

A EVOLUÇÃO DA EDUCAÇÃO E O PAPEL DO PROFESSOR NA SOCIEDADE LÍQUIDA

Karla Verônica Silva Vale¹

RESUMO

Este artigo discorre sobre o processo evolutivo da educação 1.0 até a 5.0, refletindo sobre os aspectos a serem apreendidos pelos professores para ensinar estudantes de diferentes gerações no contexto da modernidade líquida. Com essas discussões, objetiva-se responder como deve ser a educação na modernidade atual, o ensino para os atuais estudantes, bem como as características de cada geração. Além disso, pretende-se sinalizar de que maneira o educador e as instituições de ensino devem corresponder à demanda dos alunos de diferentes gerações, isto é, como devem mediar o conhecimento, considerando cada perfil. Para tanto, foi adotada como metodologia a pesquisa bibliográfica, fundamentada nos trabalhos de Mello *et al.* (2022), Bauman (2001, 2008), Fávero e Centenaro (2019), Novais (2018), dentre outros. Por fim, os resultados desse estudo apontam que, em tempos de inconstância e efemeridade, os professores e as instituições educativas precisam utilizar as tecnologias disponíveis, considerar o ensino por competências, bem como o emprego de metodologias ativas para promover o protagonismo juvenil, uma vez que essas estratégias correspondem aos anseios das diferentes gerações de estudantes, especialmente a geração *Alpha*, visto que é mais propenso ao uso das ferramentas digitais. Em suma, identificou-se também que a ação das instituições de ensino deve estar pautada no acolhimento e no fomento de formação para que o educador possa fazer curadoria e desenvolver projetos personalizados, de maneira a promover também as habilidades socioemocionais.

Palavras-chave: Educação, Gerações, Modernidade Líquida, Metodologias Ativas.

INTRODUÇÃO

A educação e, conseqüentemente, o ensino passaram por profundas transformações, desde os primórdios da instrução familiar até o momento atual. Essas modificações advindas do meio social afetaram não apenas a escola, mas também a forma de ensinar do professor que, por muito tempo, foi considerado o detentor do saber. Com o avanço da informação e das tecnologias digitais, observa-se que a sociedade se modifica em seus objetivo e valores. Tais mudanças aparecem no modo de ser e de ensinar e instigam o educador e as instituições a buscarem novas formas de trabalhar para corresponder ao novo perfil de estudantes.

No contexto da modernidade líquida, na qual tudo é efêmero e passageiro (Bauman, 2001), a escola e as instituições de ensino têm, então, um novo desafio: ensinar diferentes gerações, em especial, os jovens da modernidade atual. Mas como isso pode ser possível?

Tendo em vista isso, o presente estudo objetiva responder às seguintes questões: como deve ser a educação na modernidade atual, o ensino para os atuais estudantes? Quais as suas

¹ Graduada do Curso de Letras da Universidade Estadual de Santa Cruz - BA, kvsvales@gmail.com;

características? De que maneira o educador e as instituições devem corresponder à demanda dos alunos de diferentes gerações?

Para tanto, o artigo está organizado em quatro seções, nas quais, primeiro, apresentaremos a metodologia adotada e, em seguida, um panorama evolutivo, enfatizando o ensino na educação 1.0 à 5.0, discorrendo sobre a educação antes da era digital. Em terceiro momento, delinaremos as características das diferentes gerações e, logo depois, definiremos a modernidade líquida, apresentando alternativa para ensinar a atual geração nesse contexto. Por fim, apresentaremos as considerações finais e, por último, as referências.

METODOLOGIA

Foi escolhido como metodologia de trabalho para esse artigo os caminhos metodológicos da pesquisa bibliográfica que é definida por Gil (2002) como aquela que utiliza para a sua concretização diferentes recursos, tais como: livros, revistas, artigos, dicionários, enciclopédias, jornais almanaques etc., ou seja, trabalhos escritos de autores que já tenham se debruçado sobre o tema. Nesse sentido, a fim de discutir os aspectos relacionados a educação na sociedade atual, as características das gerações, interrelacionando ao contexto da modernidade líquida, adotamos para este estudo o que descrevemos a seguir.

Para tanto, iniciamos realizando a leitura dos seguintes textos: *Educação e mídias em tempos de modernidade líquida*, de Gaidari-Garutti (2020); depois foi lido o artigo *A escola e o futuro: alunos gerações x, y, z...que alunos vamos deixar para o mundo?*, de Albuquerque (2014); e ainda o texto *A dialética entre a normatização e a interpretação: a autoridade docente na modernidade líquida* de Bauman, Fávero e Centenaro (2019).

Na sequência, com o intuito de complementar as informações adquiridas lendo os textos citados, definimos a plataforma *Google Acadêmico* como ambiente de pesquisa pra ampliar as informações. Assim, após estabelecer como recorte temporal os últimos cinco anos, utilizamos os seguintes descritores: Modernidade líquida, Bauman e Gerações, para encontrar os trabalhos. Então, após a leitura dos resumos, selecionamos os textos mais apropriados para essa etapa de aprofundamento.

Ao final, escolhemos o *blog (Hotscool)* e o material do site (*Escola Digital-Professor*) para ampliar os conceitos e organizar melhor o quadro de referência sobre a Metodologia Ativa.

Descrito o percurso metodológico assumido, abordaremos, na seção seguinte, o percurso evolutivo da educação 1.0 à 5.0 de maneira a situar e esclarecer sobre a educação, antes de mencioná-la no contexto da modernidade líquida.

UM PANORAMA EVOLUTIVO DO ENSINO ATÉ A ERA DIGITAL

No princípio denominada como educação 1.0, o ensino se configurava em uma tradição de ensinar e aprender, tendo como foco o professor. Na casa do aluno, ou do professor, a educação era organizada de maneira simples em um ambiente natural, havendo poucos estudantes a princípio. O “ofício que era passado de pai para filho”, tinha, nesse aprendizado, a quantidade suficiente de conhecimentos para desenvolver toda a carreira dos jovens (Souza; Schneider, 2022, p. 4).

Posteriormente, após o desenvolvimento de várias invenções, como a máquina a vapor e o tear mecânico, surge a Revolução Industrial, que passa a influenciar não apenas o modo de ser e de viver das pessoas, como também o modelo educacional. Nesse período, um único indivíduo não mais domina e executa uma tarefa da mesma maneira como lhe foi ensinado no período da educação anterior. Agora, há uma compartimentação do saber, uma fragmentação de acordo como modelo fabril de repetição, mecanização e massificação das ações.

Assim, essa educação, compreendida como 2.0, deixou um rastro de alienação e nenhum vestígio de autonomia, pois, na esfera escolar, as diferenças cognitivas dos estudantes são abandonadas para satisfazer uma ação padronizada de ensino bancário e transmissivo.

Embora esse modelo de ensino tenha sido criado para universalizar a educação, suas práticas não correspondiam ao esperado. Dessa maneira, surgem críticas a esse modelo educativo e novos desafios despontam, tendo em vista os avanços da globalização e da informatização dessa nova sociedade.

Então, em meio ao contexto das tecnologias digitais, emerge a educação 3.0. Conforme discorre o *Hotscool* (2021), esse termo foi disseminado por Lengel e, tendo então, como objetivo central, levar para o ambiente educativo as ferramentas digitais a favor da aprendizagem. Nesse contexto educativo, o educador deve deixar de ser o único protagonista para mediar situações de ensino nas quais os estudantes possam ser coautores de seu processo de aprendizagem (Hotscool, 2021).

Vale destacar que as vantagens da educação 3.0 estão no fato de que ela estimula os alunos a serem curiosos, de maneira que professores e estudantes ajam em colaboração, empregando ferramentas em trabalhos dinâmicos que valham a pena resolver. Ao final, o que se espera é que os jovens sejam estimulados a ponto de prosseguirem nos estudos, utilizando as instruções recebidas para desenvolver a autonomia que tanto foi tolhida no período da educação anterior.

Avançando mais um pouco, alinhada à 4ª Revolução Industrial, surge a educação 4.0, que torna popular o uso da informatização, da inteligência artificial e da robótica além de atuar sob a égide do lema *learning by doing*, ou seja, do aprender fazendo. É nesse âmbito que se despontam as metodologias ativas, características que iremos discurrir com mais detalhe na próxima seção, mas que destacamos agora, pois a educação nesse viés se volta para promover práticas usando as tecnologias a favor da sociedade (Mello *et al.*, 2022).

Essa tecnologia também é bem-vinda na educação 5.0. Nesse período, exige-se que o professor faça curadoria, por meio de um ensino pautado nas competências socioemocionais e nas chamadas *soft skills* (habilidades subjetivas, relacionadas aos aspectos interpessoais). De acordo com Mello *et al.* (2022), nesses novos tempos, enfatiza-se o empreendedorismo, o desenvolvimento de competências e habilidades a fim de se propiciar o protagonismo dos alunos, de maneira a fomentar nestes a criação de soluções para a sociedade.

Em suma, com esse percurso, é possível identificar que as mudanças sociais nas relações econômicas interferem sobremaneira na educação e em seus objetivos de aprendizagens. Tendo em vista isso, qual seria a postura do professor frente aos desafios dessa nova sociedade? Como a educação pode avançar para atender as novas exigências dos estudantes? E sobre o perfil desses sujeitos, permanece o mesmo ou se alterou ao longo desse percurso? Assim, antes de responder a essas indagações, faremos uma retomada para esclarecermos o perfil dos novos discentes os quais o professor precisa trabalhar na atualidade. Sendo assim, no tópico a seguir, discorreremos sobre os perfis individuais, categorizados como ‘gerações’.

DELINEANDO O PERFIL DAS GERAÇÕES

O conceito de gerações está relacionado a uma maneira de classificar e atribuir características similares às pessoas que viveram, ou experienciaram, eventos históricos, sociais e tecnológicos em um mesmo período.

Essas vivências favorecem para que tais indivíduos interajam com o mundo de uma maneira peculiar e compartilhem isso com seus contemporâneos, ou seja, com as pessoas que experimentaram as mesmas situações.

Vale destacar que cada geração é moldada de acordo com os eventos sociais, avanços tecnológicos e acontecimentos históricos distintos, com os quais os estudiosos fazem, em média, um recorte de dez a quinze anos de diferença. Assim, antes mesmo de planejar o que ensinar, no tempo da era digital, é importante, portanto, saber quem é esse sujeito para o qual teremos que mediar o conhecimento.

Assim, nas linhas abaixo, com base na descrição de Mello *et al.* (2022) e de Novaes (2018), construímos uma sinopse das gerações destes indivíduos que foram potenciais e reais estudantes constituídos ao longo da História da educação.

Quadro 1- Perfil das diferentes gerações

GERAÇÕES	PERÍODO DE NASCIEMNTO	CARACTERÍSTICAS
Veteranos	Antes de 1940	Acreditam no trabalho em equipe. Experienciaram períodos de guerra; e, no Brasil a ditadura. Lideram com autoritarismo. Respeitam a hierarquia.
<i>Baby Boomers</i>	Entre 1940 a 1960	Significa explosão de bebês. Apresentam capacidade de trabalhar em equipe. Contexto do pós-segunda guerra mundial; preferem estabilidade, qualidade, em vez de quantidade.
Geração X	Entre 1960 e 1980	Estavam preocupados em fazer carreira tendo a tecnologia como algo distante de seu convívio. Buscavam a liberdade e seus direitos. São os Filhos dos <i>Baby Boomers</i> .
Geração Y (<i>Millenials</i>)	Entre 1980 a 1995	Cresceram envoltos aos meios de comunicação e às tecnologias digitais, sendo isso muito familiar a eles. São mais individualistas e apresentam preferências por computadores aos livros.
Geração Z	Entre 1995 a 2010	“Z” vem de <i>zapear</i> , do inglês, que significa passar canais bem rapidamente. Começaram a usar a internet cedo. São ansiosos, inovadores, possuem senso de responsabilidade social. Viver sem computador é inconcebível; aprendem rápido, mas apresentam pouca concentração.
Geração <i>Alpha</i>	A partir de 2010	Sempre conectados, estão acostumados com celular e computador. São nativos digitais. Preferem ser inseridos no processo de ensino em vez de receber informação pura e simples. Realizam muitas tarefas ao mesmo tempo, sendo capazes de realizar essas atividades com muita rapidez.

Fonte: Elaborado pelo autor, com base em Melo *et al.* (2022) e Novaes (2018).

Conforme o quadro acima, é possível identificar que os perfis se alteram ao longo de cada período na qual a tecnologia vai transpassando as gerações, ora ausente, ora requerida como forte aliada. Tais descrições dos perfis de cada geração servem para que o professor esteja consciente do seu papel, pois, antes de realizar um plano pedagógico, é preciso identificar o público e seu perfil, de maneira a criar práticas que resultem em experiências mais inclusivas, abrindo espaço para a convivência, a valorização das peculiaridades e a diversidade.

Tendo em vista que se recebe uma quantidade variável de gerações em nossas escolas, como deveria ser a educação mediante à modernidade, à geração atual de estudantes, ou seja, à geração *Alpha*? Como os educadores e as instituições de ensino devem se portar diante dessa realidade? Defendemos que o ensino por competências e o emprego de metodologias ativas seja um caminho plausível, logo, são essas as reflexões que discorreremos na próxima subseção.

O ENSINO DAS GERAÇÕES EM TEMPOS DE MODERNIDADE LÍQUIDA

Observou-se, a partir dos estudos das gerações, que a escola tem, então, um grande desafio: ensinar no contexto da sociedade atual e de acordo com perfis tão diferentes e exigentes. Por isso, um aspecto a ser discutido, antes de se apresentar uma alternativa, é de refletir sobre o tipo de sociedade da qual advêm estes estudantes.

Ao analisar o mundo moderno em suas reflexões, Bauman identifica algo sobre o termo 'pós-modernidade'. Segundo Bauman (2001), as instituições sociais passam por profundas mudanças que fazem com que elas percam a solidez e se liquefaçam, tornando-se amorfas, paradoxalmente, como os líquidos. Assim, conforme o filósofo polonês, não estamos em um mundo pós-moderno, mas em uma outra fase da modernidade, havendo, portanto, uma incoerência naquela classificação.

Ademais, para esse autor, toda modernidade é especialista em derreter os sólidos e as estruturas recebidas de outro período histórico. Da mesma maneira que na sociedade moderna clássica, surgida após a Revolução Industrial e a Revolução Francesa se configurava por uma aparente solidez de valores e princípios, assim como buscaram construir uma nova sociedade, destruindo o antigo regime, sob o lema de Liberdade, Igualdade, Fraternidade, na atualidade, a modernidade líquida também se encontra insatisfeita com os valores rígidos desse período anterior, revelando-se com uma certa “ojeriza a tudo aquilo que estabeleça padrões fixos, duráveis, estáveis, simplificadores” (Bauman, 2008, p. 161), porque a ideia de solidez e compromisso do período anterior gera ameaça.

Assim, na modernidade, o tipo de hábito sugerido é “viver sem hábito” (Fávero; Centenaro, 2019, p.5) e, nesse contexto, os docentes não são mais os únicos que detêm o conhecimento, nem as instituições de ensino, pois o local que antes era exclusivo para adquirir cultura, agora opera sob a lógica do mercado, tendo como obstáculo a facilidade de acesso à informação na rede virtual e, ainda, a necessidade de ofertar uma “educação para toda vida” (Fávero; Centenaro, 2019, p.7).

Em vistas disso, vislumbramos que, tanto para os educadores quanto para as instituições de ensino, o caminho é a formação, desenvolvendo uma educação alinhada às recomendações dadas pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura - UNESCO, com base nos quatro pilares: “aprender a conviver; aprender a conhecer; aprender a fazer; e aprender a ser” (Mello *et al.*, 2022, p. 57).

Considerando isso, identificamos o ensino por competência e o emprego das metodologias ativas como alternativa prática para lidar com as gerações, especialmente com a geração atual - *Alpha*, em vista do contexto da modernidade líquida. Ensinar por competências sugere que o educador não apenas empregue os conhecimentos técnicos que adquiriu, mas que

ponha em prática suas capacidades, ou seja, precisa “ter aptidão para as relações interpessoais” (Mello *et al.*, 2022, p. 60), identificando, por meio de estratégias, os pontos fortes de cada estudante e escolhendo técnicas ou ferramentas mais apropriadas para possibilitar o envolvimento dos estudantes no processo de ensino.

Por isso, é preciso mediar situações com objetivos claros a serem atingidos para cada estudante, contribuindo para o saber fazer na prática e corroborando para os desafios profissionais da contemporaneidade. Tal ação ajuda a mobilizar conhecimentos para que os discentes possam resolver tarefas complexas, empregando tecnologias digitais e, assim, conseguir alicerçar os objetivos de aprendizagem aos interesses da geração *Alpha*, por exemplo, pois estes são os nativos que mais têm interesse nas mídias e no envolvimento no processo de ensino.

Além disso, o emprego de metodologias ativas, em tempos de modernidade líquida, é fundamental, pois motiva e favorece a implementação dos pilares da educação. Ao usarem novas estratégias didáticas, por meio de ferramentas digitais, impulsiona-se o protagonismo juvenil, por meio de situações significativas, mesmo nesse contexto de fluidez e perspectivas inconstantes.

Para melhor reforçar essas discussões, realizamos uma descrição no quadro abaixo dos principais tipos de metodologias ativas para que o professor tenha disposição para adotar em sua sala de aula, como também para as instituições de ensino que queiram corresponder, no atual cenário, aos anseios das diferentes gerações.

Quadro 2 - Tipos de Metodologia Ativas

Metodologia	Características
Rotação por estações	Há, nessa metodologia, a combinação de atividades <i>on-line</i> e <i>off-line</i> . Os alunos são divididos em grupos para realizar tarefas diversificadas, como leitura, escrita, dramatização. Existe um revezamento entre os jovens em cada estação de aprendizagem, fazendo com que este tenha acesso aos conteúdos de diferentes maneiras.
Portfólio	Trabalhos organizados pelos próprios discentes, com ajuda do professor, que propõem atividades para compor o material, estimulando o aluno a fazer suas escolhas. É um material que serve para avaliar e fazer um diagnóstico do aluno.
<i>Designer Thinking</i>	Desenvolvimento de atividades nas quais o aluno possa empregar a criatividade e a inovação para resolver problemas complexos, envolvendo várias áreas do conhecimento. O estudante fica no centro do processo, tendo como base cinco etapas: empatia, definição, ideação, prototipação e teste. (Brown, 2009)
Aprendizagem baseado em problemas	O aluno resolve situações-problema de maneira colaborativa em um contexto de aprendizagem. O indivíduo vai investigar até chegar à solução. O professor é o mediador. Etapas: definição do problema; estratégias para definir o problema; solução do problema. É bastante útil em situações para trabalhar temas atuais.

Aprendizagem baseada em Projetos	Visando à construção de um produto final, os estudantes são convidados a seguir etapas metodológicas para a resolução de problemas.
<i>Storytelling</i>	É a aprendizagem por meio da contação de histórias. Utilizando diferentes estratégias e narrativas, podem ser contadas com base em eventos reais ou não.
Estudos de Casos	Incentiva o estudante a pesquisar situações reais em seu contexto. Por meio do estudo de caso, é possível apresentar problemas do mundo a fim de ensiná-los para a vida.
Técnicas de Perguntas	A intenção é fazer o aluno refletir por meio de questionamento e perguntas. Além disso, os conteúdos são apresentados de forma contante, de maneira que os conceitos sejam assimilados.
Sala de Aula invertida	Em primeiro lugar, os alunos aprendem conceitos fundamentais para a aula. Em seguida, o professor disponibiliza materiais e organiza encontros fora do ambiente natural de sala de aula. A avaliação vai acontecendo ao longo do processo.
Gamificação	Metodologia que usa os elementos e a arquitetura dos jogos em prol da aprendizagem na escola visando aumentar o engajamento dos alunos. Uso de jogos digitais e a ludicidade faz parte desse processo.
Aprendizagem baseada em Times	O educador organiza grupos e lança desafios para que os estudantes resolvam antes, durante e depois da aula. Na sala de aula, tarefa individual, em grupo, revisão e desafios aos grupos.
Método <i>Jigsaw Classroom</i>	Criada na década de 70, faz referência aos jogos de quebra-cabeça e busca uma aprendizagem colaborativa. O professor divide a sala em grupos, com o mesmo número de integrantes, e divide o conteúdo a ser estudado na mesma quantidade de alunos nos grupos. Depois, forma-se um time de especialistas contendo estudantes que leram o mesmo conteúdo. Os jovens devem levar suas anotações, pois, ao final, voltarão para seu grupo e terão que compartilhar o que aprenderam para os demais. O professor passa entre os grupos observando se as explicações estão condizentes. Ao final, realiza-se uma atividade avaliativa e, caso haja necessidade, complementa-se com explicações.
Mapa Mental	Tem como objetivo conectar informações a um tema central por meio de esquemas sistematizados. A lógica é organizar as ideias de maneira simples e, com isso, guardar com mais facilidade os assuntos. É uma atividade produtiva para a avaliação de diversas habilidades.

Fonte: Elaborada pelo autor, com base em, Mello *et al.* (2022) e Brunetta (2021).

Observa-se, no quadro acima, que são várias as opções de metodologias ativas, ou seja estratégias disponíveis para o professor empregar e, com isso, corresponder às especificidades das diferentes gerações. Contudo, vale ressaltar que só serão ativas de fato se o educador assumir uma posição de curador e de mediador do conhecimento, buscando estratégias para que o aluno supere suas dificuldades, investindo também em sua própria formação. Envolver os discentes neste contexto de modernidade líquida, onde o professor tem deixado de ser referência, é um desafio a ser superado, difícil, mas possível de ser concretizado caso haja investimento e envolvimento de todos os agentes educativos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como visto, a educação passou por um processo evolutivo entrelaçada às tecnologias digitais. Sendo assim, ensinar no contexto da modernidade líquida é considerar o perfil de cada geração que, como vimos, apresentam especificidades únicas. Por isso, as metodologias ativas e o trabalho por competências e habilidades servirão para que as instituições de ensino e o professor implementem programas que correspondam às características de cada geração, mas também à geração atual. Sobre esta, denominada geração *Alpha*, aprendemos que, por já nascer conectada, o uso das tecnologias digitais, para a mediação do conhecimento e a inserção desses sujeitos no processo educativo, é fundamental.

Tal ação é própria do período que vivemos, pois ensinar no contexto da modernidade líquida, em meio à sociedade fluida e instável, é essencial propor atividades inovadoras, dinâmicas a fim de acompanhar essas modificações. Ademais, as instituições de ensino precisam investir em formação, em estudos personalizados para descobrir as competências e habilidades dos estudantes e, assim, suscitar o protagonismo juvenil, bem como as habilidades socioemocionais. Nesses novos tempos líquidos, exige-se das instituições uma atitude responsiva de acolhimento e fomento, estimulando os professores a serem curadores, profissionais que estejam em busca de novos conhecimentos visando contribuir para uma educação atual e mais significativa.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Rosângela Nieto de. A escola e o futuro: alunos gerações X, Y, Z... Que alunos vamos deixar para o mundo? **Revista Construir**, ano 13, nº 75, mar./abr. 2014. Disponível em: <https://www.construirnoticias.com.br/que-alunos-vamos-deixar-para-o-mundo/>. Acesso em: 01 out. 2024.

BAUMAN, Z. **Modernidade líquida** [Liquid Modernity]. Tradução de: PEDRO DENTZIEN. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BAUMAN, Z. **Sociedade individualizada**: vidas contadas e histórias vividas [Individualized Society]. Tradução de: JOÃO GRADEL. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

BRUNETTA, Marlon. **A História da Metodologia Ativa Jigsaw Classroom**: Sala de Aula Quebra-Cabeça. YouTube, 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XXXXXX>. Acesso em: 30 set. 2024.

EDUCAÇÃO 3.0: Conheça tudo sobre este modelo de ensino. **Hotscool**, São Paulo, 15 mar. 2021. Disponível em: <https://www.hotscool.com/blog/educacao-3-0-conheca-tudo-sobre-este-modelo-de-ensino>. Acesso em: 30 set. 2024.

FAVERO, A. A.; CENTENARO, J. B. A dialética entre a normatização e a interpretação: a autoridade docente na modernidade líquida de Bauman. **Revista Educação em Questão**, [S. l.], v. 57, n. 52, 2019. DOI: 10.21680/1981-1802.2019v57n52ID15883. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/educacaoemquestao/article/view/15883>. Acesso em: 30 set. 2024.

GAIDARGI-GARUTTI, Alessandra Maria Martins. Educação e mídias em tempos de modernidade líquida. **Anais... VII CONEDU - Edição Online**. Campina Grande: Realize Editora, 2020. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/68408>. Acesso em: 25 set. 2024.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

MELLO, Cleyson de Moraes; PETRILLO, Regina Pentagna; ALMEIDA NETO, José Rogério Moura de. **Educação 5.0**. 2. ed. Rio de Janeiro: Processo, 2022. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 30 set. 2024.

NOVAES, S. Perfil geracional: um estudo sobre as características das gerações dos veteranos, baby boomers, X, Y, Z e Alfa. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE GESTÃO DE PROJETOS INOVAÇÃO E SUSTENTABILIDADE, 7., São Paulo. **Anais...** 2018. p. 1-10. Disponível em: <https://singep.org.br/7singep/resultado/428.pdf>. Acesso em: 1 fev. 2024.

SOUZA, A. A. N.; SCHNEIDER, H. N. . Da educação 1.0 à educação 3.0: desafios para a prática docente no Século XXI. **Olhar de Professor**, [S. l.], v. 25, p. 1–20, 2022. DOI: 10.5212/OlharProfr.v.25.17555.014. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/olhardeprofessor/article/view/17555>. Acesso em: 30 set. 2024.