

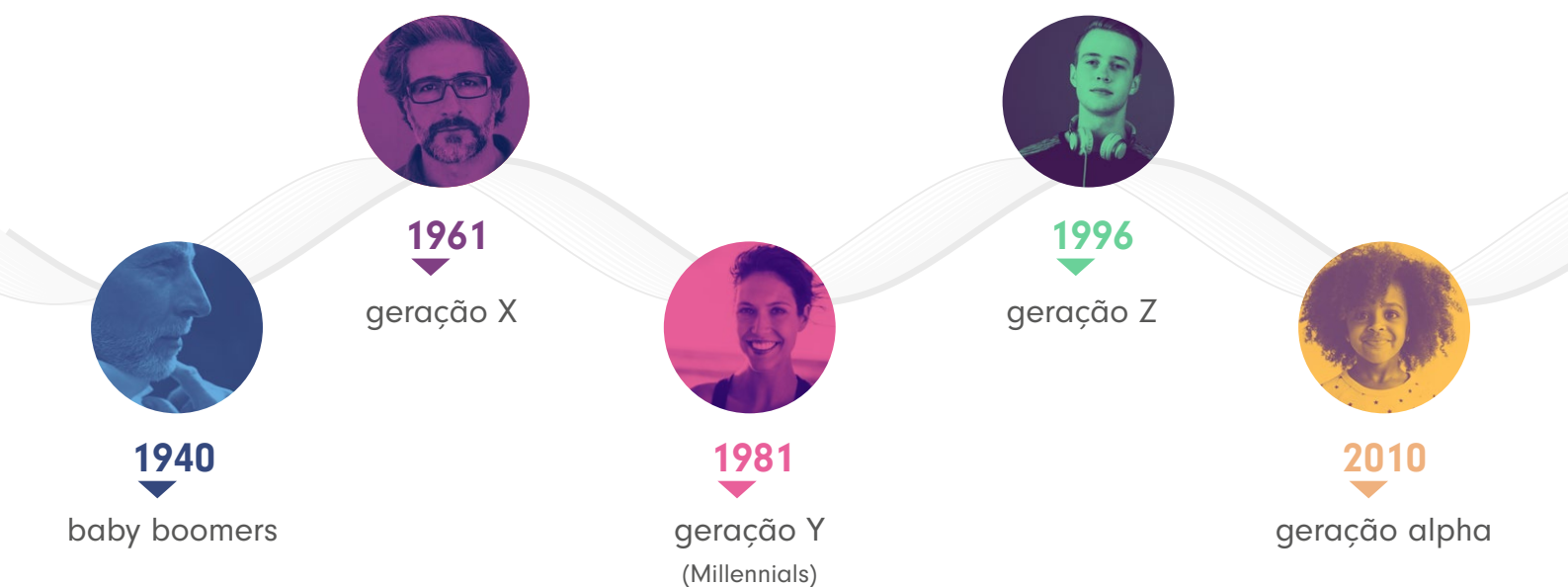


Ebook

As gerações e suas formas de aprender

Conheça o perfil de cada geração e como
elas preferem se capacitar

O momento socioeconômico e histórico influencia diretamente o comportamento das pessoas. É aí que entram as gerações, diferentes períodos da história que impactam na maneira como jovens e adultos consomem, trabalham e aprendem.



Cada geração possui características próprias e formas diferentes de adquirir conhecimento. Sua relação com a tecnologia também é distinta, o que impacta na escolha de ferramentas para aprendizado. Conhecer as diferenças e as peculiaridades de cada geração, portanto, pode impactar nas escolhas para o desenvolvimento dentro da empresa.

Confira a seguir os detalhes de cada geração e suas tendências comportamentais.

BABY BOOMERS

Força de trabalho e dedicação



Nascidos entre
1940 e 1960.



Hoje possuem entre
59 e 79 anos.



Mercado de trabalho

Um emprego para a vida toda.
Valorizam a ascensão profissional.



Device

Se em 2015 o device mais utilizado era o laptop, desde 2017 passou a ser o smartphone.



Redes sociais preferidas

Facebook e LinkedIn.

Principais características

- São leais e comprometidos.
- São competitivos, contestadores e focados em resultados.
- Aprenderam a lidar com os avanços tecnológicos, mas de uma forma mais gerencial do que aplicada à mudança de hábitos.
- Utilizam seus devices para fins mais tradicionais, como fazer ligações ou navegar pela internet.

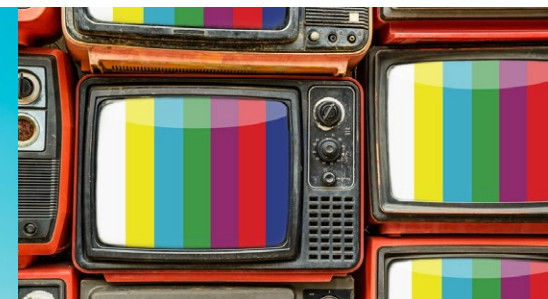
O que viram



Guerra do Vietnã



A explosão do rock and roll.



Surgimento da TV em cores.

Como aprendem

- São bastante consumidores e inovadores, portanto, estão sempre atentos às movimentações do mercado. Por essa razão, na maioria das vezes estão em cargos de diretoria e gerência nas empresas.
- Possuem raciocínio linear, ou seja, focam na aprendizagem com início, meio e fim, como se fosse a leitura de um livro.
- Preferem ler e seguir programas de ensino tradicionais.
- Como tiveram contato tardio com a internet, geralmente estabelecem uma relação de descoberta com as novas tecnologias.
- Dão grande importância ao treinamento, principalmente relacionado a tecnologias.

Estratégias de educação

Investir em treinamentos no modelo blended learning pode ser a melhor estratégia para esse grupo. A capacitação semipresencial vai proporcionar momentos de leitura e discussão em grupo, mas também vai propor a interação online com o conteúdo.

GERAÇÃO X

Força, foco e aposentadoria



Nascidos entre
1961 e 1980.



Hoje possuem entre
39 e 58 anos.



Mercado de trabalho

Buscam a ascensão profissional. Como estão próximos da aposentadoria, buscam aprimorar suas habilidades para conseguir resultados efetivos.



Device

Desktop.



Redes sociais preferidas

Facebook e Instagram.

Principais características

- São independentes e empreendedores.
- Valorizam a estabilidade.
- Um pouco resistentes a mudanças.
- Buscam a ascensão profissional.
- Geração equilibrada, que não se precipita na tomada de decisões.
- Tiveram que aprender a usar internet quando o mundo ainda era offline. Não são nativos digitais, mas são experientes e dedicados.

O que viram



Golpe militar de 1964.



Neil Armstrong pisar na lua.



Surgimento do computador pessoal, internet, celular e e-mail.

Como aprendem

- Adaptam-se rapidamente às tecnologias.
- Utilizam recursos tecnológicos, mas prezam pelo consumo de informação de uma forma híbrida (online e offline).
- Valorizam a flexibilidade e a aprendizagem colaborativa, com a partilha de conteúdos e o envolvimento das pessoas por meio de comentários.

Estratégias de educação

Essa geração busca informação, flexibilidade e a possibilidade de atuar de forma colaborativa.

Com o uso de smartphones, redes sociais e o incentivo ao autoaprendizado online, cria-se um novo jeito de pensar, que pode ser incorporado em estratégias educacionais.

Ambientes de aprendizado virtuais, como LMS, podem oferecer a flexibilidade e a rapidez que essa geração tanto busca no desenvolvimento de suas habilidades.

GERAÇÃO Y ou Millennials

Dinheiro não é tudo!



Nascidos entre
1981 e 1995.



Hoje possuem entre
24 e 39 anos.



Mercado de trabalho

Valorizam a empresa em que trabalham, mas estão sempre buscando oportunidades melhores. Querem ser tratados de igual para igual, independentemente do nível hierárquico. Desejam uma remuneração competitiva, atrelada a metas e objetivos muito claros. Possuem grande criatividade e capacidade de inovar em suas carreiras.



Device

Dispositivos mobile e laptops.



Redes sociais preferidas

Instagram e LinkedIn.

Principais características

- São autônomos, têm múltiplas carreiras e são conhecidos pelo potencial inovador.
- Acreditam no trabalho em equipe, são informais e imediatistas.
- Têm mais facilidade para assumir riscos, mas buscam recompensas tangíveis.
- Alta capacidade de fazer várias coisas ao mesmo tempo, sem perder o foco.
- Cresceram com os recursos tecnológicos à disposição. Foram iniciados no desktop e migraram para o mobile.
- Estão sempre conectados, mas não abrem mão da comunicação ao vivo.
- Grande preparo intelectual e acadêmico.

O que viram



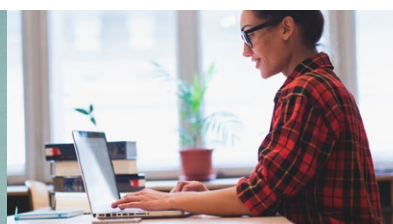
Maior desastre atômico do mundo, em Chernobyl.



Queda do muro de Berlim.



Motorola MicroTAC, primeiro celular com flip.



Popularização da internet.

Como aprendem

- Estão acostumados com o grande fluxo de informações.
- Consomem informações com facilidade e rapidez.
- Gostam de aprender informalmente.
- Possuem raciocínio linear.

Estratégias de educação

Pessoas dessa geração valorizam treinamentos. Portanto investir em programas de capacitação vai ao encontro de suas necessidades de crescimento profissional. Excelente oportunidade para colocar gestor e colaborador juntos, já que os Millennials gostam de *feedbacks* constantes e imediatos.

É importante ser criterioso com o conteúdo, pois essa geração consome conteúdos curtos e objetivos.

Como muitos dessa geração já cresceram jogando videogames, uma alternativa muito eficiente pode ser a utilização de games e de estratégias gamificadas, que auxiliam no estímulo à tomada de decisão.

Se há alguns anos surgiu o termo “Design Thinking” para designar uma forma de inovar estrategicamente sem perder o foco nos consumidores, um novo conceito chega para conquistar seu espaço no mundo corporativo: o [Game Thinking](#).

A ideia continua girando em torno de inovação e resultados, mas a ênfase, agora, é promover experiências interativas para uma máxima motivação – como nos games.

Game Thinking abrange métodos com forte apelo do lúdico: gamification, simuladores, playful redesign de sistemas, recursos de visualização em realidade virtual e realidade aumentada, entre outros.

GERAÇÃO Z ou Centennials

Nós vamos mudar o mundo!



Nascidos entre
1996 e 2010.



Hoje possuem entre
9 e 23 anos.



Mercado de trabalho

Recém-chegados ao mercado de trabalho, são desapegados das fronteiras geográficas. Também não são fãs da burocracia e gostam da ideia de trabalhar em casa. Além disso, apesar de serem populares nas redes sociais, na vida real podem não trabalhar bem em grupo – devido sua forte característica de independência. A tomada de decisão acontece de forma ágil. Esperam rápida ascensão na carreira.



Device

Dispositivos móveis.



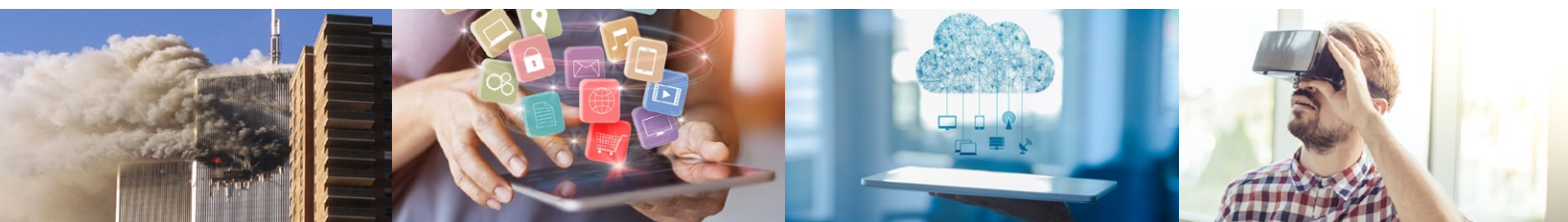
Redes sociais preferidas

YouTube, Instagram e Snapchat – redes sociais visuais.

Principais características

- São realistas, competitivos e independentes.
- Valorizam a consciência coletiva.
- Sentem necessidade de expor suas opiniões.
- Arriscam.
- Valorizam ações criativas.
- Tecnologia inata.
- São considerados mobile e social media natives – os primeiros nativos digitais.
- Preocupam-se com o ecossistema, com a sustentabilidade e com os recursos naturais.

O que viram



Atentado terrorista ao World Trade Center, nos EUA.

A internet ficar mobile.

O disquete ser substituído pelo CD, que foi substituído pelo blue-ray, que foi substituído pelo pendrive, que foi substituído pela tecnologia em nuvem.

Realidade virtual e aumentada se popularizando.

Como aprendem

- Consomem informação principalmente via smartphones e têm preferência por conteúdos em vídeo (curtos), fotos e jogos.
- Aprendem de múltiplas maneiras, são multifocais e convergem em diferentes plataformas.
- Possuem raciocínio não-linear.
- Preferem conteúdos visuais a escritos, como vídeos.
- São autodidatas: por serem mais independentes, buscam por si mesmos informações que não conhecem na internet – geralmente em vídeo.

Estratégias de educação

O conhecimento, a intuição e o prazer estão concentrados no toque do polegar, por isso a grande adesão ao celular, tablets e controles remotos.

Essa geração aparenta ter uma dependência total dos gadgets e, conseqüentemente, uma deficiência de um saber aprofundado, personalizado e processual. Está construindo uma outra forma - múltipla, rápida, intuitiva e criativa - de conhecimento.

E já que compartilhar parece ser a nova ordem da internet – basta olhar para o sucesso das redes sociais –, essa geração tem muito a ganhar com o Social Learning. Esse método de aprendizado é bastante informal, o que deve atrair os mais jovens, e é baseado na troca de experiências e relacionamentos no ambiente de trabalho. Ferramentas como LMS podem formalizar esse conhecimento e incentivar o aprendizado.

Estratégias de realidade aumentada, realidade virtual, games e construção de conhecimento são as mais eficientes para esse grupo.

Os Centennials preferem consumir informação em pequenas doses. Os cérebros dessa geração processam informações cada vez mais rápido. A estratégia microlearning é ideal para eles, pois podem consumir conteúdos como pílulas de conhecimento.

Programas de mentoring, iniciando a relação entre colaborador e gestor, também são boas alternativas para desenvolver as habilidades dos colaboradores. Estratégias de gamification também trazem características que agradam bastante a esse público, como imersão e interação, deixando o conteúdo atrativo e mais fácil de ser assimilado. A possibilidade de personalizar alguns elementos, como avatares, oferece ainda a individualidade que essa geração tanto valoriza.

GERAÇÃO ALPHA

Este mundo é meu!





**Nascidos depois
de 2010.**



**São nossas crianças atuais,
com até 9 anos.**



Device

Dispositivos mobile, wearables, interações tangíveis e múltiplas.



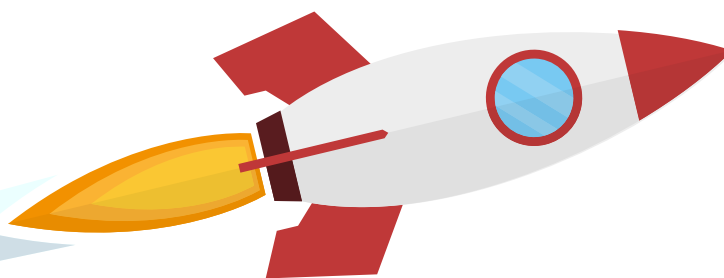
Redes sociais preferidas

Ainda não estão totalmente imersos nas redes sociais, mas devem herdar os comportamentos da Geração Z e também desenvolver as tecnologias de realidade aumentada em 3D e 4D.

Principais características

- Espontaneidade e autonomia.
- Poder de adaptação muito acelerado.
- Interação com a tecnologia desde o nascimento.
- Movidos pelos estímulos sensoriais – sobretudo visuais, graças às mídias digitais repletas de imagens, como Instagram e Snapchat.

O que **viram**



**A geração
está em pleno
desenvolvimento.**

Como **aprendem**

- Consomem informação em diversos canais, como on demand, vídeos, realidade virtual e aumentada, jogos etc.
- A forma de aprendizado é mais horizontal.
- Prezam por um ensino personalizado, feito sob medida.
- Apesar de ser a geração com mais acesso a novas tecnologias do que todas as anteriores, gostam da educação híbrida (online e offline), que coloque em prática situações do cotidiano.
- Possuem raciocínio não-linear. Consideram cansativas atividades de aprendizado mais tradicionais, como leituras de textos, por exemplo, e possuem dificuldade em se concentrar.

Estratégias de educação

Tecnologias para a educação criadas especialmente para esse grupo devem favorecer os sentidos de audição, tato e visão ao mesmo tempo.

Soluções mobile já fazem parte de sua rotina e são eficientes no aprendizado - entretanto, podem já não ser suficientes. É preciso trazer novidades para competir com tudo o mais que busca distraí-los - afinal, essa geração é ávida por novas mídias e tecnologias.

Portanto, soluções que fogem do convencional e que abrangem diversos sentidos são ideais. Estratégias de realidade aumentada, realidade virtual, games e construção de conhecimento são as mais eficientes para esse grupo.



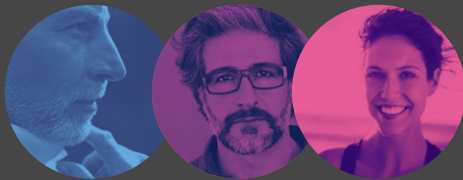
Para *saber mais*

Marc Prensky, escritor e palestrante norte-americano que aborda questões relacionadas à educação, acredita que *não é o aprendizado que está mudando, mas as ferramentas que auxiliam no aprendizado.*

Foi ele quem cunhou, em 2001, os termos imigrante digital e nativo digital para caracterizar a relação das diferentes gerações com as tecnologias atuais e a transformação nos modos de aprender.

Imigrante digital:

- Conheceu a tecnologia digital tardiamente e, por isso, precisa se adaptar a ela.
- Pode ter dificuldade em abandonar antigos métodos por soluções digitais. Prefere o físico ao digital.



Gerações Baby Boomer, X e Y

Nativo digital:

- Cresceu cercado por tecnologias digitais, como internet e smartphones, e tem facilidade em usá-las.
- Vê a tecnologia digital como uma aliada e não tem medo de utilizá-la. Para ele, tecnologias analógicas do século 20 (como livros) são antigas.



Gerações Z e Alpha



Conflitos de *gerações*

E OS DESAFIOS DA GESTÃO

Com tantos perfis diferentes dentro da empresa, o verdadeiro desafio do gestor é compreender que cada geração possui uma maneira própria de aprender e de lidar com desafios, e que essas diferenças devem ser respeitadas. E para conseguir atender a essas expectativas, já existem algumas ferramentas que podem auxiliar a equipe de desenvolvimento humano a entender melhor cada colaborador por meio de seu aprendizado:



Big Data

Tecnologia que possibilita, por meio dos dados gerados, conhecer o comportamento do colaborador em relação a o treinamento, identificar seus pontos de dificuldade e personalizar as ofertas. Tudo isso é possível por meio da utilização de plataformas de estudos online, que recolhem informações pertinentes sobre o modo de aprender do usuário para as estratégias de capacitação.



Inteligência artificial

Existem diversas parcerias entre cientistas de dados e desenvolvedores de aplicativos com o objetivo de criar soluções aprimoradas para essa tecnologia. Uma oportunidade que une aplicação da IA na educação tem como intuito auxiliar no processo de relacionamento e de aprendizado, por meio da análise de dados e da identificação de padrões, tornando o processo de aprender cada vez mais personalizado e autônomo.



O que vem por aí

Se as terminologias do alfabeto grego prosseguirem, após a Geração Alpha virão a Beta, a Gama e a Delta. No entanto, essas gerações só irão aparecer na segunda metade do século 21, e não há dúvidas de que o avanço tecnológico continuará.

O que você pode fazer?

Planejar é a palavra.

Pensar em estratégias adequadas e, conseqüentemente, mais efetivas, respeitando as características de cada geração.

- Levar em conta os fatores e as motivações das pessoas na entrada e na saída do mercado de trabalho.
- Conhecer suas características, saber no que acreditam, como se comportam e como aprendem são ações primordiais para que uma organização possa olhar para frente.

É preciso planejamento para fazer as mudanças demográficas da força de trabalho do futuro!

A educação do futuro será portátil, personalizada e onipresente. Sabemos disso e estamos preparados. Clique **aqui** e solicite um contato com nosso time de especialistas!



Conheça mais desafios em educação corporativa **neste ebook!**

Fontes de apoio

As gerações X, Y e Z e suas características | Qual é a sua geração? Sucesso Jovem (2015). Disponível em: <<http://sucessojovem.com.br/as-geracoes-x-y-e-z/>>. Acesso em: 14/07/2017.

Baby boomers: consumers in their golden years. Euromonitor. 2019

Baby Boomers e Geração X: conheça os conservadores digitais. Magic Web Design. 2018. Disponível em: <<https://www.magicwebdesign.com.br/blog/cultura-pop/baby-boomers-e-geracao-x-conheca-os-conservadores-digitais/>>. Acesso em: 09/04/2019.

Como educar uma geração digital com tanta dificuldade para se concentrar? R7. 2019. Disponível em: <<https://noticias.r7.com/educacao/como-educar-uma-geracao-digital-com-tanta-dificuldade-para-se-concentrar-03042019>>. Acesso em: 09/04/2019.

CUNHA, R. **A Geração Alpha, nascida após 2010, será o grupo etário mais transformador que já existiu.** Stylo Urbano (2016). Disponível em: <<http://www.stylourbano.com.br/a-geracao-alpha-nascida-apos-2010-sera-o-grupo-etario-mais-transformador-que-ja-existiu/>>. Acesso em: 14/07/2017.

Geração Alpha é mais inteligente. Pais e Filhos (2013). Disponível em: <<https://www.paisefilhos.com.br/noticias/geracao-alpha-e-mais-inteligente/>>. Acesso em: 14/07/2017.

MAMOMA, K , S. **Conheça as características das quatro gerações que convivem no trabalho.** Administradores (2010). Disponível em: <<http://www.administradores.com.br/noticias/negocios/conheca-as-caracteristicas-das-quatro-geracoes-que-convivem-no-trabalho/32529/>>. Acesso em: 14/07/2017.

Mateus Bunde. **Nativos digitais e imigrantes digitais.** 2019. Todo Estudo. Disponível em: <<https://www.todoestudo.com.br/historia/nativos-digitais-e-imigrantes-digitais>>. Acesso em: 09/04/2019.

MATTA, V. **Como gerenciar conflitos de gerações: Geração X, Y e Baby Boomers.** Sociedade Brasileira de Coaching (2013). Disponível em: <<https://www.sbcoaching.com.br/blog/comportamento/conflitos-de-geracoes/>>. Acesso em: 14/07/2017.

Michelle Pruet. **Gen Z's Favorite Social Networks: YouTube, Instagram, Snapchat.** Criteo. 2018. Disponível em: <<https://www.criteo.com/insights/gen-z-social-media/>>. Acesso em: 09/04/2019.

O jogo como recurso de aprendizagem para geração Z. Ludos Pro. 2019. Disponível em: <<https://www.ludospro.com.br/blog/o-jogo-como-recurso-de-aprendizagem>>. Acesso em: 09/04/2019.

Quem são os jovens da geração Z: Anseios, valores e características da Nova Força de Trabalho. Affero Lab (2017). Disponível em: <<http://www.afferolab.com.br/publicacoes>>. Acesso em: 14/07/2017.

Redes sociais: dos 'baby boomers' à geração Z. Keep it real (2017). Disponível em: <<https://blog.keepitreal.pt/2017/05/04/redes-sociais-dos-baby-boomers-a-geracao-z/>>. Acesso em: 14/07/2017.

SIQUEIRA, N. **Os três maiores desafios de ensinar para as gerações Z e alpha.** MLearn (2017). Disponível em: <<http://mlearn.com.br/os-tres-maiores-desafios-de-ensinar-para-as-geracoes-z-e-alpha/>>. Acesso em: 14/07/2017.

DOT
digital group

www.dotgroup.com.br