

SCREENAGERS: IMPACTOS, DESAFIOS E POSSIBILIDADES NA EDUCAÇÃO

Ítalo Martins Lôbo¹

Alberto da Silva Franqueira²

Cícero Alexandro Diniz Rodrigues³

Silvana Maria Aparecida Viana Santos⁴

Solayne Gomes Maciel Oliveira⁵

RESUMO: Os adolescentes que são considerados nativos digitais são chamados de *Screenagers*. São considerados nativos digitais por desde a tenra infância já estarem inseridos em um contexto histórico e ambiental repleto de tecnologias, sendo que nas gerações anteriores não se tinha esta determinada configuração, citando como exemplo os *Baby Boomers*, geração X e geração Y, que até convivem com as tecnologias da informação e comunicação, mas que não são tão naturais quanto os da geração Z. O objetivo desta pesquisa constituiu-se da busca por compreender quais os desafios na área educacional e da docência diante desta geração nativa digital, bem como compreender quais podem ser seus impactos e possibilidades diante do processo de ensino-aprendizagem. Através da metodologia da revisão de literatura buscou-se por periódicos e livros que englobassem a temática norteadora. Os resultados apontaram para a presença das tecnologias no contexto educacional como um fator quase natural, através dos próprios *screenagers* realizando a inserção e ainda que não fossem idealizados no processo de integração a educação. Um desafio identificado e evidenciado se dá pela atualização do docente. Para o docente a constante atualização pode ser penosa, um dos apontamentos possíveis se dá pela falta de referência de constante evolução tecnológica, algo básico, comum e rotineiro para a geração dos *screenagers*. Através das tecnologias também pode se compreender o uso de metodologias que mudam o papel do professor, saindo de um papel de único detentor de conhecimento, passando para um papel de mediador que poderá proporcionar experiências únicas de aprendizado.

4675

Palavras-chave: *Screenagers*. Geração Z. Tecnologia. Docência. Ensino-aprendizagem.

ABSTRACT: Teenagers who are considered digital natives are called *Screenagers*. They are considered digital natives because, from a very young age, they have been immersed in a historical and environmental context filled with technologies, a configuration that previous generations did not have. For example, the *Baby Boomers*, Generation X, and Generation Y coexist with information and communication technologies, but they are not as natural with them as Generation Z. The aim of this research was to understand the challenges in the educational and teaching fields faced by this digital native generation, as well as to comprehend their potential impacts and possibilities in the teaching-learning process. Through the methodology of literature review, we searched for journals and books that encompassed the guiding theme. The results pointed to the presence of technologies in the educational context as an almost natural factor, with the *screenagers* themselves driving their integration even if it was not originally intended in the educational integration process. One identified and highlighted challenge is the constant need for teacher updates. For teachers, constant updating can be burdensome, partly due to the lack of reference for continual technological evolution, something basic, common, and routine for the *screenager* generation. Technologies also enable the use of methodologies that change the role of the teacher, shifting from the sole holder of knowledge to a mediator who can provide unique learning experiences.

Keywords: *Screenagers*. Generation Z. Technology. Teaching. Teaching-Learning.

¹ Doutorando em Ciências da Educação, Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS).

² Mestre em Tecnologias Emergentes na Educação, Must University (MUST).

³ Mestrando em Ciências da Educação, Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS)

⁴ Doutoranda em Ciências da Educação, Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS)

⁵ Mestranda em Sociologia, Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT).

1 INTRODUÇÃO

Screenagers: Quem são?

Para discorrer sobre esta questão, sobre quem são os *screenagers*, primeiramente é preciso entender sobre as gerações e suas distinções. Entender as diferenças e semelhanças entre as gerações irá fornecer subsídios para a descrição mais fidedigna. Diante disto parte-se do pressuposto das gerações *Baby Boomers*, X, Y (*Millennial*) e Z propostas pelos americanos Strauss e Howe (1991). A geração, respectivamente sendo a dos *Baby Boomers* possui sua composição por pessoas que nasceram entre 1946 a 1964, sendo este contexto histórico do pós-guerra, sendo assim os autores Melo, Faria e Lopes (2019) denotam que a qualidade principal desta geração se dá pelo fato de que o trabalho e a jornada laboral são sinais de ascensão profissional, aquilatando e agregando valor para as obrigações de trabalho. Outra característica que é visível como uma identificação desta geração é o número expressivo da taxa de natalidade, algo que marca inclusive a expressão que nomeia a geração, salienta-se através dos autores que esta questão não é remetente a um contexto isolado, o aumento da taxa de natalidade desta geração foi de contexto global.

Os autores Melo, Faria e Lopes (2019) delineiam que a Geração X abrange as pessoas que nasceram entre os anos de 1965 a 1981, caracterizadas por mudanças diversificadas da geração anterior, sobretudo na busca de autonomia distinta das questões referentes aos vínculos laborais como na geração anterior, evidenciando uma ruptura significativa da geração dos *Baby Boomers*. Apresentando já afeição a tecnologia que estava se desenvolvendo neste recorte geracional e neste recorte histórico tem-se o desenvolvimento de tecnologias significativas como os computadores e a rede mundial de internet, ainda que não se fosse tão acessível para toda a população global.

4676

Os autores Melo, Faria e Lopes (2019) delineiam também a geração Y e de acordo com os autores também pode ser denominada de geração *Millennial*. Esta geração pode ser descrita pelo nascimento entre 1982 a aproximadamente 2005 e que viveu a prevalência dos mercados voláteis e instáveis, logo com isso apresentaram também uma volatilidade em sua atitude profissional, marcada até mesmo em questões referentes as competências (conhecimentos, habilidades e atitudes). Esta geração é referida para a tendência mudança de ocupação sem medos ou receios quando ocorre a submissão de um desafio ou falta de oportunidade de crescimento, baixa satisfação ou qualidade de vida no trabalho. Sendo caracterizada pelo acesso mais dilatado a tecnologia que a geração anterior, quase que acompanhando a progressão e evolução do desenvolvimento tecnológico, tornando o acesso e utilização de recursos tecnológicos cada vez mais acessível, sendo já possível neste recorte evidenciar a diferença da postura das gerações diante da tecnologia e sua familiaridade no uso e incrementação no dia-a-dia. A geração *Millennial* possui em seu desenvolvimento o acompanhamento do avanço tecnológico quase que como algo familiar, em uma metáfora, quase como um ente querido ou um familiar próximo.

A Geração Z por sua vez é descrita por pessoas que nasceram de 2005 para frente de acordo com americanos Strauss e Howe (1991). São delineados por um avanço tecnológico ainda maior que propõe uma gama maior de acesso a informações e também de abstração. Esta abstração é tão característica Dickens e Flynn (2001) apresentam o Efeito de Flynn através da maior

capacidade de abstração das gerações mais novas e uma das possibilidades diante desta se dá pelo acesso da tecnologia. Salienta-se que a capacidade de abstração é componente primordial dos testes psicológicos de ordem psicométrica que avaliam a inteligência e fornecem dados substanciais para o quociente de inteligência, bastante conhecido pela sigla Q.I. A geração Z também é estigmatizada por ser uma geração que necessita de mais *feedback* segundo Tamoto et al (2020).

Quando se trata das gerações mais atuais como a Y (Millennials) e a Z temos que levar em consideração que alguns autores como Tamoto et al (2020) apontam que a geração Y é uma das mais presentes no ensino superior, sendo que a integração com a tecnologia é esperada por esta geração. Já para Kampf (2011) a geração Z já é nativa da tecnologia e sendo assim a tecnologia faz parte da construção do pensamento desta geração.

Os *Screenagers*, neologismo da polimerização das palavras *teenagers* (adolescente/jovem) e *screen* (tela) segundo Douglas Rushkoff (2006), são evidenciados na Geração Z. Conforme aponta Santander:

Geração Z ou Byte são termos usados para designar os jovens que cresceram com os novos meios e que os utilizam para se comunicar, se formar e também para seu lazer. Eles representam o setor da população que conseguiu um saber superior se comparados com seus pais no uso das novas telas, o que os levou a entender esta forma de cibercomunicação como uma oportunidade e uma forma de vida. (Santander, 2012 p.316)

As autoras Almeida e Silva (2011) em sua produção abalizam que diversos artifícios tecnológicos advieram a fazer parte dos espaços educativos. A princípio acrescentados e apresentados pelas mãos dos próprios alunos ou mesmo pelo modo de pensar e agir dos alunos que são marcados pela geração nativa digital. As autoras afirmam então que a partir deste ponto as Tecnologias digitais de Informação e Comunicação (TIC) não haveriam possibilidade de estarem confinadas em um espaço e tempo limitados. Esta determinação se faz relevante nesta pesquisa uma vez que aponta para a emergência e escalonamento da presença das TDIC no cotidiano tanto do aluno em relação a escola e ao processo educacional quanto em relação a todo fator global.

Objetiva-se então através desta produção compreender a relação dos *screenagers* e a educação. De forma mais específica compreender as possibilidades e impactos do processo educacional desta geração digital e seu percurso escolar, assim como sinalizar quais poderão ser os desafios institucionais e para os docentes.

Justifica-se esta produção pautada na constante evolução tecnológica e o avanço proporcional da geração a ser estudada. Esta evolução pode causar distanciamento entre as gerações, fator este que pode apontar para desafios no processo educacional, sendo assim através desta produção poderá ser problematizada as possibilidades e desafios da temática.

A metodologia será pautada na revisão bibliográfica e documental através de periódicos e materiais técnico-científicos que abordam a temática do uso de tecnologias, geração *screenagers* e educação. Como fonte para seleção dos periódicos são consideradas as plataformas do *Scielo* e *Pepsic*. Critérios adotados para a seleção de periódicos englobam a abrangência do tema e presença de resumo. Sendo assim, critérios para exclusão são considerados a não abrangência da temática que envolvam os *screenagers*, tecnologia e educação, assim como ausência de resumo na produção e publicação do periódico. Para a seleção de livros os critérios adotados para inclusão se dão pela abrangência da temática.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Uma geração nativa na era digital e seu percurso educacional.

Kampf (2011) aponta sobretudo para a presença quase que nativa da Geração Z frente a TIC, a naturalidade desta geração para a tecnologia é significativa. Sendo assim os *screenagers* se validam bastante da tecnologia no contexto educacional. Santander (2012) discorre sobre o uso das TICs por esta geração, corroborando assim com o autor supracitado anteriormente. Santander enfatiza:

Também ao analisar as novas formas de convivência online, reconhecemos que as capacidades que permitem interagir com centos de “amigos virtuais” não necessitam daquelas habilidades sociais necessárias na comunicação tête à tête. Assim, o gesto que costuma ser substituído rapidamente por *emoticones* é fundamental no desenvolvimento da linguagem verbal. Em estudos comparativos se observou que as crianças que tinham sido estimuladas a se comunicar de forma gestual desde muito cedo eram capazes de entender mais palavras, seu vocabulário era maior e se envolviam em jogos mais sofisticados que as crianças privadas desta forma de comunicação. (Santander, 2012, p.318)

Kampf (2011) problematiza a questão da atenção e suas diferentes formas de aprendizagem no contexto da geração Z. Para a autora são evidenciadas esta diferença de forma que as diferenças geracionais ficam expostas na multiplicidade de tarefas realizadas pelos *screenagers* em comparação aos docentes de outras gerações. A autora denota:

As crianças multitarefa, que estão habituadas a controlar diversas mídias ao mesmo tempo (navegar na internet, enviar e receber mensagens pelo celular, ouvir músicas no tocador de mp3), desenvolvem um estilo de atenção muito diferente de quem cresceu em ambiente alfabético e está acostumado a focar sua atenção no texto escrito e habituado a raciocinar em termos de um objeto preciso e específico, tendo uma atenção mais focalizada. (Kampf, 2011, p.2)

Kampf (2011) ainda promove a discussão sobre o aprendizado diante de diversas tecnologias. Uma das apontadas e discutida pela autora se dá quanto a possibilidade de aprendizagem diante de jogos eletrônicos e sobre a possibilidade de auxílio no processo de aprendizagem e encontra nesta reportagem realizada dados relatados sobre a positividade diante desta questão.

2.2 Desafios para escola e professores

O autor Pimentel (2016) apresenta que o instrumento de trabalho do professor é o conhecimento, e este deve ser trabalhado no educando, com o utilitário de que o educando seja capaz tecer o seu próprio pensamento de forma crítica. Ou seja, o docente torna-se um mediador entre o conhecimento e o estudante e cabe ao docente auxiliar o processo de assimilação do aluno. Sendo um mediador o docente se propõe a tornar o papel do aluno mais ativo no processo de ensino-aprendizagem. De maneira que o docente precisar estar sensível e apto a compreender as demandas situacionais e gerais dos educandos.

No contexto das TICs e da geração dos *screenagers* um desafio tanto para a instituição educacional e para o docente se dá na compreensão e domínio das necessidades dos estudantes. Para os docentes aplica-se o conteúdo proposto por Perrenoud (2000), sendo este conteúdo referente a descrição de novas competências no processo de ensinar, salienta-se a oitava competência apontada e descrita pelo autor sobre a necessidade de se atualizar diante das novas tecnologias, a geração Z já vem com esta bagagem quase inata, desde pequenos expostos, contudo o docente precisa despender uma quantidade de tempo e energia para aprender e dominar também estas tecnologias para que assim possa corroborar no processo de ensino-aprendizagem desta geração, negar a atualização tecnológica pode ir contra outra nova competência proposta

por Perrenoud (2000). Todavia cabe salientar também que há limites que podem e devem ser estabelecidos no quesito uso tecnológico para aprendizado e para momentos de recreação e/ou diversão, ainda que para esta geração seja cada vez mais divertido o uso das TICs.

O processo de aporte tecnológico pode ser visto como um desafio para diversas instituições, ainda que separar a tecnologia da instituição educacional seja difícil nos tempos atuais. Modelski, Giraffa e Casartelli (2019) afirmam que a tecnologia sempre fez parte do cotidiano da vida do professor e das instituições de ensino, todavia o uso de forma pedagógica sempre dependeu da decisão do professor. No estudo proposto pelos autores supracitados se estabelece uma relação em que ambiência tecnológica, estratégias didáticas e formação do docente, possuem uma relação de circularidade e a relação destas, compreende a fluência digital. A ambiência tecnológica pode ser compreendida como um espaço físico ou mesmo virtual de maneira a integralizar as interações presenciais e com possibilidades virtuais. Sendo esta uma questão que deve fortemente estar presente no pensamento crítico da composição institucional do ambiente escolar.

Para Alves (2007) um dos desafios a ser considerados diante dos nativos digitais se dá pelo planejamento de cursos *online*. Para a autora o fato de planejar algo referente ao contexto educacional já se constitui de um desafio, neste recorte então passa a ser mais significativo, pois exige uma verdadeira imersão no contexto ambiental dos *screenagers*. Pensar em desenvolver cursos on-line implica primeiramente em vivenciar a experiência de ser um aluno on-line, percebendo os limites e possibilidades oferecidos pelas diferentes ferramentas disponíveis no mercado sejam gratuitas ou comercializadas. (Alves, 2007 p.8)

4680

2.3 Possibilidades e Impactos

Santander (2012) referencia que as TICs promovem uma teia social mais consistente para os *screenagers*. Ainda que estas relações não sejam físicas, um *screenager* pode dialogar, manter vínculo e trocar experiências, seja de aprendizado ou não, com outros indivíduos independente da distância. Este fator promove um impacto significativo, pois reflete ainda mais a globalização, corroborando assim com Alves (2007).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O papel do docente poderia ser descrito como o detentor do conhecimento e o maestro que rege o processo de ensino-aprendizagem, antigamente. Analisa-se que utilizando-se da

tecnologia o professor não desempenha o papel do único detentor de conhecimento, mas sim um mediador que poderá proporcionar uma experiência de aprendizado mais segura, confiável e duradoura ao discente, mas para tal não poderá negligenciar o fator tecnológico, assumindo o seu envolvimento com esta como uma de suas competências no processo de ensino. Assim como a instituição educacional deve-se permitir não apenas que a tecnologia adentre seu ambiente físico e social, mas que seja integralizada e utilizada com o devido viés necessário para o aporte de ensino.

Os *screenagers* mostram que se faz necessário a compreensão e domínio da tecnologia como uma competência ao docente e para a instituição educacional. As ferramentas tecnológicas promovem uma forma distinta de inserção no processo de acesso a informação, com ótima imersão e fatores globalizantes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, M. E. B. & Silva, M. G. M. (2011). Currículo, Tecnologia E Cultura Digital: Espaços E Tempos De Web Currículo. *E-curriculum*, 7 (1) 1-19.

ALVES, L. (2007). Geração digital native, cursos on-line e planejamento: um mosaico de idéias. Em: Nascimento, A. D., Fialho, N. H., Hetkowski, T. M. (Org.). (2007). *Desenvolvimento sustentável e tecnologias da informação e comunicação*. Salvador: EDUFBA, v.1, p. 145-160.

4681

DICKENS, W. T & Flynn, J. R (2001). Heritability estimates versus large environmental effects: the IQ paradox resolved. *Psychological Review*, 108,346-369.

KAMPF, C. (2011) A geração Z e o papel das tecnologias digitais na construção do pensamento. *ComCiência*, 131 (1).

MELO, M. C. D. O. L., Faria, V. S. P. D., & Lopes, A. L. M.. (2019). A construção da identidade profissional: estudo com gestoras das gerações Baby Boomers, X e Y. *Cadernos EBAPE.BR*, 17, 832-843. <https://doi.org/10.1590/1679-395175314>

MODELSKI, D., Giraffa, L. M. M., & Casartelli, A. de O.. (2019). Tecnologias digitais, formação docente e práticas pedagógicas. *Educação E Pesquisa*, 45, 180-201. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201945180201>

PERRENOUD, P. (2000). *Dez novas competências para ensinar*. Tradução de Patrícia Ramos. Porto Alegre. Artmed.

PIMENTEL, W. R. B. (2016). *A Formação docente: Um olhar sobre a prática na profissionalização de professores*. 1. ed. Brasília DF: AG Books

SANTANDER, A.C. (2012). A Ciberconvivência dos “Screenagers”. *Meta: Avaliação* , 4 (12), 314-322.

STRAUSS W. & Howe, N. (1991). *Generations: The history of America's future, 1584 to 2069*. 1st ed. New York: Quill.

TAMOTO, P., Gati, R. dos S., Rondina, J. M., Brienze, S. L. A., Lima, A. R. de A., & André, J. C.. (2020). Aprendizagem da geração millennial na graduação médica. *Revista Bioética*, 28, 683–692. <https://doi.org/10.1590/1983-80422020284432>