

GERAÇÃO SCREENAGERS E EDUCAÇÃO

GERAÇÃO SCREENAGERS E EDUCAÇÃO

Cristiane Tonetto Escobar¹

João Carlos Machado²

Mariza Batista de Sousa Ferreira³

Rodi Narciso⁴

Viviane Aparecida Damian Beck⁵

Resumo: Os jovens da sociedade moderna, ou seja, os adolescentes da era digital passaram a ser identificados como “Screenagers”, que é uma terminologia comumente utilizada para retratar práticas que envolvem leitura e interação entre os sujeitos e o universo, mediante a tela de um computador, celular, tablet ou qualquer outro eletrônico conectado à internet. Esses novos mecanismos estão constantemente presentes na vida cotidiana dos adolescentes e servem para realizar inúmeras tarefas de maneira rápida e fácil, sem a necessidade de saírem do local onde se encontram, apenas clicando numa simples tela e conferindo as novidades que as redes sociais oferecem e as mensagens que foram recebidas enquanto estava realizando outras tarefas ou até mesmo dormindo. Essa interação dos adolescentes com os mecanismos tecnológicos acontece diariamente e com muita frequência, inclusive durante o trajeto de ida e volta da escola, pois não conseguem desgrudar do dinamismo que eles oferecem para as suas vidas. Dentro dessa nova realidade, este trabalho tem como objetivo discorrer, com o aporte de uma pesquisa bibliográfica, acerca da geração digital e sua trajetória educativa, bem como evidenciar os desafios que os alunos digitais proporcionam tanto para a escola quanto para os docentes, levando em consideração o seu uso na prática educativa.

Palavras-chave: Educação. Geração Digital. *Screenagers*.

Abstract: Young people in modern society, that is, teenagers in the digital age, have come to be identified as “Screenagers”, which is a terminology commonly used to portray practices that involve reading, interaction between subjects and the universe through a computer screen, mobile phone, tablet, or any other electronic device connected to the internet. These new mechanisms are constantly present in the daily lives of teenagers and serve to carry out countless tasks quickly and easily, without the need to leave the place where they are, just by clicking on a simple screen and checking the news that social networks offer and the messages that were received while you were doing other tasks or even sleeping.

1 Graduação em Pedagogia. Especialização em Educação Infantil e Anos Iniciais, Supervisão Educacional, Orientação Educacional, Planejamento Pedagógico, Gestão Escolar, Projetos e Práticas Educativas e Fundamentos e Organização Curricular. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. Email: cristianet.escobar@hotmail.com

2 Graduando em Pedagogia, pela Universidade Estadual do Mato Grosso - UNEMAT. Email: jcmachado06@hotmail.com

3 Graduada em Pedagogia pela UNIVAR - Faculdades Unidas do Vale do Araguaia e em Artes Visuais pela UFG - Universidade Federal de Goiás Pós-graduada em Educação Interdisciplinar, mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. marizabatista_7@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 Graduação em Pedagogia pelo Centro Universitário Leonardo da Vinci. Especialização Educação Infantil e Anos Iniciais. Especialização Coordenação Pedagógica. Gestão Escolar com ênfase em Educação Infantil. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. vi.da.beck@gmail.com

This interaction of teenagers with technological mechanisms happens daily and very frequently, including during the journey to and from school, as they cannot detach themselves from the dynamism they offer to their lives. Within this new reality, this work aims to discuss the digital generation and its educational trajectory, as well as to highlight the challenges that digital students provide both for the school and for teachers, considering their use in educational practice.

Keywords: Education. Digital Generation. Screenagers.

1 Introdução

A expressão “Geração Screenagers” é frequentemente usada para descrever a geração de jovens que cresceram em meio ao avanço rápido da tecnologia, especialmente com o uso generalizado de smartphones, tablets, computadores e outras telas digitais. Esses jovens são muitas vezes chamados de “screenagers” porque têm uma relação íntima com a tecnologia e passam muito tempo conectados às telas. Essa geração enfrentou tantas oportunidades quanto desafios únicos em relação à educação.

O avanço tecnológico trouxe mudanças significativas para a sociedade e, com elas, as pessoas passaram a viver de maneira diferente, não precisando mais se distanciar de suas casas para manter contato com amigos e familiares, dentre outras coisas, o que modificou consideravelmente a relação e a comunicação entre os sujeitos, além de construir espaços mais agradáveis e com naturalidade para as crianças e os adolescentes da sociedade moderna.

Esse processo de evolução da tecnologia trouxe inúmeros benefícios para o processo de ensino-aprendizagem, os quais não se resumiram apenas à inserção de novos equipamentos tanto no ambiente escolar quanto no ambiente corporativo, visto que facilitou de maneira significativa o acesso às informações em grande quantidade, podendo ser encontrados nos diversos canais digitais e provocando no sujeito a curiosidade e o desejo de realizar pesquisas sobre temas variados, gerando assim a autonomia digital as crianças e adolescentes da era digital. A tecnologia trouxe uma série de benefícios para a Geração Screenagers e a educação em geral, e algumas das vantagens incluem o acesso a muitas informações e recursos educacionais. Com essa facilidade de lidar com as novas tecnologias, o acesso a uma enorme quantidade de informações, livros, artigos, vídeos e recursos educacionais online, permitiram que eles tivessem acesso direto a conteúdos relevantes e atualizados, variando os temas, enriquecendo seu conhecimento

Dentro dessa nova realidade, este trabalho tem como objetivo discorrer acerca da geração digital e sua trajetória educativa, bem como evidenciar os desafios que os alunos digitais proporcionam tanto para a escola quanto para os docentes, levando em consideração o seu uso na prática educativa.

Levando em consideração que a nova geração vive continuamente conectada às redes digitais mediante à utilização de variados aparelhos eletrônicos, acredita-se que é necessário aos pais, educadores e empresários estarem prontos para suprir as exigências dessa demanda, buscando aprender mais sobre esses mecanismos e sua utilização adequada, como também a respeito das competências socioemocionais, as quais se tornaram essenciais na sociedade contemporânea.

Com isso, compreende-se que a sociedade atual precisa de pessoas com habilidades e

competências diversificadas, ou seja, sujeitos que buscam refletir acerca de situações antes de tomar qualquer decisão, tentando enxergar novas possibilidades diante dos problemas que surgem e de interagir de modo efetivo e apropriado.

Todas essas capacidades são vistas como fundamentais ao sujeito, pois é por meio delas que as pessoas da sociedade conseguem alcançar os seus objetivos e terem uma vida digna e feliz.

Dentro dessa nova realidade, este trabalho tem como objetivo discorrer, com o aporte de uma pesquisa bibliográfica, acerca da geração digital e sua trajetória educativa, em especial dos “*Screenagers*”, bem como evidenciar os desafios que os alunos digitais proporcionam tanto para a escola quanto para os docentes, levando em consideração o seu uso na prática educativa.

2 A geração *Screenagers* e os jogos digitais na educação

Numa abordagem reflexiva acerca dos cursos concretizados nos espaços de aprendizagem on-line, percebe-se que há um processo de transformação de metodologias tradicionalistas voltadas para esses ambientes, razão pela qual tem acarretado altos índices de evasão e fracasso dessas propostas.

Tendo em vista essa realidade, é necessário e urgente que sejam desenvolvidos estudos e experimentos que assinalem novos modelos educativos, com propostas diversificadas, voltados para esses espaços, à medida em que são estabelecidas alterações de informações textuais diferenciadas e imagéticas em um ambiente extraordinário, reunidas de maneira hipertextual, em que haja tanto a interatividade quanto a integração das mídias - impressa, sonora, imagética, digital e telemática - de modo geral.

Levando em consideração os conceitos de Moraes (1996, p.14), “compreende-se que a razão de inserir elementos com imagens, sons e textos, mediante correlações de informações em sequências não-lineares por meio de hipertextos, hipermídia e multimídias, em hipótese alguma, assegura a eficácia do processo pedagógico”.

O processo de ensino-aprendizagem que pretende alcançar resultados positivos precisa ser muito bem estruturado para que as estratégias criadas sejam condizentes com a realidade dos alunos e as condições do ambiente educativo, pois a tecnologia veio para favorecer a prática educativa, o que exige das escolas um ensinar e aprender diversificado e mediado pelos mecanismos tecnológicos, de modo que não se prenda à sala aula física, mas que suplante o tempo e o espaço e que proponha ações educativas para todos os sujeitos.

É importante acrescentar que os sujeitos acima mencionados, no caso deste estudo foca-se nos “*Screenagers*”, uma geração totalmente digital, não são leigos no uso dessas ferramentas, pelo contrário, segundo Rushkoff (1999), eles fazem parte da nova geração e, por isso, conseguem se sair muito bem, uma vez que a grande maioria nasceu por volta da década de oitenta e são intitulados de *Screenagers*, Geração Net, ou ainda digital natives.

As habilidades que tal geração possui mediante os mecanismos tecnológicos é admirável, pois consegue conversar com os mecanismos tecnológicos com muita facilidade e destreza, coisa que poucas pessoas o fazem.

Afinal, atua de maneira diferenciada das demais, tirando o máximo daquilo que a tecnologia tem para oferecer, como ouvir músicas, assistir a vídeos, realizar pesquisas, enviar e

receber mensagens, tendo a sua frente várias janelas abertas e repletas de informações, as quais são essenciais para o seu cotidiano, mas para que isso aconteça é preciso que haja a interatividade.

Em 2003, numa conferência promovida no II Encontro de Educação a Distância em Salvador, o professor Nelson Pretto apelidou essa geração de ALT/TAB, devido à facilidade e flexibilidade que eles têm de interagir perante as inúmeras possibilidades que o computador oferece, podendo assim usufruir de várias coisas ao mesmo tempo, já que podem acessar várias janelas com bastante competência.

Segundo Tapscott (1999), quando o usuário precisa utilizar inúmeras janelas e ao mesmo tempo fazer uso de cada uma de maneira mais rápida e prática, ele usa os comandos do teclado denominados de ALT/TAB, as quais não se mantêm aparente na tela do computador, pois ficam em modo oculto e minimizadas, e quando é necessário o seu uso, basta clicar nas teclas mencionadas acima que as janelas aparecem, oferecendo a opção de selecionar aquela que deseja no momento.

Silva (2000), em suas concepções, explica que esse processo de interatividade não apresenta um caráter unidirecional e reativo, em que os receptores somente contestam às opções que lhe são oferecidas e não interferem no conteúdo mencionado, ganhando assim um caráter bidirecional, em que ambos os sujeitos se unificam.

É importante ressaltar que essa interatividade não se resume apenas e tão somente ao recebimento de informações textuais, imagéticas e sons por parte do sujeito, uma vez que ele ao receber todos esses conteúdos é capaz de interferir e modificar às informações que normalmente vão chegando.

O processo de interatividade que existe nessa relação dos sujeitos com os mecanismos tecnológicos tem se revelado muito importante para a aprendizagem, contudo, ressalta-se que ela não se resume apenas a isso, visto que as tecnologias em parceria com as telemáticas deram início à promoção de variadas possibilidades de intercâmbio e intervenção nos diversos discursos.

Com o surgimento dos jogos eletrônicos, o sujeito “screenagers” deixou de ser apenas um receptor de informação e passou a interagir com elas, podendo modificá-las levando em consideração a sua participação e as escolhas que realiza, ao mesmo tempo que interfere nas diferentes narrativas.

Em conformidade com a concepção de Turkle (1999) a respeito da interatividade existente nos games, o sujeito passa a criar uma relação de interação com um programa e a partir daí, começa a criar uma intimidade com tudo aquilo que ele pode desenvolver e acostuma-se a compreender maior quantidade de informações sobre estruturas e estratégias que interagem por meio da tela com gráficos dinâmicos, uma prática que permite àquele que aprende a dominar a técnica do jogo a difundir-la em outras situações com jogos, e que é considerado um aprender bastante significativo .

Nesse sentido, os mecanismos tecnológicos utilizados no processo de ensino-aprendizagem nos espaços onde são promovidos os cursos on-line precisam compreender melhor os interesses e especificidades dos alunos da nova geração, ou seja, os alunos digitais da era moderna, objetivando promover um aprender dentro de sua realidade para que os resultados sejam alcançados e não levem ao insucesso educacional.

3 Considerações finais

Com a leitura deste estudo, percebe-se que os jovens da sociedade moderna, ou seja, os adolescentes da era digital passaram a ser identificados como “*Screenagers*”, que é uma terminologia comumente utilizada para retratar práticas que envolvem leitura, interação entre os sujeitos e o universo mediante a tela de um computador, celular, tablet ou qualquer outro eletrônico conectado à internet.

Esses novos mecanismos estão constantemente presentes na vida cotidiana dos adolescentes e servem para realizar inúmeras tarefas de maneira rápida e fácil, sem a necessidade de saírem do local onde se encontram, apenas clicando numa simples tela e conferindo as novidades que as redes sociais oferecem e as mensagens que foram recebidas enquanto estava realizando outras tarefas ou até mesmo dormindo.

Essa interação dos adolescentes dessa geração com os mecanismos tecnológicos acontece diariamente e com muita frequência, inclusive durante o trajeto de ida e volta da escola, pois não conseguem desgrudar do dinamismo que eles oferecem para as suas vidas.

Essa nova geração não consegue mais se distanciar dos aparelhos eletrônicos em hipótese alguma, pois as possibilidades de interação que eles, ao serem conectados à internet, oferecem permitem que ela aconteça a todo instante, ou seja, a qualquer hora e em qualquer lugar, podendo compartilhar vídeos, imagens, assistir a inúmeros programas, enviar e receber mensagens instantâneas e conversar em tempo integral com amigos e familiares, além da grande variedade de jogos que tomam praticamente todo o seu tempo.

Nesse sentido, os mecanismos tecnológicos utilizados no processo de ensino-aprendizagem nos espaços onde são promovidos os cursos on-line precisam compreender melhor os interesses e especificidades dos alunos da nova geração, ou seja, os alunos digitais da era moderna, objetivando promover um aprender dentro de sua realidade para que os resultados sejam alcançados e não levem ao insucesso educacional.

Em resumo, a geração “*Screenagers*” apresenta novos desafios e oportunidades para a educação. Ao abraçar as tecnologias de tela de forma equilibrada e consciente, a educação pode proporcionar aos alunos uma experiência mais enriquecedora, preparando-os para enfrentar os desafios do mundo digital em constante evolução. Os educadores têm um papel fundamental em guiar os “*Screenagers*” na utilização produtiva da tecnologia, promovendo uma aprendizagem significativa e relevante para essa nova geração de estudantes.

Referências

MORAES, Maria Cândida. O paradigma educacional emergente: implicações na formação do professor. Em Aberto, Brasília, n. 70, 1996.

RUSHKOFF, Douglas. Um jogo chamado futuro: como a cultura dos garotos pode nos ensinar a sobreviver na era do caos. Rio de Janeiro: Revan, 1999.

SILVA, Marcos. Sala de aula interativa. Rio de Janeiro: Quarte, 2000.

TAPSCOTT, Don. Geração Digital: a crescente e irreversível ascensão da Geração Net. São Paulo: Makron Books do Brasil, 1999.

TURKLE, Sherry. A vida no ecrã: a identidade na era da Internet. Lisboa: Relógio D'água, 1999.