

## POSTURA COMPORTAMENTAL DOS JOVENS DA GERAÇÃO DIGITAL, FRENTE AOS PROCESSOS DE APRENDIZAGEM

*Cristiane de Magalhães Porto*<sup>1</sup>

 <https://orcid.org/0000-0001-5622-030X>

*Leidiana Bezerra de Lima*<sup>2</sup>

 <https://orcid.org/0000-0002-8548-4707>

*Danielle Barbosa de Souza Almeida*<sup>3</sup>

 <https://orcid.org/0000-0001-9014-2763>

**Resumo:** O objetivo deste estudo é compreender a postura comportamental da juventude atual, frente aos processos de aprendizagem e avaliar os mecanismos de ensino perante os desafios advindos dessa nova era digital. Sua metodologia estruturou-se a partir de uma revisão bibliográfica, com o método de pesquisa qualitativa, de cunho analítico e descritivo para a investigação da realidade, por meio das discussões presentes nos artigos selecionados para revisão. O problema de pesquisa foi: de que forma as Escolas podem mediar os aspectos positivos e negativos do uso das tecnologias e seus impactos na aquisição de conhecimento e na saúde mental? Os resultados evidenciam a rede digital como campo aberto, que oferece proteção física ao considerar o distanciamento humano, entretanto, torna-se um espaço virtual propício a ofensas, preconceitos, julgamentos e críticas. A carga negativa dessas informações pode ser severamente prejudicial aos jovens, gerando uma forte reação na saúde mental, ao mesmo tempo que os benefícios do uso da tecnologia são inúmeros, sendo de suma importância considerar que há vantagens e riscos a serem avaliados. Conclui-se que é indispensável ofertar aos jovens uma boa formação para estabilização de posturas éticas pautadas na conscientização e no desenvolvimento de conhecimentos que contribuam para o cenário atual.

**Palavras-chave:** cultura digital; ensino-aprendizagem; conscientização; nativos digitais.



---

<sup>1</sup> Pós-doutorado em Educação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UERJ), Professor do Curso de Comunicação Social e do Programa de Pós-Graduação em Educação da UNIT. E-mail: [crismporto@gmail.com](mailto:crismporto@gmail.com).

<sup>2</sup> Pós-graduada em Gestão escolar e coordenação pedagógica e em Gestão de pessoas e psicologia educacional, ambas pela Sociedade de Ensino Superior Amadeus (SESA), Membro do Grupo de Pesquisa Educação, Tecnologia da Informação e Cibercultura (GETIC/UNIT/CNPq). E-mail: [leidianafnsbc@gmail.com](mailto:leidianafnsbc@gmail.com).

<sup>3</sup> Mestre em Letras para Universidade Federal de Sergipe, Professora de Língua Inglesa do Instituto Federal de Sergipe (UFS). E-mail: [almeida.daniele@gmail.com](mailto:almeida.daniele@gmail.com).

## **BEHAVIORAL ATTITUDE OF YOUNG PEOPLE OF THE DIGITAL GENERATION, FACING THE LEARNING PROCESSES**

**Abstract:** The objective of this study is to understand the behavioral posture of today's youth in relation to the learning processes and to evaluate the teaching mechanisms in the face of the challenges arising from this new digital age. Its methodology was structured from a bibliographic review, with the qualitative research method, of an analytical and descriptive nature for the investigation of reality, through the discussions present in the articles selected for review. The research problem was: how can schools mediate the positive and negative aspects of the use of technologies and their impact on the acquisition of knowledge and mental health? The results show the digital network as an open field, which offers physical protection when considering human distance, however, it becomes a virtual space propitious to offenses, prejudices, judgments, and criticism. The negative charge of this information can be severely harmful to young people, generating a strong reaction in their mental health, at the same time that the benefits of the use of technology are countless, being of utmost importance to consider that there are advantages and risks to be evaluated. We conclude that it is essential to offer young people a good education to stabilize ethical postures based on awareness and the development of knowledge that contributes to the current scenario.

**Keywords:** digital culture; teaching-learning; awareness; digital natives.

## **ACTITUD DE LOS JÓVENES DE LA GENERACIÓN DIGITAL ANTE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE**

**Resumen:** El objetivo de este estudio es comprender la postura de comportamiento de la juventud actual, frente a los procesos de aprendizaje y evaluar los mecanismos de enseñanza frente a los desafíos que surgen de esta nueva era digital. Su metodología se estructuró a partir de una revisión bibliográfica, con el método de investigación cualitativa, de naturaleza analítica y descriptiva para la investigación de la realidad, a través de las discusiones presentes en los artículos seleccionados para revisión. El problema de investigación fue: ¿de qué manera la Escuela puede mediar los aspectos positivos y negativos del uso de las tecnologías y su impacto en la adquisición de conocimientos y en la salud mental? Los resultados muestran la red digital como un campo abierto, que ofrece protección física al considerar la distancia humana, sin embargo, se convierte en un espacio virtual propicio para ofensas, prejuicios, juicios y críticas. La carga negativa de esta información puede ser gravemente perjudicial para los jóvenes, generando una fuerte reacción en la salud mental, al mismo tiempo que los beneficios del uso de la tecnología son numerosos, siendo de suma importancia considerar que existen ventajas y riesgos que deben ser evaluados. Concluimos que es fundamental ofrecer a los jóvenes una buena educación para estabilizar actitudes éticas basadas en la concienciación y en el desarrollo de conocimientos que contribuyan al escenario actual.

**Palabras clave:** cultura digital; enseñanza-aprendizaje; sensibilización; nativos digitales.

## Introdução

Quando um sujeito direciona o olhar para outro, é possível destacar inúmeras observações que podem revelar características relacionadas à postura apresentada, seja esta do estado físico ou emocional. Logo, a postura pode fornecer uma quantidade de informações comunicativas não-verbais, que atuam como indicativos das emoções presentes.

No sentido físico, a postura diz respeito às posições das articulações e à correlação entre as extremidades (os membros) e o tronco. Teoricamente, a postura derivada do latim *positūra* está relacionada a posição ou atitude adotada em determinado momento e direcionada a algo ou a alguém. Todavia, no âmbito educacional, o olhar precisa estar para além das evidências corporais. Neste quesito, surge o interesse de compreender a postura comportamental da atual juventude, frente aos processos de aprendizagem e avaliar os mecanismos de ensino perante os desafios advindos dessa nova era digital.

Em uma sociedade marcada pela constante interação virtual e influência da mediação tecnológica, é importante considerar o impacto na formação de pensamentos e concepções dos jovens, tendo em vista a construção de uma realidade variável, sujeita a alterações a todo tempo. No cenário atual, a juventude perpassa por dois tipos de ambientes: o on-line que possui intermédio da internet e o off-line sem intermédio da internet.

Sabe-se, entretanto, que a possibilidade de conectividade acompanha os jovens do nascer ao pôr do sol. Os ditos “nativos digitais”, termo desenvolvido pelo educador Prensky (2001), para designar aqueles que nasceram após o surgimento da internet e para os quais a linguagem tecnológica é natural, não conseguem imaginar o mundo sem a internet. Mesmo quando não estão on-line, querem-se conectados.

Diferentemente dos nativos digitais, os imigrantes digitais (Cabra-Torres; Marciales-Vivas, 2009; Demo, 2011; Franco, 2013; Veen; Vrakking, 2009), ou seja, aqueles que nasceram antes da internet e que a ela precisaram se adaptar, passaram pela evolução gradativa da era da informação, experimentaram o mundo sem a dependência atual das tecnologias, presenciaram seu nascimento rudimentar e aprenderam a lidar com as tecnologias no dia-a-dia (Prensky, 2001). Neste contexto, destacam-se posturas e atuações distintas entre os grupos mencionados.

É bastante comum observar crianças e jovens frequentemente realizando tudo ao mesmo tempo: eles estudam, ouvem músicas, interagem com diferentes nacionalidades, realizam investimentos financeiros e integram o mercado de trabalho, mesmo sem formação acadêmica. Entretanto, estudos no campo das ciências que buscam associações de prejuízos ou ganhos cognitivos por uma estimulação virtual ainda são inconclusivos ou apresentam meras suposições sem comprovação científica suficiente (Bruno, 2010; Cabra-Torres; Marciales-Vivas, 2009; Castro, 2012; Loh; Kanai, 2016; Prensky, 2001).

Não obstante, uma ideia recorrente nas discussões em torno dos nativos digitais é o suposto ganho cognitivo desenvolvido involuntariamente pela superestimulação do contato com as tecnologias digitais, apontado como uma habilidade “multitarefa” dos mesmos (Kampf, 2011; Mello; Vicária, 2008; Prensky, 2001; Veen; Vrakking, 2009). Tal concepção contribui para articulação de uma possível vantagem, contudo questionável, principalmente quando pouco considerados fatores intrínsecos (motivações, etapas do desenvolvimento) e extrínsecos (cultura e sociedade) atuantes nas observações comportamentais levantadas.

Portanto, para realização desta pesquisa, estruturou-se uma revisão bibliográfica, a partir do método de pesquisa qualitativa, de cunho analítico e descritivo, para a investigação da realidade, por meio das discussões presentes nos artigos selecionados para revisão. Como problema presente destaca-se a seguinte indagação: De que forma as Escolas podem mediar os aspectos positivos e negativos do uso das tecnologias e seus impactos na aquisição de conhecimento e na saúde mental?

O presente estudo, estabelece reflexões em torno das intervenções provocadas pela era digital na juventude e divide-se em três partes, seguidas de algumas considerações dos resultados alcançados: Tecnologia e saúde mental dos jovens; Impacto das novas tecnologias na aprendizagem de crianças e jovens e O que as pesquisas apontam.

### **Tecnologia e saúde mental dos jovens**

Ainda que a tecnologia esteja presente na sociedade há milhares de décadas, constantemente tem sido encarada como algo novo e cercada de desafios. Há sempre uma novidade, conquista, evolução, que regem o cotidiano das pessoas e promovem, na maioria das vezes, uma dependência preocupante. Já imaginou lembrar que esqueceu o celular no meio do caminho ao trabalho? Que tal umas férias de quinze dias em um hotel fazenda sem

cobertura telefônica e sem internet? Ou até mesmo o cancelamento de todos os seus dados móveis?

Para muitos, essas seriam condições tensas que acarretariam problemas em vários aspectos, desde emocionais e físicos (dor de cabeça, ansiedade, inquietação física, entre outros), incluindo até mesmo prejuízos financeiros, tendo em vista a mercantilidade móvel. Deste modo, considerando que as mídias sociais estão sendo cada vez mais usadas, é difícil conhecer um jovem que não esteja imerso ou dependente de pelo menos uma delas.

Logo, é importante considerar o ponto chave da questão que aponta para o impacto das relações sociais com o uso de tecnologias digitais. Pois, se por um lado, a tecnologia aproxima, com a possibilidade de ter o mundo todo na palma da mão. Por outro lado, pode distanciar os jovens da realidade, impedindo que vivam experiências significativas para o seu desenvolvimento no mundo off-line.

Outro fator importante é que a rede digital atual opera como um campo aberto, que oferece proteção física ao considerar o distanciamento humano, porém, torna-se um espaço virtual propício a ofensas, preconceitos, julgamentos excessivos e críticas. Toda essa carga negativa de informações pode ser severamente prejudicial para os jovens e pode gerar uma forte reação na saúde mental.

De acordo com os dados da Organização Mundial de Saúde – OMS (2021), as condições de saúde mental são responsáveis por 13% da carga global de doenças e lesões em pessoas com idade entre 10 e 19 anos, além da depressão ser uma das principais causas de doença e incapacidade entre adolescentes em todo o mundo.

Outra evidência disso são os dados apresentados pela Secretaria de Vigilância em Saúde (Brasil, 2017), ao revelarem que entre 2011 e 2016 houve um aumento dos casos notificados de lesões físicas autoprovocadas nos sexos feminino e masculino de 209,5% e 194,7%, respectivamente. Neste ínterim, é de suma importância considerar que em meio a smartphones, tablets e tantos outros dispositivos eletrônicos, há vantagens e riscos que merecem ser avaliados.

Vale ressaltar que o sucesso e a satisfação vistos nas redes sociais, na maioria das vezes não representam a realidade de sentimentos e experiências vivenciadas por aqueles que estão por trás das telas. De acordo com Patela (2016), nesta geração é perceptível a falta de expressividade na comunicação verbal e a incapacidade de saber ouvir. Mas, de modo contrário, nas redes sociais, eles defendem arduamente o respeito à diversidade e se opõem a qualquer tipo de preconceito, demonstrando ter a capacidade de empatia e flexibilidade, tanto de atitude quanto de pensamento.

Muitos desses posicionamentos estão estreitamente relacionados ao desejo de autoafirmação e medo da rejeição. Com isso, expõe-se uma evidente relação entre o uso excessivo das redes sociais e as características advindas do mesmo, dentre estas, sintomas de depressão, ansiedade patológica, isolamento social e privação de sono.

Igualmente preocupante é o vício em jogos eletrônicos, problema que afeta consideravelmente a vida de muitos internautas. A situação é tão alarmante que a OMS incluiu o vício em jogos eletrônicos na classificação das doenças mentais<sup>4</sup>. Além disso, o problema foi comparado aos casos de dependência química, já que as consequências mentais e físicas são semelhantes aos efeitos que as drogas ilícitas causam no organismo de um jovem.

A expressão *gaming disorder*, que em português significa vício em jogos, intitula uma doença que provoca a falta de controle e ocasiona a perda de liberdade, já que o indivíduo não joga apenas por interesse, mas por que ele se sente desafiado e motivado a jogar constantemente. Ainda que esteja ciente das consequências ruins para vida familiar, pessoal, escolar, social e profissional, o sujeito não consegue ter êxito no controle do tempo a que se expõe ao recurso digital.

Consequências prejudiciais à saúde relacionadas ao excesso do uso de tecnologia na vida dos adolescentes e jovens (Hospital Santa Mônica, 2019).

### *Aumento da Solidão*

A felicidade momentânea promovida por um 'like' pode aliviar temporariamente os sentimentos de solidão. Todavia, essa aprovação virtual nem sempre supre os anseios mais profundos e, com isso, gera o aumento do sentimento de solidão, frustração e angústia.

Ainda que pareça satisfatória, a interação virtual não pode substituir a socialização por completo. A maioria dos adolescentes e jovens que se sentem deslocados em relação à vida se valem das mídias sociais para tentar neutralizar a dor e compensar o vazio emocional ou habilidades sociais menos desenvolvidas. Porém, essa vertente comportamental estabelece um ciclo vicioso, e se não cuidada, acarreta na solidificação de uma solidão constante, causando graves prejuízos à saúde mental.

---

<sup>4</sup> Disponível em: Revista do Hospital Alemão Oswaldo Cruz Leve (2018).

### *Exposição ao Cyberbullying*

As inseguranças resultantes das questões emocionais são facilmente percebidas pelos colegas durante a interação nas mídias sociais. Por conseguinte, aqueles que não estão bem-intencionados podem, apenas por diversão, disseminar palavras, emojis e imagens violentas ou até mesmo ofensas para humilhar quem está do outro lado da tela.

Esse tipo de “violência digital” direcionado às vítimas de cyberbullying influencia bastante o estado psicológico do jovem mais vulnerável. Na juventude, a sensibilidade e as emoções estão à flor da pele, o que aumenta a probabilidade de se sentir ofendido com mais facilidade. Nos casos mais extremos, esses ataques recorrentes de cyberbullying pode até mesmo levar à automutilação ou à decisão pelo suicídio.

### *Redução da Autoestima*

Os jovens mais habituados à interação virtual tendem a desenvolver maior insegurança em relação à aparência física, principalmente quanto à visão do próprio corpo. Essa questão torna-se ainda mais complexa devido à associação com distúrbios alimentares. A baixa autoestima e os sentimentos negativos contribuem para o surgimento de alguns distúrbios, dentre estes, a bulimia, condição que pode resultar em graves danos ao organismo.

### *Sentimentos de Depressão*

Amplamente divulgado pela mídia, um estudo realizado por Elroy Boers *et al.*, em 2019, feito com 10 mil jovens canadenses, com idade entre 12 e 14 anos, revelou que quem passa mais de cinco horas por dia em redes sociais tem mais de 50% de chance de sofrer de depressão.

Para os jovens, a constante exposição às imagens que sugerem vidas perfeitas, ou rostos caracterizados por beleza fenomenal, já é suficiente para reduzir a autoestima e levar ao sentimento de inferioridade. Ainda que a maioria das postagens sejam apenas ostentação, (tendo em vista que as fotos passam por edição de filtro) a falta de maturidade emocional contribui para a não visualização da verdadeira realidade, corroborando com o aumento das crises depressivas.

## **Impacto das novas tecnologias na aprendizagem de crianças e jovens**

A promoção frequente da internet a fez mediadora da informação. Deste modo, a cibercultura tornou-se mais sólida e constante e mudanças ocorreram em diversos âmbitos, principalmente na formação escolar. Neste viés, a escola precisou ser transformada e reestruturada para acolher na prática diária, as novas tecnologias educativas.

Cabe ressaltar que durante muitos séculos a Escola evidenciou-se como a instituição da transmissão de conhecimento, sobretudo através da oralidade, na qual o Professor era o detentor e porta voz do saber. A cibercultura ampliou as possibilidades de acesso à informação e contribuiu para que a Escola repensasse seus métodos e processos de ensino e aprendizagem. Os estudantes passaram a adquirir um grande volume de informação de várias formas e fora dos muros da sala de aula, por intermédio da internet e sem a mediação de docentes.

De acordo com Prensky (2010), as crianças de hoje nascem em um mundo caracterizado pelas tecnologias e mídias digitais e tem, portanto, seu perfil cognitivo de aprendizado alterado. Para o autor, elas possuem estruturas cerebrais diferentes, que as tornam mais rápidas, capazes de realizar muitas tarefas ao mesmo tempo e com uma autonomia antes pouco vista.

Ao discutir sobre geração digital, Tapscott (2010) descreve-a como composta por integrantes mais inteligentes que as gerações anteriores, que possuem perfil dinâmico, com capacidade para fazer mais de uma atividade ao mesmo tempo, interessadas por novidades e desafios, com flutuação de interesse que diz respeito à dinamicidade da rotina e não temem aos obstáculos das constantes mudanças.

Todavia, essa mutação humana coloca a Escola frente a muitos desafios, uma vez que o desenvolvimento tecnológico digital das tecnologias de informação e comunicação (TIC) vem modificando a forma com a qual crianças e jovens se relacionam com conteúdos formais e informais que lhe são apresentados. Sendo assim, avaliar o comportamento dos jovens se torna fundamental para ajudá-los a lidar melhor com o mundo real e estabelecer meios mais eficazes de ensino.

De acordo com Mello e Vicária (2008), os nativos digitais têm acesso à tecnologia pouco depois do seu nascimento e aos 5 anos já reconhecem ícones e se interessam por jogos virtuais de associação e memória, com variações de letramento de criança para

criança. Não demora muito para que elas se interessem também por sites de relacionamento e comecem a adicionar amigos virtuais.

Destarte, é importante destacar que mesmo a tecnologia promovendo inúmeros avanços, não se pode subestimar a continuidade do uso dos recursos comunicacionais tradicionais, como os livros didáticos. Estes estão longe de ser mecanismos ultrapassados ou excludentes frente à tecnologia digital, conforme consideram alguns, mas precisam ser adaptados aos novos comportamentos dos nativos digitais, de modo a potencializá-los.

Tal fato intensifica-se com as possibilidades de acesso a internet por interfaces móveis, envolvendo o entretenimento e a sociabilidade (Othon; Coelho, 2020). Assim, criar as ambiências para a mobilização dessas tecnologias “é pensar concretamente em situações que, a partir da experiência formadora, seja possível incorporar atualizações ao conhecimento já adquirido, ora gerando novos conhecimentos, ora incorporando-os aos conhecimentos já existentes” (Santos; Weber, 2013, p. 300).

Nesta perspectiva, as tecnologias midiáticas, as interfaces contemporâneas e a comunicação em rede, quando inseridas nos mecanismos metodológicos, possibilitam um tipo de apropriação de conteúdos e ações que evidenciam o papel protagonista dos jovens (Marôpo; Sampaio; Miranda, 2018), que, conseqüentemente, assumem uma posição mais igualitária perante a discussão de temas e diferentes atuações cotidianas.

A Escola continua sendo um espaço que traz vantagens para a aprendizagem, por ser capaz de oferecer vários impulsos cognitivos, estabelecer e proporcionar a manutenção de laços sociais off-line, não obstante as críticas. Entretanto, para Eisner (2005) as expectativas dos jovens da geração digital estão relacionadas ao ambiente. A qualidade de relacionamento estabelecido com colegas, companheiros e líderes, que por vezes, são diferentes e conflitantes das observadas em redes sociais, acarretando em decepções entre o que eles esperam e as verdadeiras relações estabelecidas, situação está que exige atenção e cuidado.

Por isso, é de suma importância contribuir com a formação desses jovens para estabilização de posturas éticas pautadas na conscientização e na busca de valores que ajudem a melhorar o cenário atual, permeado por vivências on-line e off-line. Nesta perspectiva, os recursos digitais devem ser utilizados pelos jovens não só para o lazer, mas para fins educacionais, como estratégia de estudos individuais e coletivos, tornando-se assim instrumentos facilitadores da aprendizagem.

Contudo, o jovem aluno precisa aprender a utilizar bem os dispositivos móveis. A Escola pode contribuir para que os estudantes façam usos mais seguros da rede, buscando,

por exemplo, conteúdos ministrados por e com mediação do professor. Outra ação indispensável é saber analisar e discernir o que é bom e o que é ruim, ou seja, o que convém ou não, para um aprendizado efetivo e contínuo, bem como para manutenção de relacionamentos pessoais.

É exatamente nessa mediação que a escola pode contribuir para que os jovens transformem toda informação disponível nas redes e na sala de aula em conhecimento. Ainda que seja incerta, a ideia que o acesso a informação é premissa de construção do saber, a fragilidade de atenção e aprofundamento de temas são pontos frágeis do acesso à informação na rede.

Nesta perspectiva, a reflexão em torno da aprendizagem assistida, como parte fundamental do desenvolvimento da autonomia do pensamento, pressupõe uma curadoria assertiva, que conferida à Escola, contribui na mediação da informação em conhecimento. Isso implica dizer que a Internet não é só formada de problemas e coisas nocivas. Por isso, a solução não está no “não uso”. Mas, no uso consciente e responsável. Consequentemente, tudo aquilo que há de bom, poderá ser mais bem explorado e aproveitado com eficiência. Um exemplo disto é o letramento digital, caracterizado por Azevedo *et al.* (2018, p. 618) como:

[...] a capacidade de uso dos recursos informacionais e da internet para ler e escrever em situações diversas no ciberespaço, com uma ampliação do leque de possibilidades de contato com a leitura e escrita também no meio digital. O termo abarca não apenas conhecimentos do código alfabético e regras da língua escrita; ele amplia a interpretação de letramento, incluindo-se as capacidades de manipulação básica de hardwares e softwares e a compreensão dos contextos e finalidades dos textos digitais.

Segundo os autores citados “ensinar a ler e escrever no contexto atual pressupõe que professores refutem a ideia de que os ‘nativos digitais’ já sabem utilizar as tecnologias para se incluírem nas práticas sociais” (Azevedo *et al.* 2018, p. 619). Assim sendo, é importante que o professor compreenda a significância de proporcionar momentos de uso das novas tecnologias, para que o estudante esteja em contato com situações reais de uso e desenvolva as habilidades necessárias para interagir bem com a cultura digital.

Conforme um estudo realizado por Bruno (2010), os multicomponentes tecnológicos possibilitam a criação de ambientes de aprendizagem ciberculturais, em que todos podem

atuar como co-produtores e não apenas como consumidores de informação. O mesmo autor destaca a importância dos sistemas integrados de áudio e vídeo que oferecem possibilidades de criação coletiva, comunicação, redes de relacionamento e de informação, imersão, e uma nova realidade em que o tempo e o ambiente são redimensionados e reconfiguram também os espaços presenciais.

[...] a grande contribuição das novas tecnologias é que elas permitem o registro de nossas representações, seja por escrito, visual ou sonoramente e, a partir desse registro, podemos refletir sobre o rastro da experiência do processo de aprendizagem. Dessa maneira, a aprendizagem deixa de ser mecânica e reprodutora e passa a ser uma aprendizagem consciente e ativa. Esse processo deixa de ser apenas individual e pode vir a ser um processo mais rico, porque coletivo, através das tecnologias de comunicação em rede (Kampf, 2011, p. 3).

Um dos artefatos importantes e que podem ser bem utilizados são os jogos digitais que possuem finalidades educativas. Estes, estabelecem uma melhor fixação do conteúdo, por conseguir atrair maior atenção e empenho dos estudantes. Outro aspecto positivo da gamificação é o uso de desafios durante a aplicabilidade das metodologias. Isso aumenta a motivação e estimula o aluno a perceber a sua evolução individual e coletiva, quando bem orientado.

Além dos jogos eletrônicos, pode-se também destacar as vantagens do uso das plataformas digitais de ensino que viabilizam um acesso completo às informações escolares, de forma rápida e prática, proporcionando interações mais ágeis entre professores e alunos. Além disso, trazem dados sobre faltas, notas, provas, tarefas e materiais didáticos.

No que diz respeito ao acompanhamento familiar, a plataforma digital pode atuar como uma grande aliada. Pois, oferece uma transparência de frequência, notas e registros adicionais, se assim for necessário. Logo, a possibilidade de participar da educação dos filhos é ampliada, ainda que os pais não tenham tanto tempo disponível.

Um dos velhos problemas enfrentados na sala de aula é a dificuldade de realizar um trabalho em grupo. Quando sugerido pelo professor, vários questionamentos são levantados: Fulano mora longe mim; Eu não posso fazer trabalho com Joãzinho, a minha mãe não deixa; Eu só faço esse trabalho se eu estiver no grupo de Maria; Não conseguimos achar um horário bom para todos os integrantes; e por aí vai. No entanto, os recursos digitais podem ajudar a resolver tais impasses.

Atualmente existem inúmeros aplicativos que colaboram com a realização de trabalhos em grupos, conversas e outras formas de interação, dentre estes, os drives: Box; Dropbox; Google Drive; OneDrive e Chats com vídeo: Google Hangouts; Skype, Slack, entre outros. Com isso, é possível criar e compartilhar documentos virtuais que podem ser editados por várias pessoas ao mesmo tempo, com adição de comentários e tela de bate-papo para discutir sobre as mudanças necessárias.

Portanto, ao considerar as contribuições do uso da tecnologia é visto que quando bem aplicada, os benefícios são inúmeros. Deste modo, é importante que o espaço e a equipe escolar acompanhem as evoluções da era digital. Pois, o momento atual mostra-se bastante fértil, tanto no que se refere ao uso pedagógico dos artefatos digitais que apresentam plasticidade e flexibilidade, quanto nas possibilidades metodológicas de interação e mediação.

### **O que as pesquisas apontam**

Conforme descrito em um estudo realizado por Bitencourte, Hinz e Lopes (2018), na maioria das escolas de Ensino Médio, as práticas didático-pedagógicas não se utilizam da disponibilidade tecnológica e apresentam um enfoque de educação a partir de aulas expositivas e tradicionais. Desta forma, não consideram que os alunos são de uma geração tecnológica e, deixam de desenvolver melhor o aprendizado com dinâmicas educativas a partir do uso das TIC como formas de aprimoramento do ensinar e do aprender, com maior índice de interesse dos alunos.

Uma outra pesquisa ao tratar sobre a questão da disponibilidade de acesso à internet na escola, destacou um problema vivenciado pelos alunos, pois apenas 8,5% responderam que a escola disponibiliza acesso à internet, 33,9% apontaram que somente às vezes é disponibilizada e, 57,6% apontaram que não é disponibilizada (Soares; Porto, 2021).

Tais dados ressaltam um elemento importante a ser considerado: “ter acesso aos artefatos tecnológicos, sem ter acesso à internet, cria-se um problema para os alunos, que não conseguem navegar para ter informações e se comunicar da forma adequada” (Soares; Porto, 2021, p. 11). Logo, nestas condições, a construção do conhecimento a partir das TIC não atua com a mesma eficácia para todos.

Outro aspecto a ser considerado no respectivo estudo é a concepção literal que um dos alunos apresentou sobre os professores. De acordo com o discente, o corpo docente precisa ser mais ativo e participativo, citando ainda que por vezes, simplesmente distribuem listas de atividades, ou sugestões de aplicativos, o que os obriga a buscar melhores esclarecimentos na internet. Metodologias estas que não são práticas pedagógicas eficientes e não contribuem com o aprendizado a partir das tecnologias digitais (Soares; Porto, 2021).

Segundo Cortelazzo (2016), é possível contemplar uma viabilidade ao que se refere a aprendizagem significativa quando há o uso das TDIC. Sua aplicabilidade, quando bem estabelecida, promove uma educação capaz de gerar benefícios, que se estendem além dos enfoques teóricos e promove uma formação que contribui com a inserção no ensino superior, bem como, na valorização no mercado de trabalho.

Todavia, há um outro lado que precisa ser bem compreendido e avaliado, principalmente quando relacionado a falta de controle sobre o tempo de uso dos artefatos tecnológicos. Um artigo publicado em 2019 na BMC Psychiatry de autoria de Sohn, Rees, Eildridge, Kalk e Carter analisou 41 estudos anteriores envolvendo 42 mil jovens em investigações sobre o uso problemático de *smartphones*, assim como eles nomeiam.

Tal pesquisa foi descrita e analisada por Sean Coughlan, um premiado correspondente educacional para o site da BBC News. Além de cobrir notícias sobre escolas e universidades no Reino Unido, ele é editor da série online de educação internacional da BBC, *The Knowledge Economy*, que analisa o impacto da educação de uma perspectiva global e os moldes da economia do futuro.

O estudo constatou que 23% dos jovens avaliados tinham comportamento classificável como vício (SOHN *et al.*, 2019). Pois, apresentavam ansiedade por não poder usar o telefone e por não conseguir moderar o tempo gasto no smartphone. Fator este que implica na realização de outras atividades. Esse comportamento viciante pode estar ligado a outros problemas, diz o estudo do King's College, como estresse, tristeza, falta de sono e problemas de desempenho na escola.

Um dos autores do relatório e integrante do Instituto de Psiquiatria, Psicologia e Neurociência da instituição, Nicola Kalk diz que "Não sabemos se é o próprio smartphone que pode ser viciante ou os aplicativos que as pessoas usam" (SOHN *et al.*, 2019, p. 356). No entanto, aponta-se uma necessidade de conscientização pública sobre o uso de smartphones por crianças e jovens, que devem ser assistidas pelos pais, que por sua vez,

precisam estar cientes de quanto tempo seus filhos passam em seus telefones (Coughlan, 2019).

Conforme Sohn *et al.* (2019, p. 356), os vícios "podem ter sérias consequências sobre a saúde mental e o cotidiano". Przybylski, Orben e Weinstein (2020), afirmaram que não é possível determinar uma relação de causa e consequência entre depressão e o uso excessivo de smartphones, por exemplo. Como também, segundo a autora, "Já foi demonstrado anteriormente que os efeitos dos celulares não são uma via de mão única, mas essa alteração de humor (causado pela depressão) pode ter um impacto na quantidade de uso de smartphones também" (Przybylski; Orben; Weinstein, 2020, p. 1083).

O estudo alerta sobre o fato deste comportamento viciante significar que as pessoas ficam "em pânico" ou "chateadas" se lhes for negado acesso constante aos aparelhos. Os jovens também não conseguem, segundo a pesquisa, controlar a quantidade de tempo que passam diante dos smartphones, que para os pesquisadores, esse vício está associado a problemas de saúde mental (Coughlan, 2019).

De acordo com uma pesquisa realizada pela empresa GlobalWebIndex em 2019, o Brasil ocupa o 2º lugar se tratando de tempo gasto pelas pessoas utilizando as redes sociais. O que significa dizer, que a realidade descrita, também faz parte do cenário brasileiro.

**Tabela 1** - Tempo médio gasto pelos países com mídia social

Ranking	País	Minutos (2019)	Minutos (2018)
1	Filipinas	241	248
2	Brasil	225	219
3	Colômbia	216	214
4	Nigéria	216	206
5	Argentina	207	197
6	Indonésia	195	203
7	Emirados Árabes	191	180
8	México	190	194
9	África do Sul	190	178
10	Egito	186	185
12	Arábia Saudita	186	172
13	Turquia	185	172
18	Rússia	148	141
19	Índia	145	148
22	China	139	120
25	EUA	117	125

Fonte: (BRASIL..., 2019).

Outro dado importante sobre o uso das redes sociais no mundo é apontado pela pesquisa realizada pela rede TIC Kids Online Brasil sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil, em 2018. A pesquisa traz que os adolescentes e jovens entre 9 e 17 anos, têm explorado o mundo virtual, especialmente as redes sociais, de uma forma crescente e desordenada sem entender, claramente, os riscos que isso lhes proporciona (TIC kids..., 2019).

Nesta perspectiva, após a declaração da pandemia de COVID-19, observou-se que o uso de tecnologias digitais no Brasil foi intensificado, passando de 71% dos domicílios com acesso à internet em 2019 para 83% no ano subsequente, em 2020, o que corresponde a 61,8 milhões de domicílios com algum tipo de conexão à rede (TIC domicílios..., 2021).

Ainda, o estudo aponta que o uso de plataformas para atividades de ensino e aprendizagem nas escolas urbanas subiu de 22% em 2016 para 66% em 2020 e 82% das escolas brasileiras possuem acesso à internet, sendo de 98% nas áreas urbanas e de 52% nas rurais, sendo que entre as regiões do país, o acesso nas escolas varia de 51% no Norte a 98% no Centro-Oeste (TIC domicílios..., 2021).

Assim, percebe-se que o uso das redes sociais pelas crianças e adolescentes tem aumentando em grandes proporções no Brasil, principalmente com a finalidade de sociabilização, o que pode configurar-se como uma barreira em seu desenvolvimento cognitivo e de aprendizagem a medida que o acesso e uso a essas plataformas é realizado de forma excessiva.

## **Conclusão**

Conforme a discussão do presente estudo, a evolução digital vem ganhando grande destaque entre crianças e jovens, que podem ser nomeadas como membros da Geração Digital ou Nativos Digital. Toda essa evolução transformou a forma com que se estabelecem as relações interpessoais e o próprio consumo de informações e entretenimento. Deste modo, o conhecimento passou a estar ao alcance dos usuários de maneira muito mais rápida, com ferramentas que auxiliam o processo comunicativo a partir de múltiplas interações sociais.

Para o âmbito educativo, a utilização dos recursos digitais tem contribuído efetivamente com o desenvolvimento do processo de aprendizagem. Além disso, ampliou as possibilidades de comunicação e a visão do aluno e do professor em relação ao mundo e as mais diversas formas de aprender e compartilhar o conhecimento.

No entanto, a coleta de dados também revela questões que devem ser consideradas, principalmente quando direcionadas aos riscos do uso excessivo das tecnologias digitais. Tendo em vista que, conforme descrito, tal descontrole pode ocasionar problemas emocionais e até mesmo neurológicos. Dentre estes, a sensação de solidão provocada pelo distanciamento social, depressão, obesidade, ansiedade, baixa autoestima e por vezes, agressividade.

Neste íterim, vale reforçar a importância do acompanhamento pedagógico, eixo norteador que pode contribuir com a devida orientação para o uso correto das tecnologias, indicando as consequências da utilização inapropriada, a fim de reduzir os índices alarmantes de problemas emocionais, violência e até suicídio dos jovens na fase da adolescência. Logo, torna-se indispensável a continuidade da realização de estudos em torno da problemática abordada, para entender o quão essas mudanças são significativas e quais as consequências das intervenções promovidas pelo uso dos artefatos digitais.

## Referências

AZEVEDO, Daniela Simone de; SILVEIRA, Aleph Campos da; LOPES, Carla Oliveira; AMARAL, Ludmila de Oliveira; GOULART, Ilsa do Carmo Vieira; MARTINS, Ronei Ximenes. Letramento digital: uma reflexão sobre o mito dos “Nativos Digitais”. *RENOTE*, Porto Alegre, v. 16, n. 2, p. 615–625, 2018. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/89222> Acesso em: 25 jan. 2023.

BITENCOURTE, Andreia; HINZ, Verliani Timm; LOPES, João Ladislau Barbará. Uma análise do uso das tecnologias móveis digitais em sala de aula no ensino médio de uma escola pública. *Educar mais*, Rio Grande do Sul, v. 2, n. 1, p. 1-23, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/educarmais/article/view/1273> Acesso em: 25 fev. 2023.

BOERS, Elroy; AFZALI, Mohammad H.; NEWTON, Nicola; CONROD, Patricia. Association of Screen Time and Depression in Adolescence. *Jama Pediatrics*, [Canadá], v. 173, n. 9, p. 853-859, 2019. Disponível em: <https://jamanetwork.com/journals/jamapediatrics/fullarticle/2737909?resultClick=1>. Acesso em: 12 fev. 2023.

BRASIL é 2º em ranking de países que passam mais tempo em redes sociais. *Época Negócios*, [São Paulo], 6 set. 2019. Disponível em: <https://epocanegocios.globo.com/Tecnologia/noticia/2019/09/brasil-e-2-em-ranking-de-paises-que-passam-mais-tempo-em-redes-sociais.html#:~:text=Globalmente%2C%20as%20pessoas%20gastam%20quase%20150%20minutos%20por%20dia%20nas%20m%C3%ADdias%20sociais&text=Uma%20nova%2>

Opesquisa%20detectou%20que,m%C3%A9dia%20nos%20%C3%BAltimos%20sete%20anos. Acesso em: 14 fev. 2023.

BRASIL. Ministério da Saúde. Perfil epidemiológico das tentativas e óbitos por suicídio no Brasil e a rede de atenção à saúde. *Boletim epistemológico*, [s. l.], v. 48, n. 30, p. 1-15, 2017. Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br/centrais-de-conteudo/apresentacoes/2017/2017-025-perfil-epidemiologico-das-tentativas-e-obitos-por-suicidio-no-brasil-e-a-rede-de-aten-ao-a-sa-de-pdf>. Acesso em: 25 fev. 2023.

BRUNO, Adriana Rocha. Aprendizagens em ambientes virtuais: plasticidade na formação do adulto educador. *Revista Ciências e Cognição*, Rio de Janeiro, v. 15, n. 1, p. 43-54, 2010. Disponível em: [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1806-58212010000100005&script=sci\\_abstract](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1806-58212010000100005&script=sci_abstract). Acesso em: 25 fev. 2023.

CABRA-TORRES, Fabiola; MARCIALES-VIVAS, Glória Patrícia. Mitos, realidades y preguntas de investigación sobre los ‘nativos digitales’: una revisión. *Universitas Psychologica*, Bogotá, v. 8, n. 2, p. 323-338, 2009. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/647/64712165004.pdf>. Acesso em: 25 fev. 2023.

CASTRO, Gisela. Screenagers: entretenimiento, comunicaión y consumo em la cultura digital. *Meios y Enteros*, Rosario, n. 11, 26 nov. 2012. Disponível em: <https://mediosyenteros.unr.edu.ar/screenagers-entretenimiento-comunicacion-y-consumo-en-la-cultura-digital/>. Acesso em: 23 fev. 2023.

CORTELAZZO, Iolanda Bueno de Camargo. Inovações tecnológicas na educação profissional para o empreendedorismo e empregabilidade. *PIÉSIS*, Balneário Camboriú, p. 1-19, 2016. Disponível em: <https://research.amanote.com/publication/JJjS2nMBKQvf0Bhi9xda/inovaes-tecnolgicas-na-educao-profissional-para-o-empreendedorismo-e-empregabilidade>. Acesso em: 25 fev. 2023.

COUGHLAN, Sean. 1 em cada 4 jovens está viciado em celular, aponta estudo britânico. *BBC News Brasil*, [s. l.], 29 nov. 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-50599245> Acesso em: 12 fev. 2023.

DEMO, Pedro. Olhar do educador e novas tecnologias. *Boletim Técnico do Senac: Revista de Educação Profissional*, Rio de Janeiro, v. 37, n. 2, p. 15-26, 2011. Disponível em: <https://www.bts.senac.br/bts/article/view/190>. Acesso em: 15 jan. 2023.

EISNER, Susan P. Managing Generation Y. *SAM Advanced Management Journal*, Cincinnati, v. 70, n. 4, p. 4-15, 2005. Disponível em: <https://www.proquest.com/openview/7849d64fa1ba86e9b24f77f9b3e89d16/1?pq-origsite=gscholar&cbl=40946>. Acesso em: 20 jan. 2023.

FRANCO, Claudio de Paiva. Understanding digital natives’ learning experiences. *Revista brasileira de linguística aplicada*, Belo Horizonte, v. 13, n. 2, p. 643-658, 2013. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbla/a/pPL56WH7zHMLzBgzBZBDRyL/abstract/?lang=en>. Acesso em: 29 jan. 2023.

HOSPITAL SANTA MÔNICA. Impacto da tecnologia na saúde mental dos jovens: um sinal de alerta. *Hospital Santa Mônica*, São Paulo, 6 dez. 2019. Disponível em: <https://hospitalsantamonica.com.br/impacto-da-tecnologia-na-saude-mental-dos-jovens-um-sinal-de-alerta/>. Acesso em: 12 fev. 2023.

KAMPF, Cristiane. A geração Z e o papel das tecnologias digitais na construção do pensamento. *ComCiência*, Campinas, n. 131, 2011. Disponível em: [http://comciencia.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1519-76542011000700004&lng=en&nrm=iso](http://comciencia.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-76542011000700004&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 15 ago. 2022.

LOH, Kep Kee; KANAI, Riota. How has the Internet reshaped human cognition? *Neuroscientist*, Thousand Oaks, v. 22, n. 5, p. 506-520, 2016. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/26170005/>. Acesso em: 15 ago. 2022.

MARÔPO, Lídia; SAMPAIO, Inês Vitorino; MIRANDA, Nut. Meninas no YouTube: participação, celebração e cultura do consumo. *Estudos em Comunicação*, Covilhã, v. 1, n. 26, p. 175-195, 2018. <http://ojs.labcom-ifp.ubi.pt/index.php/ec/article/view/402>. Acesso em: 17 ago. 2022

MELLO, Katia; VICÁRIA, Luciana. Os filhos da era digital: Como o uso do computador está transformando a cabeça das crianças – e como protegê-las das ameaças da internet. *Revista Época*, [s. l.], n. 486, p. 82-90, 2008. Disponível em: <https://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EDR78998-6014,00.html>. Acesso em: 25 ago. 2022

OMS - ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DE SAÚDE. *Mental health of adolescents*. Geneva: OMS, 2021. Disponível em: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>. Acesso em: 15 fev. 2023.

OTHON, Renata Alves de Albuquerque; COELHO, Maria das Graças Pinto. Retratos da “Geração Digital”: um estudo exploratório sobre o consumo midiático e a sociabilidade em Rede na Infância. *Comunicação & Sociedade*, São Bernardo do Campo, v. 42, n. 3, p. 139-166, 2020. Disponível em: <https://xjournals.com/collections/articles/Article?qt=zuyq0i8G98gwIct1PoPJIvdhR/twOQYrkQgnYRH0mGn7FSwH5xKcZjAjFVMEOWM>. Acesso em: 15 mar. 2023.

PATELA, Nelma. O perfil geracional dos alunos de hoje: Repto à Emergência de novas Teorias Educativas. *E-Revista de Estudos Interculturais do CEI*, Porto, n. 4, p. 20, 2016. Disponível em: [https://www.iscap.pt/cei/e-rei/n4/artigos/Nelma-Patela\\_O-Perfil-Geracional-dos-Alunos-de-Hoje.pdf](https://www.iscap.pt/cei/e-rei/n4/artigos/Nelma-Patela_O-Perfil-Geracional-dos-Alunos-de-Hoje.pdf). Acesso em: 25 ago. 2022

PRENSKY, Marc. Digital natives, digital immigrants. *MCB University Press*, Binglei, v. 9, n. 5, p. 1-6, 2001. Disponível em: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em: 25 ago. 2022

PRENSKY, Marc. *Não me atrapalhe, mãe – Eu estou aprendendo*: como os videogames estão preparando nossos filhos para o sucesso no século XXI: e como você pode ajudar!.

Tradução de Lívia Bergo. São Paulo: Phorte, 2010. Disponível em:  
[https://issuu.com/phorteeditora/docs/nao\\_me\\_atrapalhe\\_mae](https://issuu.com/phorteeditora/docs/nao_me_atrapalhe_mae). Acesso em: 25 ago. 2022

PRZYBYLSKI, Andrey K.; ORBEN, Amy; WEINSTEIN, Netta. How Much Is Too Much? Examining the Relationship Between Digital Screen Engagement and Psychosocial Functioning in a Confirmatory Cohort Study. *J Am Acad Child Adolesc Psychiatry*, Canadá, v. 59, n. 9, p. 1080-1088, 2020. Disponível em:  
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/31400437/>. Acesso em: 10 fev. 2023.

REVISTA DO HOSPITAL ALEMÃO OSWALDO CRUZ LEVE. [S. l.]: Oswaldo Cruz, jun./ago. 2018. Disponível em:[https://www.hospitaloswaldocruz.org.br/wp-content/uploads/2018/09/2018\\_0921-LEVE-7-sem-marcas\\_low.pdf](https://www.hospitaloswaldocruz.org.br/wp-content/uploads/2018/09/2018_0921-LEVE-7-sem-marcas_low.pdf) Acesso em: 12 fev. 2023.

SOHN, Sei Yon; REES, Philippa, WILDRIDGE, Bethany; KALK, Nicola J.; CARTER, Ben. Prevalence of problematic smartphone usage and associated mental health outcomes amongst children and young people: a systematic review, meta-analysis and GRADE of the evidence. *BMC Psychiatry*, [London], v. 19, n. 356, p. 1-10, 2019. DOI:  
<https://doi.org/10.1186/s12888-019-2350-x>.

SANTOS, Edméa; WEBER, Aline. Educação e cibercultura: aprendizagem ubíqua no currículo da disciplina didática. *Revista Diálogo Educacional*, Curitiba, v. 13, n. 38, 2013. Disponível: [http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S1981-416X2013000100014&lng=pt&nrm=iso](http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1981-416X2013000100014&lng=pt&nrm=iso). Acesso em: 10 fev. 2023.

SOARES, Marijane de Oliveira; PORTO, Ana Paula Teixeira. Expectativas de alunos do Ensino Médio de Rondonópolis-MT quanto ao uso de tecnologias digitais na sua formação. *ReTER*, Santa Maria, v. 2, n. 1, 2021. Disponível em:  
<https://periodicos.ufsm.br/reter/article/view/65201>. Acesso em: 25 ago. 2022.

SOHN, Sei Yon; REES, Philippa; WILDRIDGE, Bethany; KALK, Nicola J.; CARTER, Ben. Prevalence of problematic smartphone usage and associated mental health outcomes amongst children and young people: a systematic review, meta-analysis and GRADE of the evidence. *BMC Psychiatry*, London, v. 21, n. 52, 2019. p. 356. Disponível em:  
<https://bmcp psychiatry.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12888-020-02986-2>. Acesso em: 25 fev. 2023.

TAPSCOTT, Don. *A hora da geração digital: como os jovens que cresceram usando a internet estão mudando tudo, das empresas a governos*. Rio de Janeiro: Agir Negócios, 2010. Disponível em: <https://buscaintegrada.ufrj.br/Record/aleph-UFR01-000834057/Details>. Acesso em: 24 fev. 2023.

TIC DOMICÍLIOS pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2021. Disponível em:  
[https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20211124201233/tic\\_domicilios\\_2020\\_livro\\_elettronico.pdf](https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20211124201233/tic_domicilios_2020_livro_elettronico.pdf). Acesso em: 16 mar. 2023.

TIC KIDS online Brasil pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2019. Disponível em:  
<https://cetic.br/pt/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-da-internet-por-criancas-e-adolescentes-no-brasil-tic-kids-online-brasil-2018/>. Acesso em: 16 mar. 2023.

VEEN, Win; VRAKING, Ben. Homo Zappiens. *In*: VEEN, Win. *Homo Sapiens: educando na era digital*. Tradução de Vinicius Fegueira. Porto Alegre: Artmed, 2009. p. 141. Disponível em: [http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Livro\\_Homo\\_Zappiens\\_completo.pdf](http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Livro_Homo_Zappiens_completo.pdf). Acesso em: 27 jan. 2023.

*Recebido em: 02 de abril de 2023*

*Aceite em: 07 de julho de 2023*