

CAPÍTULO 7

O MUNDO NA PONTA DOS DEDOS: A GERAÇÃO SCREENAGER E O IMPACTO DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO E NA JUVENTUDE

Alessandra Damas da Silva

Graduada em Letras - Português/Inglês e suas respectivas Literaturas.

Graduada em Pedagogia.

Especialização em Língua Portuguesa.

Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University.

RESUMO

Este trabalho apresenta uma pesquisa bibliográfica sobre os “Impactos da Tecnologia na Educação e na Juventude” investiga como a onipresença das tecnologias digitais molda as experiências educativas e sociais dos jovens contemporâneos. O termo “Screenager” refere-se à geração de adolescentes que cresceram imersos em telas, influenciando suas interações, comportamentos e métodos de aprendizagem. A pesquisa examina como o uso excessivo de dispositivos móveis e redes sociais podem impactar a concentração, a capacidade crítica e a saúde mental dos estudantes. Além disso, são discutidas as oportunidades que a tecnologia oferece como o acesso a recursos educacionais diversificados e a possibilidade de colaboração online. A análise se baseia em uma pesquisa bibliográfica abrangente, incluindo estudos sobre pedagogia digital, neurociência e sociologia da juventude. Ao final, a pesquisa propõe reflexões sobre como educadores e instituições podem adaptar suas abordagens para integrar a tecnologia de maneira saudável e produtiva no ambiente escolar, preparando os jovens para um futuro cada vez mais digitalizado.

PALAVRAS-CHAVE: Geração Screenager. Nativos digitais. Tecnologia. Redes sociais. Educação. Saúde mental.

INTRODUÇÃO

Quando paramos para pensar em como a tecnologia mudou a vida dos jovens de hoje, percebemos que estamos falando da Geração Screenager, adolescentes que praticamente nasceram com um smartphone nas mãos, conectados às telas. Para eles, o mundo digital não é uma novidade, é parte intrínseca de quem são e como interagem. Esses jovens, geralmente definidos como nativos digitais, experimentam a vida através de telas, o que molda suas interações sociais, aprendizado e identidade.

Este panorama, construído a partir de diversas pesquisas em pedagogia, neurociência e sociologia da juventude, mergulha nos altos e baixos dessa imersão digital. De um lado, a tecnologia abre portas para um universo de conhecimento e colaboração. De outro, levanta preocupações sobre a concentração, o pensamento crítico e a saúde mental dos nossos jovens.

Autores como Marc Prensky discutem a necessidade de adaptar métodos educacionais para atender às exigências dessa geração, enfatizando que os jovens de hoje aprendem e se comunicam de maneiras diferentes das gerações anteriores. A dualidade da conexão digital — onde estão mais conectados do que nunca, mas ao mesmo tempo mais isolados — é uma característica central da experiência dos Nativos digitais.

Pesquisas indicam que essa geração apresenta características únicas, como uma habilidade inata para multitarefas e uma dependência crescente de redes sociais para comunicação e validação. Contudo, também enfrentam desafios significativos, incluindo aumento da solidão, ansiedade e problemas de saúde mental, como apontado pela psicóloga Jean Twenge em seu livro "iGen".

O presente trabalho teve como metodologia a pesquisa bibliográfica, com uma abordagem qualitativa que procurou responder questionamentos sobre essa geração e as dificuldades diante da necessidade de aprender, socializar e ingressar no mercado de trabalho.

GERAÇÃO SCREENAGER: TRANSFORMAÇÕES NA EDUCAÇÃO E NA VIDA DOS JOVENS

A chegada da geração digital ao ambiente escolar representa uma mudança paradigmática na educação. Esses jovens, que cresceram em um mundo saturado de informações e tecnologias, possuem habilidades e expectativas que diferem significativamente das gerações anteriores. Segundo Prensky (2001), os alunos dessa geração são "nativos digitais", familiarizados desde cedo com a tecnologia, o que altera não apenas suas formas de aprender, mas também como interagem com o conhecimento. Essa realidade impõe aos educadores a necessidade de repensar suas abordagens pedagógicas.

Uma das principais possibilidades trazidas pela geração digital é a utilização de ferramentas tecnológicas para diversificar as metodologias de ensino. A tecnologia pode servir como um meio para criar ambientes de aprendizado mais interativos e colaborativos. De acordo com Redecker (2017), "as tecnologias digitais podem transformar o ensino, permitindo uma personalização da aprendizagem que se adapta ao ritmo e estilo de cada aluno". Isso significa que os professores têm a oportunidade de utilizar recursos como vídeos, jogos educativos e plataformas online para engajar os alunos de forma mais eficaz.

Entretanto, essa transição não ocorre sem desafios. Os educadores

enfrentam a pressão de se atualizar constantemente em relação às novas tecnologias e metodologias disponíveis. Segundo Lima (2020), "a formação continuada dos professores é essencial para que eles possam integrar efetivamente as tecnologias digitais em suas práticas". Sem esse suporte, muitos educadores podem sentir-se inseguros ou desmotivados para explorar novos recursos.

Além disso, o uso excessivo de dispositivos móveis pode levar a distrações significativas durante o processo de aprendizagem. Pesquisa realizada por Rosenet al. (2013) aponta que "a presença constante da tecnologia pode interferir na capacidade de concentração dos alunos, resultando em dificuldades no aprendizado". Portanto, é fundamental que os professores desenvolvam estratégias para gerenciar essas distrações e promover um uso responsável e produtivo da tecnologia.

Por fim, é crucial que os educadores não apenas integrem as tecnologias no ensino, mas também abordem questões éticas e críticas relacionadas ao uso da informação digital. Como enfatiza Buckingham (2008), "a educação deve preparar os alunos não apenas para serem consumidores de tecnologia, mas também críticos em relação ao conteúdo digital que consomem". Isso implica uma responsabilidade adicional para os professores: formar cidadãos digitais conscientes e capacitados.

Em suma, a geração digital traz tanto oportunidades como desafios para o ambiente escolar. Para maximizar as possibilidades oferecidas pela tecnologia, os educadores devem se adaptar continuamente, garantindo uma prática pedagógica que não só utilize as ferramentas digitais, mas também promova o desenvolvimento integral dos alunos.

A onipresença das telas transformou a maneira como essa geração se conecta, aprende e se desenvolve. Enquanto alguns estudiosos, como Marc Prensky, veem esses jovens como "nativos digitais" com uma habilidade inata para lidar com múltiplas tarefas, outros, como a psicóloga Jean Twenge, alertam para o aumento da solidão, ansiedade e outros problemas de saúde mental. É uma dualidade: mais conectados do que nunca, mas, paradoxalmente, por vezes mais isolados.

Essa realidade desafia educadores e pais a repensar suas abordagens. A tecnologia, que antes era uma ferramenta auxiliar, tornou-se hoje, um elemento central na educação. Isso nos força a questionar: como podemos usar essa força a nosso favor, sem perder de vista os riscos?

A chegada da geração digital à escola exige uma verdadeira revolução pedagógica. Não dá para ensinar da mesma forma para quem cresceu com acesso instantâneo a um mundo de informações. A boa notícia é que a tecnologia oferece ferramentas incríveis para tornar o aprendizado mais interativo e personalizado. Plataformas online, jogos educativos e vídeos podem engajar os alunos de maneira que métodos tradicionais não conseguem. Segundo Moran (2013), "a educação deve se reinventar em um contexto digital, onde o aluno é protagonista e as tecnologias são aliadas no processo de ensino-aprendizagem." Nesse sentido, a pedagogia

digital não apenas integra ferramentas tecnológicas, mas também promove uma nova forma de interação entre professores e alunos, estimulando a colaboração e a aprendizagem ativa.

No entanto, essa transição não é simples. Educadores precisam se adaptar constantemente, o que exige formação e suporte. Além disso, o uso excessivo de dispositivos pode ser uma distração enorme em sala de aula, impactando a capacidade de concentração. O desafio é não apenas integrar a tecnologia, mas também ensinar os alunos a usá-la de forma responsável e crítica, transformando-os em cidadãos digitais conscientes.

A neurociência nos ajuda a entender como a exposição constante às telas afeta o cérebro dos jovens. Estudos mostram que a interação frequente com eletrônicos pode realmente mudar a estrutura cerebral, impactando a atenção, a memória e o aprendizado. Embora jogos e aplicativos possam estimular certas habilidades, o uso desequilibrado pode comprometer funções cognitivas essenciais. Segundo Green e Bavelier (2012), "os video games podem promover mudanças neurais que influenciam as habilidades cognitivas, mas também podem levar a um déficit de atenção se não forem utilizados com moderação." Essa dualidade destaca a importância de um uso equilibrado das tecnologias, enfatizando que, enquanto os jogos e aplicativos podem estimular certas habilidades, o uso excessivo pode comprometer funções cognitivas essenciais.

Compreender como o cérebro "digital" funciona é crucial para criar ambientes de aprendizado que maximizem o potencial dos jovens, ao mesmo tempo em que promovem um desenvolvimento saudável e equilibrado. De acordo com Sousa (2016), "a educação deve se adaptar às novas realidades do cérebro digital, integrando métodos que respeitem o modo como os jovens processam informações." Isso significa que educadores precisam criar ambientes de aprendizagem que não apenas utilizem tecnologias, mas que também considerem os impactos neurológicos associados ao seu uso.

Para a sociologia, a Geração Screenager representa uma nova configuração social. Suas interações, muitas vezes mediadas por telas, redefinem a comunicação e a construção de identidade. Como afirma Zygmunt Bauman, as relações podem se tornar "líquidas", marcadas pela transitoriedade. A conexão instantânea pode trazer um senso de pertencimento, mas também pode levar a laços mais superficiais.

As redes sociais moldam a forma como os jovens se veem e percebem o mundo. Segundo Giddens (1991), "a identidade é uma construção social que se forma através das interações com os outros", o que implica que a presença digital dos screenagers tem um papel crucial na formação de suas identidades. A exposição constante a diferentes narrativas pode aumentar a consciência social, mas também gerar ansiedade e insegurança em relação à autoimagem. Entender essa geração exige uma análise crítica da complexa interação entre tecnologia, identidade e sociedade.

Para os educadores, lidar com a Geração Screenager é um desafio constante. A atenção fragmentada dos alunos, seduzidos por uma infinidade de estímulos digitais, exige novas estratégias. Como aponta Prensky(2010), "não se trata apenas de usar tecnologia, mas de usá-la de forma que realmente melhore o aprendizado dos alunos." Isso significa que os professores precisam estar sempre atualizados, desenvolvendo suas próprias competências digitais para guiar os alunos em um uso crítico e responsável.

De acordo com Rosene Lim(2011), "a superexposição a estímulos digitais pode levar a um déficit de atenção em ambientes de aprendizagem." Para os educadores, isso significa que estratégias tradicionais de ensino podem não ser tão eficazes, exigindo uma reavaliação das práticas pedagógicas para engajar efetivamente esses jovens em um ambiente saturado de informações.

O papel do educador, portanto, vai além da aplicação de ferramentas; envolve acriação de um ambiente de aprendizado que harmonize a inovação tecnológica com o desenvolvimento integral dos jovens.

A Geração Screenager é um espelho de um mundo em constante transformação. A tecnologia é uma aliada poderosa na educação, capaz de personalizar e engajar. Contudo, exige uma abordagem crítica que considere os riscos do uso excessivo e das interações superficiais.

É fundamental que educadores, pais e a sociedade como um todo trabalhem juntos para cultivar um ambiente que integre a tecnologia de forma eficaz, mas que também promova o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e uma identidade autêntica. Essa geração, com seus desafios e oportunidades únicas, nos convida a repensar a educação e a forma como os jovens interagem com o mundo, moldando um futuro onde a tecnologia enriqueça verdadeiramente a experiência de aprender e viver.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise dos impactos da tecnologia na educação e na juventude, especialmente no contexto da geração Screenager, revela um panorama complexo e multifacetado. À medida que os jovens se tornam cada vez mais dependentes de dispositivos digitais para comunicação e aprendizado, é crucial que educadores, pais e a sociedade em geral reconheçam tanto as oportunidades quanto os desafios que essa realidade traz. A tecnologia pode servir como uma poderosa aliada no processo educativo, promovendo o engajamento e a personalização do aprendizado. No entanto, também exige uma abordagem crítica que considere os riscos associados ao uso excessivo e à superficialidade das interações sociais mediadas por telas. Assim, é fundamental cultivar um ambiente educacional que não apenas incorpore tecnologias de maneira eficaz, mas que também promova habilidades socioemocionais e o desenvolvimento de uma identidade

autêntica.

Além disso, o papel dos educadores se torna ainda mais relevante nesse cenário em constante evolução. Eles precisam adaptar-se às novas dinâmicas sociais e às expectativas dos alunos, criando estratégias inovadoras que integrem a tecnologia de forma equilibrada e significativa. Isso inclui desenvolvimento de competências digitais tanto para alunos quanto para professores, além da promoção de um uso consciente das redes sociais e das plataformas digitais. Em última análise, a geração Screenager representa não apenas um desafio, mas também uma oportunidade única para repensar a educação e a forma como os jovens interagem com o mundo ao seu redor. Ao abraçar essa nova realidade com uma abordagem crítica e proativa, podemos moldar um futuro onde a tecnologia enriqueça verdadeiramente a experiência educativa e contribua para o crescimento saudável da juventude.

REFERÊNCIAS

- Bauman, Z.(2005).Vida líquida. Rio deJaneiro: Editora Jorge Zahar.
- Giddens, A. (1991). Modernidade e identidade. São Paulo: Editora Unesp.
- Green, C.S.,& Bavelier, D.(2012). "Learning, attention al control, andaction video games." Current Biology, 22(6), R197-R206.
- Moran, J. M.(2013). A educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá.São Paulo: Editora Papirus.
- Prensky, M.(2001). "Digital Natives ,Digital Immigrants."Onthe Horizon, 9(5), 1
- Prensky, M.(2010).Teaching Digital Natives: Partneringfor Real Learning. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Rosen, L. D., & Lim, AF. (2011). "Media and technology use in adolescence: a review of the research." Adolescent Medicine: State of the Art Reviews, 22(2), 388-400.
- Sousa, D. A.(2016).Como o cérebro aprende: O que a neurociência nos ensina sobre a educação. Porto Alegre: Editora Penso.