



NOVAS POSSIBILIDADES, PARA O CENÁRIO DA EDUCAÇÃO, PROPORCIONADAS PELA GERAÇÃO DE *SCREENAGERS*

KATILENE DA SILVA DE OLIVEIRA; GIOVANNA JOST TIBOLLA

RESUMO

A evolução tecnológica ao longo dos anos trouxe melhorias significativas aos aparelhos eletrônicos, incorporando inúmeras novas funções. Os celulares, por exemplo, transformaram-se radicalmente, permitindo assistir vídeos, comprar produtos, tirar fotos e comunicar-se globalmente. As gerações que nasceram imersas nesse cenário tecnológico, conhecidas como "*screenagers*", passaram a realizar até mesmo as atividades mais básicas por meio de telas digitais. Essa hiperconexão, por sua vez, tem influenciado significativamente a percepção dos jovens sobre a educação no Brasil. Sendo assim, devido à manutenção de um modelo de ensino tradicional que não integra a tecnologia nas salas de aula, muitos estudantes veem a escola como um ambiente tedioso e desmotivador. Diante desse desafio, este trabalho busca elucidar os impactos, desafios e possibilidades que a evolução tecnológica traz para a educação. O principal objetivo é analisar como a tecnologia pode ser integrada à didática de aula para tornar o ambiente escolar mais atraente e eficaz para os estudantes contemporâneos. Para alcançar esse objetivo, foi realizada uma revisão bibliográfica com base na temática discutida do presente trabalho. Os resultados indicam que a integração da tecnologia na educação pode aumentar o engajamento e a motivação dos estudantes, promovendo um aprendizado mais interativo e dinâmico. No entanto, também foram identificados desafios significativos, como a necessidade de formação adequada para os docentes e a infraestrutura tecnológica nas escolas. Em conclusão, embora existam obstáculos a serem superados, a incorporação da tecnologia na educação apresenta um potencial considerável para melhorar a experiência de aprendizado e adaptar o ensino às necessidades das novas gerações.

Palavras-chave: Ensino; Digital; Internet; Conexão; Tecnologia.

1 INTRODUÇÃO

Ao longo da história da humanidade podemos perceber diversos ciclos de inovação. O homem descobriu o fogo, inventou a escrita, a roda, os carros, eletricidade e, hoje, vemos uma de suas mais fantásticas invenções: a tecnologia. Devido a ela, temos hoje acesso a aparelhos como computadores, televisões de altíssima qualidade, aparelhos celulares que nos disponibilizam uma gama infinita de aplicativos para os mais variados usos, ou seja, a maioria das atividades cotidianas do homem atualmente são realizadas por uma tela digital. A era da informática alterou a forma com a qual os cidadãos interagem em sociedade. Segundo Marchiorato (2018, p.87), "hoje, as cadeias de relações comerciais, educacionais, urbanísticas, profissionais, amorosas acontecem quase sempre com o auxílio de tecnologias, de modo que a tecnologia é essencial na funcionalidade das nossas sociedades".

Nesse sentido, há uma parcela da população que nasceu já imersa nesse meio tecnológico e, por isso, vive inteiramente conectada. A esses indivíduos surgiu um termo próprio: geração de *screenagers*.

Estamos diante de um momento histórico ímpar, temos uma geração que nasceu em

um mundo analógico e viu, rapidamente, o mundo tornar-se digital, como também a geração Z, que já nasce na era digital, a “geração *touchscreen*”, ou “*Screenagers*”. Essa geração tem uma relação diferente com a tecnologia, como se ela fizesse e/ou fosse uma extensão do próprio corpo, como uma prótese, o que, por sinal, não é nada novo, desde o ábaco, passando pela calculadora, até os *tablets*, *ipods*, *ipads*... Tornaram-se próteses, seja da memória, do raciocínio, da expressividade, entre tantas outras próteses que utilizamos sem perceber (Cabral, 2013, n.p.).

Contudo, foi perdida a noção de que, com a evolução da tecnologia e o surgimento de novos aparelhos eletrônicos, como *tablets*, celulares mais modernos, com diversas funções, e computadores mais fáceis de serem transportados para diversos lugares, surgiram novas possibilidades para o cotidiano da geração de *screenager*, principalmente quando se olha para o percurso escolar desses indivíduos. Consoante Klinski e Nunes (2019, p.10), “nos dias atuais, cada vez mais os alunos necessitam de aulas atrativas que permitam ao estudante interagir pelos meios tecnológicos” Sob tal óptica, os discentes tendem a se afastar das instituições de ensino, vistas, por eles, como um ambiente tedioso, que não possibilita a interatividade lúdica tal quais as telas digitais. Logo, percebem-se novos desafios enfrentados pelos educadores e pelas escolas para reaproximarem-se dos jovens.

Sendo assim, o presente resumo expandido apresenta como objetivo central compreender o percurso escolar dos alunos da atual geração digital e como eles estão impondo transformações na educação nacional. Tal questão é relevante para destacarmos as principais mudanças que se mostram necessárias nas instituições de ensino para que haja maior aproximação do discente com a escola e com o educador, essencial para a melhora na qualidade do processo de aprendizagem no país.

2 MATERIAIS E MÉTODOS

Para realizar esta pesquisa, foi adotada uma abordagem metodológica baseada em revisão bibliográfica extensiva. A coleta de dados foi realizada por meio de pesquisa em artigos, livros e websites relevantes. A escolha desses recursos se deu com base nas discussões sobre o contexto da geração de *screenagers* e sua relação com a educação. O trabalho foi estruturado em etapas que abordam a evolução da tecnologia nos últimos anos, o impacto da interatividade do mundo virtual na trajetória escolar dos alunos, a persistência de um modelo de ensino tradicional e os desafios enfrentados pelos educadores e instituições de ensino diante dessa realidade. A análise dos dados coletados permitiu compreender as transformações ocorridas na educação nacional devido à era digital, destacando a necessidade de atualização tecnológica por parte das escolas e professores para promover uma maior integração com os meios digitais e, conseqüentemente, uma melhora na qualidade do processo de aprendizagem.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com a disseminação das telas digitais e a constante conectividade proporcionada pela tecnologia, uma nova geração, conhecida como “*screenagers*”, emergiu, caracterizada pelo uso intenso e cotidiano de dispositivos eletrônicos, como computadores, smartphones e *tablets*. Esse grupo de jovens utiliza essas ferramentas para uma variedade de atividades, desde o entretenimento até a busca por conhecimento e informações e em diversos momentos do dia, sendo a tecnologia a sua maior aliada no cotidiano.

Para ilustrar isso, vamos imaginar a seguinte situação: um jovem de 15 anos acorda ao ouvir o despertador de seu celular, mal se veste e já vai conferir em seu computador se o download do filme que fazia antes de se deitar está pronto. Toma café da manhã apressadamente e logo está jogando *video-game*. A mãe do jovem o manda para o banheiro, ele a obedece, pega seu tocador de mp4, seu celular com

câmera digital, jogos e sistemas de envio e recebimento de dados e vai para a escola. No caminho, o rapaz ouve música, joga on-line através do celular, conversa com amigos por mensagens instantâneas (também usando o celular), troca arquivos sobre o trabalho que será entregue na aula da semana seguinte e tantas outras coisas (Parnaíba & Gobbi, 2010, p.2).

Essa mudança de paradigma tem implicações profundas no ambiente educacional. Os alunos da era digital possuem acesso instantâneo a uma vasta gama de recursos educacionais online, desde videoaulas até livros digitais, facilitando o aprendizado fora do contexto escolar tradicional.

Hoje, com a internet, é possível ter acesso à informação sem precisar recorrer aos livros em formato físico. As pesquisas que fundamentam os trabalhos de casa pedidos pelos professores muito raramente não acontecem no mundo digital. Além da facilidade de acesso, outro fator que ajuda no crescimento e enraizamento desta plataforma nas escolas é sua proximidade estética com a vida dos estudantes. Na hora da pesquisa, é mais divertido, fácil e interessante para um aluno “mexer” na internet do que em livros, jornais e revistas (Marchiorato, 2018, p.93-94)

Contudo, essa agilidade de acesso às informações e a forma como elas são transmitidas para os estudantes *screenagers*, de uma maneira lúdica, interativa, com imagens, vídeos e outras ferramentas que despertam a atenção dos jovens, tem se contrastado negativamente com um ambiente predominantemente retrógrado das salas de aulas. Ainda há a prevalência, na educação nacional, do antigo método de ensino das escolas, marcado pela rigidez e falta de interação entre professores e alunos, sendo, o primeiro, um sujeito ativo, falando sem parar sobre o conteúdo a ser debatido, enquanto o discente realiza apenas uma atividade passiva de ler e escrever, sem nenhum apelo visual, sem nenhuma dinâmica que o instigue a pensar criticamente. Segundo Rosso e Taglieber (1992, p.43), “para os métodos não ativos o importante é o produto do ensino, desprezando-se o seu processo, o que explica o papel ativo do professor (falante), repassador de conteúdos e o papel passivo dos alunos que ouvem, anotam e devolvem nas provas”.

Diante desse cenário, surge o desafio para educadores e instituições de ensino de atualizarem suas práticas pedagógicas para se adequarem às necessidades e expectativas dos *screenagers*. A integração da tecnologia na sala de aula torna-se essencial para tornar o ensino mais atrativo e eficaz. Estratégias como a gamificação, que utiliza elementos de jogos para promover o engajamento e a motivação dos alunos, representam uma abordagem promissora para tornar as aulas mais interativas e dinâmicas.

“Gamificação” (gamification) passou a ser o termo usado para se referir à aplicação de princípios, mecânicas e design de jogos para despertar e incentivar o interesse de aprendizes em alcançar objetivos profissionais, educativos ou mesmo pessoais. Entre os recursos utilizados estão: rankings, pontuações, desafios com crescentes níveis de dificuldade, recompensas, distintivos e estruturação de lógicas cooperativas, competitivas e exploratórias. Com uma linguagem simples e familiar às novas gerações, importam-se noções relacionadas à arquitetura de games para pensar estratégias motivacionais em ambientes de trabalho e de ensino (Campos & Lastória, 2020, p.5).

No entanto, é importante reconhecer que essa transição para um modelo educacional mais tecnológico não está isenta de desafios. A formação adequada dos professores, a disponibilidade de recursos tecnológicos nas escolas e a adaptação dos currículos são questões que precisam ser abordadas para garantir o sucesso dessa transformação. Além disso, é crucial considerar as possíveis limitações e desvantagens da integração da tecnologia na educação, como a dependência excessiva de dispositivos eletrônicos e os riscos associados ao acesso

indiscriminado à internet.

Em última análise, a era digital apresenta oportunidades emocionantes para repensar e revitalizar o sistema educacional. Ao adotar uma abordagem mais flexível e orientada para o aluno, podemos aproveitar ao máximo o potencial da tecnologia para promover um aprendizado mais engajador, significativo e relevante para as gerações futuras. Através do diálogo contínuo entre educadores, estudantes e comunidades, podemos moldar uma educação que prepare efetivamente os indivíduos para enfrentar os desafios e oportunidades do século XXI.

4 CONCLUSÃO

Por conseguinte, é possível concluir que a interação dos jovens com os estudos mudou drasticamente ao longo da inserção da tecnologia no cotidiano humano. Tal questão era completamente previsível, dado a alta capacidade de influência das telas no cotidiano das pessoas. Não há nenhuma coerência em tanta progressão em áreas como a saúde, exatas e humanas, por exemplo, se a educação não acompanhar esse ritmo. Nesse sentido, as instituições de ensino e os professores necessitam compreender as novas exigências da geração *screenager*. A tecnologia é uma realidade dos adolescentes hodiernamente, logo, não se pode lutar contra ela, mas sim a favor, inserindo-a no cotidiano das escolas, dentro das salas de aula, de forma a utilizar, assim, uma linguagem de ensino mais coerente com a linguagem tecnológica da geração digital.

Por fim, foi possível alcançar os objetivos traçados no início do presente trabalho, já que se compreendeu o percurso escolar dos alunos da atual geração digital e como eles estão impondo transformações na educação nacional. Sendo assim, se houver, de fato, mudanças na forma com a qual as instituições de ensino coordenam as atividades educacionais no país, a educação tende a melhorar significativamente.

REFERÊNCIAS

- Cabral, S. N. (2013). Desafios da construção do conhecimento nas gerações Y e Z. SENAC - Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial, Ceará. Recuperado de https://www.ce.senac.br/post_artigos/desafios-da-construcao-do-conhecimento-nas-geracoes-y-e-z/.
- Campos, L. F. A. A.; Lastória, L. A. C. N. (2020). Semiformação e inteligência artificial no ensino. Revista Pró-Posições, 31, 1-18. doi: 10.1590/1980-6248-2018-0105.
- Klinski, C. S.; Nunes, F. B. (2019). Formação Docente e o uso das Tecnologias em Âmbito Escolar. Revista de Gestão e Avaliação Educacional, 8(17), 1-15. doi: 10.5902/2318133837809.
- Marchiorato, H. B. (2018). Educação Ambiental: a tecnologia a favor da natureza. Kínesis-Revista de Estudos dos Pós-Graduandos em Filosofia, 10(23), 85-99.
- Parnaíba, C. S.; Gobbi, M. C. (2010). Os Jovens e as Tecnologias da Informação e da Comunicação: aprendizado na prática. Revista Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar, 3(4), 1-14. Recuperado de <https://www.revistas.usp.br/anagrama/article/view/35450/38169>.
- Rosso, A. J.; Taglieber, J. E. (1992). Métodos ativos e atividades de ensino. Perspectiva, 10(17), 37-46. <https://doi.org/10.5007/%x>.