

**OS DESAFIOS DA EDUCAÇÃO DO INDIVÍDUO NA ERA DIGITAL À LUZ DA
ALEGORIA DA CAVERNA DE PLATÃO FILOSOFIA E EDUCAÇÃO**
***THE CHALLENGES OF EDUCATING THE INDIVIDUAL IN THE DIGITAL AGE IN
THE LIGHT OF PLATO'S ALLEGORY OF THE CAVE PHILOSOPHY AND
EDUCATION***

André Miguel Marchesi Rosa¹
Evandro Menegueli Carvalho²
Iago Ribeiro Braga³
Lucas Mota Fardin⁴
Luiz Filipe Ramos dos Santos⁵
Marco Aurélio de Paula Cremasco⁶
Prof. Me. Paulo César Delboni⁷

RESUMO: Aplicando esta alegoria aos tempos atuais, percebe-se que ainda existem em diversos âmbitos da sociedade a presença de sombras, algemas, estátuas e falsas iluminações, que nos prejudicam no processo de educação. O objetivo é sensibilizar o público sobre os impactos negativos da internet no desenvolvimento cognitivo e moral, visando incentivar a busca por uma educação mais autêntica, conforme idealizada por Platão. Para que o projeto se desenvolvesse eficazmente, realizou-se a exposição teórica com dinâmica, diálogo e questionário avaliativo da opinião do público-alvo. O modo mais viável, tanto econômico quanto pedagogicamente, de forma simples e eficiente de ensinar ao público foi através da exposição teórica do tema, a escuta e a aplicação do questionário. Ao analisar todas as informações, podemos concluir que a internet é uma caverna onde as pessoas são aprisionadas, sendo o conhecimento a principal ferramenta para que as pessoas sejam libertas.

PALAVRAS-CHAVE: Platão, Alegoria da Caverna, Algoritmos, Educação.

ABSTRACT: Applying this allegory to current times, we can see that shadows, shackles, statues and false lights still exist in various areas of society, which harm

¹ Centro Universitário Salesiano. Vitória/ES, Brasil. andremmrosa@hotmail.com

² Centro Universitário Salesiano. Vitória/ES, Brasil. evandro.menegueli@hotmail.com

³ Centro Universitário Salesiano. Vitória/ES, Brasil. iagrbraga@hotmail.com

⁴ Centro Universitário Salesiano. Vitória/ES, Brasil. fardin.lucas@hotmail.com

⁵ Centro Universitário Salesiano. Vitória/ES, Brasil. luizframes2003@gmail.com

⁶ Centro Universitário Salesiano. Vitória/ES, Brasil. marcocremasco@hotmail.com

⁷ Centro Universitário Salesiano. Vitória/ES, Brasil. pdelboni@gmail.com

our educational process. The goal is to raise awareness about the negative impacts of the Internet on cognitive and moral development, with a view to encouraging the search for a more authentic education, as envisioned by Plato. In order for the project to be developed effectively, a theoretical presentation was carried out with dynamics, dialogue and a questionnaire to assess the opinion of the target audience. The most viable way, both economically and pedagogically, in a simple and efficient way to teach the public was through a theoretical presentation of the topic, listening and applying the questionnaire. By analyzing all the information, we can conclude that the Internet is a cave where people are imprisoned, and knowledge is the main tool for people to be freed.

KEY-WORDS: Plato, Allegory of the Cave, Algorithms, Education.

1 INTRODUÇÃO

Chamados a realizar um trabalho fundado n'A República de Platão, depois de muito pensar, julgamos oportuno tratar, de certa maneira, de um problema permanente da história humana, que naturalmente também encontrou resposta em Platão. O problema a que nos referimos é a dificuldade sempre atual de se conseguir conhecer a realidade, em outras palavras, de se educar. Em todo o tempo são muitos os obstáculos que se antepõem a um conhecimento correto da realidade, a época mesma em que viveu Platão também testou os intelectuais com os seus desafios, mas ainda assim não é incorreto afirmar que em nosso tempo esses obstáculos multiplicam-se por cem. À vista disso, e considerando os limites de um trabalho que se insere num projeto integrador de extensão, nos propusemos examinar, não o problema todo (objetivo que transcenderia de muito os restritos contornos de um simples projeto integrador de extensão), mas identificar alguns obstáculos novos que se erguem em luta contra o conhecimento verdadeiro. Com obstáculos novos queremos dizer especialmente aqueles que vivem a reboque da era digital. No entanto, mesmo circunscrevendo um problema tão vasto, como é a determinação dos obstáculos que dificultam a educação do ser humano nos tempos modernos, aos empecilhos originados da tecnologia, ainda assim a sua magnitude seria sobremaneira ampla, portanto, destacamos tão somente três entraves à educação existentes no mundo digital: os algoritmos, as redes sociais, o engajamento e o excesso de informação. Com esse propósito, fizemos uma análise desses desafios à educação do indivíduo na era digital à luz da Alegoria da Caverna de Platão.

O desenvolvimento deste trabalho se concretiza da seguinte forma: inicia tratando da concepção dualista do homem em Platão, após fala sobre o Mito da Caverna e os seus diversos significados e finalmente discute a era digital e as suas influências nos usuários da internet. Esta última parte aborda especificamente as redes sociais, o excesso de informação e o vício.

2 METODOLOGIA

A pesquisa de campo foi desenvolvida em dois momentos diferentes. O primeiro, no dia 11 de maio de 2024, realizou-se uma aula de filosofia com os alunos. O tema abordado foi o filósofo Platão, destacando aspectos de sua vida, um pouco sobre suas obras com maior enfoque em “A República”. Além disso, destacou-se a concepção do homem em Platão. Já no segundo encontro, no 18 de maio de 2024, o foco principal foi tratar da “alegoria da caverna” com os conceitos trabalhados na semana anterior e aplicar ao nosso projeto de extensão discutindo a alegoria da caverna para o universo digital do século XXI - a internet (redes sociais, sites de pesquisas e propaganda). O objetivo era fazer uma reflexão das “sombras” da caverna com o conteúdo malicioso da internet, levando os alunos a pensarem sobre como podem ser prisioneiros das cavernas dos dias atuais. Após essas apresentações aplicou-se um questionário para os alunos dialogarem como foi entendido o assunto para eles e se os ajudaram a perceber e pensar mais sobre a realidade onde estão inseridos.

Para 81% dos alunos a internet influencia nas suas escolhas, seja positivamente, seja negativamente. No que tange a liberdade, 66% acreditam que a internet nos aprisiona, podendo ser somado a esse número mais 19% que acreditam que pode nos aprisionar e libertar dependendo da situação, sendo que para 13% ela nos liberta. Para 88% dos alunos os algoritmos podem ser comparados com a alegoria da caverna, uma vez que eles direcionam as informações de acordo com as nossas pesquisas e históricos de compras e buscas, o que demonstra que os alunos têm consciência sobre a influência da internet com base em seus gostos pessoais. É interessante notar que 88% dos alunos já tinham pensado sobre a internet como uma espécie de prisão (caverna), mesmo assim eles admitem e concordam que sendo usado da forma correta ela facilita no aprendizado (84%), sendo necessário que o usuário esteja atento ao que realmente busca ao acessar a internet.

Mais da metade dos alunos (57%) sempre buscam informações para a formação da opinião em vários sites e pensadores diferentes, sendo avaliado de uma forma positiva, uma vez que faz com que a opinião tenha um senso crítico maior, por ter acesso a opiniões diferentes e argumentos que possibilitam ver as questões de várias vertentes. Interessante também observar que 20% nunca pensaram sobre procurar outras fontes além da primeira que aparece. Um dado que chamou atenção é que 80% dos alunos ficam mais de duas horas diárias em redes sociais e sites de buscas (sendo que 53% ficam mais de três horas), em contrapartida 50% dos alunos não leem nada além do que é obrigatório, sendo que apenas 33% têm o hábito de lerem diariamente além do que é obrigatório.

Ao analisar todas as informações podemos concluir que a internet é uma caverna onde as pessoas são aprisionadas, sendo o conhecimento a principal ferramenta para que as pessoas sejam libertas. Assim sendo, foi interessante notar que os alunos passaram a ter maior consciência de como a internet pode nos influenciar e fazer com que sigamos o que os algoritmos nos induzem.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

3.1 A CONCEPÇÃO DO HOMEM EM PLATÃO

Platão pensa no homem separando-o entre a alma e o corpo. Além da perspectiva metafísico-ontológica, Platão introduz a perspectiva religiosa que influenciava ele naquela época, que é o orfismo. Basicamente, o orfismo transforma a simples diferenciação de alma e corpo em uma oposição entre a alma e o corpo. Dessa forma, ele modifica o pensamento de que o corpo seja o lugar físico que recebe a alma que fica dentro de nós para o pensamento de que o corpo é uma tumba. A tumba é como um lugar que estamos presos e não podemos sair. A alma é boa e está presa dentro do corpo, que é ruim. É como uma prisão. Nisto consiste o dualismo platônico de corpo e alma.

O filósofo Platão pensa que a verdadeira vida está na alma, portanto, o corpo nos torna mortos. O corpo não é necessário, é só um lugar para a alma cumprir as suas penas antes de se libertar. Nosso morrer, atividade unicamente do corpo, é viver, porque, morrendo o corpo, a alma se liberta da prisão. O corpo é raiz de todo mal, fonte de amores insensatos, de paixões, inimizades, discórdias, ignorância e loucura. Tudo isso representa precisamente fatores de morte para a alma. Quando Platão fala da morte, ele está dizendo na morte do corpo, porque a alma não morre. Evitar as coisas do corpo seria se aproximar da vida da alma.

Assemelhando-se a Sócrates, Platão pensa que a missão do ser humano é o cuidado da alma, mas ele vai além, dizendo que a missão do ser humano é a purificação da alma. Essa purificação se dá saindo do mundo natural e entrando no mundo inteligível, o mundo das ideias, pensamentos. A purificação é, portanto, um processo de elevação ao conhecimento. À medida que o processo do conhecimento nos leva do sensível para o suprassensível, nos converte de um mundo para o outro, também nos conduz da falsa para a verdadeira dimensão do ser. Consequentemente, é "conhecendo" que a alma cuida de si mesma, realiza a própria purificação, se converte e se eleva. E nisso reside a verdadeira virtude.

Nesse contexto, Platão acredita que a verdade consiste em admitir que o homem se encontra de passagem na terra e que a vida terrena constitui uma prova. A verdadeira vida situa-se no além, no depois dessa vida. A alma é "julgada" com base no critério da justiça e da injustiça, da temperança e da devassidão, da virtude e do vício. A virtude é a opção racional aderida pelo homem para corresponder com a verdadeira vida, de modo que se deixe os males do corpo. A virtude, por fim, garante ao ser humano a plenitude de si e a única alternativa para o crescimento da vida.

3.2 O "MITO DA CAVERNA" E SEUS SIGNIFICADOS

Segundo Reale (2003, p.163-164), Platão utiliza da alegoria da caverna para se expressar plenamente, e por isso, é crucial para compreender sua obra. Assim procede o autor no livro IX da República:

Imagine pessoas vivendo em uma caverna, cuja entrada é aberta para a luz, com um vasto salão de acesso. Esses habitantes estão com a perna e o pescoço acorrentados de modo que só podem olhar para o fundo da caverna. Fora da caverna, há um pequeno muro atrás do qual se movem pessoas carregando

estátuas de pedra e madeira, representando diversos objetos. Além disso, atrás dessas pessoas, há uma grande fogueira e, no alto, o sol brilha. A caverna ecoa, e as vozes das pessoas atrás do muro reverberam até o fundo da caverna.

Nessas condições, os prisioneiros só poderiam ver as sombras das estátuas projetadas no fundo da caverna e ouviriam apenas o eco das vozes. Eles acreditariam que essas sombras e ecos são a realidade. Se um prisioneiro se libertasse, inicialmente ele ficaria confuso com a nova visão, mas eventualmente perceberia as estatuetas e entenderia que elas são mais reais que as sombras. Se fosse levado para fora da caverna, a luz do sol primeiro o ofuscaria, mas ele gradualmente veria as coisas como realmente são, e finalmente compreenderia que o sol é a fonte de toda a verdade.

Essa alegoria simboliza várias dimensões:

- Ontológica: As sombras representam as aparências sensíveis; as estátuas representam as coisas sensíveis; o muro é a linha entre o sensível e o suprassensível; as coisas do outro lado do muro são as verdadeiras realidades, representações das Ideias; e o sol simboliza a Ideia do Bem.
- Epistemológica: A visão das sombras representa a imaginação (*eikasía*), a visão das estátuas representa a crença (*pístis*); a transição para ver os objetos reais e o sol simboliza a dialética e a inteligência pura.
- Ascética e Mística: A vida no sensível é comparada à vida na caverna, enquanto a vida na luz pura representa a dimensão espiritual. A transição do sensível para o inteligível é uma libertação, uma conversão; a visão do sol é a visão do Bem e a contemplação do Divino.
- Política: A alegoria aborda a ideia do filósofo-político que retorna à caverna para libertar os outros prisioneiros. Este retorno é a ação do verdadeiro político, que utiliza o poder como um serviço para o bem comum, mesmo correndo o risco de ser incompreendido e até mesmo assassinado, como Sócrates.

Aquele que viu o verdadeiro Bem, portanto, deve estar disposto a correr esses riscos, pois isso dá sentido à sua existência.

3.3 A ERA DIGITAL E SUAS INFLUÊNCIAS NOS USUÁRIOS DA INTERNET

Sumpter (2019) nos diz que um dos maiores problemas dos algoritmos atuais é que, por serem automáticos e automatizados, a ação humana em determinado momento deixa de ter uma visão reflexiva e crítica para se tornar uma visão apenas técnica. É um fenômeno correlato ao do médico que não mais examina o doente, apenas lê os exames e por meio deles toma uma atitude, praticamente ignorando a figura humana à sua frente.

Para dificultar ainda mais a vida de nossos estudantes, graças às redes sociais e o engajamento promovido por elas –que falaremos adiante neste texto –estamos cada vez mais expostos aos algoritmos. Essas peças matemáticas nos vigiam o tempo todo, a ponto de Sumpter (2019, p. 84) dizer que “[...] a maioria de nós já teve a

sensação de que o Facebook ou o Google já leu nossa mente”. No parágrafo seguinte, o autor esclarece: “[...] a explicação mais plausível é que os alquimistas de dados estão descobrindo relações estatísticas em nossos comportamentos que os ajudam a nos transformar em alvos” (Sumpter, 2019, p. 84). Esse fenômeno se dá justamente porque os indivíduos se engajam nas chamadas redes sociais.

3.3.1 As redes sociais

Recuero (2019) informa que as redes sociais são como teias ou como laços que interligam sujeitos que podem estar distantes no tempo e no espaço, desde os níveis tradicionais, como uma conversa íntima apenas entre duas pessoas que se conhecem há muito tempo, até níveis mais complexos, em que comunidades conversam em grupos de pessoas que nunca se viram pessoalmente e que, nessa conversa, são inseridos símbolos, imagens, vídeos e demais aparatos midiáticos. Essa conexão que é possibilitada pelas redes pode ser geradora de laços de interesses comuns. Ainda que a visão acerca desses interesses possa diferir.

Lanier (2018) diz que a principal função das redes sociais é promover engajamento, ou seja, manter o indivíduo cada vez mais conectado. Isso porque, novamente de acordo com Lanier (2018), o que essas ferramentas desejam é o lucro das empresas que a sustentam. E esse lucro dá-se por meio da publicidade. Uma rede social ganha dinheiro exibindo anúncios à anunciantes com perfil muito mais definido do que uma emissora de rádio ou televisão, por exemplo. Há um consenso no mundo mercadológico, como explica Vietri (2019), de que quando um serviço é gratuito, o produto é o consumidor. O negócio das redes sociais, portanto, é feito capturando as informações de seus usuários e vendendo tais informações à anunciantes. De acordo com Lanier (2018), o algoritmo é capaz de saber mais sobre nós do que nós mesmos.

3.3.2 O excesso de informação

Dal’agnol et al. (2019, p. 135) dizem que:

Os resultados da pesquisa indicam que a cada dia é mais frequente o envolvimento dos estudantes com as redes sociais virtuais durante as aulas presenciais. Isso pode modificar a forma como os estudantes interagem com o professor e colegas de aula, também interferindo no processo de ensino aprendizagem. [...] Os estudantes entrevistados têm consciência de que quando fazem uso das redes sociais virtuais para fins não didáticos, a assimilação do conteúdo se torna mais difícil, por desviar a concentração.

Siemens (2004) complementa: o aparelho (computador, *smartphone* etc.) já está tão fundido ao nosso cotidiano que pode ser tratado como uma parte de nosso ser, e que a aprendizagem pode ocorrer também em dispositivos não-humanos, dotados de inteligência artificial. Vygotsky (1991) fala da aprendizagem social, e da capacidade e necessidade de o indivíduo aprender em sociedade, no convívio não apenas com os professores, mas também no convívio com os demais colegas. Ao transferirmos essa perspectiva social às redes sociais, poderia parecer que elas ajudam estudantes graças à facilidade de comunicação instantânea e hiper dimensionada. Afinal, se um aluno possui uma dúvida, ele pode postá-la na rede e esperar que várias pessoas respondam com diversas ponderações interessantes.

Não devemos nos esquecer, porém, que jovens estudantes sempre foram de alguma forma dispersos ou desinteressados. Boécio de Dácia já havia falado sobre eles no século XIII, como informa Varneda (2008). Sempre existiram as conversas paralelas, os jogos nos cadernos ou o hábito de passar bilhetes sem o professor saber. A diferença, neste momento de redes sociais, é que o estímulo das redes no smartphone é praticamente irresistível, e o tempo gasto com isso durante a aula parece ser muito maior. Lanier (2018) chega a falar de pessoas que estão viciadas em suas redes sociais.

3.3.3 O vício

O processo de ser fisgado por uma miragem imprecisa é o vício. Esta miragem imprecisa corresponde aos algoritmos que, começando de maneira aleatória, passa a identificar comportamentos comuns nas sugestões que chamam atenção do cérebro. Lanier (2018 p. 26) diz:

Quando um algoritmo proporciona experiências a alguém, a aleatoriedade que facilita a adaptação algorítmica pode alimentar também o vício humano. O algoritmo tenta capturar os parâmetros perfeitos para manipular um cérebro, que, por sua vez, muda em resposta aos experimentos do algoritmo para buscar significados mais profundos; é um jogo de gato e rato baseado em pura matemática. Como os estímulos do algoritmo não significam nada e são verdadeiramente aleatórios, o cérebro não está se adaptando a nada real, mas a uma ficção. Esse processo –de ser fisgado por uma miragem imprecisa –é o vício.

Adiele e Olatokun (2014) especificam que indivíduos viciados em internet possuem grande ansiedade quando longe de seus equipamentos, a ponto de não conseguirem se ‘desligar’ das redes, mesmo quando os aparatos técnicos estão desligados. Assim, pouco adianta o professor pedir que os equipamentos sejam desligados, já que a mente do aluno está presa ao aparelho. Mesmo desligado.

3.3.4 Como fazer o aluno sair do “mundo da lua”?

O que chamamos de “mundo da lua” para aludir aos devaneios da mente a questões que nos chamam mais atenção, independente de positivas ou negativas, tornou-se concreto, chamado de mundo digital. Neste mundo possui inúmeros atrativos, como vimos, e que são assim programados para que funcionem. Diante disso, como fica o aspecto educacional no ambiente escolar, e partir deste, a vida em sua totalidade? A tecnologia nos atrai, e isso faz com que se torne cada vez mais difícil de nos concentrarmos em situações que irão nos gerar mais resultado no futuro ou que colaborarão com o nosso desenvolvimento pessoal.

A alternativa que mais parece oportuna, portanto, não é a de ignorar a invenção da rede mundial de computadores, como comenta Rodrigo Santos (2022), mas “o que estamos advogando é que o professor tenha parte ativa nesse processo de busca e consulta dos alunos”, nesta rede. E continua:

O papel de evitar a nocividade dos algoritmos e restringir as redes sociais a um uso pedagógico e benéfico ao aprendizado é essencial aos alunos, e um professor/curador mais do que passar informação correta aos seus alunos, é a pessoa responsável por ensinar a aprender, e principalmente, desviar das mazelas de um mundo conectado.

Entretanto, até mesmo o professor pode ser vítima da nocividade dos algoritmos e, assim, passar informações inadequadas aos seus alunos. Dessa maneira, o que resta a se fazer é o que se destacou no início do projeto: saber utilizar da internet não apenas como um entretenimento e descontroladamente, mas para fins que possam trazer ao usuário um desenvolvimento moral e intelectual. Não existe um professor de disciplina melhor que o próprio aluno disciplinando a si mesmo. Algumas propostas para a aquisição de autodisciplina dos alunos no uso das redes digitais são estas: gerenciamento do tempo, consumo crítico de informação e resistência à distração. Com estas propostas, os alunos poderão iniciar o processo de autodisciplina, podendo assim chegar à educação genuína, tão almejada por Platão.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O "Mito da Caverna" de Platão permanece uma metáfora poderosa para compreender as complexidades do mundo digital contemporâneo. Hoje, algoritmos, redes sociais e o excesso de informação são as novas sombras que obscurecem nossa percepção da realidade, mantendo-nos presos em uma caverna de distrações e ilusões.

Os algoritmos, como destacado por Sumpter (2019), moldam nossas experiências digitais de maneiras que podem limitar nosso pensamento crítico e autonomia. As 3redes sociais, descritas por Recuero (2019) e Lanier (2018), promovem um engajamento constante que muitas vezes resulta em dependência e superficialidade nas interações. O excesso de informação, conforme observado por Dal'agnol et al. (2019) e Siemens (2004), fragmenta nossa atenção e dificulta o aprendizado profundo.

Para superar essas algemas modernas, é fundamental promover uma abordagem crítica e consciente da tecnologia. Professores e educadores têm um papel crucial na orientação dos alunos para o uso produtivo e equilibrado das ferramentas digitais. Estrategicamente, isso pode ser feito através do gerenciamento do tempo, consumo crítico de informação e resistência às distrações, como sugerido por Rodrigo Santos (2022).

Em última análise, a verdadeira libertação das "sombras" digitais exige uma combinação de autodisciplina, pensamento crítico e orientação pedagógica. Somente assim os indivíduos poderão alcançar uma educação genuína e completa, escapando das ilusões da caverna e vendo o mundo com clareza e discernimento. Dessa forma, podemos transformar o potencial negativo das tecnologias digitais em ferramentas poderosas para o crescimento intelectual e moral, alinhando-nos com os ideais educacionais de Platão.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Carla Rodrigues; DE MACEDO, Márcio. **Os Efeitos Negativos da Internet na Educação**. Santa Catarina, 2017. Disponível em:

<http://www.ensinosuperior.sed.sc.gov.br/wp-content/uploads/2017/02/Carla-Rodrigues-de-Andrade.pdf>. Acesso em: 13 mar 2024.

ANTISERI, Dario; REALE, Giovanni. **História da Filosofia (vol. I)**. 1ª ed. São Paulo: Paulus, 1990.

JAEGER, Wemer Wilhelm. **Paidéia: a formação do homem grego**. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

MÜLLER, Inácio Henrique. **Mito da Caverna de Platão e as Tecnologias do Período Contemporâneo**. Artigo científico apresentado à Universidade Cândido Mendes, ISCI - Revista Científica, 2017. Disponível em: <https://www.isciweb.com.br/revista/21-numero-01-2017/267-mito-da-caverna-de-platao-e-as-tecnologias-do-periodo-contemporaneo#:~:text=Toda%20essa%20realidade%20pode%20ser%20comparada%20com%20a,aprisionados%20no%20interior%20da%20caverna%20conforme%20o%20mito>. Acesso em: 13 mar 2024.

PLATÃO, **República**. Tradução Maria Helena da Rocha Pereira. 9ª ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001.

REALE, G.; ANTISERI, D. **História da Filosofia: Filosofia Pagã Antiga**. Paulus, 2003. p. 163-164. Disponível em: <https://marcofabionuva.com/wp-content/uploads/2012/04/reale-g-antiseri-d-historia-da-filosofia-vol-1.pdf>. Acesso em: 16 maio 2024.

REALE, G.; **História da Filosofia: Antiguidade e Idade Média**. Paulus, 1990. p. 153-161.

SANTOS, Rodrigo Otávio dos. **Algoritmos, engajamento, redes sociais e educação**. *Acta Scientiarum*. 2022. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/ActaSciEduc/article/view/52736/751375154292>. Acesso em: 16 maio 2024.

SILVA, Thayse de Oliveira; SILVA, Lebiam Tamar Gomes. **Os impactos sociais, cognitivos e afetivos sobre a geração de adolescentes conectados às tecnologias digitais**. São Paulo, 2017. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862017000100009. Acesso em: 13 mar 2024.