



CIEP AYRTON SENNA

---

# Uso de tecnologias digitais e impactos na rotina dos estudantes do Ensino Médio

---

Estudo realizado no âmbito do projeto que criou o  
**Núcleo de Pesquisa e Reflexão sobre Cultura Digital e Ensino Médio**  
Parceria da PUC-Rio com o CIEP Ayrton Senna  
Departamentos de Filosofia, Ciências Sociais, Educação e Informática

---

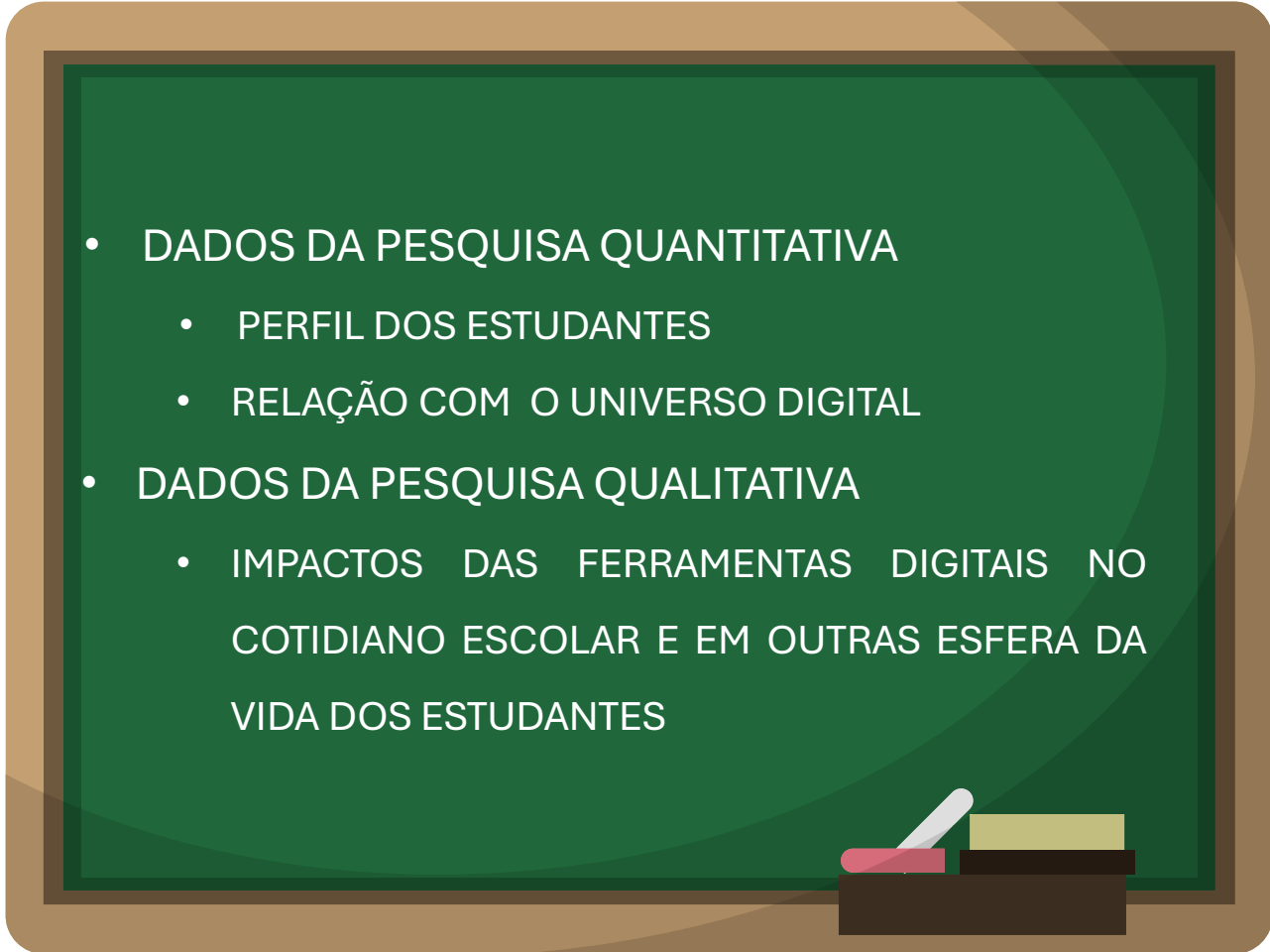
## OBJETIVO GERAL DO NÚCLEO

- Contribuir com escolas de Ensino Médio na compreensão da atual economia digital do conhecimento e socialização das juventudes, de modo a construir alternativas didático-pedagógicas inovadoras, de promoção da motivação para aprender e enfrentamento dos atuais déficits educacionais do Ensino Médio

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS DO NÚCLEO

- **Mapeamento do uso que os estudantes do CIEP Ayrton Senna vêm fazendo de tecnologias digitais e como isso impacta na sua relação com o universo escolar;**
- Descortinamento de formas diferenciadas de estudo e pesquisa capazes de gerar motivação intrínseca e envolvimento dos estudantes do Ensino Médio;
- Aprendizagem colaborativa de professores de diferentes áreas e níveis de ensino com foco na inovação pedagógica [que leve em consideração esses usos e práticas.]

Dados da pesquisa apresentados aqui se referem ao primeiro objetivo específico

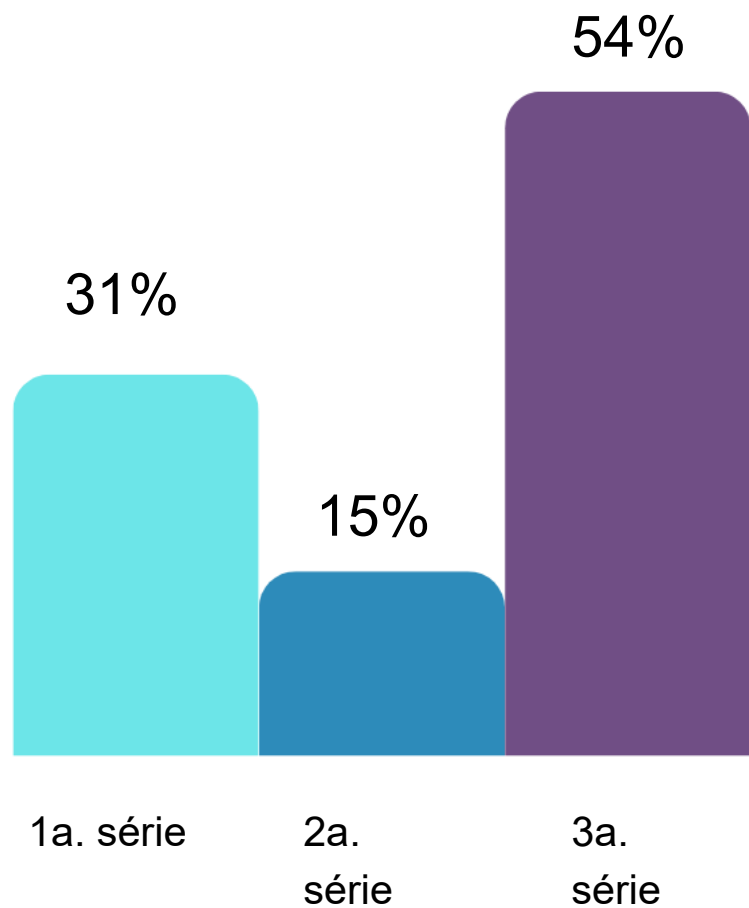
- 
- 
- DADOS DA PESQUISA QUANTITATIVA
    - PERFIL DOS ESTUDANTES
    - RELAÇÃO COM O UNIVERSO DIGITAL
  - DADOS DA PESQUISA QUALITATIVA
    - IMPACTOS DAS FERRAMENTAS DIGITAIS NO COTIDIANO ESCOLAR E EM OUTRAS ESFERA DA VIDA DOS ESTUDANTES



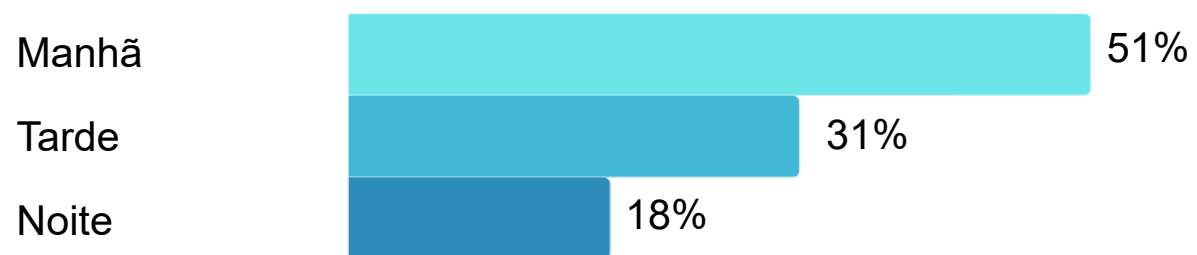
# PERFIL DOS ESTUDANTES

TOTAL DE QUESTIONÁRIOS = 322 (de um universo de cerca de 1300 alunos)

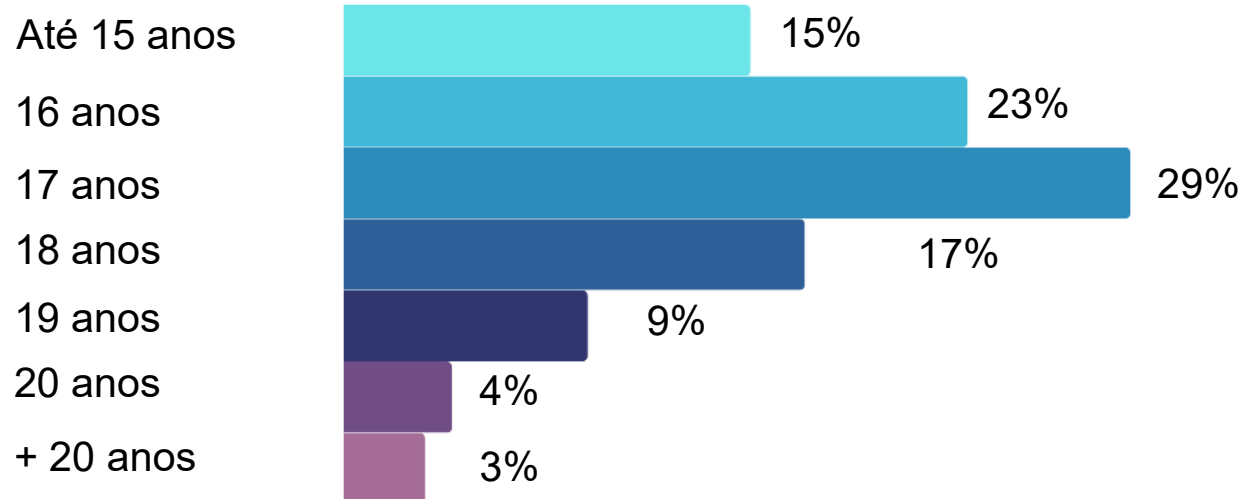
## Ano



## Turno



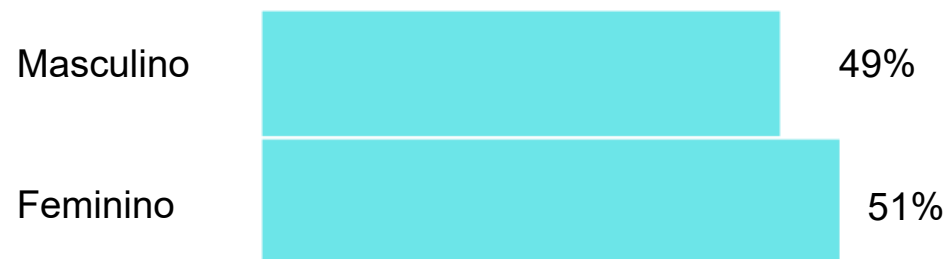
## Faixa Etária



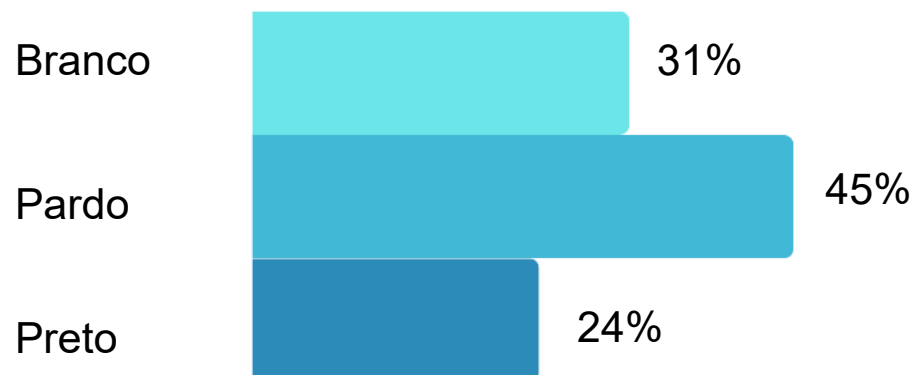
# PERFIL DOS ESTUDANTES

---

## Sexo

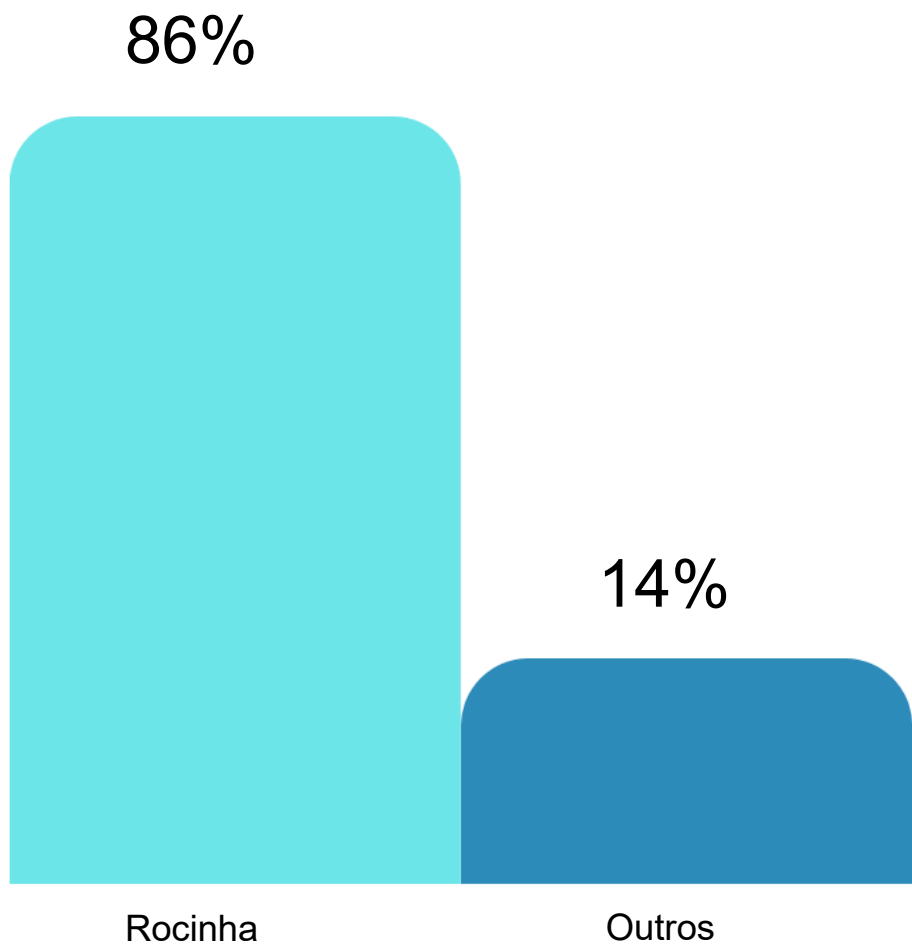


## Cor/Raça

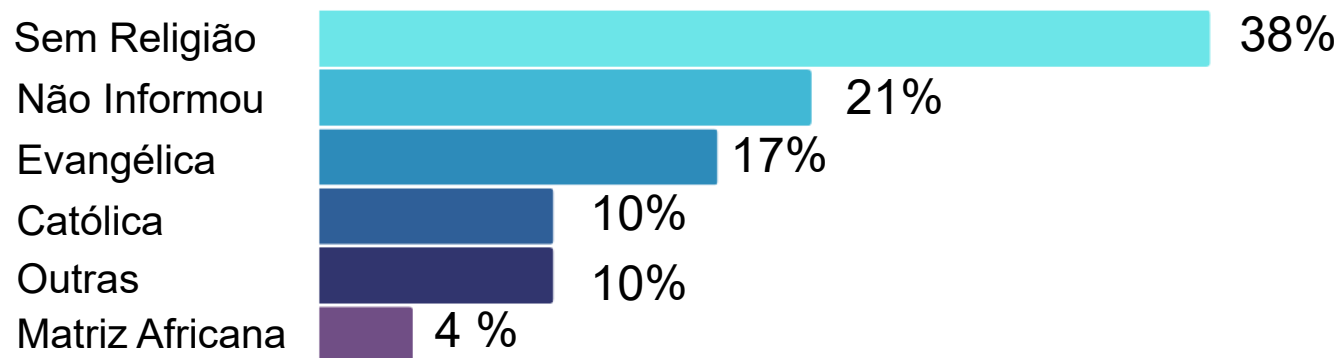


# PERFIL DOS ESTUDANTES

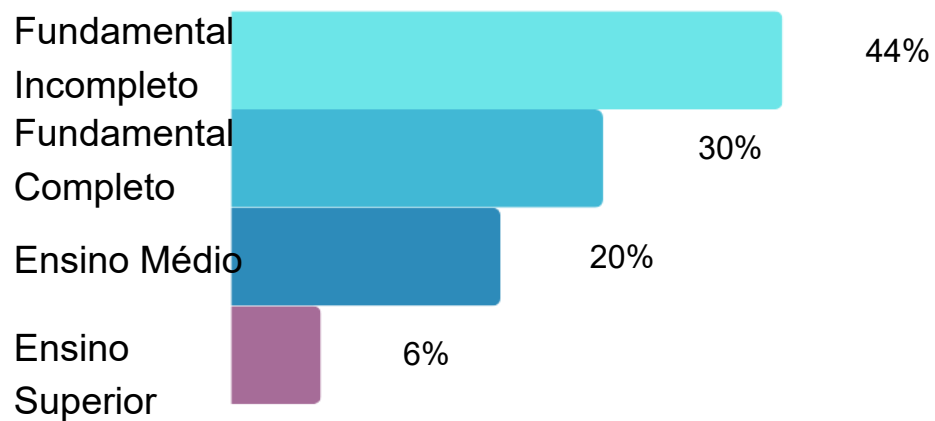
---



## Religião



## Escolaridade da Mãe



# RELAÇÃO COM O UNIVERSO DIGITAL

---



- Inclusão Digital
- Habilidades com as ferramentas digitais
- Intensidade de uso das diferentes ferramentas digitais



# INCLUSÃO DIGITAL: ACESSO A INTERNET

---

CIEP AYRTON SENNA

NÃO TEM INTERNET EM CASA

3%

ALUNOS DE ENSINO MÉDIO PÚBLICO BRASIL

NÃO TEM INTERNET EM CASA

12%

Fonte: Undime, Unicef e Itaú Social – pesquisa em 3.672 cidades brasileiras 2021 Ipea.

Acesso domiciliar à internet e ensino remoto durante a crise sanitária.

# INDICADOR DE INCLUSÃO AO UNIVERSO DIGITAL

---

36%

NÃO CONTAM COM O ACESSO  
PLENO AO UNIVERSO DIGITAL

Composição do acesso digital pleno:

- Ter pelo menos 1 aparelho de uso exclusivo
- Ter acesso a internet de boa qualidade em casa

# HABILIDADES COM FERRAMENTAS DIGITAIS

---

- Usar programas para eliminar virus
- Mover e organizar arquivos do computador
- Usar programas para escrever textos (como *Word* e *Google Docs*)
- Usar programas de planilha de cálculo (como *Excel* e *Google Sheets*)
- Instalar um sistema operacional (*Windows*, *Linux*)
- Avaliar a validade e a confiabilidade de informações e sites da internet
- Instalar periféricos (impressora, webcam)
- Produzir e publicar arquivos de áudio e vídeo
- Baixar e instalar programas da internet
- Anexar arquivos em mensagens de e-mail

# CIEP

# NACIONAL

11 a 17 anos

Baixar e instalar programas

85%

Baixar e instalar programas

94%

Verificar se uma informação na Internet está correta

45%

Verificar se uma informação na Internet está correta

57%

Postar vídeos na Internet

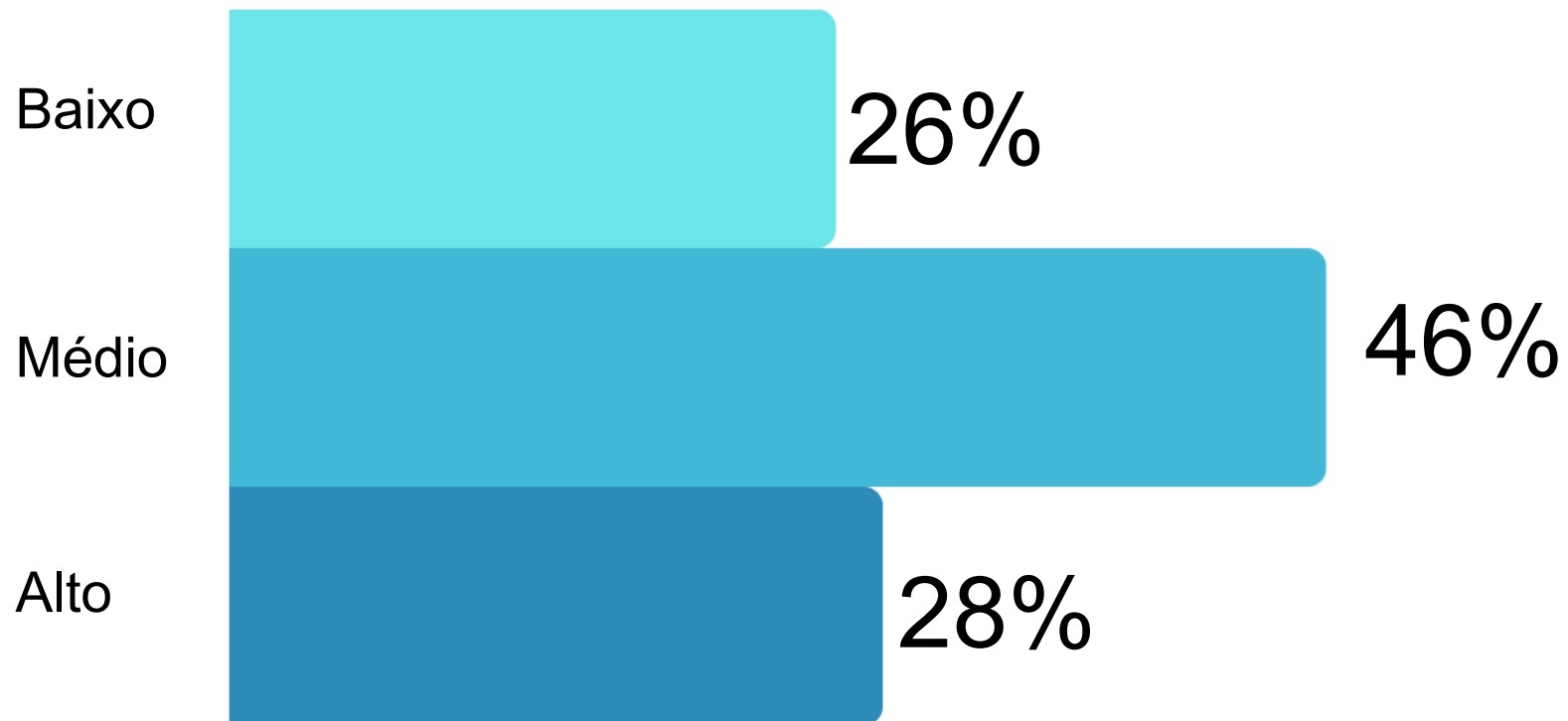
81%

Postar vídeos na Internet

65%

# INTENSIDADE DO USO DE TECNOLOGIA PARA SE INFORMAR

---

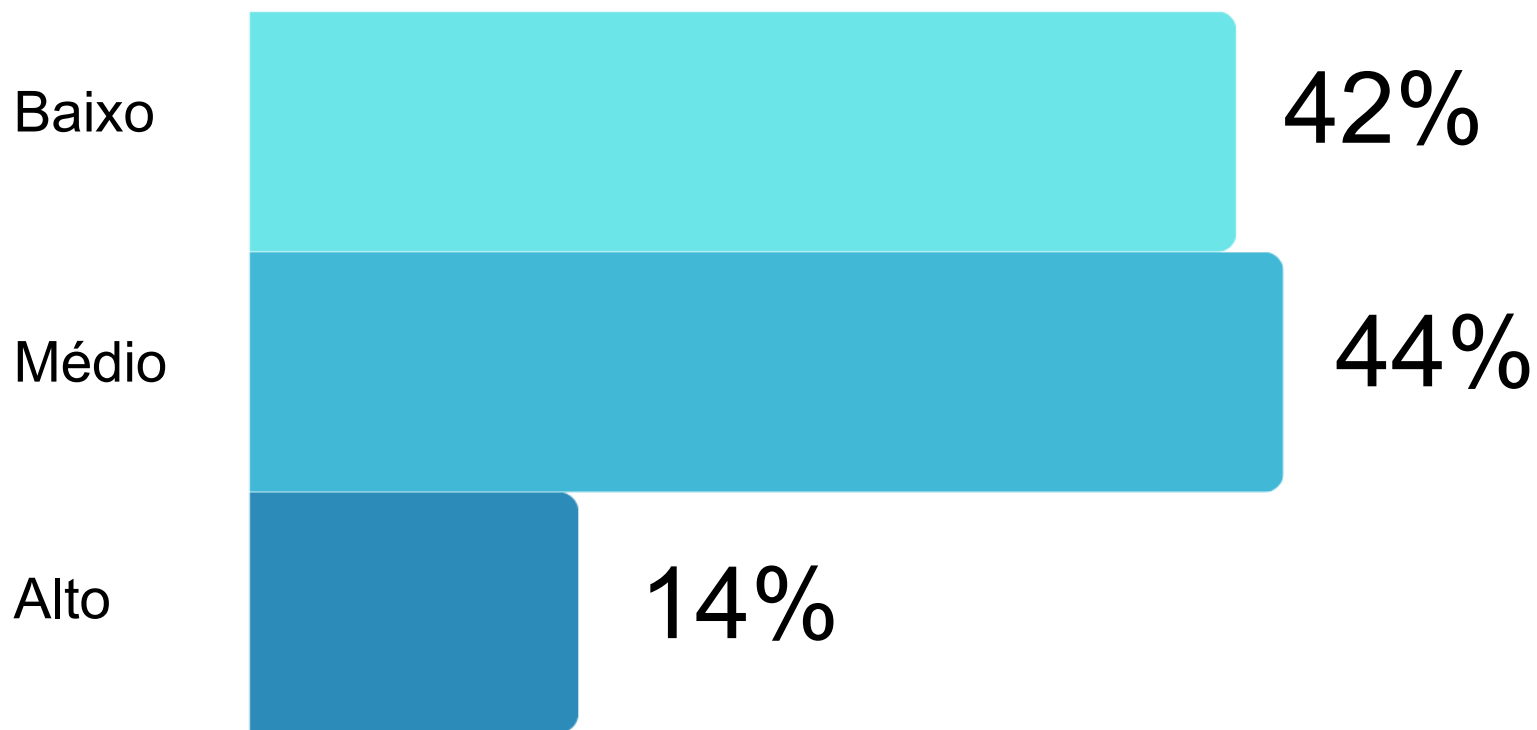


## Composição

- Procurar informações
- Editar e postar vídeos
- Ler e mandar e-mail
- Ler jornais

# INTENSIDADE DO USO DE TECNOLOGIA VOLTADO PARA AS ATIVIDADES EDUCACIONAIS

---

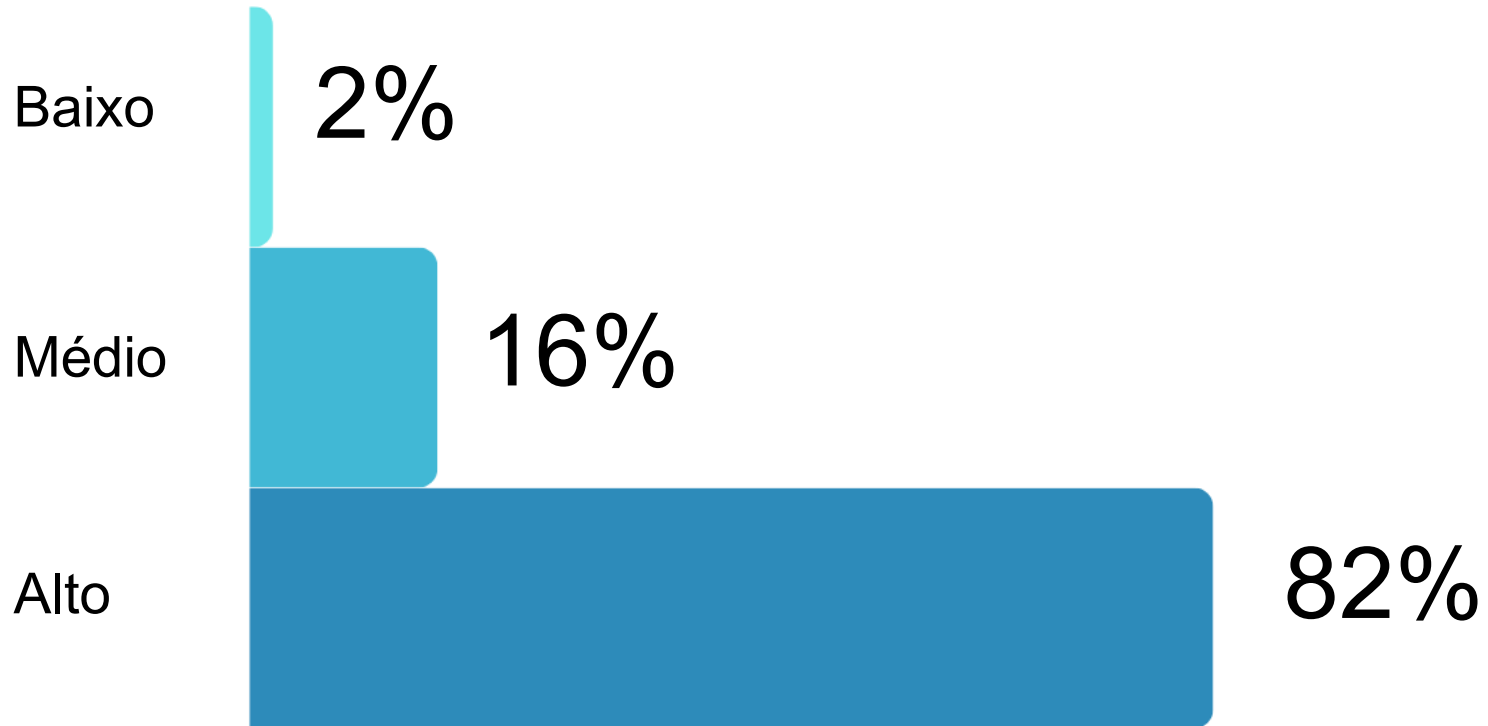


## Composição

- Editar textos
- Construir planilhas
- Utilizar programas educacionais
- Fazer cursos

# INTENSIDADE DO USO DE TECNOLOGIA PARA A REALIZAÇÃO DE ATIVIDADES DE LAZER

---



## Composição

- Jogar
- Ler Ebook
- Ouvir Música
- Ver Filmes e Séries
- Rede Social

# AS REDES SOCIAIS MAIS USADAS

---

WHATSAPP

98%

YOUTUBE

98%

INSTAGRAM

95%

TIK TOK

82%

FACE

71%

TWITTER

61%

DISCORD

41%



Tik Tok ultrapassa Facebook



## FONTES UTILIZADAS PARA FAZER TRABALHOS ESCOLARES

---

GOOGLE

93%

YOUTUBE

57%

BRAINLY

53%

WIKIPEDIA

41%

BRASIL ESCOLA

27%

TIK TOK

18%

LIVROS

15%

# DADOS PRELIMINARES - PESQUISA QUALITATIVA

---

- Objetivos da etapa qualitativa:
  - Aprofundar os conhecimentos sobre como as ferramentas digitais afetam a rotina dos estudantes
    - Como afetam a rotina **escolar**, a relação com os **familiares**, suas atividades de **lazer** e a construção de sua **subjetividade**
    - Como impactam nas suas maneiras de se **informar, comunicar, construir conhecimento** e nas suas **formas de sociabilidade**
- Entrevistas semi-estruturadas com grupos de estudantes da primeira, segunda e terceira séries do ensino médio do CIEP Ayrton Senna

# ESCOLA

---

- **Grupos de *Whatsapp* da turma como ferramenta para trocas de informação sobre o que acontece em sala de aula, trabalhos a serem feitos e compartilhamento da matéria (fotos do quadro)**
- *Whatsapp* e *Instagram* como ferramentas que ajudam a aprofundar os laços com alguns colegas da escola fora do horário das aulas
- Jogos on-line como espaço de interação com os colegas de escola fora do ambiente escolar
- **Jogos não digitais têm destaque na interação no espaço escolar**
- **Preocupação com o uso exagerado de redes sociais e como isso atrapalha a concentração nas atividades escolares e a interação entre os colegas; cobram uns dos outros que não usem o celular durante os intervalos**
  - Cerca de 30% afirmaram usar o celular com frequência durante as aulas, 25% afirmaram usar às vezes

# ESCOLA

---

- **Pouco acesso a computadores**; pesquisas são feitas no celular
  - Pouco mais de 20% dos alunos têm acesso a computadores
- **Uso simplificado do Google (cópia direta daquilo que aparece nas primeiras páginas encontradas)**
- Uso limitado de ferramentas como *ChatGPT*
- **Uso do chatbot do *Whatsapp (LuzIA)***
  - Fazem as perguntas diretamente no celular por meio do aplicativo de troca de mensagens
- **Vídeos como ferramentas de estudo (*TikTok e Youtube*)**
  - Tiram dúvidas, deixando por vezes de recorrer aos professores para esse fim
  - Aulas no *Youtube* percebidas como mais esclarecedoras que as aulas na escola (destaque para as matérias de física e matemática)
- Grande interesse em educação financeira
  - Reconhecem que aprendendo matemática estão se aproximando desse universo, mas criticam uma falta de direcionamento por parte dos professores, uma ausência de sentido em aprender matérias de forma convencional

# FAMÍLIA

---

- Pouco interesse em grupos de família
- **Contato com os pais e irmãos para lidar com questões do cotidiano** (fazer compras, buscar irmãos mais novos, avisar sobre horários de chegada e saída)
  - Têm muitas **responsabilidades para com suas famílias**, o que implica que, por vezes, fiquem muito conectados ao celular para atender as demandas dos pais e familiares
- Não gostam de ter seus pais e outros familiares no rol de amigos nas redes sociais, como o Instagram

# FAMÍLIA

---

- Pouca interação com os familiares mais distantes (tios, primos, etc.)
- **Evitam conversas sobre temas polêmicos** com membros da família
- **Preocupação com o fato de os pais/avós acreditarem em notícias falsas**
- Busca de fontes de informação consideradas fidedignas (como o site g1) para contrapor aquilo que os familiares leem no Facebook, vista como a rede social dos mais velhos.
- Preocupação com **golpes** aplicados pela internet
  - Veem pais e avós como presas mais fáceis

## LOCAL DE MORADIA

---

- Seguem páginas do bairro nas redes sociais
- Contato face a face com os vizinhos segue sendo importante para saber o que acontece no bairro (monitoramento dos riscos)

# TRABALHO

---

- Tem buscado cursos na internet, visando profissões no campo da informática
- Papel dos influenciadores (ocupações no campo da estética)
- Interesse em aprender como usar a internet para encontrar oportunidades de trabalho



- Busca por temas de interesse no *Youtube* e no *Google* (informações sobre jogos, filmes, celebridades, artistas)
- Comunicação com os amigos por meio de aplicativos como *Whatsapp*
- Contato com pessoas de outras regiões, em geral ligado a jogos on-line
  - *Discord*
- Compreensão de que os algoritmos utilizados pelas redes sociais direcionam seus interesses

# SUBJETIVIDADE

---

- *Grau de interesse em se manter informado sobre os acontecimentos no Brasil e no mundo (informações jornalísticas)*
  - Mantêm-se informados sobre o cotidiano via feed do *Instagram* e *X* (antigo *Twitter*)
    - Poucos leem jornais
    - Assistem jornais televisivos
  - G1 é o portal de notícias mais citado
  - Preocupação em identificar notícias falsas
- *Amplitude da comunicação com próximos e distantes*
  - Equipamentos que podem afastar do contato com o mundo (uso do fone de ouvido, por exemplo)
  - Relações de amizade que são aprofundadas pelas ferramentas digitais

# SUBJETIVIDADE

---

- *Pesquisa sobre dimensões importantes para a subjetividade, exemplo a sexualidade, saúde mental, etc*
  - Busca por informações “práticas”, como cursos e sobre matérias escolares com as quais enfrentam dificuldades, especialmente matemática e física
- *Participação em comunidades virtuais*
  - Participação de comunidades relacionadas a jogos
    - Apareceram termos como guilda, squad
  - Amizades que começam no virtual migram também para a comunicação face a face

- 
- Pensando no papel da escola no mundo contemporâneo, está no seu escopo lidar com esses impactos das tecnologias na vida dos jovens?
  - Se sim, quais as principais frentes a que a escola deve se dedicar?