

EXPLORANDO O POTENCIAL DO CIBERESPAÇO NA SALA DE AULA: METODOLOGIAS ADAPTADAS À GERAÇÃO SCREENAGER

EXPLORING THE POTENTIAL OF CYBERSPACE IN THE CLASSROOM: METHODOLOGIES ADAPTED TO THE SCREENAGER GENERATION

Maria Auxiliadora Alves de Moura¹

Ângela Ap. de A. Polizello²

João Carlos Machado³

José Adilson da Silva⁴

Nailton Sousa Saraiva⁵

Resumo: A geração atual de estudantes, conhecida como Screenagers, nasce imersa no universo cibernético, passando a maior parte do tempo conectada aos computadores e à internet. Esses jovens possuem uma dinâmica distinta da geração anterior, encontrando-se imersos em um movimento acelerado de mudanças constantes proporcionadas pelo ciberespaço. Por isso, podem enfrentar dificuldades para se engajar nas atividades do ensino tradicional ainda utilizadas nas escolas. Com o objetivo de abordar essa realidade, este trabalho baseia-se em pesquisa bibliográfica para compreender o ciberespaço, ambiente ao qual esses jovens estão habituados, e propor novas metodologias de ensino que os contemplem e os atraiam para o ambiente escolar. Nesse contexto, conclui-se que o estudo do ciberespaço pode ser uma ferramenta importante na criação de atividades que envolvam os alunos da geração Screenager, ajudando-os a compreender cada vez mais a escola como um espaço versátil e interessante, onde suas habilidades são

1 Graduada em Pedagogia, pela Pontifícia Universidade Católica de Goiás- PUC-GO; Graduada em Biologia pelo Centro Universitário de Goiás Uni-Anhanguera; Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação- Must Universit. Email: mariaauxiliadora1000@gmail.com

2 Graduada em Pedagogia pela PUC-Campinas; Graduada em Letras pela FALC- Faculdade da Aldeia de Carapicuíba; Pós Graduada em Língua Portuguesa pela Faculdade Dom Alberto; Pós Graduada pela FALC - Faculdade da Aldeia de Carapicuíba em Alfabetização e Letramento; Pós Graduada pela FALC- Faculdade da Aldeia de Carapicuíba em Psicopedagogia Institucional; Pós Graduada pela FALC - Faculdade da Aldeia de Carapicuíba em Educação Infantil; Pós Graduada pela Faculdade Dom Alberto em AEE- Atendimento Educacional Especializado e a Psicomotricidade. Pós-Graduada pela Faculdade Dom Alberto em Educação Especial Inclusiva com Ênfase em Deficiência Intelectual e Múltipla; Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University - Flórida. polizelloangela55@gmail.com

3 Graduando em Pedagogia, pela Universidade Estadual do Mato Grosso - UNEMAT. E-mail: jcmachado06@hotmail.com

4 Graduado em Pedagogia pelo Centro Universitário Internacional – UNINTER. Graduado em Artes, pela Universidade Leonardo da Vinci. Graduado em Letras pelo Centro Universitário Internacional – UNINTER. Possui Pós-Graduação em Educação Inclusiva, Especial e Políticas Públicas, pela Universidade Cândido Mendes. Pós-Graduação em Gestão Escolar Integradas e Práticas Pedagógicas, pela Universidade Cândido Mendes Pós-Graduado em Formação Docente Para a EaD, pelo Centro Universitário Internacional – UNINTER. É Professor Pedagogo e coordenador de Programas (SEMEC / Tijuca do Sul/PR), É Orientador Educacional (UNINTER). Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação - Must Univesity. E-mail: joseadilson.prof@yahoo.com.br

5 Graduado em Enfermagem (UNISULMA, 2013), Licenciado em Pedagogia (UNINTER, 2012) e em Letras (UNINTER, 2016). Fez MBA em Gestão Escolar na Universidade de São Paulo (Pecege/ESALQ/USP, 2018). Possui pós-graduação lato sensu em Pedagogia Empresarial e Educação Corporativa (UNINTER, 2016), Pneumologia Sanitária (FIOCRUZ, 2014), Metodologia do Ensino da Língua Portuguesa (FASAMAR, 2014), Orientação Educacional (FACIBRA, 2014), Educação Especial e Inclusiva (FASAMAR, 2014). É professor de Língua Portuguesa (SEDUC/MA), Coordenador Pedagógico (SEMED de Vila Nova dos Martírios/MA) e cursa Mestrado em Tecnologias Emergentes em Educação (MUST University). Email: nailtonsaraiva@hotmail.com

constantemente desenvolvidas para alcançarem seus sonhos.

Palavras-chave: Geração screenager. Ciberespaço. Sala de Aula. Escola. Tecnologias digitais na educação

Abstract: The current generation of students, known as Screenagers, is born immersed in the cyber universe, spending most of their time connected to computers and the internet. These young people have a distinct dynamic from the previous generation, finding themselves immersed in an accelerated movement of constant changes provided by cyberspace. Therefore, they may face difficulties in engaging in traditional teaching activities still used in schools. To address this reality, this work is based on bibliographical research to understand cyberspace, the environment these young people are used to, and to propose new teaching methodologies that contemplate and attract them to the school environment. In this context, it is concluded that the study of cyberspace can be an important tool in the creation of activities that involve students of the Screenager generation, helping them to increasingly understand the school as a versatile and interesting space, where their skills are constantly being improved. developed to achieve their dreams.

Keywords: Screenager generation. Cyberspace. Classroom. School. Digital technologies in education

1 Introdução

No contexto atual, os educadores das escolas regulares lidam com alunos muito diferentes daqueles que foram um dia. Hoje, esses jovens têm celulares nas mãos, que proporcionam uma infinidade de informações, conhecimentos, entretenimento e distração. Isso ocorre devido às evoluções da comunicação e da tecnologia, que estão constantemente transformando o funcionamento da sociedade e o comportamento das pessoas. Schwab (2016) afirma que essa revolução tecnológica transformará fundamentalmente a forma como vivemos, trabalhamos e nos relacionamos, sendo um processo irreversível, mesmo que busquemos retornar à era analógica.

Lévy (1990) destaca que as tecnologias da informação, também conhecidas como “tecnologias da inteligência” ou da “mente”, cada vez mais presentes na sociedade, proporcionam uma nova discussão sobre a filosofia do conhecimento, pois são responsáveis por novas formas de elaboração e distribuição do saber. Assim como no ambiente escolar, as mídias da internet também disseminam informações e conhecimentos de várias formas, como vídeos, textos em posts, podcasts, entre outros.

Os alunos que frequentam nossas escolas são impactados por essas transformações desde muito cedo, e existem diversas denominações para descrever esses jovens que dominam os ambientes tecnológicos. Neste trabalho, nos atentaremos aos screenagers. Segundo Rushkoff (1999), a geração screenagers, que nasceu na década de oitenta, já nasceu interagindo com controles remotos, joysticks, mouse e internet, e possuem uma forma de pensar e aprender diferenciada.

Com base nesses estudos, utilizamos a pesquisa bibliográfica como método para compreender melhor o ciberespaço e, assim, aprofundar nosso entendimento sobre o ambiente onde os jovens alunos da geração screenager passam a maior parte do tempo, principalmente quando estão fora da escola. A necessidade de conhecer o ciberespaço surge da demanda de pensar em metodologias de ensino que se assemelhem às dinâmicas desse ambiente virtual, de

forma que os alunos se sintam familiarizados e motivados a participar das atividades propostas pelos professores e pela equipe gestora.

O segundo tópico deste trabalho aborda as referências levantadas para compreender o ambiente cibernético, assim como as reflexões sobre como esses conceitos podem ser aplicados no planejamento das aulas. O estudo desse material é relevante para enriquecer o repertório docente, tanto no que diz respeito aos conteúdos quanto às vivências com a nova geração de alunos. Concluímos, portanto, que, para manter os alunos engajados no ambiente escolar, devemos motivá-los por meio de dinâmicas que despertem seu interesse, assim como ocorre nos ambientes cibernéticos. Dessa forma, os alunos poderão interagir e alcançar seu desenvolvimento pessoal de forma contínua.

2 Do ciberespaço à sala de aula: aproveitando as oportunidades da geração screenager

O conceito de ciberespaço, cunhado por William Gibson em seu romance *Neuromancer* em 1984, refere-se ao universo das redes digitais. Esse ambiente está inserido na vida dos estudantes da atualidade, naquilo que também chamamos de cibercultura, que tem modificado as estruturas da sociedade desde a década de 1960 e influenciado cada vez mais a forma como as pessoas vivem suas vidas. Dentro e fora do ciberespaço, em constante desenvolvimento, especialmente com o crescimento das redes sociais, os estudantes da geração screenager têm acesso a diferentes formas de entretenimento, informação, comunicação e expressão individual.

O ciberespaço é um espaço dinâmico, em constante mudança, conflito e regulação. Sua utilização como ferramenta de aprendizagem depende da disposição dos educadores em acompanhar essas inovações. É fundamental abordar o ciberespaço de forma pluridisciplinar, a fim de compreender alguns dos eixos norteadores das futuras inovações educacionais.

É evidente que o ciberespaço abriga muitas funções e possibilidades. Os estudantes da geração screenager interagem com pessoas de diferentes culturas e lugares, expandindo suas perspectivas de mundo por meio de conversas virtuais e consumo de conteúdo em diversas modalidades, como vídeos, textos e podcasts. Nesse contexto, o ciberespaço não é tão diferente ou distante do ambiente educacional. Ambos são espaços de aprendizagem, interação, compartilhamento de conteúdo e ampliação dos horizontes dos alunos. A diferença reside na estrutura de cada um e no fato de que o ambiente escolar é mais tangível e oferece resultados a longo prazo. No entanto, o ambiente escolar e todos os envolvidos não devem encarar o ciberespaço e suas ferramentas como competidores ou se sentirem diminuídos. O ciberespaço proporciona acesso instantâneo a uma infinidade de informações, algo que antes só era possível através do contato com professores, livros e periódicos. O melhor cenário é utilizar o ciberespaço como uma proposta de ensino, aplicando seu dinamismo em aulas que exijam a participação ativa dos estudantes. Isso inclui atividades de pesquisa na internet, interações em grupo, protagonismo dos alunos e estímulo à criação em diferentes linguagens artísticas.

A relação entre o ambiente cibernético e o ambiente escolar tornou-se cada vez mais relevante na era digital em que vivemos. A geração atual de estudantes, os screenagers, está imersa em tecnologia e interconectividade desde tenra idade. Nesse contexto, é fundamental que a educação acompanhe as transformações e aproveite as oportunidades oferecidas pelo ambiente

virtual.

Para tanto, é necessário considerar o uso de recursos digitais interativos, como aplicativos educacionais, plataformas de e-learning, jogos educativos e ambientes virtuais de aprendizagem, em uma proposta de aprendizado pensada para a geração *screenager*. Essas ferramentas podem estimular a participação ativa dos alunos, oferecer feedback imediato, promover a colaboração entre os estudantes e facilitar a personalização do processo de ensino, levando em conta os diferentes ritmos e estilos de aprendizagem.

Além disso, é essencial promover a educação digital e a literacia digital entre os alunos. Isso implica não apenas o ensino de habilidades técnicas, mas também o desenvolvimento da capacidade de avaliar criticamente as informações encontradas online, compreender os conceitos de privacidade e segurança digital, e promover uma conduta ética e responsável no uso da tecnologia.

Outra proposta relevante é integrar o ambiente cibernético com o mundo real, por meio de atividades práticas e projetos que envolvam a aplicação dos conhecimentos adquiridos. Isso pode incluir pesquisas online, entrevistas virtuais, criação de conteúdo digital, colaboração com alunos de outras escolas ou até mesmo com especialistas em determinadas áreas.

Os educadores devem estar preparados e atualizados para aproveitar as oportunidades oferecidas pelo ambiente cibernético. Eles devem estar dispostos a explorar novas abordagens pedagógicas, adaptar-se rapidamente às mudanças tecnológicas e estar abertos ao diálogo com os alunos, permitindo que estes também sejam protagonistas do processo de aprendizado.

Portanto, a integração do ambiente cibernético no ambiente escolar não pode ser ignorada. Propostas de aprendizado pensadas para a geração *screenager* devem aproveitar as vantagens do ambiente virtual, promovendo uma educação interativa, personalizada e conectada ao mundo real. Dessa forma, é possível preparar os alunos para enfrentar os desafios do século XXI e torná-los cidadãos digitais responsáveis e competentes.

3 Considerações finais

É crucial compreender por que o ciberespaço desempenha um papel tão significativo no cotidiano dos alunos. Ele oferece acesso fácil a diversas pessoas e informações, permite conversas com pessoas distantes e disponibiliza conteúdos educacionais e de entretenimento. Antes de os professores e a equipe gestora da escola pensarem em metodologias que dialoguem com a dinâmica desse universo digital, é essencial que compreendam as contribuições que ele tem trazido para a vida dos estudantes.

Nesse contexto, concluímos que atividades metodológicas que colocam o aluno como protagonista de seu próprio conhecimento e planejamentos que incentivam a criação dos estudantes são ideias valiosas a serem exploradas. Afinal, uma das principais características atrativas do ciberespaço é a diversidade de atividades com as quais o aluno pode interagir. Ao considerarmos isso, percebemos que a escola já é um espaço propício para o desenvolvimento do aluno, apenas precisa permitir que ele se desenvolva de acordo com seus interesses.

Referências

ALAVA, Séraphin. **Ciberespaço e formações abertas: Rumo a novas práticas educacionais?** Trad. Fátima Murad - Porto Alegre: Artmed, 2002.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologia e Ensino Presencial e a Distância.** Campinas/SP: Papyrus, 2003.

LÉVY, Piere. **Lês Technologies de L'intelligence:** Paris: Éditions La Découverte. 1990.

PRENSKY. Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. **On the Horizon**, Vol 9. Issue 5, 2001.

SCHWAB, K. A. **Quarta Revolução Industrial.** São Paulo: Edipro, 2016.

TURKLE. S. **La vida em la pantala:** la construcción de la identidad en la era de Internet. Barcelona: Paidós, 1997.