

# GERAÇÃO DE SCREENAGERS E EDUCAÇÃO

Marcos Vinicius Malheiros da Silva<sup>1</sup>

João Carlos Bertolazzi<sup>2</sup>

Rebeca Maria de Oliveira<sup>3</sup>

Rodi Narciso<sup>4</sup>

Rosângela Miranda Crimoni<sup>5</sup>

<https://doi.org/10.46550/ilustracao.v4i6.214>

**Resumo:** Este trabalho se propõe a investigar a relação entre a Geração Screenagers, caracterizada por jovens que passam a maior parte do tempo interagindo com dispositivos digitais, e a educação. O perfil comportamental dessa geração, que consome e cria conteúdo de maneira significativamente diferente das gerações anteriores, exige uma adaptação dos sistemas educacionais tradicionais para atender suas necessidades e demandas. Embora a inclusão da tecnologia digital na educação ofereça novas possibilidades para a aprendizagem personalizada e colaborativa, surgem desafios substanciais, como o desenvolvimento de competências digitais profundas, o potencial de distração, a necessidade de adaptar estilos de ensino e a questão da equidade no acesso à tecnologia. Ademais,

- 1 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. E-mail: marcosmalheiros@hotmail.com.
- 2 Graduação em Ciências - Faculdade Hebraica Renascença; Graduação em Matemática – Fiar; Pós Graduado: Docência do Ensino Superior – Unimais; Neuropsicopedagogia Clínica e Institucional – Fameesp; Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação - Must Univesity. E-mail: jcarlosbertolazzi@gmail.com
- 3 Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. Especialista em Educação Infantil pela Universidade Norte do Paraná – UNOPAR (2019) e em Direito Civil e Processual Civil pelo Centro Unificado de Ensino de Teresina – CEUT (2013). Graduação em Direito pelo Centro Universitário Santo Agostinho (2010). Graduação em Pedagogia com Habilitação em Supervisão Escolar pela Universidade Estadual do Piauí – UESPI (2007). 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 Rosângela Miranda Cremonini; 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 E-mail: rosangela.cremonini@gmail.com



considera-se também o impacto do uso constante de tecnologia na saúde mental e no bem-estar dos Screenagers. Conclui-se que, para lidar efetivamente com essa mudança, é crucial um entendimento profundo da relação dos Screenagers com a tecnologia, buscando maximizar as oportunidades de aprendizagem enquanto se mitigam os riscos e desafios associados.

**Palavras-chave:** Geração Screengares. Aprendizagem. Educação. Tecnologia Digital.

**Abstract:** This work aims to investigate the relationship between the Screenagers Generation, characterized by young people who spend most of their time interacting with digital devices, and education. The behavioral profile of this generation, which consumes and creates content significantly differently from previous generations, requires an adaptation of traditional educational systems to meet their needs and demands. Although the inclusion of digital technology in education offers new possibilities for personalized and collaborative learning, substantial challenges arise, such as the development of deep digital skills, the potential for distraction, the need to adapt teaching styles, and the issue of equity in technology access. Furthermore, the impact of constant technology use on the mental health and well-being of Screenagers is also considered. It is concluded that, to effectively deal with this change, a deep understanding of the relationship between Screenagers and technology is crucial, seeking to maximize learning opportunities while mitigating associated risks and challenges.

**Keywords:** Screenagers Generation. Learning, Education. Digital Technology.

## Introdução

Vivemos em um mundo cada vez mais digitalizado, onde a tecnologia se entrelaça de maneira inextricável com as rotinas diárias, relações sociais e práticas educacionais. Esse ambiente digital, impulsionado por um crescimento explosivo em tecnologias de comunicação e informação, está moldando uma geração completamente nova: a geração de Screenagers. Esta geração, caracterizada por jovens que passam grande parte do seu tempo interagindo com dispositivos digitais, representa uma mudança fundamental em como a informação é consumida e produzida (Kardaras, 2016).

Segundo Kardaras (2016), os Screenagers são tipicamente identificados como nativos digitais, crescendo imersos em um ambiente onde smartphones, tablets, computadores e uma infinidade de outras plataformas digitais são uma constante. Estes indivíduos não apenas consomem conteúdo de maneira passiva, mas também são criadores ativos, moldando a cultura digital ao seu redor e definindo novos padrões de interação social e de aprendizado.

De acordo com Carr (2020), a educação, como um dos pilares fundamentais da socialização e do desenvolvimento, não está imune a essa transformação. A maneira como a geração de Screenagers interage com a informação e o conhecimento é significativamente diferente das gerações anteriores. Isso levanta várias questões sobre como os sistemas educacionais tradicionais devem se adaptar para atender às demandas e necessidades dessa geração.

Dentro deste contexto este *paper* tem como objetivo explorar em profundidade a conexão entre a geração de Screenagers e a educação. Analisaremos o perfil comportamental dos Screenagers, o impacto de suas práticas digitais no aprendizado e o papel da educação formal neste contexto.

## **A geração screenagers**

A Geração Screenagers, termo derivado da junção das palavras “screen” (tela) e “teenagers” (adolescentes), se refere a um grupo de indivíduos nascidos e criados em um ambiente permeado por tecnologias de tela, incluindo computadores, smartphones, tablets e outros dispositivos digitais (Kardaras, 2016).

A interação contínua com a tecnologia tem trazido mudanças significativas na forma como os Screenagers vivem, aprendem e se relacionam. O nascimento dessa geração simboliza uma mudança de paradigma no modo como a informação é consumida e produzida (Prensky, 2001).

Na esfera educacional, observa-se uma necessidade premente de adaptar métodos de ensino às peculiaridades dos Screenagers, que são altamente visuais, multitarefa e digitais. Essa transformação deve ir além de simplesmente integrar tecnologia às salas de aula e envolver uma reestruturação pedagógica que permita a esses alunos a aprendizagem de maneira mais interativa e envolvente (Papert, 1993).

De acordo com Kardaras (2016), os Screenagers demonstram uma afinidade por aprender através de estímulos visuais e interativos, preferindo plataformas digitais a textos impressos convencionais. Entretanto, a inclusão de tecnologia digital na educação apresenta uma série de desafios (Selwyn, 2010).

Além do impacto no campo da educação, os Screenagers também são influenciados em sua socialização e desenvolvimento psicológico. Estudos indicam que o uso excessivo de dispositivos digitais pode levar a problemas de saúde mental, como ansiedade, depressão e distúrbios do sono (Twenge, 2017).

Segundo Boyd (2014), o fenômeno Screenagers também é caracterizado por sua grande interação e influência nas mídias sociais, o que implica em alterações nas formas de relacionamento e na construção da identidade. Essa nova realidade levanta questões sobre privacidade, segurança online e a pressão para manter uma imagem idealizada nas redes.

## **A relação dessa geração com o universo educacional**

De acordo com Prensky (2001), o advento da tecnologia digital proporcionou aos Screenagers acesso a uma gama infinita de informações e recursos educacionais, abrindo novas possibilidades para a aprendizagem personalizada, colaborativa e orientada a projetos. O uso de tecnologias como a Realidade Virtual (VR) e Aumentada (AR) na educação, por exemplo, permite experiências de aprendizagem mais imersivas e práticas (Bacca et.al, 2014).

Os Screenagers são notoriamente proficientes em multitarefas e em navegar rapidamente entre diferentes fluxos de informação. Essa habilidade se alinha com a aprendizagem baseada em projetos e colaborativa, permitindo aos alunos trabalhar juntos para resolver problemas complexos, uma habilidade cada vez mais valorizada em muitas indústrias (Bacca et.al, 2014).

Ao mesmo tempo, essa relação entre Screenagers e o universo educacional também apresenta vários desafios. A presença constante da tecnologia pode levar a distrações, dificultando a concentração dos alunos (Carr, 2020).

Existe também o risco de que a tecnologia seja usada de forma inadequada na educação. A tecnologia pode ser uma ferramenta poderosa para o aprendizado, mas não é uma solução mágica para todos os

problemas educacionais. O uso eficaz da tecnologia na educação requer uma compreensão clara de como ela pode melhorar o aprendizado, e estratégias bem pensadas para sua implementação (Kozma, 1991).

A interação dos Screenagers com a tecnologia também traz oportunidades significativas para a educação. Sua proficiência digital nativa os capacita a explorar novas formas de aprendizado, muitas das quais estão apenas começando a ser entendidas e exploradas pelos educadores (Papert, 1993).

Para Carr (2020), a educação precisa evoluir para atender às necessidades da Geração Screenagers, adotando abordagens pedagógicas que aproveitem sua familiaridade com a tecnologia. Isso poderia envolver a criação de ambientes de aprendizado mais interativos, o uso de tecnologias emergentes para permitir novas formas de aprendizado, e a capacitação dos alunos para se tornarem criadores ativos de conhecimento, em vez de consumidores passivos.

A integração bem-sucedida da tecnologia na educação exigirá um equilíbrio cuidadoso. Deve-se maximizar as oportunidades que a tecnologia oferece, enquanto se mitigam os riscos e se garante a igualdade de acesso. Isso requer uma compreensão profunda tanto da tecnologia quanto das necessidades dos alunos da Geração Screenagers.

## **Desafios para a escola e os professores**

Uma das principais características da Geração Screenagers é a sua habilidade natural para lidar com a tecnologia. Eles são adeptos ao uso de dispositivos digitais e têm facilidade para navegar pela internet. No entanto, essa familiaridade com a tecnologia nem sempre se traduz em competências digitais mais profundas, necessárias para o uso eficaz e crítico da tecnologia para o aprendizado (Eshet-Alkalai, 2004).

Por exemplo, muitos Screenagers podem ser hábeis em usar as mídias sociais, mas não necessariamente sabem como avaliar a credibilidade das informações encontradas na internet. Ensinar essas habilidades de alfabetização digital é um desafio para os professores, que muitas vezes não são tão confortáveis ou familiarizados com a tecnologia quanto seus alunos (Bennett, Maton, Kervin, 2008).

Além disso, a Geração Screenagers tem preferência por estilos de aprendizado mais interativos e dinâmicos, compatíveis com o uso frequente da tecnologia. Eles são acostumados a receber informações de

forma rápida e visual, o que pode entrar em conflito com métodos de ensino mais tradicionais (Rosen, 2010).

Isso requer dos professores um esforço para adaptar suas estratégias de ensino, incorporando mais tecnologia e interatividade em suas aulas. No entanto, a falta de formação adequada em tecnologia educacional pode tornar esse um desafio difícil para muitos professores (Ertmer, Ottenbreit-Leftwich, 2010).

O uso da tecnologia também apresenta desafios relacionados à gestão da sala de aula. A possibilidade de distração é alta quando os alunos têm acesso a smartphones, tablets e laptops. A manutenção da atenção dos alunos e o estabelecimento de regras claras para o uso da tecnologia são desafios para as escolas (Rosen, Carrier, Cheever, 2010).

Por último, existe a questão da equidade. Nem todos os alunos têm o mesmo acesso à tecnologia, o que pode levar a disparidades no aprendizado. As escolas devem encontrar maneiras de garantir que todos os alunos tenham acesso às ferramentas e recursos tecnológicos necessários para o aprendizado (Warschauer, Matuchniak, 2010).

## **Considerações sobre o contexto educacional**

Os Screenagers são frequentemente caracterizados como aprendizes ativo e engajados, com preferência por ambientes de aprendizagem interativos e dinâmicos. Eles são adeptos à multitarefa, capazes de processar múltiplos fluxos de informação simultaneamente. No entanto, essa preferência por multitarefa pode levar a uma atenção dividida, que pode impactar negativamente a aprendizagem profunda e a retenção de informações (Ophir, Nass, Wagner, 2009).

Apesar da aparente competência digital dos Screenagers, muitos não possuem habilidades críticas de alfabetização digital, podendo ser hábeis em navegar na internet e usar mídias sociais, mas podem não ter habilidades para avaliar a credibilidade das informações online, para criar conteúdo digital ou para entender questões de privacidade e segurança. Portanto, é imperativo que as escolas ensinem habilidades de alfabetização digital de maneira explícita e sistemática.

Outra consideração crítica é o chamado 'fosso digital'. Apesar do crescente uso da tecnologia na educação, nem todos os alunos têm o mesmo acesso à tecnologia, o que pode criar disparidades educacionais. (Ophir, Nass, Wagner, 2009). É crucial que as escolas busquem garantir

que todos os alunos tenham acesso equitativo às ferramentas tecnológicas necessárias para a aprendizagem

A familiaridade dos Screenagers com a tecnologia e a forma como eles a utilizam para se comunicar e interagir com o mundo também têm implicações para o papel do professor. Os professores devem se adaptar e evoluir, buscando novas formas de ensino que tirem proveito da afinidade dos Screenagers com a tecnologia (Ertmer, Ottenbreit-Leftwich, 2010).

No entanto, muitos professores podem se sentir despreparados ou intimidados pela tecnologia, destacando a necessidade de formação e suporte profissional em tecnologia educacional.

Além disso, há a questão da saúde e bem-estar dos Screenagers. A exposição excessiva à tela e o uso intenso da tecnologia têm sido associados a uma série de problemas de saúde, incluindo obesidade, problemas de sono e problemas de saúde mental (Twenge, 2017). É importante que as escolas considerem esses fatores ao integrar a tecnologia no ambiente educacional e promovam o uso equilibrado e saudável da tecnologia.

## **Considerações finais**

É possível concluir que a Geração Screenagers, indivíduos nascidos e criados em um ambiente repleto de tecnologia de tela, têm demonstrado transformações expressivas na forma como vivem, aprendem e interagem. Na esfera educacional, é indispensável adaptar métodos de ensino que atendam às peculiaridades dessa geração, com forte inclinação a estímulos visuais, multitarefa e digitais. A introdução da tecnologia digital na educação, embora traga novas possibilidades para a aprendizagem personalizada e colaborativa, apresenta desafios significativos.

Os professores, por exemplo, enfrentam o desafio de desenvolver competências digitais mais profundas nos Screenagers, que vão além da familiaridade básica com a tecnologia. Também precisam lidar com o potencial de distração que a tecnologia pode apresentar e a necessidade de adaptar seus estilos de ensino para atender às expectativas dos alunos para um aprendizado mais interativo e dinâmico.

A equidade no acesso à tecnologia também é uma preocupação, pois as disparidades podem gerar desigualdades no aprendizado. Portanto, as escolas devem garantir que todos os alunos tenham acesso às ferramentas e recursos tecnológicos necessários.

Além disso, a constante interação dos Screenagers com as mídias sociais e a forte presença da tecnologia em suas vidas trouxe implicações para a saúde mental e o bem-estar dessa geração. É crucial que as escolas estejam cientes desses potenciais problemas e busquem promover um uso equilibrado e saudável da tecnologia.

A Geração Screenagers representa uma mudança significativa que precisa ser abordada de forma crítica e reflexiva. Para fazer isso, educadores e escolas devem buscar compreender profundamente a relação dessa geração com a tecnologia e buscar formas de maximizar as oportunidades de aprendizagem, ao mesmo tempo em que mitigam os riscos e desafios associados.

## Referências

Bacca Acosta, J. L., Baldiris Navarro, S. M., Fabregat Gesa, R., & Graf, S. (2014). Augmented reality trends in education: a systematic review of research and applications. *Journal of Educational Technology and Society*, 2014, vol. 17, núm. 4, p. 133-149.

Bennett, S., Maton, K., & Kervin, L. (2008). The 'digital natives' debate: A critical review of the evidence. *British journal of educational technology*, 39(5), 775-786.

Boyd, D. (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*. Yale University Press.

Carr, N. (2020). *The shallows: What the Internet is doing to our brains*. WW Norton & Company.

Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2010). Teacher technology change: How knowledge, confidence, beliefs, and culture intersect. *Journal of research on Technology in Education*, 42(3), 255-284.

Eshet, Y. (2004). Digital literacy: A conceptual framework for survival skills in the digital era. *Journal of educational multimedia and hypermedia*, 13(1), 93-106.

Kardaras, N. (2016). *Glow kids: How screen addiction is hijacking our kids-and how to break the trance*. St. Martin's Press.

Kozma, R. B. (1991). Learning with media. *Review of educational research*, 61(2), 179-211.

Ophir, E., Nass, C., & Wagner, A. D. (2009). Cognitive control in media multitaskers. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 106(37), 15583-15587.

Papert, S. (1993). *The children's machine: Rethinking school in the age of the computer*. New York.

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 2: Do they really think differently?. *On the horizon*.

Rosen, L. D. (2010). *Rewired: Understanding the iGeneration and the way they learn*. St. Martin's Press.

Selwyn, N. (2010). *Schools and schooling in the digital age: A critical analysis*. Routledge.

Twenge, J. M. (2017). *iGen: Why today's super-connected kids are growing up less rebellious, more tolerant, less happy--and completely unprepared for adulthood--and what that means for the rest of us*. Simon and Schuster.

Warschauer, M., & Matuchniak, T. (2010). New technology and digital worlds: Analyzing evidence of equity in access, use, and outcomes. *Review of research in education*, 34(1), 179-225.