

JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E QUALIDADE DE VIDA

*Guilherme Carvalho Franco da Silveira
Centro Pedagógico/EBAP/UFMG*

gcfs@ufmg.br



JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E QUALIDADE DE VIDA



Perspectiva de abordagem do tema

JOGOS ELETRÔNICOS
como manifestação
das Culturas Corporal e Digital

Usos, sentidos e mediação ativa

X

~~**EFEITOS DOS JOGOS ELETRÔNICOS**
como “remédios ou venenos”
(que fazem bem ou mal)~~

~~Benefícios, malefícios e controle~~

Inspiração para a conversa de hoje

- **Pesquisa do doutorado:** 18 meses – observação participante na escola (200 adolescentes).
- **Experiências profissionais:** Escola (EF/Esporto escolar) + Esporte de alto rendimento.
- **Pesquisadores/as da cultura digital:** Pesquisa Games Brasil; Tic Kids Online Brasil; Lynn Alves (UFBA), Sonia Livingstone, Andrew Przybylski, Paola Prudente (Sto. Ag.-BH) etc.
- **Projeto de extensão** (Educação para a Cidadania Digital – Escolas, Docentes, Famílias e Estudantes da Educação Básica), recém-aprovado na UFMG.
- **Educação** do meu filho (19 anos) e da minha filha (15 anos)

JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E QUALIDADE DE VIDA



1. **DESCONSTRUÇÃO DO PÂNICO MORAL EM RELAÇÃO ÀS PRÁTICAS DIGITAIS**
2. A APROPRIAÇÃO DOS *E-SPORTS* POR INSTITUIÇÕES ESPORTIVAS E A CULTURA CORPORAL
3. PRÁTICAS CORPORAIS E DIGITAIS FORA DA ESCOLA
4. PRÁTICAS CORPORAIS E DIGITAIS NA ESCOLA
5. ESCOLA E EDUCAÇÃO PARA A CIDADANIA DIGITAL

DESCONSTRUÇÃO DO PÂNICO MORAL EM RELAÇÃO ÀS PRÁTICAS DIGITAIS



Pânico Moral: Desprezo, incômodo e/ou medo de adultos em relação a “novas” mídias, em função de uma idealização de infâncias, adolescências e juventudes do passado.

Santos (1977):

Crianças de alguns bairros da cidade de SP: por dia, **4,1h na TV** e **1,5h em brincadeiras** (fora da escola)

Hosokawa (1984): crítica à **inquietação causada pelo Walkman**, pela ideia de que pessoas viviam felizmente, mas tornaram-se uma ‘multidão alienada e solitária’.



Diversas mídias já foram acusadas de vilãs: histórias em quadrinho, televisão, cinema, desenhos animados e outras. **Com jogos digitais não foi diferente (FORTIM, 2021)**

Harris (1957), num artigo científico sobre **ansiedade ao telefone**, citava pais que se preocupavam com o uso excessivo do telefone por filhos e filhas adolescentes.

PÂNICO MORAL NA MÍDIA

Tempo maior na internet pode
explicar aumento de suicídio
entre adolescente



Jairo Bouer
17/11/2017 19h11

Site do Uol
(17/11/2017)



Raquel Recuero @raquelrecuero · 2m

Pesquisadora (2021)
(UFPeI)

Cientistas reais

têm baixa influência no Twitter quando
questionam a desinformação com
evidências.

No artigo científico citado pelo colunista, está escrito, literalmente:

“Naturalmente, **sem evidência experimental**, nós não podemos ter certeza de que o aumento no tempo de tela das novas mídias é a causa do aumento de problemas de saúde mental após 2011” (TWENGE *et al.*, 2017, p. 12).

FEAR OF THE NEW

A TECHNO-PANIC TIMELINE

Back in 360 B.C., Plato worried about the (then) relatively new technology of WRITING. He feared young students would rely too much on the written record of a speech and thus weaken their ability to remember it. Plato's complaint may be our first historical record of FEAR OF THE NEW. Of course, the reason people know this is because someone WROTE about it. Which probably makes this the first example of hypocrisy, too—at least when it comes to the topic of techno-panics. But it certainly wasn't the last.

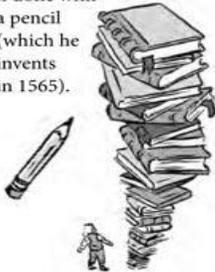


1494

Scribe Johannes Trithemius rails against the invention of the PRINTING PRESS in his treatise, "In Praise of Scribes." He believes printing will make books too disposable: "The word written on parchment will last a thousand years. The printed book is on paper. How long will it last?" At least 500 years... since HIS book was PRINTED.

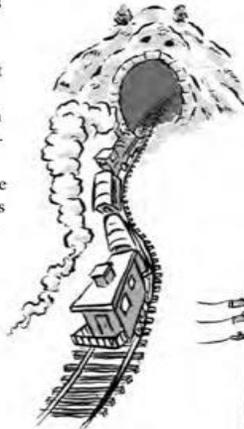
1545

One hundred years of the printing press is enough for scientist Conrad Gesner, who worries about an information overload. Too many BOOKS are both "confusing and harmful" to the brain, he claims. But Gesner isn't scared of writing if done with a pencil (which he invents in 1565).



Well-known lecturer on scientific subjects Dionysius Lardner predicts that riding in the recent invention, the STEAM ENGINE, will cause asphyxiation when traveling through train tunnels at a speed of 20 miles per hour. When that doesn't happen, other "experts" warn of "irreversible" shock when passengers rush through tunnels at 30 mph. That doesn't happen either.

1830s



1775

The newly popular NEWSPAPER starts replacing church sermons as the chief way people get their information, according to French statesman Chrétien-Guillaume de Malesherbes. On the positive side, he sees print as a new kind of public speaking that can reach a more "dispersed people," but he also ponders a vision of isolated citizens reading in "sullen silence."



1839

Upon seeing a daguerreotype, an early form of PHOTOGRAPHY, the artist Paul Delaroche declares, "From today, painting is dead!" Except that Delaroche continues to paint, and later calls photography an "admirable discovery."



1854

Author, poet, and philosopher Henry David Thoreau suggests that just because communication is now faster via the TELEGRAPH doesn't mean people have anything important to say. Perhaps Thoreau prefers handwritten letters... since his family had a pencil factory (thanks, Conrad Gesner!).



Neurologist George M. Beard charges that both NEWSPAPERS and the TELEGRAPH create "nervous disorders" by exposing people to "the sorrows of individuals everywhere."

1881

1896

With the invention of MOTION PICTURES, trains are scary once again. One eyewitness describes "cries of terror from the more nervous spectators" in a movie theater, when the "arrival of a train in a station" appears on screen. Some audience members reportedly leap from their seats when a train, tram, or car seems to bear down on them.



Did you hear about the TELEPHONE? It could make you deaf... and the electric current might kill you!

1900s



When RADIO becomes popular, one critic declares, "There is now very little danger that Americans will resort to the vice of thinking." The death of conversation is also forecast, to be replaced by "the rattle and bang of incredibly frightful 'jazz'."

1920s



1950s

TELEVISION becomes America's new choice for home entertainment and opponents of the latest technology warn that it will "hurt radio, conversation, reading, and the patterns of family living..." Where have we heard that before?

1976

In *Computer Power and Human Reason*, Joseph Weizenbaum describes COMPUTER programmers as "disheveled" tech-heads, staring at their keyboard buttons with the same obsession as "a gambler's on the rolling dice." Weizenbaum, one of the world's first programmers, may be feeling more regret than fear.



2010

Social critic Nicholas Carr compares "the cognitive effects of the INTERNET with those of an earlier information technology, the printed book." Unlike the internet—which he thinks "scatters our attention"—books can focus us. "Unlike the screen," he writes, "the page promotes contemplativeness."*

*But, as you might remember—assuming your memory hasn't been ruined by writing—that was NOT what Conrad Gesner (that old pencil pusher) contemplated back in 1545, when he blamed books for causing the same kind of scattering!

DESCONSTRUÇÃO DO PÂNICO MORAL EM RELAÇÃO ÀS PRÁTICAS DIGITAIS



JOGOS ELETRÔNICOS E ISOLAMENTO SOCIAL

Sociabilidade on-line e **sociabilidade ao redor das mídias digitais** são dois dos mais fortes motivos e características das práticas digitais de jovens (BOYD, 2014; SILVEIRA, 2019)

A prática do Just Dance e a interação no ambiente digital criaram novas possibilidades de encontro e presença (PRUDENTE, 2020)

ASSOCIAÇÃO ENTRE TECNOLOGIA DIGITAL E BEM-ESTAR de adolescentes é muito pequena (**0,4% da variação de bem-estar**), o que quer dizer nenhum significado prático (ORBEN; PRZYBYLSKY, 2019).

VIDEOGAME E VIOLÊNCIA

Pesquisa **não confirma** que prática de videogames “violentos” contribui para violência social (GALLAR; FERGUSON, 2020)

Nenhuma correlação entre jogar videogame e o comportamento agressivo de adolescentes (WEINSTEIN, PRZYBYLSKI, 2019)



DESCONSTRUÇÃO DO PÂNICO MORAL EM RELAÇÃO ÀS PRÁTICAS DIGITAIS

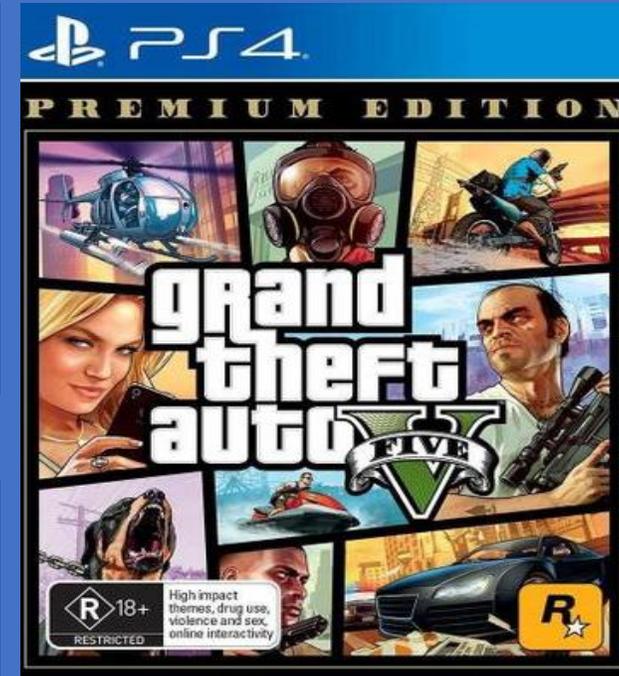


Tentativa de culpabilização de jogo eletrônico por atos violentos de dois jovens, nos EUA, negada pela justiça: contexto de vida dos jovens agressores (condições adversas)

bullying, histórico de pequenos **crimes**, medicamentos contra **depressão**, acesso a **armas** em casa e pais com história de **treinamento militar** (BRYCE; RUTTER, 2006)

Nenhum registro de comportamentos violentos entre estudantes que jogavam videogames violentos (SILVEIRA, 2019)

Os adolescentes **percebiam problemas de valores nos jogos, discordavam da adoção daqueles valores no mundo 'de verdade'**, mas não se incomodavam de, no mundo virtual, assumir atitudes desviantes, **entendendo que tais atitudes se encerravam no interior dos videogames** (SILVEIRA, 2019)



JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E QUALIDADE DE VIDA



1. DESCONSTRUÇÃO DO PÂNICO MORAL EM RELAÇÃO ÀS PRÁTICAS DIGITAIS
2. A APROPRIAÇÃO DOS *E-SPORTS* POR INSTITUIÇÕES ESPORTIVAS E A CULTURA CORPORAL
3. PRÁTICAS CORPORAIS E DIGITAIS FORA DA ESCOLA
4. PRÁTICAS CORPORAIS E DIGITAIS NA ESCOLA
5. ESCOLA E EDUCAÇÃO PARA A CIDADANIA DIGITAL

A APROPRIAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS POR INSTITUIÇÕES ESPORTIVAS E A CULTURA CORPORAL



OLYMPIC
CHANNEL

Pressione **Esc** para sair do modo tela cheia



OLYMPIC
VIRTUAL SERIES

OLYMPIC
VIRTUAL SERIES

NARRATED BY
FABIAN CANCELLARA

WORLD CHAMPION CYCLIST

0:02 / 0:52





Ou Porque Educação Física e Jogos Eletrônicos não são “adversários”



**OLYMPIC
VIRTUAL SERIES**

SÉRIE OLÍMPICA VIRTUAL - COISAS QUE VOCÊ DEVE SABER E
COMO PODE ASSISTIR

O primeiro evento com licença olímpica para eventos
esportivos físicos e não físicos ocorrerá de 13 de maio
a 23 de junho de 2021. Assista ao vivo no Canal
Olímpico. Então você pode fazer isso ...

OLYMPIC AGENDA 2020+5 15 RECOMMENDATIONS

Recomendação 9: Incentivar o desenvolvimento de esportes virtuais e se envolver com as comunidades de videogames

- Considerar a adição de esportes virtuais físicos no Programa Olímpico
- Apoiar parcerias locais entre comunidades de esportes e videogames **para incentivar jovens a se envolverem em atividades físicas e com o Movimento Olímpico**

Clubes de futebol que têm ou já tiveram equipes de e-sports

- Cruzeiro, Flamengo, Corinthians, Santos, ABC, Athletico, Avaí, Bragantino, Goiás etc.
- PSG, Manchester City, Ajax, PSV, Roma, Bayern, Schalke etc.



Ou Porque Educação Física e Jogos Eletrônicos não são “adversários”

Os **jogos eletrônicos** (jogos e brincadeiras) e os **e-sports** (esportes) são manifestações da **cultura corporal** e precisam ser tematizados pela **Educação Física** e pelo **Esporte escolares**.

A pesquisa revelou que **72% dos brasileiros** tem o costume de jogar jogos eletrônicos, independentemente da plataforma, reforçando este hábito em seu cotidiano.

Os eSports não substituem os esportes tradicionais na popularidade, mas ganham cada vez mais espaço (**Pesquisa Games Brasil, 2021**)

51,5% mulheres e 48,5% homens
(Pesquisa Games Brasil, 2021)

JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E QUALIDADE DE VIDA



1. DESCONSTRUÇÃO DO PÂNICO MORAL EM RELAÇÃO ÀS PRÁTICAS DIGITAIS
2. A APROPRIAÇÃO DOS *E-SPORTS* POR INSTITUIÇÕES ESPORTIVAS E A CULTURA CORPORAL
3. **PRÁTICAS CORPORAIS E DIGITAIS FORA DA ESCOLA**
4. PRÁTICAS CORPORAIS E DIGITAIS NA ESCOLA
5. ESCOLA E EDUCAÇÃO PARA A CIDADANIA DIGITAL

PRÁTICAS CORPORAIS E DIGITAIS FORA DA ESCOLA



Não há indícios de diminuição dos níveis médios de atividade física nos últimos anos

PESQUISA NACIONAL DE SAÚDE (IBGE)

2019 x 2013

Praticaram o nível recomendado de atividade física no lazer*

PNS 2013

média brasileira: 22,7%

27,3% dos homens

18,6% das mulheres

18 a 24 anos: 35,3%

25 a 39 anos: 25,5%

40 a 59 anos: 18,3%

60 anos ou +: 13,6%

PNS 2019

média brasileira: 30,1%

34,2% dos homens

26,4% das mulheres

18 a 24 anos: 41,0%

25 a 39 anos: 35,4%

40 a 59 anos: 27,6%

60 anos ou +: 19,8%

***Pelo menos 150 min de atividade moderada ou 75 min de atividade intensa por semana**

A não realização de atividades físicas por grande parte da população (inclusive crianças e jovens) tem causas complexas: condição de vida, (in)disponibilidade de espaços e/ou recursos, educação, (des)valorização das práticas corporais etc.

É preocupante a diferença entre homens e mulheres: \pm 8% (ESCOLA!!!)

Motivos para não realizar práticas corporais fora da escola e se envolver com práticas digitais em casa (SILVEIRA, 2019)



Diminuição de práticas corporais em ruas, praças e parques:

Proibição/impossibilidade de crianças e adolescentes saírem de casa para brincar/jogar/encontrar pares por **receio** de **violência, drogas, más companhias e trânsito.**

“Wanessa e Cynthia contam que **no feriado vão ficar no celular.** Pergunto se não saem de casa, para encontrar amigos e se divertir. Ambas dizem que **não podem sair sozinhas, por determinação dos pais,** que consideram a rua perigosa”. “**Sair de casa, só pra comprar pão!**” (SILVEIRA, 2019)

- Jogos eletrônicos** eram **a opção que restava** e não a primeira escolha dos adolescentes
- Sempre que havia possibilidade de sair de casa, a **interação com pares era preferida** ao jogo eletrônico e às demais práticas digitais

A ideia de que jogos eletrônicos provocam sedentarismo não tem sustentação científica

JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E QUALIDADE DE VIDA



1. DESCONSTRUÇÃO DO PÂNICO MORAL EM RELAÇÃO ÀS PRÁTICAS DIGITAIS
2. A APROPRIAÇÃO DOS *E-SPORTS* POR INSTITUIÇÕES ESPORTIVAS E A CULTURA CORPORAL
3. PRÁTICAS CORPORAIS E DIGITAIS FORA DA ESCOLA
4. **PRÁTICAS CORPORAIS E DIGITAIS NA ESCOLA**
5. ESCOLA E EDUCAÇÃO PARA A CIDADANIA DIGITAL

PRÁTICAS CORPORAIS E DIGITAIS NA ESCOLA



Componentes da Qualidade de Vida: educação, relações sociais, saúde física e psicológica, trabalho, **lazer, tecnologias,** condições socioeconômicas etc.



Práticas corporais e práticas digitais de lazer: elementos da **Qualidade de Vida** que podem ser objeto de formação na escola

✓ Educação Física Escolar

✓ Jogos Internos

✓ Escolinhas

✓ Recreio

✓ Esporte Escolar

✓ Letramento digital funcional, crítico e criativo como tarefa de toda a escola

Práticas Corporais e Práticas Digitais

como **direito** de

crianças, adolescentes e jovens

✓ **Mediação:** experimentação, diálogo, reflexão sobre possibilidades, riscos e consequências



EXPERIÊNCIAS NO CP/UFMG

- Jogos Eletrônicos nas aulas de EF (desde 2015)**
- Criação da Sala de Videogame (2017):** aulas de EF, recreios e jogos internos
- Jogos Internos: inclusão de modalidades de jogos eletrônicos** (interesse muito menor do que pelas práticas corporais)
- Recreio On-line:** 2020/2021, no ensino remoto emergencial



EF ESCOLAR: DESAFIOS PARA A MOTIVAÇÃO PARA PRÁTICAS CORPORAIS

- ❑ Valorização da participação de meninas e pessoas pouco habilidosas
- ❑ Diversidade de práticas corporais no currículo
- ❑ Jogos Internos não apenas mais habilidosos/as

“Na minha escola antiga, **esporte feminino não existia**: o professor de EF é homem e tinha preconceito com meninas. Na aula de EF, os meninos iam para a quadra jogar e as meninas ficavam de torcida, observando” (ALUNA NOVATA DO CP, 2021)



EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR E OS JOGOS ELETRÔNICOS

- ❑ **Objeto de estudo:** reflexão sobre características e valores (representação práticas corporais, violência, preconceito, gênero, prática digital x corporal etc.)
- ❑ **Recurso didático:** videogame como recurso adicional no ensino e experimentação de práticas corporais



EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR E OS JOGOS ELETRÔNICOS

- ❑ **Objeto de estudo:** reflexão sobre características e valores (representação práticas corporais, violência, preconceito, gênero, prática digital x corporal etc.)
- ❑ **Recurso didático:** videogame como recurso adicional no ensino e experimentação de práticas corporais

PRÁTICAS CORPORAIS E JOGOS ELETRÔNICOS NOS RECREIOS



PESQUISA NOS RECREIOS (= 100') (SILVEIRA, 2019)

Problema: materiais e espaços “dominados” (exclusão de meninas e de menos habilidosos)

Práticas digitais: estudantes que não gostavam de PC + os que gostavam de PC, mas não tinham espaço

Ao redor das práticas corporais: jogos eletrônicos interrompidos na hora da prática corporal



PROJETO RECREIO (2019-2020): PRÁTICAS CORPORAIS E DIGITAIS

“A escola ficou mais viva depois desse projeto” (Prof História/CP)

Prat. Corp. ampliadas e mais desejadas que jogos eletrônicos

Prat. Corporais por espaço/ano escolar: direito de todos/as, mais ou menos habilidosas/os

Jogo Eletrônico: lab. de informática, Sala de Videogame, Pátio

Mediação de adultos: discriminação/violência nas PC ou realização de PD não autorizadas

2020/2021 - ERE RECREIO ON-LINE

Jogos eletrônicos sugeridos por monitor e estudantes (curadoria da escola!)

Ações informais de letramento digital nas sessões de jogo

PRÁTICAS CORPORAIS E JOGOS ELETRÔNICOS NOS RECREIOS



PROJETO RECREIO (2019-2020): PRÁTICAS CORPORAIS E DIGITAIS

“A escola ficou mais viva depois desse projeto” (Prof História)

Prat. Corp. ampliadas e mais desejadas que jogos eletrônicos

Prat. Corporais por espaço/ano escolar: direito de todos/as, mais ou menos habilidosas/os

Jogo Eletrônico: lab. de informática, Sala de Videogame, Pátio

Mediação de adultos: discriminação/violência nas PC ou realização de PD não autorizadas

2020/2021 - ERE RECREIO ON-LINE

Jogos eletrônicos sugeridos por monitor e estudantes (curadoria da escola!)

Ações informais de letramento digital nas sessões de jogo

EVENTOS DA ESCOLA

Jogos Internos, Festa Junina, Dia da Criança, apresentações de teatro, feiras etc.

Preferência pelas práticas e interações presenciais, mesmo com celular liberado (mídias digitais em 2º plano) (SILVEIRA, 2019).

Jovens são “viciados” em interação social, não em dispositivos digitais (BOYD, 2014)



ESPORTE ESCOLAR E JOGOS ELETRÔNICOS



ESPORTE ESCOLAR	ESPORTE ELETRÔNICO ESCOLAR
<p>Razões para abandono do esporte: 43 estudos internacionais, 470,000 sujeitos (5-19 anos):</p> <ul style="list-style-type: none">a) Falta de diversão,b) Percepção de incompetência,c) Pressão <p>(Crane; Temple, 2015)</p>	<ul style="list-style-type: none">a. Criação de torneios on-line em escolas da cidade e entre diferentes cidadesb. Associação a ações de educação para a mediação (famílias) e para o uso (estudantes) das mídias digitais
<p>Desafios</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Inclusão de mais estudantes nas equipes<input type="checkbox"/> Aumento do tempo em quadra nos jogos<input type="checkbox"/> Combate à pressão precoce por resultados	<p>Possibilidades</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Eventos presenciais (quando possível)<input type="checkbox"/> Integração entre torneios tradicionais de esportes e torneios de jogos eletrônicos

“Ao organizar torneios, deve-se reconhecer que **o aspecto competitivo e os resultados não são questões cruciais** e a ênfase deve ser sempre colocada nos conceitos de jogo e diversão [e] o envolvimento equitativo de todos os participantes em termos de tempo de jogo”

(FIFA GRASSROOTS – CRIANÇAS DE 6 A 12 ANOS - ESCOLAS, COMUNIDADES E CLUBES)

JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E QUALIDADE DE VIDA



1. DESCONSTRUÇÃO DO PÂNICO MORAL EM RELAÇÃO ÀS PRÁTICAS DIGITAIS
2. A APROPRIAÇÃO DOS *E-SPORTS* POR INSTITUIÇÕES ESPORTIVAS E A CULTURA CORPORAL
3. PRÁTICAS CORPORAIS E DIGITAIS FORA DA ESCOLA
4. PRÁTICAS CORPORAIS E DIGITAIS NA ESCOLA
5. ESCOLA E EDUCAÇÃO PARA A CIDADANIA DIGITAL

ESCOLA E EDUCAÇÃO PARA A CIDADANIA DIGITAL

MARCO CIVIL DA INTERNET

“O cumprimento do **dever constitucional do Estado na prestação da educação, em todos os níveis de ensino, inclui a capacitação, integrada a outras práticas educacionais, para o uso seguro, consciente e responsável da internet** como ferramenta **para o exercício da cidadania, a promoção da cultura e o desenvolvimento tecnológico**”.

Marco Civil da Internet (Lei N° 12.965/14) é a lei que regula o uso da Internet no Brasil assim como estipula diretrizes para a atuação do Estado com relação a ela.



BNCC – COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA

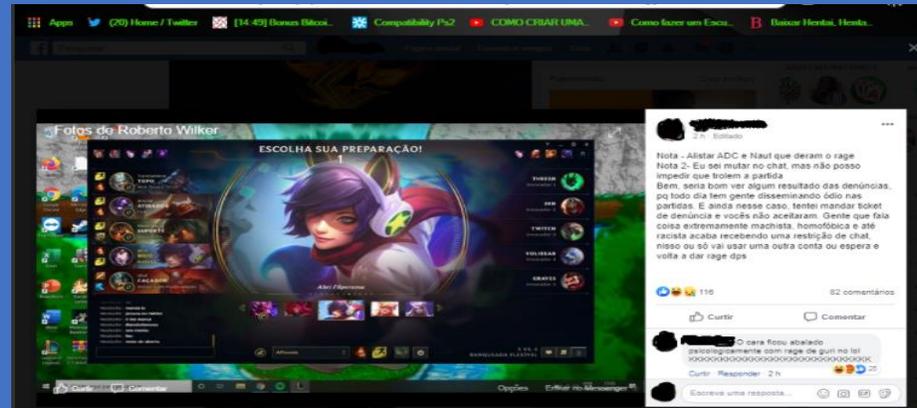
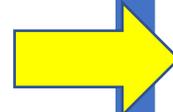
“5. **Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo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

ESCOLA E EDUCAÇÃO PARA A CIDADANIA DIGITAL

JOGOS ELETRÔNICOS E ESCOLA

O maior desafio colocado pelos jogos eletrônicos (e pelas práticas digitais) não é o sedentarismo ou a violência, mas lidar com outras questões relacionadas a eles:

- ✓ comunidades tóxicas
- ✓ exploração comercial
- ✓ valores implícitos
- ✓ preconceito, discriminação
- ✓ sexualização e pornografia
- ✓ exposição de dados etc.



PAPEL DA ESCOLA: LETRAMENTO DIGITAL (funcional, crítico, criativo)

Quanto **mais experiências** digitais, **mais exposição a riscos**, mas também **melhor formação** para lidar com tais riscos (LIVINGSTONE, 2020)

ESCOLA E EDUCAÇÃO PARA A CIDADANIA DIGITAL

4 C's dos riscos on-line para crianças e jovens

	CONTATOS INTERAÇÕES SOCIAIS	CONTEÚDOS EXPOSIÇÃO A	CONDUTAS DE RISCO	CONTRATO GOLPES
AGRESSÃO	Vigilância indesejada, perseguição, comportamento de ódio	Violência, racismo, conteúdo extremista ou de ódio	Trolagem, exclusão, bullying, hostilidade	Roubo de dados e identidade, golpes, chantagem,
VALORES	Pressão de pares, persuasão ideológica, radicalização	Desinformação, fake news, conteúdo inadequado à idade	Comunidades tóxicas (pressão de pares, auto-mutilação etc.)	Design persuasivo, polarização etc.
SEXUAIS	Assédio sexual, compartilhamento de abuso sexual de menores, aliciamento	Pornografia, sexualização, normas de imagem corporal	Assédio sexual, mensagens sexuais não consensuais, pressões sexuais	Sextorsão, streaming de abuso sexual
TRANSVERSAIS	Abusos contra proteção de dados e privacidade; riscos mentais e físicos, discriminação			

Fonte: Children Online: Research and Evidence (CORE, 2021)

ESCOLA E EDUCAÇÃO (DE ESTUDANTES E FAMILIARES) PARA A CIDADANIA DIGITAL

Mediação restritiva inconsistente ou autoritária na escola e em casa (SILVEIRA, 2019)

- ✓ Restrição de wi-fi (escola)
- ✓ Proibição de conteúdo
- ✓ Limite de tempo de tela
- ✓ Mídias como chantagem: “se não fizer tal coisa, está proibido de usar as mídias digitais”
- ✓ Punição com restrição de mídias: “cometeu tal erro, está proibido de usar as mídias digitais”

“A transgressão é o inevitável outro lado do controle” (ROJEK, 1999, p. 34)

Burlas frequentes segundo adolescentes (SILVEIRA, 2019)

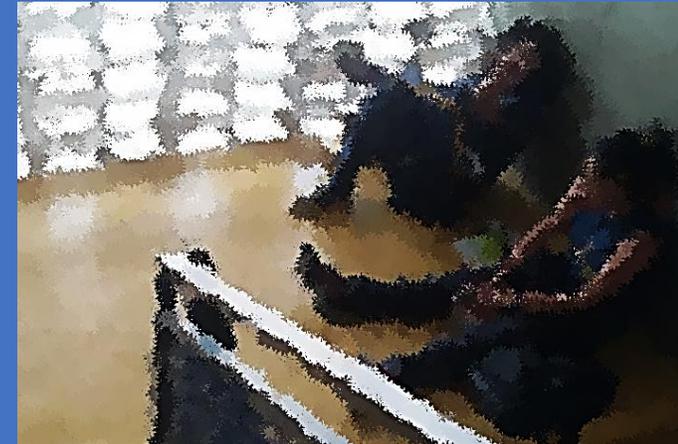
- ✓ Jogo na casa de colegas; uso de celulares e ou contas de colegas na escola; uso de contas de parentes no Netflix; “destruição” de chats perigosos; uso do Snapchat; senha em celular e aplicativos; hackeamento da senha do wi-fi etc.

“Não adianta meu pai me proibir de jogar GTA. Jogo na casa do meu amigo” (Élber, 13 anos)

ESCOLA E EDUCAÇÃO (DE ESTUDANTES E FAMILIARES) PARA A CIDADANIA DIGITAL

Mediação ativa: reflexão sobre conteúdos, práticas digitais e uso excessivo das mídias digitais (VALKENBURG *et al.*, 2013)

Mediação ativa é mais bem-sucedida e contribui mais para construção da autonomia do que mediação restritiva inconsistente/autoritária (proibição, chantagem, punição e restrições autoritárias).



Estilos de mediação de apoio à autonomia são mais eficazes e mediação restritiva voltada para a autonomia (explicação de motivos da mediação) aumenta internalização e compreensão de problemas de conteúdo das mídias (MEEUS *et al.*, 2018)

Estilo de Mediação (para a autonomia X inconsistente/controlador) é determinante do sucesso ou insucesso da estratégia de mediação (ativa ou restritiva) (VALKENBURG *et al.*, 2013)

JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E QUALIDADE DE VIDA

Por mais difícil que seja lidar com as práticas digitais de crianças, adolescentes e jovens, simplesmente proibir ou demonizar tais práticas não vai afastar delas esses sujeitos, nem ajudá-los a navegar mais crítica e competentemente na cultura digital e no mundo contemporâneo (SILVEIRA, 2019)

JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E QUALIDADE DE VIDA

Obrigado pela atenção

PUBLICAÇÕES

SILVEIRA, Guilherme Carvalho Franco da. Práticas digitais, lazer e adolescência: uma etnografia. **Revista Licere**, v. 1, p. 218-258, 2018.

SILVEIRA, Guilherme Carvalho Franco da Práticas digitais, lazer e adolescência: uma etnografia. **Revista Educação (UFSM)**, v. 1, 2021. (No prelo)

SILVEIRA, Guilherme Carvalho Franco da. Adolescentes entre celulares, tablets, consoles e computadores: lazer, sociabilidade e burla. In: SOARES, Rafael Fortes; VIANA Juliana De Alencar. (Org.). **Repensando o lazer a partir da cultura digital**. 1. ed. Rio de Janeiro: E-Papers, 2019, v. 1, p. 283-322.

SILVEIRA, Guilherme Carvalho Franco da; FORTES, Rafael. Letramento digital: entre a apropriação e a proibição das práticas digitais de lazer na formação de adolescentes. In: GOMES, Christianne L.; DEBORTOLI, José Alfredo O.; SILVA, Luciano Pereira da. (Org.). **Lazer, Práticas Sociais e Mediação Cultural**. 1. ed. Campinas: Autores Associados, 2019, v. 1, p. 55-74.

SILVEIRA, Guilherme Carvalho Franco da. Nativos ou brincantes digitais? Banalidade, sociabilidade, proibição e burla nas (e ao redor das) práticas digitais de adolescentes. In: XI Simpósio Nacional da ABCIBER, 2018, Juiz de Fora. **Anais...** São Paulo: ABCIBER, 2018. v. XI.

SILVEIRA, Guilherme Carvalho Franco da. ENTRE CELULARES, TABLETS, CONSOLES E COMPUTADORES: Práticas digitais no cotidiano de adolescentes. In: I Simpósio Internacional Subjetividade e Cultura Digital., 2017, Belo Horizonte. **Anais...** Belo Horizonte: UFMG/PUC-MG, 2017. p. 91-99.

SILVEIRA, Guilherme Carvalho Franco da. Digital practices of 13/14-year-old Brazilian teens. In: LSA 2017: Enacting Leisure, Recreating Leisure, 2017, Leeds. LSA 2017: Enacting Leisure, Recreating Leisure. **Abstract Book**. Leeds: Leisure Studies Association, 2017. p. 45.

SILVEIRA, Guilherme Carvalho Franco. Laboratório de jogos e aplicativos digitais do centro pedagógico da UFMG: uma proposta de letramento digital. In: IX SICEA - I SICEA INTERNACIONAL, 2015, Juiz de Fora. IX SICEA – **Anais...**Trabalhos Completos. Juiz De Fora: Colégio De Aplicação Da UFJF, 2015.

REFERÊNCIAS

BOYD, Danah. Why youth (heart) social network sites: the role of networked publics in teenage social life. In: BUCKINGHAM, David (ed.). **Youth, Identity, and Digital Media**. Cambridge: The MIT Press, 2008.

_____. Social network sites as networked publics: affordances, dynamics, and implications. In: PAPACHARISSI, Zizi (ed.). **A networked self**. Routledge, 2010. p. 47-66.

_____. **It's complicated**: the social lives of networked teens. New Haven: Yale University Press, 2014.

DAYRELL, Juarez. A escola como espaço sócio-cultural. In: DAYRELL, Juarez (org.). **Múltiplos olhares sobre educação e cultura**. Belo Horizonte: UFMG, 2001.

DAYRELL, Juarez. A escola "faz" as juventudes? Reflexões em torno da socialização juvenil. **Educação & Sociedade**, 2007, n. 28, v. 100: 1105-1128.

GUTHOLD, Regina, et al. Worldwide trends in insufficient physical activity from 2001 to 2016: a pooled analysis of 358 population-based surveys with 1·9 million participants. *The lancet global health*, 2018, 6.10: e1077-e1086.

REFERÊNCIAS

BUCKINGHAM, David. **Crescer na era das mídias eletrônicas**. São Paulo: Loyola, 2007.

_____. Introducing identity. In: BUCKINGHAM, David (org). **Youth, identity, and digital media**. Cambridge: The MIT Press, 2008.

_____. Cultura digital, educação midiática e o lugar da escolarização. **Educação e Realidade**, Porto Alegre, v. 35, n. 3, p. 37-58, set./dez., 2010.

_____. As crianças e a mídia: uma abordagem sob a ótica dos Estudos Culturais. **MATRIZES**, v. 5, n. 2, p. 93-121, 2012.

_____. **Objectionable content?** Young people, censorship and pornography. Londres: [s.n.], 2014. Não publicado. _____. Defining digital literacy. **Nordic Journal of Digital Literacy** Special Issue, p. 21–34, 2015.

_____. **Child obesity and TV advertising:** another case of symbolic politics. 2018. BUCKINGHAM, David; BURN, Andrew. Game literacy in theory and practice. **Journal of Educational Multimedia and Hypermedia**, v. 16, n. 3, p. 323, 2007.

REFERÊNCIAS

LIVINGSTONE, Sonia. On the mediation of everything: ICA presidential address 2008. **Journal of Communication**, 2009, vol. 59, no 1, p. 1-18.

_____. The class: living and learning in the digital age. In: TOSONI, Simone *et al.* (Eds.). **Present scenarios of media production and engagement**. Bremen: Lumière, 2017. p. 55-66.

LIVINGSTONE, Sonia; SEFTON-GREEN Julian. **The Class: Living and Learning in the Digital Age**. New York: New York University Press, 2016.

LIVINGSTONE, Sonia; THIRD, Amanda. Children and young people's rights in the digital age: An emerging agenda. **New Media & Society**. vol. 19, n. 5, p. 657–670, 2017.

LIVINGSTONE, Sonia; HELSPER, Ellen. Balancing opportunities and risks in teenagers' use of the internet: the role of on-line skills and internet self-efficacy. **New Media & Society**, v. 12, n. 2, p. 309-329, 2010

REFERÊNCIAS

PRZYBYLSKI, Andrew K.; NASH, Victoria. Internet filtering and adolescent exposure to online sexual material. **Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking**, v. 21, n. 7, p. 405-410, 2018.

PRZYBYLSKI, Andrew K.; WEINSTEIN, Netta. Can you connect with me now? How the presence of mobile communication technology influences face-to-face conversation quality. **Journal of Social and Personal Relationships**, v. 30, n. 3, p. 237-246, 2013.

_____. Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. **Royal Society Open Science**, v. 6, n. 2, p. 1-16, 2019.

VALKENBURG, Patti M. *et al.* Developing and validating the perceived parental media mediation scale: a self-determination perspective. **Human Communication Research**, v. 39, n. 4, p. 445-469, 2013.

FIM