

## SCREENAGERS: DIFICULDADES COM A NOVA GERAÇÃO

## SCREENAGERS: DIFFICULTIES WITH THE NEW GENERATION

## SCREENAGERS: DIFICULTADES CON LA NUEVA GENERACIÓN

**Magda dos Reis Moreira**

Licenciatura Plena em Letras (Português/Inglês) pela Faculdade de Educação Ciências e Letras de Itapuranga

Pós-graduada em Neuropedagogia pela Faculdade Brasileira de Educação e Cultura

Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University

E-mail: magda\_moreira@hotmail.com.

**RESUMO:** Com o evoluir das tecnológicas e a sua inserção na educação surgiram as atuais gerações, que carregam características predominantes, sendo que tais precisam ser consideradas e ponderadas como influências para a cognição dos saberes e para o próprio desenvolvimento dos sujeitos. Neste contexto que o estudo pondera a seguinte problemática: Quais as principais dificuldades com a Geração *Screenagers* diante deste novo universo educacional? Para tanto o objetivo geral do estudo é relacionar as causas que dificultam o adaptar da educação, bem como dos designs de interface, frente a nova Geração *Screenagers*, que possui entre os objetivos específicos conceituar o percurso das gerações e a chegada da Geração *Screenagers*, correlacionar as possibilidades para a educação e o criar de designs de interface neste novo universo, e apresentar os desafios e impactos que representam as dificuldades com a Geração *Screenagers* no patamar educativo. Logo, apreciam-se contributos iniciais acerca das temáticas, beneficiando professores e alunos, instituições escolares e órgãos governamentais, como a sociedade, tornando a educação mais inclusiva, expressiva e considerável. Trata-se de um estudo metodologicamente com bases na pesquisa de natureza básica, com resultados imediatos e ampliáveis, tendo objetivos com direcionamentos descritivos e explicativos, através da abordagem qualitativa, cujo método do estudo incorre pela pesquisa bibliográfica. Conclui-se que a Geração *Screenagers* traz desafios e possibilidades que são especuláveis, porém, que demonstram profundas mudanças em todos os patamares, sendo que para a educação tais mudanças refletem em dificuldades devido ao aglomerar das carências educativas.

**Palavras-chave:** *Screenagers*. Geração. Educação. Dificuldades. Desings.

**ABSTRACT:** With the evolution of technology and its insertion in education, the current generations emerged, which carry predominant characteristics, and such need to be considered and considered as influences for the cognition of knowledge and for the subjects' own development. In this context, the study considers the following problem: What are the main difficulties with the Screenagers Generation in the face of this new educational universe? Therefore, the general objective of the study is to relate the causes that make it difficult to adapt education, as well as interface designs, in the face of the new Screenagers Generation, which has, among its specific objectives, conceptualizing the course of generations and the arrival of the Screenagers Generation, correlating the possibilities for education and the creation of interface designs in this new universe, and present the challenges and impacts that represent the difficulties with the Screenagers Generation at the educational level. Therefore, initial contributions on the themes are appreciated, benefiting teachers and students, school institutions and government bodies, such as society, making education more inclusive, expressive and considerable. This is a methodological study based on research of a basic nature, with immediate and expandable results, having objectives with descriptive and explanatory directions, through a qualitative approach, whose study method incurs through bibliographical research. It is concluded that the Screenagers Generation brings challenges and possibilities that are

speculative, however, that demonstrate profound changes at all levels, and for education such changes reflect difficulties due to the agglomeration of educational deficiencies.

**Keywords:** Screenagers. Generation. Education. Difficulties. Designs.

**RESUMEN:** Con la evolución de la tecnología y su inserción en la educación, surgieron las actuales generaciones, portadoras de características predominantes, que necesitan ser consideradas y ponderadas como influencias en la cognición del conocimiento y en el propio desarrollo de los sujetos. En este contexto, el estudio se plantea el siguiente problema: ¿Cuáles son las principales dificultades que enfrenta la Generación Screenagers en este nuevo universo educativo? Para ello, el objetivo general del estudio es relacionar las causas que dificultan la adaptación de la educación, así como de los diseños de interfaces, a la nueva Generación Screenagers. Entre sus objetivos específicos se encuentran conceptualizar el transcurso de las generaciones y la llegada de la Generación Screenagers, correlacionar las posibilidades para la educación y la creación de diseños de interfaces en este nuevo universo, y presentar los retos e impactos que las dificultades con la Generación Screenagers representan a nivel educativo. Por lo tanto, se aprecian las contribuciones iniciales sobre los temas, beneficiando a profesores y alumnos, instituciones escolares y órganos gubernamentales, así como a la sociedad, haciendo que la educación sea más inclusiva, expresiva y considerable. Se trata de un estudio metodológico basado en la investigación básica, con resultados inmediatos y ampliables, con objetivos descriptivos y explicativos, utilizando un enfoque cualitativo, cuyo método de estudio se basa en la investigación bibliográfica. La conclusión es que la Generación Screenagers trae retos y posibilidades especulativas, pero que demuestran cambios profundos a todos los niveles, y para la educación estos cambios se reflejan en dificultades debido a la aglomeración de necesidades educativas.

**Palabras clave:** Screenagers. Generación. Educación. Dificultades. Diseños.

## 1 INTRODUÇÃO

O transformar tecnológico direciona os indivíduos a novos comportamentos, interferindo na capacidade cognitiva frente às dinâmicas e interações em ambientes virtuais e *online*. O que simplesmente não modifica somente o perfil e papel tanto de professores como de alunos, contudo amplia os processos de ensino-aprendizagem, abrangendo contemporâneas responsabilidades. Assim, com o evoluir das tecnologias e a sua inserção na educação surgiram as atuais gerações, que carregam características predominantes, sendo que tais precisam ser consideradas e ponderadas como influências para a cognição dos saberes e para o próprio desenvolvimento dos sujeitos.

E, é neste contexto que o estudo pondera a seguinte problemática: Quais as principais dificuldades com a Geração *Screenagers* diante deste novo universo educacional? Para tanto o objetivo geral do estudo é relacionar as causas que dificultam o adaptar da educação, bem como dos designs de interface, frente a nova Geração *Screenagers*, que possui entre os objetivos específicos conceituar a percurso das gerações e a chegada da Geração *Screenagers*, correlacionar as possibilidades para a educação e o criar de designs de interface neste novo universo, e apresentar os desafios e impactos que representam as dificuldades com a Geração *Screenagers* no patamar educativo.

De fato, o entender do comportamento e da cognição humana impulsionam várias áreas, surgindo diversas ciências com tais enfoques; a sociologia, a psicopedagogia, a neurociência, a tecnologia educacional, entre a pedagogia e as variadas licenciaturas, e tantas outras; que se correlacionam para a integralidade dos processos de ensino-aprendizagem. Logo, apreciam-se contributos iniciais acerca das temáticas, beneficiando professores e alunos, instituições escolares e órgãos governamentais, como a sociedade, tornando a educação mais inclusiva, expressiva e considerável.

Trata-se de um estudo que metodologicamente possui com base a pesquisa de natureza básica, com resultados imediatos e ampliáveis, tendo objetivos com direcionamentos descritivos e explicativos, através da abordagem qualitativa, cujo método do estudo incorre pela pesquisa bibliográfica, em fontes secundárias. Quanto à estruturação o estudo está organizado em três principais capítulos; sendo estes: (2) A Nova Geração: *Screenagers*, (3) Novo Universo Educacional e os Designs de Interface: Possibilidades, e (4) Desafios e Impactos Educativos: Dificuldades; continuamente, com as considerações e as devidas referências bibliográficas.

## 2 A NOVA GERAÇÃO: *SCREENAGERS*

Esclarecem Cunha, Cunha e Cunha (2015, p. 80) que “as transformações sociais, políticas, econômicas e culturais do mundo corporativo afetaram o sistema educacional e do ensino. A educação precisa capacitar-se para assumir o seu devido papel neste contexto da globalização que é agente de transformação, geradora de conhecimentos e formadora de sujeitos”. Tais mudanças trouxeram novos

olhares para as áreas da sociologia, da psicologia, da neurociência, da informática e computação, entre outras, para o patamar pedagógico, que na contemporaneidade amplia os enfoques, os ambientes e as atribuições de todos os envolvidos na aprendizagem.

E, frente a esta necessidade de compreender o comportamento humano, sua capacidade cognitiva e suas formas de aprender que surge a “teoria das gerações”, no intuito de determinar as temporalidades e as principais características de um grupo diante do seu contexto histórico, social e cultural (Zomer, Santos, Costa, 2018, p. 201). Muitos autores, como Cunha, Cunha e Cunha (2015), Zomer, Santos e Costa (2018) e Patriota (2015), descrevem quatro gerações distintas, correlacionando-as aos marcos de cada intervalo e um perfil predominante entre os sujeitos. O Quadro 1 sintetiza as gerações e suas particularidades.

Quadro 1: Particularidades das gerações

| Geração:     | Nascidos: | Particularidades:  |
|--------------|-----------|--|
| Baby Boomers | 1940-1960 | Nascidos no pós-guerra, pessoas formais, rígidos no cumprimento de regras, são focados, agem em consenso com os líderes.   |
| X            | 1961-1980 | Nascidos na multidisciplinaridade, pessoas criativas, buscam o constante aprendizado, tentam equilibrar a vida pessoal e o trabalho, aprendem de forma rápida e se importam com a empregabilidade. |
| Y            | 1981-1990 | Nascidos na informática (filhos da tecnologia), pessoas com autoestima, não sujeitam o sem sentido, trabalham em redes e lidam com a autoridade de forma cooperativa.                              |
| Z            | 1991- ... | Nascidos na cultura digital, são influenciados pelas tecnologias, realizam multitarefas, pessoas expressivas, individualistas e consumistas, tendem a interações somente por meio das mídias.      |

Fonte: Adaptado de Cunha, Cunha e Cunha (2015) e Zomer, Santos e Costa (2018).

De modo que além das inúmeras particularidades, não se resumindo somente a este apanhar, emergem variadas denominações para as gerações; e, na atualidade temos a Geração *Screenagers*, visando “identificar uma parcela da juventude e um corte geracional, que se caracteriza pelo uso de celulares, consoles de jogos, computadores, tablets e outros dispositivos portáteis, todos possuidores de telas (*screen*), daí o termo “geração das telas”” (Barbosa, 2012, p. 9). Logo, estes são indivíduos influenciáveis pelas tecnologias e seus avanços, pois desde suas concepções estão amparados pelas complexidades e velocidade de um mundo cada vez mais interativo, dinâmico e instantâneo (Zomer, Santos, Costa, 2018).

“Assim, o comportamento social e pessoal de todo um determinado grupo é transformado pelo predomínio de determinado tipo de tecnologia”, aonde, cada intervalo entre as gerações representam as transformações tecnológicas; da Geração Baby Boomers influenciada pelas guerras e pelo rádio, para a

Geração X envolvida pela TV, enquanto a Geração Y foi impactada pela informática (computação) e a Geração Z pelo uso do celular, e atual Geração *Screenagers* é focada na conectividade (Patriota, 2015, p. 10). E ainda, há indivíduos que migram entre as gerações com comportamentos e atitudes adaptáveis conforme as modificações tecnológicas e exigências modernas; por isso, sempre será necessário o compreender, o analisar e o direcionar do comportamento humano, não somente como medida social, mas como parâmetros educacionais, uma vez, que é através da educação que as competências, que representam os conhecimentos, habilidades e atitudes, são produzidas e adquiridas pelos sujeitos.

### 3 NOVO UNIVERSO EDUCACIONAL E OS DESIGNS DE INTERFACE: POSSIBILIDADES

De acordo com Cunha, Cunha e Cunha (2015, p. 77) “a ideia de modernização nos meios educacionais tem que ser refletida na vivência regional de um país continental, pois estes meios tecnológicos são para “tecnologizar o mundo””. Ou seja, é neste cenário que influí este novo universo educacional, onde o ensinar e o aprender ocorrem em ambientes diferenciados, colaborativos e que modificam o papel de professores e alunos. Portanto, as novas formas de interações surgem, ocasionando uma “socialização difusa” que tendenciam os indivíduos ao isolamento social e falta de responsabilidade (Santander, 2012, p. 315).

Percebe-se que “diante dessa realidade tecnológica, o processo ensino-aprendizagem está dissociado do dia a dia da necessidade escolar entre os professores e os alunos”, pois essa nova geração está constantemente conectada, presente nas diversas redes sociais, cujo foco está mais na pesquisa rápida, do que no memorizar e no aprendizado profundo (Cunha, Cunha, Cunha, 2015, p. 75). Assim, cabe o explorar das possibilidades para uma educação mais significativa, que abranja os múltiplos ambientes que as tecnologias favorecem, com a virtualização e a simulação dos espaços educativos.

Acresce Alves (2007, p. 5) que este novo universo induz também a uma nova lógica com o ampliar da hipertextualidade, “o que pode levar à emergência de novas habilidades cognitivas, tais como rapidez de novas habilidades cognitivas, tais como rapidez no processamento de informações imagéticas, disseminação mais ágil de ideias e dados, com a participação ativa do processo, interagindo com várias janelas cognitivas do mesmo tempo”. De modo, que se torna importante estimular essa capacidade de realizar tarefas simultâneas, e mais ainda, é fundamental saber o que prende a atenção e motiva os alunos no processo de aprendizagem; direcionando as aplicabilidades tecnológicas a resultados tanto no aprender cognitivo, como no fortalecer dos processos de ensino-aprendizagem repensando e recriando os objetivos sociais, conseqüentemente, o transformar tecnológico impulsiona o transformar da educação.

Neste sentido, que Carasi e Mont’Alvão (2012, p. 2) relatam que “as representações gráficas das áreas clicáveis de uma interface computacional devem possibilitar representações mentais que auxiliem o entendimento da navegação do sistema, durante o processo cognitivo”; ou seja, é o desenvolver dos

designs de interface que possibilita as interações e dinâmicas para o saber nos ambientes virtuais, e agora um saber compartilhado através destes ambientes educativos. Por isso, as observações e os princípios conceptivos de designs de interface frente às carências e necessidades da Geração *Screenagers* é a maior possibilidade para o aprimorar das usabilidades tecnológicas na educação. “Além disso, o design deve utilizar diversas outras mensagens que comuniquem ao usuário as ações que ele pode realizar, a forma de navegação entre as telas de interface e informações diretas que auxiliam o usuário na interação com o sistema” (Oliveira, 2005, p. 26).

Complementando Oliveira (2005) aponta como potencialidades para o implantar de design de interface para a Geração *Screenagers*: o julgamento (unidade cognitiva, pensamento crítico, elementos racionais e afetivos), os critérios (razões, grau de confiabilidade), a comunidade (compreende o ambiente), o problema (investigação), os indivíduos (abstração dos usuários, professores e alunos), e entidade (interconexão entre conceitos e conhecimentos). Tais são parâmetros que compatibilizam o ensinar neste universo, que obrigatoriamente devem ser considerados e ponderados no criar dos designs de interface, garantindo não somente a aprendizagem; porém, entendendo que o professor e o aluno compartilham das mesmas obrigações, e que independente do ambiente são os principais atores educativos, que sofrem e são impactados com o inovar tecnológico.

#### 4 DESAFIOS E IMPACTOS EDUCATIVOS: DIFICULDADES

Na atual organização em ciclos, com base na aprendizagem contínua, são nítidas as dificuldades para mudar o encadeamento dos procedimentos seriados. As reações às mudanças apontam para falta de sintonia com a prática, causando estranhamento e rejeição dos professores. Se o foco das intervenções é a aprendizagem, procura-se evitar a fragmentação nesse processo (Cunha, Cunha, Cunha, 2015, p. 82).

Têm-se que a principal dificuldade é essa falta de integralidade dos processos de ensino-aprendizagem, sendo que a interdisciplinaridade ainda é um grande desafio para o aprender, principalmente no cenário nacional que carece de melhorias desde os currículos à infraestrutura, necessitando de ambientes escolares mais dignos. Assim, faz necessário aceitar que neste novo universo a educação precisa ser reformada, não com políticas fundamentalista e instrumentais, e sim com uma educação social, uma vez, que a própria Geração *Screenagers* não aceita e nem responde aos estímulos do ensino tradicional.

Deste modo, “o profissional da educação tem que ampliar os horizontes para compreensão real desta nova implementação [...], com visível impacto no cotidiano do trabalho dentro da sala de aula e nos processos educativos”, refletindo em novas atribuições e competências aos professores, o que garante maior autonomia, porém novas competências, em especial, as tecnológicas (Cunha, Cunha, Cunha, 2015, p. 80). Por isso, há impactos significativos no perfil dos professores frente a Geração *Screenagers*, onde



as particularidades dos indivíduos desta geração inferem e tendem a interferir mais ainda no papel do professor, que como educador torna-se resiliente neste novo universo.

Com relação aos alunos estes reproduzem suas preferências em todos os sentidos, sendo que na Geração *Screenagers* prevalece o contato virtual, com a diminuição da interação física, provocando impactos sociais; “além de problemas emocionais, como ansiedade social e solidão. Porém, apesar disto, os jovens não deixaram de se comunicar. Eles apenas criaram formas alternativas de se relacionar, criando um novo paradigma da interação social” (Patriota, 2015, p. 25-26). Por isso, o compreender desta nova geração torna-se fundamental, todavia existem inúmeras dificuldades neste entender, seja devido à amplitude das diversas áreas envolvidas, como por ser um momento ainda vivenciado, prevalecendo cautela no agir frente a tais desafios da Geração *Screenagers*.

Vale destacar as considerações de Bruzzi (2016, p. 481) acerca da Geração *Screenagers*, descrevendo que está “já entendeu que o segredo está na mobilidade e não no conteúdo (como ainda pregam alguns dos oportunistas da rede), pois o conteúdo pouco mudou”. Logo, não é a geração que deve se adaptar aos métodos educativos da geração anterior, é o educar que precisa estar em constante construção com a contemporaneidade e com suas exigências, tornando desafiador e impactante prever as atuais e futuras dificuldades educacionais.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

É fato que o próprio evoluir da humanidade sempre trouxe incertezas, transformando os processos produtivos e modificando as relações sociais, por isso com as mudanças geracionais, suas temporalidades, bem como as particularidades dos indivíduos de cada geração impactam a educação e as dinâmicas de aprendizagem. Sendo que com a nova Geração *Screenagers* percebe-se que os obstáculos não são inerentes do agora, mas se acumularam, demonstrando o descaso vivenciado pela educação em seu percurso histórico, principalmente, no contexto nacional.

Há muitas dificuldades com a Geração *Screenagers* diante deste novo universo, refletindo no criar e desenvolver de designs de interface, com o constante aprimorar tanto tecnológico como no definir das características desta geração, possibilitando uma maior compreensão dos comportamentos e dos processos cognitivos dos sujeitos. Pode-se concluir que a Geração *Screenagers* traz desafios e possibilidades que são especuláveis, porém, que demonstram profundas mudanças em todos os patamares, sendo que para a educação tais mudanças refletem em dificuldades devido ao aglomerar das carências educativas.

## REFERÊNCIAS

Alves, L. (2007). Geração digital native, cursos on-line e planejamento: um mosaico de ideias. In: Nascimento, A. D.; Fialho, N. H.; Hetkowski, T. M. (2007). Desenvolvimento sustentável e tecnologias da informação e comunicação. 1 ed. Salvador: Edufba, 145-160.

Barbosa, L. (2012). Juventudes e gerações no Brasil contemporâneo. Porto Alegre: Sulina.

Bruzzi, D. G. (2016). Uso da tecnologia na educação, da história à realidade atual. Polyphonia, jan./jun., (27)1: 475-483.

Caruci, A.; Mont'Alvão, C. (2012). Design de interfaces em software educacionais: algumas recomendações a partir da aplicação do método co-descoberta. Estudos em Design Revista (online), Rio de Janeiro, 20(2): 21.

Cunha, N. B.; Cunha, N. C.; Cunha, T. N. B. (2015). Geração digital: transformação pedagógica. Cadernos da Fucamp, 14(20): 74-83.

Oliveira, A. C. M. (2005). Abordagem semiótica de design de interface para ambientes de aprendizagem com suporte ao pensamento crítico: um estudo de caso. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC, Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação.

Patriota, M. E. P. R. (2015). O impacto da tecnologia móvel no relacionamento interpessoal da Geração Z. Trabalho de Conclusão de Curso, Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas - FATECS, Bacharel em Comunicação Social.

Santander, A. C. (2012). A ciberconvivência dos "Screenagers". Meta: Avaliação, Rio de Janeiro, set./dez., 4(12): 14-322.

Zomer, L. B.; Santos, A. R.; Costa, K. C. O. (2018). O perfil de alunos do curso de administração: um estudo com base nas gerações X, Y e Z. Revista GUAL, Florianópolis, 11(2): 198-221.