



University of  
Texas Libraries



e-revist@s



Centro Unversitário Santo Agostinho

# revistafsa

[www4.fsnet.com.br/revista](http://www4.fsnet.com.br/revista)

Rev. FSA, Teresina, v. 15, n. 6, art. 7, p. 132-150, nov./dez. 2018

ISSN Impresso: 1806-6356 ISSN Eletrônico: 2317-2983

<http://dx.doi.org/10.12819/2018.15.6.7>

DOAJ DIRECTORY OF  
OPEN ACCESS  
JOURNALS

WZB  
Wissenschaftszentrum Berlin  
für Sozialforschung



## Percepção dos Alunos da Geração Y Sobre o Uso de Novas Tecnologias em Ambientes de Aprendizagem

### Perception of Students of Generation Y and the Use of New Technologies in Learning Environments

**Wellerson Carlos de Souza**

Mestre em Administração pelo Centro Universitário UNA

Professor do Centro Universitário UNA

E-mail: [Wellerson.souza@prof.una.br](mailto:Wellerson.souza@prof.una.br)

**Max Cirino de Mattos**

Doutor em Ciências da Informação pelo Universidade Federal de Minas Gerais

Professor do Centro Universitário UNA,

E-mail: [maxcmattos@gmail.com](mailto:maxcmattos@gmail.com)

---

**Endereço: Wellerson Carlos de Souza**

Centro Universitário UNA – Campus Barreiro - Rua  
Barão de Coromandel, 765, Barreiro, Belo Horizonte –  
MG - Brasil, CEP: 30640-060.

**Endereço: Max Cirino de Mattos**

Centro Universitário UNA – Campus Barreiro - Rua  
Barão de Coromandel, 765, Barreiro, Belo Horizonte –  
MG - Brasil, CEP: 30640-060.

**Editor-Chefe: Dr. Tonny Kerley de Alencar  
Rodrigues**

**Artigo recebido em 02/06/2018. Última versão  
recebida em 16/07/2018. Aprovado em 17/07/2018.**

**Avaliado pelo sistema Triple Review: a) Desk Review  
pelo Editor-Chefe; e b) Double Blind Review  
(avaliação cega por dois avaliadores da área).**

**Revisão: Gramatical, Normativa e de Formatação**



## RESUMO

A educação está passando por discussões que envolvem o modelo tradicional de ensino, as novas tecnologias do mundo contemporâneo e as gerações usuárias destas tecnologias. Neste processo surgem questões sobre as novas formas de ensinar, novos formatos das salas de aula, novos espaços destinados à educação, o novo papel da escola, do professor e do estudante. O objetivo deste estudo foi avaliar a percepção de alunos da geração Y sobre o uso de novas tecnologias em ambientes de aprendizagem em uma IES privada. Foi realizada uma pesquisa descritiva, de caráter quali-quantitativo, com 255 alunos. Verificou-se que 86% deles utilizam a internet para o estudo, o lazer e o trabalho. No uso da disciplina Laboratório de Aprendizagem Integrada (LAI), 35% dos alunos consideraram positivo o uso dessa metodologia em seu processo de aprendizagem, 34% confirmaram que o uso da plataforma contribuiu para o estudo e aprendizagem e 27% confirmaram que a plataforma colaborou para o aumento do tempo de estudo. Considerando os problemas relatados sobre o processo de implantação da plataforma, concluiu-se que a estratégia é válida para melhorar a aprendizagem e ampliar o tempo de estudo, segundo os alunos da geração Y.

**Palavras chaves:** Ambiente de Aprendizagem. Geração Y. Ensino Superior. Educação e Multimídia. Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação.

## ABSTRACT

Education is going through discussions that involves the traditional teaching model, the new technologies of the contemporary world and the generations that use them. In this process questions arise about the new ways of teaching, new formats for classrooms, new spaces for education, the new role of the school, the teacher and the student. The objective of this study was to evaluate the perception of generation Y students about the use of new technologies in learning environments in a Higher Education Institution. A descriptive, qualitative-quantitative research was made with 255 students. It was revealed that 86% of the students use internet to study, work and in their free time. According to the use of the discipline name LAI – “Integrated Learning Lab” 35% of the students considered positive the learning outcome, 34% confirm that the use of the platform contributed to the study and learning of the subject studied and 27% confirm that the platform collaborated to increase the study time. Considering the problems reported to the process of platform deployment, it is concluded that the strategy is valid to improve the learning and to extend the study time, according to the students of the generation Y.

**Keywords:** Learning Environment. Generation Y. Higher Education. Education and Multimedia. Digital Information Technology And Communication.

## 1 INTRODUÇÃO

A discussão sobre os papéis da escola, dos estudantes e dos professores na educação acontece em diferentes países do mundo. Esses indivíduos têm buscado uma forma de mesclar o ensino presencial, que é muito forte, e o ensino *on-line* que vem crescendo nos últimos anos. Segundo Mercado (2002), em uma sociedade cada vez mais tecnológica surge um novo paradigma em relação à educação e ao papel do professor frente às novas tecnologias.

A tecnologia, nesse sentido, facilita uma transição da simples transmissão unilateral das informações um modelo tradicional de ensino um processo moldado pela interatividade, participação, intervenção e bidirecionalidade (SILVA, 2005) em um novo modelo de aprendizagem.

No século XXI experimenta-se a convivência de várias gerações simultaneamente. De acordo com a literatura consultada, atualmente convivem representantes das gerações Tradicional ou Veteranos, *Baby Boomers*, Geração X, Geração Y e Geração Z. Para o sociólogo Karl Mannheim (1928) a sucessão das gerações atinge todas as sociedades, uma vez que os atores de diferentes épocas convivem com o fim e o nascimento de alguns contextos.

Segundo Mota e Scott (2014), a terceira Revolução Educacional - resultado da progressiva inovação na sociedade contemporânea e do uso crescente de novas tecnologias educacionais - acontece agora no século XXI, em todo o mundo, com o desenvolvimento das tecnologias digitais e o uso de uma nova plataforma: a *World Wide Web*.

Conforme os autores, a aprendizagem tornou-se independente e flexível. O uso da *web* e de novas tecnologias de comunicação como, por exemplo, o *facebook*, *twitter* e *youtube* mudou o processo de transmissão do conhecimento e, conseqüentemente, o papel do professor, antes o detentor do conhecimento e, agora, facilitador da aprendizagem.

Ao promover a aprendizagem por meio de tecnologias adequadas e assegurar a inclusão dos alunos na cultura das tecnologias digitais, a escola estará contribuindo para o desenvolvimento de futuros profissionais aptos a trabalhar em um novo modo de produção: a produção da informação (SILVA, 2005).

Para Lankshear e Knobel (2007), na década de 1970 o mundo era centrado, hierárquico e se baseava na reprodução do modelo industrial da época; cada pessoa era entendida como unidade de produção e as relações eram estáveis. Kenski (2011) também reforça esse ponto ao relatar que o modelo de educação na época da produção em série era utilizado pelas empresas, opinião compartilhada por Sousa, Moita e Carvalho (2011).

A necessidade de transformações na forma de ensino também é apontada por Prensky (2001), ao afirmar que "nossos alunos mudaram radicalmente. Os alunos de hoje não são mais as pessoas que o nosso sistema educacional foi projetado para ensinar". Bacich, Tanzi Neto e Trevisani (2015) têm a mesma opinião: "as crianças e jovens estão cada vez mais conectados às tecnologias digitais, configurando-se como uma geração que estabelece novas relações com o conhecimento e que, portanto, requer que transformações aconteçam na escola".

O objetivo geral deste trabalho foi avaliar o uso de novas tecnologias em ambientes de aprendizagem a partir da percepção de alunos da Geração Y de uma instituição privada de ensino superior em Minas Gerais.

Acredita-se que este estudo seja relevante por retratar uma realidade das instituições de ensino, ao propor uma reflexão sobre os métodos de ensino tradicionais para os novos alunos digitais. Nesse sentido, alinha-se a outros estudos encontrados na revisão de literatura que abordam o tema, como Lino Júnior, Rolim e Carvalho (2015), que avaliaram como positiva a percepção dos alunos de Administração sobre a utilização de mídias móveis e das tecnologias digitais; Gautério e Rodrigues (2015), que indicaram que os alunos aprendem matemática utilizando *notebooks*, conectados à internet ou a partir do uso de *softwares* de programas disponibilizados no *facebook*; e Santos *et al.* (2016), que em seu estudo revelaram que o uso do AVA *MOODLE* em ambiente presencial pode tornar as práticas de ensino mais dinâmicas e motivadoras.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para a discussão teórica deste trabalho são discutidos adiante três tópicos: as gerações, o uso de novas tecnologias digitais em ambientes de aprendizagem e o ensino híbrido.

### 2.1 Gerações

Mannheim (1928) define gerações como grupos de indivíduos que vivenciaram os fatos históricos de mesma época e, portanto, são considerados grupos com idades, pensamentos e experiências semelhantes. Em relação aos estudos anteriores sobre o tema, Mannheim (1928) destaca-se em dois pontos: o primeiro, em relação à proposta de intervalos regulares de tempo médio de duração de uma geração (em torno de 30 anos); e o segundo, ao afirmar que a sucessão de gerações está associada a uma mudança social.

A partir dos estudos de Mannheim (1928) e Tomizaki (2010) explica-se que existem seis elementos a serem considerados para a discussão do conceito de geração: a) Idade: representa a potencialidade de pertencimento a uma geração, porém não é fundamental para sua constituição e, nesse sentido, é mais importante e necessário que um grupo cronológico tenha elementos materiais e simbólicos que os integrem formando uma coletividade; b) Situação de classe: representa uma classe, quando os indivíduos vivenciam determinados aspectos e tendem a desenvolver uma forma específica de pensar e agir, bem como de interferir no processo histórico; c) Experiências concretas e simbólicas comuns: para que uma situação de classe tenha sentido, é preciso que o grupo tenha um conjunto de experiências compartilhadas para as quais atribuam significados semelhantes, embora isto não implique uma homogeneidade absoluta no interior do grupo; d) Relação com outras gerações: uma geração não se constitui de modo independente, mas é preciso que se considere a influência mútua entre as gerações, notadamente nos processos de transmissão e socialização; e) A conjuntura histórica (social, econômica e política) na qual se inscrevem as gerações: o período histórico permite aprofundar as possibilidades e limitações que se apresentam para o grupo a partir da conjuntura econômica, social e cultural que ele vivencia, além de permitir o aprofundamento da discussão sobre o tempo cronológico que define uma geração, experiências comuns e relações com outras gerações; f) As relações familiares e de parentesco: ao considerar os laços familiares e de parentesco, notam-se também as relações que o indivíduo estabelece com o sistema de formação e com o mercado de trabalho.

Ainda segundo Tomizaki (2010) o critério etário constitui elemento importante na definição do fenômeno geracional, mas a contemporaneidade cronológica constitui apenas uma situação de pertencimento potencial a uma geração.

Segundo Oliveira (2009), a Geração Veteranos é a geração mais antiga, chamada também de tradicionais, constituída por indivíduos que nasceram entre 1925 e 1940. O jovem dessa geração tinha como características a praticidade, disciplina, dedicação, trabalho árduo, fidelidade e lealdade à empresa, e valoriza o sacrifício na obtenção do prazer. Indivíduos dessa geração vivenciaram as guerras mundiais e passaram pela grande depressão de 1929.

Conforme Osajima, Sternquist e Manjeshwar (2010), a Geração *Baby Boomers* é representada por indivíduos nascidos entre 1941 a 1960 que viveram o pós-guerra, são autoritários e não gostam de tecnologias e, devido à sua experiência de vida pessoal e profissional, são tomadores de decisão maduros. Existem variações e divergências entre alguns autores nas datas propostas para a geração *Baby Boomers*: Shah (2009) e Osajima, Sternquist e Manjeshwar (2010) consideram que são os nascidos entre 1941 a 1960 e, para

Engelmann (2009), são pessoas nascidas entre 1943 a 1963. De acordo com Osajima, Sternquist e Manjeshwar (2010) os integrantes dessa geração viveram em uma época de explosão dos produtos de consumo, acreditavam no progresso econômico e social, são otimistas, gostam de trabalhar em equipe e buscam o sentido da vida de forma obsessiva.

A definição cronológica da Geração X também varia conforme os autores, oscilando de 1960 a 1976 (OLIVEIRA, 2009) ou 1964 a 1980 (ENGELMANN, 2009). Ainda segundo Oliveira (2009) esta geração foi totalmente influenciada pelos programas de televisão, tanto na educação quanto na rotina familiar. A liberdade de escolha passou a ser uma de suas características. Indivíduos desta geração são consumistas, buscam o equilíbrio entre o trabalho e a vida, trabalham duro com foco no resultado, vivenciaram novas tecnologias de comunicação, principalmente o computador pessoal, e isto permitiu uma maior flexibilidade no trabalho.

Conforme Oliveira (2010), a Geração Y é composta por pessoas nascidas entre 1980 e 2000; já Shah (2009) e Osajima, Sternquist e Manjeshwar (2010) consideram os nascidos entre 1977 e 1992, e, para Engelmann (2009), são os que nasceram entre 1978 e 1994. Essas pessoas, chamadas de nativos digitais, aprenderam a usar as novas tecnologias ainda na infância, quando experimentaram o uso de celulares, internet e redes sociais (OLIVEIRA, 2010). São pessoas multifuncionais, otimistas, criativas, extremamente informadas, autônomas, individualistas, imediatistas, com grande conhecimento de línguas; possuem necessidade constante de reconhecimento, despreocupadas com o futuro, desafiadoras, inovadoras, competidores e preocupadas com os resultados. A Geração Y é proativa, investigadora, curiosa, e busca informação para se manter conectada diariamente, porém, devido ao grande volume e pela falta de experiência, deverá encontrar dificuldades para absorver o conhecimento sozinha.

De acordo com a pesquisa “O Sonho Brasileiro”, realizada pela empresa BOX 1824<sup>1</sup> (2011), existem 25 milhões de jovens brasileiros, com idade entre 18 e 24 anos, que nasceram em um país sem ditadura, em um período sem inflação e com uma sensação de uma crescente prosperidade econômica. Esta geração nasceu na era digital, junto com o *boom* da Internet – que aprendeu a usar nas brincadeiras de *videogame* e nas redes sociais. Os membros da Geração Y são conectados em um mundo cada vez mais digital, sem fronteiras, onde a tecnologia permite a troca em múltiplos tempos e espaços sem limites físicos ou sociais.

---

<sup>1</sup> BOX 1824 – Empresa de pesquisa global focada no mapeamento de tendências e *consumer insights*. A pesquisa foi realizada com o público de jovens com idade de 18 a 24 anos, nas cidades de Porto Alegre, Recife, Rio de Janeiro e São Paulo.

Ainda segundo a pesquisa, a tecnologia e, fundamentalmente, a internet, as redes sociais e o ambiente digital são a maior ferramenta de transformação social já criada. É uma revolução absoluta e irreversível. Conforme a pesquisa, cerca de 85% dos jovens brasileiros acreditam que a internet contribui para o seu aprendizado.

A Geração Z é sucessora da anterior, e os indivíduos desta geração também são conhecidos como nativos digitais. São mais conectados do que a geração anterior, e cresceram brincando com aparelhos digitais, internet, redes sociais, *Facebook*, *Twitter* e *Instagram*, entre outros.

Segundo Silva (2015), esta geração já nasceu teclando, com as tecnologias digitais já incorporadas em seu cotidiano. Goulart (2015) caracteriza esta geração como indivíduos que exigem rapidez em tudo que é feito com eles e para eles, que não possuem clareza sobre o mercado de trabalho, não possuem posicionamento político e priorizam seus interesses sobre quaisquer outros.

Embora as datas que marcam as gerações variem um pouco para diferentes autores, por conveniência será considerada para este estudo a divisão geracional apresentada por Oliveira (2010) e resumida na TAB. 1 a seguir:

**Tabela 1 - Idades aproximadas dos indivíduos das gerações em 2016**

<b>Gerações</b>	<b>Nascidas entre os anos</b>	<b>Idade em 2016</b>
Geração Veteranos	1925 – 1945	Maiores de 71 anos
Geração <i>Baby Boomers</i>	1946 – 1960	Entre 56 e 70 anos
Geração X	1961– 1979	Entre 37 e 55 anos
Geração Y	1980 – 2000	Entre 17 e 36 anos
Geração Z	Após 2001	Menores de 17 anos

Fonte: Elaborada pelo autor a partir de Oliveira (2010).

## 2.2 Novas Tecnologias Digitais

As tecnologias digitais como o computador, *tablets*, *smartphones* e internet, e o uso de vídeos estão afetando a educação que, anteriormente, estava ligada a um espaço físico e tempos pré-definidos.

Conforme Lévy (2000), as tecnologias digitais proporcionam acesso rápido a uma grande quantidade de informação, modificando as formas de pensar e de construir conhecimentos.

Segundo Silva (2015), antes de desenvolver o aprendizado dos seus alunos apoiados pelas novas tecnologias, os professores também precisarão aprender como usar e se familiarizar com estas novas tecnologias. Para Tedesco (2004), a escola e os educadores

devem buscar uma atualização rápida, para que possam continuar a missão de preparar as pessoas para seus grandes desafios na vida pessoal e na vida profissional.

Segundo Bacich *et al.* (2015, p.141), “uma das formas de se alcançar esse objetivo é a instituição reconhecer que o uso da tecnologia potencializa a ação de todos os sujeitos e pode estreitar os laços existentes entre os professores, alunos, gestores e pais”. Silva (2013) corrobora esta ideia, afirmando que o professor deve usar a tecnologia para aprimorar os encontros presenciais, deixando-os mais produtivos e atraentes para os alunos.

O uso de computadores, *tablets* e *notebooks* com o acesso à internet e às redes sociais em sala de aula, aliados a jogos educativos, pode proporcionar um aprendizado prazeroso, interativo e dinâmico.

As Tecnologias Digitais já fazem parte da rotina escolar, criando diferentes possibilidades para o aprendizado; por meio da internet, é possível acessar as informações sejam elas textos, imagens, vídeos, blogs e *sites*, propiciando novas relações de conhecimentos.

Segundo Grando (2001), ao analisar as conclusões de inúmeros estudos, comprovou-se que a inserção dos jogos no contexto do ensino e aprendizagem implica em diversas vantagens, dentre elas: fixar conceitos já aprendidos; introduzir e desenvolver conceitos de difícil compreensão; desenvolver estratégias de resolução de problemas (desafios dos jogos); aprender a tomar decisões e saber avaliá-las; significar conceitos aparentemente incompreensíveis e relacionar diferentes disciplinas (interdisciplinaridade, visão sistêmica).

Para Almeida (2015), existem vários recursos disponíveis para serem utilizadas em sala de aula, bem como inúmeras formas de usá-los. Alves (2012) destaca a importância do Blog que é uma espécie de caderno digital que permite postar uma série de dados antigos e informações que podem ser escritos por várias pessoas, facilitando a interação entre os alunos a partir da troca de ideias e experiências, o que enriquece o aprendizado e possibilita o entendimento do conteúdo.

Lino Júnior, Rolim e Carvalho (2015), em sua pesquisa sobre o uso de dispositivos digitais no ensino superior, constataram que mais de 90% dos alunos (?) entrevistados possuíam *smartphones*. Outro resultado importante em sua pesquisa é que 56% dos entrevistados utilizavam o *smartphone* para fazer ligação, capturar imagens, gravar vídeos, conectar aplicativos de mensagens e acesso à internet - cerca de 52% fazem o acesso por meio dos *smartphones*.



Segundo Zednik *et al.* (2014), as pessoas estão cada vez mais conectadas e passam a aplicar tecnologia digital em situações do cotidiano, do trabalho, da aprendizagem, do consumo e do entretenimento.

### 2.3 Ensino Híbrido

Conforme Bacich *et al.* (2015), o modelo de ensino híbrido é a convergência de dois contextos complementares de aprendizagem: o presencial que ocorre em sala de aula e o *on-line*, que se utiliza das tecnologias digitais para promover o ensino.

Ainda de acordo com os autores, esse modelo já é utilizado na educação básica dos Estados Unidos, na América Latina e na Europa. Neste novo modelo há uma interação maior entre o professor e o aluno, pois ambos passam a utilizar a tecnologia digital como uma ferramenta de apoio à aprendizagem. Neste ambiente, os alunos trocam experiências entre si e seus grupos. As propostas de ensino híbrido organizam-se em quatro principais modelos de ensino: Modelo de Rotação, Modelo Flex, Modelo À La Carte e Modelo Virtual Enriquecido.

O modelo de Rotação apresenta uma subdivisão composta por Rotação por Estação, Laboratório Rotacional, Sala de Aula Invertida e Rotação Individual, que mescla a sala de aula tradicional com a proposta do ensino *on-line* (BACICH *et al.*, 2015). A Rotação permite que os alunos de cursos ou disciplinas diferentes revezem atividades de escrita, leitura, vídeos, discussão em grupo, acordo com a roteirização proposta pelo professor com, pelo menos, uma atividade *on-line*. O Laboratório Rotacional se inicia na sala de aula tradicional e, posteriormente, os alunos utilizam os laboratórios. Na Sala Invertida, o aluno estuda em casa a teoria e utiliza o espaço da sala de aula para discussões, resolução de exercícios e outras atividades. Conforme o autor, a Sala Invertida é valorizada como precursora do ensino híbrido. Na Rotação Individual, o aluno possui uma lista de propostas para ser contemplada em sua rotina de estudo de acordo com suas dificuldades ou facilidades.

No modelo Flex, os alunos contam com uma lista de atividades a ser cumprida, com ênfase no ensino *on-line*. No modelo, À La Carte, o aluno é responsável pela organização de seus estudos, de acordo com os objetivos gerais a serem atingidos. No modelo Virtual Enriquecido, os alunos dividem seu tempo entre a aprendizagem *on-line* e a presencial - os estudantes podem comparecer na escola, apenas uma vez por semana.

No ensino híbrido, a tecnologia tem como propósito auxiliar a personalização da aprendizagem e transformar a educação massificada em uma que permita ao aluno aprender

no seu ritmo e de acordo com os conhecimentos previamente adquiridos, o que também possibilita que os estudantes avancem mais rapidamente (BACICH *et al.*, 2015).

Para ilustrar a aplicação do ensino híbrido, descreve-se a seguir sua implementação na Instituição de Ensino estudada, que vem trabalhando com o intuito de inovar o processo de formação dos seus alunos por meio de novos processos, novas metodologias, novos espaços de aprendizagem e treinamento do seu corpo docente.

Segundo o Diretor de Inovação (informação verbal)<sup>2</sup>, “a Instituição acredita que o modelo atual deve ser repensado. Existem alguns caminhos de mudança, alguns serão pertinentes, e serão universalizados para todos, outros não”.

Nesse novo modelo, o papel de cada personagem sofre alterações importantes: a escola precisa ver a educação sobre um novo prisma, o professor passa a ter o papel mais voltado para mentoria e orientação, enquanto o aluno passa a ter um papel ativo no seu processo de aprendizagem, sendo responsável pelo seu próprio conhecimento. Este também é o pensamento de Bacich *et al.* (2015), quando afirmam que “a presença de tecnologias adaptativas não diminui a importância do professor nas escolas, apenas modifica seu papel. Ele é um arquiteto do conhecimento”.

Para viabilizar essa mudança, a Instituição de Ensino Superior (IES) estudada desenvolveu, no seu âmbito curricular, o Ecossistema de Aprendizagem, que contempla novas ambientações e novas formas pedagógicas. O novo percurso formativo deve refletir as três dimensões de formação integral: a formação do indivíduo (Eu comigo mesmo); a formação do cidadão (Eu no mundo) e a formação do profissional (Eu no mundo do trabalho). Estes itinerários formativos se desdobram em áreas de competência, descritas por um conjunto de habilidades que mobilizam, operam e aplicam conhecimentos em situações concretas, construindo uma matriz referencial de competências. Essa matriz está vinculada ao componente curricular Laboratório de Aprendizagem Integrada (LAI) que objetiva experimentar, aplicar, criar, integrar e complementar conhecimentos.

Segundo o Diretor de Inovação (informação verbal)<sup>3</sup>, o LAI proporciona um momento para que o estudante, em sala de aula, discuta essas questões. Para não desvirtuar o objetivo desta metodologia, foi criada uma plataforma digital, na qual existem momentos em que o

---

<sup>2</sup> Entrevista concedida pelo Diretor de Inovação. Entrevista I [set. 2016], Entrevistador: Autor, Belo Horizonte, 2016. 1 arquivo de áudio (48 min.).

<sup>3</sup> Entrevista concedida pelo Diretor de Inovação. Entrevista I [set. 2016], Entrevistador: Autor, Belo Horizonte, 2016. 1 arquivo de áudio (48 min.).

aluno se encontrará com o seu professor/mentor em sala de aula, e momentos em que ele fará alguma atividade individual utilizando essa plataforma.

O LAI tem como suporte uma plataforma virtual gamificada e multimídia, que congrega as trilhas de formação, chamada de Laboratório de Aprendizagem Integrada Virtual (LAIV). No LAI, com o apoio da plataforma LAIV, o papel do professor mediador-mentor será orientar a construção do Projeto dos Estudantes, elaborar materiais de consulta, sugerir leituras, criar debates, oficinas, discutindo com os alunos seus anseios e dificuldades, avaliando conjuntamente o trabalho realizado, de maneira tal que estas atividades, os objetos de aprendizagem a serem planejados e mediados pelos professores-mentores no LAI presencial estejam em conexão com as possibilidades de caminhos que os alunos percorrerão no LAIV.

Esses caminhos são percorridos quando o aluno usa as ferramentas digitais, *on-line*, na plataforma gamificada (LAIV), para desenvolver o seu projeto de vida – ou seja, o processo de aprendizagem de competências foi transformado em jogos digitais. Esses jogos possuem trilhas ou fases nas quais o aluno avança, aprendendo, refletindo, divertindo-se, e executando essas etapas no decorrer da disciplina.

O principal objetivo da plataforma LAIV é proporcionar um ambiente virtual gamificado e multimídia de aprendizagem e de desenvolvimento pessoal, social e profissional, assentado sob o princípio de que a experiência formativa deve ser personalizada e com elementos de motivação que garantam a permanência e a participação do aluno na plataforma. Seu *design* instrucional foi concebido levando-se em conta 4 dimensões: Adaptativa, Colaborativa, Motivadora e Avaliativa (FORMAÇÃO DE MENTORES, 2016).

Em síntese, tanto o LAI (disciplina presencial) quanto o LAIV (plataforma digital) possuem a função de preparar e oferecer aos estudantes objetos de aprendizagem, com a finalidade de auxiliá-los no desenvolvimento de um estudo autônomo (FORMAÇÃO DE MENTORES, 2016).

### 3 METODOLOGIA

Neste trabalho foram utilizadas as abordagens qualitativa e quantitativa. Conforme Flick (2009), os métodos quantitativos e qualitativos devem ser vistos como campos complementares. Segundo Godoy (1995), na pesquisa qualitativa “um fenômeno pode ser melhor compreendido no contexto em que ocorre e do qual é parte, devendo ser analisado numa perspectiva integrada”.

O caráter qualitativo deste estudo está associado aos dados coletados em uma entrevista com o Diretor de Inovação da Instituição estudada. Haguette (1997) define a entrevista como um processo de interação social entre duas pessoas na qual, uma delas, o entrevistador, tem por objetivo a obtenção de informação por parte do outro, o entrevistado. Conforme Godoy (1995), do ponto de vista metodológico, é possível observar, ainda, a aceitação da entrevista como uma estratégia fundamental da investigação qualitativa.

Os dados da entrevista foram enriquecidos e incorporados no texto à luz da análise de documentos relativos ao projeto Laboratório Aprendizagem Integrada (LAI) que foram disponibilizados pela Instituição. Para Godoy (1995), os documentos podem ser considerados uma fonte natural de informações, à medida que, por terem origem em um determinado contexto histórico econômico ou social, retratam e fornecem dados sobre este mesmo contexto.

A abordagem quantitativa desta pesquisa está caracterizada pela aplicação de um questionário on-line. Segundo Gil (2010), numa pesquisa descritiva-quantitativa o objetivo consiste em descrever as características de determinada população ou fenômeno, ou o estabelecimento de relações entre variáveis. Essa pesquisa permite que os dados sejam tabulados de forma simples, organizados e, após, submetidos a testes estatísticos. Fonseca (2002) reforça a objetividade da pesquisa quantitativa, e Bicudo (2011) destaca a separação entre o sujeito (investigador, observador) do objeto (o que será investigado).

A população desta pesquisa foi composta de 2.502 alunos que cursaram ou estavam cursando a disciplina que utiliza a metodologia Laboratório de Aprendizagem Individual (LAI), no primeiro e/ou no segundo semestre de 2016. Esta disciplina foi escolhida, pois seu modelo se assemelha ao Ensino Híbrido, uma mescla do ensino presencial *off line* e parte *on line*, com uma plataforma gamificada para dar suporte aos alunos, o Laboratório de Aprendizagem Individual Virtual (LAIV). A amostra probabilística simples do tipo não intencional corresponde a todos os alunos deste grupo que responderam ao questionário no prazo definido e que pertencem à Geração Y, conforme os dados da Tabela 1.

O instrumento para a coleta de dados da pesquisa foi formatado por meio de um questionário eletrônico elaborado na plataforma do *Google Docs* (ferramenta própria para realização de pesquisas), composto por 30 questões fechadas, de múltipla escolha, estruturado em 3 partes: a primeira tem como objetivo identificar o perfil dos alunos da geração Y; a segunda, mapear de que forma eles se conectam, quanto tempo permanecem conectados, e para que usam a internet; e o terceiro, avaliar qual a percepção desses estudantes em relação à utilização das ferramentas digitais disponibilizadas para o curso desta disciplina.

Os alunos foram convidados a participar da pesquisa por *e-mail*, que continha o link para acesso ao questionário. A lista de *e-mails* foi disponibilizada pela Diretoria Acadêmica da Instituição, em uma relação contendo 2.502 *e-mails* de alunos que haviam cursado a disciplina LAI no primeiro semestre de 2016 ou que estavam matriculados no segundo semestre de 2016. Cerca de 1,48%, ou seja, 37 *e-mails* retornaram por estarem desativados ou inválidos. Deste montante de 2.465 questionários, 255 (10,34%) questionários válidos retornaram.

#### 4 ANÁLISE DOS RESULTADOS

A pesquisa envolveu 255 alunos, sendo 165 do sexo feminino (65%), e 90 do sexo masculino (35%). A idade média de ambos os gêneros foi de 23 anos. A distribuição dos respondentes da pesquisa, dentro da classificação das gerações, corresponde a 4% na Geração X, e 96% na Geração Y.

Os resultados obtidos neste trabalho demonstraram que 90% possuem *smartphones*, 83% *notebooks* e 57% computadores, 39% *tablets* e 33% *Smart TV*, o que demonstra como a expansão dos equipamentos digitais é apreciada por esta Geração Y, representando várias opções de acesso à internet. Outro ponto importante é a valorização da mobilidade, proporcionada pelo uso das redes móveis. Os alunos possuem vários aparelhos eletrônicos com acesso à internet, o que significa que eles possuem diferentes opções para se informar, manterem-se atualizados e conectados ao mundo digital.

##### 4.1 Análise da conectividade

O resultado revelado nesta pesquisa demonstra que 83% do total de alunos pesquisados, cuja idade média é de 21 a 22 anos, são usuários há mais de seis anos. Esse resultado demonstra que o uso da internet foi uma experiência iniciada ainda na juventude, conforme tabela abaixo.

**Tabela 2 – Tempo que os alunos são usuários de internet**

Tempo de uso da internet	Quantidade	Percentual	Idade Média dos Usuários
Até 5 anos	23	9,4%	21,6
Entre 6 e 10 anos	141	57,8%	21,1
Entre 11 e 15 anos	63	25,8%	22,7
Entre 16 e 20 anos	14	5,7%	22,4
Acima de 20 anos	3	1,2%	32,3
<b>Total</b>	<b>244</b>	<b>100,0%</b>	<b>21,8</b>

**Fonte: Dados da pesquisa**

Os resultados obtidos nesta pesquisa apontaram que 96% dos alunos utilizam a internet todos os dias da semana. Percebeu-se que as novas tecnologias digitais são utilizadas diariamente por esta geração, seja no ambiente profissional, de lazer ou educacional. Este resultado reforça a conclusão da pesquisa BOX (1824) sobre a importância da internet para estes nativos digitais.

Com relação ao tempo médio de acesso à internet, constatou-se que 86% usam a internet por um período superior a 5 horas por dia. Isso corrobora os resultados apresentados na pesquisa BOX (1824) sobre o uso da internet por esta Geração Y.

Mesmos alunos que utilizam a internet por um período inferior a quatro horas por dia fazem uso dela todos os dias da semana (83%), e para utilização acima de 5 horas por dia este percentual ultrapassa (96%) dos alunos pesquisados, conforme tabela a seguir.

**Tabela 3 – Tempo Médio de acesso à internet por dia x Quantidade de dias conectados por semana**

<b>Tempo Médio Conectado por Dia</b>	<b>Dias da Semana Conectado</b>		
	Até 3 dias	Entre 4 e 6 dias	Todos os dias
Até 4 horas	2,78%	13,89%	83,33%
Entre 5 e 8 horas	0,00%	3,64%	96,36%
Entre 9 e 12 horas	0,00%	1,47%	98,53%
Acima de 12 horas	0,00%	2,08%	97,92%
<b>Total Geral</b>	<b>0,39%</b>	<b>3,92%</b>	<b>95,69%</b>

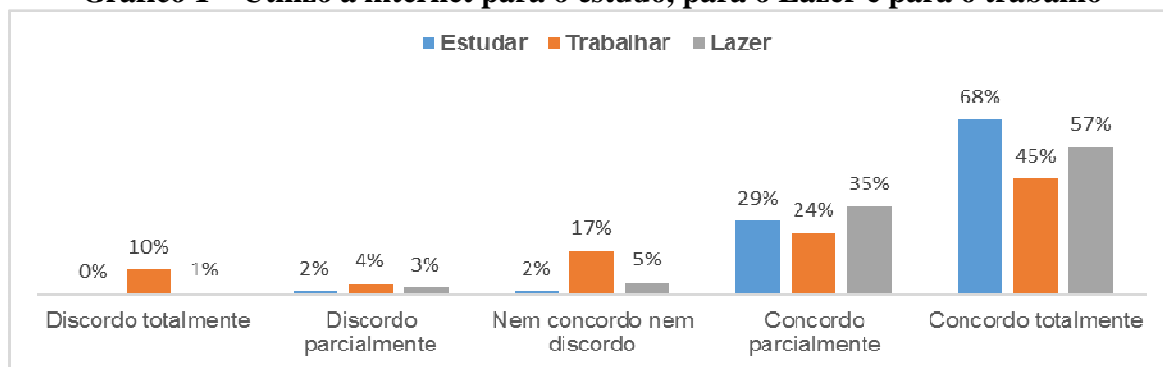
**Fonte: Dados da pesquisa**

Os respondentes afirmaram utilizar a internet nas seguintes situações: em casa 94,8%, na escola 86,1% e no trabalho 49,4%. Para identificar como a internet é usada por esta geração, foram formuladas 3 afirmativas com as opções para o Lazer, o Estudo e o Trabalho,

nas quais os alunos responderam com o grau de concordância, que variava do menor grau - discordo totalmente - até maior grau - concordo totalmente. No geral, 86% dos alunos concordaram parcial ou totalmente com a afirmação de que utilizam a internet para estudo, lazer e trabalho. Os resultados obtidos neste estudo confirmaram o que foi afirmado por Oliveira (2010): esta geração tem grande facilidade na utilização de novas tecnologias. Isto também corrobora a pesquisa BOX (1824), que afirma que esta geração nasceu no *boom* da internet, recurso que aprendeu a usar nas brincadeiras de videogame.

A Geração Y, de acordo com os resultados obtidos, busca informação a todo momento nas redes sociais e na internet com o uso *Word Wide Web*, conforme gráfico a seguir.

**Gráfico 1 – Utilizo a internet para o estudo, para o Lazer e para o trabalho**

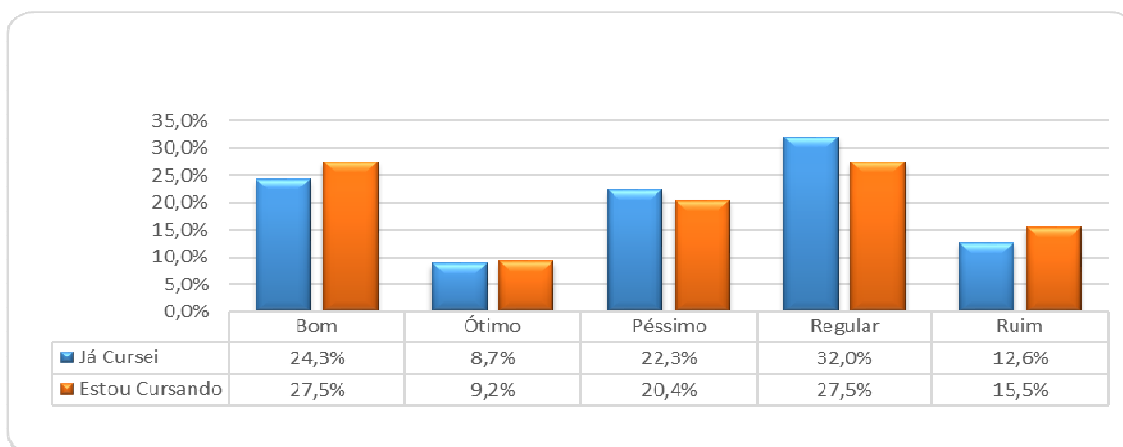


Fonte: Dados da pesquisa.

#### 4.2 Análise do uso da plataforma LAIV

A plataforma LAIV foi avaliada como positiva por 33% dos alunos que utilizaram a plataforma em (2016/1), e por 36% dos alunos que estavam utilizando a plataforma em (2016/2).

**Gráfico 2 – Avaliação do Uso da Plataforma LAIV**



Fonte: Dados da pesquisa

Quando questionados se o uso da plataforma contribuiu para o estudo e aprendizagem dos assuntos apresentados, o percentual de alunos que concordaram total ou parcialmente foi de 29% (2016/1) e 37,2% (2016/2), não concordaram nem discordaram 23,4% (2016/1) e 14,9% (2016/2) e discordaram parcial ou totalmente 47,7% e 48% em (2016/2). O Uso da Plataforma LAIV contribuiu para o aumento do tempo de estudo para 24% dos alunos que já a cursaram e para 28% dos alunos que a estão cursando. Isto reforça a ideia de que o uso das novas tecnologias é um dos caminhos para a educação desta nova Geração Y.

A diferença entre os percentuais dos alunos de 2016/2 para 2016/1 pode ser explicada, pois alguns problemas na implantação da plataforma em 2016/1 podem refletir uma maior insatisfação dos alunos desse período. Uma vez sanados os problemas iniciais, os alunos em curso em 2016/2 puderam ter uma visão mais positiva da plataforma.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A internet mudou o conceito da aprendizagem em um espaço físico, pois ela permitiu que o aprendizado pudesse ser feito de vários lugares diferentes ao mesmo tempo, *on-line* ou *off-line*, de forma síncrona ou assíncrona, podendo ocorrer individualmente ou em grupos. Com o acesso à internet abriu-se a possibilidade de captar mensagens de voz, textos, fotos, e-mails, pesquisar redes sociais e sites de busca, dentre outros. A mobilidade também é um fator positivo, pois não limita o usuário a um local fixo. Segundo a pesquisa, os locais mais utilizados pelos entrevistados foram residência com 95%, escola com 86% e o *smartphone* com 82%.

Neste novo mundo digital, a Geração Y ou Nativos Digitais demonstra com naturalidade o domínio sobre estes novos sistemas de comunicação, pois cresceu e aprendeu a usar estas novas tecnologias ainda na infância, tornando-se mais preparada e com grande capacidade de lidar com tais tecnologias. Fato que é comprovado pela pesquisa, onde 83% dos entrevistados com idade média de 21 a 22 anos, são usuários da internet entre 6 e 15 anos. Este resultado reforça a conclusão da pesquisa BOX (1824), sobre a importância da internet para estes nativos digitais.

Os resultados obtidos neste trabalho demonstraram que 90% dos entrevistados possuem *smartphones* e 96% utilizam a internet todos os dias da semana, mas a plataforma digital para sustentação do LAIV não oferecia, nessa sua primeira versão, o acesso por esse dispositivo. Considerando o exposto por Oliveira (2010), que esta geração tem grande



facilidade na utilização de novas tecnologias, uma das modificações previstas para a próxima versão da ferramenta será a incorporação do acesso via *smatphone*.

O resultado de que 96% dos entrevistados usam a internet diariamente, 86% usam por mais de 5 horas por dia, 97% usam para estudar e 92% para o lazer corrobora a conclusão da pesquisa BOX (1824) sobre a importância da internet para estes nativos digitais.

A familiaridade e o conhecimento dessas tecnologias contribuem para a formação de um profissional mais preparado para suprir as necessidades requeridas pelas empresas em um mercado competitivo. Este profissional mais qualificado, atento aos novos processos e detentor de informação atualizada, possui maiores chances de se destacar.

O entendimento de que essa nova geração traz consigo novas formas de pensar e de ver o mundo desperta a necessidade de rever os modelos do ensino tradicional, visando prepará-los para os novos desafios do mundo contemporâneo, marcado por um alto nível de competitividade, que passou a exigir dos novos profissionais novas atitudes e novas competências.

O uso de novas tecnologias na educação é uma estratégia importante para a preparação destes novos profissionais da Geração Y, seja porque são ferramentas com as quais os jovens têm intimidade de utilizar, seja porque facilitam a busca de informações.

## REFERÊNCIAS

BACICH, L.; TANZI NETO, A.; TREVISANI, F. M. **Ensino Híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Porto Alegre: Penso, p. 270, 2015.

BOX 1824. **Projeto Sonho Brasileiro**. Um estudo sobre o Brasil e o futuro a partir da perspectiva do jovem de 18 a 24 anos. 2011.

ENGELMANN, D. C. **O Futuro da Gestão de Pessoas: como lidaremos com a geração Y?** 2009. Disponível em: <<http://www.rh.com.br>> Acesso em: 04 mar. 2016.

ENGELMANN, U. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

GAUTÉRIO, V. L. B.; RODRIGUES, S. C.; A Matemática em Movimento: aprendendo com as tecnologias digitais. **Revista Prisma**, p. 167-183, 2015.

GOULART, I. B. **Gestão do processo do trabalho entre as gerações nas instituições públicas de ensino**; Palestra proferida na Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG – Belo Horizonte, 16 out. 2015.

GRANDO, R. C. **O jogo na educação: aspectos didático-metodológicos do jogo na educação matemática.** Unicamp, 2001.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação.** Livro eletrônico. Campinas, São Paulo: Papirus, 2011

LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. Sampling "the new" in new literacies. In: \_\_ (Org.) **A new literacies sampler: new literacies sampler: new literacies and digital epistemologies.** New York: Peter Lang, P. 1-24, v. 29, 2007.

LÉVY, P. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 2000

LINO JÚNIOR, F.; ROLIM, A. T.; CARVALHO, S. F.; Dispositivos Digitais no Ensino Superior: Percepções de Alunos de Administração, **Revista de Ensino, Educação e Ciências Humanas, Londrina**, v.16, n.5, p. 483-491, 2015

MANNHEIM, K. (s/d). "O problema das gerações" [tradução: Maria da Graça Barbedo], in idem, **Sociologia do conhecimento**, Vol. II, Porto, RES-Editora, pp. 115-176, 1928.

MERCADO, L. P. L. **Novas tecnologias na educação: reflexões sobre a prática.** Maceió: EDUFAL 2002.

MOTA, R; SCOTT, D. **Educando para inovação e aprendizagem independente.** 1ª ed. Rio de Janeiro. Elsevier, 2014.

OLIVEIRA, J. F. **Profissão líder: desafios e perspectivas.** São Paulo: Saraiva. 2009.

OLIVEIRA, S. **Geração Y: Era das Conexões, tempo de Relacionamentos.** São Paulo: Clube de Autores, 2009.

OLIVEIRA, S. **Geração Y: O nascimento de uma nova versão de líderes.** Integrate Editora, São Paulo, 2010.

OSAJIMA, K.; STERNQUIST, B.; MANJESHWAR, S. Japanese Materialism: A Comparison between the New Breed and Second Baby-boomer Age-cohorts. **Journal of Asia Business Studies**, Vol. 4, N. 2, p.57-72, 2010.

PRENSKY, M. **Digital natives, Digital immigrants.** On the Horizon. Vol. 9, No. 5: NCB University Press. 2001.

SANTOS, S. A *et al.* Uso Pedagógico do ambiente virtual de aprendizagem Moodle como apoio a aula presencial. **Revista EDaPECI**, v.16, n.1, p.78-94, jan./abr. 2016.

SHAH, G. The impact of economic globalization on work and family collectivism in India. **Journal of Indian Business Research**, v. 1, N. 2/3, p. 95-118, 2009.

SILVA, L. Blog educação à distância. **Alunos Digitais e professores analógicos.** O que fazer? 2015. <http://www.educacao-a-distancia.com/alunos-digitais-e-professores-analogicos/> acessado e 12/06/16

\_\_\_\_\_ Blog educação à distância. **Tecnologia ensina o que os professores fazem?** 2013. <http://www.educacao-a-distancia.com/tecnologia-ensina/> acessado e 12/06/16.

SILVA, M. Internet na escola e inclusão. In: ALMEIDA, M.E.; MORAN, J.M. (Org.). **Integração das tecnologias na educação**. Brasília: Ministério da Educação, 2005, p. 62-68. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/2sf.pdf>. Acessado: em 08/01/2017.

SKIBA, D. J., and Barton, A. J. "Adapting Your Teaching to Accommodate the Net Generation of Learners," **Online Journal of Issues in Nursing**, Vol. 11, No. 2. 2006.

SOUSA, R. P. de., MOITA, F. M. C. S. CARVALHO, A. B. G. **Tecnologias digitais na educação**. Campina Grande: EDUEPB, 2011

TEDESCO, J. C. Introdução. In: TEDESCO, J. C. (Org.). **Educação e novas tecnologias: esperança ou incertezas**. São Paulo: Cortez; Buenos Ayres: Instituto Internacional de Planejamento de la Educación; Brasília: UNESCO, 2004.

TOMIZAKI, K. **Transmitir e herdar**: o estudo dos fenômenos educativos em uma perspectiva intergeracional. *Educação & Sociedade* (Impresso), v. 31, p. 327-346, 2010.

ZEDNIK, H., TAROUCO, L. M. R., KLERING, L. R., VALCÁRCEL, A. G. **Tecnologias Digitais na Educação: proposta taxonômica para apoio à integração da tecnologia em sala de aula**. In: Congresso Brasileiro de Informática na Educação – CBIE, 3, 2014, Dourados-MS. **Anais...** Dourados: CBIE, 2014.

**Como Referenciar este Artigo, conforme ABNT:**

W. C. SOUZA, M. C. MATTOS, Percepção dos Alunos da Geração Y Sobre o Uso de Novas Tecnologias em Ambientes de Aprendizagem. **Rev. FSA**, Teresina, v.15, n.6, art. 7, p. 132-150, nov./dez. 2018.

Contribuição dos Autores	W. C. Souza	M. C. Mattos
1) concepção e planejamento.	X	X
2) análise e interpretação dos dados.	X	X
3) elaboração do rascunho ou na revisão crítica do conteúdo.	X	X
4) participação na aprovação da versão final do manuscrito.	X	X