

# Nascidos na Era Digital

- **As crianças de hoje fazem parte de uma geração que nasceu em contato com as tecnologias e descobriu o mundo por meio de diferentes mídias;**
- **Sabe-se que esse fenômeno faz parte de apenas uma parcela de crianças, visto que o acesso às tecnologias ainda é muito limitado;**
- **Mesmo que a presença dessas tecnologias seja muito desigual, elas estão acarretando mudanças profundas nas práticas infantis.**

- **Para analisar as mudanças resultantes da inserção e convivência com as tecnologias, muitas são as definições e separações realizadas por diferentes estudiosos.**
- **Entre essas definições, três são destacadas nesse estudo, para que se possa compreender como se deram todas essas mudanças e suas implicações, sendo a geração Y, Z e C.**
- **Cabe destacar que não há autores específicos para cada uma delas, pois, são definidas e utilizadas por vários campos de estudo.**

- **A Geração Y é constituída pelos nascidos em meados dos anos 80;**
- **Também conhecida como geração do milênio ou geração da Internet, essa geração cresceu durante um período de tempo de grandes avanços tecnológicos e mudanças econômicas;**
- **Essas mudanças teriam propiciado a esta geração, uma infância repleta de recursos tecnológicos, brinquedos eletrônicos e jogos de videogame, o que, poderia ter propiciado comportamentos mais competitivos e egocêntricos.**

- **A Geração Z, por sua vez, engloba as pessoas que nasceram nos anos 90, em meio a diversos recursos tecnológicos, não conseguindo imaginar como seriam suas vidas sem a tecnologia;**
- **São familiarizadas com inúmeros recursos, não necessitando de manuais de instrução, nem de tutoriais, pois, aprendem como utilizar esses artefatos por tentativas e, possíveis, erros;**
- **Dessa forma, para eles, os inúmeros canais de televisão, brinquedos que ligam e desligam e jogos de computador, não são novidades e fazem parte do seu cotidiano.**

- **De acordo com, Dornelles (2005), estamos em meio a uma crise da infância, resultando em novos modos de se ver e se tratar as práticas com crianças;**
- **A criança passa a ser compreendida como alguém que pode estabelecer e produzir uma rede de práticas sociais, interagindo com outros atores sociais e com a produção de sua cultura (Schneider, 2007);**
- **Nessas novas culturas, produzem-se infâncias globalizadas em contato direto com o mundo, atuando em uma cultura cibernética global com base em recursos multimídia.**

- **Essa infância é definida por Dornelles (2005) como Ciberinfância;**
- **Uma infância globalizada, que é produzida nos espaços informatizados, multimídia e das novas tecnologias;**
- **São as crianças que constituem uma infância on-line, “daqueles que estão conectados à esfera digital dos computadores, da Internet, dos games, do mouse, do self-service, do controle-remoto, dos joysticks, do zapping” (DORNELLES, 2005, p.80).**

- **Em uma perspectiva psicológica, o autor Prensky (2001) define os Nativos Digitais como crianças que estão crescendo com a evolução da Web e da tecnologia em geral, e não conseguem compreender o mundo sem a utilização da comunicação em tempo real, configurando-se como Nativos Digitais.**
- **A tecnologia é totalmente incorporada no seu cotidiano, sendo utilizada como ferramenta útil nos estudos, na vida diária e como um poderoso espaço para o desenvolvimento das suas relações sociais, através da participação em comunidades virtuais.**
- **Dessa forma, a criança é um agente social que interpreta seu mundo e sua vida de forma particular, através de múltiplas interações simbólicas estabelecidas pelas crianças entre si e com adultos.**



- **O Homo Zappiens, Veen & Vrakking (2009), seria uma nova espécie, uma geração que está atuando em uma cultura cibernética global, baseada na multimídia.**
- **Para os autores, essa nova geração produz uma nova espécie, uma vez que apresenta um comportamento diferenciado de outros tempos, sendo mais ativa, direta, impaciente, incontrolável e indisciplinada.**
- **Essa geração se difere, também, de todas as outras, pois cresce em uma era digital e muitos foram os meios que proveram essas mudanças.**

- Os autores destacam, pelo menos, três aparelhos que influenciaram de maneira significativa na constituição dessas mudanças: o controle-remoto da televisão, o mouse do computador e o telefone celular;
- O controle-remoto fez com que as crianças pudessem escolher e assistir a uma infinidade de canais nacionais e estrangeiros;
- Com o mouse, os alunos navegaram na internet e clicam até que achem o que quiserem, buscando ícones, sons e movimentos mais do que propriamente letras;

- **Com o celular, puderam se comunicar com os pais e com os amigos com maior facilidade, pois a distância física não representa restrição à comunicação.**
- **De acordo com Palfrey e Gasser (2011), a internet e as ferramentas da web 2.0 foram responsáveis por uma explosão de criatividade, ampliando, também, diferentes formas de expressão criativa;**
- **Dessa forma, os nativos digitais “estão cada vez mais envolvidos na criação de informação, conhecimento e entretenimento nos ambientes online.” (p.131)**

- **Buckingham (2010), por sua vez, salienta que os usos feitos das novas tecnologias pelas crianças, não seriam exatamente grandes manifestações de criatividade e inovação.**
- **No entanto, o autor salienta, que a utilização que as crianças fazem da tecnologia serve, basicamente, para recuperação de informações e para a comunicação, porque suas experiências estão relacionadas ao uso fora da escola, no que seria denominado de cultura tecnopopular (Buckingham, 2010).**

# Referências

BUCKINGHAM, David. **Cultura Digital, Educação Midiática e o Lugar da Escolarização.** Educação & Realidade, Porto Alegre, v. 35, n. 3, p. 37-58, set./dez.,2010.

DORNELLES, L. V. **Infâncias que nos escapam: da criança da rua à criança cyber.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

PALFREY, John. GASSER, Urs. **Nascidos na Era Digital: Entendendo a primeira Geração de Nativos Digitais.** Porto Alegre, RS: Artmed, 2011

PRENSKY, M. **Digital natives, digital immigrants.** On the Horizon, MCB University Press, v.9, n. 5, 2001.

SCHNEIDER, D. **Planeta ROODA: desenvolvendo arquiteturas pedagógicas para Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental.** Dissertação (mestrado) – universidade Federal do Rio Grande do Sul. Faculdade de Educação. Programa de Pós-graduação em Educação, Porto Alegre, RS, 2007.

VEEN, W; VRAKING, B. **Homo Zappiens: Educando na era digital.** Porto Alegre, Artmed. 2009.