

NOVOS CAMINHOS NO PERCURSO ESCOLAR DOS SCREENAGERS

Monique Bolonha das Neves Meroto ¹

João Elias Ferreira da Costa²

Rebeca Maria de Oliveira³

Silvana Maria Aparecida Viana Santos⁴

Viviane Aparecida Damian Beck⁵

<https://doi.org/10.46550/ilustracao.v4i6.221>

Resumo: O paper traz como tema os screenagers, a geração digital e sua relação com o contexto escolar no aspecto de aprendizagem e de interação com os recursos. Na educação contemporânea é nítido que as tecnologias digitais estão presentes e se fazem até mesmo necessárias em grande parte das práticas. Diante disso, é inevitável pensar e repensar sobre o formato do ambiente educacional e como ocorre o percurso escolar desse aluno. O objetivo geral deste paper foi

- 1 Graduada em Pedagogia. Graduada em Artes Visuais. Especialização em Supervisão Escolar, Psicopedagogia e Gestão Escolar, Educação Especial Inclusiva. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: moniquebolonha@gmail.com
- 2 Licenciado em Filosofia pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM). Bacharel em Ciência Política pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Especialista em Ética e Política pela Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP). Especialista em Gestão Pública Municipal pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM). Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: elias-mpu@hotmail.com
- 3 Graduada em Pedagogia com Habilitação em Supervisão Escolar pela Universidade Estadual do Piauí /UESPI (2007). Graduada 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 Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: rebecca_adv@hotmail.com
- 4 Bacharel em Administração. Licenciatura em Matemática. Licenciatura em Pedagogia. Licenciatura em Física. Graduada em Engenharia de Produção. Graduada em Letras pelo IFES. Especialização em Docência para a Educação Profissional e Tecnológica. Especialização em Gestão Escolar: Orientação e Supervisão. Especialização em Metodologia do Ensino da Matemática e Física. Especialização em Educação Especial e Inclusiva. Especialização em Educação de Jovens e Adultos. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University (MUST). Doutoranda em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana De Ciências Sociales (FICS). E-mail: silvanaviana11@yahoo.com.br
- 5 Pedagogia pelo Centro Universitário Leonardo da Vinci. Especialização Educação Infantil e Anos Iniciais. Especialização Coordenação Pedagógica. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: vi.da.beck@gmail.com



compreender os caminhos possíveis para as relações e interações no ambiente escolar dos chamados nativos digitais. A metodologia empregada foi a pesquisa bibliográfica que levantou alguns artigos sobre o tema contribuindo assim para a fundamentação das ideias e organização das citações. A preferência de materiais é que estivessem publicados entre os anos de 2018 a 2023 e estivessem tanto em língua portuguesa quanto em língua estrangeira, podendo ser espanhola ou inglesa. O paper está organizado em um único tópico que traz as premissas e os elementos sugeridos pelo roteiro de orientação e torna-se de extrema importância para que futuros professores e docentes que já trabalham na educação tenham noção da realidade em que trabalham e visualizem novas tendências educativas dentro de um mundo virtual. O que a literatura trouxe foi a necessidade de construir metodologias, oportunidades, ambientes e possibilidades voltadas para o uso de tecnologias e que sejam atrativas para esses estudantes. Isso porque a dinamicidade é uma das palavras-chave para o aprendizado dessa geração e se apropriar de um recurso único apenas só promoverá insatisfação.

Palavras-chave: Aprendizado. Tecnologias da Informação e Comunicação. Educação. Percurso Escolar.

Abstract: The paper discusses screenagers, the digital generation and their relationship with the school context in terms of learning and interaction with resources. In contemporary education, it is clear that digital technologies are present and even necessary in most practices. In view of this, it is inevitable to think and rethink about the format of the educational environment and how this student's school path occurs. The general objective of this paper was to understand the possible paths for relationships and interactions in the school environment of the so-called digital natives. The methodology used was the bibliographical research that raised some articles on the subject, thus contributing to the foundation of the ideas and organization of the citations. The preference for materials is that they were published between the years 2018 to 2023 and were both in Portuguese and in a foreign language, which could be Spanish or English. The paper is organized into a single topic that brings the assumptions and elements suggested by the guidance script and becomes extremely important for future teachers who already work in education to have a sense of the reality in which they work and visualize new educational trends. within a virtual world. What the literature brought was the need to build methodologies, opportunities, environments and possibilities aimed at the use of technologies and that are attractive to these students. This is because dynamicity is one of the keywords for learning this generation and appropriating a single resource will only promote

dissatisfaction

Keywords: Apprenticeship. Information and Communication Technologies. Education. School Route.

Introdução

Na educação contemporânea é nítido que as tecnologias digitais estão presentes e se fazem até mesmo necessárias em grande parte das práticas. Isso porque, a geração de hoje, hiperconectada já não aprende de forma única, rígida, manual e seguindo normas muito estáticas. Hoje, os horizontes se abrem não apenas para o mundo virtual, mas para as grandes possibilidades de aprendizagem.

As gerações, segundo Habowski e Ratto (2023) são denominadas de cyberinfância, infância midiática, geração eletrônica, geração virtual, geração-net, screenagers, Homo Zapiens dentre outros. Tudo se torna um marco para configurar o que a sociedade está vivendo. Esses indivíduos já nasceram em um contexto de mídias digitais.

Diante disso, é inevitável pensar e repensar sobre o formato do ambiente educacional e como ocorre o percurso escolar desse aluno. Isso porque muitos dos professores que atuam nessas primeiras etapas, por exemplo, não são nativos digitais e outros possuem até dificuldades em manusear com habilidade essas tecnologias. Surge então um conflito de gerações.

Pensando nessa linha de raciocínio é que o tema deste paper se delimita na tentativa de compreender a geração de screenagers que é aquela que passa a maior parte do tempo conectada e o percurso escolar da mesma. A pergunta-problema do trabalho é: quais os tipos de relações existentes no percurso escolar da geração digital?

O objetivo geral é compreender os caminhos possíveis para as relações e interações no ambiente escolar dos chamados nativos digitais. Como objetivos específicos foram traçados descrever as principais características dos nativos digitais que contemplam os screenagers; compreender as possibilidades educacionais para esses sujeitos; identificar os pontos principais da relação existente entre a geração digital e a escola.

A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica que levantou alguns artigos sobre o tema contribuindo assim para a fundamentação

das ideias e organização das citações. Além disso, foram feitas algumas classificações prévias de acordo com os preceitos de Gil (2018) em que define a abordagem qualitativa como uma forma adequada para alguns tipos de trabalho e quanto aos objetivos (exploratórios) que auxilia na aproximação da pesquisadora com o tema.

A preferência de materiais é que estivessem publicados entre os anos de 2018 a 2023 e estivessem tanto em língua portuguesa quanto em língua estrangeira, podendo ser espanhola ou inglesa. As plataformas que foram utilizadas para as consultas foram a Scielo, a Google Scholar, algumas bases de dados de universidades com as teses publicados e a plataforma Sucupira.

O paper está organizado em um único tópico que traz as premissas e os elementos sugeridos pelo roteiro de orientação e torna-se de extrema importância para que futuros professores e docentes que já trabalham na educação tenham noção da realidade em que trabalham e visualizem novas tendências educativas dentro de um mundo virtual.

A geração da modernidade: screenagers e sua relação com o ambiente escolar

As novas tecnologias vieram modificar todas as áreas da sociedade auxiliando no progresso, nas formas de se comunicar, de pensar e de aprender. Os níveis produtivos tiveram outro tipo de alavancagem e ao mesmo tempo o consumo também. O avanço tecnológico transformou de fato uma sociedade que vem se adaptando mesmo com tantas discrepâncias socioeconômicas aos recursos que estão disponíveis. As novas gerações que nascem diante desse cenário, passam a ter outro tipo de comportamento e de demanda (Pereira et al., 2020).

Com a popularização dos smartphones, esse avanço tecnológico se tornou ainda mais presente no cotidiano, como por exemplo, nas escolas e em casa. As crianças já não brincam tanto com jogos e tarefas manuais. O aspecto virtual se torna mais interessante e para além disso, passa a fazer parte da própria vida. Pensando nisso, é viável trazer essa realidade para o contexto escolar.

Segundo apontam Pessoa et al., (2021), no contexto escolar é comum alunos estarem utilizando os telefones celulares e suas múltiplas funcionalidades, a interação pelas redes sociais, o uso de vídeos, podcast, novos ambientes de socialização e até busca por conhecimento. Os professores por sua vez, podem explorar essa possibilidade e inserir tais

recursos nas aulas, pois, se tornará certamente mais interessante para os estudantes.

De acordo com Fernandes et al., (2020), a internet possibilita estudar, acessar entretenimento, informações novas, possibilita pesquisas científicas e afins, conhecer pessoas e até trabalhar diretamente de casa. As novas formas de relacionamentos, de aprender e de ensinar também fazem parte dessa realidade. Esse modo virtual de viver contribuiu muito para o fenômeno da globalização. Pode-se dizer ainda que a nova geração passa até mais de 18 horas conectadas tanto nas redes sociais como em outros canais virtuais.

Diante de várias gerações já vistas como a Z, a Y e a Alpha, hoje pode-se dizer que os Screenagers são os indivíduos que passam a maior parte do tempo conectados aos recursos digitais no seu dia a dia. Há diferenças na relação entre os níveis de natividade digital das gerações X, Y e Z dentre outras e o tempo de uso do computador e da internet. E isso é resultado de uma geração que já nasceu dentro do contexto tecnológico e não conhece outra realidade. Ao mesmo tempo, é uma geração que continua influenciando a sociedade e suas áreas como a educação, pois, suas demandas não são iguais aos de gerações passadas (Sonego e Behar, 2020).

A atual geração de adolescentes tem sido conceituada com categorias teóricas, incluindo “screenagers”, “nativos digitais” e como “Geração Net”. Alguns sites de redes sociais como o Facebook, MySpace, Google e Twitter são uma parte regular do lazer na vida cotidiana entre pessoas de várias idades grupos, gêneros e origens raciais/étnicas. As tecnologias tornaram-se uma parte central da cultura adolescente, redefinindo o significado da palavra amigo, aprendizagem, relacionamentos, interações neste mundo de comunidade digital e fornecendo uma plataforma para desfrutar da maior parte do seu tempo de lazer usando as mesmas (Jain e Sharma, 2021).

Hoje, os screenagers são aqueles indivíduos que estão vinculados diretamente a tudo que a virtualidade traz, ou seja, uma foto, um print, uma gravação. Tudo isso visa, no campo educacional, a facilitar o aprendizado, a consulta posterior ao material e a outros benefícios. Portanto, a relação com o contexto escolar não se delimita apenas ao ato de “copiar” manualmente um conteúdo ou um resumo. O professor pode explorar a prática de organização de slides, de mapas mentais, de tarefas em plataformas digitais dentre outras possibilidades (Paveau, 2020).

Pensando por esse lado, torna-se óbvio que esse tipo de necessidade

molda as práticas pedagógicas da escola e vai aprimorando todas as metodologias utilizadas. O uso descontrolado dos recursos virtuais pode trazer malefícios e por isso, os docentes precisam direcionar e dar sentido aos instrumentos digitais nas aulas e no ambiente escolar como um todo. É preciso que se democratize o uso da tecnologia na escola conduzindo-os para a construção do processo de conhecimento (Siqueira et al., 2019).

Segundo apontam Habowski e Ratto (2023), até o brincar está diferente em tempos digitais e isso influencia no percurso escolar das crianças que estão na Educação Infantil, por exemplo. As tecnologias possibilitam vários tipos de interação do indivíduo com o mundo à sua volta e podem até influenciar na construção da identidade, do comportamento, das preferências.

O estilo de aprendizagem dos indivíduos criados como nativos digitais diferem das competências de outras gerações anteriores. A este respeito, pode ser considerado normal que a Geração X aprendia por um livro, imagem e escrita orientada dentro do processo de educação, e já as gerações Y e Z, que têm acesso a ricos recursos tecnológicos na educação ingressam no processo com diferentes materiais, como vídeo, som, imagem e podem encontrar as informações que desejam na internet. Com isso, é possível dizer que possuem diferentes competências digitais (Çoklar e Tatli, 2021).

Segundo Hardika et al., (2020), existe a compreensão de que há uma transformação do significado da aprendizagem na mentalidade da geração do milênio que se baseia em mudanças na visão do próprio estudante enquanto aprendiz e no ambiente de transformação para essa aprendizagem que pode ressoar em novos resultados. Tais mudanças podem ser citadas como: auto mudança, auto experiência, criatividade, motivação, orientação, amadurecimento. Nesse cenário, é relevante que se crie um ambiente de transformação da aprendizagem no percurso escolar que pode apoiar mudanças nos resultados da aprendizagem, na forma de inovação, nas tecnologias, na criatividade e nas condições positivas.

Os docentes da atualidade devem basear suas propostas nas necessidades dos alunos que têm no seu percurso escolar e na sua relação com a escola formas de aprendizagem únicas, como a multitarefa além de terem uma forma única de pensar e acessar informações. A educação básica e superior deve adaptar-se a essas variações promovendo estratégias mais orientadas para a tecnologia, para os métodos de aprendizagem espontâneos e multissensoriais (Alruthaya, Nguyen e Lokuge, 2021).

Andrade, González e Martín (2020) dizem que a formação de professores é essencial na competência digital a fim de enriquecer o crescimento profissional, os conhecimentos básicos, as habilidades, métodos de ensino, ferramentas digitais, com o objetivo de entender e aprimorar o treinamento de uma nova geração de estudantes, que são nativos digitais. Reforçar as competências digitais nos professores é o elemento mais essencial para viabilizar o uso de TICs na educação e promover estratégias compatíveis com os screenagers.

Considerações finais

O objetivo deste trabalho foi compreender os caminhos possíveis para as relações e interações no ambiente escolar dos chamados nativos digitais. O que a literatura trouxe foi a necessidade de construir metodologias, oportunidades, ambientes e possibilidades voltadas para o uso de tecnologias e que sejam atrativas para esses estudantes. Isso porque a dinamicidade é uma das palavras-chave para o aprendizado dessa geração e se apropriar de um recurso único apenas só promoverá insatisfação.

Com isso, alguns trabalhos trouxeram aspectos comportamentais sobre a geração de nativos digitais e especificamente de screenagers que são aqueles que passam muitas horas conectadas. Com esse tipo de comportamento e estilo de vida, as escolas precisam se adaptar caso ainda não o tenham feito, para uma proposta que utilize essa linguagem do futuro. A linguagem propriamente usada na comunicação, nas interações, na busca por informações que os leve ao aprendizado.

Portanto, foi percebido que o percurso escolar dos screenagers e suas relações com a escola serão harmoniosas se estiverem mais próximos da realidade em que nasceram e em que vivem. Caso contrário, se tornarão índices de desinteresse e de baixa motivação.

Referências

Alruthaya, A., Nguyen, T. T., & Lokuge, S. (2021). The Application of Digital Technology and the Learning Characteristics of Generation Z in Higher Education. **arXiv preprint arXiv:2111.05991**.

Andrade, A. V. B., González, M. C., & Martín, S. C. (2020). Digital competences relationship between gender and generation of university

professors. **International Journal on Advanced Science Engineering and Information Technology**, v.10, n.1, p.205.

Çoklar, A. N., & Tatli, A. (2021). Examining the Digital Nativity Levels of Digital Generations: From Generation X to Generation Z. *Shanlax International Journal of Education*, 9(4), 433-444.

Fernandes, H. M. A., et al. (2020). A geração zea conexão 24 horas por dia: influências da internet em adolescentes na contemporaneidade. **Saúde e Desenvolvimento Humano**, 8(3), 183-195.

Gil, A. C. (2018). **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4 ed. São Paulo: Atlas.

Habowski, A. C., & Ratto, C. G. (2023). O brincar das crianças em tempos digitais: tensionamentos atuais. **Cenas Educacionais**, v.6, p.1-23.

Hardika, H., et al. (2020). Transformation the Meaning of Learning for Millennial Generation on Digital Era. **International Association of Online Engineering**. Retrieved August 4, 2023.

Jain, C., & Sharma, A. (2021). Leisure-time Socialising with Peers: Digital Technology as a Mediator or Distemper for Net-Generation. **Bioscience Biotechnology Research Communications (BBRC)**, 14(1), 357-365.

Paveau, M. A. (2020). **Feminismos 2.0: usos tecnodiscursivos da geração conectada**. Coimbra: Grácios Editora.

Pereira, J. O. S., et al (2020). Os impactos dos dispositivos móveis dentro do ambiente escolar nas turmas do ensino médio na cidade de Araguatins-To. **Brazilian Journal of Development**, 6(8), 61331-61348.

Pessoa, T. E. G., et al. (2021). Psicologia da Era Virtual (3a geração): Validação da Escala de Atitudes Perante o Instagram. **Revista Psicologia em Pesquisa**, 15(3), 1-17.

Siqueira, N. S.; et al. (2019). **Educação física e tecnologia: uma didática inovadora para uma geração conectada**. Disponível em: <https://dspace.doctum.edu.br/bitstream/123456789/1807/1/EDUCA%c3%87%c3%83O%20F%c3%8dSICA%20E%20TECNOLOGIA%20UMA%20DID%c3%81TICA%20INOVADORA%20PARA%20UMA%20GERA%c3%87%c3%83O%20CONECTADA.pdf>. Acesso em: 15 jul. 2023.