

## Resenha crítica informativa do livro: *Homo Zappiens: educando na era digital*

---

Resenhistas:<sup>1</sup>

Ana Lúcia Siqueira de Souza Cola  
Cristiane Mendes Oliveira Delboni  
Gislaine Sartório Andrade  
Heloisa Maria Costa Val Gomide Baroli  
Leila Aparecida Cabrera  
Marcos de Oliveira Monteiro  
Maria Massae Sakate  
Neila Andrade Tostes López Santos  
Suely Carneiro Mascarenhas

VEEN, W.; VRAKING, B. *Homo Zappiens: educando na era digital*. Trad. de Vinícius Figueira. Porto Alegre: Artmed, 2009.

As mudanças e as quebras de paradigmas são uma constante na sociedade atual e a força motriz das transformações sociais e educacionais são as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC). Educar as crianças, que segundo Prensky 2001, são os "Nativos Digitais<sup>2</sup>", ou seja, crianças que se desenvolvem em uma sociedade permeada e alicerçada pelas tecnologias é uma tarefa difícil, uma vez que se apresenta um desafio de inclusão e ajuste ao sistema educacional, dada a estreita relação com a tecnologia.

Partindo das considerações tecidas acima, Wim Veen e Ben Vrakking explicitam no livro *Homo Zappiens: educando na era digital*, suas reflexões sobre um tema atual e polêmico: o papel da escola e da educação em uma sociedade tecnológica.

Reflexões distribuídas em 137 páginas, divididas em seis capítulos: "Tempos de Mudança" como primeiro capítulo; "Conhecendo o Homo Zappiens" segundo capítulo; "Entendendo o caos" terceiro capítulo, quarto capítulo "Aprendendo de maneira divertida", quinto capítulo "Parando a montanha russa" e o sexto e último capítulo "O que as escolas poderiam fazer".

No primeiro capítulo, intitulado "Tempos de Mudança" os autores fazem uma retrospectiva histórica com recortes sobre a evolução das tecnologias, e suas

---

<sup>1</sup> Resenha elaborada por um grupo de Técnicos da Divisão de Tecnologia Educacional – DITEC da SEMED.

<sup>2</sup> Conceito atribuído por Marc Prensky, a pessoas que não cresceram na era digital e possuem dificuldade para utilizar as ferramentas digitais.

interferências na comercialização e produção de bens necessários para a transformação das formas de trabalho e melhoria da qualidade de vida. Essa reflexão é uma contextualização que suscita a compreensão sobre a necessidade de aceitar e internalizar as mudanças, na sociedade contemporânea advindas pelo uso das tecnologias.

Os autores apresentam, de forma simples, o chamado “*bug* do milênio<sup>3</sup>”. Este acontecimento criou uma instabilidade e a percepção da importância da tecnologia na vida das pessoas, cujo desdobramento foi a superação dos saberes constituídos na época.

Para exemplificar os acontecimentos, os autores criam o personagem “Jack”, uma pessoa reflexiva com muitos questionamentos acerca dos diversos cenários tecnológicos ao longo da existência humana.

Este diálogo perpassa diversos momentos da humanidade, apresentando evoluções como: a forma de produção e de interação que se tornou global e rápida. Os autores exemplificam esta situação relatando que Jack encontrava-se atrasado para o trabalho, preso no trânsito consegue resolver situações do trabalho por meio do celular.

Fica claro que apenas o reconhecimento de que a tecnologia facilita a vida dos homens não é suficiente, mas sim que a tecnologia é parte indissociável da vida e faz desse homem um ser detentor de mais conhecimento e atualizado. Nessa perspectiva, surge o “Homo Zappiens” ser tecnologizado, cujo cotidiano faz dele alguém renovável e flexível, como os autores tratam no capítulo seguinte.

No segundo capítulo “Conhecendo o Homo Zappiens”, os autores versam sobre o comportamento das crianças que se apresentam como seres tecnologizados, cuja relação passa a ser com os processos e não mais com os produtos. Desta forma, a rigidez é substituída pela flexibilidade, do qual o cognitivo é delineado pelas tecnologias e suas convergências digitais.

O *Homo Zappiens*, sendo sujeito dos dias atuais, age de forma dispersa ao olhar dos educadores, sendo que na verdade, são *multifuncionais*, pois observam e se apropriam de forma rápida de diferentes recursos tecnológicos, tais como o celular, as redes sociais, a televisão, o rádio, entre outros.

Nessa perspectiva, a geração tecnologizada é uma geração de rede, digital, instantânea e, entre tantas outras denominações, a *cibergeração*. Por meio de um *click*, os *Homo Zappiens*, acessam e navegam instantaneamente sem fronteiras e em qualquer tempo em jogos interativos, salas de bate-papo, *ciberencontros*, entre diversas outras opções desse mundo tecnológico.

Segundo os autores, a diferença entre o *Homo Zappiens* e as outras gerações, possui como foco geracional o modo como ambos se relacionam com as tecnologias: os *Homo Zappiens* são íntimos da tecnologia, porque aprendem numa relação dialógica que se contextualiza pela prática e pela experimentação da mesma, enquanto as

---

<sup>3</sup> Bug do milênio foi o termo usado para se referir ao problema previsto ocorrer em todos os sistemas informatizados na passagem do ano de 1999 para 2000. *Bug* é um jargão internacional usado por profissionais e conhecedores de programação, que significa um erro de lógica na programação de um determinado software. (Wikipédia - [http://pt.wikipedia.org/wiki/Problema\\_do\\_ano\\_2000](http://pt.wikipedia.org/wiki/Problema_do_ano_2000) )

outras gerações se submetem a um modelo de aprendizagem *instrucionista* para depois realizar as operações tecnológicas.

Desse modo, a geração dos "*Nativos Digitais*", aqui denominados *Homo Zappiens*, têm um desenvolvimento tecnocognitivo, enquanto as outras gerações "*Imigrantes Digitais*"<sup>4</sup>, se baseiam na instrução para efetivação da aprendizagem.

Em continuidade à ideia de *Homo Zappiens*, no terceiro capítulo "*Entendendo o caos*", os autores discorrem sobre a maneira como as crianças dessa nova geração têm afinidades e intimidade com a tecnologia, enfatizando que a tecnologia facilita o cotidiano dos indivíduos.

Os *Homo Zappiens* visualizam na tecnologia uma possibilidade de socialização, de forma compartilhada com amigos, por meio dos jogos de LAN e mensagens instantâneas, como foi abordado nesse capítulo, ou seja, aquilo que para muitas gerações anteriores é um caos, para os autores proporciona a oportunidade de trabalhar habilidades diferenciadas.

---

<sup>4</sup> 4 Conceito atribuído por Marc Prensky, a pessoas que **não** cresceram na era digital e possuem dificuldade para utilizar as ferramentas digitais.