

# GERAÇÃO DIGITAL NO AMBIENTE ESCOLAR

Roberto Gleydson da Silva Rodrigues<sup>1</sup>

Ana Maria Lemes Coelho<sup>2</sup>

Heloisa Ferreira da Silva<sup>3</sup>

Lucinéia Ayres Coutinho da Silva<sup>4</sup>

Márcia Elisa Andrade<sup>5</sup>

<https://doi.org/10.46550/ilustracao.v4i5.196>

**Resumo:** Este artigo é uma pesquisa bibliográfica que tem por objetivo explorar o papel do professor, do aluno e da escola diante de uma geração antenada com as novas tecnologias. A exposição constante a dispositivos eletrônicos pode levar à distração, reduzir a capacidade de concentração e afetar negativamente a saúde mental dos alunos. Também pode haver uma dependência excessiva da tecnologia, o que pode limitar as habilidades sociais e a interação face a face. A geração digital

- 
- 1 Graduado no curso de Licenciatura plena em Ciências e Matemática pela Universidade Estadual do Ceará, Uece; Pós-graduado em Gestão da Educação Pública pela Universidade Federal de Juiz de Fora, UFJF; Pós-graduado em Planejamento Educacional pela Universidade Salgado de Oliveira, Universo. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: robertogleydson.rodrigues@gmail.com
  - 2 Graduada em Pedagogia - PUC-Goiás. Pós-graduada em Informática Educativa - PUC-Goiás. Pós-graduada em Formação do Grupo de Multiplicadores da Cultura Gerencial-FGV. Pós-graduada em Métodos e Técnicas de Ensino - Universo. Pós-graduada em Educação Especial na Perspectiva do AEE – ICG. Pós-graduanda em Análise do Comportamento Aplicada para Transtorno Espectro do Autismo. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: amlcoelho@gmail.com
  - 3 Graduação em Pedagogia pela Universidade Católica de Goiás-PUC- Especialização em Planejamento Educacional e Língua Portuguesa pela Universidade Salgado de Oliveira. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail. heloisa.fsilva@seduc.go.gov.br
  - 4 Graduada em Pedagogia pela Faculdade DOCTUM de Serra; Pós-graduada em Psicopedagogia Clínica e Institucional pela Universidade Iguazu (UNIG), Pós-graduada em Alfabetização e Letramento nos Anos Iniciais e na EJA pelo Instituto Superior de Educação e Cultura “Ulysses Boyd” (ISECUB), Pós-graduada em Libras - Língua Brasileira de Sinais pelo Centro Universitário de Araras (UNAR), Graduanda em Letras-Inglês pelo Centro Universitário Leonardo da Vinci (UNIASSSELVI), Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela MUST University. E-mail: lucineia.silva@prof.serra.es.gov.br
  - 5 Graduada no curso de Licenciatura plena em Pedagogia pela Faculdade de Educação e Ciências Humanas de Anicuns-Go, Pós-graduada em Tecnologias em Educação pela PUC-Rio de Janeiro, Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: ntegin.marcia@gmail.com



tem um percurso escolar significativamente influenciado pelo uso generalizado da tecnologia. Os educadores desempenham um papel crucial em ajudar os alunos a desenvolver habilidades críticas, como pensamento crítico, resolução de problemas e criatividade. Ao abraçar o potencial da tecnologia de forma equilibrada e intencional, os educadores podem ajudar os alunos a se tornarem usuários críticos e responsáveis. É fundamental que as instituições formadoras e os educadores adaptem suas práticas pedagógicas para atender às necessidades e características da geração digital. Esses alunos estão acostumados a interagir com a tecnologia desde cedo. Isso cria oportunidades para o uso de recursos digitais no ambiente escolar, como aulas *online*, plataformas de e-learning e ferramentas educacionais interativas.

**Palavras-chave:** Educação. Tecnologias. Screenagers

**Abstract:** This article is bibliographical research that aims to explore the role of the teacher, the student and the school in front of a generation attuned to new technologies. Constant exposure to electronic devices can lead to distraction, reduce the ability to concentrate and negatively affect students' mental health. There may also be an overreliance on technology, which can limit social skills and face-to-face interaction. The digital generation has a school path significantly influenced by the widespread use of technology. Educators play a crucial role in helping students develop critical skills such as critical thinking, problem solving, and creativity. By embracing technology's potential in a balanced and intentional way, educators can help students become critical and responsible users. It is essential that training institutions and educators adapt their pedagogical practices to meet the needs and characteristics of the digital generation. These students are used to interacting with technology from an early age. This creates opportunities for the use of digital resources in the school environment, such as online classes, e-learning platforms and interactive educational tools.

**Keywords:** Education. Technologies. Screenagers

## Introdução

Vivemos em um mundo digital, não se pode mais querer que as novas gerações que estão surgindo fiquem a margem das tecnologias digitais, pois tudo está ali, na palma das mãos. O jovem de hoje crer nas facilidades que as novas tecnologias trazem e se perguntam para que

livros se eu tenho o celular e consigo em segundos pesquisar o que quiser, na hora que quiser e em qualquer lugar que tenha acesso a internet. Os jovens de hoje nasceram em um ambiente totalmente digitalizado e estão constantemente conectados a dispositivos eletrônicos, como *smartphones*, *tablets* e computadores. É uma geração que se caracteriza pelo uso extensivo de telas e com a interação frequente com a tecnologia. São os chamados *Screenagers*

Quando se trata de educação, a geração *Screenagers* apresenta tanto desafios quanto oportunidades. Por um lado, o acesso à tecnologia e à internet oferece uma vasta gama de recursos educacionais e oportunidades de aprendizado. Os alunos podem ter acesso a informações instantâneas, aulas online, tutoriais e ferramentas interativas que podem enriquecer seu conhecimento e habilidades.

Além disso, a tecnologia pode fornecer formas inovadoras de aprendizado, permitindo que os alunos explorem conceitos complexos por meio de simulações, jogos educacionais e realidade virtual. Essas abordagens podem tornar o aprendizado mais envolvente, motivador e adaptável às necessidades individuais dos alunos. No entanto, existem preocupações em relação ao uso excessivo de telas e seus possíveis efeitos negativos na educação. A exposição constante a dispositivos eletrônicos pode levar à distração, reduzir a capacidade de concentração e afetar negativamente a saúde mental dos alunos. Também pode haver uma dependência excessiva de tecnologia, o que pode limitar as habilidades sociais e a interação cara a cara. Vale salientar que seu desenvolvimento na frente das telas de dispositivos inteligentes cresce constantemente com as mídias sociais e aplicativos como o *Instagram* ou *Snapchat*, e isto fará com que esta geração retarde o início de sua vida profissional, ao contrário de seus pais que não dispunham de tantos meios de informação e tecnologia e as redes sociais não eram tão fortes na vida das pessoas.

A maioria desses alunos que nasceram nessa geração entende de tecnologia, mas segundo Drugas (2021), os nativos digitais não são aqueles conhecedores da internet como esperado. Eles são consumidores e não criadores de conteúdo digital. Em seu mundo virtual eles tem acesso fácil a informações interligadas de todos os tipos, mas a confiabilidade das informações é questionável. Portanto, é importante encontrar um equilíbrio saudável no uso da tecnologia na educação para a geração *Screenagers*. Isso envolve estabelecer limites razoáveis no tempo de tela, promover a alfabetização digital e as habilidades de discernimento dos alunos, e incentivar uma abordagem equilibrada para o uso da tecnologia,

combinando-a com outras formas de aprendizado, como a leitura de livros impressos, discussões em sala de aula e atividades ao ar livre.

Os educadores desempenham um papel crucial ao ajudar os alunos a desenvolver habilidades críticas, como pensamento crítico, resolução de problemas e criatividade, para que possam aproveitar ao máximo os recursos digitais disponíveis. É importante também educar os alunos sobre a importância do equilíbrio entre o mundo digital e o mundo real, bem como a ética e a segurança online.

“Crescer na sociedade moderna teve três mudanças fundamentais: a modificação das relações familiares, a reestruturação das fases da infância e juventude (com uma adolescência começando mais cedo e uma independência mais tardia) e um crescimento contínuo dos aparelhos técnicos dia após dia”. (Tully, 2007)

A geração *Screenagers* apresenta uma nova dinâmica para a educação, com oportunidades e desafios únicos. Ao abraçar o potencial da tecnologia de forma equilibrada e intencional, os educadores podem ajudar os alunos a se tornarem usuários críticos e responsáveis, capacitando-os a aproveitar ao máximo as ferramentas digitais para enriquecer sua aprendizagem e desenvolvimento pessoal.

## **Desenvolvimento**

A geração digital, tem um percurso escolar influenciado significativamente pelo uso generalizado da tecnologia. Esses alunos estão acostumados a interagir com tecnologia desde cedo. Isso cria oportunidades para o uso de recursos digitais no ambiente escolar, como aulas online, plataformas de aprendizado eletrônico e ferramentas educacionais interativas. Os professores podem aproveitar essas tecnologias para envolver os alunos de maneira mais eficaz, personalizar o ensino e promover a colaboração e a participação ativa.

No entanto eles têm uma abordagem mais orientada para o autodidatismo e a exploração independente. Eles estão acostumados a aprender por meio de tutoriais em vídeo, jogos educacionais e outros recursos interativos. Isso requer uma mudança na dinâmica da sala de aula, com uma maior ênfase na orientação e no apoio do professor, ao invés de apenas na transmissão de conhecimento. A presença constante de dispositivos eletrônicos pode levar a desafios de atenção e distração. Os alunos dessa geração podem ter dificuldade em se concentrar durante

as aulas ou em tarefas que exigem foco prolongado. É importante que os educadores adotem estratégias para minimizar essas distrações, estabelecendo limites claros no uso de dispositivos durante as aulas e incentivando pausas regulares para evitar a fadiga mental.

Os *Screenagers* têm uma familiaridade natural com a tecnologia, mas isso não significa que todos os alunos possuam as mesmas habilidades digitais. É importante garantir que todos os alunos desenvolvam habilidades básicas de tecnologia, como pesquisa na internet, uso de aplicativos e ferramentas digitais, além de promover a alfabetização digital, que envolve a compreensão de questões éticas, de privacidade e segurança online. Essa geração é conhecida por criar e compartilhar conteúdo de forma ativa. Isso pode ser incentivado na educação, permitindo que os alunos criem projetos digitais, façam apresentações multimídia e colaborem na produção de conhecimento. Essas atividades promovem a criatividade, o pensamento crítico e o trabalho em equipe. Para Lèvy (1996, p. 12), o virtual é um “[...] modo de ser fecundo e poderoso, que põe em jogo processos de criação, abre futuros, perfura poços de sentido sob a platitude da presença física imediata”. Portanto, as experiências vividas por tecnologias que utilizam a realidade virtual, abrem novas perspectivas nos processos de criação, transformando os modos de ser.

É essencial que as instituições de ensino e os educadores adaptem suas práticas pedagógicas para atender às necessidades e características da geração digital. Isso inclui incorporar tecnologia de forma significativa no currículo, ensinar habilidades digitais relevantes e promover uma abordagem equilibrada em relação ao uso da tecnologia. Ao fazer isso, o percurso escolar da geração digital pode ser enriquecido e prepará-los para o mundo digital em constante evolução.

A geração digital que inclui os *Screenagers* tem um percurso escolar influenciado significativamente pelo uso generalizado da tecnologia. Esses alunos estão acostumados a interagir com tecnologia praticamente desde que nascem. Isso cria oportunidades para o uso de recursos digitais no ambiente escolar, como aulas online, plataformas de aprendizado eletrônico e ferramentas educacionais interativas. Os professores podem aproveitar essas tecnologias para envolver os alunos de maneira mais eficaz, personalizar o ensino e promover a colaboração e a participação ativa, mas para isso é preciso que o educador também tenha o conhecimento digital e tecnológico para poder interagir de forma eficaz com os educandos. Por outra vertente Sathler (2005 n.p.) diz que essa geração tende à superficialidade, pois apesar de receberem imensa informação, muitas

vezes resumem o conhecimento aos títulos e às fotos, sem aprofundar o conhecimento, tornando-se pessoas que sabem sobre tudo, mas não entendem o suficiente sobre nada. Esta superficialidade significa falta de reflexão que pode levar à passividade. Mas isso não significa que todos os alunos tendam para a mesma linha.

Com a internet, os alunos têm acesso instantâneo a uma quantidade imensa de informações. Eles podem pesquisar e obter respostas para suas perguntas com facilidade. No entanto, isso também traz desafios, pois é necessário desenvolver habilidades de pesquisa, avaliação crítica de fontes e discernimento para distinguir informações confiáveis das não confiáveis: Essa geração tem uma abordagem mais orientada para o autodidatismo e a exploração independente. Eles estão acostumados a aprender por meio de tutoriais em vídeo, jogos educacionais e outros recursos interativos. Isso requer uma mudança na dinâmica da sala de aula, com uma maior ênfase na orientação e no apoio do professor, ao invés de apenas na transmissão de conhecimento.

Não obstante os *Screenagers* têm uma familiaridade natural com a tecnologia, mas isso não significa que todos os alunos possuam as mesmas habilidades digitais. É importante garantir que todos os alunos desenvolvam habilidades básicas de tecnologia, como pesquisa na internet, uso de aplicativos e ferramentas digitais, além de promover a alfabetização digital, que envolve a compreensão de questões éticas, de privacidade e segurança online. É essencial que as instituições de ensino e os educadores adaptem suas práticas pedagógicas para atender às necessidades e características da geração digital. Isso inclui incorporar tecnologia de forma significativa no currículo, ensinar habilidades digitais relevantes e promover uma abordagem equilibrada em relação ao uso da tecnologia. Ao fazer isso, o percurso escolar da geração digital pode ser enriquecido e prepará-los para o mundo digital em constante evolução.

Essa geração apresenta inúmeros desafios para os professores e escolas, pois estão acostumados com a constante estimulação e interação proporcionadas pela tecnologia. Isso pode levar a um menor engajamento e atenção em sala de aula, especialmente em atividades que não envolvem dispositivos eletrônicos. Os professores precisam encontrar maneiras criativas de envolver os alunos e tornar o aprendizado mais interessante e relevante, visto que podem enfrentar distrações digitais em sala de aula. As notificações de mensagens, redes sociais e jogos podem competir pela atenção dos alunos e prejudicar seu desempenho em sala de aula. É fundamental estabelecer regras claras e limites no uso de dispositivos

durante as aulas, bem como educar os alunos sobre a importância de se concentrar no aprendizado. Os professores têm a responsabilidade de educar os alunos sobre essas questões e promover um uso responsável e ético da tecnologia. Para enfrentar esses desafios, as escolas devem fornecer suporte profissional contínuo para os professores, implementar políticas claras sobre o uso de tecnologia em sala de aula, buscar soluções para a equidade digital e promover a alfabetização digital entre os alunos. Além disso, é essencial que as escolas incentivem a colaboração entre professores e alunos, envolvendo-os na tomada de decisões sobre a integração da tecnologia no currículo.

## **Considerações finais**

Apesar da facilidade de aprendizado que essa geração tem usando as tecnologias creio que essa dependência excessiva da tecnologia causa certa preocupação, pois os Screenagers podem se tornar dependentes de dispositivos eletrônicos e enfrentar dificuldades em se desconectar. É importante promover um equilíbrio saudável entre o uso da tecnologia e outras atividades offline como as tarefas de sala de aula e as atividades que os professores passam para serem feitas em casa e ainda se tem exposição constante a telas, pode afetar a atenção e a capacidade de concentração as variadas tarefas e distrações digitais podem prejudicar o desempenho e bem estar do educando. É necessário ensinar habilidades de gerenciamento do tempo para diminuir esses desafios.

Dessa forma acredito ser importante que os educadores adaptem suas práticas para envolver e motivar essa geração, tornando o aprendizado mais interativo e relevante. É fundamental desenvolver nos educandos habilidades de pensamento crítico e alfabetização digital para que possam avaliar a confiabilidade das fontes de informação e tomar decisões. Temos então, um paradoxo, a geração Screenagers traz consigo vantagens significativas em termos de acesso à informação e habilidades digitais, mas também enfrenta desafios, como dependência da tecnologia e distrações digitais. É fundamental encontrar um equilíbrio saudável no uso da tecnologia e fornecer orientação adequada para que possam aproveitar ao máximo as oportunidades educacionais oferecidas pelo mundo digital.

## Referências

Drugaş, M. (2021). Caracteristici ale memoriei la reprezentanții generației Z. Viața online [The memory processes of Generation Z. A life lived online]. In E. Bonchiş (Ed.), *Generația Z [Generation Z]* (pp. 139-162). Iași: Polirom

Kenski, V. M. (2003). *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. Papirus editora.

Lèvy, P. O que é virtual? São Paulo: Ed. 34, 1996. A ideografia dinâmica - rumo a uma imaginação artificial? São Paulo: Edições Loyola, 1998

Prensky, M. (2009). H. sapiens digital: From digital immigrants and digital natives to digital wisdom. *Innovate: journal of online education*, 5(3).

Prensky, M. Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, v. 9, n. 5, p. 1-6, 2001.

Sathler, L. (2005) Não somos mais os mesmos depois da internet. *Mundo Jovem*, Porto Alegre. Disponível em <http://www.lucianosathler.pro.br/wordpress/wp-content/uploads/2008/02/internet-screenager-mundojovem.pdf> (Consultado em 05.06.2012)

Tully, C. J. La socialización en el presente digital: informalización y contextualización. *Revista CTS*, v. 3, n. 8, 2007.