

**Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON**  
**14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641**

## **A GERAÇÃO DE *SCREENAGERS* E A EDUCAÇÃO**

**ANA PAULA PAIXÃO LETIERI <sup>1</sup>**

**ALEXSANDRO RODRIGUES DO NASCIMENTO BONIFÁCIO <sup>1</sup>**

**AMANDA MARTINEZ LOURIDO <sup>1</sup>**

**CLÁUDIA DOS SANTOS NASCIMENTO GOMES <sup>2</sup>**

**HIVINY DE ATAIDES RAQUEL <sup>1</sup>**

**RESUMO:** O presente estudo é direcionado a relação dos *screenagers* e a educação, considerando os desafios de adaptação e o mapeamento de suas características neste âmbito. Com o objetivo de compreender os nativos digitais e os meios para tornar o seu aprendizado mais eficaz, considera-se ainda a análise de seu percurso escolar, os impactos do uso da tecnologia nesta esfera e alguns dos desafios enfrentados pelos professores e a comunidade escolar frente a esse contexto. Estes acabam sendo os tópicos norteadores de seu desenvolvimento, cuja conclusão é significativa no que tange o aprimoramento profissional e, conseqüentemente, a experiência e o aprendizado oferecido aos alunos. Entre as informações coletadas, constata-se que a autonomia dos novos discentes não inibe a aparição de barreiras em seu aprendizado, exigindo que o professor, agora mediador deste processo, supere as barreiras de adaptação e considere o uso de ferramentas e metodologias que promovam a interatividade e um desenvolvimento globalizado.

**Palavras-chave:** *Screenagers*, Nativos Digitais, Educação, Tecnologia.

<sup>1</sup> Docente do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON.

<sup>2</sup> Coordenadora do Curso de Pedagogia e Letras do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON.



**Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON**  
**14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641**

**ABSTRACT:** The present study is directed at the relationship between screenagers and education, considering the challenges of adaptation and the mapping of their characteristics in this context. With the aim of understanding digital natives and the means to make their learning more effective, it is also considered the analysis of their school career, the impacts of the use of technology in this sphere and some of the challenges faced by teachers and the school community in front of to that context. These end up being the guiding topics of its development, the conclusion of which is significant in terms of professional improvement and, consequently, the experience and learning offered to students. Among the information collected, it appears that the autonomy of new students does not inhibit the appearance of barriers in their learning, demanding that the teacher, now a mediator in this process, overcomes adaptation barriers and considers the use of tools and methodologies that promote the interactivity and a globalized development.

**Keywords:** Screenagers, Digital Natives, Education, Technology.



**Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON**  
**14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641**

## **1 INTRODUÇÃO**

A ascensão da tecnologia e a consolidação de uma cultura digital promoveram mudanças significativas na sociedade, sobretudo a nova geração, comumente referenciada por “Screenagers”. Esses “adolescentes em frente às telas” são nativos digitais, que nasceram e cresceram com amplo acesso às ferramentas digitais em meio às suas ações corriqueiras.

Ao tratarmos sobre as mudanças marcadas nos nativos digitais, observam-se dois pontos: o primeiro é que ainda estão sendo reconhecidos muitos dos impactos consequentes ao uso contínuo e precoce destas ferramentas; e o segundo é de que há uma escassez na reflexão de sua influência sobre a educação moderna. Tendo em mente essas circunstâncias, o presente paper tem como objetivo compreender a geração Screenagers e a educação, aproximando-se a análise de questões como a relação destes com seu aprendizado, o seu percurso escolar e desafios para professores e instituições de ensino.

Esse alcance é consequente a uma pesquisa bibliográfica cuja base da fundamentação provém de artigos já elaborados, entre os quais estão Alves (2007), Santander (2012) e Teixeira & Ribeiro (2018). Além destes e dos materiais de auxílio da disciplina, formados por Costa (2022), somam-se outras obras pertinentes à temática, sendo coletadas com o auxílio do Google Academics e as seguintes palavras-chave: screenagers, educação, nativos digitais.

A partir disso, permite-se o enriquecimento do conteúdo abordado na disciplina Educational Interface Design e maior assimilação de sua teoria, viabilizando um preparo superior para lecionar e, conseqüentemente, a oferta de uma mediação efetiva e diversificada aos alunos.

## **2 A GERAÇÃO DIGITAL E SEU PERCURSO ESCOLAR**

A ascensão da tecnologia culminou fatores que excedem a apresentação e o uso de ferramentas auxiliaadoras ao uso humano, sendo um exemplo notório o conceito de “nativos digitais”, apresentados por Brito, Mercado-Brasil & Medeiros (2012, p.128) como aqueles



## **Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON 14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641**

que “estão constantemente conectados”. Geração Digital, Geração @, Geração Interativa ou Net-generation são algumas entre outras diversas nomenclaturas utilizadas para se referenciar a esse grupo, o qual é composto por indivíduos que cresceram com fácil acesso aos veículos digitais e atualmente possuem um domínio superior ao seu controle se comparado às gerações que vivenciaram a transição de seu uso (Santander, 2012).

As gerações que se enquadram como nativos digitais são: a Y, composta pelos nascidos entre 1980 e 2000, que vivenciaram a expansão do uso dos computadores e o início do uso constante da internet; a Z, composta pelos nascidos entre 1990 e 2010, que possuem amplo domínio da internet e seus mecanismos, com destaque aos aparelhos móveis e seu uso constante (COSTA, 2022).

Ainda que anteriormente se tenha citado algumas entre as nomenclaturas associadas aos nativos digitais, Alves (2007), Santander (2012) e Costa (2022) demonstram um consenso literário ao reconhecerem os nascidos a partir de 1980 como “filhos do caos”, relacionando-os a abordagem de Rushkoff (1999). Essa proximidade a um viés de ideais e identidade que muitos atrelam a rebeldia também se faz presente no conceito dos Screenagers, que pode ser facilmente reconhecido como a principal referência a Geração Z.

Sua tradução literal pode se dar pelo entendimento de “adolescentes em frente a tela” e Costa (2022, p.3) acaba justificando tal associação a partir da seguinte reflexão:

Os adolescentes de hoje são descritos como “screenagers”, um termo popularizado para descrever o ato de ler na tela. Eles são acordados por um alarme em um celular e checam as últimas mensagens no mesmo aparelho, muitas vezes antes de saírem da cama. Eles vão à escola ou trabalham em um veículo que apresenta informações baseadas na tela ou em um sistema de entretenimento, e passam a maior parte do dia interagindo com um tipo de tela ou outro similar. À noite, eles interagem com seus amigos através de telas e podem finalmente sentar para relaxar com a internet, geralmente em redes sociais.

Essa dependência em suas atividades resultou em uma geração que é mais independente e possui maior domínio de seu autoconhecimento e defesa de seus ideais. Para Montano (2023), essa dependência em suas atividades resultou em uma geração que é mais independente e possui maior domínio de seu autoconhecimento e defesa de seus ideais.



**Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON**  
**14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641**

Para Montano (2023), isso é o que muitos vêm associando à Geração Alpha, que, de certo modo, também se aproxima da abordagem dos filhos do caos. Contudo, a leitura voltada a rebeldia não deve se dar ao pé da letra e se associar a má conduta, mas sim a ruptura de uma normalidade vivenciada pelas gerações antecessoras, causando certa estranheza e evidenciando um despreparo que pode impactar o desenvolvimento dos jovens.

Vejamos: ao invés de consultar seu professor ou buscar o auxílio da bibliotecária, o nativo digital apenas pesquisa no Google qual a resposta para a sua dúvida; ao invés de focar em uma única atividade e dotar um único talento, o nativo digital domina multitarefas e é marcado por um estímulo criativo que permite sua reinvenção constante; e, ao invés de reproduzir comentários e ideias pertinentes ao ambiente que seus responsáveis frequentam, acabam perpetuando informações coletadas no acesso à infinidade de espaços que a internet lhe proporciona (COSTA, 2022; SANTANDER, 2012).

Considerando Santander (2012, p.316), pode-se dizer que a valorização de uma geração com maior autonomia de suas ações não deve implicar na conformidade de um uso que apague sua identidade e seu grupo, onde o nativo digital seria caracterizado por ser “Eu sem o Outro”. Sendo assim, o autor reconhece que estes “desafiam e responsabilizam os adultos a continuar se aprofundando sobre os efeitos desta forma online de estar no mundo”, permitindo não apenas o estímulo ao seu desenvolvimento amplo, mas também ao preparo e defesa aos perigos que a blindagem da internet acaba proporcionando.

Nas escolas, esse preparo deve não apenas considerar o reforço a transição de um modelo tradicional a um modelo cujo protagonismo de seu aprendizado se dê pelo próprio aluno, mas também por um preparo que considere a atração destes, sobretudo, supra as necessidades cognitivas dos nativos digitais.

Considerando Costa (2022), Santander (2012) e Alves (2007), isso se dá pela identificação dos impactos negativos que essa constante vem apresentando aos discentes, onde, quase que em uma mesma proporção aos seus benefícios, atribui empecilhos preocupantes, como: para a agilidade, há a superficialidade no tratamento dos assuntos; para a multitarefa, há a dificuldade de concentração e compreensão; para o acesso a inúmeras pesquisas e informações, há o apelo ao imediatismo e a ruptura na leitura e seu pleno



## **Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON 14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641**

aproveitamento; para o contato com diferentes grupos e pessoas, há uma limitação de sua expressão corporal e o aumento de sentimentos de individualidade, desapego e insegurança.

O reconhecimento desse contexto vem impulsionando a fixação do uso de ferramentas digitais nas escolas, como forma de se adaptar a essa realidade e contribuir com um aprendizado efetivo a curto e longo prazo.

### **2.1 POSSIBILIDADES E IMPACTOS DESTA RELAÇÃO**

Seguindo o fio do tópico anterior, se sabe que a tecnologia é algo presente na educação. Conforme exposto nas informações coletadas por Costa (2022), sua presença nesse ramo se faz presente desde a Educação 1.0, no entanto, é somente a partir da Educação 3.0 que as tecnologias digitais passaram a ser utilizadas, e é com a Educação 4.0 e 5.0 que sua prática é aprimorada. Nesse caso, ainda estamos vivenciando seu planejamento efetivo e o pleno enraizamento na cultura do ensino, mas já é possível observar algumas de suas contribuições.

A começar pela reaproximação e atração dos alunos. Indo ao encontro do que já foi dito ao decorrer deste desenvolvimento, as ferramentas digitais colaboraram com o resgate do protagonismo do aluno frente o seu próprio aprendizado, tornando o docente o mediador desse processo. Isso permitiu a elaboração de metodologias ativas, que estimulam a interação e consideram o uso de elementos presentes no cotidiano digital.

Um exemplo disto é a gamificação, onde o processo de aprendizado considera experiências favoráveis ao uso de características presentes em jogos online. A importância dessa adaptação pode se dar a partir da reflexão de Alves (2007) de que os nativos digitais são extremamente familiarizados com jogos como o The Sims, Age of Empires, Food Force e entre outros modelos que permitem vivenciar experiências diversas em uma única tela.

Para Kerckhove (1997, p.80), como citado em Alves (2007, p.4), esses jogos se tornam tão atrativos aos jovens por permitirem a simulação de:

uma realidade que se pode tocar e sentir, ouvir e ver através dos sentidos reais – não só com ouvidos ou olhos imaginários. Agora podemos juntar o



**Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON**  
**14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641**

pensamento à “mão da mente”. Penetrando na tela com a luva virtual, a mão real transforma-se numa metáfora técnica, tornando tangíveis as coisas que anteriormente eram apenas visíveis. A partir de agora podemos querer tocar os conteúdos do pensamento.

Deste ponto, pode-se concluir que a gamificação no ensino atribui benefícios que se sobressaem a atração do interesse dos alunos e o próprio conteúdo de aula, onde as experiências vivenciadas podem mudar o indivíduo a partir do estímulo a criação, o desenvolvimento de estratégias e planejamento de ações necessárias para o alcance de seus objetivos. Assim, permite um aprimoramento globalizado, onde: há o incentivo a convivência e a troca com a comunidade em que está inserido, em consoante ao trabalho de questões cognitivas e emocionais que o preparam para lidar com situações diversas (ALVES, 2007).

Este último ponto expõe que ainda que a atração aos jogos se dê pela simulação de realidades diversas, o conceito vivenciado pelos jovens se faz presente em seu cotidiano, como o contato com instruções e regras que devem ser consideradas naquele ambiente. Isto acaba reforçando o potencial de contribuição que a gamificação possui para o ensino, pois se trata de um modelo que proporciona um aprendizado que não se limita ao ambiente escolar e contempla sua posterioridade.

Assim, chega-se ao consenso de que o desenvolvimento do nativo digital já é estimulado a partir dos jogos, cabendo às escolas somente adaptá-los diante suas necessidades educacionais. Outra realidade a ser considerada vai ao encontro da autonomia do aluno frente o seu próprio saber, onde a pesquisa de seus interesses vai ao encontro do que Alves (2007) define como as “comunidades de aprendizagem”. Esse conceito, no que lhe concerne, se aproxima ao que Santander (2012) compreende como a “sabedoria digital”, no entanto, o pleno alcance deste último ainda não é efetivo.

Isso porque as ditas comunidades de aprendizagem, caracterizadas por espaços de interação promovidos por interesses comuns de seus participantes, instiga o compartilhamento de diferentes saberes, mas enfrenta barreiras como a dificuldade da convivência e o respeito pela diferença, além da escassez no controle dos conteúdos e sua inserção ao cotidiano para maior aproveitamento. Já a sabedoria digital, dita aqui como uma solução para esse contexto, é voltada para um domínio das ferramentas digitais como meio de desenvolvimento as



**Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON**  
**14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641**

competências do aluno, estimulando o seu uso a partir do senso crítico, construtivo, responsável e condizente a sua evolução sobre diferentes aspectos (ALVES, 2007; SANTANDER, 2012).

Muitas instituições já estão a par disso e possuem espaços voltados às comunidades de aprendizagem de seus alunos. Com a ascensão do Ensino a Distância (EaD) e o estímulo à interação dos alunos em seus fóruns online, ou até mesmo os grupos de redes sociais da comunidade escolar, é possível observar um suspiro de alívio para a problemática observada, afinal, conforme argumentado por Santander (2012, p.318) “a forma como filtrarmos a imensa quantidade de dados para encontrar o que necessitamos, dependerá de nós”, tornando a eficiência das ferramentas digitais como algo questionável quando não for bem explorada.

Ainda assim, não há uma estimativa de reversão completa graças à consciência frente às limitações que cercam esse contexto, dado que o seu reconhecimento não é o bastante para realizar mudanças da noite para o dia. Alterações essas que, ao contrário do que é muito associado, não atingem somente os alunos. Ao tratarmos sobre o auxílio de toda a comunidade escolar em prol da construção de um saber digital eficaz, deve-se ter em mente que a base para essa instrução parte de docentes e de uma gestão que podem não estar verdadeiramente aptos a esse ambiente, exigindo um preparo que se sobressai ao esperado.

## **2.2 DESAFIOS VICENCIADOS PELOS DOCENTES E ESCOLAS**

Ao tratarmos sobre os impactos da mídia sobre a formação do indivíduo, Santander (2012) e Libâneo (2006) se assemelham na argumentação baseada nos impactos que a televisão e seus programas tiveram nas últimas gerações. Essa constatação poderia ser um incentivo a assimilação dos antecessores dos nativos digitais para seus novos costumes, no entanto, é preciso ter em mente que a influência das tecnologias da comunicação ocorre de modo abundante e contínuo na vida do jovem atual.

Brito, Mercado-Brasil & Medeiros (2012, p.129) tratam como um exemplo dificuldade neste contexto o fato de se ter uma “enorme lacuna entre a geração dos nativos digitais e a geração que a antecedeu, a maneira de ensinar e desenvolver aprendizagem não



**Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON**  
**14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641**

tem sido significativa para essa geração que comporta-se como um aprendiz ativo, que adota uma abordagem não-linear”. Esse tom imediato resultou no que os autores reconhecem como uma influência em plataformas de pesquisa como o Google Academics, onde os títulos dispostos seguem um padrão similar aos sites utilizados pelos adolescentes, oferecendo o auxílio de análises rápidas com filtros e palavras-chave.

Essa característica não é totalmente longa das marcas das gerações antecessoras, que, ainda com maior dificuldade, sempre tiveram admiração pelas pesquisas manuais. No entanto, ao tratarmos sobre aceleração na busca por respostas e o fato de este ser motivo que resultou nesse contexto, pode-se compreender o porquê dessa divergência ser apenas a ponta do iceberg.

Enquanto Teixeira & Ribeiro (2018) tornam lúcido o problema que os docentes enfrentam ao integrar a tecnologia de modo efetivo ao desenvolvimento educacional dos discentes, Alves (2007) acaba reforçando essa afirmação ao apontar que muitos educadores estão apenas migrando os seus modelos tradicionais de aula para o âmbito online, enunciando indiretamente dois pontos incômodos: o primeiro diz respeito a subestimação das contribuições tecnológicas e a desconsideração pela singularidade de cada ambiente de ensino, pois, assim como cada turma, aluno ou instituição possui suas próprias características, o ensino online e físico também se enquadram nisso; e o segundo diz respeito ao esvaziamento ou a inexistência de um planejamento de ensino eficaz.

Estes pontos colocam em risco o objetivo da própria educação e suas contribuições para o desenvolvimento do aluno. Ainda que se tenha em mente as dificuldades e a resistência regada por preconceitos de muitos docentes, junto ao reconhecimento da iniciativa de alguns em utilizar seus mecanismos, a tecnologia é, assim como qualquer outra ferramenta educativa, válida somente mediante uma finalidade concreta. Isto é, “o fato de integrar imagens, textos e som, com interligações de informações sequências não-lineares, através de multimídias, hipertextos e hipermídia não garante a qualidade pedagógica” (ALVES, 2007, p.1).

No ensino presencial, híbrido, a distância ou em qualquer outro modelo, se faz necessário o uso de um planejamento condizente às necessidades educativas para, enfim, decidir o ambiente virtual de aprendizagem, as ferramentas de comunicação, roteiro e



**Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON**  
**14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641**

processo de avaliação de aprendizagem e outras decisões que também seriam realizadas nos antigos métodos de ensino (ALVES, 2007).

Além dessa constatação, a menção ao ensino presencial e híbrido neste texto não ocorre ao acaso, sendo motivada pela consciência defendida por Costa (2022) de que o equilíbrio neste momento é algo de extrema importância para a educação. Assim, ainda que se reconheça e valorize as contribuições dos mecanismos digitais, o docente também deve refletir em sua prática sobre um uso igualitário e complementar, o que acaba sendo uma de suas outras dificuldades, agora a respeito da interatividade em seus serviços e os espaços utilizados.

Ao levantar esse ponto, é comum que muitos o associem ao ensino tradicional e à modernidade, brevemente mencionadas nos tópicos anteriores. De fato, essa constatação não está errada, mas é preciso ter em mente que ela não se limita a isso. A falta de equilíbrio em suas interações também se faz presente em suas novas relações, entre as quais Alves (2007, p.13) utiliza como exemplo: “a) professor-autor – contedudista; b) professor – instrutor – elabora a forma instrucional; c) professor-tutor – aquele que tira dúvidas;” e entre outros. Agora, sua conduta não está mais totalmente dependente de si e exige maior colaboração, o que reforça o sentimento de estranheza e receio de adaptação a esse novo momento.

Novamente, pode-se compreender esse sentimento que acaba atraindo barreiras ao desempenho de inúmeros profissionais, no entanto, a assimilação não se torna tão viável ao considerarmos que a relação da gestão e o resto da comunidade escolar também se enquadram nessas circunstâncias em diferentes momentos. Partindo do pressuposto de que seus exercícios são complementares em esferas diversas, isso já seria um ponto de facilitação nesse novo contexto, principalmente no que diz respeito à gestão e seu suporte aos docentes.

Entende-se que no que diz respeito a atuação desse profissional, há limitações que não se restringem a sua boa vontade e capacitação, abrangendo fatores como a baixa infraestrutura e o investimento quase que escasso para o uso de tecnologias nas aulas, contudo, além de recorrer à adoção de iniciativas voltadas a essas questões, é de seu respaldo promover ações como o desenvolvimento do relacionamento dos profissionais que exercem suas funções lado a lado. O mesmo se expande para os pais e responsáveis, fazendo-se necessária a



## Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON 14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

consolidação de uma ponte entre o docente e estes em prol da conscientização acerca do uso das ferramentas digitais de modo efetivo e seguro ao aprimoramento dos discentes.

Sendo o papel da escola para Libâneo (2006, p.43) o de “propiciar aos alunos aprendizagens sólidas, duradouras”, transformando-os em cidadãos, isso implica no incentivo a construção de interações e trocas com aqueles que interagem em um mesmo ambiente e partilham vivências similares, algo que deve, sobretudo, ser espelhada nas relações dentro da própria comunidade escolar.

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante a pesquisa realizada, confirma-se que a presença da tecnologia no ensino já é uma realidade, seja de modo direto ou indireto. O fato é que a cultura digital já está enraizada em meio às ações, costumes e pensamentos dos screenagers e se atentar a isso acaba indo ao encontro dos compromissos do educador.

Compromissado com a contribuição de um desenvolvimento globalizado e efetivo a curto e longo prazo, a necessidade de o docente refletir sobre esse novo momento se dá não apenas pelas possibilidades de usufruir dos benefícios deste novo aliado, mas também instruir e, muitas vezes, reeducar os nativos digitais frente a sua relação com a tecnologia. A partir disso, abrem-se precedentes para a redução de impactos negativos, como a distração e a ansiedade, e a valorização de impactos positivos, como sua autonomia e o acesso a ferramentas diversas.

### REFERÊNCIAS

ALVES, L. Geração digital native, cursos on-line e planejamento: um mosaico de ideias. Publicado no livro In: **Desenvolvimento Sustentável e Tecnologias da Informação e Comunicação**. 1 ed. Salvador: Edufba, v.1, p. 145-160. 2007.

ALVES, L. Nativos digitais: games, comunidades e aprendizagens. **Tecnologia Educacional e Aprendizagem: o uso dos recursos digitais**. Livro Pronto: São Paulo, 233-251. 2007.

BRITO, D.; Mercado–Brasil, L & Medeiros, R. Aprendizagem e conhecimentos de nativos digitais: caminhos para uma educação diferenciada. *Nuevas Ideas en Informática Educativa*,



**Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON**  
**14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641**

TISE. 2012. *Disponível em:* <http://www.tise.cl/volumen8/TISE2012/18.pdf>. Acesso em: 01/07/23.

COSTA, D. A geração screenager sob a era eletrônica. [e-book] Flórida: Must University. 2022.

COSTA, D. Educação 4.0 e 5.0. [e-book] Flórida: Must University. 2022.

COSTA, D. Screenagers. [e-book] Flórida: Must University. 2022.

LIBÂNEO, J. C. Cultura, Jovem, Mídias e Escola: o que muda no trabalho nos professores?. **Revista Educativa-Revista de Educação**, 9(1), 25-45. 2006. *Disponível em:* <https://professor.pucgoias.edu.br/SiteDocente/admin/arquivosUpload/5146/material/Midia%20Escola.pdf>. Acesso em: 01/07/23.

MONTANO, F. Geração Alpha: como os nascidos a partir de 2010 lidam com a saúde, a família e o consumo. **Revista Crescer**. 2023. *Disponível em:* <https://revistacrescer.globo.com/pre-adolescentes/comportamento/noticia/2023/02/geracao-alpha-como-os-nascidos-a-partir-de-2010-lidam-com-a-saude-a-familia-e-o-consumo.ghtml>. Acesso em: 01/07/23.

SANTANDER, A. C. A Ciberconvivência dos “Screenagers”. **Revista Meta: Avaliação**, 4(12), 314-322. 2013.

TEIXEIRA, A. D., & RIBEIRO, B. Geração Z: problemáticas do uso da internet na educação escolar. **Ciclo Revista** (ISSN 2526-8082), 3(1). 2018. *Disponível em:* <https://periodicos.ifgoiano.edu.br/ciclo/article/view/850>. Acesso em: 01/07/23.

