

A GERAÇÃO DOS SCREENAGER E A EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA

Tatiana Petúlia Araújo da Silva¹

Cassia Danielle Lonardoní do Nascimento Stekich²

Helena Maria Ribeiro³

Renata Carvalho Durães Pena⁴

Silvana Maria Aparecida Viana Santos⁵

Resumo: A tecnologia vem, ao longo dos anos, firmando cada vez mais o seu espaço na sociedade contemporânea e trazendo inúmeras inovações que estão transformando a vida das pessoas nos diversos setores. Desse modo, crianças e adolescentes vão deixando de lado as relações e as atividades de cunho tradicional para mergulharem no mundo digital, com seus mecanismos tecnológicos de última geração, que proporcionam entretenimento e rapidez no que tange ao acesso à informação e à comunicação. Nesse contexto, os adolescentes passaram a viver de uma maneira distinta daquela vivida no passado, ou seja, preferindo realizar suas tarefas sempre na modalidade online, mediante o uso de mecanismos

- 1 Graduada em Letras e História pela Faculdade de Formação de Professores da Mata Sul-Palmares-PE. Especializações: Literatura brasileira e História do Brasil pela Faculdade de Formação de Professores da Mata Sul- Palmares-PE. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela MUST University - Flórida. E-mail: tatipetulia@gmail.com
- 2 Graduação em Pedagogia. Especialização em Psicopedagogia e Atendimento Educacional Especializado. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail clonardoní@yahoo.com.br
- 3 Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU). Especializações: Docência na Educação Infantil pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU) e Atendimento Educacional Especializado (AEE) pela Universidade Cândido Mendes (UCAM). Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University - Flórida. E-mail: helenamaria236@outlook.com
- 4 Graduada em Comunicação Social pela Universidade do Triângulo (UNITRI) e Graduada em Letra Inglês e Português pela Universidade Campos Eliseos (UNIFIEO). Especializações: Jornalismo Científico pela Universidade de São Paulo (USP) e Jornalismo Internacional pela Pontifícia Universidade Católica (PUC-SP). Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University- Flórida. renata_duraes@yahoo.com.br
- 5 Bacharel em Administração. Licenciatura em Matemática. Licenciatura em Pedagogia. Graduanda em Engenharia de Produção. Graduanda 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- Flórida. E-mail: silvanaviana2019@gmail.com

tecnológicos conectados à internet, como é o caso do computador, do tablet, e dos smartphones, que permitem a leitura e a interação com o outro em qualquer lugar do universo e, assim, são denominados na atualidade de “*Screenagers*”, uma terminologia utilizada para identificar os adolescentes que preferem realizar suas atividades por meio da tecnologia. Assim sendo, este estudo tem como objetivo trazer, com a contribuição de material colhido por meio de uma pesquisa bibliográfica, uma explanação acerca da nova geração denominada de “*Screenagers*” e o modo como a Educação deve ser desenhada para que eles possam desenvolver suas habilidades e competências, sem perder a motivação, uma vez que as escolas ainda não estão preparadas adequadamente para atender essa demanda, e por isso, precisam criar oportunidades de ensino-aprendizagem e estratégias que estejam alinhadas à realidade dessa nova geração.

Palavras-chave: Geração *Screenager*. Educação. Tecnologias Digitais.

Abstract: Technology has been, over the years, increasingly establishing its space in contemporary society and bringing countless innovations that are transforming people’s lives in different sectors. In this way, children and adolescents are leaving aside traditional relationships and activities to immerse themselves in the digital world, with its state-of-the-art technological mechanisms, which provide entertainment and speed in terms of access to information and communication. In this context, teenagers began to live in a different way from that experienced in the past, that is, preferring to carry out their tasks always online, through the use of technological mechanisms connected to the Internet, such as computers, tablets, and of smartphones, which allow reading and interaction with others anywhere in the universe and, thus, are currently called “*Screenagers*”, a terminology used to identify adolescents who prefer to carry out their activities through technology. Therefore, this study aims to bring, with the contribution of material collected through a bibliographical research, an explanation about the new generation called “*Screenagers*” and the way in which Education should be designed so that they can develop their skills and skills, without losing motivation, since schools are not yet adequately prepared to meet this demand, and therefore need to create teaching-learning opportunities and strategies that are aligned with the reality of this new generation.

Keywords: Screenager Generation. Education. Digital Technologies.

Introdução

O processo educacional brasileiro sempre esteve rodeado de críticas, não somente pela sociedade, como também por inúmeros educadores, devido a sua ineficiência em relação à prática pedagógica muito centrada em metodologias tradicionais.

Diante desse fato, muitos educadores, percebendo o avanço da tecnologia e o interesse dos jovens e adolescentes pela facilidade que ela oferece, passaram a enxergá-la com outros olhos, mais precisamente como uma aliada do processo educativo e do docente, pois ela possibilita que ele transforme o ambiente de sala de aula com propostas de ensino diversificadas e inovadoras.

Levando em consideração o progresso e a disseminação rápida da tecnologia e os seus mecanismos nas esferas sociais, surgiu a Educação 4.0, que tem como objetivo implementar o ensino tradicional com abordagens de âmbito tecnológico no ambiente de sala de aula.

Dessa maneira, compreende-se que a inteligência artificial, a linguagem computacional, a realidade virtual e aumentada, a *big data* analytics para a construção um processo de ensino-aprendizagem personalizado, a criação de *makerspaces* como laboratórios de experimentação, as práticas de ensino inovadoras que favoreçam as metodologias ativas e a cultura maker, em que o sujeito aprende colocando a mão na massa, construindo.

Esse conceito de aprendizagem, além de relevante, conecta-se completamente com as ideias dos jovens da nova geração, os denominados *Screenagers*, as quais não condizem com as metodologias tradicionais desenvolvidas, em sala de aula, no passado. Os alunos dessa geração estão sempre em movimento, criando e experienciando coisas novas a todo instante, por isso são caracterizados como sujeitos multitarefas.

Nas práticas educativas tradicionais, os alunos não participavam das aulas e não opinavam, em hipótese alguma, pois a última palavra era sempre do professor, o qual ditava as regras e era visto como o detentor do conhecimento pleno, enquanto eles apenas ouviam o que era exposto e produziam o que era solicitado para depois memorizar e realizar uma prova.

Essa estratégia de ensino não agrada à nova geração *Screenagers*, pois, com a chegada da tecnologia e da internet, eles não precisam mais ficar memorizando datas, textos, números e muitas outras coisas.

Caso necessitem de alguma informação, existe a ferramenta *Google*,

que facilita todo o seu trabalho e tem tudo que eles precisam, por isso, preferem os ambientes tecnológicos, pois além de facilitar a sua vida como aluno, oferecem dinamismo e rapidez.

Na atualidade, as pessoas dessa geração não gostam de nada que apresente morosidade. Desejam que tudo aconteça de maneira muito rápida e, por isso, são vistos como impacientes, ansiosos, pois não gostam de esperar muito tempo para ter a informação que desejam.

Desse modo, as escolas precisam reunir condições para que a sua prática educativa esteja em conformidade com os interesses dessa geração e atingir as metas de ensino-aprendizagem que se encaixam nos padrões de qualidade.

A Geração Screenagers e os jogos digitais na educação

Este estudo buscou na literatura informações relevantes acerca da temática em pauta para melhor fundamentar esse processo reflexivo, que tem com premissa compreender como se comporta a nova geração *Screenager* na sociedade e trazer soluções de melhorias para o processo de ensino-aprendizagem, uma vez que eles estão intimamente conectados aos mecanismos tecnológicos.

Nesse sentido, Mendes (2006) explica que ao longo dessa revolução tecnológica, os jovens da nova geração *Screenager* passaram a utilizar, com enorme frequência, os mecanismos tecnológicos e serem os responsáveis pela entrega de conteúdo em suas residências receberam alguns rótulos como *Millennials*, *Screenagers*, Geração Y ou Z, dentre outros.

O acesso à informação se tornou cada vez mais rápido, algo que não acontecia com tanta facilidade e agilidade no passado, principalmente quando se trata de crianças e adolescentes, as quais vivem praticamente o tempo todo conectadas à internet por meio de seus aplicativos.

Nesse sentido, Hall (1997), que é considerado um especialista em jogos eletrônicos voltados para o currículo educacional, às práticas e às motivações dos jovens da atualidade, explica em suas palavras que a diferença entre as gerações diz respeito ao conteúdo que cada uma delas representa, e não somente a sua faixa-etária.

Ademais, Hall (1997, p.14) ainda acrescenta que

Os jogos eletrônicos, por sua vez, representam para a cultura lúdica infantil e juvenil não só o que há de mais moderno e inovador em

matéria de diversão eletrônica, visto que também demonstram ser a expressão cultural do processo de mundialização que, em última instância, ‘co-habita e se alimenta’ das culturas e dos imaginários locais e regionais (Hall, 1997, p. 14).

Já é possível, segundo Alves (2005), perceber que os jogos vêm ao longo dos anos fazendo parte da sala de aula, totalmente voltados para interesses educativos, seja na aula de Inglês, Matemática, Língua Portuguesa e muitas outras, pois a sua relevância foi identificada por alguns educadores e levada para esse ambiente, permitindo que eles se tornassem cada vez mais frequentes no ambiente educacional e promovessem melhorias para o aprendizado.

Determinados estudos realizados por autores como Correa e Fantin (2011), dentre outros, mostram que a presença dos jogos eletrônicos no processo de ensino-aprendizagem promoveu grandes melhorias tanto no que tange à prática pedagógica presente no currículo quanto em relação à apreensão das capacidades cognitivas entre as crianças que participam de atividades com jogos educativos.

Diante do exposto, é importante destacar a necessidade de analisar e compreender a real função dos jogos como mecanismo de suporte pedagógico, visto que nas palavras de Correa e Fantin (2011, p.11) a “pedagogia é um conceito que enfoca os processos pelos quais se produz conhecimento”.

Não é mais nenhuma novidade que os jogos eletrônicos já se tornaram parte integrante na vida das pessoas em sociedade, principalmente dos adultos, que também tem grande preferência modelo de entretenimento e ampliam cada vez mais o espaço para que eles permaneçam em atividade, criando desse modo a cultura visual moderna midiaticizada, a qual proporciona novas experiências estéticas gamificadas.

O avanço mudou significativamente tanto a relação quanto a comunicação entre os sujeitos, favorecendo desse modo às crianças e os adolescentes com um espaço divertido, dinâmico e puramente natural para eles.

A chegada desse progresso tecnológico, além das possibilidades mediante os mecanismos digitais nos ambientes de sala de aula e empresariais, também facilitou a vida de todos com a grande quantidade de informações, as quais ficam disponibilizadas nas mídias sociais, contribuindo para a curiosidade, a exploração e a pesquisa, assim como para a autonomia da nova geração perante os mecanismos tecnológicos.

Sabendo que os *Screenagers* fazem parte de uma geração que está constantemente conectada aos mecanismos tecnológicos, que pensa de maneira rápida, não tem muita paciência para a morosidade na entrega das informações e conseguem participar e manifestar os seus conceitos acerca de temas diversos mediante a utilização de mecanismos digitais, é preciso que a sociedade, como um todo, ou seja, pais, educadores e empresários, estejam sempre muito bem informados a respeito de motes diversos para que possam atender as necessidades e especificidades desse público-alvo com sentido e qualidade.

Considerações finais

Por meio desta leitura, percebe-se que não se pode negar que, no século XXI, a noção de identidade está passando por transformações que afetam diretamente os adolescentes e jovens que fazem parte das sociedades conectadas à Internet.

Essas mutações refletem uma combinação entre o modo como os indivíduos se manifestam, se expressam no mundo real e o modo como eles/as se apresentam ou falam sobre si no mundo virtual.

As identidades virtuais são a imagem de adolescentes e jovens, são o modo como eles se representam e se projetam no ciberespaço. Essas imagens refletem a maneira como eles querem ser percebidos ao mesmo tempo em que funcionam como sintomas ou indícios da sua condição como membros de um grupo, configurando um ethos no espaço digital, ou seja, um tipo de comportamento online.

Em suma, esse estudo nos mostra claramente que essa nova sociedade da informação, os *Screenagers*, conectada 24 horas por dia, dá voz e permite a qualquer um com um smartphone na mão, opinar e manifestar suas ideias sobre os mais variados assuntos e conteúdos.

E isso, exige de pais, educadores e empresários, uma gama de conhecimentos bastante diferenciados: as competências socioemocionais ou competências para o século XXI.

Referências

Alves, Lynn. (2005). *Game Over: jogos eletrônicos e violência*. São Paulo: Futura, 2005.

Correa, E; Fantin, M. (2011). *Videogames: processos de aprendizagem cognitiva, social e cultural em jogo*. In: 34a Reunião Anual da ANPED, 2011, Natal. Anais da 34a Reunião Anual da ANPED.

Hall, S. (1997). *Identidade Cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 1997. <http://www.31bienal.org.br/>, acesso em 01/07/2023.

Mendes, Cláudio L. (2006). *Jogos eletrônicos. Diversão, poder e subjetivação*. São Paulo: Papirus.