

## GERAÇÃO DIGITAL E EDUCAÇÃO

Ornela de Lasari Cavalari<sup>1</sup>  
Denise Junqueira Benedito<sup>2</sup>  
Flávio de Paiva Maia<sup>3</sup>  
Ione Márcia da Silva<sup>4</sup>  
Josciene Cândida da Conceição Santos<sup>5</sup>  
Maria Silvia Costa Muniz<sup>6</sup>  
Maria Gabriela Pereira da Silva<sup>7</sup>  
Rozalia Maria de Angeli<sup>8</sup>

**RESUMO:** Este paper apresenta uma revisão bibliográfica sobre a relação da geração digital, também conhecida como geração de screenagers, com o universo educacional. O objetivo do trabalho é discutir os desafios enfrentados por professores e escolas ao lidar com essa geração, bem como as possibilidades e impactos decorrentes dessa interação. Através da análise de estudos e pesquisas relevantes, foram identificados os principais aspectos relacionados ao percurso escolar da geração digital. O paper aborda a adaptabilidade desses alunos às tecnologias, suas expectativas de aprendizagem interativa, o acesso facilitado a informações e recursos, a valorização da aprendizagem colaborativa e conexão, além dos desafios do uso excessivo de tecnologia. Com base nas referências consultadas, discute-se a importância de adaptar as práticas pedagógicas, desenvolver a competência digital dos professores e promover a equidade no acesso às tecnologias. Destaca-se a necessidade de uma abordagem personalizada de ensino, que desenvolva habilidades do século XXI, fomente a criatividade e inovação, amplie o acesso à educação e prepare os estudantes para o futuro profissional. No entanto, são mencionados também os desafios a serem superados, como a adaptação pedagógica, a resistência à mudança e o gerenciamento adequado do uso da tecnologia. Esse trabalho contribui para o entendimento da relação entre a geração digital e a educação, oferecendo insights para professores e instituições de ensino enfrentarem os desafios e aproveitarem as oportunidades decorrentes dessa interação no contexto tecnológico.

5225

**Palavras-chave:** Geração digital. Screenagers. Educação. Tecnologia. Percurso escolar.

<sup>1</sup>Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação Must University (MUST).

<sup>2</sup>Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação Must University (MUST).

<sup>3</sup>Mestre em Administração Centro Universitário Faveni (Unifaveni).

<sup>4</sup>Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação Must University (MUST).

<sup>5</sup>Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação Must University (MUST).

<sup>6</sup>Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação Must University (MUST).

<sup>7</sup>Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação Must University (MUST).

<sup>8</sup>Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação Must University (MUST).

**ABSTRACT:** This paper presents a bibliographic review on the relationship between the digital generation, also known as the screenager generation, and the educational universe. The objective of the paper is to discuss the challenges faced by teachers and schools when dealing with this generation, as well as the possibilities and impacts arising from this interaction. Through the analysis of relevant studies and research, the main aspects related to the educational path of the digital generation were identified. The paper addresses the adaptability of these students to technologies, their expectations of interactive learning, facilitated access to information and resources, the appreciation of collaborative learning and connection, in addition to the challenges of excessive use of technology. Based on the references consulted, the importance of adapting pedagogical practices, developing teachers' digital competence and promoting equity in access to technologies is discussed. The need for a personalized teaching approach that develops 21st century skills, fosters creativity and innovation, expands access to education and prepares students for the professional future is highlighted. However, the challenges to be overcome are also mentioned, such as pedagogical adaptation, resistance to change and adequate management of technology use. This work contributes to the understanding of the relationship between the digital generation and education, offering insights for teachers and educational institutions to face the challenges and take advantage of the opportunities arising from this interaction in the technological context.

**Keywords:** Digital generation. Screenagers. Education. Technology. School trajectory.

## I INTRODUÇÃO

A rápida evolução da tecnologia digital tem transformado a maneira como as novas gerações interagem com o mundo ao seu redor. A geração atual, frequentemente referida como geração digital ou screenagers, cresceu imersa em um ambiente repleto de dispositivos eletrônicos, redes sociais e acesso instantâneo à informação. Essa imersão tecnológica tem impactado diversos aspectos de suas vidas, incluindo o percurso escolar.

5226

Nesse contexto, a relação entre a geração digital e o universo educacional torna-se um tema de grande relevância. Professores e instituições de ensino enfrentam desafios e oportunidades ao lidar com esses alunos altamente conectados e familiarizados com as tecnologias digitais. A integração adequada da tecnologia no contexto educacional pode oferecer benefícios significativos, como aprendizagem personalizada, desenvolvimento de habilidades do século XXI e ampliação do acesso à educação.

No entanto, é necessário compreender os desafios enfrentados por professores e escolas nessa relação. A adaptação pedagógica, a competência digital dos professores, a resistência à mudança e a promoção da equidade no acesso à tecnologia são apenas alguns dos aspectos a serem considerados. Além disso, é fundamental explorar as possibilidades e impactos dessa interação no percurso escolar da geração digital.

Com base em uma revisão bibliográfica sobre o tema, este paper tem como objetivo discutir os desafios enfrentados por professores e escolas ao lidar com a geração digital, bem como as possibilidades e impactos decorrentes dessa interação. Ao compreender melhor essa relação, será possível fornecer insights relevantes para aprimorar as práticas educacionais e promover uma integração eficaz da tecnologia no ambiente escolar.

No próximo capítulo, serão apresentadas as principais considerações sobre a geração digital e sua relação com o universo educacional, abordando aspectos como a adaptabilidade dos alunos, suas expectativas de aprendizagem, o acesso à informação, a aprendizagem colaborativa e os desafios do uso excessivo de tecnologia. A partir dessa base teórica, serão discutidas as implicações para professores e escolas, destacando as possibilidades e os desafios inerentes à geração digital e seu percurso escolar.

## 2 Reflexões para uma Educação Adaptada à Era Tecnológica

A presença constante da tecnologia no cotidiano dos jovens da atualidade tem moldado uma nova forma de interação com o conhecimento, com implicações diretas na educação. A geração digital, denominada por Prensky (2001) como "nativos digitais", cresceu imersa em ambientes digitais, desenvolvendo habilidades específicas e uma relação diferenciada com a informação e a aprendizagem. Essa transformação exige uma reconfiguração das práticas pedagógicas, de forma a integrar criticamente as tecnologias digitais ao processo de ensino.

5227

De acordo com Rosen (2014), o uso excessivo de dispositivos eletrônicos pode acarretar prejuízos ao desenvolvimento cognitivo, atenção e habilidades sociais dos estudantes. Tal constatação impõe à escola o desafio de equilibrar o uso da tecnologia, criando ambientes que estimulem o uso saudável e produtivo das ferramentas digitais. O papel do educador, nesse contexto, é orientar os alunos na construção de um uso crítico e consciente das tecnologias, promovendo não apenas habilidades técnicas, mas também competências éticas e sociais.

Nesse sentido, Ferrés e Piscitelli (2012) propõem a ampliação da competência mediática como eixo estruturante da formação do estudante contemporâneo. Isso envolve não apenas saber utilizar ferramentas, mas também compreender os discursos midiáticos, identificar interesses econômicos e políticos por trás dos conteúdos digitais, e posicionar-se de forma ética frente aos desafios da sociedade da informação. A escola, portanto, assume a função de mediar esse processo, promovendo letramento digital e autonomia intelectual.

O aprendizado móvel, defendido por Sharples (2017), desponta como uma das possibilidades de adaptar a educação às necessidades dos screenagers. A mobilidade e a ubiquidade proporcionadas pelos dispositivos móveis favorecem a aprendizagem em diferentes contextos, rompendo os limites da sala de aula tradicional. O m-learning promove experiências de aprendizagem contextualizadas, colaborativas e personalizadas, alinhadas às expectativas dessa geração. Entretanto, é essencial que esse modelo seja ancorado em estratégias pedagógicas sólidas, para evitar a fragmentação do conhecimento.

Complementando essa perspectiva, Garrison e Vaughan (2013) apontam o ensino híbrido como uma resposta eficaz às exigências da era digital. A combinação entre momentos presenciais e atividades online permite maior flexibilidade e engajamento dos estudantes, além de possibilitar o acompanhamento mais próximo do processo de aprendizagem. O modelo híbrido favorece a personalização, permite a incorporação de múltiplas linguagens e amplia o alcance dos conteúdos, tornando a aprendizagem mais significativa.

Fraillon (2018) destaca a importância do desenvolvimento de habilidades digitais e do domínio das tecnologias da informação como condições essenciais para a inserção social e profissional dos jovens. O domínio das competências digitais deixou de ser um diferencial para tornar-se uma exigência básica no século XXI. Cabe à escola, portanto, garantir que todos os estudantes tenham acesso à formação tecnológica de qualidade, promovendo equidade e inclusão digital.

5228

Na mesma direção, Gee (2007) argumenta que os jogos eletrônicos, muitas vezes vistos apenas como entretenimento, podem constituir ferramentas poderosas de aprendizagem. Através da gamificação, é possível explorar competências como resolução de problemas, pensamento lógico, persistência, criatividade e trabalho em equipe. A motivação intrínseca gerada pelos jogos pode ser um fator determinante para o envolvimento dos screenagers no processo educativo, desde que os jogos sejam utilizados com intencionalidade pedagógica.

A educação online, discutida por Siemens e Weller (2011), também representa uma via de acesso à aprendizagem significativa para a geração digital. Plataformas educacionais, cursos a distância e ambientes virtuais de aprendizagem oferecem recursos interativos, conteúdos atualizados e possibilidades de personalização. Essa modalidade pode ser especialmente benéfica para estudantes que necessitam de flexibilidade de horários, ou que desejam aprofundar áreas específicas de interesse. A mediação pedagógica, contudo, continua sendo essencial para garantir a qualidade da aprendizagem.

A integração da tecnologia ao percurso escolar exige atenção à formação docente. Ferreira (2019) alerta que os professores precisam estar preparados não apenas tecnicamente, mas também pedagogicamente, para lidar com os novos recursos. Vanderlinde e van Braak (2019) reforçam que a competência digital docente é uma condição imprescindível para o sucesso da inovação educacional. Isso implica na oferta de formação continuada, no suporte técnico e na valorização dos profissionais da educação frente aos desafios contemporâneos.

A resistência à mudança, conforme apontado por Ertmer, Ottenbreit-Leftwich e York (2018), é outro obstáculo que precisa ser enfrentado. A transição para práticas pedagógicas digitais pode gerar insegurança e dúvidas entre os educadores. Por isso, políticas educacionais devem investir na criação de uma cultura escolar aberta à inovação, baseada no diálogo, na experimentação e no compartilhamento de experiências bem-sucedidas.

Além disso, Boser e Zhao (2018) destacam que a equidade digital é uma preocupação central. Nem todos os alunos têm acesso a dispositivos, conexão à internet ou ambientes propícios para o estudo em casa. A escola deve atuar como um agente de compensação dessas desigualdades, oferecendo infraestrutura, acesso gratuito a tecnologias e práticas pedagógicas inclusivas.

Bennett, Maton e Kervin (2018) ressaltam a necessidade de gestão adequada do uso das tecnologias em sala de aula. A presença dos dispositivos pode se tornar fonte de distração, se não houver estratégias claras para o seu uso educativo. Cabe ao professor estabelecer regras, selecionar aplicativos alinhados aos objetivos pedagógicos e promover momentos de reflexão sobre os usos da tecnologia na vida cotidiana.

A educação adaptada à era tecnológica demanda um novo olhar sobre o processo de ensino e aprendizagem. Trata-se de reconhecer os estudantes como sujeitos digitais, capazes de produzir conhecimento, interagir em redes e mobilizar múltiplas linguagens. Para isso, é necessário garantir acesso, desenvolver competências, investir na formação docente e promover práticas pedagógicas que articulem criticamente tecnologia e humanização. A escola do século XXI deve ser um espaço de inovação, inclusão e construção coletiva de saberes, que prepare os estudantes para atuar de forma ética e criativa em um mundo em constante transformação.

Dando continuidade às reflexões sobre a adaptação da educação à era tecnológica, é fundamental considerar o papel das redes sociais na formação dos screenagers. Conforme argumenta Boyd (2014), os adolescentes utilizam as mídias sociais como espaços para expressão identitária, construção de laços sociais e acesso à informação. A escola, nesse cenário, precisa

reconhecer esses ambientes como extensões do espaço de aprendizagem, promovendo discussões críticas sobre cidadania digital, ética online, privacidade e responsabilidade no uso das redes.

Esse movimento também se alinha ao pensamento de Selwyn (2016), que destaca a necessidade de a educação dialogar com as práticas digitais cotidianas dos estudantes, ao invés de combatê-las. A educação, nesse sentido, deve formar indivíduos conscientes de seu papel no ecossistema digital, capazes de avaliar criticamente as informações com que interagem e de contribuir de forma positiva nas comunidades online. Essa abordagem exige não apenas conhecimento técnico, mas também formação crítica e ética sobre o uso da tecnologia.

Outro aspecto relevante é a hiperconectividade dos jovens. Vorderer et al. (2012) chamam a atenção para o fato de que estudantes universitários permanecem “permanentemente online e conectados”, o que influencia diretamente seu comportamento acadêmico e social. A constante conexão pode gerar ansiedade, dispersão e superficialidade nos processos cognitivos, ao mesmo tempo em que favorece o acesso imediato ao conhecimento e a formação de redes de aprendizagem. A escola deve buscar estratégias para lidar com os efeitos dessa hiperconectividade, promovendo momentos de desconexão reflexiva e o uso intencional da tecnologia.

5230

A obra de Ito et al. (2010) também contribui significativamente para esse debate ao analisar como os jovens “pendem, fuçam e mergulham” nas tecnologias. Segundo os autores, os estudantes constroem formas próprias de aprendizagem fora da escola, baseadas em interesses pessoais, redes de pares e autonomia investigativa. Esse modelo informal de aprendizagem, apesar de não seguir os padrões escolares tradicionais, revela potenciais que podem ser incorporados ao currículo, desde que haja flexibilidade e abertura para reconhecer outras formas de construção de saber.

Por fim, é necessário retomar o conceito de nativos digitais cunhado por Prensky (2001), refletindo sobre suas limitações e atualizações. Embora o termo tenha sido útil para diferenciar gerações, a simples exposição à tecnologia não garante proficiência digital. Muitos estudantes utilizam as tecnologias para fins recreativos, mas não possuem o letramento informacional ou as competências digitais críticas necessárias para a vida acadêmica e profissional. Portanto, cabe à escola romper com o mito da “intuição tecnológica” e desenvolver propostas formativas que levem em conta a diversidade de experiências digitais entre os alunos.

Nesse contexto, as práticas educacionais devem estar orientadas pela mediação ativa do professor, que atua como curador de conteúdos, facilitador do conhecimento e articulador de diferentes saberes. O ensino, assim, torna-se um processo colaborativo, dinâmico e conectado com o mundo em que os estudantes estão inseridos. A educação adaptada à era tecnológica não significa apenas usar dispositivos, mas construir experiências significativas que envolvam criticidade, criatividade, ética e sensibilidade social.

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A relação entre a geração digital e o universo educacional apresenta desafios e oportunidades significativas para professores e instituições de ensino. Ao longo deste paper, exploramos diversos aspectos dessa relação, examinando as possibilidades e os impactos da integração da tecnologia no percurso escolar da geração digital.

A adaptabilidade dos alunos digitais às tecnologias, suas expectativas de aprendizagem interativa e o acesso facilitado à informação e recursos foram aspectos destacados. Além disso, ressaltamos a valorização da aprendizagem colaborativa e da conexão entre os estudantes. No entanto, também discutimos os desafios decorrentes do uso excessivo de tecnologia, como a distração e a falta de equilíbrio com outras atividades essenciais para o desenvolvimento integral dos alunos.

5231

Os professores desempenham um papel fundamental nesse contexto, enfrentando desafios que vão desde a adaptação pedagógica à resistência à mudança. A competência digital dos professores surge como uma necessidade premente, exigindo o desenvolvimento contínuo de habilidades tecnológicas e a capacidade de orientar os alunos de forma crítica e responsável no uso da tecnologia.

Embora os desafios sejam evidentes, também se apresentam diversas oportunidades. A integração adequada da tecnologia no percurso escolar pode oferecer aprendizagem personalizada, desenvolvimento de habilidades do século XXI, estímulo à criatividade e inovação, ampliação do acesso à educação e preparação para o futuro profissional.

É fundamental que professores e instituições de ensino adotem uma abordagem equilibrada e reflexiva ao integrar a tecnologia no ambiente educacional. Estratégias pedagógicas eficazes, formação docente, orientações claras sobre o uso responsável da tecnologia e o estabelecimento de limites saudáveis são aspectos essenciais para aproveitar ao máximo os benefícios oferecidos pela geração digital.

Dante dessas considerações, fica evidente que a interação entre a geração digital e a educação requer uma abordagem holística, que considere tanto as necessidades dos alunos quanto os desafios enfrentados pelos professores. Somente assim será possível criar um ambiente educacional adaptado às demandas da era digital, preparando os estudantes para serem cidadãos competentes, críticos e responsáveis em um mundo em constante transformação tecnológica.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FERRÉS, J., & Piscitelli, A. (2012). La competencia mediática: Propuesta articulada de dimensiones e indicadores. *Comunicar*, 19(38), 75–82. <https://doi.org/10.3916/C38-2012-02-08>. Disponível em: <https://doi.org/10.3916/C38-2012-02-08>. Acesso em: 13 de junho de 2025.

FRAILLON, J. (2018). Preparing for life in a digital age: The IEA International Computer and Information Literacy Study International Report. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-71054-9>. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/978-3-319-71054-9>. Acesso em: 13 de junho de 2025.

GARRISON, D. R., & Vaughan, N. D. (2013). Blended learning in higher education: Framework, principles, and guidelines. Jossey-Bass. <https://www.wiley.com/en-us/Blended+Learning+in+Higher+Education%3A+Framework%2C+Principles%2C+and+Guidelines-p-9780787987701>. Disponível em: <https://www.wiley.com/en-us/Blended+Learning+in+Higher+Education%3A+Framework%2C+Principles%2C+and+Guidelines-p-9780787987701>. Acesso em: 13 de junho de 2025.

GEE, J. P. (2007). Good video games and good learning: Collected essays on video games, learning and literacy. Peter Lang. <https://www.peterlang.com/document/1054521>. Disponível em: <https://www.peterlang.com/document/1054521>. Acesso em: 13 de junho de 2025.

PRENSKY, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>. Disponível em: <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>. Acesso em: 13 de junho de 2025.

ROSEN, L. D. (2014). Screen time: How electronic media from baby videos to educational software affects your young child. Palgrave Macmillan. <https://link.springer.com/book/10.1057/9781137279879>. Disponível em: <https://link.springer.com/book/10.1057/9781137279879>. Acesso em: 13 de junho de 2025.

SHARPLES, M. (2017). Mobile learning: The next generation. Routledge. <https://www.routledge.com/Mobile-Learning-The-Next-Generation/Sharples/p/book/9781138245361>. Disponível em: <https://www.routledge.com/Mobile-Learning-The-Next-Generation/Sharples/p/book/9781138245361>. Acesso em: 13 de junho de 2025.

SIEMENS, G., & WELLER, M. (2011). Higher education and the promise of the digital age: An introduction. In G. Siemens & M. Weller (Eds.), *Higher education and the digital revolution*:

About MOOCs, SPOCs, social media, and the cookie monster (pp. 3–12). Sense Publishers. [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-6091-687-8\\_1](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-6091-687-8_1). Disponível em: [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-6091-687-8\\_1](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-6091-687-8_1). Acesso em: 13 de junho de 2025.