

A CIBERCONVIVÊNCIA DOS “SCREENAGERS”

THE CYBERLIVING LIFE OF “SCREENAGERS”

João Carlos Bertolazzi¹
Marcos Vinicius Malheiros da Silva²
Rebeca Maria de Oliveira³
Rodi Narciso⁴
Rosângela Miranda Crimoni⁵

Resumo: A mudança de comportamento entre as pessoas estão tomando rumos de distanciamento e a aproximação física cada vez mais distante o virtual muito presente hoje conversamos ou teclamos sem saber quem esta do outro lado as velocidade de informações nós traz a refletir sobre mudanças, conhecimentos pessoas virtualmente é saudável para obter a percepção do certo ou errado como isso afeta na educação no trabalho e nosso lado logico foram se por terra não havendo a necessidade de pensar formação comportamento solitário ou grupo é que nos cerca para obter informações? E quando voltamos essas mesmas ações para pessoas portadoras de TEA como podemos entender o universo que eles vivem as condições que devemos analisar. O processo transformador no ambiente social ocorre com processo 1.0 ate 4.0 e 5.0 que contribuiu na revolução Industrial e na Educação o caminho que estamos seguindo as ações nos mostra que a mudança de comportamento e a liberdade atingiram a maneira de ensinar e aprender a das novas tecnologias nos mostrara uma realidade virtual mais pragmática ao ser humano, com isso temos de entender as ações do comportamento e refletir se não estamos perdendo a capacidade da logica o raciocínio na participação da ação na Educação se alinhara alguns fatores que jamais deixará de existir Escola, Professores e Alunos a maneira de ensinar sim como já ocorre deixando a sensação de protagonismo com os alunos e porém a ação direcionamento e protagonista sempre será do professor. .

Palavras-chave: Aprendizado. Screenagers. Aluno. Professor. Tecnologia.

Abstract: The change in behavior among people is taking a direction of distancing and the physical approximation increasingly distant the virtual very present today we approach virtually without knowing who is on the other side the speed of information brings us to reflect on changes, knowledge people

- 1 Graduação em Ciências - Faculdade Hebraica Renascença; Graduação em Matemática – Fiar; Pós Graduado: Docência do Ensino Superior – Unimais; Neuropiscopedagogia Clínica e Institucional – Fameesp; Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação - Must Univesity.
- 2 Licenciado e Bacharel em Letras pela UNIDERP. Especialista em Tendências Contemporâneas do Ensino de Língua Inglesa pela UNIDERP. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University.
- 3 Graduação em Pedagogia com Habilitação em Supervisão Escolar pela Universidade Estadual do Piauí /UESPI (2007). Graduação em Direito pelo Centro Universitário Santo Agostinho (2010). Especialista em Direito Civil e Direito Processual Civil pelo Centro Unificado de Ensino de Teresina - CEUT (2013) e em Educação Infantil pela Universidade Norte do Paraná-UNOPAR-2019 e em Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University.E-mail:rebecca_adv@hotmail.com
- 4 Graduação em Pedagogia. Especialização em Psicopedagogia Clínica e Institucional. Educação Especial. Gestão Escolar. Deficiência Visual. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University - Flórida. E-mail: rodynarciso1974@gmail.com
- 5 Graduado: Pedagogia – Faculdade Madre Gertrudes de São José Pós Graduado: Educação do campo -UFES – Universidade Federal do Espírito Santo; Pós Graduado: Gestão Escolar – Universidade Salgado filho; Mestrando: Tecnologias Emergentes em Educação - Must Univesity

virtually is healthy to get the perception of right or wrong how this affects education at work and our logical side went to the ground with no need to think about training solitary behavior or group is that around us to obtain information? And when we return these same actions to people with ASD, how can we understand the universe they live in and the conditions that we must analyze. The transforming process in the social environment occurs with process 1.0 to 4.0 and 5.0 that contributed to the Industrial Revolution and Education the path we are following the actions show us that behavior change and freedom reached the way of teaching and learning the new technologies it will show us a more pragmatic virtual reality for the human being, with this we have to understand the actions of behavior and reflect if we are not losing the capacity of logic the reasoning the participation of the action in Education will align some factors that will never cease to exist School, Teachers and Bad students the way of teaching yes, as it already happens, leaving the students with the feeling of protagonism, but the directing and protagonist action will always be of the teacher..

Keywords: Apprenticeship. Screenagers. Student. Teacher. Technology.

1 Introdução

O objetivo desse artigo é passar a mudança de comportamento ocorrido na sociedade o impacto que obtivemos no período da revolução industrial e no processo da Educação, o avanço da modernidade desde então com uso dos computadores e as gerações surgidas a estrutura já não era mais a mesma do pensamento Fordismo, mas sim cada vez mais o modernismo tecnológico na fabricas eram implantadas ações como 1.0 até 4.0 e 5.0 estão agora formando sociedades humanizadas na sociedade comportamentos que esta alinhado ao geração X e Z ou X e Y, todos esses processos serviram para mudança de como agimos, como aprendemos,As mudanças de comportamento nas escolas, como os alunos hoje aprendem e o papel do professor e alunos, as aulas agora são síncronas ou assíncronas e abordamos o protagonismo que esta sendo empregado.

“Estamos criando um espaço em que as pessoas do planeta possam ter [um novo] tipo de relação de comunicação: quero ser capaz de interagir plenamente com a consciência que está tentando se comunicar comigo” (Barlow, 1995, p.40).

Ação da comunicação muda constantemente na medida que avança a tecnologia temos que adequar a ela esse processo é alinhado com ações treinamentos ou perceptivos no qual o cognitivo absorve. A sociedade tendo que acompanhar estas transformações com atos de Inclusão onde percebemos que ao comparar o processo de Revolução Industrial até hoje com Transformação Tecnológica nos parques das fabricas e nas escolas pouco se fez para pessoas portadoras de mobilidades e TEA.

Vamos ressaltar também que somos usuários desta modernidade acabamos vivenciando e contribuindo, para cada vez mais no conforto que a tecnologia nos oferece distanciamos cada vez em movimentar e usar a lógica, pensamento critico e pesquisar, somos incluso como *screenager*, digitamos, lemos, pesquisamos e passamos nossos sentimentos com *emogines* deixamos o ato de sair visitar para ficarmos numa sociedade rodeada de pessoas porém sem conhecer presencialmente será geração de cibercomportamento.

2 Aprendizado cognitivo

O comportamento da sociedade transforma com ações Cognitivas de diversos pensamentos o qual traz o novo e o experimento enriquecimento de detalhes que é da natureza do professor e alunos se envolverem de forma ativa no qual completa o processo da sua aprendizagem essas ação consiste no elo. Ação da memoria com todos os conjuntos o qual fara o aprendizado uma vez que estará ligada ao cérebro, no entanto “*Screenagers*”, no entanto ignora conceitos amplos, tem caracterizas de absorver de maneiras superficiais o conhecimento e a virtualização que está eliminando a necessidade de contato humano direto e isso tem gerado uma geração que prefere lidar com uma máquina a com um ser humano. Ato de passar informações e conhecimento caberá ao professor interagir com todas as faixas etárias da educação básica até o ciclo de aprendizado e ter a percepção de que os alunos estejam aprendendo e ressaltar que uma ação do corpo pedagógico também devera avaliar se esse professor saiba interagir com as novas tecnologias.

Para Marques (2017, [s.p.]), “o estudo a respeito das capacidades mentais do ser humano, como por exemplo, [o] pensamento, aprendizado, inteligência, memória, linguagem e percepção”,

Na necessidade de expandir ou buscar conhecimento o fator tempo e a velocidade envolvida foi o diferencial onde a ação do aluno percebeu a necessidade que as informações chegassem com diversas informações e assuntos ao mesmo tempo em o ambiente da sala de aula poderia ser diferenciado, com os recursos de realidade virtual e aumentada inseridos em atividades educacionais tonará as aulas mais dinâmicas e eficazes possibilitando que estudantes aprenderem de forma mais rápida e interativa sem sair da sala de aula.

3 A Ciberconvivência dos “*Screenagers*”

As gerações 1980 com seus jogos eletrônicos formavam o inicio deste movimento que criou se um ato maciço na medida em que jovens conseguiram ter mais acesso a internet, celulares, notebooks e tablete no período da pandemia o internet nos lares aumentou consideravelmente conforme fontes divulgadas pela Universidade Federal de Uberlândia 72,28% conectados no período da pandemia fazendo que essa mudança de comportamento afetasse de mais rápido as pessoas o uso da internet em ambientes como casa, trabalho, estudos, convivência social a tal maneira a rotina.

Conforme Castelles (1999, p.123), a “internet é uma extensão de vida em todas as suas dimensões sob todas as suas modalidades”.

Nestas ações eletrônicas sociais dava uma conotação de universo amplo a ser explorado formando grupos de sala de bate-papos onde eram classificados: Idades, cidades, curiosidades, namoro, homens, mulheres e grupos diversos etc... Era sala que tinham limitações de pessoas para acessar, portanto comunidades e grupos se fundiram com esse modelo de comunicar ou interagir passou se gerações X e Y. E foi também utilizada na educação até os dias de hoje. A Interação humana-computador: a Ciência Cognitiva poderia levar a uma interação humano-computador mais efetiva e eficiente; onde possa entender a estrutura do funcionamento relação homem e maquina essas ações são elas estudadas e voltadas a diversos seguimentos, podemos citar a transformação na Educação onde cada vez mais é incorporando com uso da tecnologia

em seus trabalhos de pesquisa, mudanças de comportamento na sala de aula professor e aluno um processo de adequação, porém muito avançando.

(Souza, 2017, p. 3). “Nesse novo cenário educacional [...], em que novas metodologias são fundamentais para um ensino significativo e de qualidade, encontramos diversos docentes que utilizam games em suas salas de aula como ferramenta mediadora de conteúdos escolares”.

O uso da tecnologia no aprendizado nas disciplinas de química, física, língua portuguesa e outras matérias fizeram os alunos saírem do módulo engessado convencional para uma realidade mais participativa e liberta, outras matérias como Interdisciplinaridade foram elas posta a gamificação sendo incorporado ao novo modelo de aprendizado fez com o professor se atualizasse, buscando o processo para ser aplicada pedagogicamente correta a estruturação só foi possível com ações participativas e contundentes dos alunos no comportamento de agir e relacionar “Screenagers” a ação de interagir com o uso da tela de celulares e a sua maneira de pensar com ferramentas digitais, uso do Google, para obter respostas rápidas e evitar conflitos de informações a substituição das folhas de cadernos, leituras de livros físicos, canetas lápis e borrachas agora estavam nas palmas das mãos no alcance de um teclado. O professor por sua vez deixou o giz e lousa e também é obrigado a usar, tecnologia a seu favor, tablete, notebooks e celulares a escrita digital.

Toda essa ação revolucionária de maneira ou outra trouxe velocidade de informações e transformações de comportamento, mas foram poucas absorvidas com TEA, onde o interesse comercial ainda não é visto como algo promissor, porém estudos hoje mostra que plataformas de desenvolvimentos trabalham com uso IA e jogos interativos para pessoas Autistas.

O mercado tecnológico e as redes sociais sofreram grandes mudanças desde 1994 até 2022 já se passaram 28 anos e benefícios contribuirá, numa sociedade moderna e igualitária. As comunidade virtuais hoje é mais participativas através de ciber's conforme citado no livro A Galáxia da Internet onde é discutido sobre privacidade e liberdade, e a soberana das informações,

Portanto as ações ainda requer estudos aprofundados para que esta realidade chega de maneira uniforme e seus pares cada vez mais avançados a educação e a inclusão são formas de a Ciberconvivência dos “Screenagers” onde gera situações objetivas e concretas podendo se estender a família com o uso da internet consegue proporcionar a interatividade.

Temos que nos Atentar ao falarmos TEA.

O fato para pessoa autista o problema que ocasiona é o hiperfoco, em telas e barulhos uma característica do autista no qual não intervenha seu convívio social e com relação e a IA irá depender de cada caso uma vez que talvez não haja interesse e grau do autismo.

4 Ciberespaço

Assim, é possível que, quando as grandes massas tiverem finalmente acesso à Internet por linha telefônica, as elites globais já tenham fugido para uma esfera mais elevada do ciberespaço. No mundo de comunicação em que não é necessária a presença física a comunicação como fonte de relacionamento, dando ênfase ao ato da imaginação, necessária para a criação de uma imagem É o espaço virtual para a comunicação que surge da interconexão das redes de dispositivos digitais interligados no planeta, incluindo seus documentos, programas e dados, portanto não

se refere apenas à infraestrutura material da comunicação digital, mas também ao universo de informações que ela abriga.

4,1 A CiberSocialidade

Hoje em dia nós vemos o prefixo “cyber” (ou “ciber”) em tudo: cyberpunk, ciber-sexo, ciberespaço, ciber-moda, ciber-raves, etc. Cada expressão forma, com suas particularidades, semelhanças e diferenças, o conjunto da cibercultura.

7

As tribos cyberpunks, as comunidades virtuais das redes informáticas (Minitel, BBS, Internet), o hedonismo e o presenteísmo das “raves” (festas “tecno”), o fanatismo tribal dos adeptos dos jogos eletrônicos, o ativismo rizomático e político-anarquista dos militantes eletrônicos (hackers, crackers, cypherpunks...) entre outros, mostram como os elementos que compõem a socialidade (que formam o “mundo da vida”) afetam o “mundo da técnica”.

4.2 Cibercultura

É bem fácil entender como o Orkut e outros centros de interligação de pessoas desempenham seus papéis. Se você considerar as redes sociais como espaços específicos, o seu perfil funciona como um RG atrelado ao Curriculum vitae onde informações necessárias pessoais de sua vida cotidiano. Assim, todo perfil que você tem em uma rede social funciona como uma versão digital sua na grande rede o comportamento online como algo que represente quem você é. Nesta “cibercidade”.

4.3 Ciberconvivência

O que nos mostram os dados de pesquisa? Não há dúvidas de que as crianças e os adolescentes, de forma cada vez mais intensa, convivem ciberneticamente. Com isso, estão expostos aos benefícios e perigos das redes, carecendo, portanto, de análise e reflexão. Ações de sócio econômicas podem fazer refletir emoções negativas em suas convivências. Acreditamos que, de forma crítica, é preciso educar para o uso seguro das tecnologias digitais de comunicação, de modo que crianças e adolescentes precisam estar cientes dos riscos da convivência cibernética, para que, quando necessário, sejam capazes de se proteger e/ou buscar proteção para não sofrerem ou, até mesmo, provocarem danos emocionais que ajudem a analisar as situações de convivência virtual com ações de coletividade. Estes movimentos estão atrelados aos “*Screenagers*” portando as mudanças de comportamento e aceitação se locomove através de buscas sites de buscas e pesquisas digitais se agrupam formando um ciclo. A tela como meio de leituras dinâmicas com respostas rápidas alimento o conhecimento no qual faz obtermos mudança de comportamento. Ações no ambiente escolar sala de aula também é afetado na estrutura de aprendizado com o professor fazendo parte deste universo moldando praticas educativas e aprendizado direcionando ações de pesquisas e passando o protagonismo para os alunos e com a sua supervisão não há

dúvidas de que, com os avanços da neurociência e da tecnologia educacional, o aprendizado dos alunos foi elevado a um novo nível, onde hoje as comunidades interativas fazem ações conjuntas em busca do resultado a fixação do conhecimento saltou os muros tradicionais da educação elevando o conhecimento e o fato que neurociência e a tecnologia educacional não apenas reformularam a forma como o aprendizado é fornecido, mas também revolucionaram a maneira como pensamos e os caminhos que a educação está tomando de maneira personalizada com diversidades de pensamentos produtivos e ativos onde essa nova geração “Screenagers” contribuiu em fixar novo modelo em aprender e ensinar.

5 Leitura sobre a temática educação e screenagers

Todo esse processo da transformação ao aprendizado da Educação 4.0 e 5.0, onde se abrange a Indústria e Educação no aprendizado a mudança de comportamento em busca do conhecimento as escolas tiveram que mudar seus métodos de aprendizado para atender as necessidades tecnológicas, O comportamento das escolas e alunos foram de encontro a essa realidade com inovação em novas modalidades e liberdade de aprendizado. É lógico que para chegar neste estágio vários caminhos foram dados no processo de aprendizado da Indústria e Educação com educação 1.0, até 4.0 e 5.0 a evolução humana acompanhou estruturou e adaptou a esse comportamento com base nos estudos.

Essa transformação vem alinhar o papel da escola e do professor direcionar as oportunidades que os alunos poderão explorar na capacitação profissional dando-lhes oportunidade do desenvolvimento tecnológico as carreiras do século XXI, O docente terá a oportunidade de inserir conhecimentos ao discente, em conceitos lógicos, conceitos de aprendizados personalizados, interagir no ambiente online ou off-line com aulas síncronas ou assíncronas., possibilitando uma expansão de conhecimento que ultrapassa os muros das escolas convencionais. Esse comportamento traz uma nova maneira de estudar onde os alunos se ajuntaram em diversos locais, expondo a liberdade e comportamento de grupos em rastrear informações através com as suas telas celulares, tablete e etc,.

O contexto de diversas gerações passadas faz refletir as necessidades de mudanças e transformações que até hoje utilizamos, A capacidade humana de usar ações que venha de encontro as necessidade de superar cada vez mais os desafios enfrentados na busca de novas descobertas o ato de pensar é importante para sobrevivência,

É importante notar que o processo cognitivo evoluiu. Segundo Eliot (1999) com o passar do tempo, amadurecemos e aperfeiçoamos a interpretação do ambiente o que nos permite melhorar as tomadas de decisões, baseadas em informações. Isto está ocorrendo devido a necessidade do homem se reinventar, transformar as coisas ao seu favor a evolução das máquinas até a Inteligência Artificial, pelo ato de ser melhor para nós. As ideias fluem na medida que os desafios aparecerem e a necessidade de construir um estudo entre aluno e professor para que aja o desenvolvimento de algo. Havendo também a necessidade de estudos mais aprofundados sobre o comportamento de ações cognitivas com uso de tecnologias em mudanças de comportamentos.

As mudanças se apresentaram e hoje convivemos com elas percebemos como estudamos hoje as mudanças de comportamentos que tivemos as variações de informações que buscamos

em diversas bibliotecas virtuais, acessos a diversos autores e títulos, múltiplas informações chegando simultaneamente entre a pesquisa e inscrita a conversa no WhatsApp, ouvindo uma música, teclando, fazendo vídeo conferência através de Zoom ou Meet, respondendo e-mails, somos parte dessa geração independentemente da idade passamos pelas gerações X, Z e depois X e Y, e conectado com a realidade. A transformação do ambiente de Estudos Híbrido, EAD ao trabalho Home Office, não precisamos mais ir aos Shopping, ou pagar uma conta, somos digitais, escaneamento facial, ou via córnea, digital é a realidade portanto vivemos, no mundo de “*screenagers*”: Portanto ressalvo que esse processo deveria se estender a todos de maneira mais contundente aos portadores de Tea e outras síndromes fazendo um processo mais humanizado,

7 Considerações finais

Ao longo dos artigos estudados podemos observar as mudanças de comportamento da sociedade no qual a tecnologia venha nos proporcionar as diversas áreas hoje nos prende e beneficia, agimos com um simples toque na tela de um celular, tablete a velocidade e a necessidade de ter novas informações estes conhecimentos são absorvidos com ressalvas onde nossa memória trabalha de maneira não aprofundada com isso demonstra que estamos usando cada vez menos a lógica e o raciocínio.

Ao percebemos que os movimentos de grupos formando “*screenagers*” se interagem na busca de informações o qual seja pertinente e satisfatória o comportamento atinge a Educação e o Trabalho, movimento que é conectado a tecnologia beneficiando o novo. Mas as estratégias de mudança têm de ser feita a favor da inclusão para os portadores mobilidades e TE, ações inclusivas se faz necessário, E com isso percebemos que por mais que aja as mudanças tecnológicas seja a favor de todos, O protagonismo que aparenta ser dos alunos o qual demonstra a essa geração de alunos não é bem assim porque direcionamento de pesquisas é o papel do professor sempre prevalecera sendo ele o gestor e protagonista.

Referências

BARLOW, John Perry. “What are we doing on-line?”, Harper, agos. 1995.

CASTELLS, M. “A galáxia da Internet: Reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro Jorge Zahar, 2003, 123 p.

ELIOT, L. Watts going on in there?-How the brain and mind develop in the first five years of life. New York, NY: Bantan Books., 1999.

MARQUES, J.R. Neurociência Cognitiva: a Ciência do Aprendizado e da Educação. Instituto Brasileiro de Coaching. 2017. Disponível em: <https://bit.ly/9lk1asd>. Acesso em 30 jan. 2022

SOUZA, W. M. de. Educação, neurociências e tecnologias: os games como uma metodologia. XIV EVIDOSOL/XI CILTEC-on-line, Anais... jun. 2017.