

A GERAÇÃO SCREENAGERS E SEU PERCURSO ESCOLAR: DESAFIOS E POSSIBILIDADES PARA A EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA

THE SCREENAGERS GENERATION AND THEIR SCHOOLING JOURNEY:
CHALLENGES AND POSSIBILITIES FOR CONTEMPORARY EDUCATION

LA GENERACIÓN SCREENAGERS Y SU TRAYECTORIA ESCOLAR: DESAFÍOS Y
POSIBILIDADES PARA LA EDUCACIÓN CONTEMPORÁNEA

Luciana Ferreira Marques¹
Rozineide Iraci Pereira da Silva²

RESUMO: O presente artigo tem como objetivo analisar as características da geração Screenagers no contexto educacional, suas formas de aprendizagem e os desafios impostos a professores e escolas diante das transformações culturais promovidas pelas tecnologias digitais. A metodologia adotada foi a pesquisa bibliográfica, com levantamento e análise de artigos, livros e periódicos que abordam a temática da geração digital e suas implicações educacionais. Os resultados indicam que os Screenagers são indivíduos nascidos a partir dos anos 2000, imersos em uma cultura de pensamento não linear, hiperconectados e com preferência por mídias iconográficas, além de apresentarem perfis de aprendizagem que divergem significativamente do modelo educacional tradicional. A discussão aponta que, embora essa geração demonstre facilidade no manuseio de dispositivos e na realização de múltiplas tarefas simultaneamente, enfrenta desafios relacionados à impaciência, à dificuldade de seguir etapas sequenciais e aos riscos da hiperconexão, como a desinformação e os impactos cognitivos. Ademais, evidenciam-se desafios estruturais e formativos para docentes e escolas, tais como a defasagem epistemológica na formação continuada, a precariedade da infraestrutura tecnológica, as resistências institucionais e o engessamento curricular. Conclui-se que a escola desempenha papel fundamental como agente moderador, devendo propor práticas pedagógicas apoiadas nas Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) que estimulem a hipertextualidade e a aprendizagem significativa, sem, contudo, negligenciar o desenvolvimento de outras habilidades essenciais à formação integral do estudante.

Palavras-chave: Geração Digital. Screenagers. Tecnologias na Educação. Nativos Digitais. Prática Pedagógica.

¹Doutoranda em Ciências da Educação pela Universidade Christian Business School.

²Doutora em Ciências da Educação - Christian Business School.

ABSTRACT: This article aims to analyze the characteristics of the Screenagers generation within the educational context, examining their learning styles and the multifaceted challenges posed to teachers and schools by digital cultural transformations. Employing a bibliographic research methodology, we surveyed and critically analyzed articles, books, and periodicals addressing the digital generation and its educational repercussions. The findings reveal that Screenagers, individuals born from the 2000s onward, are immersed in non-linear cognitive cultures, hyperconnected, and favor iconographic media, displaying learning profiles that clash significantly with traditional pedagogical models. The discussion highlights that, despite their technical dexterity and multitasking capabilities, this generation faces critical issues such as impatience, sequential reasoning deficits, and risks inherent to hyperconnection, including misinformation and cognitive overload. Additionally, we identify systemic structural hurdles: epistemological gaps in teacher training, obsolete technological infrastructures, institutional resistance, and curricular ossification. We conclude that the school must act as a crucial moderating agent, fostering ICT-supported pedagogical practices that harness hypertextuality for meaningful learning, while simultaneously cultivating reflective, sequential, and ethical competencies essential for holistic student development.

Keywords: Digital Generation. Screenagers. Technologies in Education. Digital Natives. Pedagogical Practice.

1 INTRODUÇÃO

A geração digital tem representado um papel importante na condução dos processos educacionais, destacando-se o aspecto colaborativo da aprendizagem. O modelo de ensino focado no professor se desconfigura, abrindo espaço para a autoaprendizagem, o autodidatismo e o ensino autodirigido, tendo como apoio as comunidades de aprendizagem virtuais que permitem a interação de seus usuários e o compartilhamento de informações que, segundo Lévy (1994), se apresenta como o terceiro nível de interatividade "todos-todos".

O presente artigo traz em seu corpo a descrição das características da geração digital, uma geração que nasceu manuseando telas, autodidata na operação de dispositivos eletrônicos, que constrói mundos e vidas na internet e está conectada à maior parte do seu tempo diariamente. Importa conhecer como ocorre a relação dos nativos digitais com o percurso escolar, pois assim se tem, enquanto professores, um direcionamento para o planejamento de aulas que possam atender a essa geração.

Deste modo, o objetivo deste artigo é promover a compreensão de como os nativos digitais aprendem e se comportam diante da tecnologia digital, bem como apresentar alguns suportes tecnológicos necessários a uma boa prática pedagógica do professor do século XXI, que lhe permitam produzir aulas mais dinâmicas e criativas.

O artigo está estruturado em cinco seções principais, além da introdução e das considerações finais. A seção 2 apresenta o desenvolvimento teórico sobre a geração

Screenagers, suas características, formas de aprendizagem e desafios elencados pela literatura; a seção 3 descreve a metodologia adotada; a seção 4 sintetiza os resultados da análise; e a seção 5 discute as implicações desses achados para a educação contemporânea.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Características da Geração Screenagers

Os Screenagers é termo cunhado por Rushkoff (1999) para designar a geração que cresceu imersa em telas que apresentam características distintivas que impactam diretamente sua relação com o conhecimento e a aprendizagem. Conforme Escobar et al. (2023), os adolescentes da era digital são identificados como Screenagers, terminologia utilizada para retratar práticas que envolvem leitura e interação entre os sujeitos e o universo mediante a tela de dispositivos eletrônicos conectados à internet.

Essa geração, nascida a partir dos anos 2000, preza pela não linearidade da aprendizagem, aceita mudanças com facilidade e não se importa excessivamente com resultados imediatos. Demonstra preferência por mídias iconográficas como suporte à aprendizagem e à comunicação, operando em múltiplas telas simultaneamente e desenvolvendo um pensar hipertextual ancorado em mídias nos mais diversos formatos; impressos, sonoros, imagéticos, digitais e telemáticos.

3

2.2 Aprendizagem dos Nativos Digitais

Os nativos digitais aprendem de forma significativa quando exercitam a prática da bricolagem, termo utilizado por Turkle (1997) para descrever a capacidade de solucionar problemas mediados por instrumentos com os quais estabelecem diálogos, como os games. Essa característica coloca em evidência a pedagogia do "aprender a aprender" proposta por Coll (1994), segundo a qual a finalidade última da intervenção pedagógica é contribuir para que o aluno desenvolva a capacidade de realizar aprendizagens significativas por si mesmo.

Verifica-se também que os Screenagers são práticos, ativos, impacientes e capazes de modificar uma informação recebida, construindo novos conhecimentos por meio de testagem, simulação e experimentação prática. Conforme Ribeiro (2025), um estudante em tempos atuais terá sido exposto a aproximadamente 30.000 horas de informação digital quando chegar aos 20 anos de idade, o que demanda novas abordagens educacionais.

2.3 Desafios para Professores e Escolas

O modelo de ensino passivo, centrado na transmissão unidirecional de conteúdos, já não encontra ressonância entre os Screenagers, que demandam protagonismo, interatividade e sentido prático no que aprendem. Essa constatação impõe um conjunto de desafios estruturais, formativos e culturais que atingem professores e instituições de ensino de maneira sistêmica.

Primeiramente, a formação docente revela-se insuficiente e defasada em sua dimensão epistemológica, pois a maioria dos professores em exercício pertence a gerações anteriores à digital, configurando-se como "imigrantes digitais" (Prensky, 2001); embora essa distinção tenha sofrido críticas por seu determinismo tecnológico, ela ainda explica a dificuldade prática de muitos docentes em integrar as TIC de forma pedagógica e crítica. Estudos recentes (Santos & Oliveira, 2024) evidenciam que os cursos de formação inicial e continuada enfatizam o domínio técnico de ferramentas, mas negligenciam a reconfiguração dos processos de ensino, da avaliação e da própria natureza do conhecimento provocada pelas tecnologias, defasagem ampliada pela rápida evolução das ferramentas de IA generativa, como o ChatGPT, que tem deixado os professores inseguros quanto à autoria discente, ao plágio algorítmico e à curadoria de informações (Martins, 2025).

Além da questão formativa, a infraestrutura precária e a desigualdade de acesso configuram um abismo digital persistente; embora a pandemia de COVID-19 tenha acelerado a digitalização das escolas, dados recentes do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br, 2024) indicam que a conectividade de qualidade ainda é uma realidade distante para muitas instituições públicas, especialmente nas regiões Norte e Nordeste, e a falta de manutenção dos equipamentos e de suporte técnico especializado inviabiliza projetos de longo prazo, aprofundando as desigualdades educacionais, pois alunos de escolas privadas vivenciam ecossistemas digitais ricos, enquanto os da rede pública muitas vezes dependem apenas do smartphone próprio e de dados móveis limitados (Pereira & Costa, 2023).

Para além das questões estruturais, as resistências institucionais e culturais manifestam-se em múltiplas camadas que vão além do "medo do novo" diagnosticado por Alves (2007). Observa-se, primeiramente, um choque geracional e uma inversão de autoridade, uma vez que os alunos Screenagers, por serem nativos digitais, frequentemente dominam ferramentas que o professor desconhece, provocando um sentimento de insegurança e desautorização docente, fenômeno descrito por Ribeiro (2025) como "crise da autoridade pedagógica na era digital", que leva muitos professores a evitar o uso de tecnologias em sala. Simultaneamente, a ascensão da

Inteligência Artificial gerou um temor irracional, porém difuso, de substituição das funções docentes, ansiedade que se traduz em posturas de negação ou boicote às inovações, evidenciando a necessidade de uma "ciberconvivência formativa" em vez de uma competição homem-máquina (Figueiredo, Figueiredo & Tanaka, 2026).

Ademais, há um despreparo generalizado para lidar com os riscos da hiperconexão, como a queda na capacidade de atenção sustentada, o aumento da ansiedade e a exposição a fake news e bolhas algorítmicas, questões que exigem uma alfabetização midiática crítica para a qual a maioria dos professores não foi formada, reduzindo a tecnologia a um mero recurso didático e negligenciando sua dimensão sociocultural e ética (Silva & Almeida, 2026).

Por fim, um desafio estrutural que atravessa todos os anteriores é o descompasso entre o currículo engessado, muitas vezes conteudista e enciclopédico, e as competências demandadas pela cultura digital; embora a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) tenha avançado ao incluir a "cultura digital" como competência geral, as avaliações externas, como o ENEM e o SAEB, ainda privilegiam a memorização e a reprodução, desestimulando práticas inovadoras que exigem tempo, pesquisa e experimentação (Escobar et al., 2023), mantendo os professores reféns de um sistema que pune o risco e a criatividade enquanto a avaliação não se transformar.

3 METODOLOGIA

5

A pesquisa realizada caracteriza-se como uma pesquisa bibliográfica, conforme definem Sousa, Oliveira e Alves (2021), por consistir no levantamento e na análise crítica de produções científicas já publicadas sobre a temática em estudo. Adotou-se uma abordagem qualitativa, uma vez que o objetivo foi compreender os fenômenos educacionais relacionados à geração digital em sua complexidade, sem pretensão de generalização estatística.

O percurso metodológico desenvolveu-se em três etapas. Na primeira etapa, realizou-se o levantamento bibliográfico em bases de dados como Google Acadêmico, SciELO e Periódicos CAPES, utilizando os descritores: "geração digital", "Screenagers", "nativos digitais", "tecnologias na educação" e "desafios docentes". Foram selecionados artigos, livros e periódicos publicados entre 1990 e 2025, priorizando aqueles com maior relevância e impacto na área.

Na segunda etapa, procedeu-se à leitura e à produção de resumos e fichamentos das obras selecionadas, com ênfase nos conceitos-chave de cada autor e em suas contribuições para a compreensão da relação entre a geração digital e o processo educacional.

Na terceira etapa, realizou-se a análise e a síntese das informações coletadas, articulando os diferentes referenciais teóricos e construindo uma argumentação coerente que contemplasse os objetivos propostos. A análise fundamentou-se nos princípios da hermenêutica, buscando interpretar os sentidos atribuídos pelos autores às categorias analisadas.

4 RESULTADOS

A partir da análise do referencial bibliográfico sistematizado no desenvolvimento, foi possível extrair três núcleos de resultados que respondem diretamente aos objetivos da pesquisa.

Primeiro, confirmou-se que a geração Screenagers apresenta um perfil de aprendizagem marcadamente distinto do modelo escolar tradicional, caracterizado pela não linearidade, hiperconectividade e preferência por linguagens iconográficas e hipertextuais (Rushkoff, 1999; Escobar et al., 2023). Essa constatação evidencia que os processos educativos baseados na transmissão linear e sequencial de conteúdos encontram pouca ressonância entre esses estudantes.

Segundo, evidenciou-se que esses estudantes aprendem de maneira mais efetiva por meio da experimentação prática e da bricolagem digital, demonstrando autonomia na construção do conhecimento por meio de testagens, simulações e interações em comunidades virtuais (Turkle, 1997; Coll, 1994). Contudo, apresentam dificuldades com processos sequenciais e com a manutenção da atenção sustentada, o que exige estratégias pedagógicas que conciliem sua agilidade cognitiva com o desenvolvimento de competências reflexivas e metódicas.

Terceiro, identificou-se um conjunto sistêmico de obstáculos que vão desde a defasagem na formação docente (tanto inicial quanto continuada) e a precariedade infraestrutural das escolas — especialmente na rede pública — até a rigidez curricular e as resistências culturais, que inviabilizam a integração crítica e efetiva das tecnologias nos processos educativos (Prensky, 2001; Santos & Oliveira, 2024; CGI.br, 2024). Esses resultados apontam para a necessidade de uma reconfiguração profunda do fazer pedagógico, que será explorada na discussão a seguir.

5 DISCUSSÃO

5.1 A (Des)Caracterização do Modelo Tradicional de Ensino e a Fragmentação Cognitiva

Os resultados evidenciam um descompasso estrutural entre o perfil dos Screenagers e o modelo educacional tradicional, centrado na transmissão passiva de conhecimento e na

linearidade dos processos de ensino-aprendizagem. Conforme assinala Ribeiro (2025), a maneira como essa geração interage com o conhecimento, cada vez mais facilitado pelo acesso digital, tem condicionado transformações significativas no aprendizado. Contudo, é imperativo ir além da mera constatação desse descompasso. Essa defasagem não é meramente geracional ou técnica, mas reflete a permanência de um modelo escolar forjado na Revolução Industrial, que prioriza a homogeneidade, a disciplina temporal rígida e a memorização em detrimento da criatividade e da criticidade (Santos & Oliveira, 2024).

Os Screenagers, imersos na lógica algorítmica e na arquitetura de atenção das plataformas digitais, desafiam essa estrutura ao demandar personalização, interatividade e imediatismo. No entanto, esse imediatismo e a navegação hipertextual constante podem resultar em uma preocupante fragmentação do pensamento e na diminuição da capacidade de síntese e de atenção sustentada. A literatura aponta que essa geração corre o risco de não ser tão bem acolhida pelos mercados econômicos por se tratar de uma geração impaciente, que não gosta de seguir etapas, o que pode comprometer a qualidade do serviço ou produto. Nesse sentido, a escola tem um papel fundamental não apenas como agente moderador, mas como instância crítica de contraponto, devendo acolher a fluidez digital dos alunos, mas também contrapor essa dinâmica com práticas intencionais de contemplação, leitura profunda e exercício metódico do raciocínio lógico-sequencial.

5.2 O Papel da Escola e do Professor: Da Mediação Técnica à Curadoria Crítica

Diante desse cenário, a escola não pode mais se limitar a ser um espaço de transmissão de conteúdos ou, pior, um mero reproduzidor das lógicas de mercado que naturalizam o uso irrefletido das telas. Conforme defendem Figueiredo, Figueiredo e Tanaka (2026), a educação deve aliar a mediação docente às potencialidades tecnológicas, utilizando metodologias ativas para promover uma aprendizagem mais reflexiva, colaborativa e emancipatória.

No entanto, defendemos que a mediação docente, no contexto dos Screenagers, transcende a mera facilitação do acesso às ferramentas ou o entretenimento pedagógico. O professor deve assumir o papel de curador de experiências significativas e fomentador de um letramento digital crítico. Isso implica capacitar os alunos a decodificar as intencionalidades por trás dos algoritmos, compreender a economia política das plataformas e identificar as armadilhas das *fake news* e das bolhas algorítmicas. A formação continuada, portanto, precisa priorizar o desenvolvimento de competências epistemológicas e ético-políticas

e, não apenas o domínio técnico de aplicativos. Como alertam Silva e Almeida (2026), enquanto a tecnologia for tratada pelos docentes como mero recurso didático, negligenciando sua dimensão sociocultural, a escola permanecerá alheia aos verdadeiros desafios da cibercultura.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) corrobora essa perspectiva ao estabelecer a cultura digital como uma das competências gerais da educação básica. No entanto, como apontam os resultados, a realidade nas escolas públicas ainda está distante de ser adequada, seja pela falta de investimento em políticas públicas que modernizem o ensino, seja pela insuficiência na formação continuada. Urge, portanto, que as políticas educacionais superem o discurso da "inclusão digital" meramente instrumental e avancem para uma política de ciberconvivência formativa, que integre infraestrutura, formação e redesenho curricular de maneira sistêmica.

5.3 Aprendizagem Significativa, Hipertextualidade e o Falso Dilema da Autonomia

Os resultados relacionados à bricolagem e ao aprender a aprender dialogam com a perspectiva construtivista de Coll (1994), segundo a qual a finalidade última da intervenção pedagógica é contribuir para que o aluno "aprenda a aprender". As simulações em *games* e ambientes virtuais mostram-se ferramentas pedagógicas potentes, pois permitem a compreensão de conceitos e sua aplicação prática mesmo de forma simulada, contrariando, conforme observa Turkle (1997), a rigidez da teoria piagetiana sobre a necessidade do concreto para alcançar o estágio operatório formal.

Entretanto, é necessário problematizar a aparente autonomia dos Screenagers. Embora sejam autodidatas no manuseio de dispositivos, essa autonomia é, muitas vezes, ilusória, pois está circunscrita aos limites e às seduções das interfaces comerciais. A hipertextualidade, característica marcante dessa geração, é uma ferramenta poderosa, mas a aprendizagem significativa não pode prescindir do exercício da atenção focada e do raciocínio lógico-sequencial.

Defendemos que a escola deve promover uma pedagogia do equilíbrio, alternando momentos de imersão hipertextual (pesquisas, jogos, simulações) com momentos de distanciamento reflexivo (debates estruturados, produção textual argumentativa e síntese conceitual). A bricolagem digital deve ser acompanhada de uma "curadoria mental", na qual o estudante aprende a selecionar, hierarquizar, validar e conectar as informações coletadas no fluxo digital, transformando dado em conhecimento e conhecimento em sabedoria crítica.

Isso implica que os professores precisam dominar não apenas suportes tecnológicos básicos (editores de texto, correio eletrônico, fóruns), mas também recursos mais sofisticados (editores de *websites*, programas de animação, curadoria de informação) para criar experiências que integrem o melhor dos dois mundos: a agilidade cognitiva dos nativos digitais e a profundidade reflexiva que só a mediação humana intencional pode proporcionar.

5.4 Limitações do Estudo e Perspectivas Futuras

Cabe reconhecer que este estudo apresenta limitações inerentes à sua natureza bibliográfica. Por não ter realizado coleta de dados empíricos junto a professores, alunos ou gestores escolares, o artigo não captura as nuances e as contradições vividas no cotidiano das salas de aula. A percepção subjetiva dos docentes sobre a "crise de autoridade" e as estratégias tácitas que eles desenvolvem para lidar com a hiperconectividade discente são fenômenos que merecem investigação *in loco*.

Estudos futuros poderiam complementar esta análise com pesquisas de campo de abordagem etnográfica ou observacional, investigando, na prática, como os Screenagers vivenciam o percurso escolar em diferentes realidades socioeconômicas e como os professores estão (ou não) ressignificando suas práticas para além do receituário técnico. Sugere-se, ainda, a realização de pesquisas-intervenção que testem metodologias ativas específicas (como a sala de aula invertida e a gamificação) com foco no desenvolvimento da atenção sustentada e do pensamento crítico, a fim de fornecer evidências concretas para a reconfiguração curricular e formativa.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pôde-se constatar, ao longo deste artigo, que a geração digital ou os nativos digitais, em especial os Screenagers, aprendem quando exercitam a prática da bricolagem, quando por si só buscam aprender a manusear aplicativos e programas, e também em comunidades virtuais, por meio do compartilhamento de informações que geram conhecimentos modificáveis por eles próprios. Verificou-se que os professores necessitam dominar suportes tecnológicos diversos a fim de proporcionar aulas mais dinâmicas e motivadoras, dominando aplicações e programas que permitam a produção de conteúdos mais atraentes em formatos diversos como vídeos, imagens e sons.

A escola, por sua vez, precisa investir em formação continuada e em infraestrutura tecnológica, sobretudo no âmbito da educação pública. O grande desafio que se coloca para a educação contemporânea não é simplesmente "inserir" tecnologia nas escolas, mas repensar profundamente as práticas pedagógicas, os currículos e os tempos-espacos escolares para que dialoguem efetivamente com as formas de ser, aprender e se relacionar da geração Screenagers. Como bem sintetizam Figueiredo, Figueiredo e Tanaka (2026), trata-se de preparar os estudantes para serem sujeitos críticos e autônomos na sociedade contemporânea, o que requer uma educação que vá além do domínio técnico e alcance a formação integral do ser humano.

REFERÊNCIAS

- ALVES, L. R. G. Nativos Digitais: Games, Comunidades e Aprendizagens. In: MORAES, U. C. (Org.). Tecnologia Educacional e Aprendizagens: o uso dos recursos digitais. São Paulo: Livro Pronto, 2007.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular -- BNCC. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 4 jul. 2023.
- CGI.BR -- COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. Pesquisa TIC Educação 2023. São Paulo: CGI.br, 2024.
- COLL, C. S. Aprendizagem escolar e construção do conhecimento. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.
- ESCOBAR, C. T.; MACHADO, J. C.; FERREIRA, M. B. S.; NARCISO, R.; BECK, V. A. D. Geração Screenagers e Educação. Revista Ilustração, v. 4, n. 1, p. 1-10, 2023.
- FIGUEIREDO, R. M.; FIGUEIREDO, S. O.; TANAKA, R. A. Screenagers e o ambiente escolar: repensando a mediação docente e as tecnologias para a aprendizagem significativa. Revista Tópicos, v. 1, n. 1, 2026.
- LÉVY, P. A inteligência coletiva: para uma antropologia do ciberespaço. Lisboa: Instituto Piaget, 1994.
- MARTINS, L. A. Inteligência artificial generativa e autoria acadêmica: desafios para a docência universitária. Educação em Revista, v. 41, n. 2, p. 45-62, 2025.
- PEREIRA, R. S.; COSTA, M. F. Desigualdades digitais e infraestrutura escolar no Brasil pós-pandemia. Revista Brasileira de Política e Administração da Educação, v. 39, n. 3, p. 567-589, 2023.
- PIAGET, J. Epistemologia genética. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- PRENSKY, M. Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon, v. 9, n. 5, p. 1-6, 2001.

RIBEIRO, P. R. S. A educação na era da geração digital dos screenagers e seus desafios. *Revista Educação Pública*, v. 25, n. 47, 2025.

RUSHKOFF, D. Um jogo chamado futuro: como a cultura dos garotos pode nos ensinar a sobreviver na era do caos. Rio de Janeiro: Revan, 1999.

SANTOS, A. P.; OLIVEIRA, F. C. Formação continuada de professores para a cultura digital: para além do domínio técnico. *Cadernos de Educação*, v. 28, n. 1, p. 112-130, 2024.

SILVA, J. R.; ALMEIDA, P. H. Alfabetização midiática e formação docente: urgências na era das fake news. *Comunicação & Educação*, v. 31, n. 1, p. 88-104, 2026.

SOUSA, A. S.; OLIVEIRA, G. S.; ALVES, L. H. A pesquisa bibliográfica: princípios e fundamentos. *Cadernos da FUCAMP*, v. 20, n. 43, 2021.

TURKLE, S. A vida no ecrã: a identidade na era da Internet. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.