

OS SCREENAGERS PERANTE O SISTEMA DE EDUCAÇÃO: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA DA LITERATURA

Evaristo Fernandes de Almeida¹

Beatriz Alves dos Santos²

Elineide Cavalcanti de Oliveira³

Lorena dos Santos Mulatti⁴

Suzamary Almira de Figueiredo⁵

Resumo: Os adolescentes que agora são chamados de “screenagers”, preferem estudar, gostam de ler, escrever e interagir com o mundo exterior por meio das telas. Neste contexto, o objetivo geral deste artigo é examinar como a nova geração de screenagers aprende com os métodos existentes do sistema educacional. Os resultados foram alcançados por meio de uma revisão sistemática da literatura publicada nos últimos quinze anos, coletados de livros, artigos e periódicos nos idiomas inglês e português. Observa-se que, ao lidar com os desafios da educação dessa nova geração, o professor deve usar a tecnologia para aproximar e ajudar os alunos, em vez de os distanciar. Isso significa que o professor deve estar em constante aprendizado e aprimorando seu conhecimento técnico relacionado à sua área de atuação. Conclui-se que o processo de ensino-aprendizagem deve inspirar e servir de exemplo para a classe, assim, a tecnologia também pode ser uma extensão dos espaços educacionais, permitindo novas formas de aprender e facilitando o aprendizado personalizado.

Palavras-chave: Revisão Sistemática. Telas. Screenagers. Era Digital.

1 Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação pela Miami University of Science and Technology (MUST). E-mail: evaristo41@hotmail.com

2 Graduada em Pedagogia pela Faculdade Cruzeiro do Sul. E-mail: biaalves1907@gmail.com

3 Doutoranda em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciencias Sociales. E-mail: elineide16oliveira@gmail.com

4 Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Miami University of Science and Technology (MUST). E-mail: lorenmulatti12@gmail.com

5 Especialista em Libras pela Universidade Cruzeiro do Sul. E-mail: suzamaryfigueiredo@gmail.com

Abstract: Teenagers who are now called “screenagers” prefer to study, enjoy reading, write, and interact with the outside world through screens. In this context, the overall objective of this paper is to examine how the new generation of screenagers learn from the existing methods of the educational system. The results were obtained through a systematic review of literature published in the last 15 years, collected from books, articles, and journals in English and Portuguese. It was observed that in dealing with the challenges of educating this new generation, the teacher must use technology to bring students together and help them, instead of distancing them. This means that the teacher must constantly learn and improve technical knowledge related to his area of work. We conclude that the teaching-learning process should inspire and serve as an example for the class, so technology can also be an extension of educational spaces, allowing new ways of learning and facilitating personalized learning.

Keywords: Systematic Review. Screenagers. Screenagers. Digital Age.

Introdução

Somos bombardeados com informações transmitidas por várias formas de mídia impressa, sonora, televisiva e telemática porque o planeta está conectado a nós e cada detalhe dele é compartilhado com pessoas de diferentes culturas e nações (Baccega, 2009). No entanto, durante os últimos quarenta anos, o padrão de ensino tradicional foi alterado por essa nova forma de comunicação, e esta foi particularmente intensificada pelo uso da internet e das telas, que cresceram exponencialmente como resultado do rápido desenvolvimento de tecnologia e mídia (Baccega, 2009).

Atualmente, com o surgimento das comunidades de aprendizagem, o conceito de aldeia global, criado por McLuhan e Powers (1996) na década de 1970, é muito mais relevante e dinâmico. Segundo Castro e Baccega (2013), essas comunidades surgem na internet e têm interlocutores invisíveis com interesses que vão desde conhecimento científico até conhecimento espontâneo. Além disso, seus alunos têm a oportunidade de expressar seus sentimentos e estabelecer redes de relacionamentos, mediadas por computadores e conectadas à rede, e como resultado, esses espaços são utilizados para trocas intelectuais, sociais, afetivas e culturais (McLuhan e Powers, 1996).

O aluno é colocado no centro do processo de ensino-aprendizagem.

No entanto, como a maioria das críticas feitas às novas tecnologias da informação e comunicação (TIC) se concentra na enorme perda de habilidades culturais e de competência, os alunos “screenagers”, um termo que descreve aqueles que preferem estudar, ler, escrever e interagir através de telas, precisam de orientação e/ou supervisão (Santander, 2012; Castro & Baccega, 2013).

Como resultado, esse cenário justifica estudos na área com o objetivo de fornecer informações úteis sobre como os alunos interagem com a tecnologia educacional, por conseguinte, os pontos de vista dos alunos ajudarão a entender como eles usam as tecnologias na escola e os problemas que eles enfrentam ao fazê-lo (Santander, 2012). Além disso, é esperado descobrir os efeitos positivos e negativos da implementação da tecnologia na educação, e isso levará a uma conversa sobre métodos de aprendizagem mais eficazes que os professores e os alunos podem usar dentro e fora da sala de aula.

Como resultado, o objetivo principal deste artigo é analisar o processo de ensino-aprendizagem dessa geração de “screenagers”, em comparação com os métodos existentes do sistema educacional. O artigo também se concentra especificamente na relação entre esses alunos e o universo educacional, bem como nas dificuldades enfrentadas pelos professores e pelas escolas em relação à nova geração digital. Os resultados foram alcançados por meio de uma revisão sistemática da literatura que se concentrou em livros, artigos e periódicos publicado no idioma inglês e português nos últimos quinze anos, conforme método de Galvão e Pereira (2014).

Os discentes “screenagers” e o sistema educacional tecnológico

Como resultado da influência das tecnologias na educação, muitos estudos têm discutido como os alunos interagem com o mundo tecnológico da educação, e isso se deve ao fato de que o uso rápido e constante de tecnologias digitais tem alterado a maneira como os alunos aprendem e aprendem (Santander, 2012). Além disso, Selwyn (2016) afirma que, ao discutir questões e discussões pertinentes sobre tecnologia e educação, é fundamental ressaltar a importância de considerar tanto os benefícios quanto as desvantagens do uso das tecnologias educativas, enfatizando a importância de fazer escolhas conscientes e críticas.

Neste contexto, o autor Warschauer (2006) examina como o uso de laptops pelos alunos na sala de aula afeta sua alfabetização, ou seja, o autor também enfatiza a importância de usar as tecnologias de forma contextualizada e significativa para promover a aprendizagem ativa e a construção do conhecimento entre os alunos e a tecnologia. Para Zhao (2012) ao enfatizar a importância de ensinar aos alunos habilidades criativas e empreendedoras em um mundo digital, também cria um espaço de integração eficaz para as tecnologias, isto é, na educação é essencial para o desenvolvimento de habilidades como pensamento crítico, adaptabilidade e colaboração.

Assim, Gee (2003) pergunta o que os jogos de vídeo podem ensinar sobre alfabetização e aprendizagem, enfatizando a importância da motivação intrínseca, participação ativa e pensamento crítico presentes nos jogos, bem como como as tecnologias educacionais podem ajudar a desenvolver essas qualidades. Ainda conforme Gee (2003), a importância de entender como os alunos se relacionam com o mundo da educação tecnológica, destacando que abordagens pedagógicas adequadas e reflexões críticas são necessárias para promover o uso eficaz da tecnologia na educação, criando uma relação eficaz entre os alunos e o universo educativo tecnológico.

Os desafios de ensinar screenagers na escola contemporânea

Segundo Twenge (2017), ao examinar as características da geração iGen, que cresceu em um mundo digital e interconectado, o docente, bem como, os integrantes do ambiente educacional devem discutir o uso excessivo de dispositivos eletrônicos por parte desses jovens podendo afetar sua saúde mental e emocional, o que poderá dificultar a capacidade dos educadores de ensinar em sala de aula. Ou seja, o estudo apresenta como a invasão digital afeta as relações interpessoais e a vida dos jovens; portanto, o estudo examina como a exposição constante a dispositivos eletrônicos pode afetar o desenvolvimento cognitivo e social dos jovens, bem como como a escolha de programas educacionais adequados pode afetar isso.

Por outro lado, Selwyn (2016) apresentam planos para o uso de dispositivos móveis, como celulares, no ensino e na aprendizagem, enfatizando estudos que examinam como educadores podem usar a tecnologia para integrar screenagers no ambiente escolar. No entanto, Christakis (2011) escreve sobre pesquisas que examinam a qualidade e o impacto do tempo de tela eletrônica nas crianças em idade pré-escolar.

Portanto, o autor discute os problemas associados ao uso excessivo de dispositivos eletrônicos e enfatiza a importância de limites saudáveis e estratégias educacionais adequadas, todavia, Gardner e Davis (2013), por outro lado, examinam como os membros da geração mais jovem usam aplicativos e plataformas digitais para lidar com os desafios, desenvolver sua imaginação e construir sua identidade, além de contornar as dificuldades e aumentar as oportunidades que os educadores enfrentam atualmente.

Isso significa que os educadores devem usar estratégias pedagógicas eficazes no ensino para promover a libertação humana, a justiça social e o desenvolvimento da consciência crítica dos alunos (Gardner e Davis, 2013). Isso também ajudará a construir um futuro acadêmico que defende uma educação libertadora que valoriza a diversidade cultural e estimula os alunos a se envolverem ativamente na luta por uma sociedade mais justa e equitativa, independentemente de estar ou não nas telas (Freire, 1996).

Como resultado, os autores Twenge (2017), Gardner e Davis (2013) e Christakis (2011) enfatizam os desafios específicos que os educadores enfrentam ao lidar com screenagers no ambiente escolar. A compreensão dos efeitos da tecnologia no desenvolvimento social, na saúde mental e nas relações interpessoais pode ajudar a moldar práticas educacionais que buscam equilibrar o uso da tecnologia com o bem-estar dos alunos.

Isso pode incluir o uso da tecnologia de maneira equitativa, ensinar a ler e escrever digitalmente, promover a colaboração online e oportunidades de aprendizado prático e experiencial, e aproveitar os benefícios da tecnologia sem levar em consideração os problemas associados ao uso excessivo da tecnologia e distração digital (Gardner e Davis, 2013). No entanto, é importante ter em mente que a relação entre a geração de screenagers e o processo de ensino-aprendizagem é complexa e variada.

Além disso, muitos jovens estão aprendendo habilidades digitais e habilidades valiosas no mundo moderno, isto é, como resultado, é imperativo que professores e instituições educacionais alterem suas abordagens pedagógicas para atender às necessidades dos “screenagers”, então, isso pode incluir implementar a tecnologia de forma equitativa, ensinar a ler e escrever digitalmente, promover a colaboração online e oferecer oportunidades de aprendizado prático e experiencial.

Considerações finais

O processo de ensino-aprendizagem no ambiente escolar deve inspirar e servir de exemplo, além disso, o uso da tecnologia também pode expandir os espaços educacionais, permitindo novas formas de aprender e facilitando o aprendizado individualizado. Além disso, o método de ensino dessa geração é diferente e enfrenta desafios, o que requer métodos educacionais adequados, então, ao ensinar a geração de screenagers, é fundamental considerar o uso da tecnologia como uma ferramenta de aprendizado para lidar com problemas como socialização, saúde mental e tempo excessivo na tela.

Ressalto também que o sistema de ensino-aprendizagem através do uso de telas deve ser utilizado com moderação, orientado por um profissional qualificado, e seguir um roteiro de ensino elaborado pelo docente, assim, a tecnologia servirá como um meio organizado de ensino, mesmo que o aluno seja o protagonista do seu próprio processo de ensino, o que pode ser uma extensão dos espaços educacionais, dentro e fora da sala de aula, assim permitindo as novas formas de aprender, conseqüentemente, facilitando o aprendizado personalizado dos discentes “screenagers”.

Referências

- Baccega, M.A. (2009). Comunicação/Educação e a construção de nova variável histórica. *Comunicação & Educação*, 3 (1), 1-10.
- Castro, G. G. da S., & Baccega, M. A. (2013). Comunicação e consumo: cidadania em perigo?. *Sumários Revista Da ESPM*, 16(4), 56–60.
- Freire, P. (1996). *Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra.
- Christakis, N. A. (2011). *The Triumph of the Heart: How the Chemical War between the Brain and the Stomach Shapes Our Lives*. HarperCollins.
- Galvão, Taís Freire, & Pereira, M. G. (2014). Revisões sistemáticas da literatura: passos para sua elaboração. *Epidemiologia e Serviços de Saúde*, 23(1), 183–184.
- Gardner, H. & Davis, K. (2013). *App Generation: How does today's youth navigate identity, intimacy, and imagination in the digital world?*

Yale University Press.

Gee, J. P. (2003). What video games must teach us about learning and literacy? *Computers in Entertainment*, 1(1), 1-6.

Mcluhan, H.; Powers, B. R. (1996). *La Aldea Global: transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI*. 3. ed. Barcelona: Gedisa. 203.

Santander, A. C. (2013). A Ciberconvivencia dos “Screenagers.” 4(12), 314–322.

Selwyn, N. (2016). *Education and technology: Key issues and debates*. Bloomsbury Publishing.

Twenge, J. M. (2017). *iGen: Why Today’s super-connected children growing up less rebellious, more tolerant, less happy, and Completely Unprepared for Adulthood?* Atria Books.

Warschauer, M. (2006). *Laptops and literacy: Learning in wireless classrooms*. Teachers College Press.

Zhao, Y. (2012). *World class learners: Educating creative and entrepreneurial students*. Corwin Press.