - Classificação



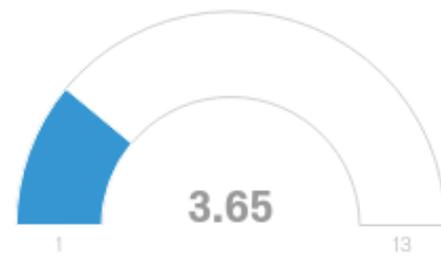
Indiferença - Classificação



Preocupação - Classificação



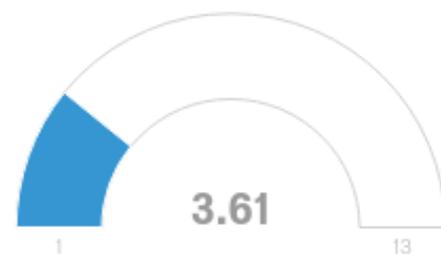
Alegria - Classificação



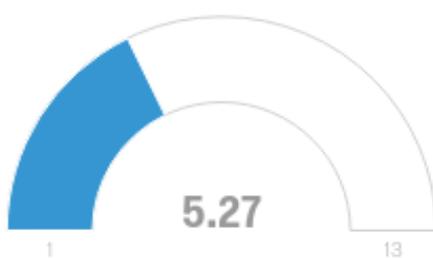
Raiva - Classificação



Paz - Classificação



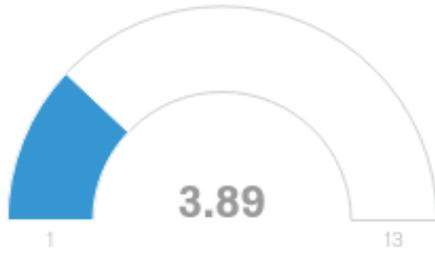
Ódio - Classificação

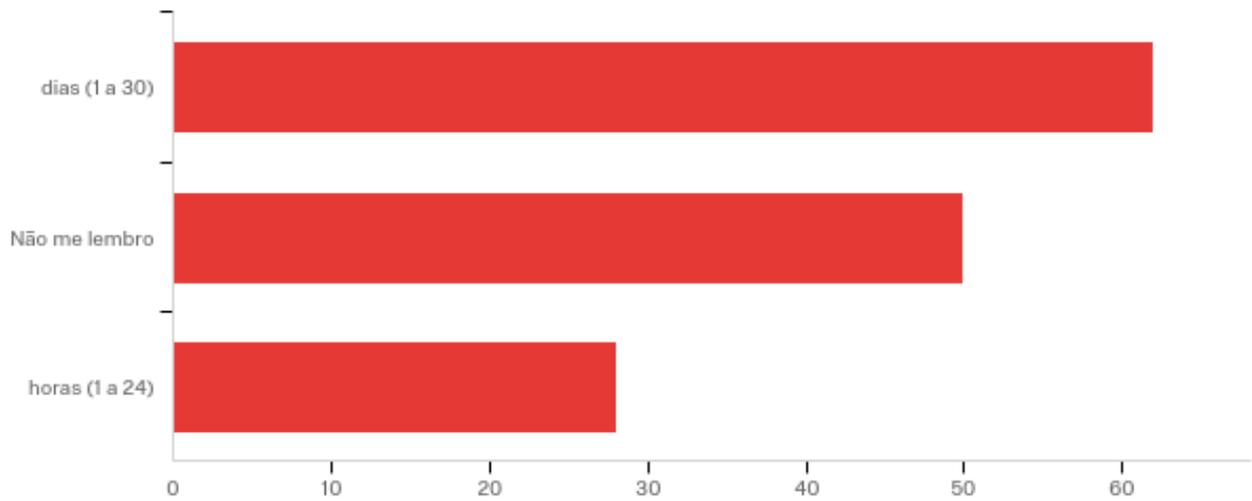


Perdão - Classificação



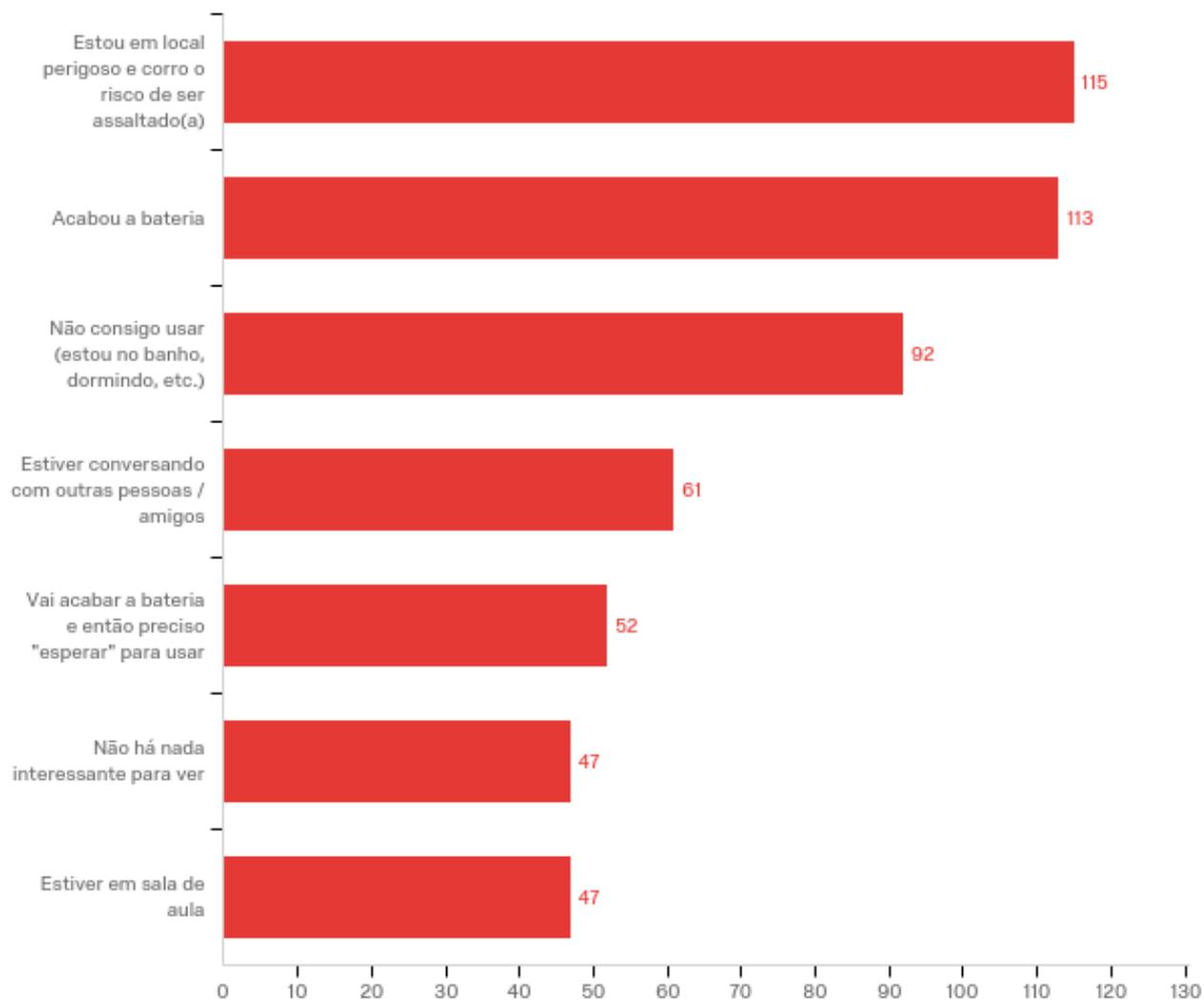
Confusão - Classificação



7 - Qual tempo máximo você já ficou sem seu aparelho celular? (complete com a maior frequência)

#	Answer	%	Count
2	horas (1 a 24)	20.00%	28
1	dias (1 a 30)	44.29%	62
9	Não me lembro	35.71%	50
	Total	100%	140

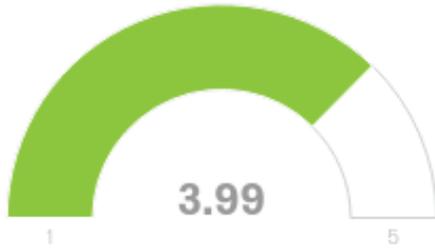
11 - Em que situação você ficaria sem o seu aparelho celular?



#	Answer	%	Count
1	Acabou a bateria	21.44%	113
2	Vai acabar a bateria e então preciso "esperar" para usar	9.87%	52
3	Estiver conversando com outras pessoas / amigos	11.57%	61
4	Estou em local perigoso e corro o risco de ser assaltado(a)	21.82%	115
5	Não há nada interessante para ver	8.92%	47
6	Estiver em sala de aula	8.92%	47
7	Não consigo usar (estou no banho, dormindo, etc.)	17.46%	92
	Total	100%	527

12 - Sobre a sua capacidade de realizar as tarefas você pode afirmar que:

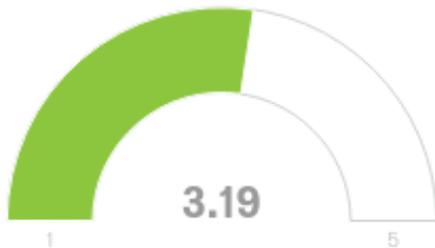
Criar seus vídeos no celular.



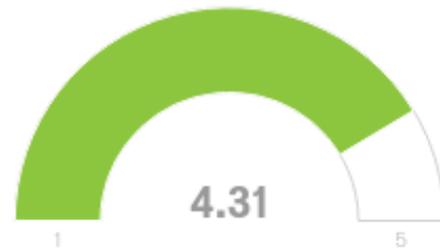
Editar seus vídeos no celular.



Editar seus vídeos com vídeos de outras pessoas ou da Internet.



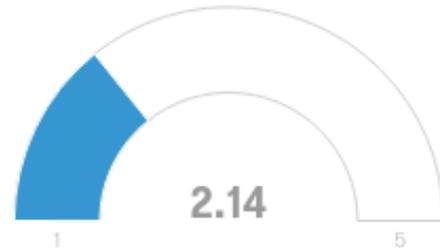
Publicar seus vídeos nas mídias sociais pelo celular.



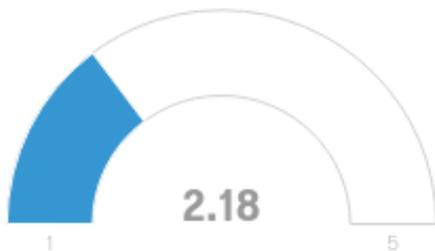
Compartilhar algo em redes sociais.



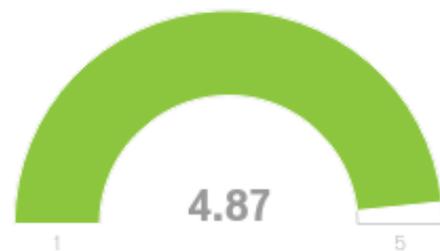
Criar aplicativos para celular.



Criar jogos para celular.



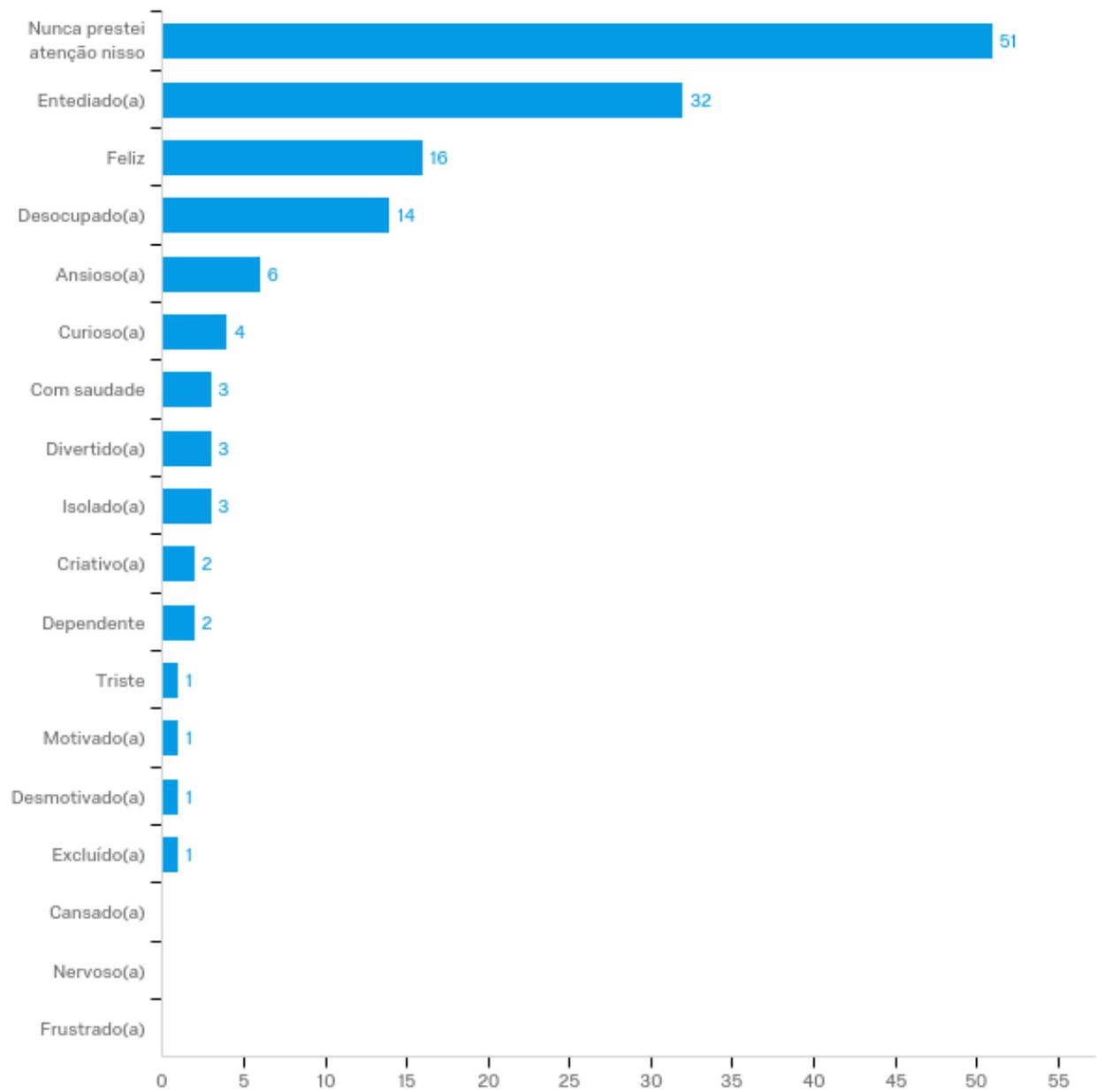
Baixar aplicativos para seu celular



#	Question	não sei		nada capaz		pouco capaz		capaz		muito capaz	
1	Criar seus vídeos no celular.	4.94%	8	2.75%	3	12.14%	17	24.81%	67	10.25%	45
2	Editar seus vídeos no celular.	5.56%	9	5.50%	6	19.29%	27	21.85%	59	8.88%	39

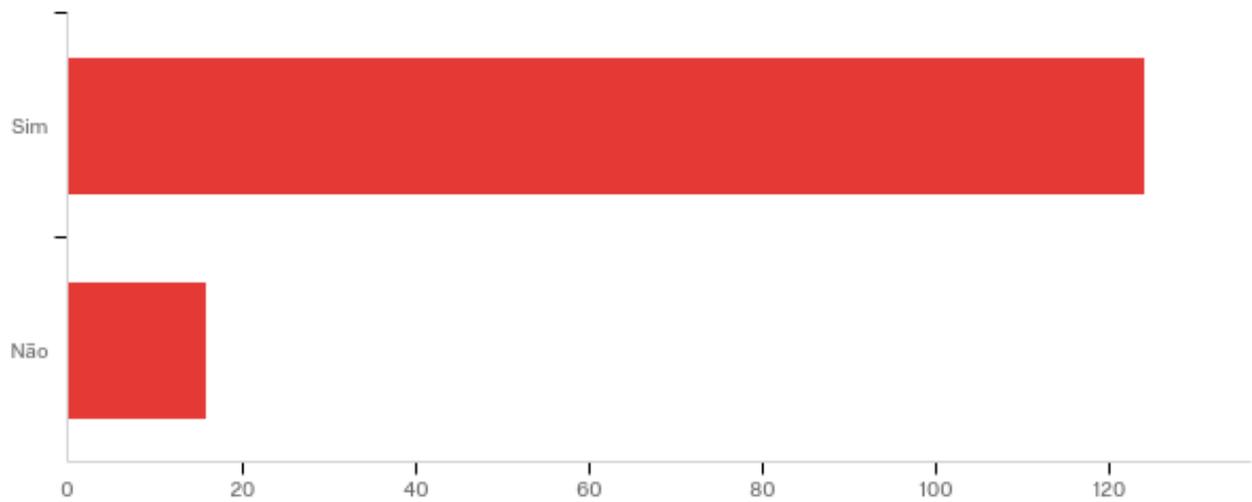
3	Editar seus vídeos com vídeos de outras pessoas ou da Internet.	17.28%	28	13.76%	15	22.14%	31	12.96%	35	7.06%	31
4	Publicar seus vídeos nas mídias sociais pelo celular.	1.85%	3	8.26%	9	6.43%	9	14.44%	39	18.22%	80
5	Compartilhar algo em redes sociais.	0.00%	0	4.59%	5	5.00%	7	8.52%	23	23.92%	105
6	Criar aplicativos para celular.	34.57%	56	33.03%	36	17.86%	25	7.04%	19	0.91%	4
7	Criar jogos para celular.	35.80%	58	31.19%	34	16.43%	23	5.56%	15	2.28%	10
8	Baixar aplicativos para seu celular	0.00%	0	0.92%	1	0.71%	1	4.81%	13	28.47%	125
	Total	Total	162	Total	109	Total	140	Total	270	Total	439

13 - Na maioria das vezes em que usa o aparelho celular você está...



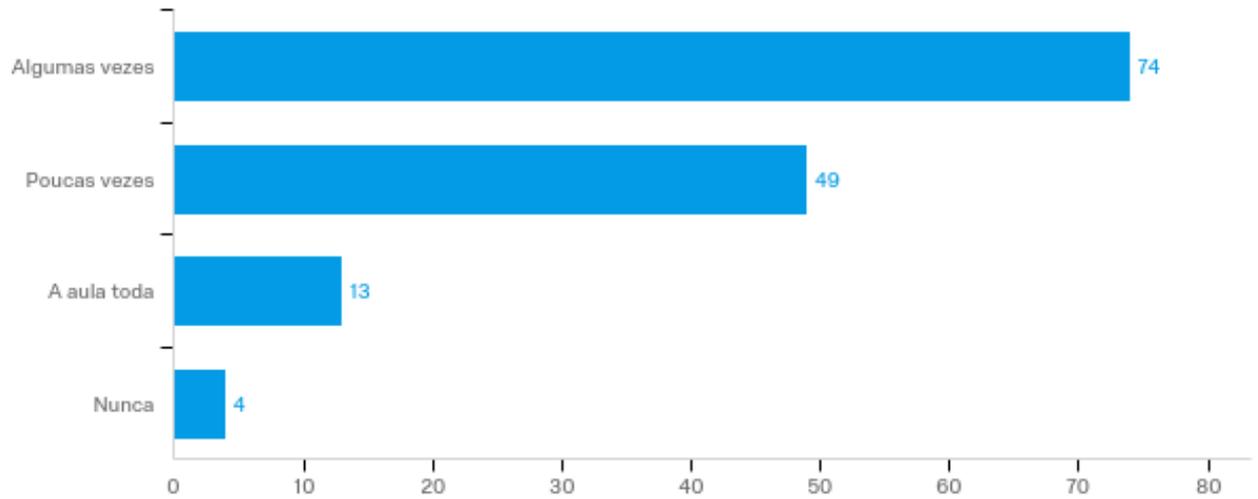
#	Answer	%	Count
1	Feliz	11.43%	16
2	Triste	0.71%	1
3	Entediado(a)	22.86%	32
4	Cansado(a)	0.00%	0
5	Motivado(a)	0.71%	1
6	Com saudade	2.14%	3

7	Nervoso(a)	0.00%	0
8	Divertido(a)	2.14%	3
9	Desocupado(a)	10.00%	14
10	Desmotivado(a)	0.71%	1
11	Ansioso(a)	4.29%	6
12	Curioso(a)	2.86%	4
13	Criativo(a)	1.43%	2
14	Frustrado(a)	0.00%	0
15	Isolado(a)	2.14%	3
16	Dependente	1.43%	2
17	Excluído(a)	0.71%	1
18	Nunca prestei atenção nisso	36.43%	51
	Total	100%	140

14 - Você costuma utilizar seu aparelho celular quando está na escola?

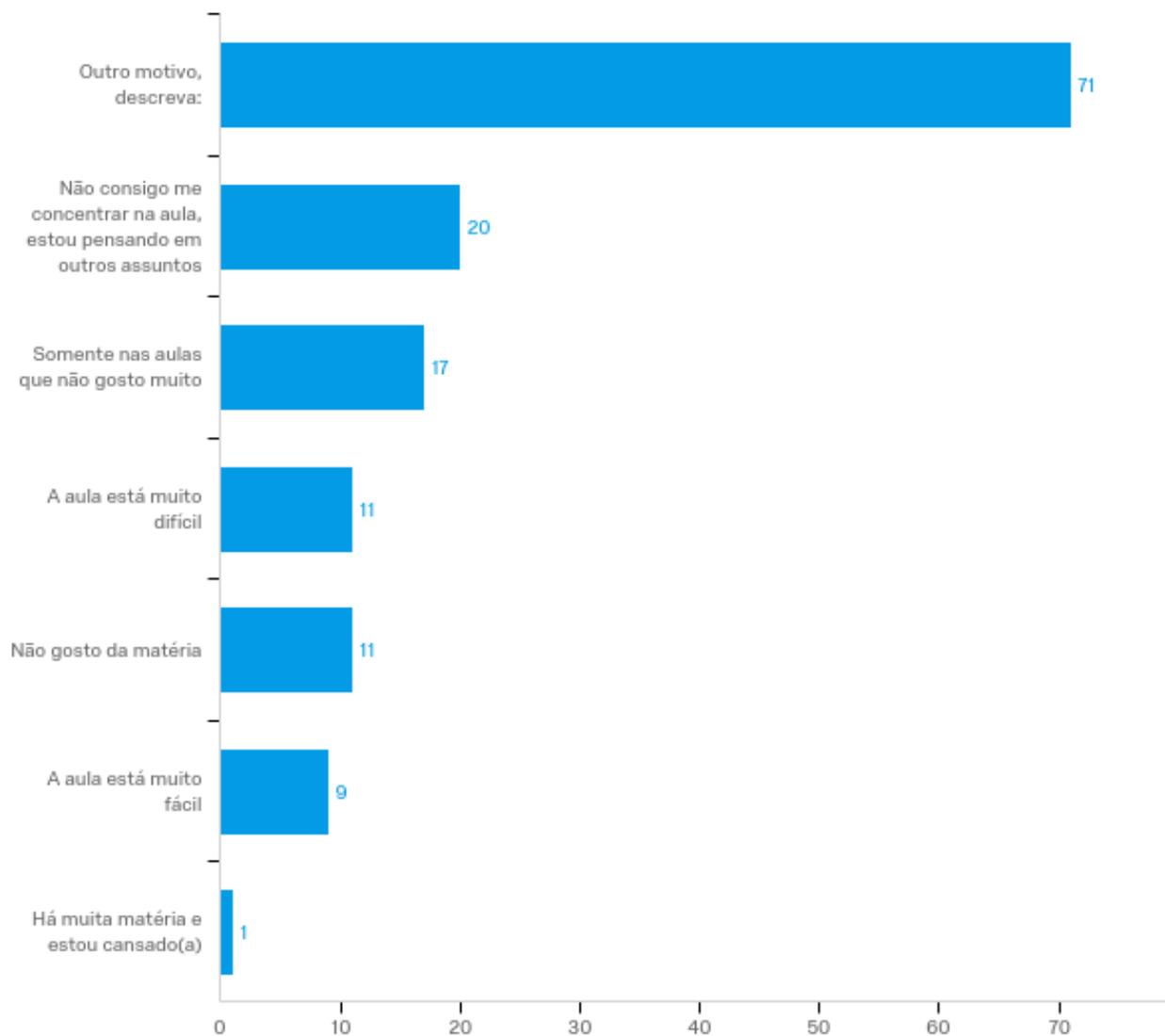
#	Answer	%	Count
1	Sim	88.57%	124
2	Não	11.43%	16
	Total	100%	140

15 - Com que frequência você utiliza seu aparelho celular em sala de aula?



#	Answer	%	Count
1	A aula toda	9.29%	13
4	Algumas vezes	52.86%	74
5	Poucas vezes	35.00%	49
6	Nunca	2.86%	4
	Total	100%	140

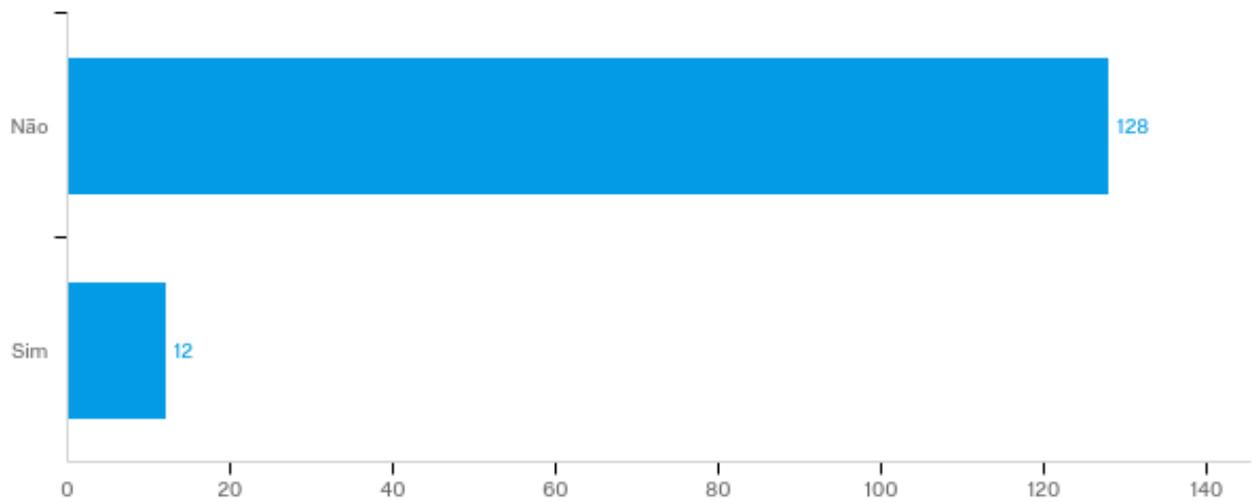
16 - Você utiliza seu aparelho celular em sala de aula quando...



#	Answer	%	Count
1	A aula está muito difícil	7.86%	11
2	A aula está muito fácil	6.43%	9
3	Somente nas aulas que não gosto muito	12.14%	17
4	Há muita matéria e estou cansado(a)	0.71%	1
5	Não gosto da matéria	7.86%	11
6	Não consigo me concentrar na aula, estou pensando em outros assuntos	14.29%	20
7	Outro motivo, descreva:	50.71%	71
	Total	100%	140

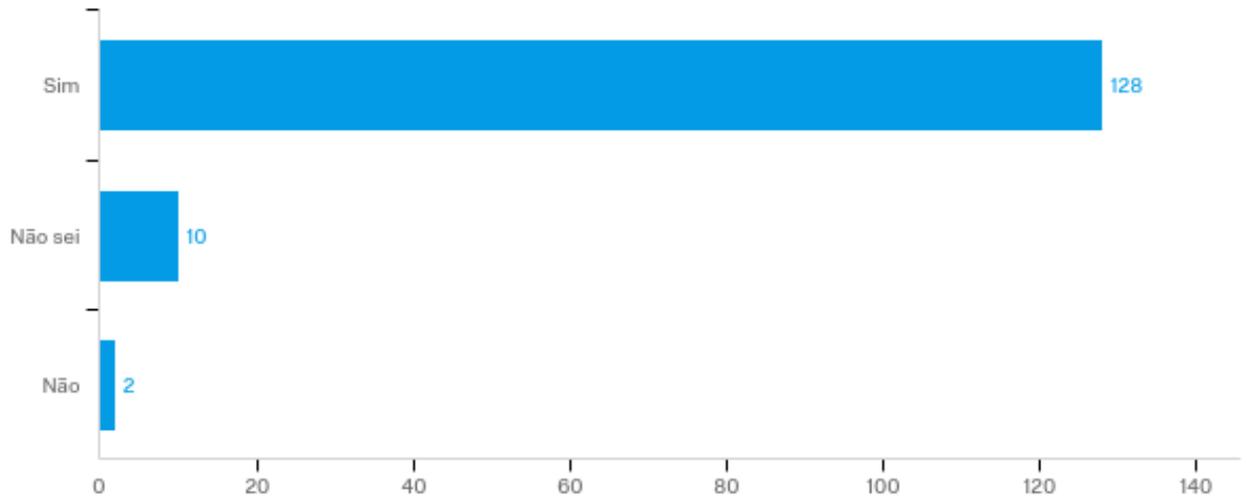
16 - Você utiliza seu aparelho celular em sala de aula quando...

#	Answer	%	Count
1	A aula está muito difícil	7.86%	11
2	A aula está muito fácil	6.43%	9
3	Somente nas aulas que não gosto muito	12.14%	17
4	Há muita matéria e estou cansado(a)	0.71%	1
5	Não gosto da matéria	7.86%	11
6	Não consigo me concentrar na aula, estou pensando em outros assuntos	14.29%	20
7	Outro motivo, descreva:	50.71%	71
	Total	100%	140

17 - Na escola você possui acesso gratuito à Internet?

#	Answer	%	Count
1	Sim	8.57%	12
2	Não	91.43%	128
	Total	100%	140

18 - Em sua escola existe alguma regra sobre o uso de aparelho celular em sala de aula?



#	Answer	%	Count
1	Sim	91.43%	128
2	Não	1.43%	2
3	Não sei	7.14%	10
	Total	100%	140

19 - Uso aparelho celular em sala de aula para...



■ Fazer pesquisas na Internet sobre a aula ■ Conversar com amigos e familiares (via mensagens)

■ Fotografar ou filmar o conteúdo da aula

■ Uso o celular em sala de aula para conversar com amigos sobre a aula ■ Jogar online ou offline

■ Ouvir minhas músicas favoritas ■ Ver minhas fotos e vídeos ■ Usar algum aplicativo

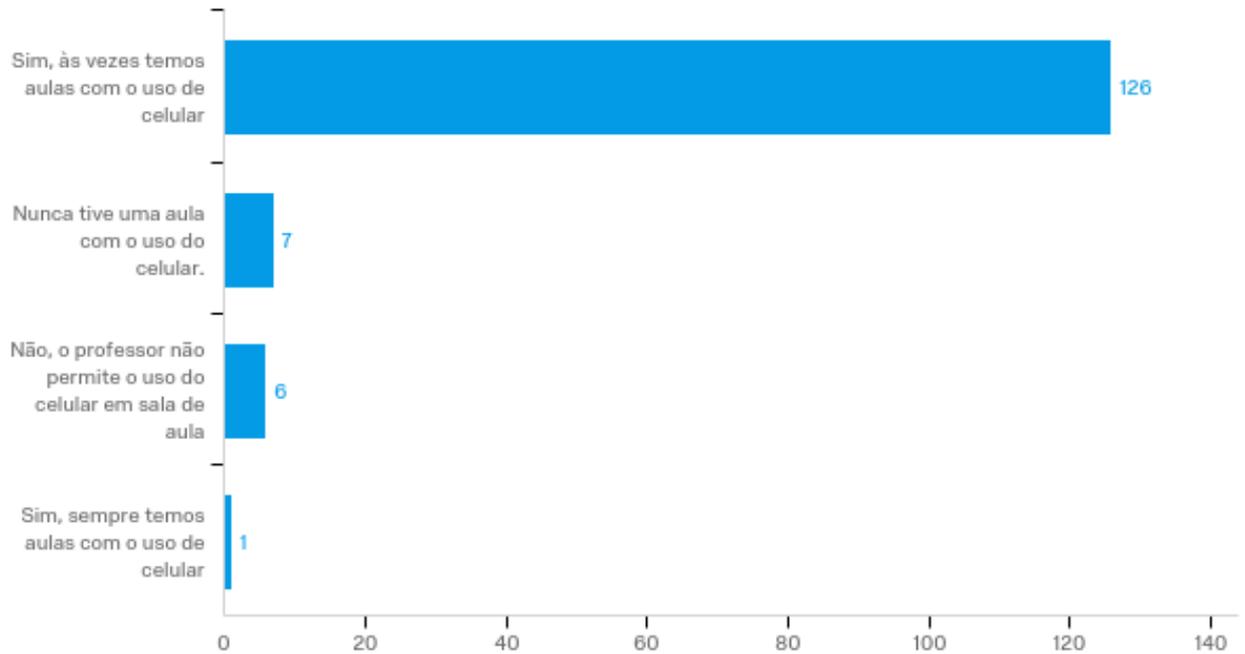
■ Me divertir e passar o tempo da aula ■ Tirar selfies

■ Para "passar" ou receber respostas de exercícios ■ Para "passar" ou receber "cola" em provas difíceis

■ Discutir com amigos da aula sobre eventos da escola (comemorações, campeonatos inter-classes, festas, etc.)

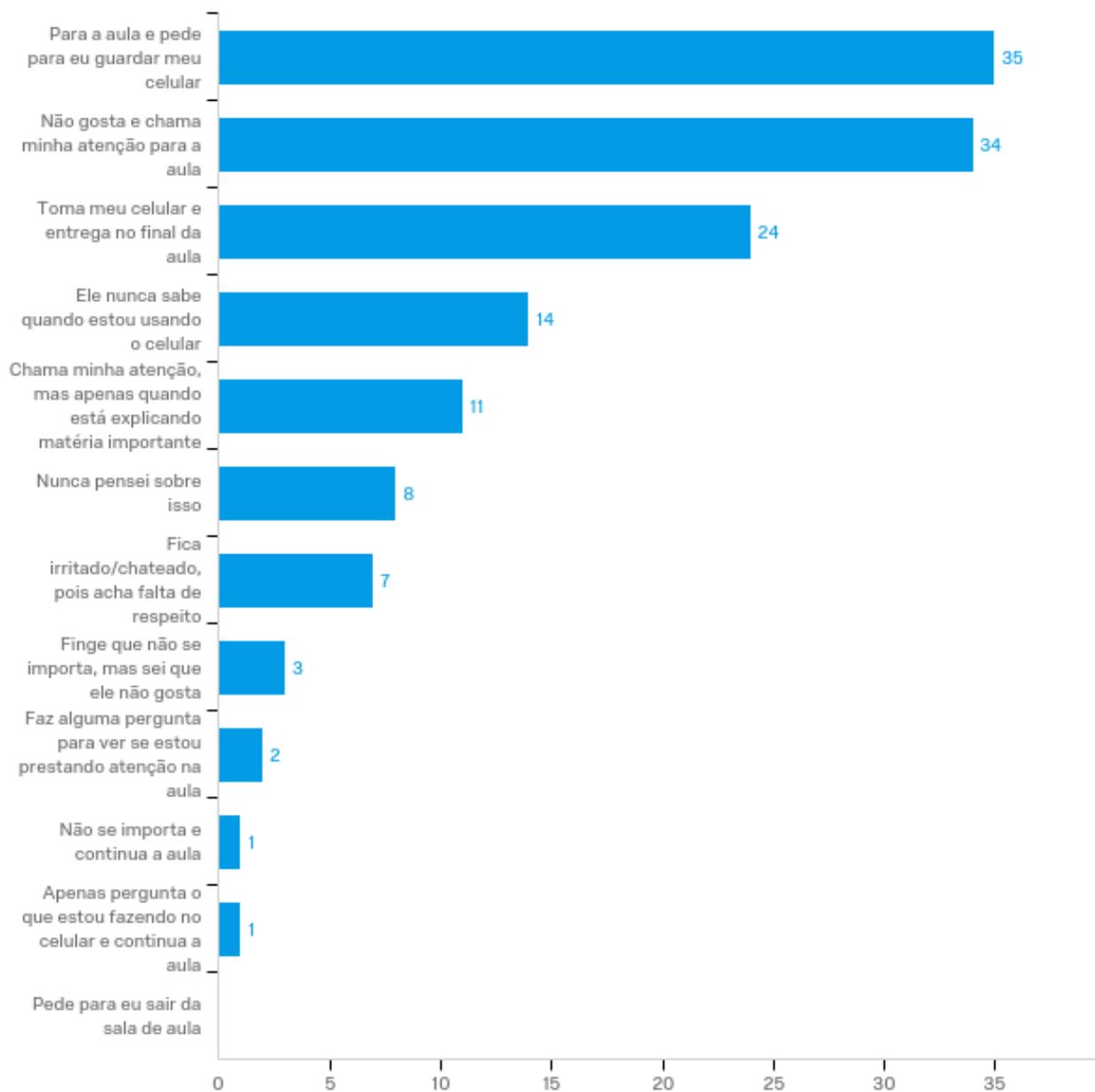
■ Fazer atividades solicitadas pelo professor ■ Acessar minhas redes sociais

20 - Você já teve alguma aula com o uso de aparelho celular?



#	Answer	%	Count
1	Sim, sempre temos aulas com o uso de celular	0.71%	1
5	Sim, às vezes temos aulas com o uso de celular	90.00%	126
2	Não, o professor não permite o uso do celular em sala de aula	4.29%	6
4	Nunca tive uma aula com o uso do celular.	5.00%	7
	Total	100%	140

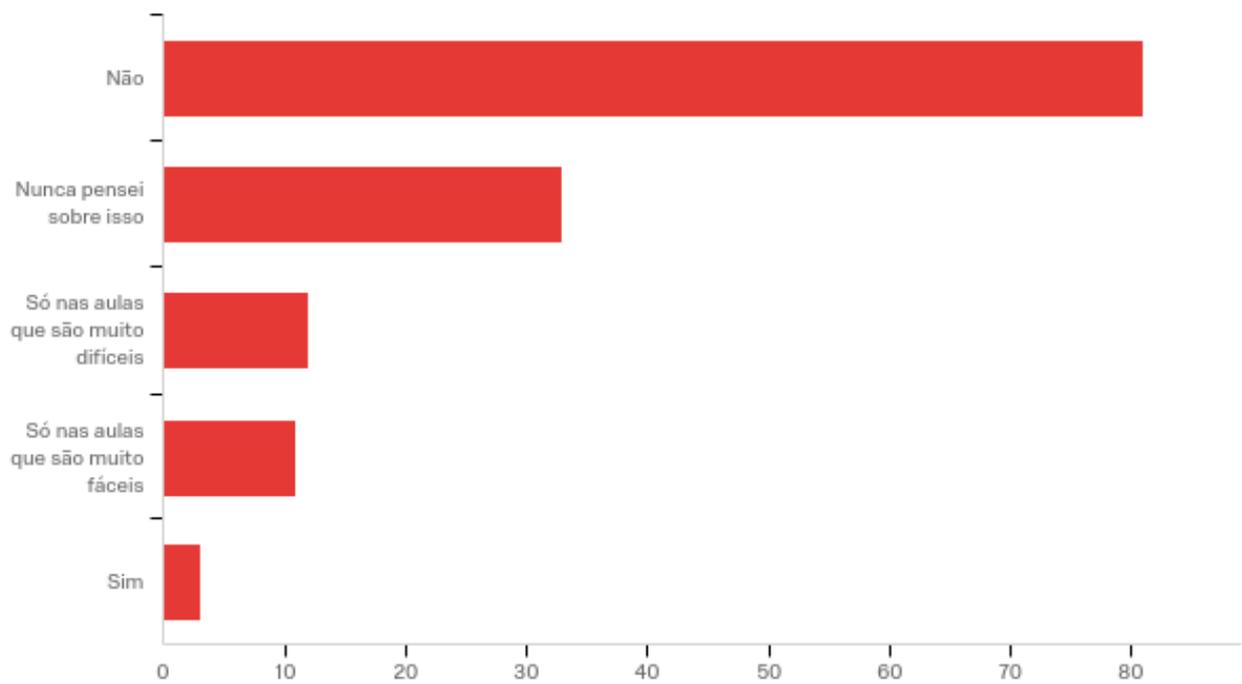
22 - Você está usando o celular em sala de aula. O que seu professor faz?



#	Answer	%	Count
1	Não gosta e chama minha atenção para a aula	24.29%	34
2	Ele nunca sabe quando estou usando o celular	10.00%	14
3	Não se importa e continua a aula	0.71%	1
4	Fica irritado/chateado, pois acha falta de respeito	5.00%	7
5	Finge que não se importa, mas sei que ele não gosta	2.14%	3
6	Apenas pergunta o que estou fazendo no celular e continua a aula	0.71%	1

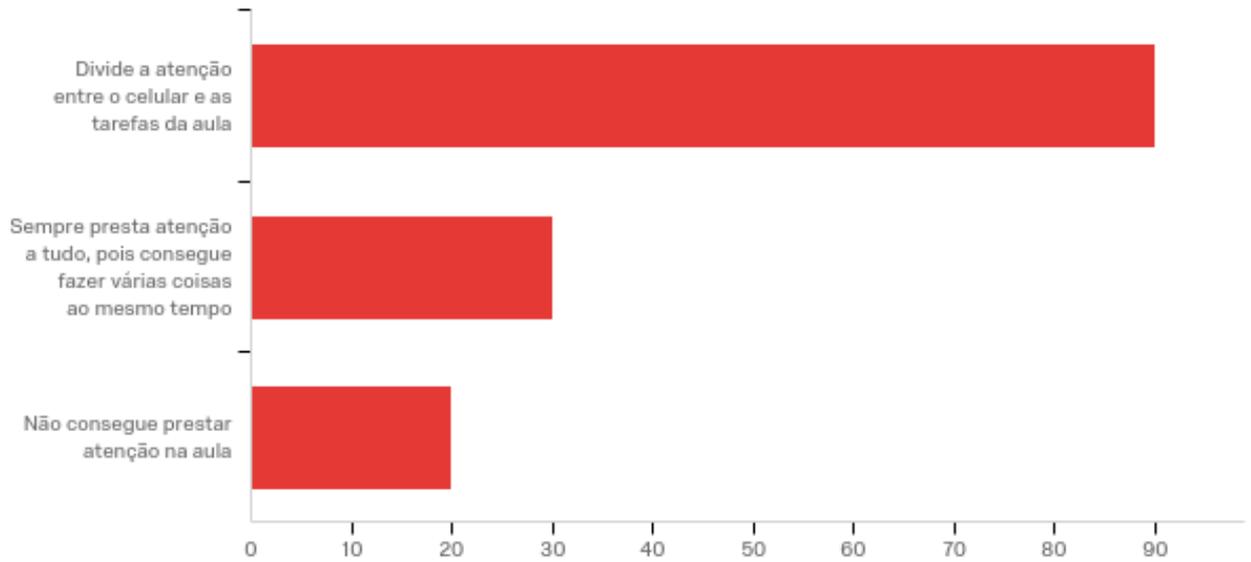
7	Faz alguma pergunta para ver se estou prestando atenção na aula	1.43%	2
8	Pede para eu sair da sala de aula	0.00%	0
9	Toma meu celular e entrega no final da aula	17.14%	24
10	Chama minha atenção, mas apenas quando está explicando matéria importante	7.86%	11
11	Para a aula e pede para eu guardar meu celular	25.00%	35
12	Nunca pensei sobre isso	5.71%	8
	Total	100%	140

23 - Você está usando o aparelho celular em sala de aula. Seu objetivo é ignorar o professor?

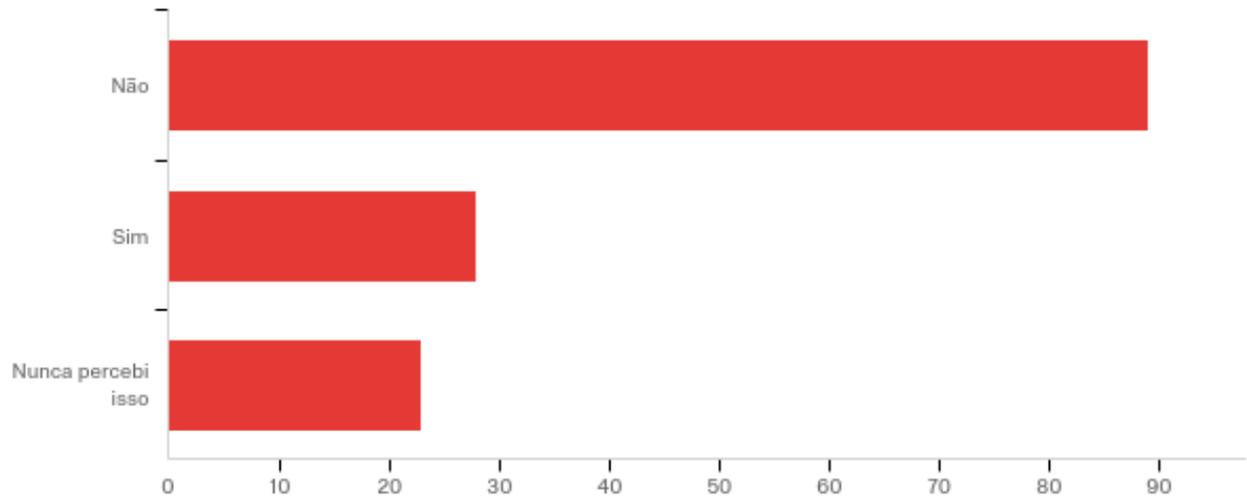


#	Answer	%	Count
1	Sim	2.14%	3
2	Só nas aulas que são muito difíceis	8.57%	12
5	Só nas aulas que são muito fáceis	7.86%	11
3	Não	57.86%	81
4	Nunca pensei sobre isso	23.57%	33
	Total	100%	140

24 - Quando você usa aparelho celular em sala de aula...

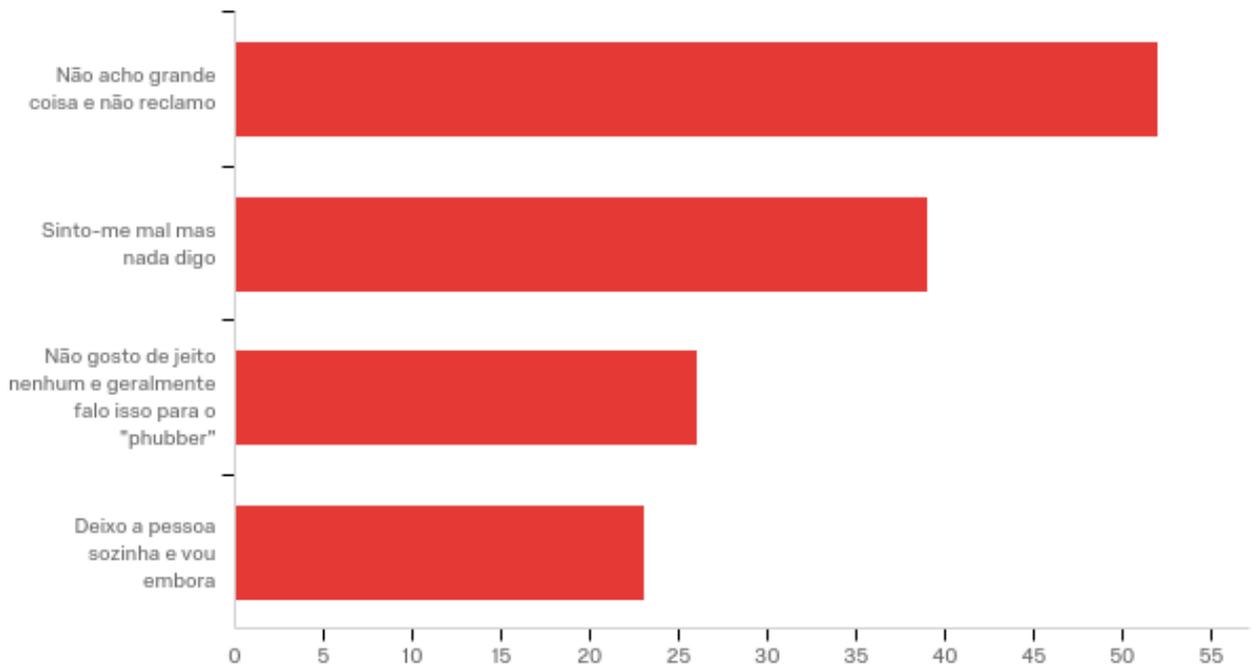


#	Answer	%	Count
1	Não consegue prestar atenção na aula	14.29%	20
2	Sempre presta atenção a tudo, pois consegue fazer várias coisas ao mesmo tempo	21.43%	30
3	Divide a atenção entre o celular e as tarefas da aula	64.29%	90
	Total	100%	140

26 - Você costuma usar seu celular com o objetivo de ignorar as pessoas?

#	Answer	%	Count
1	Sim	20.00%	28
2	Não	63.57%	89
3	Nunca percebi isso	16.43%	23
	Total	100%	140

27 - Se você está conversando com alguém e essa pessoa começa a usar o celular na sua frente, como você se sente?

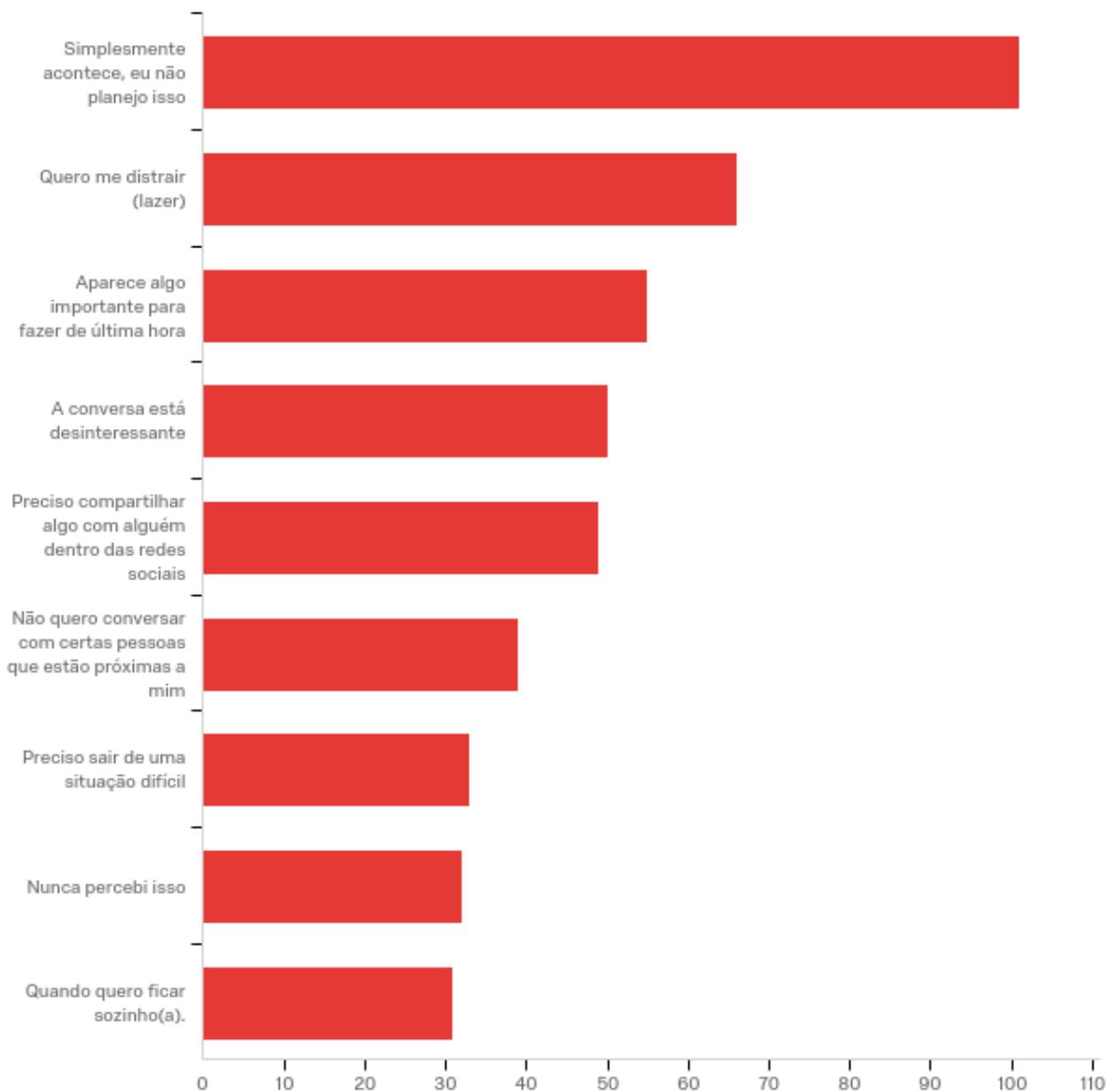


#	Answer	%	Count
1	Não acho grande coisa e não reclamo	37.14%	52
2	Sinto-me mal mas nada digo	27.86%	39
3	Não gosto de jeito nenhum e geralmente falo isso para o "phubber"	18.57%	26
4	Deixo a pessoa sozinha e vou embora	16.43%	23
	Total	100%	140

28 - De uma nota de 0 (zero) a 10 (dez) para indicar sua preferência nas seguintes atividades:

Field	Minimum	Maximum	Mean	Std Deviation	Variance	Count
Sair com meus amigos(as)	0.00	10.00	9.11	1.99	3.97	140
Estar com meus familiares	0.00	10.00	8.48	2.42	5.84	140
Estudar	0.00	10.00	5.09	2.85	8.10	140
Usar meu celular	1.00	10.00	8.98	1.75	3.05	140
Ler livros	0.00	10.00	4.98	3.55	12.59	140

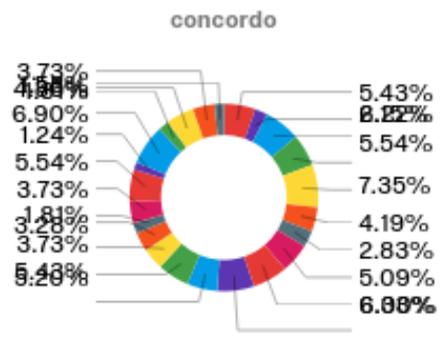
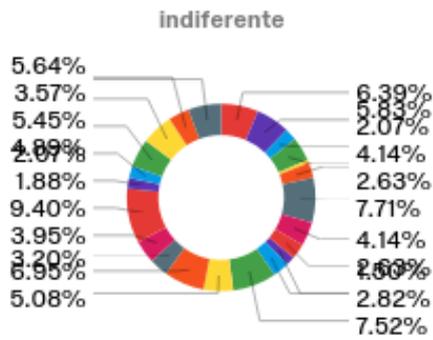
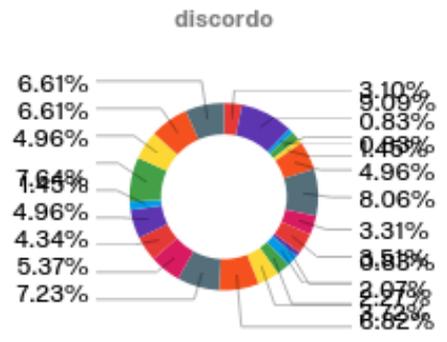
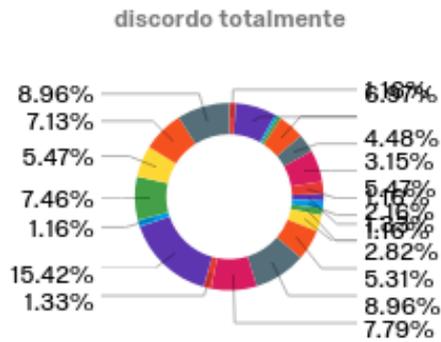
30 - Porque você usa seu celular na presença de outras pessoas?

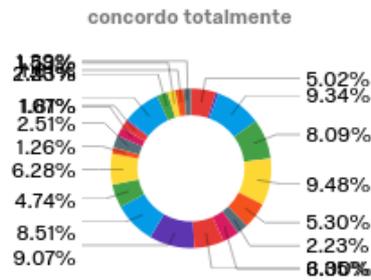


#	Answer	%	Count
1	Simplesmente acontece, eu não planejo isso	22.15%	101
2	A conversa está desinteressante	10.96%	50
3	Preciso compartilhar algo com alguém dentro das redes sociais	10.75%	49
4	Aparece algo importante para fazer de última hora	12.06%	55
5	Não quero conversar com certas pessoas que estão próximas a mim	8.55%	39

6	Quero me distrair (lazer)	14.47%	66
7	Preciso sair de uma situação difícil	7.24%	33
8	Quando quero ficar sozinho(a).	6.80%	31
9	Nunca percebi isso	7.02%	32
	Total	100%	456

25 - Sobre o uso do celular em sala de aula...





O uso do celular torna a aula mais fácil. O uso do celular torna a aula mais difícil.

Na sala de aula o celular é importante para pesquisa e colaboração entre colegas.

O celular poderia ser usado para a criação de vídeos, gifs e outros conteúdos audiovisuais, tanto pelos alunos, quanto pelos professores, que poderiam ser divulgados por canais do YouTube e serviriam de material de estudo para alunos da minha escola e de outras escolas.

Na sala de aula os professores poderiam solicitar pesquisas com o celular durante a aula.

O professor poderia aplicar provas ou outras avaliações usando o celular.

O celular atrapalha minha concentração durante a aula.

O celular em sala de aula pode ser usado para "colar" durante uma prova.

Sempre tiro dúvidas sobre trabalhos e provas com o meu celular.

Tenho vários grupos de amigos da escola no meu celular e usamos para estudar ou fazer atividades da escola à distância.

Sempre levo meu celular para a sala de aula, sendo permitido ou não.

Tenho inúmeras ideias de uso de celular em sala de aula, mas sinto que a escola não me incentiva nisso.

Prefiro ter um celular com acesso à Internet a ter uma estante cheia de livros.

Meu professor autoriza o uso de celular em sala de aula mesmo sendo proibido na escola.

Uso o Wi-Fi da escola, mesmo sendo bloqueado por senha (descubro a senha ou um colega me informa).

Durante a aula costumo "compartilhar" meu plano de dados com meus colegas.

Meus professores gostam de tecnologia, são modernos e inovadores.

Tenho professor que compartilha sua própria Internet durante as aulas.

Conheço meus limites para uso do celular em sala de aula.

Em sala de aula gosto de ouvir música usando meu aparelho celular, inclusive durante as provas.

Fazemos "acordos" com os professores para uso do celular em sala de aula.

As vezes não consigo fazer algumas atividades em sala de aula, solicitadas pelo professor, pois estava usando o celular e não prestei atenção na explicação.

O uso do celular na escola me torna uma pessoa antissocial.

#	Question	discordo totalmente		discordo		indiferente		concordo		concordo totalmente	
1	O uso do celular torna a aula mais fácil.	1.16%	7	3.10%	15	6.39%	34	5.43%	48	5.02%	36
2	O uso do celular torna a aula mais difícil.	6.97%	42	9.09%	44	5.83%	31	2.15%	19	0.56%	4
3	Na sala de aula o celular é importante para pesquisa e colaboração entre colegas.	0.50%	3	0.83%	4	2.07%	11	6.22%	55	9.34%	67
4	O celular poderia ser usado para a criação de vídeos, gifs e outros conteúdos audiovisuais, tanto pelos alunos, quanto pelos professores, que poderiam ser divulgados por canais do YouTube e serviriam de material de estudo para alunos da minha escola e de outras escolas.	0.66%	4	1.45%	7	4.14%	22	5.54%	49	8.09%	58

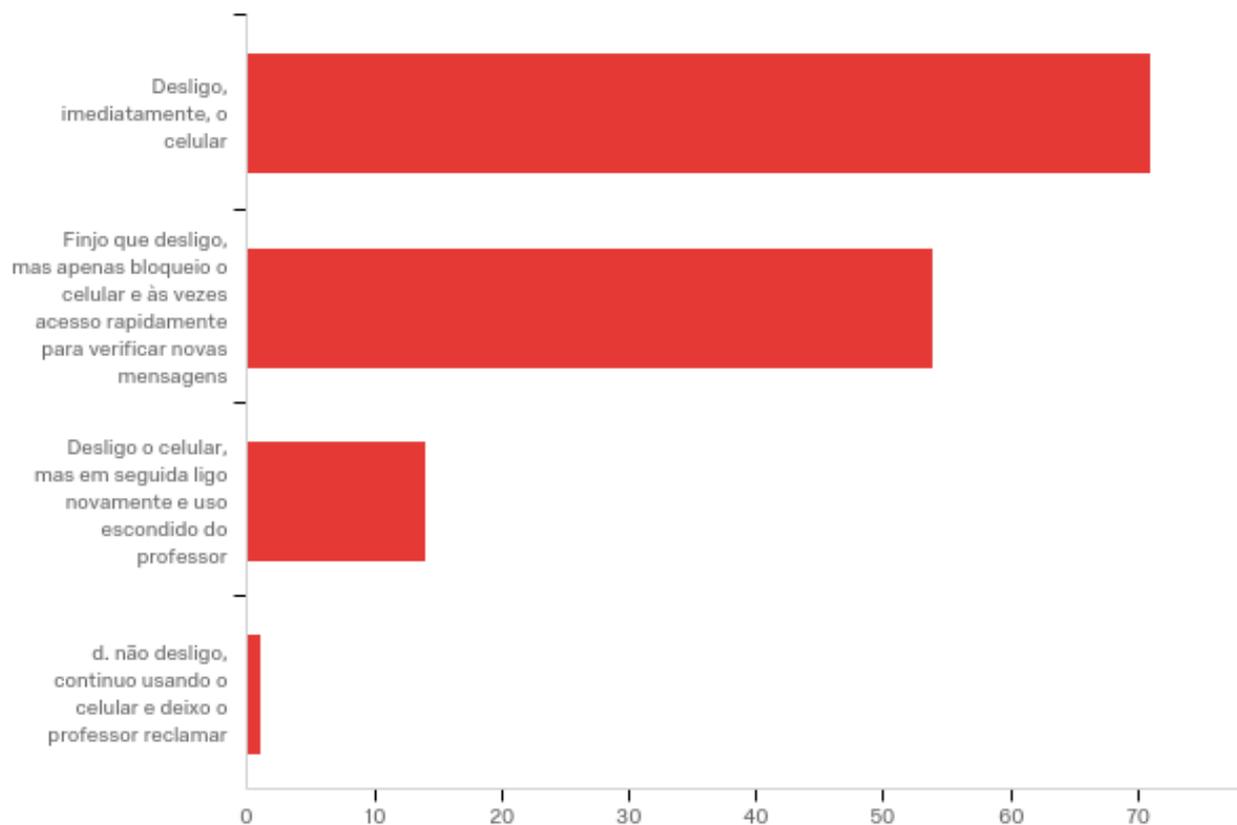
5	Na sala de aula os professores poderiam solicitar pesquisas com o celular durante a aula.	0.00%	0	0.83%	4	0.56%	3	7.35%	65	9.48%	68
6	O professor poderia aplicar provas ou outras avaliações usando o celular.	4.48%	27	4.96%	24	2.63%	14	4.19%	37	5.30%	38
7	O celular atrapalha minha concentração durante a aula.	3.15%	19	8.06%	39	7.71%	41	2.83%	25	2.23%	16
8	O celular em sala de aula pode ser usado para "colar" durante uma prova.	5.47%	33	3.31%	16	4.14%	22	5.09%	45	3.35%	24
9	Sempre tiro dúvidas sobre trabalhos e provas com o meu celular.	2.16%	13	3.51%	17	2.63%	14	6.00%	53	6.00%	43
10	Tenho vários grupos de amigos da escola no meu celular e usamos para estudar ou fazer atividades da escola à distância.	1.16%	7	0.83%	4	1.50%	8	6.33%	56	9.07%	65

1 1	Sempre levo meu celular para a sala de aula, sendo permitido ou não.	1.33%	8	2.07%	10	2.82%	15	5.20%	46	8.51%	61
1 2	Tenho inúmeras ideias de uso de celular em sala de aula, mas sinto que a escola não me incentiva nisso.	1.16%	7	2.27%	11	7.52%	40	5.43%	48	4.74%	34
1 3	Prefiro ter um celular com acesso à Internet a ter uma estante cheia de livros.	2.82%	17	3.72%	18	5.08%	27	3.73%	33	6.28%	45
1 4	Meu professor autoriza o uso de celular em sala de aula mesmo sendo proibido na escola.	5.31%	32	6.82%	33	6.95%	37	3.28%	29	1.26%	9
1 5	Uso o Wi-Fi da escola, mesmo sendo bloqueado por senha (descubro a senha ou um colega me informa).	8.96%	54	7.23%	35	3.20%	17	1.81%	16	2.51%	18
1 6	Durante a aula costume	7.79%	47	5.37%	26	3.95%	21	3.73%	33	1.81%	13

	"compartilhar" meu plano de dados com meus colegas.										
17	Meus professores gostam de tecnologia, são modernos e inovadores.	1.33%	8	4.34%	21	9.40%	50	5.54%	49	1.67%	12
18	Tenho professor que compartilha sua própria Internet durante as aulas.	15.42%	93	4.96%	24	1.88%	10	1.24%	11	0.28%	2
19	Conheço meus limites para uso do celular em sala de aula.	1.16%	7	1.45%	7	2.07%	11	6.90%	61	7.53%	54
20	Em sala de aula gosto de ouvir música usando meu aparelho celular, inclusive durante as provas.	7.46%	45	7.64%	37	4.89%	26	1.81%	16	2.23%	16
21	Fazemos "acordos" com os professores para uso do celular em sala de aula.	5.47%	33	4.96%	24	5.45%	29	4.86%	43	1.53%	11
22	As vezes não consigo fazer algumas	7.13%	43	6.61%	32	3.57%	19	3.73%	33	1.81%	13

	atividades em sala de aula, solicitadas pelo professor, pois estava usando o celular e não prestei atenção na explicação.										
2 3	O uso do celular na escola me torna uma pessoa antissocial.	8.96%	54	6.61%	32	5.64%	30	1.58%	14	1.39%	10
	Total	Total	60 3	Total	48 4	Total	53 2	Total	88 4	Total	71 7

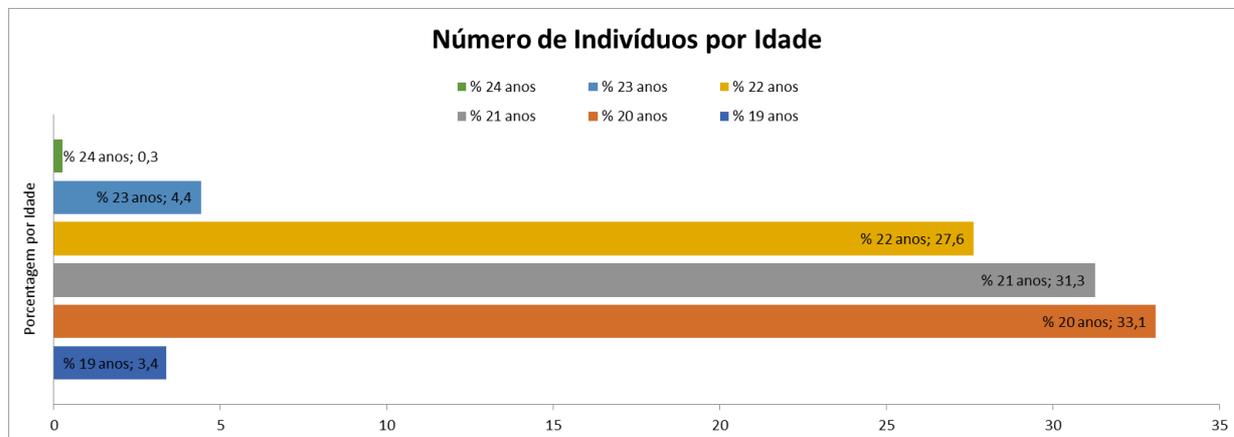
Q31 - Você está usando celular em sala de aula, seu professor percebe e pede para que você desligue o aparelho. O que você faz:



#	Answer	%	Count
1	Desligo, imediatamente, o celular	50.71%	71
2	Desligo o celular, mas em seguida ligo novamente e uso escondido do professor	10.00%	14
3	Finjo que desligo, mas apenas bloqueio o celular e às vezes acesso rapidamente para verificar novas mensagens	38.57%	54
4	d. não desligo, continuo usando o celular e deixo o professor reclamar	0.71%	1
	Total	100%	140

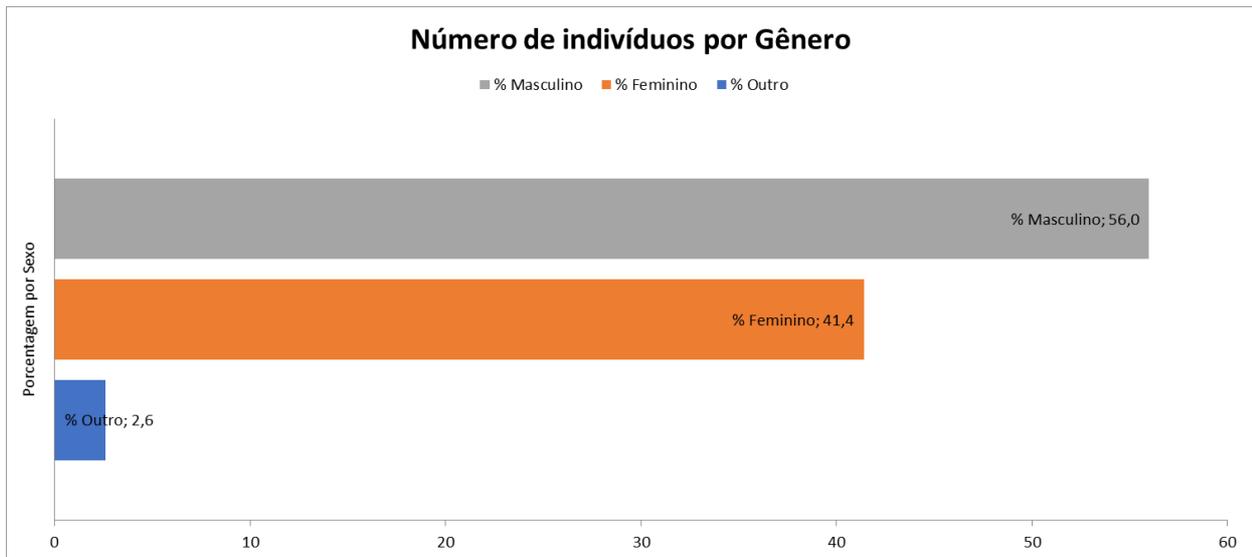
APÊNDICE H – RELATÓRIO DE APLICAÇÃO – COLETA OFICIAL

2 - Qual sua idade?



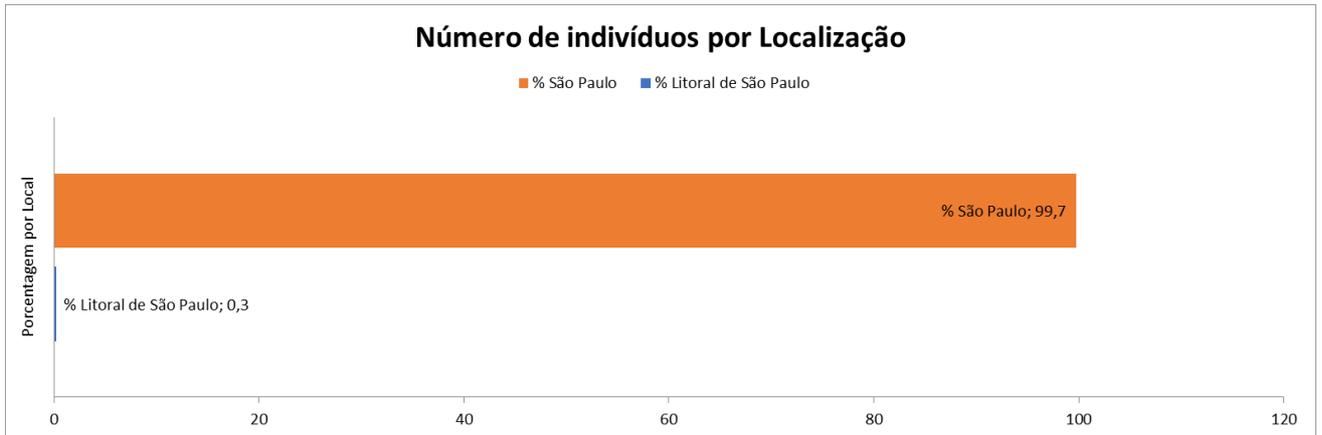
	Quantidade por idade	% Idade
% 19 anos	13	3,4
% 20 anos	127	33,1
% 21 anos	120	31,3
% 22 anos	106	27,6
% 23 anos	17	4,4
% 24 anos	1	0,3

3 - Você se identifica como?



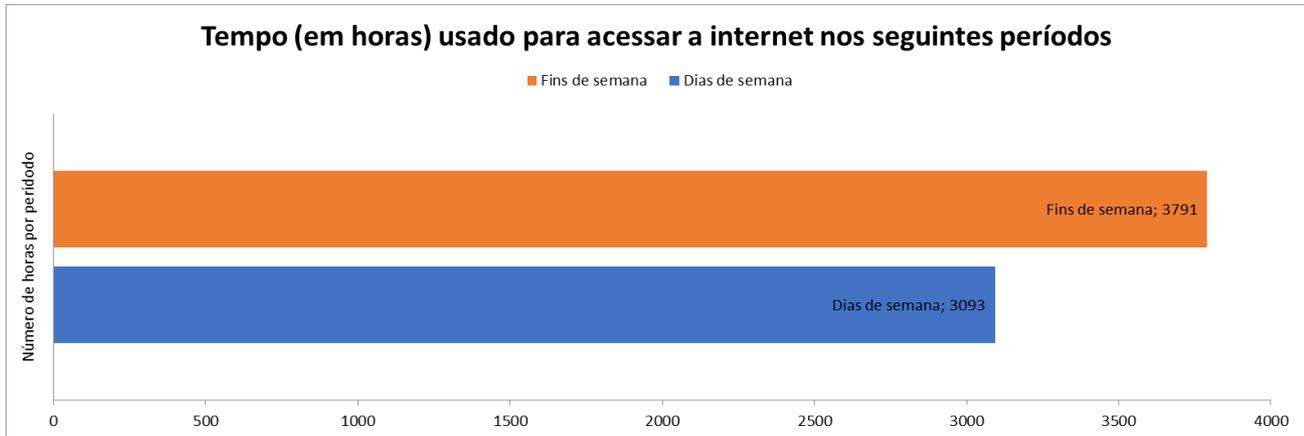
	Quantidade por sexo	% Sexo
% Outro	10	2,6
% Feminino	159	41,4
% Masculino	215	56,0

4 - Onde você mora?



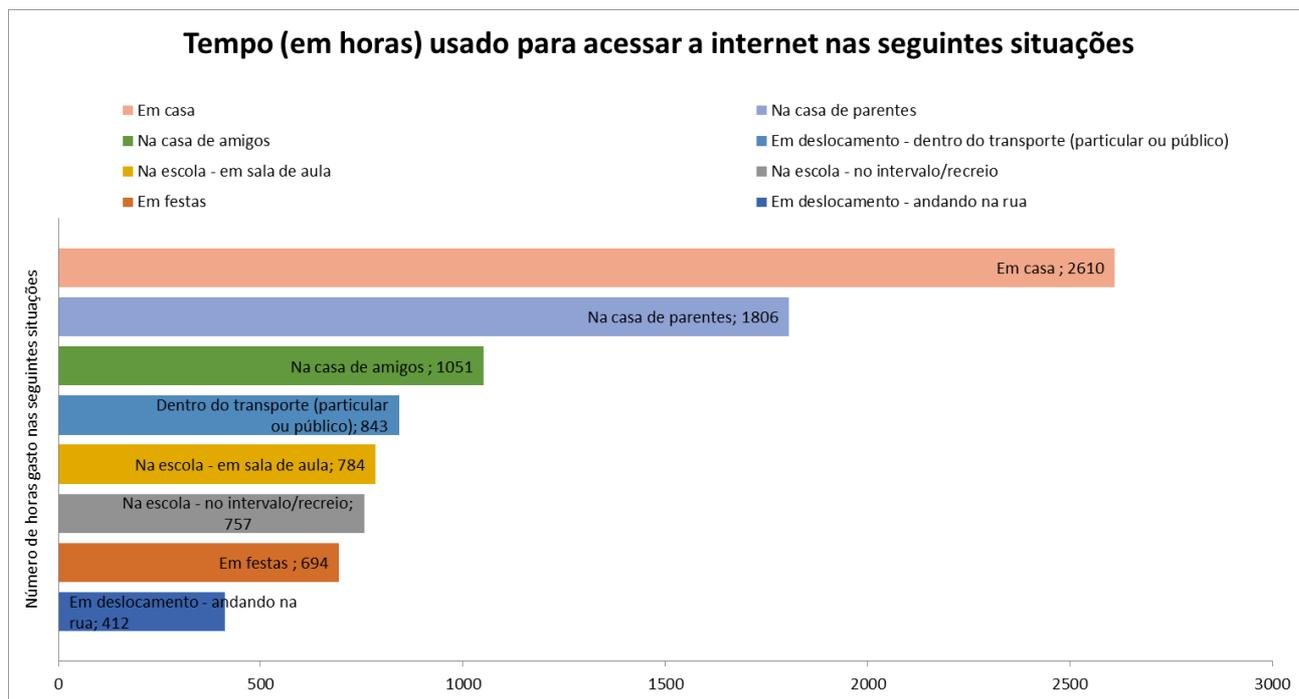
	Quantidade por Local	% Local
% Litoral de São Paulo	1	0,3
% São Paulo	383	99,7

5 - Quantas HORAS, por dia, você passa na Internet com aparelho celular (não importa a atividade ou local)?



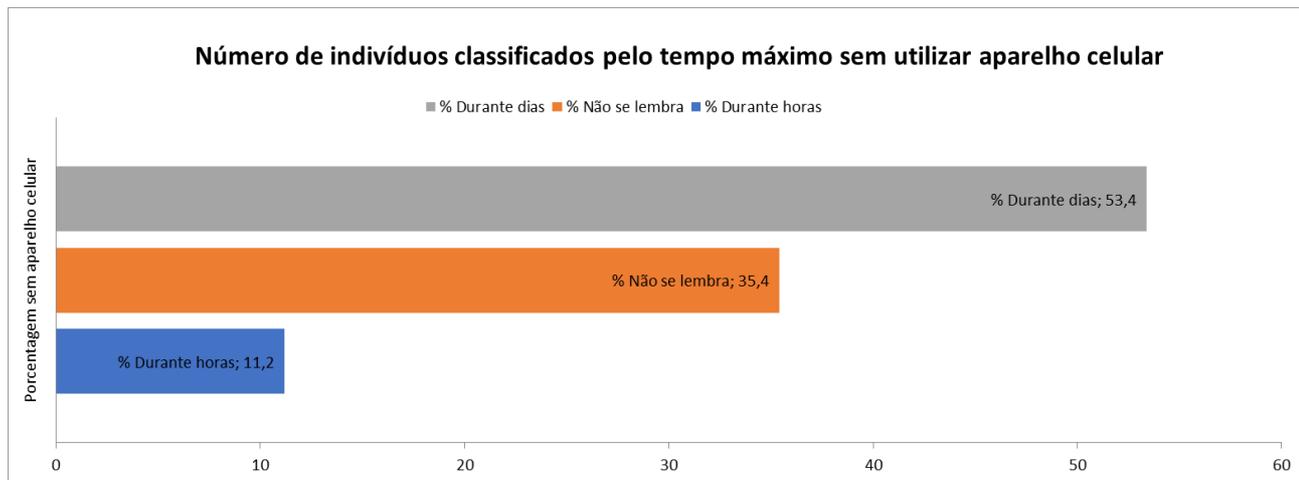
	Número de horas por período
Dias de semana	3093
Fins de semana	3791

6 - Quantas HORAS, por dia, você passa na Internet com aparelho celular, nessas situações?



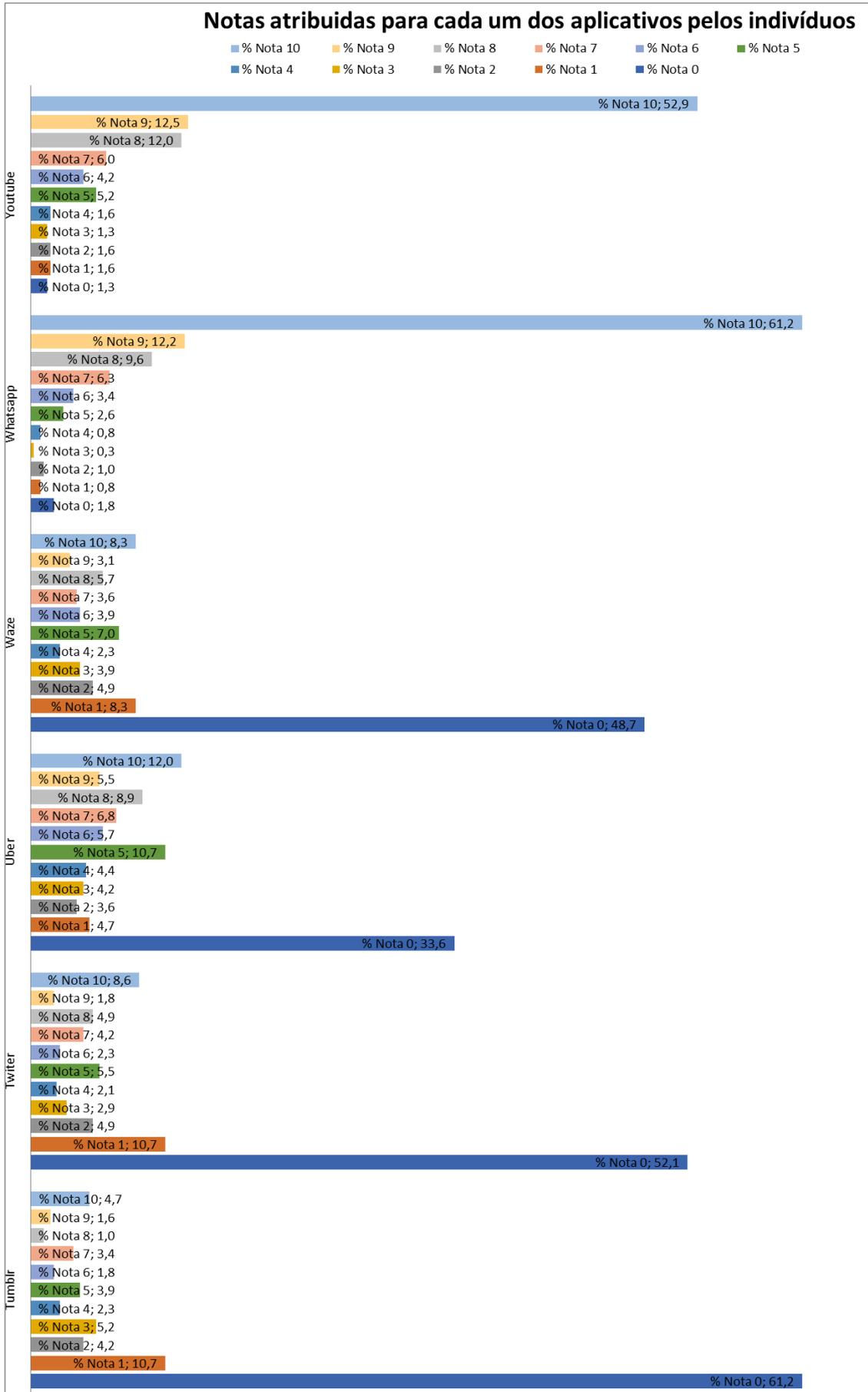
	Número de horas gastas
Em deslocamento - andando na rua	412
Em festas	694
Na escola - no intervalo/recreio	757
Na escola - em sala de aula	784
Em deslocamento - dentro do transporte (particular ou público)	843
Na casa de amigos	1051
Na casa de parentes	1806
Em casa	2610

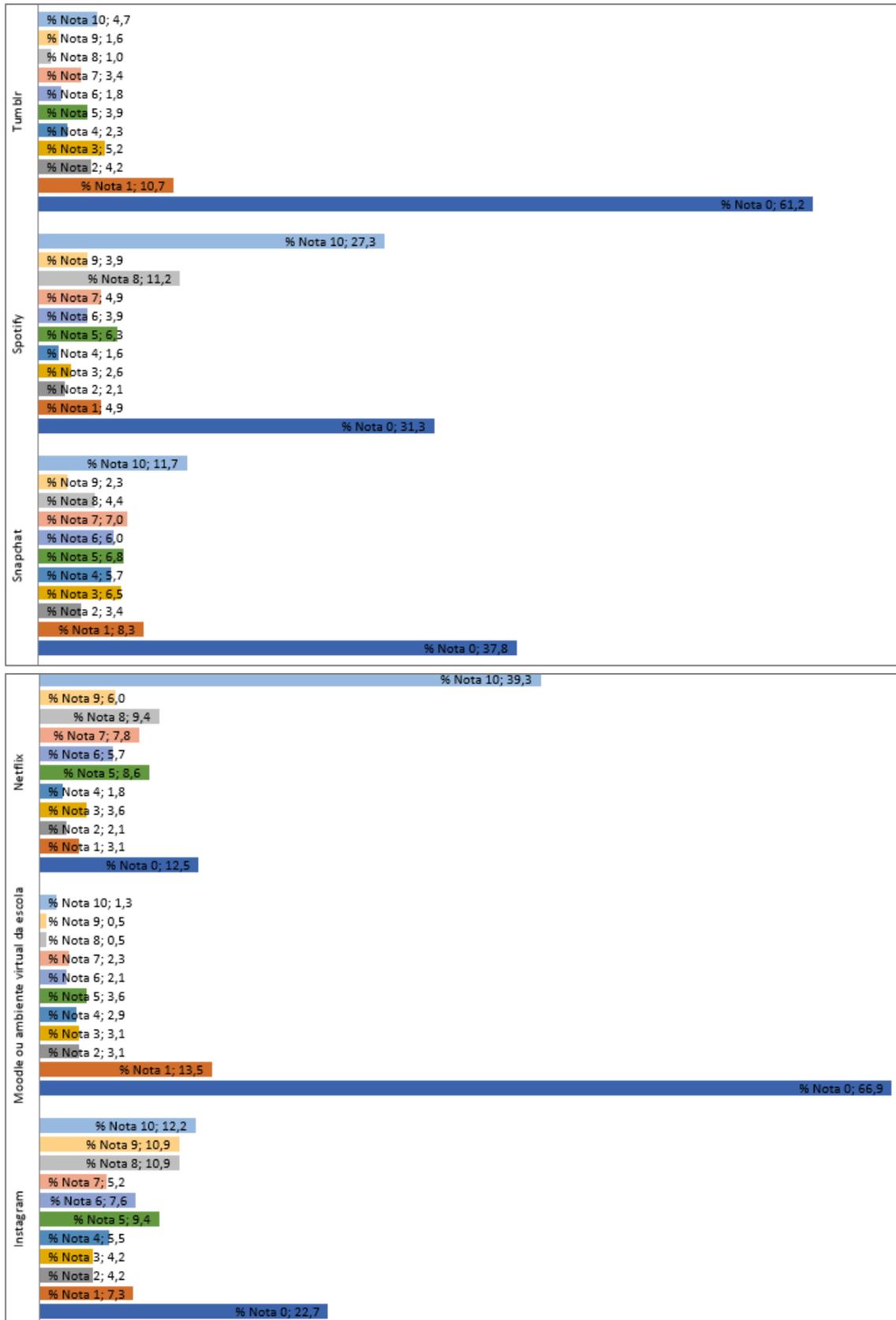
7 - Qual tempo máximo você já ficou sem seu aparelho celular?

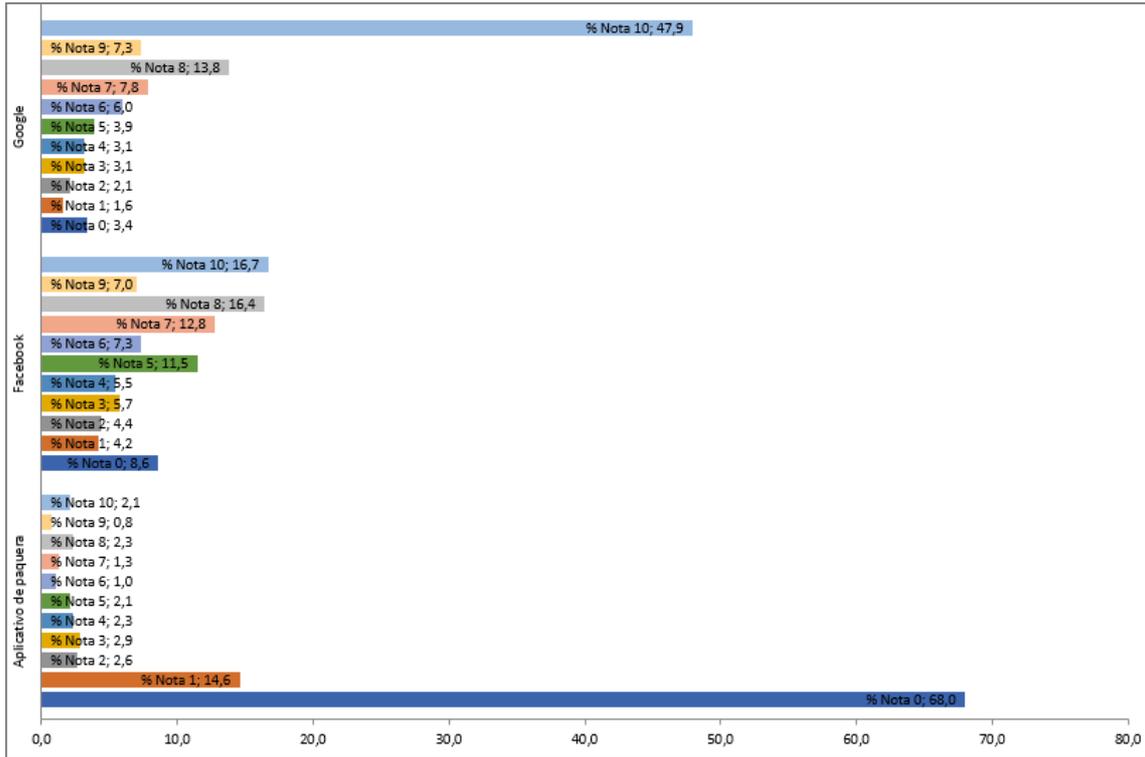


	Indivíduos sem aparelho celular	Total	% sem aparelho celular
% Durante horas	43	1714	11,2
% Não se lembra	136	440	35,4
% Durante dias	205	527	53,4

8 - Dê uma NOTA de 0 (zero) a 10 (dez) para indicar sua preferência em relação aos seguintes aplicativos:

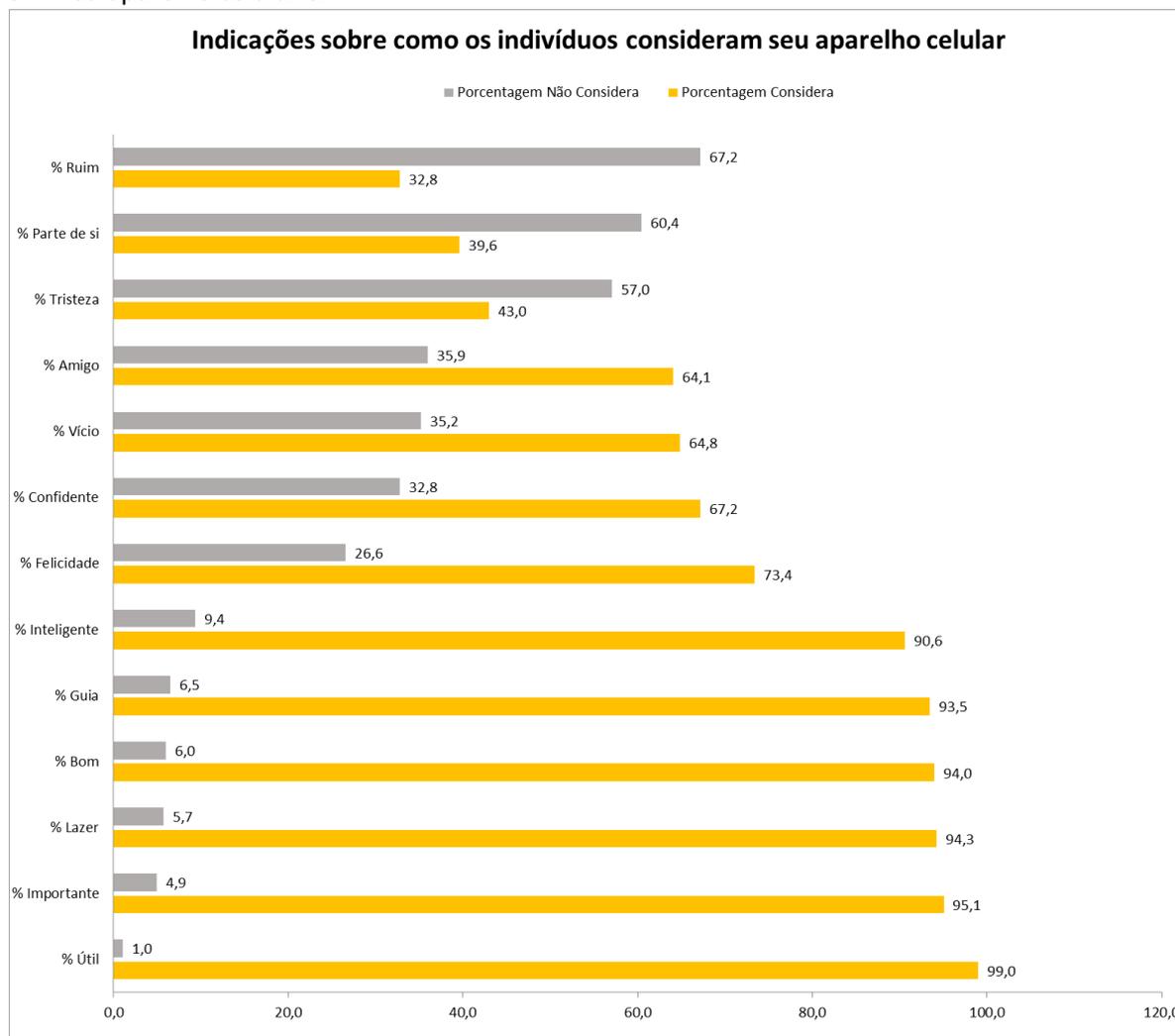






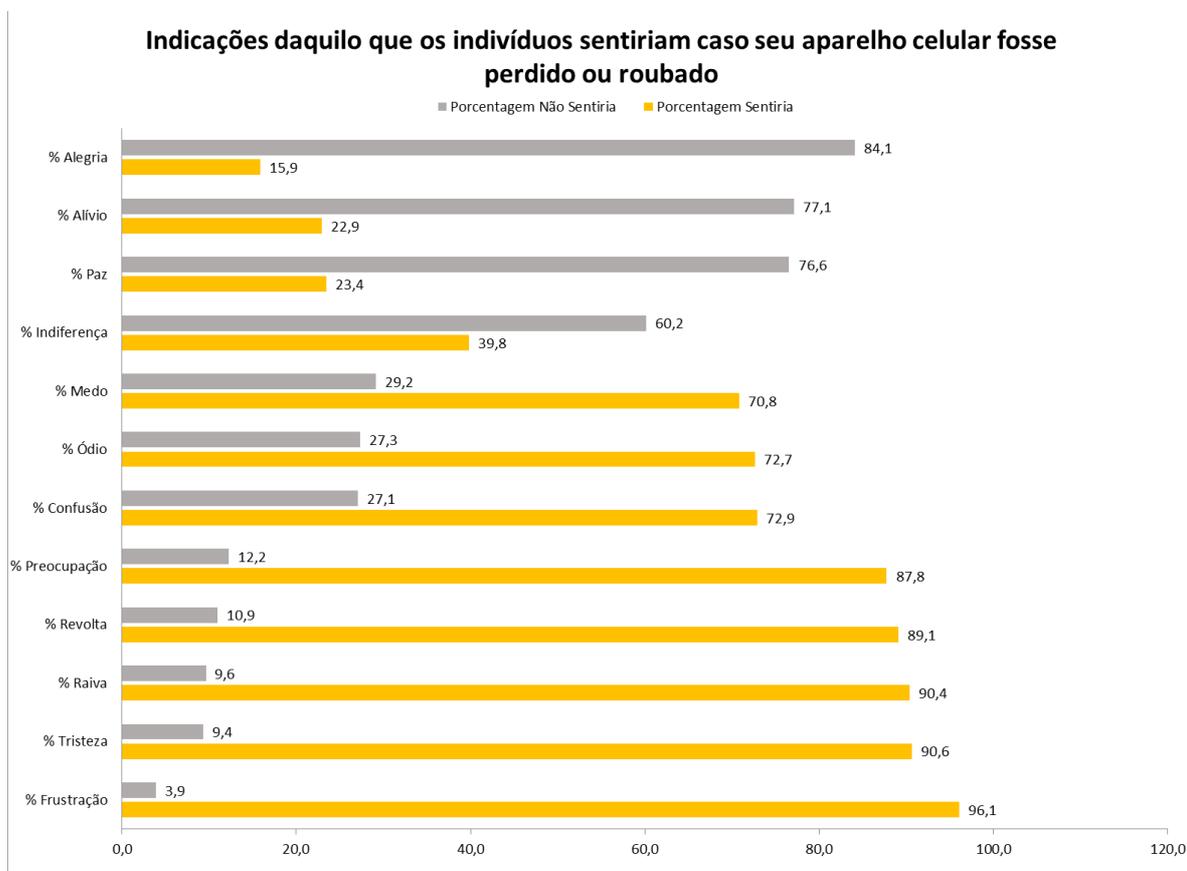
	Facebook	Google	Instagram	Moodle ou ambiente virtual da escola	Netflix	Snapchat	Spotify	Tumblr	Twitter	Uber	Waze	Whatsapp	Youtube	
0	261	33	13	87	257	48	145	120	235	200	129	187	7	5
1	56	16	6	28	52	12	32	19	41	41	18	32	3	6
2	10	17	8	16	12	8	13	8	16	19	14	19	4	6
3	11	22	12	16	12	14	25	10	20	11	16	15	1	5
4	9	21	12	21	11	7	22	6	9	8	17	9	3	6
5	8	44	15	36	14	33	26	24	15	21	41	27	10	20
6	4	28	23	29	8	22	23	15	7	9	22	15	13	16
7	5	49	30	20	9	30	27	19	13	16	26	14	24	23
8	9	63	53	42	2	36	17	43	4	19	34	22	37	46
9	3	27	28	42	2	23	9	15	6	7	21	12	47	48
10	8	64	184	47	5	151	45	105	18	33	46	32	235	203
Aplicativo de paquera	Facebook	Google	Instagram	Moodle ou ambiente virtual da escola	Netflix	Snapchat	Spotify	Tumblr	Twitter	Uber	Waze	Whatsapp	Youtube	
% Nota 0	68,0	8,6	3,4	22,7	66,9	12,5	37,8	31,3	61,2	52,1	33,6	48,7	1,8	1,3
% Nota 1	14,6	4,2	1,6	7,3	13,5	3,1	8,3	4,9	10,7	10,7	4,7	8,3	0,8	1,6
% Nota 2	2,6	4,4	2,1	4,2	3,1	2,1	3,4	2,1	4,2	4,9	3,6	4,9	1,0	1,6
% Nota 3	2,9	5,7	3,1	4,2	3,1	3,6	6,5	2,6	5,2	2,9	4,2	3,9	0,3	1,3
% Nota 4	2,3	5,5	3,1	5,5	2,9	1,8	5,7	1,6	2,3	2,1	4,4	2,3	0,8	1,6
% Nota 5	2,1	11,5	3,9	9,4	3,6	8,6	6,8	6,3	3,9	5,5	10,7	7,0	2,6	5,2
% Nota 6	1,0	7,3	6,0	7,6	2,1	5,7	6,0	3,9	1,8	2,3	5,7	3,9	3,4	4,2
% Nota 7	1,3	12,8	7,8	5,2	2,3	7,8	7,0	4,9	3,4	4,2	6,8	3,6	6,3	6,0
% Nota 8	2,3	16,4	13,8	10,9	0,5	9,4	4,4	11,2	1,0	4,9	8,9	5,7	9,6	12,0
% Nota 9	0,8	7,0	7,3	10,9	0,5	6,0	2,3	3,9	1,6	1,8	5,5	3,1	12,2	12,5
% Nota 10	2,1	16,7	47,9	12,2	1,3	39,3	11,7	27,3	4,7	8,6	12,0	8,3	61,2	52,9

9 - Meu aparelho celular é...



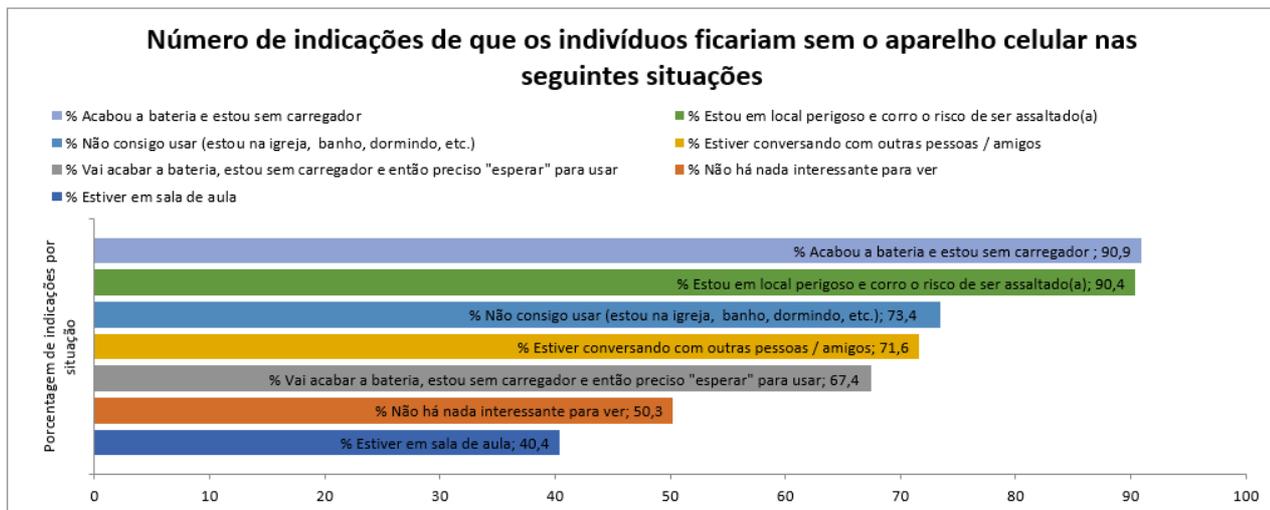
	Considera	Não considera	% Considera	% Não Considera
% Útil	380	4	99,0	1,0
% Importante	365	19	95,1	4,9
% Lazer	362	22	94,3	5,7
% Bom	361	23	94,0	6,0
% Guia	359	25	93,5	6,5
% Inteligente	348	36	90,6	9,4
% Felicidade	282	102	73,4	26,6
% Confidente	258	126	67,2	32,8
% Vício	249	135	64,8	35,2
% Amigo	246	138	64,1	35,9
% Tristeza	165	219	43,0	57,0
% Parte de si	152	232	39,6	60,4
% Ruim	126	258	32,8	67,2

10 - Se o seu aparelho celular fosse PERDIDO ou ROUBADO, qual seria seu sentimento?



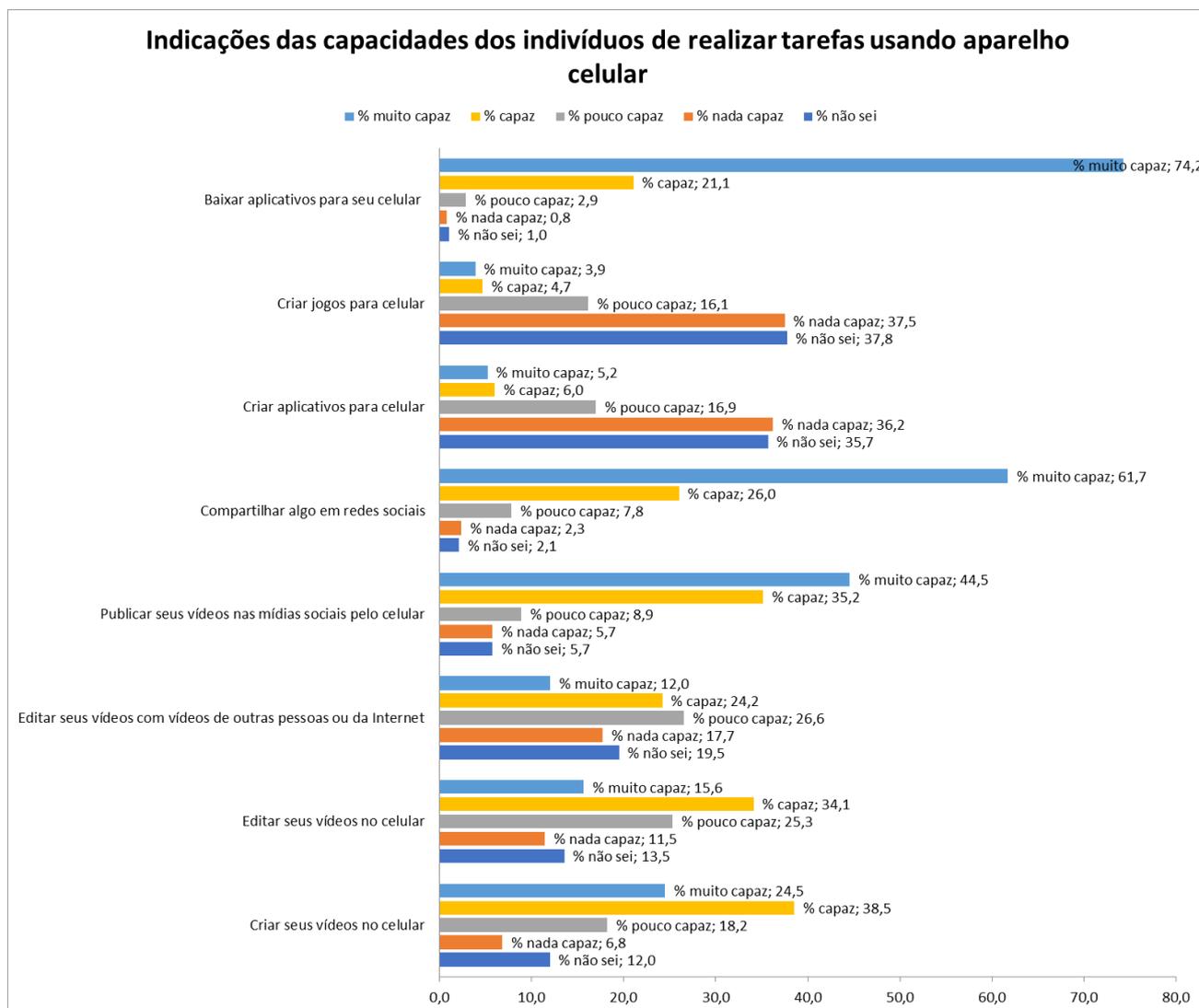
	Sentiria	Não sentiria	% Sentiria	% Não Sentiria
% Frustração	369	15	96,1	3,9
% Tristeza	348	36	90,6	9,4
% Raiva	347	37	90,4	9,6
% Revolta	342	42	89,1	10,9
% Preocupação	337	47	87,8	12,2
% Confusão	280	104	72,9	27,1
% Ódio	279	105	72,7	27,3
% Medo	272	112	70,8	29,2
% Indiferença	153	231	39,8	60,2
% Paz	90	294	23,4	76,6
% Alívio	88	296	22,9	77,1
% Alegria	61	323	15,9	84,1

11 - Em que situação você ficaria sem aparelho celular?



	número de indicações por situação	% indicações por situação
% Estiver em sala de aula	155	40,4
% Não há nada interessante para ver	193	50,3
% Vai acabar a bateria, estou sem carregador e então preciso "esperar" para usar	259	67,4
% Estiver conversando com outras pessoas / amigos	275	71,6
% Não consigo usar (estou na igreja, banho, dormindo, etc.)	282	73,4
% Estou em local perigoso e corro o risco de ser assaltado(a)	347	90,4
% Acabou a bateria e estou sem carregador	349	90,9

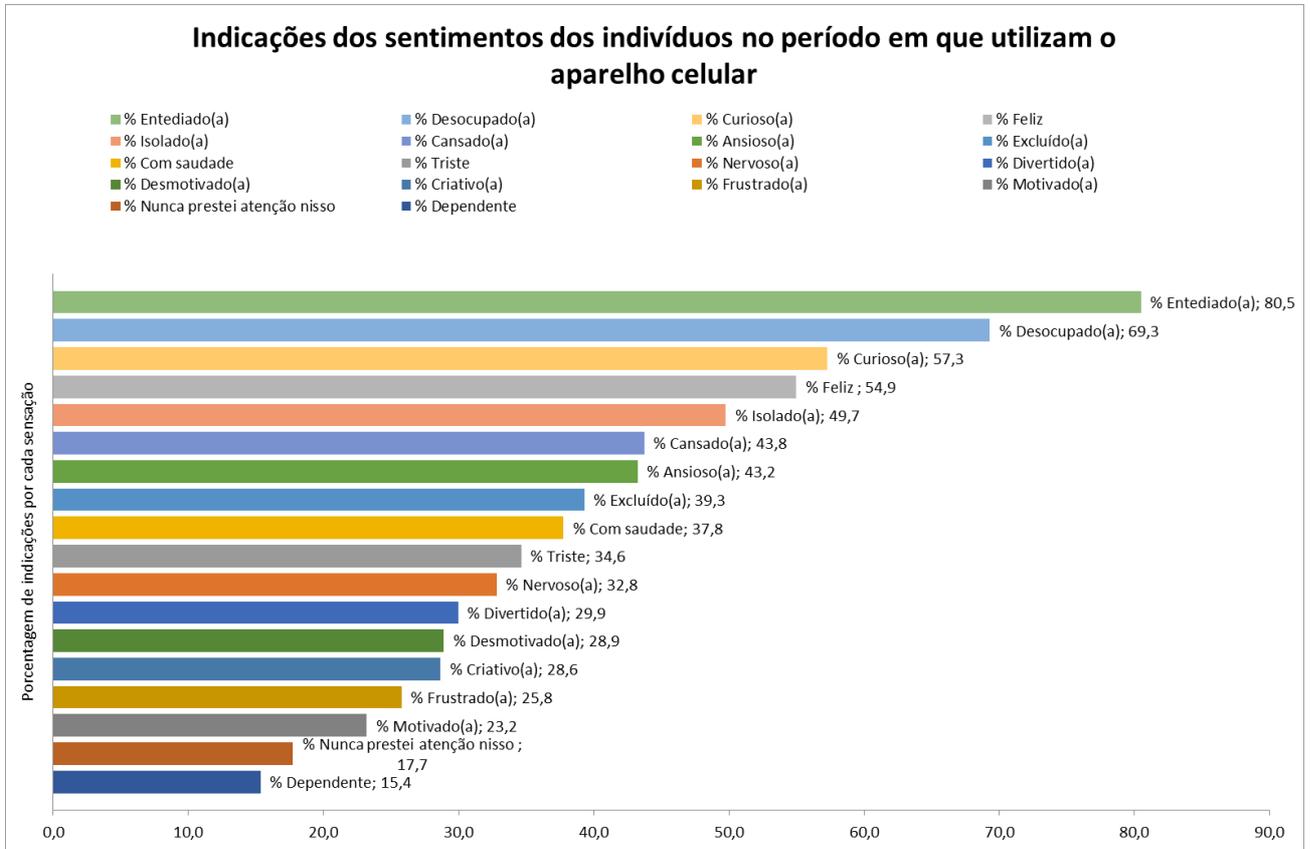
12 - Sobre a sua capacidade de realizar as tarefas você pode afirmar que:



	Criar seus vídeos no celular	Editar seus vídeos no celular	Editar seus vídeos com vídeos de outras pessoas ou da Internet	Publicar seus vídeos nas mídias sociais pelo celular	Compartilhar algo em redes sociais	Criar aplicativos para celular	Criar jogos para celular	Baixar aplicativos para seu celular
não sei	46	52	75	22	8	137	145	4
nada capaz	26	44	68	22	9	139	144	3
pouco capaz	70	97	102	34	30	65	62	11
capaz	148	131	93	135	100	23	18	81
muito capaz	94	60	46	171	237	20	15	285

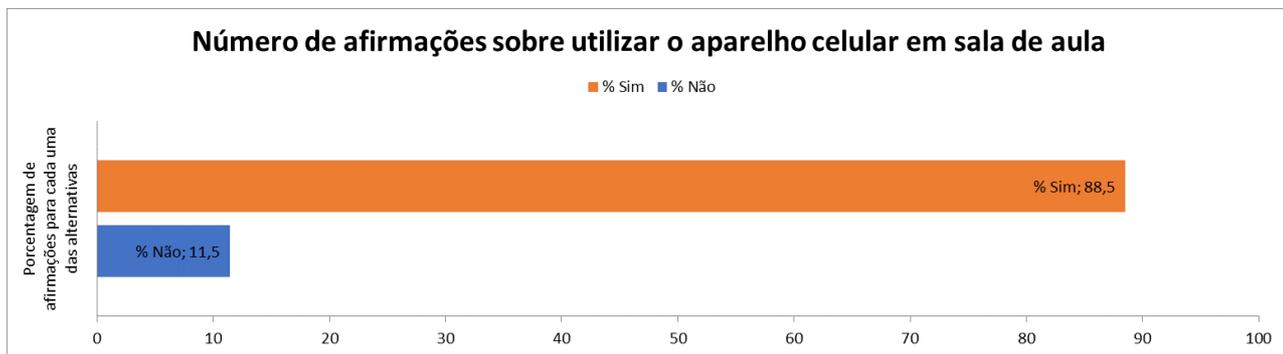
	Criar seus vídeos no celular	Editar seus vídeos no celular	Editar seus vídeos com vídeos de outras pessoas ou da Internet	Publicar seus vídeos nas mídias sociais pelo celular	Compartilhar algo em redes sociais	Criar aplicativos para celular	Criar jogos para celular	Baixar aplicativos para seu celular
% não sei	12,0	13,5	19,5	5,7	2,1	35,7	37,8	1,0
% nada capaz	6,8	11,5	17,7	5,7	2,3	36,2	37,5	0,8
% pouco capaz	18,2	25,3	26,6	8,9	7,8	16,9	16,1	2,9
% capaz	38,5	34,1	24,2	35,2	26,0	6,0	4,7	21,1
% muito capaz	24,5	15,6	12,0	44,5	61,7	5,2	3,9	74,2

13 - Na maioria das vezes em que usa aparelho celular você está...



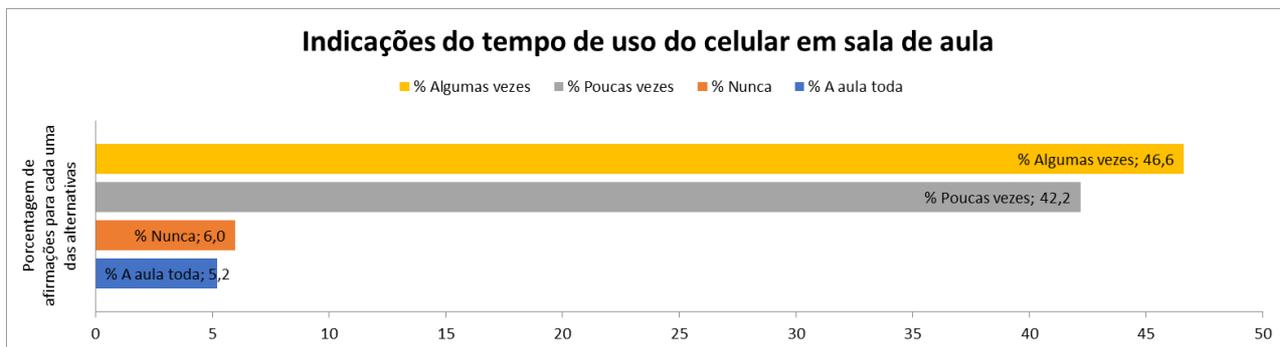
	Dependente	Nunca prestei atenção nisso	Motivado(a)	Frustrado(a)	Criativo(a)	Desmotivado(a)	Divertido(a)	Nervoso(a)	Triste	Com saudade	Excluído(a)	Ansioso(a)	Cansado(a)	Isolado(a)	Feliz	Curioso(a)	Desocupado(a)	Entediado(a)
Número de indicações por cada sensação	59	68	89	99	110	111	115	126	133	145	151	166	168	191	211	220	266	309
Porcentagem de indicações por cada sensação	15,4	17,7	23,2	25,8	28,6	28,9	29,9	32,8	34,6	37,8	39,3	43,2	43,8	49,7	54,9	57,3	69,3	80,5

14 - Você costuma utilizar seu aparelho celular, ou de amigos, quando está na escola?



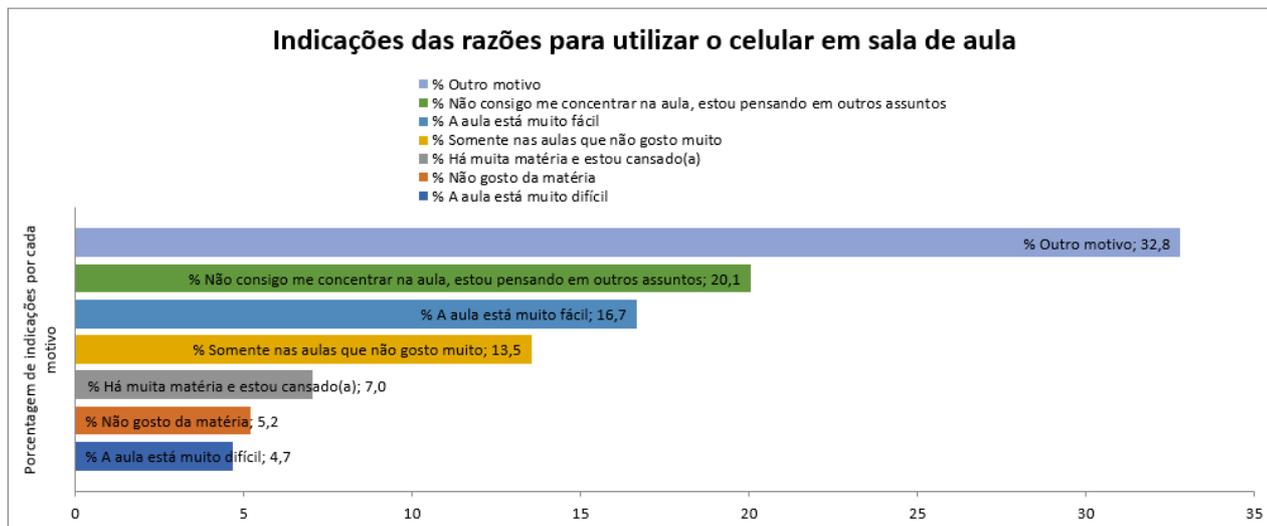
	Número de afirmações para cada uma das alternativas	% afirmações para cada uma das alternativas
% Não	44	11,5
% Sim	340	88,5

15 - Com que frequência você utiliza seu aparelho celular, ou de amigos, em sala de aula?



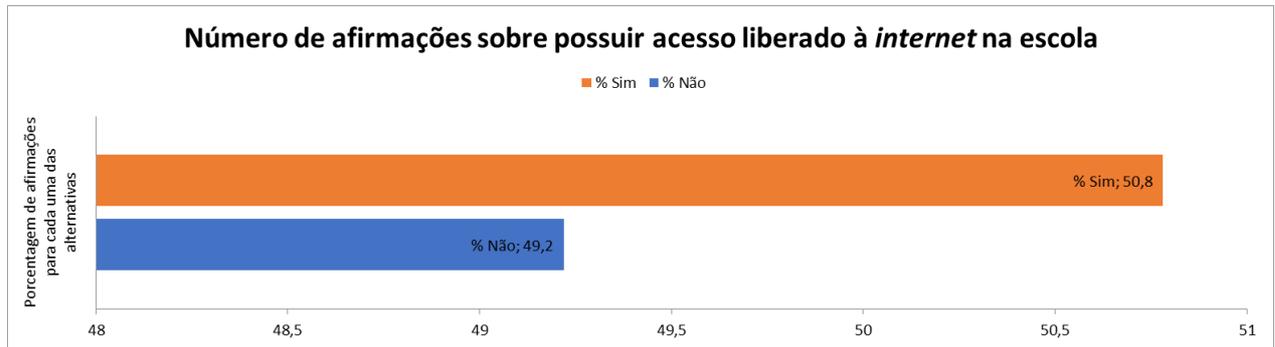
	Número de afirmações para cada uma das alternativas	% afirmações para cada uma das alternativas
% A aula toda	20	5,2
% Nunca	23	6,0
% Poucas vezes	162	42,2
% Algumas vezes	179	46,6

16 - Você utiliza seu aparelho celular, ou de amigos, em sala de aula quando...



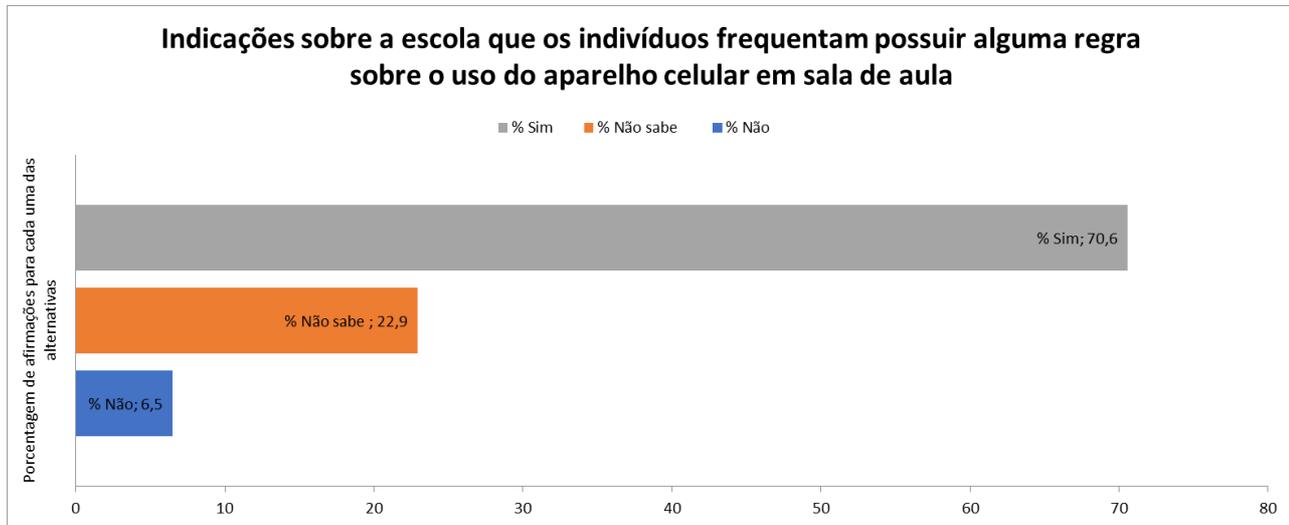
	Número de indicações por motivo	% de indicações por motivo
% A aula está muito difícil	18	4,7
% Não gosto da matéria	20	5,2
% Há muita matéria e estou cansado(a)	27	7,0
% Somente nas aulas que não gosto muito	52	13,5
% A aula está muito fácil	64	16,7
% Não consigo me concentrar na aula, estou pensando em outros assuntos	77	20,1
% Outro motivo	126	32,8

17 - Na escola você possui acesso liberado à Internet?



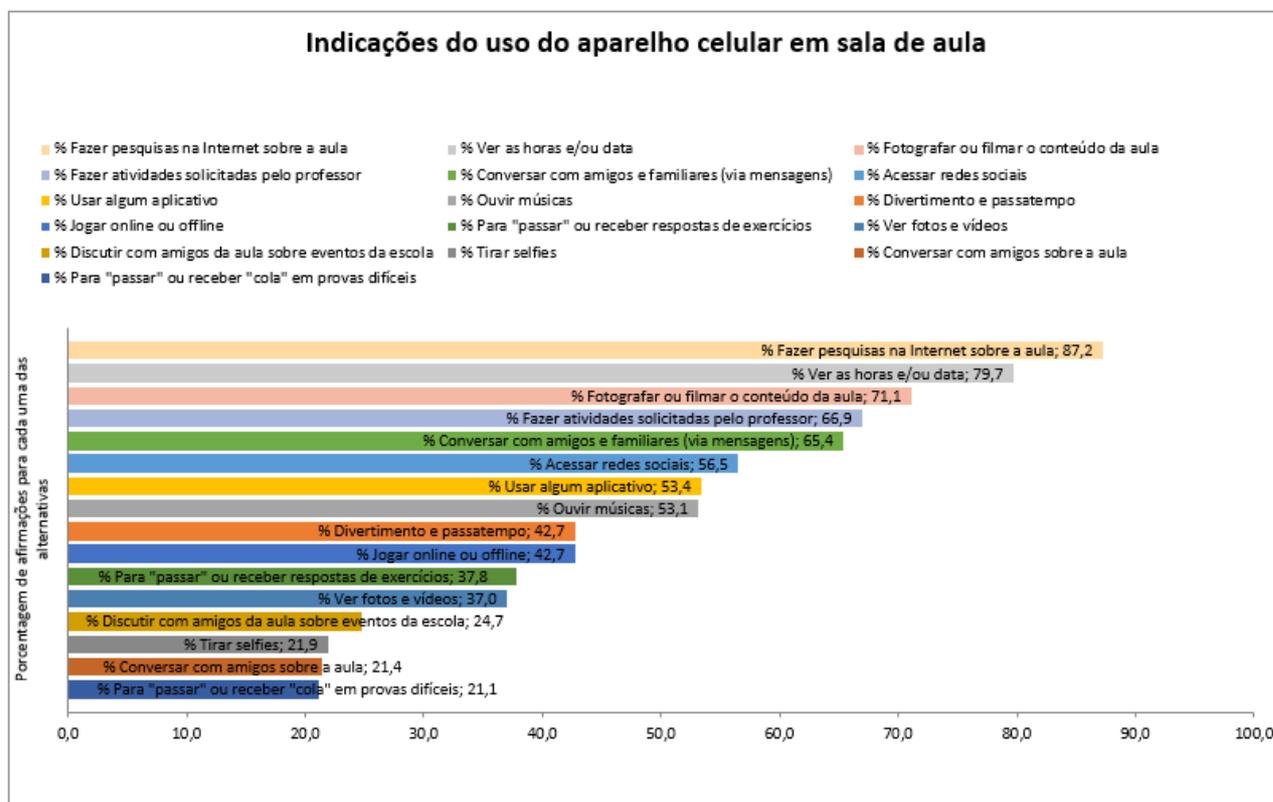
	Número de afirmações para cada uma das alternativas	% afirmações para cada uma das alternativas
% Não	189	49,2
% Sim	195	50,8

18 - Em sua escola existe alguma regra sobre o uso de aparelho celular em sala de aula?



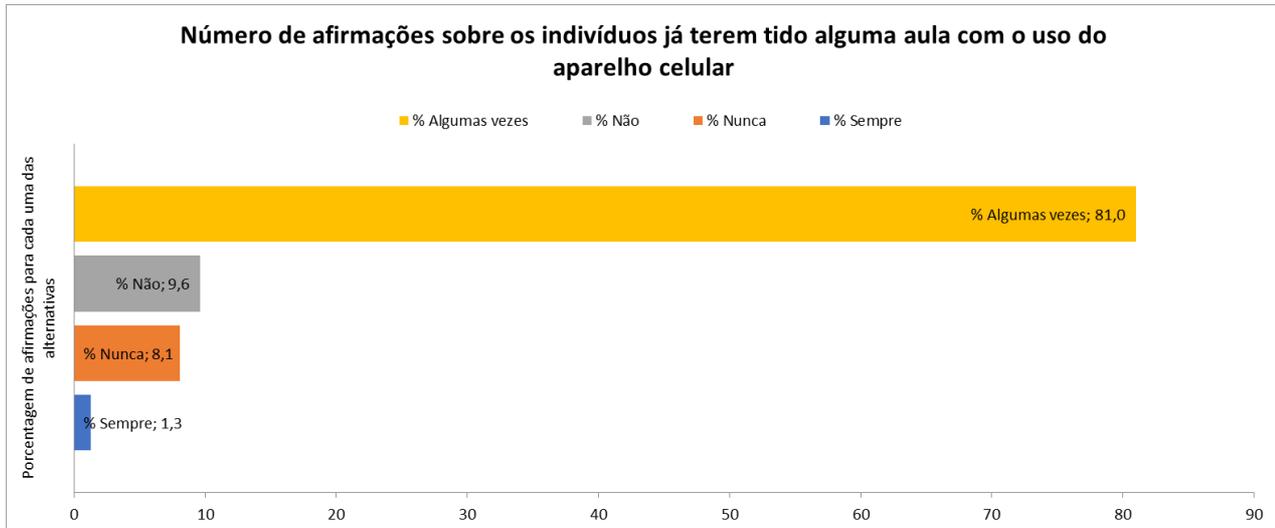
	Número de afirmações para cada uma das alternativas	% afirmações para cada uma das alternativas
% Não	25	6,5
% Não sabe	88	22,9
% Sim	271	70,6

19 - Uso aparelho celular em sala de aula para...



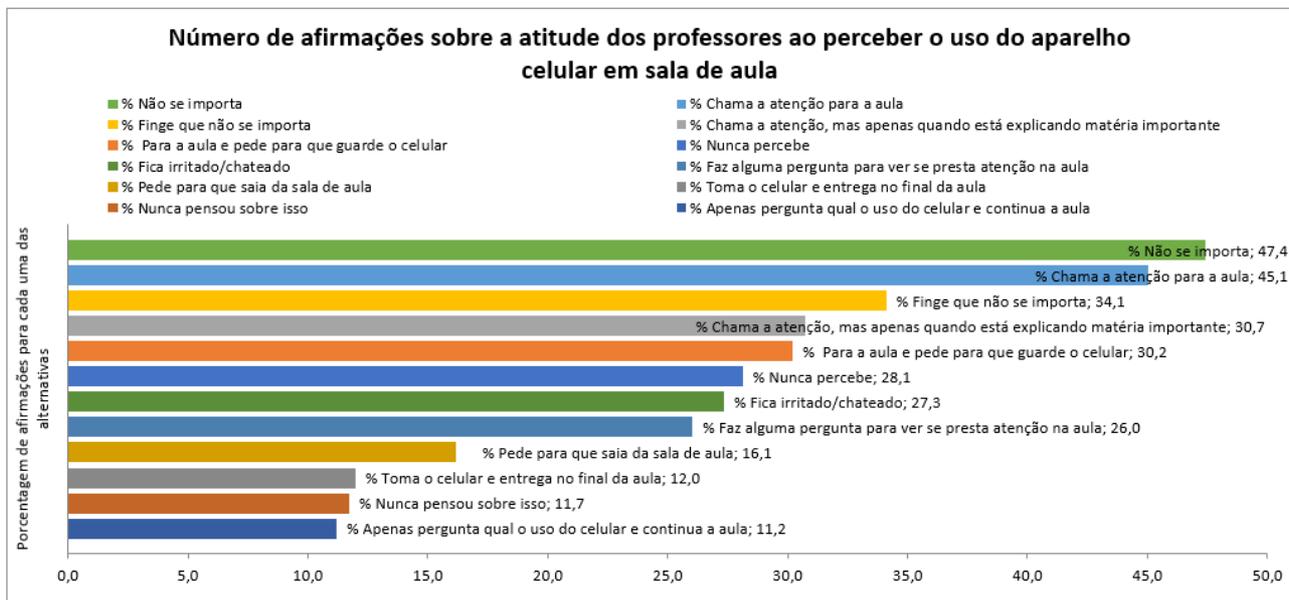
	Número de afirmações para cada uma das alternativas	% afirmações para cada uma das alternativas
Para "passar" ou receber "cola" em provas difíceis	31	8,1
Conversar com amigos sobre a aula	37	9,6
Tirar selfies	41	10,7
Discutir com amigos da aula sobre eventos da escola	24	6,3
Ver fotos e vídeos	35	9,1
Para "passar" ou receber respostas de exercícios	39	10,2
Jogar online ou offline	32	8,3
divertimento e passatempo	18	4,7
Ouvir músicas	31	8,1
Usar algum aplicativo	34	8,9
Acessar redes sociais	35	9,1
Conversar com amigos e familiares (via mensagens)	39	10,2
Fazer atividades solicitadas pelo professor	28	7,3
Fotografar ou filmar o conteúdo da aula	27	7,0
Ver as horas e/ou data	37	9,6
Fazer pesquisas na Internet sobre a aula	29	7,6

20 - Você já teve alguma aula com o uso de aparelho celular?



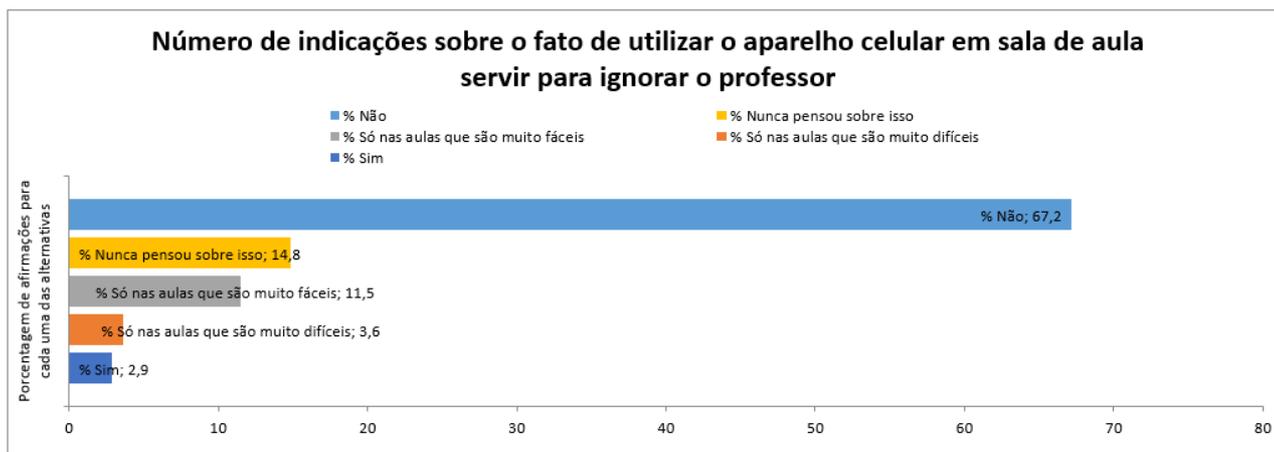
	Número de afirmações para cada uma das alternativas	% afirmações para cada uma das alternativas
% Sempre	5	1,3
% Nunca	31	8,1
% Não	37	9,6
% Algumas vezes	311	81,0

22 - Você está usando o celular em sala de aula. O que a maioria dos seus professores fazem?



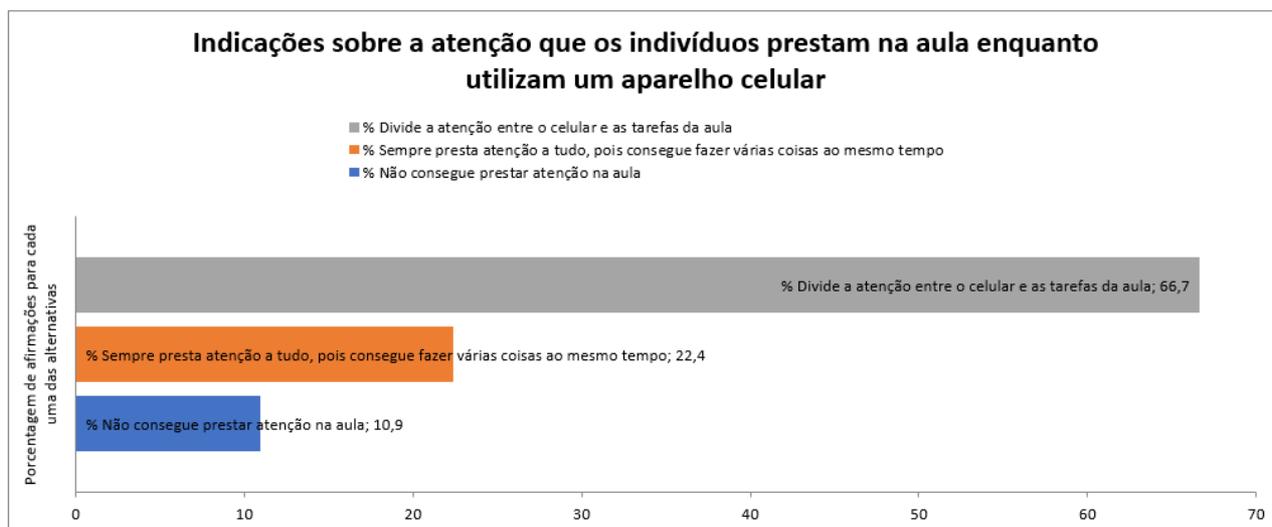
	Número de afirmações para cada uma das alternativas		% afirmações para cada uma das alternativas
Apenas pergunta qual o uso do celular e continua a aula	43	% Apenas pergunta qual o uso do celular e continua a aula	11,2
Nunca pensou sobre isso	45	% Nunca pensou sobre isso	11,7
Toma o celular e entrega no final da aula	46	% Toma o celular e entrega no final da aula	12,0
Pede para que saia da sala de aula	62	% Pede para que saia da sala de aula	16,1
Faz alguma pergunta para ver se presta atenção na aula	100	% Faz alguma pergunta para ver se presta atenção na aula	26,0
Fica irritado/chateado	105	% Fica irritado/chateado	27,3
Nunca percebe	108	% Nunca percebe	28,1
Para a aula e pede para que guarde o celular	116	% Para a aula e pede para que guarde o celular	30,2
Chama a atenção, mas apenas quando está explicando matéria importante	118	% Chama a atenção, mas apenas quando está explicando matéria importante	30,7
Finge que não se importa	131	% Finge que não se importa	34,1
Chama a atenção para a aula	173	% Chama a atenção para a aula	45,1
Não se importa	182	% Não se importa	47,4

23 - Você está usando o aparelho celular em sala de aula. Seu objetivo é ignorar o professor?



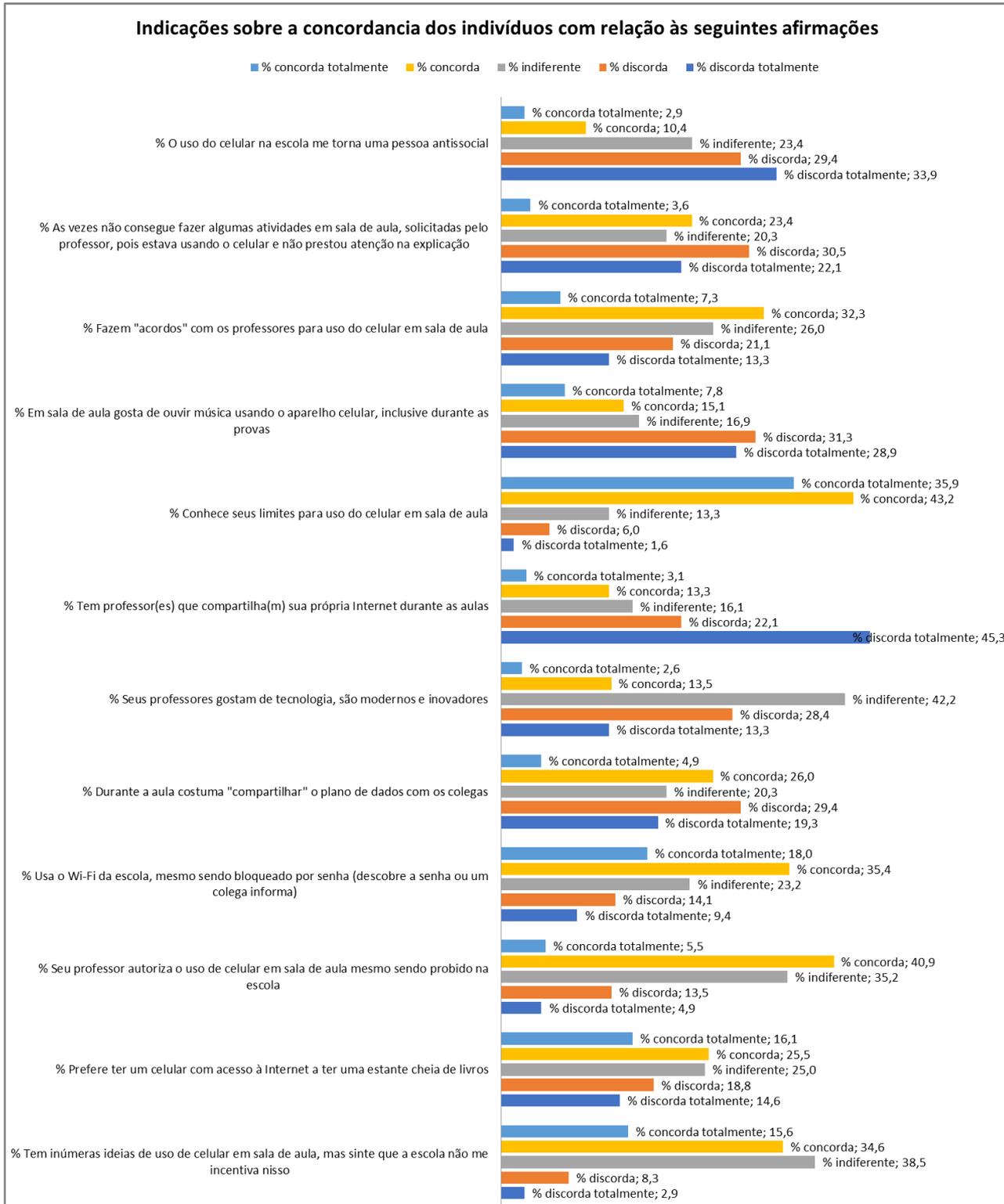
	Número de afirmações para cada uma das alternativas	Porcentagem de afirmações para cada uma das alternativas
% Sim	11	2,9
% Só nas aulas que são muito difíceis	14	3,6
% Só nas aulas que são muito fáceis	44	11,5
% Nunca pensou sobre isso	57	14,8
% Não	258	67,2

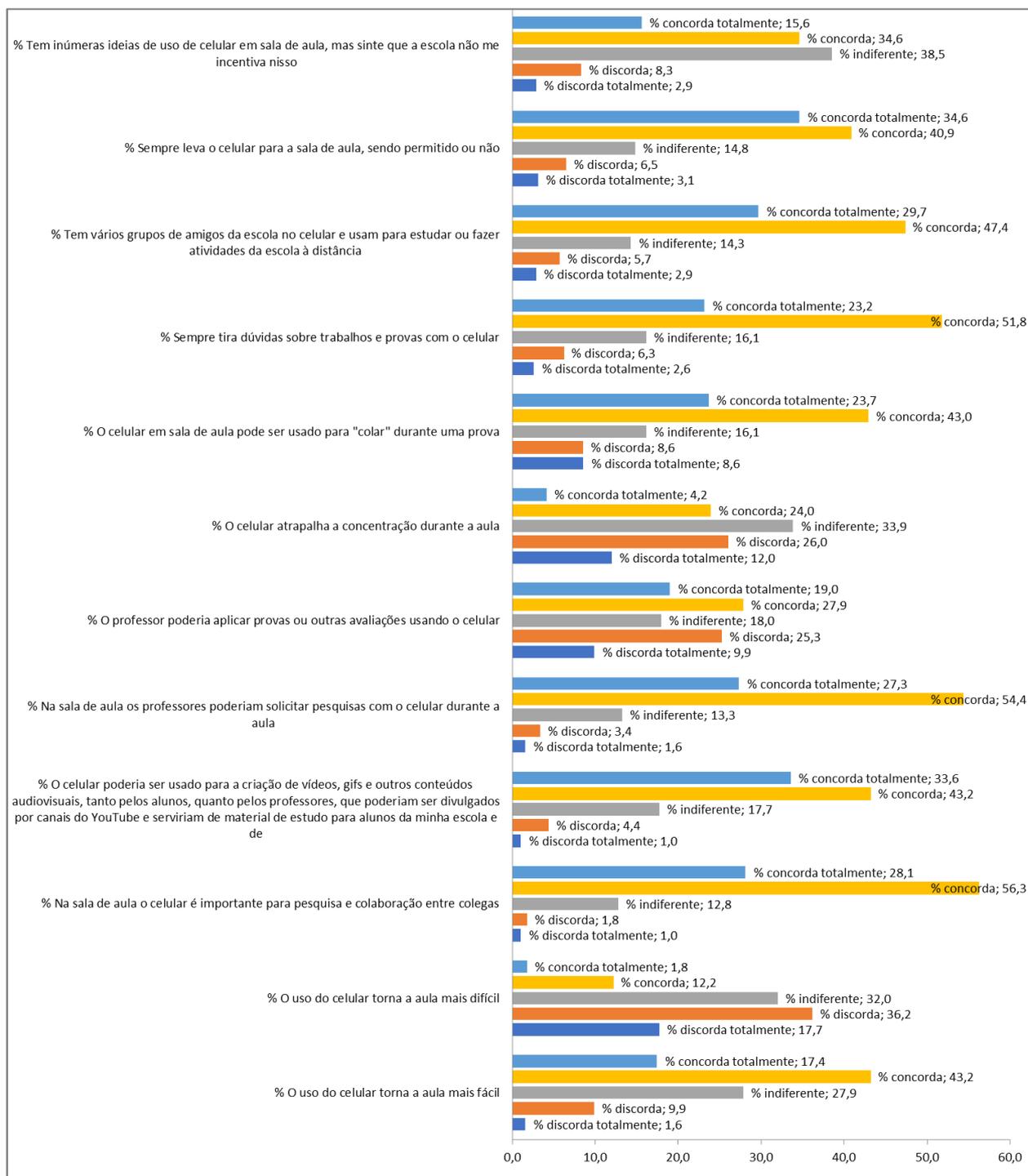
24 - Quando você usa aparelho celular em sala de aula...



	Número de afirmações para cada uma das alternativas	% afirmações para cada uma das alternativas
% Não consegue prestar atenção na aula	42	10,9
% Sempre presta atenção a tudo, pois consegue fazer várias coisas ao mesmo tempo	86	22,4
% Divide a atenção entre o celular e as tarefas da aula	256	66,7

25 – Sobre o uso do celular em sala de aula...



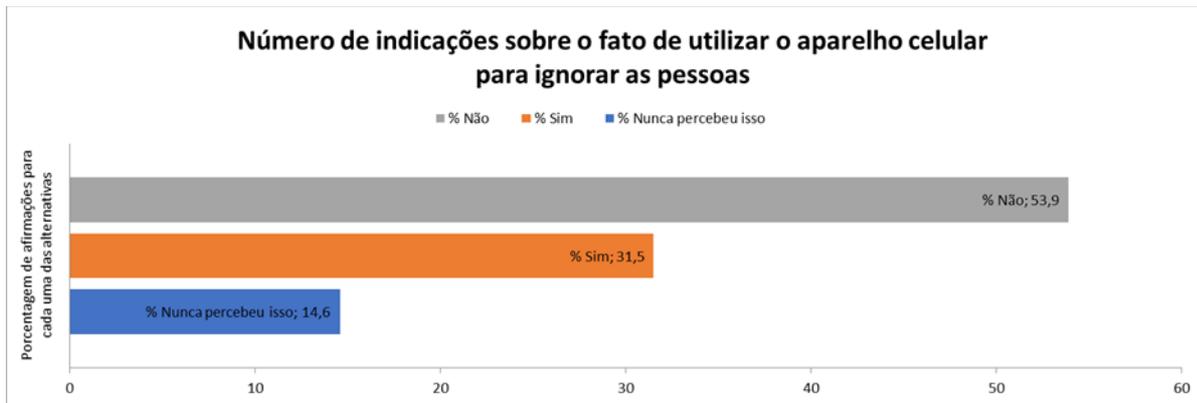


	discordo totalmente	discordo	indiferente	concordo	concordo totalmente
O uso do celular torna a aula mais fácil	6	38	107	166	67
O uso do celular torna a aula mais difícil	68	139	123	47	7
Na sala de aula o celular é importante para pesquisa e colaboração entre colegas	4	7	49	216	108

O celular poderia ser usado para a criação de vídeos, gifs e outros conteúdos audiovisuais, tanto pelos alunos, quanto pelos professores, que poderiam ser divulgados por canais do YouTube e serviriam de material de estudo para alunos da minha escola e de outras escolas	4	17	68	166	129
Na sala de aula os professores poderiam solicitar pesquisas com o celular durante a aula	6	13	51	209	105
O professor poderia aplicar provas ou outras avaliações usando o celular	38	97	69	107	73
O celular atrapalha a concentração durante a aula	46	100	130	92	16
O celular em sala de aula pode ser usado para "colar" durante uma prova	33	33	62	165	91
Sempre tira dúvidas sobre trabalhos e provas com o celular	10	24	62	199	89
Tem vários grupos de amigos da escola no celular e usam para estudar ou fazer atividades da escola à distância	11	22	55	182	114
Sempre leva o celular para a sala de aula, sendo permitido ou não	12	25	57	157	133
Tem inúmeras ideias de uso de celular em sala de aula, mas sinto que a escola não me incentiva nisso	11	32	148	133	60
Prefere ter um celular com acesso à Internet a ter uma estante cheia de livros	56	72	96	98	62
Seu professor autoriza o uso de celular em sala de aula mesmo sendo proibido na escola	19	52	135	157	21
Usa o Wi-Fi da escola, mesmo sendo bloqueado por senha (descobre a senha ou um colega informa)	36	54	89	136	69
Durante a aula costuma "compartilhar" o plano de dados com os colegas	74	113	78	100	19
Seus professores gostam de tecnologia, são modernos e inovadores	51	109	162	52	10

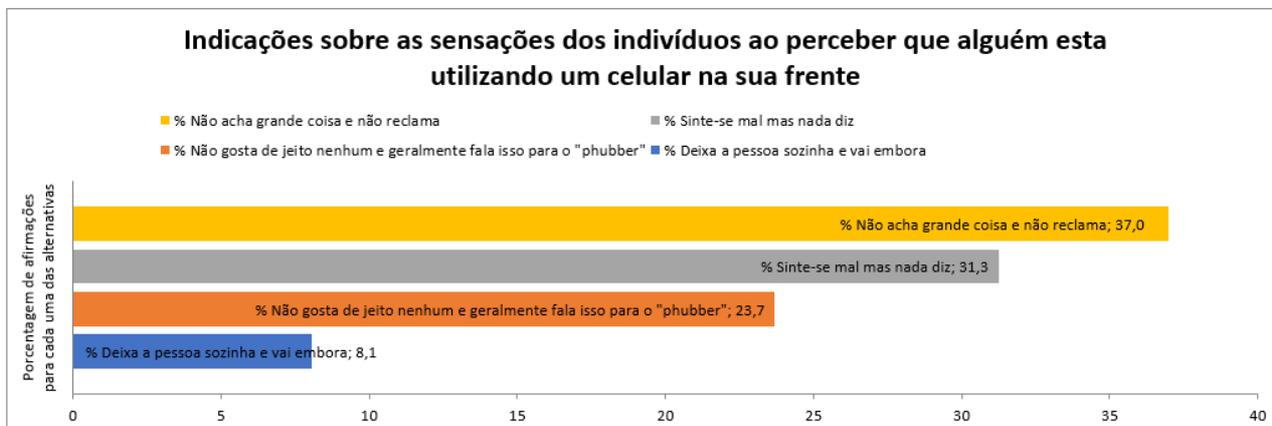
Tem professor(es) que compartilha(m) sua própria Internet durante as aulas	174	85	62	51	12
Conhece seus limites para uso do celular em sala de aula	6	23	51	166	138
Em sala de aula gosta de ouvir música usando o aparelho celular, inclusive durante as provas	111	120	65	58	30
Fazem "acordos" com os professores para uso do celular em sala de aula	51	81	100	124	28
As vezes não consegue fazer algumas atividades em sala de aula, solicitadas pelo professor, pois estava usando o celular e não prestou atenção na explicação	85	117	78	90	14
O uso do celular na escola me torna uma pessoa antissocial	130	113	90	40	11

26 - Você costuma usar o aparelho celular com o objetivo de ignorar as pessoas?



	Número de afirmações para cada uma das alternativas	% afirmações para cada uma das alternativas
% Nunca percebeu isso	56	14,6
% Sim	121	31,5
% Não	207	53,9

27 - Se você está conversando com alguém e essa pessoa começa a usar o celular na sua frente, como você se sente?



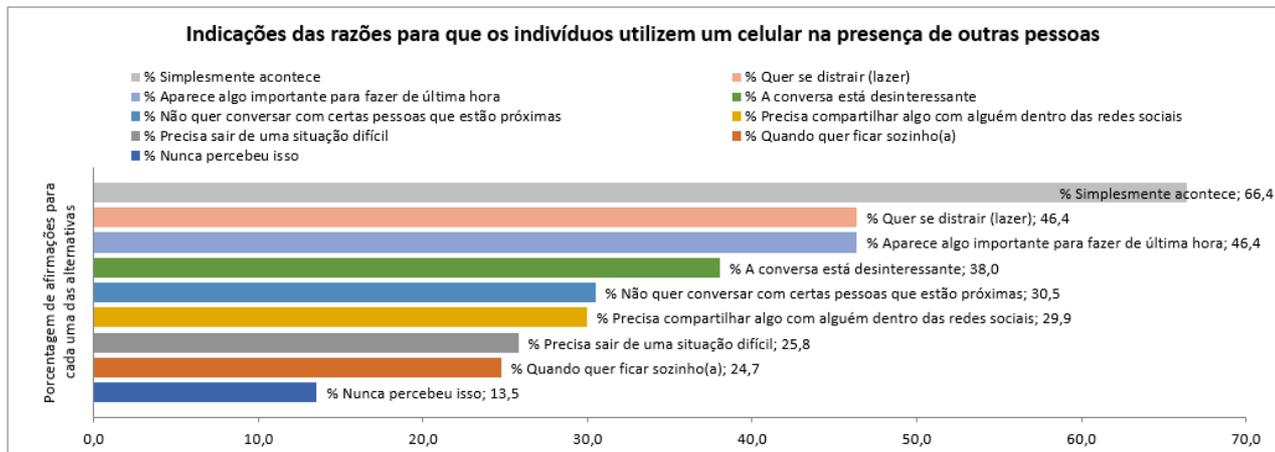
	Número de afirmações para cada uma das alternativas	% afirmações para cada uma das alternativas
% Deixa a pessoa sozinha e vai embora	31	8,1
% Não gosta de jeito nenhum e geralmente fala isso para o "phubber"	91	23,7
% Sente-se mal, mas nada diz	120	31,3
% Não acha grande coisa e não reclama	142	37,0

28 - De uma NOTA de 0 (zero) a 10 (dez) para indicar sua preferência nas seguintes atividades:



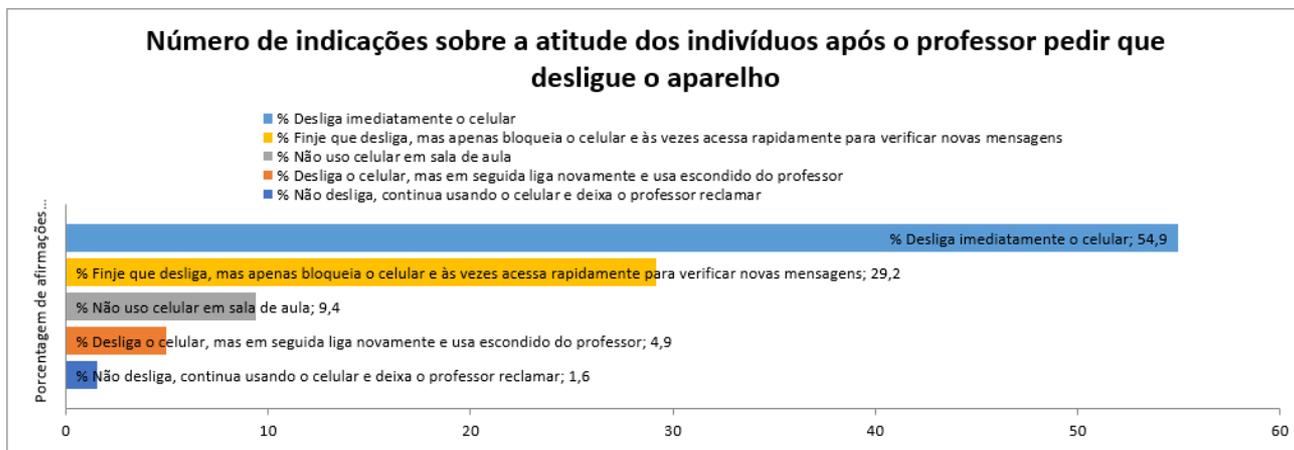
	Sair com amigos(as)	Estar com familiares	Estudar	Usar o celular	Ler livros
0	6	18	28	4	37
1	8	14	23	8	28
2	5	10	29	11	25
3	7	14	28	12	20
4	10	14	34	17	25
5	19	36	70	43	35
6	12	31	43	38	35
7	24	55	45	50	32
8	50	62	31	74	42
9	45	31	16	32	34
10	198	99	37	95	71
	Sair com amigos(as)	Estar com familiares	Estudar	Usar o celular	Ler livros
% Nota 0	1,6	4,7	7,3	1,0	9,6
% Nota 1	2,1	3,6	6,0	2,1	7,3
% Nota 2	1,3	2,6	7,6	2,9	6,5
% Nota 3	1,8	3,6	7,3	3,1	5,2
% Nota 4	2,6	3,6	8,9	4,4	6,5
% Nota 5	4,9	9,4	18,2	11,2	9,1
% Nota 6	3,1	8,1	11,2	9,9	9,1
% Nota 7	6,3	14,3	11,7	13,0	8,3
% Nota 8	13,0	16,1	8,1	19,3	10,9
% Nota 9	11,7	8,1	4,2	8,3	8,9
% Nota 10	51,6	25,8	9,6	24,7	18,5

30 - Porque você usa seu celular na presença de outras pessoas?



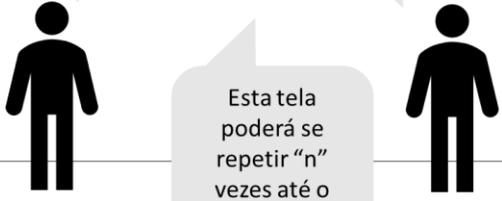
	Número de afirmações para cada uma das alternativas		% afirmações para cada uma das alternativas
Nunca percebeu isso	52	% Nunca percebeu isso	13,5
Quando quer ficar sozinho(a)	95	% Quando quer ficar sozinho(a)	24,7
Precisa sair de uma situação difícil	99	% Precisa sair de uma situação difícil	25,8
Precisa compartilhar algo com alguém dentro das redes sociais	115	% Precisa compartilhar algo com alguém dentro das redes sociais	29,9
Não quer conversar com certas pessoas que estão próximas	117	% Não quer conversar com certas pessoas que estão próximas	30,5
A conversa está desinteressante	146	% A conversa está desinteressante	38,0
Aparece algo importante para fazer de última hora	178	% Aparece algo importante para fazer de última hora	46,4
Quer se distrair (lazer)	178	% Quer se distrair (lazer)	46,4
Simplesmente acontece	255	% Simplesmente acontece	66,4

31 - Você está usando celular em sala de aula, seu professor percebe e pede para que você desligue o aparelho. O que você faz:



	Número de afirmações para cada uma das alternativas	% afirmações para cada uma das alternativas
% Não desliga, continua usando o celular e deixa o professor reclamar	6	1,6
% Desliga o celular, mas em seguida liga novamente e usa escondido do professor	19	4,9
% Não uso celular em sala de aula	36	9,4
% Finge que desliga, mas apenas bloqueia o celular e às vezes acessa rapidamente para verificar novas mensagens	112	29,2
% Desliga imediatamente o celular	211	54,9

APÊNDICE I – STORYBOARD DO PRODUTO EDUCACIONAL

<p>Tela 1: Tela inicial do jogo</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px 5px; margin-bottom: 5px;">CRÉDITOS</div> <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px 5px; margin-bottom: 20px;">INSTRUÇÕES</div> <p style="text-align: center; font-size: 24px; margin: 20px 0;"><nome do jogo></p> <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 5px 15px; margin-top: 20px;">INICIAR</div> </div>	<p>Tela 2: Dois professores, dentro de uma sala de aula promovem um diálogo com o jogador, estimulando-o a jogar</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; border-radius: 10px; background-color: #e0e0e0;">blá blá blá</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; border-radius: 10px; background-color: #e0e0e0;">blá blá blá</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;">  </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; border-radius: 15px; background-color: #e0e0e0; margin: 20px auto; width: 60%;"> <p>Esta tela poderá se repetir "n" vezes até o final do diálogo</p> </div> </div>
<p>Tela 3: Após o diálogo finalizado, aparecerá um botão de "iniciar" para entrada no Quiz</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <div style="background-color: #cccccc; width: 100%; height: 80px; margin-bottom: 20px;"></div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  </div> <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 5px 15px; margin-top: 10px;">INICIAR</div> </div>	<p>Tela 4: Tela das questões do Quiz. Esta tela se repetirá de acordo com o número de questões determinado.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>Questão X – Como você a utilização do celular</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">OPÇÃO DE RESPOSTA 1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">OPÇÃO DE RESPOSTA 2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">OPÇÃO DE RESPOSTA 3</div> </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; border-radius: 10px; background-color: #e0e0e0; margin: 10px auto; width: 60%;"> <p>Cada opção deverá ter uma pontuação específica. Ao clicar soma em um contador oculto</p> </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; border-radius: 10px; background-color: #e0e0e0; margin: 10px auto; width: 60%;"> <p>Cada opção deverá ser um "botão" para ir para a próxima questão</p> </div> <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 5px 15px; margin-top: 10px;">SAIR</div> </div>
<p>Tela 5: A última tela de questão do Quiz deverá chamar esta tela, que conterà programação referente a pontuação</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 10px 20px; font-size: 24px; margin: 20px 0;">RESULTADO</div> </div>	<p>Tela 6: Se a pontuação for <u>baixa</u>, trata-se de um perfil de Phubber</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p style="font-size: 36px; margin: 0;">Você é um <i>phubber</i></p>  <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 5px 15px; margin-top: 10px;">SAIR</div> </div>

APÊNDICE J – GAME “CONECTADOS”: QUESTÕES X PONTUAÇÃO

Questão 1: Para mim, o celular é...

- a. Vida! **(10 pontos)**
- b. Celular? O que é isso mesmo? **(20 pontos)**
- c. Uma ferramenta de ajuda qualquer **(30 pontos)**

Questão 2: Você está conversando com alguém e seu celular começa a vibrar, imediatamente você...

- a. Deixa a pessoa falando e vai ver o que está acontecendo no seu bolso **(10 pontos)**
- b. Dou uma checada rapidamente, mas não abro **(20 pontos)**
- c. Deixo vibrar, se realmente for importante, vão ligar de novo **(30 pontos)**

Questão 3: Você tem mais amigos virtuais do que na vida real?

- a. Mais ou menos **(20 pontos)**
- b. Não **(30 pontos)**
- c. Sim **(10 pontos)**

Questão 4: As pessoas próximas a você costumam reclamar que você fica muito tempo no seu celular?

- a. Sim **(10 pontos)**
- b. Não **(30 pontos)**
- c. Às Vezes **(20 pontos)**

Questão 5: Durante uma conversa, você se importa quando alguém usa o celular na sua frente?

- a. Sim **(30 pontos)**
- b. Não **(10 pontos)**
- c. Às Vezes **(20 pontos)**

Questão 6: Você vai a uma festa, fica tirando fotos, postando no Instagram (ou em alguma rede social) e acompanhando quantos *likes* já ganhou, e fica sem conversar com ninguém?

- a. Sim **(10 pontos)**
- b. Não **(30 pontos)**
- c. Às Vezes **(20 pontos)**

Questão 7: Você consegue ficar um longo tempo sem usar seu aparelho celular?

- a. Sim **(30 pontos)**
- b. Não **(10 pontos)**
- c. Às Vezes **(20 pontos)**

Questão 8: Você usa seu celular dentro da sala de aula, mesmo sendo proibido pelos professores e escola?

- a. Sim **(10 pontos)**
- b. Não **(30 pontos)**
- c. Às Vezes **(20 pontos)**

Questão 9: Você está no intervalo junto com seus amigos e geralmente todos ficam usando o celular juntos?

- a. Sim **(10 pontos)**
- b. Não **(30 pontos)**
- c. Às Vezes **(20 pontos)**

Questão 10: Você prefere ficar usando seu aparelho celular do que ficar com amigos e familiares?

- a. Sim **(10 pontos)**
- b. Não **(30 pontos)**
- c. Às Vezes **(20 pontos)**

Questão 11: Você fala muito com seus amigos através de mensagens enviadas pelo aparelho celular?

- a. Sim **(10 pontos)**
- b. Não **(30 pontos)**
- c. Às Vezes **(20 pontos)**

Questão 12: Durante as aulas, o celular parece ser mais interessante que a própria aula?

- a. Sim **(10 pontos)**
- b. Não **(30 pontos)**
- c. Às Vezes **(20 pontos)**

Questão 13: Seu professor pede para você fazer uma pesquisa. Você...

- a. Vou pra biblioteca, leio alguns livros, e vejo um complemento no meu celular. **(20 pontos)**
- b. Pesquisa em um livro. **(30 pontos)**
- c. Vou pesquisar no celular, óbvio. Aí aproveito e dou uma espiadinha no Facebook. **(10 pontos)**

Questão 14: Você ficaria sem seu aparelho celular se estiver em aula?

- a. Sim, tranquilamente **(30 pontos)**
- b. Jamais! **(10 pontos)**
- c. Em algumas aulas, principalmente as difíceis **(20 pontos)**

Questão 15: Dentro da sala de aula você usa seu celular apenas para assuntos relacionados a aula?

- a. Sim **(20 pontos)**
- b. Não **(10 pontos)**
- c. Às Vezes **(20 pontos)**
- d. Não uso celular dentro da sala de aula **(30 pontos)**