



# Geração Digital

Digital quer dizer existência imaterial das imagens, sons, textos que podem ser entendidos como palco de possibilidades. E assim por não terem materialidade fixa, podem ser manuseados imensamente de acordo com as decisões dos usuários, que lidam com os periféricos de intercâmbio, como o mouse, a tela, o teclado, etc. O aluno da chamada "geração digital", aquela que se transporta da tela da televisão para a do computador, faz com que o professor da sociedade da informação (na sala de aula presencial e a distância) se conscientize de que está diante de um novo público.



O professor da geração digital tem que ter noção que o livro de papel não pode e nem deve ser abolido e nem substituído, mas no ambiente pedagógico deve articular a leitura com o hipertexto (grande divisor de águas entre a comunicação massiva e a interativa, que democratiza a afinidade do usuário com a informação provocando uma atmosfera conversacional ). A necessidade da interatividade diz respeito ao acontecimento da sociedade da informação e manifesta-se nos campos sociais, mercadológicos e tecnológicos. Na escola com a interatividade, o aluno não pode mais ser passivo, olhando, ouvindo ou apenas copiando, mas interagindo, o educando inventa, transforma, constrói, acrescenta, tornando-se co-autor da situação.

A interatividade diz respeito ao intercâmbio entre o usuário e as tecnologias digitais ou analógicas e às relações presenciais e virtuais entre os indivíduos humanos. O professor deve indicar a rota do conhecimento, transformar-se em problematizador de situações, fomentador de interrogações, disponibilizador de diversos dados em redes de conexões, mediador de grupos de trabalho.



O colóquio e o conhecimento se estabelecem entre alunos e professor como co-autoria e não no trabalho individual. O professor deve mudar sua postura de contador de histórias e diante do mundo digital mudar o caminho propondo um enredo comunicacional e dialógico.

