

O IMPACTO DA GRANDE QUANTIDADE DE INFORMAÇÕES DISPONÍVEIS NO AMBIENTE VIRTUAL NA GERAÇÃO DE *SREENAGERS* E NOVOS DESAFIOS À EDUCAÇÃO

Data de aceite: 01/04/2024

Josiane Carraro

Graduada em Licenciatura em Educação Física. Especialista em Psicomotricidade. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University

RESUMO: Biologicamente falando, o nosso cérebro consegue processar, criticamente, poucas informações em um determinado intervalo de tempo. Isso significa que, para se gerar um conhecimento sólido, devemos focar em poucos estímulos de cada vez. Tal limitação vai de encontro à era digital. No mundo tecnológico atual, em questões de segundos as telas dos aparelhos eletrônicos bombardeiam, principalmente os jovens, maiores usuários do ambiente virtual, com incontáveis informações. A problemática disso é que a geração de *sreenagers*, acostumada a realizar quase todas as atividades diárias por meio das telas digitais, não consegue distinguir o que é uma informação relevante para sua vida acadêmica, bem como o que tem um caráter verídico ou não. Nesse contexto, as instituições de ensino e os professores possuem um novo desafio na educação: guiar os adolescentes atuais

nesse mar virtual de uma forma que eles consigam desenvolver um senso crítico para tudo que são expostos na internet. Contudo, encontra-se alguns problemas: muitos educadores não possuem domínio tecnológico suficiente para saber aconselhar seus estudantes nesse novo mundo. Por conseguinte, revela-se a necessidade de uma reformulação na formação dos docentes do país. O presente paper tem como objetivo elucidar os impactos, desafios e possibilidades que surgem no cenário da educação com a evolução tecnológica. Para tanto, a metodologia utilizada foi um estudo bibliográfico, realizada a partir do referencial teórico abordado na disciplina.

PALAVRAS-CHAVE: Geração de *screenagers*. Tecnologia. Geração Digital. Educação. Escola. Professores.

ABSTRACT: Biologically speaking, our brain is able to process critically little information in a given amount of time. This means that, in order to generate solid knowledge, we must focus on a few stimuli at a time. Such a limitation goes against the digital age. In today's technological world, in a matter of seconds the screens of electronic devices bombard, especially young people, the biggest users of the virtual environment,

with countless information. The problem with this is that the generation of screenagers, used to carrying out almost all activities carried out through digital screens, cannot distinguish what is relevant information for their academic life, as well as what is true or not. In this context, teaching institutions and teachers have a new challenge in education: to guide current teenagers in this virtual sea in a way that they can develop a critical sense for everything that is exposed on the internet. However, there are some problems: many parents do not have enough technological expertise to know how to advise their students in this new world. Therefore, there is a need for a reformulation in the training of teachers in the country. This article aims to elucidate the impacts, challenges and possibilities that arise in the education scenario with technological evolution. For that, the methodology used was a bibliographical study, carried out from the theoretical framework exactly in the discipline.

KEYWORDS: Generation of screenagers. Technology. Digital Generation. Education. School. Teachers.

INTRODUÇÃO

Sabemos que a tecnologia provoca impactos no cotidiano de diversas faixas etárias, mas já há, hoje, gerações que estão inseridas no meio digital desde o seu nascimento. Essa geração, por sua vez, está tão acostumada com o universo virtual, que as telas digitais já viraram parte essencial do seu dia a dia. Esses indivíduos são conhecidos por fazerem parte do que denominamos de geração de *screenager*.

Nesse viés, dado que as telas, com o seu universo virtual, disponibilizam uma quantidade incontável de informações, em questões de segundos, muitos estudantes acabam sendo bombardeados com tanto conteúdo, que não consegue, sozinhos, discernir o que é mais importante e que fará diferente, de fato, para sua vida acadêmica.

Sendo assim, o presente paper apresenta como objetivo central compreender o percurso escolar dos alunos da atual geração digital e como eles estão impondo transformações na educação nacional. Tal questão é relevante para destacarmos as principais mudanças que se mostram necessárias nas instituições de ensino para que haja o desenvolvimento de um senso crítico nos jovens diante de tanta informação disponível em ambiente online, essencial para a melhora na qualidade do processo de aprendizagem no país.

A metodologia utilizada foi uma revisão bibliográfica, por intermédio de uma vasta pesquisa em artigos, livros e websites, bem como referencial teórico abordado na disciplina e selecionado de acordo com as discussões sobre o contexto.

O trabalho em questão iniciará abordando diferenças relevantes entre as gerações mais novas e as mais velhas, devido, principalmente, à influência tecnológica em suas vidas. Em seguida, será possível traçar um paralelo de como essas diferenças geracionais impactam no desenvolvimento de um pensamento crítico e de um processo de aprendizagem eficiente pelos jovens. À vista de tal preceito, percebe-se que, pela facilidade de acesso

a informações pelas telas digitais, a geração *screenager* requer um ambiente escolar com novas capacidades. O professor precisa guiar o discente no meio de tanta informação disponível na internet, de forma a ensiná-lo a tirar o maior proveito desse ambiente, sendo, então, um auxiliador nesse mundo tecnológico. Logo, é possível encaminhar o paper para a questão central: a geração digital é responsável por novos desafios impostos aos docentes e às escolas, os quais precisam assumir uma nova postura para o progresso dos cidadãos e, assim, do país.

COMO A GERAÇÃO DE *SCREENAGERS* GEROU NOVAS NECESSIDADES EDUCACIONAIS AOS ESTUDANTES

Se pararmos para analisar o quanto a humanidade evoluiu apenas nos últimos anos, é de fato muito surpreendente. A geração que tem hoje em torno de 50 anos, por exemplo, viu a evolução da televisão, que foi de uma tela pequena, que só transmitia imagens em preto e branco, às televisões em LCD, com exemplares que possuem mais de 100 polegadas e exibem uma imagem colorida de altíssima resolução. Os computadores também passaram por uma transformação semelhante: até o final dos anos 70, eram máquinas gigantescas utilizadas apenas por grandes empresas, que ocupavam muito espaço e não tinham tantas funções como atualmente. Hoje, por sua vez, evoluíram para notebooks e tablets, que são extremamente leves e possíveis de serem levados para onde quisermos. Além disso, não podemos deixar de falar dos aparelhos telefônicos: inicialmente existiam apenas os telefones fixos residenciais, que possibilitavam unicamente a realização de ligações. Com o tempo, surgiram os primeiros telefones móveis, com novas ferramentas, como mensagem de texto, por exemplo. Hoje, em contrapartida, os então chamados *smartphones* possuem uma gama tão grande de instrumentos disponíveis que o homem pode controlar suas finanças, navegar na internet, assistir filmes e séries, fazer cálculos, gravar vídeos, tirar fotos, jogar jogos, pesquisar sobre qualquer assunto, utilizá-lo como um mapa para ir para qualquer lugar, além de, obviamente, fazer ligações.

No passado, um telefone celular, por exemplo, compreendia um número reduzido de tecnologias, essencialmente de hardware, vindas da eletrônica, e sua função era restrita à comunicação por voz. Hoje em dia, os celulares têm atributos que vão além dessa função, e os recentes desenvolvimentos os colocam como futura alternativa aos computadores portáteis (Neris et al., 2014, p. 397).

Percebe-se, logo, que as telas digitais mudaram tanto nas últimas décadas que, hoje, os cidadãos podem simplesmente realizar qualquer atividade por meio delas. Nesse sentido, é o que vem acontecendo com a população mais jovem, que já nasceu no então auge da evolução dos aparelhos eletrônicos. Essa geração utiliza as telas digitais desde o momento em que acordam até quando se deitam, para quase todas as atividades do seu cotidiano. Acordam desligando o despertador no *touch screen* do celular; em seguida,

ainda deitados na cama, atualizam-se sobre as notícias do mundo, fofocas dos artistas, ou de pessoas do seu próprio círculo de amizade, deslizando o dedo na tela do *smartphone*. Ao longo do dia ainda é possível assistir séries, comprar produtos para a casa, roupas, medicamentos, pedir comida, ler artigos, estudar, ouvir músicas, tudo sem desviar os olhos das telas. Sob tal óptica, passou-se a denominar esses jovens de geração de *screenagers*.

Os adolescentes de hoje são descritos como “screenagers”, um termo popularizado para descrever o ato de ler na tela. Eles são acordados por um alarme em um celular e checam as últimas mensagens no mesmo aparelho, muitas vezes antes de saírem da cama. Eles vão à escola ou trabalham em um veículo que apresenta informações baseadas na tela ou em um sistema de entretenimento, e passam a maior parte do dia interagindo com um tipo de tela ou outro similar. À noite, eles interagem com seus amigos através de telas e podem finalmente sentar para relaxar com a internet, geralmente em redes sociais (Costa, 2022, p.3).

Mas como essa utilização extrema de um *touch screen* influencia na vida dos jovens, inseridos nessa realidade desde o seu nascimento? As telas possibilitaram um universo muito mais lúdico e instantâneo aos cidadãos. Um ponto importante de ser observado, nesse viés, é a facilidade que essa tecnologia gerou no que se refere ao acesso à informação, das mais variadas possíveis. Para muitos esse fato é visto apenas como algo positivo, no entanto, deve-se tomar certos cuidados. Embora a tecnologia tenha caminhado por diferentes etapas únicas e distintas umas das outras em pouquíssimo tempo, a evolução humana não acompanha esse ritmo. Isso significa que, biologicamente falando, nosso cérebro ainda não se alterou significativamente ao ponto de conseguir dar conta de interpretar, criticamente, tantas informações que chegam ao nosso alcance pelos meios virtuais, pelo menos não de maneira profunda. Ou seja, não se cria um conhecimento e uma memória consolidada sobre tudo o que vemos nas telas dos celulares e computadores em um único dia, assim como não conseguimos tecer uma análise crítica tão boa de tudo que nos é bombardeado pela internet.

Mais recentemente, as falhas no processo de consolidação da memória em jovens passaram a ser associadas à falta de concentração durante a leitura de um texto digital. A explicação seria de que o excesso de informações e estímulos da internet estaria produzindo um usuário multitarefa e, portanto, menos concentrado, o que acabaria por prejudicar a memorização da informação. Embora a internet intensifique a atividade cerebral, as áreas mais ativadas são aquelas relacionadas à tomada de decisões e não à compreensão de texto. Isso pode ser decorrente da linguagem característica dos textos digitais que induzem o leitor a desviar sua atenção para decidir se clica ou não num hyperlink que dá acesso a outra página (Ingui, 2011, n.p.).

À vista de tal preceito, há um impacto muito grande na educação dessa geração de *screenagers*. Envolvidos pela facilidade de pesquisa que sites como o *Google* proporciona, muitos deixam de estudar de uma maneira mais profunda para eventuais trabalhos da escola, realizando apenas o famoso “copia e cola”. Há, então, uma significativa passividade

a qual alguns estudantes se submetem durante suas pesquisas, o que leva a um ensino precário e pouco efetivo na construção de conhecimento.

A Web está ficando cada vez mais interessante e criativa, possibilitando a exploração de um número incrível de assuntos. Porém, se o aprendiz não tem um objetivo nesta navegação, ele pode ficar perdido. A ideia de navegar pode mantê-lo ocupado por um longo período de tempo, porém muito pouco pode ser realizado em termos de compreensão e de transformação dos tópicos visitados em conhecimento. Se esta informação obtida não é posta em uso, não há nenhuma maneira de estarmos seguros de que o aluno compreendeu o que está fazendo. Nesse caso, cabe ao professor suprir essas situações para que a construção do conhecimento ocorra (Valente, 2022, p.139).

Sendo assim, é de suma importância, para a educação efetiva, a orientação docente aos alunos, para que, de fato, esses consigam ter um aproveitamento melhor dessa geração digital e dos meios de informação disponíveis na rede.

Com as novas tecnologias, novas formas de aprender, novas competências são exigidas, novas formas de se realizar o trabalho pedagógico são necessárias e fundamentalmente, é necessário formar continuamente o novo professor para atuar neste ambiente telemático, em que a tecnologia serve como mediador do processo ensino-aprendizagem (Mercado, 1998, n.p.).

A internet de fato proporciona uma gama gigantesca de conhecimento de fácil acesso à geração de *screenagers*, entretanto, há a necessidade de filtrar muitas informações passadas pelas telas digitais para que não se consolide informações errôneas durante o processo de aprendizagem. Tal questão representa uma das dificuldades enfrentadas pelos docentes, hoje, dentro das salas de aula, visto que muitas vezes os alunos buscam estudar a matéria proposta por sites online em seus aparelhos eletrônicos, ao invés de livros didáticos, ou até mesmo para complementar assuntos que não ficaram claros em sala de aula pois deixam de sanar suas dúvidas com os professores por ser mais prático, a eles, a busca de respostas na internet.

O problema que surge é a superficialização do saber. Aprender por meio destas mídias horizontais torna-se um desaprender, caso o jovem não tenha agudeza no olhar para suspeitar, pesquisar e identificar os pontos de desinformação. Os chamados fakenews, as páginas que compartilham informação falsa, são também integrantes do imenso universo que é a internet (Marchiorato, 2018, p.96).

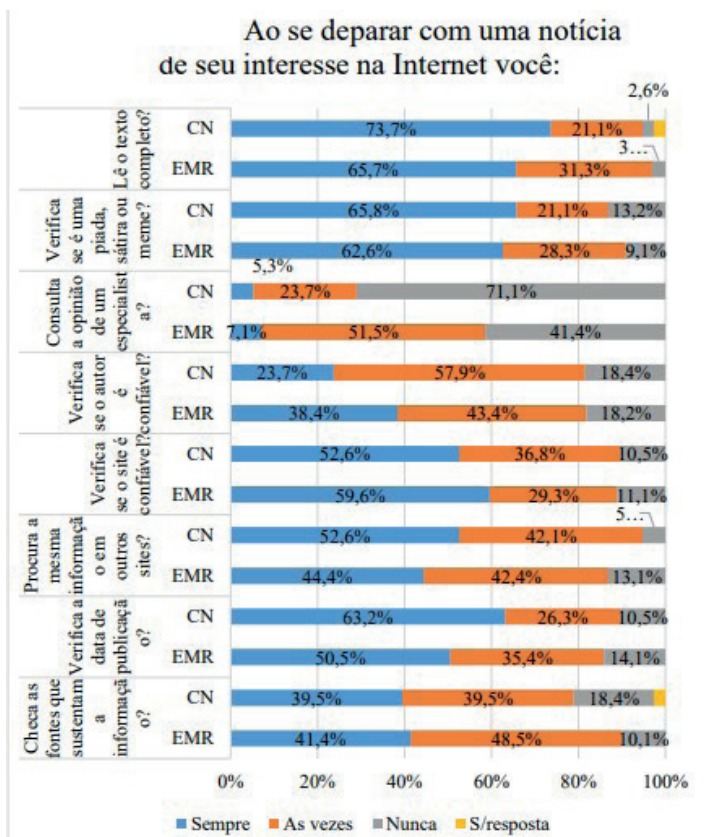


Gráfico 1 - Frequência percentual das respostas de alunos a uma pesquisa sobre a verificação das informações encontradas na internet.

Fonte: Silva, Pinto & Morado, 2021, p.212.

Nesse sentido, o docente precisa estar apto a enfrentar o “vírus” da desinformação que se propaga na internet, principalmente através de aplicativos de comunicação, como *whatsapp* e *instagram*, por exemplo, altamente acessados pelas telas digitais, para que os discentes não consolidem informações erradas no seu processo educativo.

Para tanto, é necessário, do professor, a capacidade de transmitir aos seus alunos o senso crítico para navegar nas redes digitais, instigando-os a conferir as fontes de suas pesquisas, o que os leva a realizar, assim, um estudo ativo, o qual, além de contribuir para a validação dos conteúdos procurados, também ajuda a fixar realmente a matéria, e não ficar limitado a um estudo passivo de “copia e cola”, comum no ambiente virtual.

Contudo, nesse ponto percebe-se os problemas enfrentados, pelo docente, provenientes de sua formação. Não há, ainda, uma instrução específica para que os professores, em sua graduação, aprendam como lidar com as questões tecnológicas em sala de aula. Infelizmente, esse aprendizado acaba se limitando às vivências externas do educador, o que ele experimenta fora da instituição de ensino superior. Todavia, o que para

os docentes mais jovens pode ser considerado fácil, para aqueles que já estão formados a alguns anos a necessidade de domínio dos meios tecnológicos para a aplicação em sala de aula pode se tornar um verdadeiro pesadelo. O mundo digital é recente, para as gerações mais novas celulares e computadores são os novos brinquedos de infância, mas se deve levar em consideração que nem sempre foi assim, além disso, é muito mais fácil aprender novas habilidades quando mais jovem, o mesmo não se aplica às gerações mais antigas.

O uso da tecnologia como ferramenta de educar é um sonho distante, principalmente porque não há interesse por parte do governo em investir na capacitação de professores e alunos. São poucos os educadores que conseguem essa capacitação; só mesmo aqueles que se empenham em se profissionalizar com custo próprio (Santos & Bonfim, 2017, p.3).

Por conseguinte, consigo visualizar toda a era digital, que deu origem a geração de *screenagers*, como indivíduos privilegiados por um momento tecnológico que veio a facilitar muito o nosso cotidiano. Contudo, ao mesmo tempo, esse universo das telas digitais deve ser usado com senso crítico, dado a imensidade da quantidade de informações que nos é transmitida por dia. De tal modo, é papel dos educadores perceberem as novas necessidades educacionais dos jovens inseridos nesse mar virtual: se os docentes se especializarem em ser um guia para esses jovens, a tecnologia pode ser usada a favor do aprendizado e, logo, a educação brasileira tende a melhorar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por conseguinte, é possível concluir que a interação dos jovens com os estudos mudou drasticamente ao longo da inserção da tecnologia no cotidiano humano. Tal questão era completamente previsível, dado a alta capacidade de influência das telas no cotidiano das pessoas. Não há nenhuma coerência em tanta progressão em áreas como a saúde, exatas e humanas, por exemplo, se a educação não acompanhar esse ritmo. Nesse sentido, as instituições de ensino e os professores necessitam compreender as novas exigências da geração *screenager*. Em um ambiente de tanta informação disponível, como no ambiente virtual, é preciso que haja um guia para instruir os discentes quais fontes são mais confiáveis para estudo, bem como quais assuntos são mais relevantes para a vida acadêmica. Sendo assim, para tanto é essencial uma reformulação na grade curricular da formação docente no país, de forma que haja maior foco na utilização e domínio dos meios tecnológicos.

Por fim, foi possível alcançar os objetivos traçados no início do paper, já que se compreendeu o percurso escolar dos alunos da atual geração digital e como eles estão impondo transformações na educação nacional. Se houve, de fato, mudanças na forma com a qual as instituições de ensino coordenam as atividades educacionais no país, a educação tende a melhorar significativamente.

REFERÊNCIAS

Costa, D. (2022). *Screenagers*. [e-book] Flórida: Must University

Ingui, D. (2011). Excesso de informação e as (des)memórias no mundo contemporâneo. *Revista Ciência e Cultura*, 63(2), n.p. doi: 10.21800/S0009-67252011000200005

Marchiorato, H. B. (2018). Educação ambiental: a tecnologia a favor da natureza. *Kínesis - Revista de Estudos dos Pós-Graduandos em Filosofia*, 10(23-Edição Especial), 85-99. doi: 10.36311/1984-8900.2018.v10n23.08.p85

Mercado, L. P. L. (1998). [e-book] Flórida: Must University

Neris, C., Fucidjii, J. R., & Gomes, R. (2014). Trajetórias tecnológicas da indústria de telefonia móvel: um exame prospectivo de tecnologias emergentes. *Revista Economia e Sociedade*, 23(2), 395-431.

Santos, N. F. & Bonfim, E. L. S. (2017). Tecnologias na educação de jovens e adultos. E- FACEQ – *Revista dos Discentes da Faculdade Eça de Queirós*, 6(9), 1-10

Silva, L. M., Pinto, B. C. T. & Morado, C. N. (2021). Internet: impacto das fake news no processo de ensino e aprendizagem de biologia. *Revista Tecnologia e Sociedade*, 17(48), 203- 222. doi: 10.3895/rtss.v17n48.11702

Valente, J. A. (2002). Uso da internet em sala de aula. *Educar em Revista*, 19, 131-146. doi: 10.1590/0104-4060.251