



O Desafio da Educação na era Digital e a Geração Screenagers

The Challenge of Education in the Digital Age and the Screenager Generation

Crislâne Antônio Ferreira da Cunha

Ellen Cristina da Silva Guedes

Emanuelli Talaska

Érica Maria Rodrigues Soares de Souza

Joina Pavão Rocha Urbano

Lisandra Franzen Damke

Nilvací Fernandes da Silva

Raquel Carlotto Peters Mielke

Roselaine dos Santos Gama

Zélia Aparecida Bueno

Resumo: Analisando a importância da era digital com a educação em nossa sociedade e a relevância que tem influenciado o mundo do trabalho sendo o uso dessas tecnologias fazendo parte das atividades cotidianas de maneira bem natural, sendo no lazer, no trabalho ou no estudo. A educação e a sociedade precisam percorrer em conjunto com a evolução de forma bem produtiva e compreender de que maneira essas tecnologias estão sendo utilizadas no ambiente escolar, isso se reflete muito do ambiente mudando a ação do professor como mediador de conhecimentos, possibilitando e desenvolvendo autonomia nas famílias com a nova era digital no processo educativo. Este estudo tem como objetivo possibilitar uma compreensão acerca da importância de inserir e adaptar-se com as novas tecnologias no contexto escolar. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica em obras sobre o tema em questão. Pode-se constatar que a nova geração de screenagers absorve os conhecimentos de uma forma diferente que é através de leitura digital por meio de telas com habilidades e práticas, já no papel em menor velocidade, mas para a aprendizagem ambas trazem ganhos significativos para os alunos.

Palavras-chave: era digital; educação; sociedade.

Abstract: Analyzing the importance of the digital age with education in our society and the relevance that has influenced the world of work, with the use of these technologies being part of everyday activities in a very natural way, whether at leisure, at work or in study. Education and society need to go hand in hand with evolution in a very productive way and understand how these technologies are being used in the school environment, this reflects a lot on the environment, changing the teacher's action as a mediator of knowledge, enabling and developing autonomy in families with the new digital age in the educational process. This article aims to provide an understanding of the importance of inserting and adapting to new technologies in the school context. The methodology used was bibliographical research in works on the subject in question. It can be seen that the new generation of screenagers absorbs knowledge in a different way, which is through digital reading through screens with

skills and practices, already on paper at a lower speed, but for learning both bring significant gains for students.

Keywords: digital age; education; society.

INTRODUÇÃO

Os ambientes de aprendizagem sinalizam uma transposição de práticas tradicionais para os novos espaços pedagógicos para os ambientes que é a interatividade e a integração das mídias, sendo impressa, magnética, digital, sonora e telemática.

O impacto das novas tecnologias na sociedade e na vida cotidiana está cada vez mais evidente, passando despercebido para os renitentes que fogem do desconhecido dessa nova era digital. A sociedade está em destaque com a crescente dependência do uso da tecnologia inserida no cotidiano das pessoas com uso dessas ferramentas no dia a dia, exercendo diversas experiências facilitando praticidade à vida. Os alunos da era digital adquirem conhecimento com as ferramentas desde muito cedo. Pretende-se dar contribuição acerca da necessidade de conciliação entre a tecnologia digital e a escola onde a educação continue sendo um lugar privilegiado e eficaz do sujeito em seu mundo

Este estudo tem como foco principal analisar as diversas maneiras que a era digital e a geração *screenagers* têm sido usada educacionalmente, tem por objetivo instigar como o trabalho pedagógico o avanço da tecnologia contribuem para o desenvolvimento e conhecimento da aprendizagem dos alunos. A metodologia utilizada será a pesquisa bibliográfica em obras que tratam do tema em questão.

GERAÇÃO DIGITAL E A RELAÇÃO COM A EDUCAÇÃO

Estamos vivenciando a Era do digital, com ferramentas que são os Smartphones, tablets, ultrabooks dentre outros aparelhos que fazem parte do nosso contexto social de certa maneira bem rápida e natural. Através deles comunicamos com o mundo inteiro conforme necessitamos. As tecnologias que utilizam a realidade virtual (RV), abrem novos caminhos nos processos de criação assim transformando os modos de ser, com a simulação presente nas imagens como os jogos eletrônicos nas diferentes telas ampliando o pensamento e a imaginação.

Segundo Kerckhove (1997, p.148 *apud* Alves, 2007, p.145):

Uma realidade que se pode tocar e sentir, ouvir e ver através dos sentidos reais – não só com ouvidos ou olhos imaginários. Agora podemos juntar à “mão da mente”. Penetrando na tela com a luva virtual, a mão real transforma-se numa metáfora técnica, tornando tangíveis as coisas que anteriormente eram apenas visíveis. A partir de agora podemos querer tocar os conteúdos do pensamento. Antes da invenção da RV, ninguém imaginaria o conceito de “uma mão mental”. O conceito em si nem sequer

era imaginável. Não parecia haver necessidade de sentir os objetos que não preenchiam a mente. Hoje, a inclusão do tato entre os restantes extensões tecno-sensoriais e psicotécnicas podem mudar a forma como nós, ou nossos filhos, pensamos que pensamos.

Nesse sentido é importante compreender que o mundo está mudando diante da Realidade Virtual trazendo informações e acesso aos conteúdos e plataformas com conhecimentos e desafio de aprender, desaprender e reaprender.

Diante das diversas transformações que ocorrem com os suportes tecnológicos é necessário interagir bem com os editores de texto, correio eletrônico, navegação na web, fórum e listas de discussão e assim dependem da necessidade e desejo com recursos mais sofisticados como a websites, vídeos e programas de animação com sistema e ferramentas cada vez mais significativo para o desenvolvimento de conteúdos e curso on-line, ressignificando o papel de professor como mediador no processo de construção de conhecimento.

Segundo Rushkoff (1999, p.149 *apud* Alves, 2007, p.145):

A geração screenagers que nasceu na década de oitenta, que interage com os controles remotos, joysticks, mouse, internet, pensam e aprendem de forma diferenciada. Aprendem com a descontinuidade, aceitam que as coisas continuem mudando sem se preocupar com um final determinístico.

Assim a tecnologia vem como um fator facilitador para o processo de ensino aprendizagem onde as crianças e jovens já vem familiarizados com essas ferramentas digitais, onde torna o ambiente mais agradável e motivado com vídeos, games e dentre outras mídias digitais, promovendo o engajamento e aproximação tanto para os alunos como para os professores. Assim os alunos aprendem e constroem conceitos cognitivos sociais e afetivos na interação com os jogos eletrônicos.

Tratando-se de tecnologias, Gabriel (2013, p.79 *apud* Moretto *et al.*, 2018, p.77) relata que essa geração Screenagers está saindo da era de informação, modelo sociedade baseada nas máquinas e entrando na era da inovação, fundada por bits, rede sociais, on-line e tecnologia mobile. Com estas mudanças em um universo cada vez mais fragmentado, ampliando possibilidades de comunicação e de aprendizagem significativas e adaptando a esse novo modelo de sociedade, assim os adolescentes vivem no agora e tudo precisa acontecer de maneira instantânea, usam dispositivos para evitar confrontos e comprometimento pessoal.

Costa (2022) reflete sobre o módulo tecnologia e aprendizagem que a escola pretende trabalhar e consegue bons resultados na aprendizagem de competências do século 21, sendo o módulo alerta precoce baseado em avaliações individual identificando os alunos e sugerindo assim uma intervenção imediata pelos professores.

Os estudantes mais jovens pulam de uma ideia ou pensamento para outra e naturalmente esperam ambientes carregados de elementos sensoriais, porém os professores podem enfrentar conflitos de ensino aprendizagem por professores mais velhos pois ensinam face a face de forma lógica ou passo a passo, vivemos um

momento preocupante para as próximas décadas, assim que as mentes analógicas dos professores e dos pais colidem com as atitudes e transformação das mentes digitais.

De acordo com Prensky (2009 *apud* Santander, 2013, n.p.) :

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.

Neste sentido os adolescentes das novas telas aparecem como especialistas com as novas tecnologias, porém desafiam e responsabilizam os adultos a continuar aprofundando sobre os efeitos de estar no mundo on-line, possibilitando de viver e se reinventar outra vida através da figura tridimensional, sendo um novo desafio que as políticas educativas e os profissionais deverão enfrentar.

Portanto, as interações são indispensáveis para o desenvolvimento cognitivo e moral desta nova geração. Por meio das tecnologias desenvolvem aspectos morais, sociais e emocionais, tornando capazes de compreender, refletir e futuramente atuar na sociedade que as cerca.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das reflexões realizadas com base nos autores citados percebe-se que a inclusão digital não pode mais ser deixada para depois, assim procura realizar um novo modelo pedagógico para que a escola recupere a curiosidade de seus alunos conforme a realidade abrangendo todos os setores da sociedade e a comunidade escolar e que façam sentido para os alunos nascido nessa era digital. Este planejamento constitui um processo integrador entre a aprendizagem e o contexto social de forma crítica e transformadora, com situações do cotidiano enfatizando o conhecimento em nível histórico e cultural.

Sabemos que essas mudanças da era digital não se faz do dia para a noite, a comunidade escolar precisa conhecer os benefícios e perigos que as ferramentas digitais possibilitam ao alcance dos conteúdos diversificados, compartilhando ideias e experiências em qualquer lugar do mundo. É necessário que a escola oriente e ajude incentivando os professores a aprenderem cada vez mais com esses avanços das tecnologias e como poderão auxiliar no processo pedagógico, trazendo novidades imprescindíveis para a escolha correta de utilizar estes materiais digitais, com grandes benefícios para a educação. Pôde-se perceber que o objetivo proposto foi perceber como o trabalho com as mídias digitais na educação contribui para o desenvolvimento e aprendizagem dessa nova geração.

REFERÊNCIAS

Alves, L. (2007) Desenvolvimento Sustentável e Tecnologias da Informação e comunicação. (v.1.p145-160). (1ed) Salvador: Edufba.

Costa, D. (2022). Plataforma adaptativa Brights Bytes. [e-book] Flórida: Must University.

Moretto, I.M. *et al.* (2018) Desafios Educacionais da Era Digital: Adversidades e Possibilidades do uso da tecnologia na Prática Docente. Recuperada em 03 de Julho de 2023, <https://www.uricer.edu.br › pdfs › perspectiva>.

Santander, A.C. (2013). A Cibeconvivência dos “Screenagers”. Recuperada em 04 de Julho de 2023, <http://revistas.cesgranrio.org/index.php/metaavaliacao/article/view/169/pdf>.

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar a Deus, que nos deu a vida e a vontade de buscar o conhecimento. As pessoas que caminharam conosco até o presente momento, principalmente os que mais ajudaram.

Agradecemos a nossos esposos, filhos pela paciência e compreensão na nossa ausência.

Enfim a todos que contribuíram com nosso engrandecimento na conclusão deste estudo.