

GERAÇÃO DIGITAL NA EDUCAÇÃO: DESAFIOS E ADAPTAÇÕES

Maria Aparecida Martim Pereira¹

Elionides José da Costa²

Ellen Gonçalves Lira³

Gabriela dos Santos de Almeida⁴

Moésia da Cunha Batista⁵

Resumo: A proposta deste *paper* é abordar sobre a geração “screenagers” que refere-se aos estudantes que cresceram em um ambiente altamente tecnológico, onde o uso de telas é predominante. Essa geração tem fácil acesso à internet, redes sociais, jogos eletrônicos e outras formas de entretenimento digital. Isso tem impactos na educação, pois os estudantes têm acesso a uma grande quantidade de informações e recursos educacionais online, o que pode enriquecer o processo de aprendizagem. Neste sentido, o objetivo deste texto é explorar sobre a geração digital e seu percurso escolar com foco nos desafios para os professores e as escolas. A geração digital apresenta desafios significativos para professores e escolas, exigindo uma adaptação constante das práticas educacionais para aproveitar todo o potencial das tecnologias e fornecer uma educação relevante e efetiva.

Palavras-chave: Geração “screenagers”. Nativos digitais. Impactos na educação. Desafios para professores e escolas.

Abstract: The purpose of this paper is to address the “screenagers” generation, which refers to students who grew up in a highly technological environment, where the use of screens is predominant. This generation has easy access to

1 Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University (MUST). E-mail: cidaitegoss@gmail.com

2 Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University (MUST). E-mail: elionidesc@yahoo.com.br

3 Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University (MUST). E-mail: liraellen@gmail.com

4 Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University (MUST). E-mail: gabrielaalmeida@yahoo.com.br

5 Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University (MUST). E-mail: moesia.cunha@educacao.fortaleza.ce.gov.br

the internet, social networks, electronic games and other forms of digital entertainment. This has impacts on education, as students have access to a large amount of information and educational resources online, which can enrich the learning process. In this sense, the objective of this text is to explore the digital generation and its school path, focusing on the challenges for teachers and schools. The digital generation presents significant challenges for teachers and schools, requiring constant adaptation of educational practices to harness the full potential of technologies and provide relevant and effective education.

Keywords: Generation “screenagers”. Digital natives. Impacts on education. Challenges for teachers and schools.

Introdução

A geração “screenagers” refere-se à atual geração de estudantes que cresceu em um ambiente altamente tecnológico, onde o uso de telas, como smartphones, tablets e computadores, é predominante em suas vidas. Essa geração é caracterizada pelo seu constante acesso à internet, redes sociais, jogos eletrônicos e outras formas de entretenimento digital.

A relação entre a geração screenagers e a educação tem gerado impactos significativos. Por um lado, o acesso fácil e rápido à informação através da internet proporciona aos estudantes uma fonte abundante de conhecimento. Eles têm a possibilidade de pesquisar e acessar uma variedade de recursos educacionais, incluindo vídeos, artigos acadêmicos, cursos online e tutoriais. Essa facilidade de acesso pode enriquecer o processo de aprendizagem, permitindo que os estudantes explorem tópicos de interesse e aprofundem seus conhecimentos de forma autônoma.

Além disso, as tecnologias digitais oferecem novas oportunidades para o ensino e a aprendizagem. Aplicativos educacionais, plataformas de e-learning e ferramentas interativas podem tornar as aulas mais dinâmicas e envolventes. Os estudantes podem colaborar virtualmente, compartilhar ideias e projetar soluções, promovendo o trabalho em equipe e o pensamento crítico.

Por outro lado, o uso excessivo de dispositivos eletrônicos e a dependência das telas podem trazer desafios para a educação. A distração causada pelas redes sociais e pelos jogos pode dificultar a concentração dos

estudantes e prejudicar seu desempenho acadêmico. Além disso, a leitura em tela pode ser menos eficiente do que a leitura em papel, afetando a compreensão e a retenção de informações. A geração screenagers também pode enfrentar dificuldades na separação entre tempo de estudo e tempo de lazer, já que os dispositivos eletrônicos estão sempre presentes em suas vidas.

Para lidar com esses desafios, é importante encontrar um equilíbrio saudável no uso das tecnologias. A educação deve incluir o desenvolvimento de habilidades digitais e competências de literacia digital, para que os estudantes possam utilizar as ferramentas tecnológicas de forma crítica, consciente e produtiva. Além disso, é fundamental promover a educação midiática, para que os estudantes possam discernir entre informações confiáveis e falsas, desenvolvendo um pensamento crítico e uma postura reflexiva em relação às mídias.

Os educadores também desempenham um papel fundamental na integração das tecnologias no ambiente educacional. Eles podem utilizar recursos digitais para enriquecer as aulas, promover a interação e estimular a criatividade dos estudantes. Ao mesmo tempo, é importante estabelecer limites e orientar os alunos sobre o uso adequado das tecnologias, incentivando a realização de atividades offline, como leitura de livros, práticas esportivas e interações sociais presenciais.

Após essa contextualização da temática neste paper, exploraremos sobre a geração digital e seu percurso escolar com foco nos desafios para os professores e as escolas.

Desenvolvimento

Geração de Screenagers e educação

Santander (2013) afirma que os “screenagers” surgem como uma nova realidade complexa para pais e educadores. Esses adolescentes são especialistas em novas tecnologias, mas ao mesmo tempo desafiam e responsabilizam os adultos a compreenderem os efeitos dessa forma online de estar no mundo.

No entanto, existe o risco de que esses nativos digitais das cibercidades se tornem indivíduos sem identidade, apenas reconhecíveis pelo seu endereço eletrônico ou perfil em redes sociais. (Santander, 2013).

Além disso, a emergência de novos ambientes virtuais torna essa caracterização ainda mais complexa, uma vez que agora os usuários têm a possibilidade de se reinventar e viver uma vida alternativa através de uma figura virtual tridimensional. (Santander, 2013).

A geração screenagers traz consigo uma série de possibilidades e impactos na educação. A integração adequada das tecnologias no ambiente educacional pode potencializar o aprendizado e preparar os estudantes para os desafios do século XXI. (Santander, 2013).

Santander (2013) afirma que atualmente, muitas críticas são direcionadas às Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), destacando a preocupação com a perda significativa de habilidades e competências culturais nas crianças e jovens que estão imersos nas telas digitais. Ao analisar as interações online, percebe-se que muitas das habilidades necessárias na comunicação presencial não são exigidas na comunicação virtual, o que pode levar a uma “ignorância emocional”. Essa falta de habilidades emocionais pode resultar em dificuldades de adaptação social, conflitos e diversas formas de violência e ciberviolência.

No entanto, é necessário encontrar um equilíbrio entre o uso das telas e outras atividades offline, além de desenvolver habilidades críticas e reflexivas para lidar com a avalanche de informações disponíveis.

Os desafios para professores e escolas

A geração digital é composta pelos jovens que cresceram em um mundo totalmente imerso na tecnologia digital. Essa geração, também conhecida como nativos digitais, tem uma relação íntima com os dispositivos eletrônicos, redes sociais, aplicativos e uma infinidade de informações disponíveis na internet. No entanto, o percurso escolar dessa geração apresenta desafios significativos para professores e escolas.

Um dos principais desafios enfrentados pelos educadores é a necessidade de repensar as práticas pedagógicas tradicionais para se adequarem às demandas da geração digital. Como observado por Silva (2005), os jovens de hoje têm uma forma diferente de processar informações e se engajar com o conhecimento. Eles são acostumados a uma aprendizagem mais interativa, rápida e multimídia, o que contrasta com o modelo tradicional de ensino expositivo em sala de aula.

Nesse contexto, os professores precisam adotar abordagens pedagógicas mais dinâmicas e inovadoras, que envolvam o uso das

tecnologias digitais como ferramentas de aprendizagem. A integração das mídias digitais, jogos educativos, simulações e outras tecnologias pode tornar o ensino mais atrativo e eficaz para os alunos da geração digital. (Silva, 2005).

No entanto, o simples uso de tecnologias não é suficiente. É essencial que os professores estejam preparados e capacitados para explorar todo o potencial das ferramentas digitais em benefício da aprendizagem. O autor Alves (2007), em sua obra sobre educação e tecnologia, nativos digitais destaca a importância de os educadores se tornarem mediadores entre o conhecimento e as tecnologias, promovendo uma aprendizagem significativa e crítica.

Outro desafio relevante é o gerenciamento do acesso e do uso das tecnologias durante as aulas. A geração digital é constantemente bombardeada por estímulos digitais, o que pode levar a uma dispersão da atenção e dificuldade de concentração. Os professores precisam estabelecer regras claras sobre o uso dos dispositivos eletrônicos em sala de aula, equilibrando o aproveitamento das potencialidades dessas ferramentas com a necessidade de foco e concentração no processo de ensino-aprendizagem. (Alves, 2007).

Além disso, é importante considerar as desigualdades no acesso à tecnologia. Nem todos os alunos têm as mesmas condições de acesso a dispositivos e conectividade. Essa lacuna digital pode agravar as desigualdades educacionais e dificultar o pleno aproveitamento das oportunidades oferecidas pelas tecnologias digitais.

Diante desses desafios, é necessário realizar uma reflexão crítica sobre a geração digital e seu percurso escolar. Embora as tecnologias ofereçam inúmeras possibilidades para o ensino e a aprendizagem, é fundamental que a sua utilização seja embasada em uma visão pedagógica sólida. Como afirma o educador Pierre Lévy (2000), em seu livro “Cibercultura”, é necessário articular as tecnologias digitais com os objetivos educacionais, promovendo uma cultura de aprendizagem que valorize a criatividade, o pensamento crítico, a colaboração e a ética digital.

Possibilidades

No contexto educacional, o design de interface, para esse contexto da geração digital ou mesmo de Ciberconvivência dos “Screenagers”, desempenha um papel crucial ao criar ambientes virtuais de aprendizagem

que são intuitivos, eficientes e agradáveis de usar.

Uma aplicação adequada do design de interface pode melhorar significativamente a experiência do usuário e, conseqüentemente, otimizar a aquisição de conhecimento e habilidades por parte dos alunos. Sendo assim, uma das responsáveis por esta rápida evolução da EaD, nos últimos anos, foi o desenvolvimento das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs).

Segundo Silva (2005), elas vêm se integrando aos sistemas educacionais com o objetivo de melhorar a sua eficiência, atuando principalmente como ferramentas pedagógicas. As TICs “oferecem a possibilidade de tratar em um mesmo suporte informático o som, os textos, os dados, os 13 gráficos e as imagens” (Silva, 2005, p. 23), possibilidade que pode ser amplamente explorada pelos meios computacionais, atualmente, utilizados na EaD.

Essas tecnologias amplificam, exteriorizam e modificam novas funções cognitivas humanas, como memória (banco de dados, hiperdocumentos, arquivos digitais), imaginação (simulações), percepção (sensores digitais, telepresença, realidades virtuais) e raciocínio (inteligência artificial, modelização de fenômenos complexos) (Lévy, 2000).

Ao projetar interfaces educacionais, é fundamental adotar uma abordagem centrada no usuário, colocando alunos e professores no centro do processo de design e levando em consideração suas necessidades, motivações e características específicas. Uma interface bem projetada e centrada no usuário pode aumentar o engajamento dos alunos. É importante reconhecer que o computador é o meio mais comum para a concretização da experiência de aprendizagem na EaD, e a interface desempenha um papel crucial ao estabelecer o diálogo entre o conteúdo didático disponível e o aluno distante. Ela atua como uma espécie de tradutor, mediando a interação entre o usuário e o computador (Johnson, 2001).

Considerar as expectativas e interesses dos usuários permite criar uma experiência de aprendizagem mais envolvente e motivadora. Elementos de gamificação, por exemplo, podem ser incluídos para tornar as tarefas mais prazerosas e motivadoras, oferecendo recompensas sociais e feedback imediato, estimulando a participação ativa dos estudantes. Além disso, a utilização de Objetos de Aprendizagem, que são recursos digitais reutilizáveis para apoiar a aprendizagem em ambientes virtuais, também desempenha um papel importante na disponibilização dos conteúdos didáticos necessários para a aprendizagem (Silva, 2005).

O design de interface no contexto educacional traz uma série de benefícios para alunos, professores e instituições de ensino. Ao adotar uma abordagem centrada no usuário, as interfaces educacionais podem ser adaptadas para atender às necessidades específicas dos alunos, promovendo uma experiência de aprendizagem mais eficaz e envolvente. Os alunos que estudam Design de Interface Educacional têm a oportunidade de aprimorar suas competências nesta área, aprendendo a aplicar os princípios de design de interface para desenvolver interfaces amigáveis e intuitivas para ambientes educacionais. Durante o processo, eles praticam essas habilidades e recebem feedback, assim como os professores também se aprimoram (Mendes, 2009).

Em suma, o design de interface educacional desempenha um papel fundamental na criação de ambientes virtuais de aprendizagem eficazes. Ao adotar uma abordagem centrada no usuário e aproveitar as vantagens das tecnologias de informação e comunicação, é possível criar experiências de aprendizagem envolventes, adaptadas às necessidades dos alunos e que otimizem o processo de ensino-aprendizagem na EaD.

Considerações finais

Em uma reflexão crítica sobre o percurso escolar da geração digital, é necessário considerar que a simples presença das tecnologias digitais não é uma solução mágica para os desafios educacionais. Embora as ferramentas digitais ofereçam inúmeras oportunidades, é preciso compreender que a tecnologia por si só não garante uma aprendizagem de qualidade. Ela é apenas uma ferramenta que pode ser utilizada de maneira eficaz ou inadequada, dependendo do contexto e da abordagem pedagógica.

É importante ressaltar que nem todos os estudantes da geração digital são igualmente proficientes na utilização das tecnologias. Existem diferenças significativas no acesso, na competência digital e na familiaridade com as ferramentas digitais. Portanto, é fundamental considerar as desigualdades socioeconômicas e promover políticas que garantam a igualdade de oportunidades educacionais, levando em conta o acesso equitativo às tecnologias.

Por fim, a geração digital apresenta desafios significativos para professores e escolas, exigindo uma adaptação e atualização constante das práticas educacionais. A integração adequada das tecnologias digitais requer uma reflexão crítica, baseada em autores que desenvolveram a

temática, como Pierre Lévy. Somente dessa forma é possível explorar todo o potencial das tecnologias e proporcionar uma educação efetiva e relevante para a geração digital.

Referências

- Alves, L. R. G. (2007). Nativos Digitais: Games, Comunidades e Aprendizagens. In: Moraes, U. (Org.). *Tecnologia Educacional e Aprendizagem: o uso dos recursos digitais*. São Paulo: Livro Pronto, pp. 233-251.
- Johnson, S. (2001). *Cultura da Interface: Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Lévy, P. (2000). *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.
- Mendes, R. M. (2009). *Avaliação da interface de desenvolvimento de materiais educacionais digitais no ambiente HyperCAL online*. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul. (Dissertação de mestrado, Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Rio Grande do Sul).
- Santander, A. (2013). A Ciberconvivência dos “Screenagers”. *Revista Meta: Avaliação*, 4(12), 314-322. doi:<http://dx.doi.org/10.22347/2175-2753v4i12.169>
- Silva, R. P. (2005). *Avaliação da perspectiva cognitivista como ferramenta de ensino/aprendizagem da geometria descritiva a partir do ambiente Hipermídia Hypercal GD*. Florianópolis: UFSC. (Tese de doutorado, Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção da Universidade Federal de Santa Catarina).
- Silva, T. L. K. (2005). *Produção flexível de materiais educacionais personalizados: o caso da geometria descritiva*. Florianópolis: UFSC. (Tese de doutorado, Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção da Universidade Federal de Santa Catarina).