

Mestrado em Ensino de Filosofia no Ensino Secundário
Ano Lectivo 2010/2011 – 1.º Ano – 2.º Semestre
UC: Tecnologia Educativa * Docente: Cláudia Moderno

Homo Zappiens: Educando na Era Digital (2009)

Wim Veen e Ben Vrakking

Capítulo 2: Conhecendo o Homo Zappiens

No presente trabalho pretendemos resumir e reflectir acerca do segundo capítulo da obra *Homo Zappiens: Educando na Era Digital*. A temática do texto em questão abrange o impacto das novas tecnologias na nossa geração e a forma como estas influenciaram novas estratégias de comunicação de aprendizagem e de vida.

O *Homo Zappiens* representa uma nova geração que faz as coisas de maneira diferente e que é um expoente das mudanças sociais relacionadas com a globalização, a individualização e o uso cada vez mais massivo da tecnologia nas nossas vidas (cf. Veen e Vrakking, 2009: 26).

Quer queiramos quer não, é difícil concebermos a nossa vida mais pessoal ou profissional sem o uso de certas tecnologias, como o telemóvel ou o computador, apesar de serem relativamente recentes. O uso destas ferramentas influencia e condiciona o nosso dia-a-dia, o nosso desempenho escolar/educacional, profissional, os nossos momentos de lazer e de uma forma geral as relações que estabelecemos com os outros.

Uma vez que estas tecnologias vieram para ficar devemos procurar entender como nos podem ajudar e servir de orientação ao serviço da nossa sociedade e mais especificamente dos sistemas educacionais. Como referem os autores deste texto, muitos professores europeus, especialmente a partir da década de 1990, sentiram que os alunos das recentes gerações exigem novas abordagens e métodos de ensino de forma a mantê-los atentos e motivados para a escola. Segundo dizem, os alunos não dedicam muita atenção às coisas por muito tempo nem conseguem ouvir alguém falar mais de cinco minutos; têm dificuldades em concentrar-se numa só tarefa, fazendo várias ao mesmo tempo e esperam respostas imediatas; pensam e agem de forma superficial, mudando paralelamente de fontes de informação (vêem televisão, navegam na internet ou conversam pelo MSN), parecem ser menos críticos e não reflectem sobre o que vêem na televisão e na internet (cf. Veen e Vrakking, 2009: 27-28).

Alem dos professores, também os pais estão preocupados com as suas crianças que crescem num mundo digital, pois passam a maior parte do tempo entre o computador e a televisão. Segundo os pais o uso da tecnologia acarreta limitações físicas e reduz/empobrece o convívio social. Têm consciência que os jogos de computador, mesmo que violentos, substituíram os livros, que pouco parecem interessar as crianças.

A verdade é que os pais viveram numa geração diferente, brincavam na rua, subiam às árvores,

andavam de bicicleta, e os seus filhos passam mais tempo em casa usando e por vezes abusando destas novas tecnologias.

Estas preocupações são consequências das mudanças socioeconómicas derivadas da tecnologia digital na sociedade. O comportamento das crianças é influenciado pelo contexto social no qual crescem. O que fazem e o que pensam é o resultado da interação com o que os rodeia, e há hábitos e mudanças nas suas vidas que decorrem da existência e do uso das novas tecnologias.

O uso das tecnologias permitiu o desenvolvimento da globalização que, do ponto de vista social, implica que os seres humanos estejam ligados em rede. Não podemos esquecer que a internet não tem limites nem fronteiras e as crianças comunicam com o mundo inteiro, com qualquer pessoa, e têm acesso a uma quantidade enorme de informação.

Tendo como base essas mudanças sociais, vejamos o que torna os alunos de hoje tão diferentes dos seus pais e avós. A geração do final da década de 1980 em diante tem vários apelidos – *geração da rede*, que se refere à internet; *geração digital*, dado as crianças actuarem em mundos digitais; *geração instantânea*, porque espera respostas imediatas.

Esta geração de rede difere de qualquer outra geração anterior porque cresce numa era digital, num mundo onde a informação e a comunicação estão acessíveis a todos. Ao passarem horas a ver televisão, a jogar computador e nos chat rooms as crianças processam muita informação e por vários meios e comunicam-se de forma mais intensa do que as gerações anteriores, servindo-se de várias plataformas (MSN, iPods, Wikis, chat rooms...) em redes globais, tendo o mundo como referência.

O comando da televisão, o rato do computador e o telemóvel, foram 3 aparelhos de grande importância para as crianças que cresceram a assistir a um número elevado de canais via cabo e satélite e a navegar na internet.

Estas tecnologias influenciaram a forma de pensar e de agir do *Homo Zappiens* (geração que actua numa cultura cibernética global), para quem a informação que procura está apenas a um clique de distância, filtrando as informações e aprendendo a fazer os seus conceitos em redes de amigos.

A escola parece não ter muita influência nas suas atitudes e valores. Depois de um dia de escola o *Homo Zappiens*, chega a casa, liga o computador e começa a conversar, pelo MSN, com os mesmos colegas de escola, joga online, e mantém inúmeras conversas paralelas com amigos físicos e virtuais.

A grande diferença entre o *Homo Zappiens* e os pais é que os últimos funcionam linearmente, lendo primeiro as instruções, usando o papel, e só depois começam a jogar um jogo de computador. Já o primeiro começa a jogar e, no caso de precisar, procura informação na internet ou contacta algum amigo, usando redes humanas e técnicas.

É chamada a “geração instantânea” porque querem respostas quase imediatas para as suas perguntas, simplesmente enviando-as para um fórum. Outra situação muito própria desta geração é a de mudar de canal (fazer zapping) constantemente, assistindo a vários canais em simultâneo, característica essa que os distingue dos seus pais, que foram educados a assistir a um canal de cada vez.

Quanto aos TPC, que noutros tempos era a primeira coisa a fazer ao chegar a casa, é uma tarefa de última hora compartilhada com outras em simultâneo (ver televisão, ouvir música no mp3 ou em cd, responder a mensagens no MSN ou no telemóvel, entre outras...).

Eles dividem a sua atenção entre os diferentes sinais de entrada e decidem processá-los quando necessário, variando o seu nível de atenção de acordo com o interesse que lhes possa despertar. A escola é apenas uma parte da sua vida, não a principal. Parece mais um local de encontro de amigos, um espaço de sociabilização onde falam fisicamente com a sua rede de amigos, do que propriamente um local de aprendizagem.

O *Homo Zappiens* vive num mundo muito rico em recursos de informação. O que para os pais parece uma carga de informação excessiva, para o *Homo Zappiens* não constitui problema. Como referem os autores do texto, ele está para o computador e para a tecnologia como as gerações mais antigas estão para a electricidade. A informação e a tecnologia da informação tornaram-se parte integrante da sua vida. O *Homo Zappiens* lida com extrema facilidade com as novas tecnologias sem qualquer curso ou formação. Contudo, ter estas capacidades não é sinónimo de ser especialista. A maior parte não se interessa por programação, pela tecnologia em si, apenas a usa e quando precisam de alguma ferramenta, sabem baixá-la, instalá-la e usá-la; a tecnologia existe para os servir e quando isso não acontece, o problema é da tecnologia (Veen e Vrakking, 2009: 35).

As gerações anteriores vêem no uso da tecnologia um problema, algo difícil de dominar e manusear (câmaras de vídeo, SMS, computadores...), já o *Homo Zappiens* trata a tecnologia como um amigo e vê-a como um recurso que o pode ajudar no seu dia-a-dia. O *Homo Zappiens* já nasceu com apetência e habilidades para lidar com os aparelhos tecnológicos que lhe dão o controlo sobre uma vasta gama de fluxos de informação e comunicação, que o ajudam a lidar e seleccionar a informação de forma eficiente e imediata de acordo com as suas necessidades. A capacidade de busca de informação na internet por parte das crianças é muito maior do que a dos adultos, mesmo já com bastante prática. O *Homo Zappiens* desenvolveu capacidades para separar as informações verdadeiras das falsas na internet. Devida à sobrecarga de informação com que lidam, as crianças desenvolvem um bom conhecimento relativo à valorização de informação, tornando-se menos vulneráveis a mensagens enganosas.

Muitos jogos permitem que as crianças antes de entrar na pré-escola aprendam os princípios fundamentais da matemática, reconheçam formas geométricas, saibam classificar ou montar objectos e usar o computador ou manipular o teclado. Uma criança com cerca de 3/4 anos já começa a saber utilizar o computador e aprende mais rápido que os seus pais, o que às gerações mais velhas lhes faz alguma confusão.

O tipo de jogos varia conforme o género. No entanto, nos jogos da internet, tanto a violência como o pensamento estratégico estão intimamente relacionados. Em jogos algo violentos, como o *Counter Strike*, não é a violência que atrai as crianças mas sim a capacidade e agilidade de reagir ou responder

a situações inesperadas. Da mesma forma que as meninas tendem a jogar jogos mais violentos, os meninos tendem a usar novas ferramentas de comunicação como o *You Tube*, *Hives* ou *Google Vídeo Blog*, através dos quais podem apresentar e partilhar informações escritas bem como audiovisuais (cf. Veen e Vrakking, 2009: 37).

Muito do tempo que as crianças passam em frente ao computador é usado como puro lazer, no entanto há cada vez mais recursos disponíveis para lhes auxiliar as aprendizagens escolares e esses instrumentos devem ser cada vez mais aproveitados.

Como as crianças cresceram no meio das novas tecnologias, sabem utilizá-las, e possuem-nas ao seu dispor. No mundo ocidental a maioria das crianças com um nível de vida médio possui telemóvel, mp3, máquina fotográfica digital ou computador. E se não possui conhece alguém que lhe pode emprestar. Elas utilizam esses meios como ferramentas auxiliares nos seus trabalhos escolares, vão buscar imagens à internet, tiram fotos, gravam vídeos, fazem PowerPoints com animações, colocam músicas e fazem tudo com facilidade.

As crianças e os adolescentes tem tendência a passar muito tempo a ver televisão e a usar o computador, nomeadamente para jogar, e tendem a exagerar se os pais não estabelecerem limites. Esta geração mais actual não só joga uma grande variedade de jogos, em aparelhos diversos, como falam muito com os seus colegas e amigos acerca desta temática, que é um assunto sobre o qual eles gostam de conversar e trocar opiniões.

Especialmente desde a década de 1980 os jogos de computador tornaram-se mais complexos e os papéis que cada jogador pode desempenhar são cada vez mais elaborados, no entanto as crianças continuam a jogar e a sentirem-se desafiadas e interessadas (cf. Veen e Vrakking, 2009: 38). Há jogos como o *World of Warcraft* que tem uma grande aceitação na internet e têm milhões de pessoas a pagar para o jogar. Há 3 características despertadas pelos jogos, que procuram explicar porque é que as crianças insistem e se sentem tão motivadas em jogar jogos difíceis. Essas características consistem na actividade, no controlo, e na imersão proporcionada pelos jogos.

Os jogos permitem que as crianças estejam activas e podem tornar-se numa actividade socialmente intensa, nomeadamente quando se organizam festas LAN, onde os amigos se reúnem e cada um traz o seu computador. Os jogos passam a ser eventos dirigidos pelas próprias crianças, que se juntam, criam regras, colaboram e competem individualmente ou em grupo.

O *Homo Zappiens* faz uso da tecnologia “24/7”, ou seja 24 horas por dia, 7 dias da semana, onde por exemplo o MSN está sempre ligado (Veen e Vrakking, 2009: 40).

As redes são humanas e tecnológicas. As primeiras são usadas para a comunicação interpessoal, física ou virtual e as segundas consistem em infra-estruturas técnicas, especialmente a internet, computadores, aparelhos e softwares.

Uma especificidade importante do *Homo Zappiens* é que ele interage com a mesma facilidade com amigos físicos ou virtuais, ele pode falar durante anos, ou jogar, com indivíduos que nunca conheceu

ou conhecerá fisicamente. Ao mesmo tempo que se jogam esses jogos em equipa, com pessoas que não conhecemos, podemos estabelecer estratégias de jogo, mas também trocar outras informações sobre assuntos do dia-a-dia e falar de coisas acerca de nós mesmos. Como referem os autores do texto existem até ferramentas de áudio e vídeo, como o *Ventrillo* ou o *Teamspeak*, que permitem a comunicação verbal e escrita pela internet. Comunica-se por imagens, colocam-se disponíveis fotografias, por exemplo usando o *Flicker.com*, onde se podem partilhar informações, enviar fotos, fazer comentários, ou usar ferramentas de manipulação de imagens. Estas tecnologias estabelecem indiscutivelmente formas de comunicação fortes, atraentes e complexas, que se podem tornar numa mais-valia no nosso quotidiano, de acordo com o uso e a utilidade que lhes dermos.

A internet torna-se assim num local de encontro tão real como um café, a escola ou a nossa sala de estar; é um local de encontro, um ciberespaço social (cf. Veen e Vrakking, 2009: 40).

Os blogs, diários digitais a que todos podemos ter acesso, tornaram-se populares entre os jovens e podemos escrever sobre o que quisermos, sobre qualquer tema, com a grande vantagem de facilitar a comunicação com os leitores. O conceito de privacidade, com os blogs, com o facebook, com o *Flicker.com*, acaba aqui por ser revisto e relativizado.

As pessoas discutem agora os seus problemas na internet e falam sobre coisas de forma mais aberta, algo que por vezes se torna mais difícil de fazer cara a cara com uma pessoa. Pessoas de diferentes classes sociais partilham as suas vidas e os seus problemas e têm cada vez mais oportunidade de conviverem virtualmente.

Apesar de cada vez mais indivíduos terem acesso à tecnologia, que com o tempo se vai tornando mais barata e por isso mais acessível a todos, a verdade é que nem toda a população possui um computador e acesso à internet. No entanto também não deixa de ser verdade que o acesso a esta tecnologia está cada vez mais disponível. Existem escolas, bibliotecas, cafés ou outros espaços públicos onde podemos ter acesso à internet e participar em comunidades virtuais.

A divisão digital não ocorre assim tanto a nível socioeconómico mas antes a nível mais geracional, pois há pessoas mais velhas que não sabem usar estas tecnologias e consideram que são só para usar por quem está habituado e percebe do assunto (cf. Veen e Vrakking, 2009: 44). Se reflectirmos um pouco acerca deste tema também constatamos que há uma faixa etária mais velha, de 60, 70 anos, ou mais, por vezes até a viverem em lares de terceira idade, que usam o computador para aceder a informação ou como forma de lazer e de manter os seus contactos, e eles usam as redes sociais para fazer e manter amigos ou para comunicar com os seus familiares.

Muitas vezes associamos o uso do computador a aspectos mais negativos, imaginamos uma criança fechada em casa e jogar horas a fio, utilizando mal o seu tempo, falando com estranhos em redes sociais, e esquecemos o aspecto positivo e pedagógico que pode advir do seu uso, nomeadamente dos jogos que ela tanto gosta de jogar. Quando usam a internet as crianças aprendem a procurar e a encontrar a informação que necessitam, há jogos que lhe permitem desenvolver as capacidades de

descoberta e experimentação, elas podem ir testando coisas de forma espontânea e independente, no momento em que elas têm interesse e disponibilidade para isso, o computador não dá castigos, podem sempre recomeçar quando algo corre mal ou perdem um jogo, elas experimentam artimanhas e conseguem resolver problemas e encontrar soluções.

Esta geração, com a sua participação nas redes sociais e com os conhecimentos que têm da tecnologia, usa essas ferramentas para resolver problemas e encontrar soluções mais rapidamente. Através das comunidades, dos chat rooms, do MSN ou do telemóvel, rapidamente entra em contacto com outros. Esta ajuda pode ser para subir de nível num jogo ou para outra situação em que ela necessite de ajuda, como num trabalho escolar, no melhor local para comprar um determinado produto, etc. Podemos mesmo afirmar que o recurso a estas redes ajuda a que o indivíduo desenvolva um sentimento de grupo, de “nós”.

Aquilo que atrai a criança nos jogos e que as motiva a jogar, por vezes durante anos a fio o mesmo jogo, não é tanto a diversão mas antes o desafio. O que importa é chegar ao nível mais alto possível e sentirem-se desafiadas a resolver um problema. Podemos mesmo afirmar que quem faz jogos de computador percebe melhor a psicologia dos alunos do que muitos educadores (Veen e Vrakking, 2009: 46). Estas crianças tornam-se processadoras activas de informação, elas aprendem a usar estratégias de resolução de problemas e a comunicar de forma mais eficaz e espontânea. Seria interessante os educadores estarem mais atentos a esta questão e constatarem as vantagens que podem advir destas competências, aplicadas no âmbito do plano escolar, onde os estudantes podem também utilizar estratégias de resolução de problemas.

A tecnologia mudou a geração *Homo Zappiens*, que pensa e age em rede e de forma mais colaborativa que gerações anteriores.

A escola é vista como um local de encontro de amigos, mais do que como um espaço de aprendizagem. O aluno sente que a escola é aborrecida, que não há desafio, que aquilo que aprende não tem interesse. O computador que encontra ao chegar a casa tem desafios muito mais apetecíveis, oferece coisas que a escola não dá. Está na hora de parar para pensar o que há de errado nesta escola ou nestes alunos. O aluno na escola tem um papel muito passivo, tem que estar geralmente calado a ouvir o professor, ao mesmo tempo que com o seu computador, ou telemóvel, ele é independente, é activo, está conectado com os outros, tem liberdade. Na escola todos têm que seguir o mesmo currículo, quer seja do seu interesse ou não. Face a esta situação, acontece que muitas vezes, durante as aulas, os alunos tentam recorrer a estas tecnologias, mandam mensagens no seu telemóvel, sem sequer precisarem de estar a olhar para ele ou colocam disfarçadamente os auscultadores para ouvir música, e tudo isto é mais interessantes para ele que a matéria que o professor está a procurar ensinar.

A geração mais velha tem dificuldade em entender este apego às tecnologias e procura que as crianças e os adolescentes estejam menos tempo com os seus computadores e telemóveis. Avalia o comportamento da nova geração tendo em conta os valores e as normas da geração na qual ele

cresceu. Mas o mundo mudou. Hoje são os filhos que ensinam os pais a usar o computador, a mandar um e-mail ou a consultar a sua conta bancária, estamos perante uma “educação invertida” (Veen e Vrakking, 2009: 48).

Os pais e os agentes educativos têm que observar mais atentamente esta geração e compreender que ela vive num mundo tecnologicamente diferente daquele no qual eles cresceram e que por isso desenvolveram capacidades, comportamentos e atitudes distintas. Temos que abrir os horizontes e perceber que navegar na internet, jogar no computador ou fazer zapping na televisão, ajuda a criança a incrementar habilidades importantes que vão muito além do desenvolvimento da coordenação óculo-motora.

Braga, 03 de Maio de 2011
18022

Cláudia Martinho – Nº