

GERAÇÃO *SCREENAGERS* E O FUTURO DA EDUCAÇÃO

Márcio Santana Magalhães¹

Fábio Feitosa Rodrigues²

Flaviani Costa dos Santos Pullen³

Lindalva Mendonça de Figueirôa⁴

Silvana Maria Aparecida Viana Santos⁵

Resumo: ‘*Screenagers*’ é um termo usado para descrever o ato de preferir ler, interagir com pessoas e com o mundo, utilizando-se de uma tela. A expansão das tecnologias de informação e comunicação (TICs) modificaram a forma como os alunos interagem e aprendem. Dessa forma, o objetivo do presente artigo foi fazer uma reflexão sobre quem são os *screenagers*, os impactos do uso das tecnologias no desenvolvimento desses indivíduos na educação e os desafios enfrentados por professores e escolas para a implantação das TICs na educação. Foi conduzida uma revisão da literatura publicada nas bases de dados Google Acadêmico e Scielo, utilizando os termos “*screenagers*”, “educação”, “educação na modernidade” e “novas tecnologias na educação”, no mês de junho e julho de 2023. Os jovens atuais vivem em um mundo misto do real e do virtual e, por isso, apresentam características únicas de comportamento, como o fato de serem multitarefas, gostarem de experiências personalizadas, leituras não lineares, preferirem imagens sobre palavras, além de não terem paciência e gostarem das respostas e informações instantâneas. Nesse sentido, é importante repensar o modelo tradicional de ensino e inserir novas tecnologias no processo de ensino aprendizagem. No entanto, a ausência de equipamentos adequados em quantidade e qualidade nas escolas, além do despreparo dos professores para o uso das tecnologias dificultam essa inserção. Por isso, é necessário que a implantação das TICs seja prevista no currículo escolar e que haja incentivo político e/ou econômico.

Palavras-chave: *Screenagers*. Educação. Ensino. Tecnologias. Metodologias Ativas.

- 1 Bacharel em Educação Física pela Claretiano Centro Universitário. Licenciado em Educação Física pela Fundação Presidente Antônio Carlos (UNIPAC). Especialista em Treinamento Funcional, Supervisão Escolar e Coordenação Pedagógica, Gestão Esportiva com Ênfase em Psicomotricidade e Inclusão, Educação Física Adaptada a Inclusão, Educação Infantil Jogos Brinquedos e Recreação, Metodologia em Educação Física e Esporte, em Formação do Profissional em Apoio a Alunos com Autismo. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. Email: marciopersonal@yahoo.com
- 2 Graduado em pedagogia pela UEVA (Universidade Estadual Vale do Acaraú) e especialistas em gestão e coordenação escolar pela FVJ (Faculdade Vale do Jaguaribe); Pós-graduando em Docência do Ensino Superior pela Faveni. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: ffeitosarodrigues@gmail.com
- 3 Graduada em Pedagogia pela Faculdade Capixaba da Serra (MULTIVIX); Especialista em Gestão Educacional Integrada e Educação Especial pela Faculdade de Vitória; Graduanda em Artes Visuais pela Faveni. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: flavianicosta18@gmail.com
- 4 Graduada em Letras. Especialista em Ensino da Língua Portuguesa. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: lindamfig77@gmail.com
- 5 Bacharel em Administração. Licenciatura em Matemática. Licenciatura em Pedagogia. Graduando em Engenharia de Produção. Graduando em Letras pelo IFES. Especialização em Docência para a Educação Profissional e Tecnológica. Especialização em Gestão Escolar: Orientação e Supervisão. Especialização em Metodologia do Ensino da Matemática e Física. Especialização em Educação Especial e Inclusiva. Especialização em Educação de Jovens e Adultos. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: silvanaviana2019@gmail.com



Abstract: ‘Screenagers’ is a term used to describe the act of preferring to read, interact with people and the world, using a screen. The expansion of information and communication technologies (ICTs) has changed the way students interact and learn. Thus, the objective of this article was to reflect on who the screenagers are, the impacts of the use of technologies on the development of these individuals in education and the challenges faced by teachers and schools for the implementation of ICTs in education. A review of the literature published in the Google Scholar and Scielo databases was carried out, using the terms “screenagers”, “education”, “education in modernity” and “new technologies in education”, in June and July 2023. young people today live in a mixed world of real and virtual and, therefore, have unique behavioral characteristics, such as the fact that they multitask, like personalized experiences, non-linear readings, prefer images over words, in addition to not having patience and like the instant answers and information. In this sense, it is important to rethink the traditional teaching model and insert new technologies in the teaching-learning process. However, the lack of adequate equipment in terms of quantity and quality in schools, in addition to the unpreparedness of teachers for the use of technologies, make this insertion difficult. Therefore, it is necessary that the implementation of ICTs be foreseen in the school curriculum and that there be political and/or economic incentives.

Keywords: Screenagers. Education. Teaching. Technologies. Active Methodologies.

Introdução

A sociedade moderna é marcada por uma mudança nas relações familiares e na reestruturação das fases da infância e juventude que está, em partes, atrelada ao avanço tecnológico (Tully, 2007). Douglas Rushkoff (1997), em seu livro “*Playing the Future*”, cunhou o termo *Screenager* traduzindo como; *Screen*: tela e *Teenager*: adolescente. Se referindo aos adolescentes que realizam leituras através de telas. Na opinião de Rushkoff o *screenager*, é um jovem que passa muito tempo em frente a uma tela de computador ou similar, executando atividades que incluem enviar mensagens instantâneas e *e-mails*, ouvir e baixar músicas ou vídeos, jogar jogos *online* e navegar na *web*. Por trás deste termo, temos um novo conceito, que engloba a atual geração de jovens vivendo o conforto da internet e as distintas formas de criação e obtenção de conteúdo.

Vive-se “novas maneiras de trabalhar, de comunicar-se, de relacionar-se, de aprender, de pensar e, em suma, de viver” (Coll & Monereo, 2010, s. p.). No âmbito educacional, tais mudanças são facilmente perceptíveis. De acordo com Tapscott (1999) um estudante é exposto a 30.000 horas de informação digital até os 20 anos de idade. Por outro lado, o uso de livros impressos e outras formas de mídias impressas, vem reduzindo a cada ano. É necessário reconhecer que os alunos *screenager* são sujeitos diferentes daqueles nascidos em décadas anteriores.

Diante disso, a Base Nacional Comum Curricular determina a inserção de educadores e educandos na cultura digital (Brasil, 2018). A expansão das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) e o fácil acesso às hipermídias possibilitam inúmeras formas de interação com o conhecimento e com o mundo, modificando a forma como os alunos aprendem. Dessa forma, é necessário refletir sobre as competências que os professores e educadores, de forma geral, precisam aprender (e incorporar) para favorecer o processo de ensino e aprendizagem dessa nova geração de indivíduos digitalmente ativos. Assim, o presente estudo teve como metodologia a revisão bibliográfica realizada a partir do referencial teórico abordado na disciplina Design de Interface Educacional objetivou fazer uma revisão e uma reflexão sobre quem são os *screenagers*

e os desafios enfrentados por professores e escolas para a implantação de uma educação mais digital, interativa e tecnológica.

Metodologia

Nos meses de junho e julho de 2023 foi realizada uma busca nas bases de dados Google Acadêmico e Scielo utilizando os termos “*screenagers*”, “educação”, “educação na modernidade” e “novas tecnologias na educação”, posteriormente combinados com os operadores booleanos AND e sinônimos com o operador booleano OR. A busca foi realizada sem filtro para idioma ou ano de publicação.

Desenvolvimento

Ao longo de sua vida, o ser humano interage, influência é influenciado pelo meio em que está inserido (Silva & Silva, 2017). À medida que a tecnologia digital se torna mais presente na vida humana, novos problemas sociais e comportamentais surgem. O acesso cada vez mais precoce (ainda na primeira infância) a essas tecnologias e telas pode afetar o desenvolvimento afetivo, cognitivo e social das novas gerações (Silva & Silva, 2017).

A socialização refere-se ao processo pelo qual um indivíduo torna-se socializado, ou seja, aprende as atitudes, valores, normas, costumes, tabus e diversos elementos sociais e culturais. A socialização primária é produzida na infância e se concentra nas habilidades sociais básicas, já a socialização secundária se concentra em aspectos mais específicos e complexos da vida social além da família, ou seja, ensina a interagir com pessoas que não são emocionalmente conectadas. De acordo com Santander (2012) os adolescentes encontram hoje em agentes de socialização difusa, como a televisão e a Internet, as novas formas de individuação e interação, e é nos aspectos relacionados com a orientação e o cuidado onde os adultos se mostram mais inseguros ou irresponsavelmente ausentes.

As tecnologias estão mudando as relações familiares e sociais. O contato social e físico, está sendo substituído pelo contato virtual. É possível notar que em muitas reuniões de família, amigos ou outros grupos, as pessoas passam a maior parte do tempo interagindo com as telas ao invés de interagirem entre si. O mundo virtual vai progredindo e confundindo seus limites com o mundo real, transformando os comportamentos e hábitos sociais de todos os que as usam, em especial, dos jovens (Havner, 2005).

Os jovens (crianças e adolescentes) atuais fazem parte de uma geração que nasceram em um mundo conectado e 100% digital. Por isso, podem ser conhecidos como geração digital, geração Z, nativos digitais, geração interativa, *internet generation* ou ainda *screenagers*. Os *screenagers*, segundo Motta Filho (2018, n.p.)

são multitarefas, gostam de experiências personalizadas, leituras não lineares e preferem imagens sobre palavras. Memória é coisa para disco rígido de um computador. Se precisam de informações, vão ao Google [...] essa geração digital é dotada de grande afinidade com ambientes repletos de sensores, plataformas e aplicativos que permitam respostas imediatas, elogios e recompensas frequentes. Vivem no agora e tudo deve acontecer de maneira instantânea. Seus cérebros

estão sempre no modo “sempre alerta” para múltiplas telas e canais de informação, embora a atenção e a compreensão possam ser consideradas superficiais. Eles também querem velocidade e esperam que as coisas aconteçam rapidamente e, como resultado, quase não têm paciência.

Castro (2012) utiliza o termo para caracterizar o jovem que é dividido em produtor, receptor, consumidor e admirador da interação de variadas telas. Esses indivíduos passam boa parte dos seus dias e de sua vida conectados. De acordo com os dados da pesquisa TIC Kids Online Brasil, do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.Br), de 2021, 93% das crianças e adolescentes com idade entre 9 e 17 anos são usuárias de internet. O nível de frequência de uso da internet para determinadas atividades, como assistir a vídeos, programas, filmes ou séries (84%), ouvir música (80%), enviar mensagens instantâneas (79%) e usar redes sociais (78%) foi bem superior ao uso para pesquisas escolares (Cetic.Br, 2021). Esses números são preocupantes e podem indicar um prejuízo no desenvolvimento cognitivo e social dos jovens, além de poder incitar a falta de interesse pelos estudos e gerar ansiedade (Young & Abreu, 2011). Ainda segundo a pesquisa TIC Kids Online Brasil, 46% dos entrevistados que tinham idade entre 15 e 17 anos, 28% entre os com 13 e 14 anos e 15% daqueles com idades de 11 a 12 anos, afirmaram ter procurado ajuda na internet para lidar com algo ruim que vivenciaram ou para falar sobre suas emoções quando se sentiram tristes (Cetic.Br, 2021).

De acordo com Drummond & Drummond Filho (1998, n.p.), durante a adolescência,

o indivíduo passa por momentos de desequilíbrios e instabilidades extremas, sentindo-se, muitas vezes, inseguro, confuso, angustiado, injustiçado, incompreendido por pais e professores, o que pode acarretar problemas para os relacionamentos do adolescente com as pessoas mais próximas do seu convívio social.

Essa insegurança e confusão favorece muitas vezes a busca de informações nas redes. O uso da internet sem orientação pode levar o jovem/estudante a encontrar informações falsas, sem credibilidade e de fontes duvidosas, além de exercer influência em seu desenvolvimento educacional, podendo ainda alterar a sua cognição. De acordo com Hoogeveen (1997) a depender da forma e da intensidade com que as TIC são utilizadas, elas podem alterar a capacidade cognitiva do indivíduo de forma benéfica ou maléfica.

Vários estudos mostram que os usuários regulares da Internet têm aumentado a atividade nas regiões pré-frontais do cérebro envolvido na tomada de decisões e resolução de problemas. Se essa atividade se prolonga, o que é de costume, o usuário passa o tempo avaliando as ligações e fazendo escolhas, ao mesmo tempo em que processa o impacto e a relevância de cada nova imagem, vídeo ou banner que aparece na tela. Em consequência, a atividade cerebral é mantida a um nível tão superficial impedindo a retenção de informação. Ao manter constantemente ativas as funções executivas do córtex cerebral a sobrecarga cognitiva aparece: a informação passa na frente aos nossos olhos, mas não é mantida. (Cánovas, 2015, n.p.).

De acordo com Castells (2003), o acesso à informação não é garantia de aprendizagem. Para que o conhecimento seja adquirido, é necessário que, frente às informações recebidas, as pessoas possam reelaborar/reconstruir seu conhecimento. Essa construção deve ser baseada em aspectos cognitivos que envolvam a autorregulação, aspectos motivacionais, críticos e reflexivos.

É neste contexto que a família e a escola, em especial, os professores, possuem um papel

fundamental: o de auxiliar o jovem/aluno no desenvolvimento de sua criticidade e o incentivo a busca ou desenvolvimento de outros espaços de sociabilidade que vão além da ‘vida na tela’ do celular/computador. O modelo tradicional de ensino com alunos enfileirados, atuantes de forma passiva como receptores de conhecimento e professores no centro da atenção como detentores do conhecimento, e aplicação de conceitos apenas de modo teórico, não desperta o interesse dos *screenagers* e não resulta numa eficiência equivalente à de experiências práticas de utilização das ferramentas tecnológicas no âmbito escolar.

A educação moderna precisa se integrar ao uso de tecnologias avançadas, com o enfoque na aprendizagem colaborativa, no uso de materiais educacionais modernos, no desenvolvimento intelectual, social e emocional dos alunos, no uso de metodologias ativas, no uso de ferramentas digitais e no reconhecimento das habilidades e contribuições dos alunos. Para essa geração que aprende ‘futucando’ (Alves, 2007.), o uso de bricolagem ou a resolução de problemas pode ser uma ferramenta interessante para incentivar o interesse e a participação dos alunos, além de favorecer o desenvolvimento de atividades empreendedoras e a criatividade. As metodologias de aprendizado precisam ainda ser baseadas em projetos e times, além de contemplar o ensino da robótica e das linguagens de programação (Pinto, 2019). Se considerarmos as características dos *screenagers* descritas por Motta Filho (2018), é importante pensarmos ainda na importância da utilização de imagens e sons nas aulas, captando assim, a atenção das crianças e adolescentes.

O planejamento das aulas e dos materiais didáticos precisa considerar as especificidades dessa nova geração e, por isso, precisa ser interativo, desafiador e promover diferentes simulações. Para isso é necessário que o professor consiga interagir bem com os suportes tecnológicos, desde os editores de texto, o correio eletrônico, a navegação na *web*, os programas de animação e vídeos, entre outras ferramentas. Essas tecnologias podem ampliar as potencialidades pedagógicas, ressignificando assim o papel do professor como mediador do processo de construção do conhecimento (Alves, 2007).

Embora o uso de ferramentas tecnológicas venha crescendo cada dia e que isso tenha facilitado a vida de muitas pessoas em diversos segmentos, o uso e a resistência de TICs para o ensino dividem o mesmo espaço. Em muitas escolas, o uso de *smartphones* e *tablets* durante as aulas ainda é proibido. Essa proibição se justifica em parte pela dificuldade que os jovens apresentam em separar lazer e trabalho, tempo produtivo e ócio. Castro (2012) nos faz refletir: até onde o jovem hoje sabe separar a hora de estudar da hora de olhar a rede social através do *smartphone*? Segundo Tapscott (1999), o uso da tecnologia de uma forma geral está entre a preocupação e o entusiasmo.

É possível, que parte dessa rejeição pelos professores esteja pautada no fato deles próprios não saberem lidar com tais situações, pois não acompanham a evolução da tecnologia, sendo esta mudada constantemente. Estas mudanças podem ser difíceis para alguns profissionais pertencentes às gerações anteriores, que vivenciam essas transformações sob outra lógica, ainda presos à linearidade e às verdades absolutas, resistindo ao novo. Uma generosa parcela dos professores e gestores em atividade, pertencem ao período no qual a televisão era o principal meio de comunicação (Santos Neto & Franco, 2020).

A formação docente é o primeiro passo para a modernização do ensino. É importante que as instituições ofereçam recursos que permitam que os professores se mantenham informados e atualizados sobre as novas tecnologias e tendências, para que possam usá-las de forma

apropriada em sala de aula. É necessário que as instituições forneçam suporte e treinamento aos professores, para que possam desenvolver novas metodologias de ensino que considerem os interesses e necessidades individuais dos alunos. Outro ponto importante, é a dificuldade relacionada à presença de tecnologias digitais na escola, como quantidade, qualidade e atualização de equipamentos, manutenção, *softwares* adaptados a conteúdos curriculares e necessidades educativas (Cabero-Almenara, 2001).

Dados da Pesquisa sobre o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nas escolas brasileiros (Cetic.Br, 2021), mostram 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 98% nas áreas urbanas e de 52% nas rurais. No entanto, embora o aumento na utilização das plataformas tenha sido verificado, a maioria dos professores avaliados (59%) apresentaram dificuldade no uso de tecnologias em atividades educacionais devido à falta de um curso específico, percentual que chegou a 73% entre os professores que lecionavam em escolas localizadas em áreas rurais e a 64% entre os que lecionavam em escolas públicas.

Em outro estudo, 40% dos docentes entrevistados relataram algum grau de dificuldade em utilizar tecnologias simples, como o computador para o planejamento do trabalho pedagógico (Villarroel; Silva & Okuyama, 2022). Melo & Lucena (2021) verificaram que 76% dos professores não se sentem totalmente preparados para mediar o processo de ensino aprendizagem inserindo os recursos tecnológicos. O número insuficiente de computadores por aluno, a baixa velocidade de conexão à internet nas escolas, a falta de apoio pedagógico, sobrecarga de informações para os alunos, desconfiança das informações da internet e dificuldade na utilização das TICs, são as principais barreiras apontadas para o uso das TICs (Oliveira & Silva, 2016)

Apesar do interesse e motivação em aprender sobre o uso das tecnologias digitais, apenas uma pequena parcela de professores busca por formações e cursos nessa área (Villarroel; Silva & Okuyama, 2022). A jornada de trabalho intensa aliado a uma carga horária de 40 horas semanais, a qual muitos profissionais da educação são submetidos, resulta em tempo insuficiente para formação na área, planejamento e adequação das aulas às novas tecnologias.

Nesse sentido, torna-se um grande desafio a incorporação de práticas de aprendizagem ubíquas, de metodologias ativas e de novas estratégias de educação no sistema privado, mas principalmente, no sistema público de ensino. É necessário que a implantação das TICs seja prevista no currículo escolar e que haja incentivo político e/ou econômico.

4 Considerações finais

Os *screenagers* apresentam características muito marcantes como a utilização em massa de telas, a falta de paciência e a preferência por imagens ao invés de palavras. Dessa forma, o uso de ferramentas tecnológicas é fundamental e um grande aliado para o ensino desses alunos. No entanto, para que o uso da tecnologia seja eficiente e eficaz, é necessário primeiramente um incentivo político e/ou econômico, para que todas as escolas possam dispor de equipamentos adequados em quantidade e qualidade. Além disso, é necessário que os professores tenham conhecimento técnico, aprendam a interagir com as novas tecnologias e se envolvam no processo

de ensino (elaboração do material, das atividades, entre outros). É preciso trabalhar para que em um futuro não muito distante as TICs possam se tornar parte das escolas públicas e privadas de todas as regiões.

Referências

- Alves, L. R. G. (2007). Nativos Digitais: Games, Comunidades e Aprendiagens. In: Moraes, U. C. de. (Org.). Tecnologia Educacional e Aprendizagem: o uso dos recursos digitais. Livro Pronto: São Paulo, 233-251.
- Brasil. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). (2018). Educação é a Base. Brasília, MEC/ CONSED/UNDIME.
- Cabero-Almenara, J. (2001). Tecnología Educativa: diseño y utilización de medios en la enseñanza. Barcelona: Paidós.
- Cánovas, G. (2015). Cariño, he conectado a los niños. Bilbao: Ediciones Mensajero.
- Castells, M. A. (2003). Galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- Castro, G. (2012). Screenagers: entretenimento, comunicação e consumo na cultura digital. In: Barbosa, L. (org.). Juventudes e Gerações no Brasil Contemporâneo. Porto Alegre: Sulina.
- Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação – Cetic.br; Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR – NIC.br; Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGI.br. Pesquisa TIC Kids Online Brasil 2021. Disponível em https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20221121120628/resumo_executivo_tic_kids_online_2021.pdf Acessado em 02 de julho de 2023.
- Coll, C. & Monereo, C. (2010). Educação e aprendizagem no século XXI: novas ferramentas, novos cenários, novas finalidades. Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação, 15-46.
- Costa, D. (s.d). Screenagers. [e-book] Flórida: Must University.
- Drummond, M. C. C. & Drummond Filho, H. C. (1998). Drogas: a busca de respostas. São Paulo: Loyola.
- Hanaver, F. J. (2005). Impacto da informática nas relações humanas. Disponível em http://www.usr.inf.ufsm.br/~fhanauer/elc1020/files/Artigo_Revisado_Felipe_Hanauer.pdf Acessado em 01 de julho de 2023
- Hoogeveen, M. (1997). Towards a Theory of the effectiveness of multimedia systems. Int J Hum Comput Interac, 9(2), 151-68.
- Melo, C. C. B. O. & Lucena, A. M. A. (2021). Desafios enfrentados pelos professores de uma escola pública de Maragogi para inserir as TICs como recurso pedagógico: da formação a atuação docente. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, 7(5), 279-293.

Motta Filho, J. (2018). Os Screenagers e a Educação 4.0. *Jornal Gazeta do Povo*. Disponível em <https://portaldaeducacao.crea-pr.org.br/arquivos/2019/08/Os-Screenagers-e-a-Educacao-4.0.pdf> Acessado em 02 de julho de 2023

Oliveira, R. C. & Silva, R. (2016). Políticas Públicas e Estratégias de Inclusão Digital na Baixada Fluminense do Estado do Rio de Janeiro. In: Vilaça, M.L.C.; Araújo, E. V. F. (Orgs.). *Tecnologia, Sociedade e Educação na Era Digital*. (p p. 98-126). Duque de Caxias - RJ: Unigranrio.

Pinto, D. de O. (2019). Entenda os impactos da Quarta Revolução Industrial na Educação! *Blog Lyceum*. Disponível em <https://blog.lyceum.com.br>. Acessado em 02 de julho de 2023.

Santander, A. C. (2012). A Ciberconvivência dos “Screenagers”. *Meta: Avaliação*, 4(12), 314-322.

Santos Neto, E. D. & Franco, E. S. (2010). Os professores e os desafios pedagógicos diante das novas gerações: considerações sobre o presente e o futuro. *Revista de Educação do Cogeime*, 19 (36), 9-25.

Silva, T. de O. & Silva, L. T. G. (2017). Os impactos sociais, cognitivos e afetivos sobre a geração de adolescentes conectados às tecnologias digitais. *Revista Psicopedagogia*, 34(103), 87-97.

Tapscott, D. (1999). *Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation*.

Tully, C. J. (2007). La socialización en el presente digital: informalización y contextualización. *Revista CTS*, 3(8).

Villarroel, M. A. C. U.; Silva, G. T. & Okuyama, F. Y. (2022). O Letramento Digital para Formação de Professores com Resistência e/ou Dificuldades no Uso de Tecnologias Digitais. *Revista Cocar*, 16 (34): 1-19

Young, K. S. & Abreu, C.N. (2011). *Dependência de internet: manual e guia de avaliação e tratamento*. Porto Alegre: Artmed.