

Souza, Karine P. & Silva, B. (2013). Nativos digitais: atreve-te a empreender. In: Ferreira, A., Domingos, A., Spínola, C. (2013). *Nas pegadas das Reformas Educativas, Atas do I Colóquio Cabo-Verdiano de Educação*. Praia: Universidade de Cabo Verde, pp. 435-447
ISBN - 978-989-97833-9-3.



Universidade de Cabo Verde
Departamento de Ciências Sociais e Humanas
I Colóquio Cabo-Verdiano de Educação



NAS PEGADAS DAS REFORMAS EDUCATIVAS

ATAS DO I COLÓQUIO CABO-VERDIANO REALIZADO NO
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS DA
UNIVERSIDADE DE CABO VERDE

ORGANIZADORES

ANA CRISTINA PIRES FERREIRA
ANA MARIA DOMINGOS
CARLOS SPÍNOLA



ISBN

978-989-97833-9-3

NATIVOS DIGITAIS: ATREVE-TE A EMPREENDER¹

Karine P. de Souza; Bento Silva

Universidade do Minho

Kpinheiro.projetos@gmail.com; bento@ie.uminho.pt

¹ Este trabalho é financiado por Fundos Nacionais através da FCT - Fundação para a Ciência e a Tecnologia no âmbito do projecto PEst-OE/CED/UI1661/2011 do CIEd.

RESUMO

Este artigo pretende apresentar as características da geração digital, chamada de geração de nativos digitais, abordando as tendências da sociedade em rede e da necessidade de formações empreendedoras por meio das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC). Apesar dessa nova cibercultura, em que jovens encontram uma nova forma de se expressar e criar, ainda existe uma grande carência de formações para que essas tecnologias ressoem novas práticas sociais. Para tanto, descrevemos um recorte do estudo da pesquisa de doutoramento, com uso de um recurso didático inovador, Projeto Agentes Digitais, ação sobre Empreendedorismo Digital, com atividades para o desenvolvimento de competências que visam o empreendedorismo e a integração de tecnologias educativas, que foi desenvolvido com Escola Secundária Carlos Amarante em Braga - Portugal. O estudo parte da compreensão teórica do mundo digital e da geração de nativos digitais para descrever um projeto sobre como educar nessa modernidade.

Palavras-chave: Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação – TDIC; empreendedorismo; nativos digitais.

ABSTRACT

This article aims to present the characteristics of the digital generation, called a generation of digital natives, addressing the trends in network society and the need for entrepreneurial training by means of Digital information and Communication Technologies (TDIC). Despite this new cyberculture, in which young people are in this networked society a new way to express themselves and create, there is still a great lack of training for these new social practices reverberate technologies. To this end, we describe a snip

of doctoral research study, using an innovative educational resource, design Digital Agents, action on Digital Entrepreneurship, with activities for the development of skills to entrepreneurship and the integration of educational technology, which was developed with high school Carlos Amarante in Braga-Portugal. The study of the theoretical understanding of the digital world and the generation of digital natives to describe a project on how to educate this modernity.

Keywords: Digital information and Communication Technologies (TDIC); entrepreneurship; digital natives.

INTRODUÇÃO

Este texto busca uma compreensão da “Sociedade em Rede” (Castells, 2009) e as respectivas marcas comunicacionais do tempo que a identificam – conectividade, mobilidade e ubiquidade – (Santaella, 2010), incidindo a análise na geração que vive essa utopia de grande avanço tecnológico e na abordagem das competências necessárias para a formação dessa geração que apelidamos de nativos digitais, adotando a terminologia prenskiana (Prensky, 2001).

No entanto, quando pesquisamos sobre o estado do mundo digital, encontramos um grande fosso entre continentes, países e mesmo fortes divisões internas dentro de cada país. Apesar de ser um desejo manifesto da generalidade das populações que o direito à informação (acesso à Internet) fosse acrescentado à Carta dos Direitos Humanos, o fato é que dos 7 bilhões de habitantes do mundo em 2012, apenas 34,2% têm acesso Internet (World Internet Usage, 2012)¹.

O desafio presente neste estudo é compreender quem é essa nova geração de nativos digitais e o que podemos fazer para apoiá-las com

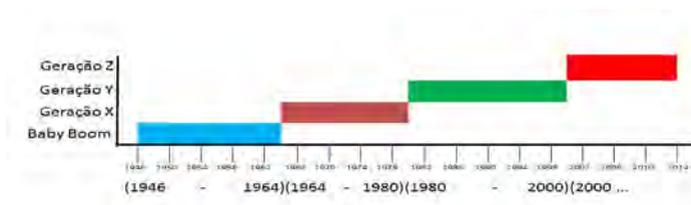
1 Fonte: Internet World Stats (dados para 30 de junho de 2012) - <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>

formações que estejam adequadas ao tempo, para que possam atrever-se a empreender em suas comunidades. Para tal, num primeiro momento buscaremos fundamentação teórica sobre a geografia dos utilizadores da Internet e características da geração digital, para, num segundo momento, apresentarmos um recorte do Projeto Agentes Digitais, e sua aplicação junto de jovens portugueses.

QUEM SÃO OS NATIVOS DIGITAIS?

Na tentativa de compreender a geração digital, alguns autores como Lafuente (2009), Maciel (2009) e Vee & Vraking (2009), apresentam-nos a dinâmica geracional desde o final da 2ª guerra mundial, apontando para a existência de quatro gerações, que representamos graficamente na figura 1.

Figura 1 - Gerações Digitais



De acordo com os autores referidos, a geração dos “*Baby Boomers*” tem como característica principal a autoridade e a disciplina, muito marcada pelo acontecimento da 2ª. Guerra Mundial. A “*geração X*”, décadas de 60 e 70 do século XX, é marcada pelo contato com a globalização, o uso regular da televisão, o aumento do acesso a informação e diminuição do grau de disciplina e autoridade, fortemente influenciada pelo movimento da contracultura que grassou um pouco por todo o mundo, particularmente no mundo de cultura ocidental (simbolizada na expressão “*make love, not war*”). A terceira geração, denominada de Y, é marcada pela integração do computador pessoal e da Internet no cotidiano dos jovens, ampliando a sua

capacidade de inovar através da sua energia e desenvoltura com os avanços tecnológicos. A quarta geração surge na viragem do milénio (2000), face aos rápidos e grandes avanços tecnológicos, nomeadamente dos dispositivos da web 2.0 (*blog, facebook, twiter, youtube...*), e que é apelidada de “*Homo zappiens*” (Vee & Vraking, 2009). Estaríamos perante uma geração Z que dispõe de uma vasta quantidade de recursos, sendo atraída pelo desafio das ferramentas da *Web 2.0*.

Esta divisão geracional não é estanque, nem quer dizer que todos os jovens nascidos em determinada etapa cronológica tenham essas características geracionais, pois para isso, no que respeita às marcas digitais, seria necessário que tivessem acesso e convivessem (imersivamente) com as tecnologias e, como vimos, a exclusão digital ainda é muita elevada. Por outro lado, como o nosso foco não será a nomenclatura da geração (X, Y ou Z), utilizaremos a denominação mais ampla de **nativos digitais**, conforme faz Prensky (2001), para os que nasceram com a tecnologia digital e o advento da Internet, designando os antecedentes de Imigrantes Digitais.

Para ilustrar quem são e como vivem estes jovens (nativos digitais), utilizaremos os dados de Cardoso, Espanha e Lapa (2009) que comentam como jovens portugueses vivem em seu *quarto de dormir*, em como utilizam tudo ao mesmo tempo (TV, rádio e a Internet).

Segundo o estudo dos autores, 86% dos jovens portugueses acede a Internet de sua casa, 47,9% de um espaço escolar, com um tempo médio de 2 horas por dia, com uso maior no fim de semana. Os jovens que não acedem a partir de casa fazem-no na Escola, que em Portugal tem contribuído para esbater a divisão digital (Silva e Pereira 2011). O que também se constata na pesquisa de Maciel (2009), realizada no Brasil, encontrando uma geração constantemente conectada, por vezes impaciente e imediatista, possuidora de planos de curto prazo e no viver agora. Outro autor que também caracteriza essa geração é Tapscott (2010), que ao entrevistar cerca de 10 mil jovens constatou que desenvolveram novas formas de pensar, interagir, trabalhar

e socializar. O autor clarifica as seguintes atitudes e comportamentos dessa geração:

Eles cresceram sendo atores, iniciadores, criadores, jogadores e colaboradores (...) e situa as 8 normas dessa geração: “ 1) liberdade, 2) customização, 3) escrutínio, 4) integridade, 5) colaboração, 6) entretenimento, 7) velocidade e 8) inovação (Tapscott , 2010, p.92).

Estes estudos referendam que os jovens socializados na Web 2.0 deixam de ser apenas consumidores para ser construtores, pois são envolvidos no acesso e produção de conteúdos, de forma colaborativa. Para tal, faz-se premente que os jovens desenvolvam as literacias necessárias para atuar uma sociedade que vive na economia do conhecimento.

Diante de uma geração que dorme, acorda, vive constantemente conectada e que está em feedback constante, troca conhecimentos online com todo o mundo e quebra todas as barreiras, surgiu um dos nossos desafios para o projeto: *Como manter o diálogo intergeracional? Como educar nessa modernidade?*

Oliveira (2011), em sua tese de doutoramento, teoriza sobre um aprendente cyborgue, sobre a necessidade de um contexto educacional com novos espaços de aprendizagem, sejam eles híbridos, para promover o uso de tecnologias móveis e ubíquas. Ancorados no desafio da inclusão digital e do empreendedorismo com as TIC, apresentamos algumas atividades desenvolvidas com jovens de uma escola pública de Portugal, no Projeto Agentes Digitais, um dispositivo que visa a formação de jovens de empreendedores.

METODOLOGIA

A metodologia desta pesquisa integra os procedimentos da investigação-ação da aplicação do projeto “Agentes Digitais” junto de jovens

portugueses, como já fora aplicado no Brasil (Fortaleza), no âmbito do projeto de doutoramento da investigadora. Assim, este texto apresenta um recorte do projeto desenvolvido em Portugal, ancorado na fundamentação do mundo digital e do perfil da geração digital, tal como efetuamos nos pontos anteriores.

Desta forma, entre outras técnicas, apresentamos alguns dos resultados com base no diário de campo da pesquisadora e da análise das atividades desenvolvidas pelos jovens portugueses da escola secundária. Na apresentação e análise os resultados da aplicação do Projeto, tivemos em vista compreender as ferramentas utilizadas pelos jovens portugueses e suas potencialidades.

RESULTADOS: UM MODELO DE PRÁTICA EMPREENDEDORA

O projeto foi desenvolvido com 27 alunos, caracterizados como Nativos Digitais, pois de acordo diagnóstico todos possuem acesso as TIC, tanto em casa, como nas atividades escolares. Os alunos são de classes sociais diversas, estudam numa Escola Secundária da região de Braga, da rede pública no 12º ano, encontrando-se num processo de transição para o mercado de trabalho.

A metodologia mobilizou resoluções de problemas e situações de motivação para a superação da crise, pois os jovens da escola pública foram desafiados a utilizar as TIC como uma nova forma para resolver problemas sociais com ações empreendedoras.

No contexto dos princípios propostos pela Comissão das Comunidades Europeias (CCE, 2012) sobre Educação Empreendedora, o projeto foi desenhado e repensado para a realidade portuguesa. Em que o projecto desenvolveu algumas ferramentas, compreendendo as características dos nativos digitais de Portugal.

Como estratégia de finalização dos trabalhos foi desenvolvido um seminário para apresentação das ideias, tendo os jovens apresentado os projetos de empreendedorismo digital, promovendo a socialização para a comunidades e empresários locais.

No intuito de aprofundar e compreender a transposição do objeto de aprendizagem com o uso da *Web 2.0*, apresentamos o mapa analítico que vincula os objetivos do projeto, as estratégias utilizadas e os projetos desenvolvidos pelos jovens (cf. figura 2).

Figura 2- Mapa analítico da aplicação do Projeto



Com base na análise do mapa (figura 2) e da discriminação das ferramentas utilizadas, à luz dos estudos de Lévy (2000) e O’Reilly (2005), observamos que as atividades adequam-se ao perfil dos nativos digitais, fazem aproveitamento da inteligência coletiva e utilizam a *web* como espaço de convergência, as experiências surgem dos usuários tendo em vista a colaboração em redes sociais. Nessa circunstância, rompeu-se com a utilização de software como único dispositivo. As ferramentas utilizadas caracterizam-se pela sua rapidez e possibilidade de colaboração, conforme o exemplo do uso do *Prezi*, *Facebook*, *Email*, *Mapas*, *Google drive*, *formulários*

online, qrcode, respondendo à insígnia da geração de nativos digitais. O uso da *Web 2.0* teve a finalidade de trespassar de meros consumidores de informação, para jovens construtores e inovadores com seus projetos voltados para os problemas locais e com um propósito global. Nesse sentido, a abordagem metodológica do projeto vai de encontro ao cenário que as pessoas esperam poder trabalhar, aprender e estudar em qualquer lado e a qualquer hora, porque as tecnologias móveis são cada vez mais “*cloud-based*” (Johnson et al., 2013), aumentando as possibilidades de acesso à informação independentemente do dispositivo ou do local. O mundo laboral está também cada vez mais colaborativo e conectado, mudando consideravelmente a forma de como se trabalha, se organizam e estruturam os espaços e os projetos.

Nos recortes do diário de campo destaca-se a importância de trabalhar a temática, tendo os alunos relatado que passaram a repensar como as tecnologias poderiam ajudar a melhorar a sua comunidade interligando-a com o mundo². Todo o material e as atividades foram voltadas para o uso de ferramentas que já faziam parte do cotidiano dos alunos, o diferencial da proposta metodológica tange em compreender as emergências que envolvem as TIC, principalmente no mundo do trabalho, pois geram novas oportunidades num cenário mais global, fazendo interagir o local no global, aspecto que alguns autores designam pelo neologismo de *glocalização* (Robertson, 1992), em que o local age como sendo os “nós” da Sociedade em Rede.

O que podemos observar durante a aplicação do projeto foi que os jovens aprenderam a estruturar uma ideia empreendedora, além de potencializar uma característica dos nativos digitais, o trabalho em equipe, tanto para a criação do projeto, como para avaliação do mesmo. Essa abordagem aconteceu durante a atividade de Pitch Digital em que aconteceram processos de apresentação, avaliação e autoavaliação das ideias empreendedoras. Este processo dos jovens expressarem as suas

2 Estes depoimentos estão integrados no site do projeto. Cf. <https://sites.google.com/site/geramovel>

ideias faz com que repensem suas próprias práticas (Almeida & Valente, 2011). Também, Lopes (2009) releva a importância de agregar esse tipo de atividade na Educação Empreendedora, como forma de não potencializar a individualização, característica encontrada nos nativos digitais (Lafuente, 2009; Maciel, 2009).

Os jovens atreverem-se a empreender geraram novas oportunidades em suas comunidades, como podemos exemplificar pelos projetos gerados (cf. figura 2). Os projetos “Santo Estevão Innovation”, “Reciclasa”, “Agremprestimos” envolvem uma ação social digital; e os projetos “Chinchon”, “JMJ Shirts”, “CarhomeWash” e “Hummel” envolvem negócios digitais. Conforme depoimento de um jovem, sobre o Projeto CarhomeWash “projeto como esse, com a utilização da *Web*, com a proximidade do serviço a comunidade nunca foi visto em Braga”, vincando “a colaboração, a rapidez na entrega e confiabilidade do serviço” e, deste modo, referendam a vantagem de uma *Web* na proximidade às comunidades.

Tendo em vista as análises, ainda que preliminares do projeto, destacamos que as práticas educativas podem promover uma interação constante entre alunos e professores, a fim de privilegiar o diálogo, o questionamento, a crítica, a criação, o aprender, o pensar, o empreender e o inovar. Desta forma, os nativos digitais podem agir como agentes de aprendizagem, capazes de empreender projetos inovadores com as TIC que respondam a necessidades das suas comunidades.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Alicerçado na implementação do projeto e na análise das políticas de inclusão digital dos países pesquisados, Portugal e Brasil, podemos constatar a relevância do projeto Agentes Digitais, tendo em vista uma maior consciência das possibilidades que as tecnologias proporcionam ao gerar novas realidades para os jovens nativos digitais, tornando-se criadores

de novas riquezas em suas comunidades, agregando valor aos projetos.

Destacamos, assim, que projetos desta natureza podem ser aplicados em outros países da Comunidade Lusófona, nomeadamente em Cabo Verde, tendo em vista aumentar o índice de inclusão digital dos países e alavancar os programas de políticas públicas, como é exemplo o programa “Mundu Novu”³ que possui no empreendedorismo um dos seus pilares, possibilitando oportunidades de desenvolvimento digital e social dos seus jovens nativos digitais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cardoso, G., Espanha, R. & Lapa, T. (2009). *Do Quarto de Dormir para o Mundo: Jovens e Media em Portugal*. Lisboa: Editorial Âncora.

Castells, M. (1999). *A Era da Informação: economia, sociedade e cultura*. 1v. São Paulo: Paz e Terra.

CCE - Comissão das Comunidades Europeias (2012). *Entrepreneurship Education at School in Europe: National Strategies, Curricula and Learning Outcomes*. Education, Audiovisual and Culture Executive Agency. Disponível em : http://eacea.ec.europa.eu/education/eurydice/documents/thematic_reports/135EN.pdf

Johnson, L., Adams Becker, S., Cummins, M., Estrada, V., Freeman, A., & Ludgate, H. (2013). *NMC Horizon Report: 2013 Higher Education Edition*. Austin, Texas: The New Media Consortium. Disponível em: <http://www.nmc.org/publications/2013-horizon-report-higher-ed>.

Lafuente, F. (2009). Do conflito à ação. HSM Management, São Paulo, v. 3, n. 74, p. 70-76, maio 2009.

³ Em Cabo Verde, na mesma linha, podemos destacar o programa “Mundu Novu”, lançado em 2009, visando instituir um novo modelo de educação ancorado nas tecnologias (Santos e Silva, 2013).

Lopes, R. (org) (2010). *Educação Empreendedora: conceitos, modelos e práticas*. Rio de Janeiro: Elsevier.

Maciel, N. (2009). *Valores que influenciam a retenção dos profissionais da Geração Y das organizações*. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul (tese de mestrado).

Oliveira, R. (2011). *As novas geografias das culturas, conhecimentos e aprendizagens: ampliando relações entre o território escolar, cidades e redes digitais de informação e comunicação*. Salvador: Universidade Federal da Bahia (tese de doutoramento)

O'Reilly, T. (2005). *What is web 2.0: design patterns and business models for the next generation of software*. O'Reilly Publishing. Disponível em: <http://www.oreillynet.com>.

Premsky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon* (NCB University Press) Vol. 9 No. 5, outubro. Disponível em: <http://www.emeraldinsight.com/journals.htm?articleid=1532742>

Robertson, R. (1992). *Globalization: Social Theory and Global Culture*. Londres: Sages Publications.

Santaella, L. (2010). *A ecologia pluralista da comunicação. Conectividade, mobilidade, ubiqüidade*. São Paulo: Paulus.

Santos, J. e Silva, B. (2013). O *Ensino online* em Cabo Verde: potencialidades e obstáculos. *Atas da VIII Conferencia Internacional para as Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação*. Braga: Centro de Competência TIC.

Silva, B. & Pereira, M. (2011). O papel da escola no combate à divisão digital. *Actas do XI Congresso Luso Afro Brasileiro, Diversidades e (Des) Igualdades*. Salvador: Universidade Federal da Bahia.

Tapscott, D. (2010). *A Hora da geração digital. Como os jovens que cresceram usando a Internet estão mudando tudo, das empresas aos*

governos. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira.

[Vee, W. & Vraking, B. \(2009\). *Homo zappiens: educando na era digital*. Porto Alegre: Artmed.](#)