

SCREENAGERS NA EDUCAÇÃO

Flávio Renato de Aguiar Lopes¹.

¹Must University, Boca Raton, Florida (EUA).

<http://lattes.cnpq.br/2503165941882101>

RESUMO: Este capítulo discute a relação entre os estudantes da geração Z, especialmente os chamados screenagers, e o universo educacional contemporâneo. O termo screenagers refere-se a crianças e adolescentes que cresceram em contato intenso com telas, dispositivos móveis, internet, jogos digitais, redes sociais e ambientes virtuais. O objetivo do estudo é analisar como essa experiência tecnológica interfere no percurso escolar, nas formas de aprendizagem, na relação com professores e na organização das práticas pedagógicas. A metodologia adotada é a pesquisa bibliográfica, fundamentada em autores que discutem cultura digital, gerações, tecnologias educacionais, objetos digitais de aprendizagem e cibercovivência. A análise indica que as tecnologias ampliam possibilidades de autoria, colaboração, interatividade e acesso ao conhecimento, mas também apresentam desafios relacionados à dispersão, à violência virtual, ao uso acrítico da internet e à necessidade de formação docente. Conclui-se que a escola não deve rejeitar a cultura digital dos estudantes, mas integrá-la criticamente ao currículo, promovendo práticas pedagógicas contextualizadas, seguras e significativas.

PALAVRAS-CHAVE: Screenagers. Geração Z. Educação.

SCREENAGERS IN EDUCATION

ABSTRACT: This chapter discusses the relationship between Generation Z students, especially the so-called screenagers, and the contemporary educational universe. The term screenagers refers to children and adolescents who have grown up in intense contact with screens, mobile devices, the internet, digital games, social networks, and virtual environments. The objective of this study is to analyze how this technological experience affects school trajectories, ways of learning, relationships with teachers, and the organization of pedagogical practices. The methodology adopted is bibliographic research, based on authors who discuss digital culture, generations, educational technologies, digital learning objects, and cyber coexistence. The analysis indicates that technologies expand possibilities for authorship, collaboration, interactivity, and access to knowledge, but they also present challenges related to distraction, virtual violence, uncritical use of the internet, and the need

for teacher training. It is concluded that schools should not reject students' digital culture, but should critically integrate it into the curriculum, promoting contextualized, safe, and meaningful pedagogical practices.

KEYWORDS: Screenagers. Generation Z. Education.

INTRODUÇÃO

As transformações tecnológicas das últimas décadas alteraram profundamente as formas de comunicação, de convivência, de produção cultural e de acesso ao conhecimento. No campo educacional, essas mudanças tornaram-se ainda mais evidentes com a presença de estudantes que cresceram em contato cotidiano com computadores, smartphones, tablets, jogos digitais, redes sociais e plataformas de vídeo. Nesse contexto, a escola passou a conviver com sujeitos que não apenas utilizam tecnologias, mas constroem parte importante de sua sociabilidade, de sua linguagem e de seus modos de aprendizagem por meio delas.

A discussão sobre gerações ajuda a compreender esse processo. Ao longo do século XX, diferentes grupos etários foram marcados por experiências históricas, culturais e tecnológicas específicas. As gerações mais antigas viveram contextos de guerra, reconstrução social, estabilidade no trabalho e forte presença de instituições tradicionais. As gerações posteriores, especialmente a geração Y e a geração Z, foram atravessadas pelo avanço dos meios de comunicação, pela expansão dos computadores pessoais, pela internet e pela cultura digital. Entre os estudantes da geração Z, destaca-se o grupo frequentemente chamado de screenagers, expressão associada a adolescentes e jovens que desenvolvem desde cedo intensa familiaridade com telas e dispositivos conectados.

O tema é relevante porque a presença das tecnologias na vida dos estudantes não pode ser tratada apenas como um fenômeno externo à escola. Ao contrário, ela interfere no modo como crianças e adolescentes leem, escrevem, pesquisam, interagem, prestam atenção, produzem conteúdos e constroem relações sociais. A escola, por sua vez, precisa lidar com os benefícios e os riscos dessa realidade. De um lado, a internet favorece acesso a materiais didáticos, videoaulas, objetos digitais de aprendizagem, ambientes colaborativos e fontes variadas de informação. De outro, também amplia problemas como desinformação, exposição excessiva a telas, violência virtual, cyberbullying, dispersão e uso inadequado de plataformas digitais.

A reflexão proposta neste capítulo parte do entendimento de que a tecnologia não é, por si só, solução para os problemas educacionais. Seu valor pedagógico depende da maneira como é integrada ao planejamento, ao currículo, à mediação docente e às necessidades dos estudantes. Do mesmo modo, negar a cultura digital dos screenagers pode tornar a escola distante da realidade juvenil. O desafio consiste em construir práticas pedagógicas que dialoguem com essa cultura, sem abandonar a leitura, a escrita, a

argumentação, a ética, a convivência e a formação crítica.

Dessa forma, este trabalho discute a relação dos estudantes screenagers com o universo educacional, considerando o percurso escolar dessa geração, os desafios enfrentados por professores e instituições de ensino e as possibilidades de utilização crítica das tecnologias. A análise também destaca a necessidade de compreender os estudantes como sujeitos ativos, capazes de pesquisar, interagir e produzir conhecimentos, desde que acompanhados por uma mediação pedagógica intencional e responsável.

OBJETIVO

O objetivo geral deste trabalho é analisar a relação entre os estudantes screenagers e a educação, destacando como a cultura digital influencia o percurso escolar, as práticas pedagógicas e os desafios enfrentados por professores e escolas. A discussão busca compreender de que modo a familiaridade com telas, internet e dispositivos digitais modifica a forma como a geração Z se relaciona com o conhecimento, com a aprendizagem e com o ambiente escolar.

Como objetivos específicos, pretende-se contextualizar brevemente as diferenças entre gerações no século XX e início do século XXI; apresentar o conceito de screenagers e sua relação com a geração Z; discutir os principais desafios educacionais decorrentes da presença intensa das tecnologias na vida dos estudantes; refletir sobre o papel dos objetos digitais de aprendizagem, da interatividade e da colaboração no ensino; e indicar a importância de práticas pedagógicas que integrem criticamente a cultura digital ao currículo escolar.

METODOLOGIA

A metodologia adotada neste capítulo é a pesquisa bibliográfica, desenvolvida a partir da leitura e análise de textos acadêmicos e materiais de apoio que discutem geração Z, screenagers, cultura digital, tecnologias educacionais e desafios da convivência on-line. A pesquisa bibliográfica permite reunir contribuições teóricas já publicadas e organizar uma reflexão crítica sobre o tema, sem a pretensão de realizar levantamento estatístico ou estudo de caso em uma instituição específica.

Foram considerados autores que abordam as mudanças geracionais, a aprendizagem em ambientes digitais, a utilização de objetos digitais de aprendizagem e a cibercovivência dos adolescentes. Entre os referenciais utilizados, destacam-se Alves (2007), ao discutir nativos digitais, tecnologias educacionais e aprendizagem; Santander (2013), ao tratar dos screenagers e dos desafios da convivência on-line; Pimentel (2017), ao apresentar uma leitura das gerações no século XX; e Casoratto (2020), ao sistematizar características culturais e comportamentais de diferentes gerações.

A análise foi organizada de modo qualitativo, priorizando a interpretação dos conceitos e das relações entre tecnologia, cultura juvenil e educação. O texto foi estruturado em introdução, objetivo, metodologia, fundamentação teórica, considerações finais e referências, de modo a atender ao formato acadêmico solicitado para capítulo de livro.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Gerações, tecnologia e cultura digital

A compreensão dos screenagers exige situá-los em uma perspectiva geracional. As gerações não são definidas apenas por datas de nascimento, mas por experiências históricas, culturais, econômicas e tecnológicas compartilhadas. Pessoas que viveram a infância e a juventude em períodos de guerra, escassez, estabilidade institucional ou expansão do consumo construíram valores diferentes daqueles que cresceram em ambientes marcados por conectividade, velocidade da informação e multiplicidade de telas.

No século XX, diferentes gerações foram caracterizadas por modos específicos de relação com o trabalho, a família, a religião, a política, a cultura e a comunicação. As gerações mais antigas foram fortemente influenciadas por estruturas sociais rígidas, valores coletivos e busca por estabilidade. Os baby boomers, nascidos no período posterior à Segunda Guerra Mundial, foram associados a processos de expansão econômica, lutas por direitos civis, juventude como categoria cultural e maior participação política. A geração X, por sua vez, conviveu com transformações sociais, crescimento da mídia de massa, competição no mercado de trabalho e maior individualização das trajetórias.

As gerações Y e Z aproximam-se de maneira mais intensa da cultura digital. A geração Y acompanhou a transição entre tecnologias analógicas e digitais, vivenciando a expansão dos computadores pessoais, da internet discada e dos primeiros ambientes virtuais. A geração Z, por sua vez, já encontrou grande parte dessas tecnologias incorporadas ao cotidiano. Para muitos estudantes desse grupo, pesquisar na internet, assistir a vídeos, participar de redes sociais, jogar on-line e trocar mensagens instantâneas são práticas comuns desde a infância.

É nesse contexto que se insere o conceito de screenagers. A expressão remete a sujeitos que cresceram rodeados por telas e que desenvolveram formas de interação, entretenimento e aprendizagem mediadas por dispositivos digitais. Essa condição não significa que todos os estudantes dominem criticamente as tecnologias. Ter familiaridade com aparelhos não equivale a saber avaliar informações, produzir conhecimento, proteger dados pessoais, agir com ética on-line ou utilizar recursos digitais com finalidade educacional. Por isso, a escola continua sendo fundamental para transformar o uso cotidiano da tecnologia em aprendizagem crítica.

Screenagers e novas formas de aprendizagem

Os screenagers geralmente são descritos como estudantes que aprendem em um ambiente marcado por descontinuidade, múltiplas janelas de atenção, hipertextualidade e intensa circulação de informações. Alves (2007) observa que a geração digital interage com controles, joysticks, mouse, internet e recursos multimídia, o que favorece modos de aprender diferentes daqueles associados ao ensino tradicional. Essa aprendizagem não ocorre necessariamente de forma linear; muitas vezes envolve exploração, tentativa, erro, simulação e interação.

Na escola, essa característica desafia práticas pedagógicas baseadas exclusivamente na exposição oral, na cópia e na memorização. O estudante acostumado a pesquisar, comentar, compartilhar e produzir conteúdos tende a estranhar ambientes em que sua participação se limita a ouvir e reproduzir informações. Isso não significa abandonar a aula expositiva ou os conteúdos sistematizados, mas reconhecer que a aprendizagem pode ser ampliada quando os estudantes são chamados a investigar, argumentar, colaborar e criar produtos digitais ou analógicos relacionados aos temas estudados.

A cultura digital também interfere na relação com o tempo. As respostas rápidas da internet, a navegação por links, os vídeos curtos e a comunicação instantânea contribuem para expectativas de agilidade e interatividade. A escola, contudo, trabalha com processos mais longos, que exigem leitura, estudo, concentração, revisão, escrita e elaboração conceitual. O desafio pedagógico é equilibrar essas dimensões: aproveitar a potência interativa das tecnologias sem reduzir a aprendizagem à velocidade da informação.

Outro aspecto importante é a autoria. Em ambientes digitais, estudantes podem produzir textos, vídeos, podcasts, mapas conceituais, apresentações, jogos simples, blogs, fóruns e outros materiais. Quando orientadas por objetivos pedagógicos claros, essas produções favorecem o desenvolvimento da linguagem, da criatividade, da argumentação e da responsabilidade. A escola pode, assim, transformar práticas comuns da cultura digital em experiências formativas, desde que estabeleça critérios de qualidade, ética e relevância curricular.

Nesse sentido, os screenagers não devem ser vistos como estudantes incapazes de aprender em razão do uso das tecnologias, nem como sujeitos automaticamente mais competentes por terem nascido em uma época digital. A aprendizagem depende de mediação, intencionalidade e condições sociais. Cabe à escola reconhecer as experiências digitais dos estudantes e, ao mesmo tempo, ampliar seu repertório intelectual, cultural e crítico.

Desafios da cibercovivência e da segurança digital

A presença intensa da internet na vida dos screenagers também produz desafios relacionados à convivência, à privacidade e à segurança. Santander (2013) discute a

cibercovivência dos screenagers, chamando atenção para o fato de que adolescentes conectados podem aparecer como especialistas no uso de novas telas, mas continuam exigindo acompanhamento adulto. A habilidade técnica para acessar plataformas não elimina riscos sociais, emocionais e éticos.

Entre os problemas mais frequentes estão o cyberbullying, a exposição indevida de imagens, a propagação de discursos de ódio, a participação em grupos virtuais nocivos, a disseminação de desinformação e a dificuldade de compreender os limites entre espaço público e privado. Em ambientes digitais, conflitos escolares podem ultrapassar os muros da escola e circular rapidamente por redes sociais e aplicativos de mensagem. A instituição escolar, portanto, precisa desenvolver estratégias de prevenção, orientação e intervenção.

Um dos desafios mencionados no documento original é a possibilidade de estudantes praticarem ou sofrerem violência virtual sem que pais, professores e gestores percebam imediatamente. O anonimato, os perfis falsos e a velocidade de compartilhamento dificultam a identificação de responsabilidades e a proteção das vítimas. Além disso, plataformas digitais podem criar ambientes em que comportamentos agressivos são normalizados ou incentivados.

Diante disso, a escola precisa trabalhar a educação digital como parte do currículo. Não basta proibir dispositivos ou responsabilizar individualmente os estudantes depois que os problemas acontecem. É necessário discutir ética, empatia, privacidade, direitos autorais, segurança de dados, verificação de informações e consequências das ações on-line. A cultura digital deve ser objeto de reflexão pedagógica, e não apenas um recurso instrumental.

A participação das famílias também é indispensável. Crianças e adolescentes circulam entre ambientes presenciais e virtuais, e muitos conflitos atravessam esses dois espaços. Assim, escola e família precisam construir canais de diálogo para orientar o uso responsável das tecnologias, reconhecer sinais de sofrimento e estabelecer limites adequados. A responsabilidade pela formação digital dos estudantes deve ser compartilhada, sem transferir todo o problema para professores ou gestores.

Objetos digitais de aprendizagem e práticas pedagógicas

Uma das possibilidades de diálogo entre escola e cultura screenager está no uso planejado de objetos digitais de aprendizagem. Esses recursos podem incluir vídeos, animações, simuladores, jogos educativos, infográficos, mapas interativos, exercícios on-line, podcasts, textos hipertextuais e outros materiais digitais reutilizáveis. Alves (2007) destaca que cursos on-line e ambientes digitais precisam considerar as especificidades da geração digital, oferecendo materiais interativos, desafiadores e capazes de promover diferentes formas de simulação.

A utilização desses objetos, entretanto, precisa estar vinculada a objetivos pedagógicos. Um vídeo, por exemplo, pode ser apenas uma substituição da aula expositiva se for usado de forma passiva. Mas pode se tornar um recurso significativo quando acompanhado de perguntas orientadoras, debate, produção de sínteses, comparação de fontes ou construção de projetos. O mesmo ocorre com jogos e simuladores: seu valor educacional depende do modo como são integrados ao planejamento e à avaliação.

A produção de materiais digitais também exige atenção às diferentes linguagens. A cultura digital combina texto, imagem, som, movimento, hiperlinks e interatividade. Para os estudantes screenagers, essa multiplicidade pode favorecer engajamento e compreensão, desde que não substitua a reflexão. A escola pode explorar essas linguagens por meio de atividades de leitura crítica de imagens, produção audiovisual, criação de roteiros, elaboração de campanhas educativas e construção colaborativa de conteúdos.

Outro ponto relevante é que o professor não precisa dominar todas as tecnologias disponíveis para promover inovação pedagógica. Mais importante que conhecer muitas ferramentas é compreender como determinado recurso contribui para a aprendizagem. A formação docente deve ajudar o professor a selecionar tecnologias adequadas, organizar atividades, acompanhar os estudantes, avaliar produções e problematizar usos inadequados. O foco deve permanecer no processo formativo, e não no fascínio pela novidade tecnológica.

Ao integrar objetos digitais de aprendizagem, a escola também precisa considerar as desigualdades de acesso. Nem todos os estudantes possuem conexão estável, equipamentos próprios ou ambiente adequado de estudo. Por isso, projetos pedagógicos digitais devem prever alternativas, uso compartilhado de recursos, momentos presenciais de orientação e estratégias inclusivas. A cultura digital pode ampliar oportunidades, mas também pode aprofundar desigualdades quando não há planejamento institucional.

Interatividade, colaboração e percurso escolar

A interatividade é uma característica central da experiência digital dos screenagers. Jogos eletrônicos, redes sociais, aplicativos de mensagem e plataformas colaborativas habituaram muitos estudantes a responder, comentar, escolher caminhos, receber feedback e interagir com outros usuários. Na educação, essa lógica pode contribuir para práticas mais participativas, nas quais o estudante deixa de ser apenas receptor de informações e assume papel ativo na construção do conhecimento.

Alves (2007) associa as tecnologias digitais à emergência de novas habilidades cognitivas, como rapidez no processamento de informações imagéticas, navegação por diferentes fontes e realização de múltiplas tarefas. Essas habilidades podem ser úteis em determinados contextos, mas precisam ser orientadas para não se transformarem em superficialidade. A escola deve ajudar o estudante a organizar a atenção, comparar informações, aprofundar argumentos e produzir sínteses consistentes.

A colaboração é outro aspecto importante. Ambientes digitais favorecem trocas contínuas, socialização de ideias e construção coletiva de materiais. Fóruns, documentos compartilhados, murais virtuais e projetos interdisciplinares podem estimular o trabalho em grupo e a responsabilidade coletiva. Contudo, colaboração não significa ausência de critérios. É necessário definir tarefas, orientar a participação, acompanhar processos e avaliar tanto o produto final quanto o percurso realizado pelos estudantes.

O percurso escolar dos screenagers tende a ser atravessado por tensões entre a cultura juvenil e a cultura escolar. Muitos estudantes estão habituados a linguagens híbridas, símbolos, memes, vídeos curtos e comunicação instantânea, enquanto a escola preserva práticas formais de leitura, escrita e avaliação. A resposta pedagógica não deve ser a rejeição de uma cultura pela outra, mas a construção de pontes. A linguagem digital pode ser ponto de partida para desenvolver competências acadêmicas mais complexas, como análise, interpretação, argumentação e produção textual.

Essa adaptação não significa que a escola deva se transformar em entretenimento permanente. O interesse dos estudantes é importante, mas a educação também envolve esforço, disciplina intelectual e contato com conhecimentos que não aparecem espontaneamente no cotidiano digital. O desafio é aproximar os conteúdos escolares da realidade dos estudantes sem reduzir a exigência formativa. A tecnologia deve ampliar possibilidades de aprendizagem, não substituir a mediação docente ou empobrecer o currículo.

Nesse processo, professores e escolas enfrentam exigências novas. É necessário planejar aulas que dialoguem com a cultura digital, orientar o uso ético da internet, promover atividades de autoria, lidar com conflitos virtuais e acompanhar diferentes ritmos de aprendizagem. Também é fundamental garantir que os estudantes compreendam os limites das tecnologias e desenvolvam autonomia crítica. O estudante screenager precisa aprender não apenas a acessar informações, mas a transformá-las em conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise desenvolvida neste capítulo mostrou que os screenagers representam um desafio importante para a educação contemporânea. Esses estudantes cresceram em um ambiente marcado por telas, internet, dispositivos móveis, redes sociais, jogos digitais e circulação acelerada de informações. Tal contexto interfere em seus modos de comunicação, aprendizagem, socialização e participação escolar.

O estudo também evidenciou que a tecnologia não deve ser compreendida como solução automática nem como ameaça inevitável. Ela amplia possibilidades de acesso ao conhecimento, autoria, colaboração, simulação e interatividade, mas também produz riscos relacionados à dispersão, à violência virtual, à superficialidade informacional e às desigualdades de acesso. Por isso, a escola precisa assumir postura crítica diante da

cultura digital.

Os objetivos propostos foram alcançados ao discutir o conceito de screenagers, contextualizar sua relação com a geração Z, apresentar desafios enfrentados por professores e escolas e refletir sobre o uso pedagógico de objetos digitais de aprendizagem. A pesquisa bibliográfica indica que a educação de estudantes imersos na cultura digital exige formação docente, planejamento, mediação pedagógica, participação das famílias e integração curricular das tecnologias.

Conclui-se que a escola não deve ignorar a cultura digital dos estudantes, mas também não deve se submeter a ela de forma acrítica. O caminho mais adequado consiste em transformar as tecnologias em recursos de aprendizagem significativa, ética e contextualizada. Assim, a educação pode contribuir para que os screenagers deixem de ser apenas usuários de telas e se tornem sujeitos capazes de ler criticamente, produzir conhecimento, colaborar e atuar de maneira responsável no mundo digital e presencial.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn Rosalina Gama. Tecnologia educacional e aprendizagem: o uso dos recursos digitais. In: MORAES, Ubirajara Carnevale de (org.). Nativos digitais: games, comunidades e aprendizagens. São Paulo: Livro Pronto, 2007. p. 233-251.

ALVES, Lynn; NASCIMENTO, A.; DIAS, Fialho, N.; HAGE; HETKOWSKI, T. Desenvolvimento sustentável e tecnologias da informação e comunicação. In: Geração digital native, cursos on-line e planejamento: um mosaico de ideias. 2007. p. 145-160.

CASORATTO, Camila. Dossiê das gerações: o que são as gerações Millennials, GenZ, Alpha e como sua marca pode alcançá-las. Rock Content, 2020. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/dossie-das-geracoes/>. Acesso em: 5 jul. 2023.

PIMENTEL, Felipe. Liberdade e danação: o século XX através das gerações. Estado da Arte, 2017. Disponível em: <https://estadodaarte.estadao.com.br/liberdade-e-danacao-o-seculo-xx-atraves-das-geracoes/>. Acesso em: 5 jul. 2023.

SANTANDER, Alejandro. A cibercovivência dos “screenagers”. Revista Meta: Avaliação, Rio de Janeiro, v. 4, n. 12, p. 314-322, 2013. DOI: <http://dx.doi.org/10.22347/2175-2753v4i12.169>.