

IMPACTO DA CULTURA DIGITAL NA EDUCAÇÃO: DESAFIOS E OPORTUNIDADES PARA A GERAÇÃO DE SCREENAGERS

José Adilson da Silva¹

Ângela A p. de A. Polizello²

João Carlos Machado³

Maria Auxiliadora Alves de Moura⁴

Nailton Sousa Saraiva⁵

Resumo: Este artigo analisa a relação dos alunos da geração de Screenagers com o universo educacional, explorando as possibilidades e desafios da cultura digital. O estudo propõe a necessidade de repensar práticas pedagógicas e currículos para atender às demandas dessa geração altamente conectada. A pesquisa adota uma abordagem bibliográfica, revisando literatura de especialistas reconhecidos no campo da educação e cultura digital, como Marc Prensky, Douglas Rushkoff e Henry Jenkins. O estudo identifica desafios enfrentados pelos professores e escolas ao lidar com a geração de Screenagers, incluindo a necessidade de acompanhar a rápida evolução tecnológica e equilibrar o uso da tecnologia como ferramenta educacional. Além disso, destaca as possibilidades oferecidas pela cultura digital, como acesso a informações em tempo real, recursos educacionais online, colaboração e personalização do aprendizado. O artigo argumenta a importância de repensar práticas pedagógicas e currículos para atender às necessidades da geração de Screenagers. Isso implica em abraçar a tecnologia como aliada, promover a formação contínua dos educadores e atualizar políticas educacionais para se adequarem ao contexto digital. O estudo destaca a necessidade de compreender e atender às demandas da geração de Screenagers, repensando a educação para um ambiente de aprendizagem adaptado à cultura digital. A pesquisa bibliográfica realizada contribui para o entendimento dos desafios e oportunidades nesse contexto, subsidiando a melhoria da prática educativa.

Palavras-chave: Geração Screenagers. Cultura Digital. Desafios. Práticas Pedagógicas.

1 Graduado em Pedagogia pelo Centro Universitário Internacional – UNINTER. Graduado em Artes, pela Universidade Leonardo da Vinci. Possui Pós-Graduação em Educação Inclusiva, Especial e Políticas Públicas, pela Universidade Cândido Mendes. Pós-Graduado em Formação Docente Para a EaD, pelo Centro Universitário Internacional – UNINTER. E-mail: joseadilson.prof@yahoo.com.br

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 E-mail: polizelloangela55@gmail.com

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

4 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 University. Email: mariaauxiliadora1000@gmail.com

5 Graduado em Enfermagem (UNISULMA, 2013), Pedagogia (UNINTER, 2012) e em Letras (UNINTER, 2016). MBA em Gestão Escolar na Universidade de São Paulo (Pecege/ESALQ/USP, 2018). 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); Mestrado em Tecnologias Emergentes em Educação (MUST University). Email: nailton Saraiva@hotmail.com

Abstract: This article examines the relationship between students of the Screenagers generation and the educational environment, exploring the possibilities and challenges of digital culture. The study proposes the need to rethink pedagogical practices and curricula to meet the demands of this highly connected generation. The research adopts a bibliographic approach, reviewing literature from recognized experts in the field of education and digital culture, such as Marc Prensky, Douglas Rushkoff, and Henry Jenkins. The study identifies challenges faced by teachers and schools when dealing with the Screenagers generation, including the need to keep up with rapid technological advancements and strike a balance in the use of technology as an educational tool. Additionally, it highlights the possibilities offered by digital culture, such as real-time access to information, online educational resources, collaboration, and personalized learning. The article argues for the importance of rethinking pedagogical practices and curricula to meet the needs of the Screenagers generation. This entails embracing technology as an ally, promoting ongoing teacher training, and updating educational policies to align with the digital context. The study emphasizes the need to understand and address the demands of the Screenagers generation, reimagining education for an adaptive learning environment in the digital culture. The bibliographic research conducted contributes to the understanding of the challenges and opportunities in this context, supporting the enhancement of educational practice.

Keywords: Screenagers Generation. Digital Culture. Challenges. Pedagogical Practices.

1 Introdução

A rápida evolução da tecnologia digital tem transformado profundamente a sociedade e, consequentemente, o universo educacional. Nesse cenário em constante mudança, surge a geração de Screenagers, composta por adolescentes e jovens que cresceram imersos em dispositivos eletrônicos e conectados à internet desde cedo. Esses indivíduos apresentam características únicas, habilidades digitais desenvolvidas e uma relação intrínseca com a tecnologia. Diante desse contexto, é essencial compreender e explorar a relação desses alunos com o ambiente educacional, assim como repensar as práticas pedagógicas e currículos para atender às suas necessidades.

A relevância desse estudo reside na necessidade de adaptar a educação à cultura digital e às demandas da geração de Screenagers. Os educadores enfrentam desafios significativos ao lidar com alunos altamente conectados, que possuem uma forma de aprendizagem e interação diferenciada. Compreender esses desafios e oportunidades é fundamental para garantir uma educação de qualidade e preparar os alunos para os desafios do século XXI.

O objetivo deste artigo é analisar a relação dos alunos da geração de Screenagers com o universo educacional, explorando as possibilidades oferecidas pela cultura digital e os desafios enfrentados pelos professores e escolas. Para atingir esse objetivo, adotei uma abordagem metodológica baseada em pesquisa bibliográfica, revisando literatura de especialistas reconhecidos no campo da educação e da cultura digital, como Marc Prensky, Douglas Rushkoff e Henry Jenkins.

O artigo está organizado em três partes principais. Na primeira parte, foi abordado o percurso escolar da geração de Screenagers, analisando como sua vivência digital influencia seu modo de aprender, interagir e se engajar nas atividades escolares. Na segunda parte, foi explorado as possibilidades oferecidas pela cultura digital para a aprendizagem, como acesso a informações em tempo real, recursos educacionais online, colaboração e personalização do aprendizado.

Na terceira parte, os desafios enfrentados pelos professores e escolas ao lidar com a geração de Screenagers, enfatizando a necessidade de repensar práticas pedagógicas e currículos para atender às demandas dessa geração.

Em suma, esse trabalho de pesquisa tem o objetivo de colaborar para novas pesquisas e que essas alcancem resultado significativo.

A geração Screenagers e o seu percurso escolar

O percurso escolar da geração de Screenagers tem sido profundamente influenciado pela presença e influência da tecnologia digital. Essa geração, frequentemente chamada como “nativos digitais”, cresceu imersa em um ambiente tecnológico, caracterizado por sua familiaridade inata com dispositivos eletrônicos e acesso fácil e constante à internet. Esses fatores têm transformado significativamente a forma como eles aprendem, interagem e se engajam nas atividades escolares.

Marc Prensky, renomado autor e especialista em educação, tem destacado a importância de compreender e se adaptar às características dessa geração digital. Ele cunhou o termo nativos digitais para descrever essa geração que se desenvolveu em um ambiente digital.

Em algum momento, é claro, todos terão nascido na era digital. Estamos a caminho de algo novo: a era do Homo sapiens digital ou a era do indivíduo com sabedoria digital. Para compreender o mundo será preciso usar ferramentas digitais para articular o que a mente humana faz bem com o que as máquinas fazem melhor. Nesse futuro, a diferença de idade e as diferenças entre nativos e imigrantes certamente serão menos relevantes. (Prensky, 2010, n. p. como citado em Guimarães, 2010, n.p.)

Assim, ao reconhecer a familiaridade dos Screenagers com dispositivos eletrônicos e suas habilidades digitais, é possível explorar as oportunidades e desafios que surgem no contexto educacional.

A presença ubíqua da tecnologia digital na vida desses jovens tem impactado diretamente o seu percurso escolar. Rushkoff (1999), ressalta a importância de desenvolver habilidades de programação e pensamento crítico na era digital. Ainda para o autor, essa geração é influenciada pela cultura do caos, que se caracteriza por uma linguagem icônica e sonora que facilita a compreensão rápida da mensagem por meio de imagens e do contexto em que estão inseridas. Além disso, eles têm a possibilidade de “zapear” na TV, ou seja, selecionar o que é mais interessante no momento, navegando entre diferentes canais de programação simultaneamente. Isso rompe com a abordagem televisiva linear, na qual o espectador não tinha o poder de controle remoto nas mãos. As crianças e adolescentes vivenciam intensamente essa iconosfera, incorporando-a até mesmo em sua identidade, por meio de marcas e senhas que os distinguem dos adultos e os unem em tribos ou clãs.

Os Screenagers, por sua vez, demonstram uma afinidade natural com dispositivos eletrônicos e uma notável proficiência em habilidades digitais. Essa familiaridade lhes confere vantagens na busca por informações e na utilização de recursos educacionais online, bem como na participação em ambientes de aprendizagem colaborativa.

No entanto, é fundamental reconhecer que a influência da tecnologia digital no percurso escolar dos Screenagers também apresenta desafios. O acesso constante à internet pode levar a

distrações digitais, prejudicando a concentração e o foco nas atividades escolares. Além disso, a rápida evolução tecnológica requer que professores e escolas se adaptem constantemente para melhor atender às necessidades dessa geração.

Diante desse cenário, é imprescindível que professores e instituições de ensino promovam uma abordagem equilibrada em relação ao uso da tecnologia. É necessário utilizar estratégias pedagógicas inovadoras que capitalizem o potencial da cultura digital para aprimorar a aprendizagem dos Screenagers, ao mesmo tempo em que se mantém uma consciência crítica em relação aos seus efeitos. Prensky (2009), ressalta a importância de repensar as práticas pedagógicas e currículos para engajar essa geração, aproveitando sua familiaridade com a tecnologia como uma ferramenta educacional.

Não querem assistir aulas magistrais; Querem ser respeitados, tomados como confiáveis, e ter suas opiniões valorizadas; Querem seguir seus próprios interesses e paixões; Querem criar, usando as ferramentas de seu tempo; Querem trabalhar com pares em trabalhos de grupo e em projetos (para que possam se mover livremente); Querem tomar decisões e dividir controle; Querem estar conectados com seus colegas para expressar e compartilhar opiniões, em sala de aula e pelo mundo; Querem colaborar e competir uns com os outros; Não querem uma educação que apenas relevante, mas real. (Prensky 2010, n.p.)

Em suma, o percurso escolar da geração de Screenagers é fortemente influenciado pela tecnologia digital. Eles são nativos digitais, imersos em um ambiente tecnológico e possuem habilidades digitais diferenciadas. Para os educadores, surge o desafio de equilibrar as oportunidades e desafios dessa cultura digital em suas práticas educativas, promovendo uma abordagem que aproveite o potencial da tecnologia para melhorar a aprendizagem e o engajamento dos Screenagers.

A relação dos alunos "Screenagers" com o universo educacional: possibilidades e impactos

A tecnologia por si mesma não substituirá a intuição, o bom juízo, a moral e a capacidade para resolver problemas. Mas em um futuro inimaginavelmente complexo, a pessoa destacará suas capacidades graças à tecnologia digital, incrementando assim sua sabedoria. (Prensky, 2009, n.p.)

A relação dos alunos da geração de Screenagers com o universo educacional é profundamente influenciada pela presença da cultura digital, pois ela oferece aos alunos de Screenagers uma ampla gama de oportunidades para a aprendizagem. Eles têm a capacidade de buscar e acessar uma quantidade imensa de conhecimento por meio da internet, permitindo que explorem diversos temas de interesse de forma autônoma.

Jenkins (2009), em suas pesquisas sobre a cultura participativa, destaca que esses alunos têm uma conexão íntima com a tecnologia e são nativos digitais, o que afeta significativamente sua forma de aprender e se envolver com a educação.

Representa uma mudança de paradigma, a mudança de um conteúdo que é específico de um meio para um conteúdo que flua através de diversos canais de mídia. Esse movimento leva à crescente interdependência dos sistemas de comunicação, em direção de múltiplas formas de se acessar conteúdos de mídia, à existência de relações ainda mais complexas entre a mídia corporativa autoritária

e a cultura participativa libertadora. (JENKINS, 2009, p. 243).

Ainda para o autor, há muitos desafios à serem enfrentados e para lidar com o desafio representado por esses adolescentes e jovens que precisam adquirir as habilidades exigidas pela cultura digital, mencionadas anteriormente - experimentação, flexibilidade, simulação, apropriação, multitarefa, cognição distribuída, inteligência coletiva, julgamento e navegação transmídia - é crucial que a educação reconheça e promova essas novas literacias. A fim de que a educação compreenda e desenvolva essas competências emergentes, são necessárias.

[...] novas alfabetizações midiáticas: um conjunto de competências culturais e habilidades sociais de que os jovens necessitam na nova paisagem da mídia. A cultura participativa muda seu foco de alfabetização do nível de expressão individual para o de envolvimento comunitário. Quase todas as novas formas de alfabetização envolvem habilidades sociais desenvolvidas com colaboração e trabalho em rede. Essas habilidades se constroem sobre a base da alfabetização tradicional, as habilidades de pesquisa, habilidades técnicas e habilidades de análise crítica ensinadas em sala de aula. (JENKINS, 2006, p. 4).

Além disso, a cultura digital proporciona recursos educacionais online que complementam e enriquecem o processo de aprendizagem. Esses recursos incluem plataformas de aprendizado, vídeos educativos, tutoriais interativos e simuladores, que podem oferecer experiências de aprendizagem mais envolventes e dinâmicas. Ferramentas de colaboração, como fóruns e ambientes virtuais de aprendizagem, também são viabilizadas pela cultura digital, permitindo que os alunos interajam e colaborem com colegas e professores de forma assíncrona ou síncrona.

No entanto, é importante reconhecer os impactos dessa relação entre os alunos da geração de Screenagers e o universo educacional. O uso excessivo de tecnologia e as distrações digitais são desafios significativos a serem enfrentados. Prensky (2009, n.p.), “ênfatiza que a capacidade de multitarefa desses alunos pode levar a uma falta de foco e atenção plena nas atividades acadêmicas”. É essencial promover a conscientização sobre o uso equilibrado da tecnologia e desenvolver estratégias para minimizar as distrações, criando um ambiente propício à concentração e ao aprendizado efetivo.

Além disso, a relação com a cultura digital também demanda o desenvolvimento de habilidades críticas e criativas. Os alunos precisam aprender a avaliar a confiabilidade das informações online, discernir fontes confiáveis e identificar fake news. Também é fundamental desenvolver habilidades de pensamento crítico para analisar, sintetizar e aplicar o conhecimento adquirido. A criatividade torna-se uma competência cada vez mais relevante, uma vez que os alunos podem usar a tecnologia digital para criar e expressar suas próprias ideias de maneiras inovadoras.

Os desafios enfrentados por professores e escolas nesse contexto

A rápida evolução da tecnologia e a presença onipresente da cultura digital têm apresentado desafios significativos para os professores e escolas ao lidar com a geração de Screenagers. Esses jovens, que cresceram imersos em dispositivos eletrônicos e conectados à internet desde cedo, possuem uma relação intrínseca com a tecnologia, o que impacta diretamente seu modo de aprender, interagir e se engajar nas atividades escolares. Nesse contexto, torna-se fundamental

repensar as práticas pedagógicas e os currículos educacionais, a fim de atender às necessidades e demandas dessa geração altamente conectada.

Abrir mão do papel de controlador para assumir o de guia dos alunos. Isso significa deixar de explicar tudo de uma vez para todos e passar a criar questões que deem o caminho das respostas certas para cada um deles. Eles têm de aprender como ajudar os alunos a encontrar, sozinhos ou em grupo, respostas rápidas. Um professor me disse uma vez: “Eu costumava ensinar um assunto. Agora eu ensino meus alunos”. O professor eficiente faz as duas coisas e ainda prepara seus alunos para um futuro desconhecido priorizando habilidades, não o conhecimento. Prensky, 2010, n. p. como citado em Guimarães, 2010, n.p)

Ainda para Presky (2010), um dos principais desafios enfrentados pelos professores é a necessidade de acompanhar o ritmo acelerado da tecnologia e manter-se atualizados com as novas ferramentas e tendências digitais. Essa demanda constante de aprendizado e adaptação pode ser desafiadora, especialmente para aqueles que não cresceram em um ambiente digital. É essencial que os educadores estejam dispostos a explorar novas tecnologias, compreender seu potencial educacional e buscar maneiras criativas de incorporá-las às práticas de ensino.

Além disso, a geração de Screenagers possui características próprias que exigem abordagens pedagógicas diferenciadas. Esses alunos são altamente familiarizados com dispositivos eletrônicos, têm acesso constante à internet e possuem habilidades digitais desenvolvidas. Isso requer uma mudança na forma como os conteúdos são apresentados, incorporando recursos digitais, interativos e multimídia para tornar o processo de aprendizagem mais envolvente e relevante. Os professores também devem considerar o uso de metodologias ativas, que promovam a participação ativa dos alunos, a colaboração e a construção coletiva do conhecimento.

Da mesma forma que pessoas que ensinam sobre livros ou filmes não precisam necessariamente escrevê-los ou dirigi-los. Nós conhecemos as tecnologias pelo nome – e-mail, Wikipédia, PowerPoint. São ferramentas que executam alguma coisa. Em educação, elas servem para treinar algumas habilidades. O e-mail é uma ferramenta para se comunicar, a Wikipédia para aprender, o PowerPoint para apresentar. Os verbos é que importam aqui. Eles são as habilidades que queremos que nossos alunos aprendam. E essas habilidades serão sempre as mesmas, mesmo que os nomes das ferramentas mudem. E-mail, por exemplo, já mudou para SMS e Twitter. Os professores precisam se focar nos verbos, não nos nomes. Prensky, 2010, n. p. como citado em Guimarães, 2010, n.p)

Além da preocupação com os novas nomenclaturas das ferramentas, outro desafio a ser enfrentado é o equilíbrio entre o uso da tecnologia como uma ferramenta educacional e a necessidade de limitar as distrações digitais. A geração de Screenagers tende a ser multitarefa e facilmente distraída pela constante disponibilidade de entretenimento e comunicação online. Os professores e as escolas devem orientar os alunos sobre o uso responsável da tecnologia, estabelecendo regras claras e promovendo a consciência sobre a importância do foco e da atenção plena durante as atividades acadêmicas. Prensky (2010), afirma que “o papel do aluno passa a ser de pesquisador, de usuário especializado em tecnologia. O professor passa a ter papel de guia e de “treinador”. Ele estabelece metas para os alunos e os questiona, garantindo o rigor e a qualidade da produção da classe”.

Repensar as práticas pedagógicas e os currículos também implica em promover a autonomia e o desenvolvimento das habilidades essenciais para a cultura digital. Os alunos da geração de Screenagers precisam ser capacitados para buscar informações, analisá-las criticamente, colaborar

de forma efetiva, resolver problemas complexos e se adaptar a um mundo em constante mudança. É necessário oferecer oportunidades para que eles desenvolvam habilidades de pensamento crítico, criatividade, comunicação, colaboração e alfabetização digital, que são fundamentais para o sucesso em um ambiente digitalizado.

Em suma, a geração de Screenagers apresenta desafios específicos que requerem uma adaptação da educação à cultura digital. Os professores e as escolas devem estar preparados para enfrentar esses desafios, repensando suas práticas pedagógicas e currículos de forma a engajar, motivar e capacitar os alunos para o mundo digital em constante transformação. A educação precisa abraçar a tecnologia como uma aliada no processo de ensino-aprendizagem, oferecendo experiências significativas e relevantes que preparem os Screenagers para os desafios e oportunidades do século XXI.

3 Considerações finais

A geração de Screenagers, composta por adolescentes e jovens que nasceram e cresceram imersos na era digital, representa um desafio significativo para professores e escolas no contexto educacional. Nesse sentido, este estudo buscou compreender a relação desses alunos com o universo educacional, explorar as possibilidades oferecidas pela cultura digital para a aprendizagem e refletir sobre os impactos dessa relação.

Ao analisar o percurso escolar da geração de Screenagers, ficou evidente que sua vivência digital influencia diretamente sua forma de aprender, interagir e se engajar nas atividades escolares. Esses alunos são nativos digitais, familiarizados com dispositivos eletrônicos, acesso à internet e habilidades digitais desenvolvidas. Isso requer uma abordagem pedagógica adaptada, que incorpore recursos digitais, metodologias ativas e uma maior ênfase na autonomia e no desenvolvimento de habilidades essenciais para a cultura digital.

As possibilidades oferecidas pela cultura digital são vastas e impactantes. Acesso a informações em tempo real, recursos educacionais online, ferramentas de colaboração e personalização do aprendizado são apenas alguns exemplos. A tecnologia, quando utilizada de maneira adequada, pode enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais envolvente, relevante e contextualizado. No entanto, é fundamental equilibrar o uso da tecnologia, orientando os alunos sobre a importância do foco e da atenção plena, além de conscientizá-los sobre os desafios relacionados ao uso excessivo e às distrações digitais.

Diante desses desafios, é necessário repensar as práticas pedagógicas e os currículos, adaptando-os à cultura digital. Os professores e as escolas devem estar abertos ao aprendizado contínuo, acompanhando o ritmo acelerado da tecnologia e explorando novas ferramentas e abordagens pedagógicas. A formação adequada dos educadores e a atualização das políticas educacionais são essenciais nesse processo de adaptação.

Ao finalizar esta pesquisa, fica evidente que a educação precisa abraçar a cultura digital e as características da geração de Screenagers. É necessário oferecer um ambiente de aprendizagem que estimule a criatividade, a colaboração, o pensamento crítico e a resolução de problemas, preparando os alunos para os desafios e as oportunidades do século XXI.

Em síntese, compreender a relação dos alunos da geração de Screenagers com o universo

educacional, explorar as possibilidades oferecidas pela cultura digital e enfrentar os desafios apresentados requer uma abordagem inovadora e adaptativa por parte dos professores e das escolas. Somente assim poderemos garantir uma educação de qualidade, alinhada às necessidades e demandas dessa geração altamente conectada.

Referências

- GUIMARÃES, C. (2010). Marc Prensky: 'o aluno virou o especialista'. *Época*, São Paulo. Publicada em 08 de julho de 2010. Recuperado em 18 de julho, de 2023, de: <http://revistaepoca.globo.com/Revista/5391815224,00MARC+PRENSKY+O+ALUNO+VIROU+O+ESPECIALISTA.html>
- JENKINS, H. (2009). *Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação*. São Paulo: Aleph.
- PRENSKY, M. (2009). *Homo sapiens digital: from digital immigrants and digital natives to digital wisdom*. Innovate.
- PRENSKY, M. (2012). *Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais*. Tradução: Eric Yamagute. São Paulo: Senac-S P.
- RUSHKOFF, D. (1999). *Um jogo chamado futuro - Como a cultura dos garotos pode nos ensinar a sobreviver na era do caos*. Rio de Janeiro: Revan.
- RUSHKOFF, D. (2012) *As 10 questões essenciais da era digital: programe seu futuro para não ser programado por ele*. São Paulo: Saraiva.