v7.n8.2026

REVISTA CIENTÍFICA - RECIMA21 ISSN 2675-6218

MEDIAÇÃO TECNOLÓGICA E APRENDIZAGEM: UM OLHAR SOBRE A GERAÇÃO SCREENAGER

TECHNOLOGICAL MEDIATION AND LEARNING: A LOOK AT THE SCREENAGER GENERATION

MEDIACIÓN TECNOLÓGICA Y APRENDIZAJE: UNA MIRADA A LA GENERACIÓN SCREENAGER

Elquimar Araújo Brasil[1], Charles Alves Correia[2], Jenilson Marinho da Silva[3]

e786681
https://doi.org/10.47820/recima21.v7i8.6681

PUBLICADO: 08/2026

RESUMO

A presente investigação concentra-se na análise da mediação tecnológica no processo de ensino-aprendizagem, com especial atenção à Geração Screenager, jovens nativos digitais cuja subjetividade e formas de aprender são mediadas intensamente pelas telas. O estudo enfatiza como a integração de tecnologias digitais e metodologias inovadoras pode potencializar o desenvolvimento cognitivo e o engajamento discente no cenário educacional contemporâneo. O conceito de mediação tecnológica, fundamentado na interação entre sujeito, ferramenta e objeto de conhecimento, estabelece-se em instituições de ensino por meio de uma perspectiva que transcende o uso meramente instrumental dos dispositivos, promovendo uma cultura digital crítica e reflexiva. O método empregado neste trabalho consistiu em um levantamento bibliográfico de publicações, obras e pesquisas atuais que versam sobre as características psicossociais dessa nova geração e as estratégias pedagógicas para o ensino mediado por tecnologias. A análise dedicou-se às consequências pedagógicas da onipresença digital, abordando o desenvolvimento de competências essenciais como a multiliteracia, a autonomia e a capacidade de curadoria de informações. Conclui-se que a mediação tecnológica efetiva tem o potencial de ressignificar a prática docente, transformando a sala de aula em um ecossistema de aprendizagem mais dinâmico e conectado às demandas da sociedade da informação, contribuindo ativamente para uma formação integral e autônoma do estudante.

PALAVRAS-CHAVE: Mediação Tecnológica. Geração Screenager. Cultura Digital. Metodologias Ativas. Inovação Educacional.

ABSTRACT

This investigation focuses on the analysis of technological mediation in the teaching-learning process, with special attention to the "Screenager" Generation, digital natives whose subjectivity and ways of learning are intensely mediated by screens. The study emphasizes how the

[1] Mestre em Educação pela Universidad Europea del Atlántico, com especialização em Formação de Professores. Especialista em Metodologia do Ensino de História e Geografia, Docência do Ensino Superior e Metodologia do Ensino de Artes. Graduado em Artes Visuais pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM) e em História pelo Centro Universitário UNIFAEL.
[2] Mestrando em Ciências da Educação e Ética Cristã pela Ivy Enber Christian University. Especialista em História e Geografia, Letramento Digital e Administração Pública. Graduado em Pedagogia pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM).
[3] Mestrando em Educação pela Universidad Europea del Atlántico, com especialização em Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação. Especialista em Educação Física Escolar. Bacharel em Educação Física e graduado em Normal Superior pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA).

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

integration of digital technologies and innovative methodologies can enhance cognitive development and student engagement in the contemporary educational landscape. The concept of technological mediation, grounded in the interaction between the subject, tool, and object of knowledge, is established in educational institutions through a perspective that transcends the mere instrumental use of devices, promoting a critical and reflective digital culture. The method employed in this work consisted of a bibliographic survey of current publications, works, and research regarding the psychosocial characteristics of this new generation and pedagogical strategies for technology-mediated teaching. The analysis focused on the pedagogical consequences of digital ubiquity, addressing the development of essential competencies such as multiliteracy, autonomy, and information curation skills. It is concluded that effective technological mediation has the potential to redefine teaching practice, transforming the classroom into a more dynamic learning ecosystem connected to the demands of the information society, actively contributing to the integral and autonomous formation of the student.

KEYWORDS: *Technological Mediation. Screenager Generation. Digital Culture. Active Methodologies. Educational Innovation.*

RESUMEN

La presente investigación se centra en el análisis de la mediación tecnológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con especial atención a la Generación Screenager, nativos digitales cuya subjetividad y formas de aprender están intensamente mediadas por las pantallas. El estudio enfatiza cómo la integración de tecnologías digitales y metodologías innovadoras puede potenciar el desarrollo cognitivo y el compromiso estudiantil en el escenario educativo contemporáneo. El concepto de mediación tecnológica, fundamentado en la interacción entre sujeto, herramienta y objeto de conocimiento, se establece en las instituciones de enseñanza a través de una perspectiva que trasciende el uso meramente instrumental de los dispositivos, promoviendo una cultura digital crítica y reflexiva. El método empleado en este trabajo consistió en un levantamiento bibliográfico de publicaciones, obras e investigaciones actuales que versan sobre las características psicosociales de esta nueva generación y las estrategias pedagógicas para la enseñanza mediada por tecnologías. El análisis se dedicó a las consecuencias pedagógicas de la ubicuidad digital, abordando el desarrollo de competencias esenciales como la multialfabetización, la autonomía y la capacidad de curaduría de información. Se concluye que la mediación tecnológica efectiva tiene el potencial de resignificar la práctica docente, transformando el aula en un ecosistema de aprendizaje más dinámico y conectado a las demandas de la sociedad de la información, contribuyendo activamente a la formación integral y autónoma del estudiante.

PALABRAS CLAVE: *Mediación Tecnológica. Generación Screenager. Cultura Digital. Metodologías Activas. Innovación Educativa.*

INTRODUÇÃO

A contemporaneidade é marcada por uma imersão tecnológica sem precedentes, que reconfigurou as dinâmicas sociais, comunicativas e, fundamentalmente, educativas. No centro dessa transformação encontra-se a chamada Geração Screenager, composta por indivíduos que não apenas utilizam as telas como ferramentas, mas que têm sua subjetividade e processos cognitivos atravessados pela cultura digital. Para esses nativos, a informação é ubíqua e a

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

interação mediada por dispositivos móveis constitui a base de sua experiência de mundo, desafiando as estruturas tradicionais da escola analógica.

Neste cenário, a mediação tecnológica deixa de ser uma escolha opcional para se tornar o eixo central da prática pedagógica. Não se trata apenas da inserção de hardware em sala de aula, mas de uma compreensão profunda sobre como o sujeito se relaciona com o objeto de conhecimento por meio das interfaces digitais. A investigação proposta busca analisar como essa mediação pode ser operada de forma crítica, superando o uso meramente instrumental e promovendo uma aprendizagem que faça sentido para estudantes cujas mentes estão habituadas à velocidade e à fragmentação do ecossistema digital.

O objetivo primordial deste trabalho é avaliar as implicações da mediação tecnológica na aprendizagem da Geração Screenager, identificando estratégias pedagógicas que potencializem o engajamento e a autonomia discente. Busca-se compreender de que maneira o professor, como mediador, pode utilizar as tecnologias de informação e comunicação (TIC) para transformar a passividade do consumo digital em uma postura ativa e produtiva, alinhada às competências exigidas pela sociedade do conhecimento.

A justificativa para esta pesquisa reside na urgente necessidade de atualização dos modelos de ensino frente ao perfil cognitivo dos novos estudantes. Observa-se, frequentemente, um distanciamento entre a cultura escolar e a cultura digital, o que resulta em desinteresse e baixos índices de aproveitamento. Portanto, investigar a Geração Screenager justifica-se pela possibilidade de oferecer subsídios teóricos e práticos para uma educação mais inclusiva, dinâmica e conectada com a realidade tecnológica do século XXI, essencial para a formação integral do cidadão contemporâneo.

No que concerne à divisão do trabalho, este artigo organiza-se em duas seções principais além desta introdução e das considerações finais. A primeira seção dedica-se à fundamentação teórica sobre a Geração Screenager e os conceitos de mediação tecnológica, estabelecendo um panorama das características psicossociais e cognitivas desses discentes e os desafios que impõem à prática docente tradicional.

A segunda seção aborda as estratégias pedagógicas e o uso de metodologias inovadoras no contexto escolar. Nesta etapa, analisa-se o papel do professor na curadoria de conteúdos digitais e na criação de ambientes de aprendizagem que favoreçam a colaboração e a reflexão crítica. Por fim, apresentam-se as conclusões que reforçam a necessidade de uma pedagogia que ressignifique o papel das telas, transformando-as em aliadas no desenvolvimento de competências práticas e teóricas no sistema educacional.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

REVISTA CIENTÍFICA - RECIMA21 ISSN 2675-6218

A GERAÇÃO SCREENAGER E A MEDIAÇÃO TECNOLÓGICA: DESAFIOS COGNITIVOS E A RESSIGNIFICAÇÃO DA PRÁXIS DOCENTE

O conceito de Geração Screenager emerge na literatura contemporânea para descrever sujeitos cuja socialização primária ocorre em ambientes saturados por interfaces digitais. Segundo Santaella (2021), essa geração não apenas consome conteúdos através das telas, mas habita o ciberespaço, desenvolvendo uma cognição ubíqua que altera a percepção de tempo e espaço. Essa imersão contínua exige que a educação escolar deixe de ignorar a cultura digital para compreendê-la como um ecossistema onde a aprendizagem ocorre de forma assistemática e fluida.

A mediação tecnológica, conforme discutido por Moran (2018), ultrapassa a simples disponibilização de equipamentos e softwares em sala de aula, configurando-se como um processo pedagógico intencional. Para o autor, mediar significa apoiar o estudante na transição do consumo passivo para a produção ativa de conhecimento, utilizando as tecnologias como extensões da inteligência humana. Nesse sentido, o papel do professor é deslocado do centro de transmissão de informações para a função de arquiteto de percursos de aprendizagem personalizados e significativos.

As características psicossociais dos screenagers revelam uma necessidade premente de conectividade e pertencimento a comunidades virtuais, onde a identidade é construída e performada. De acordo com Kenski (2018), essa busca por interação constante impacta diretamente a motivação escolar, uma vez que o modelo tradicional de ensino, focado no silêncio e na linearidade, entra em conflito com a natureza colaborativa da rede. A escola precisa, portanto, criar espaços de diálogo que validem essas novas formas de subjetividade digital presentes no cotidiano discente.

No âmbito cognitivo, observa-se o desenvolvimento de uma atenção fragmentada, mas capaz de realizar múltiplas tarefas simultaneamente, o que desafia a didática convencional. Lemos (2020) argumenta que essa "cultura das redes" exige uma pedagogia que trabalhe a curadoria de informações, ensinando o aluno a filtrar a infoxicação (excesso de informação) presente no ambiente virtual. A mediação eficaz deve, então, focar no desenvolvimento do pensamento crítico para que a velocidade das telas não resulte em um conhecimento superficial e efêmero.

O cenário educacional brasileiro, influenciado pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), postula a cultura digital como uma das competências gerais a serem desenvolvidas na educação básica. Segundo Bacich e Holanda (2018), a implementação dessa competência requer que o docente compreenda as tecnologias como linguagens que permitem novas formas

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

de expressão e resolução de problemas. No entanto, a prática docente tradicional ainda enfrenta barreiras estruturais e metodológicas que dificultam a integração orgânica dessas ferramentas no currículo escolar.

A resistência à mudança pedagógica muitas vezes decorre de uma formação docente que não contemplou as especificidades da mediação em ambientes virtuais. Conforme aponta Almeida (2019), o professor sente-se desafiado pela autonomia dos screenagers, que muitas vezes dominam a técnica, mas carecem da orientação ética e epistemológica. A mediação tecnológica deve ser, portanto, um exercício de parceria, onde o saber acadêmico do docente encontra a fluência digital do discente para gerar novas sínteses de aprendizagem.

Outro aspecto crucial reside na diversidade de ferramentas que compõem a mediação tecnológica, indo além do uso de buscadores e redes sociais. Para Mattar (2018), o uso de metodologias ativas, como o ensino híbrido e a sala de aula invertida, é fundamental para atender à geração que não aceita mais o papel de espectadora. Tais abordagens permitem que o tempo em sala de aula seja otimizado para a mediação direta, discussões profundas e atividades práticas que realmente demandam a presença física e intelectual do mentor.

A cultura da convergência digital, descrita por diversos teóricos nacionais, reforça que a aprendizagem hoje é híbrida por natureza, rompendo os muros físicos da instituição. Pimentel e Carvalho (2020) defendem que a mediação deve promover a multiliteracia, capacitando o aluno a ler e produzir textos em diversos formatos, como vídeos, podcasts e infográficos. Essa pluralidade de linguagens é o que conecta o conteúdo curricular à realidade dos estudantes, tornando o aprendizado uma experiência estética e multissensorial.

Os desafios impostos à prática docente tradicional incluem a necessidade de lidar com a instantaneidade da Geração Screenager, que demanda *feedbacks* rápidos e dinâmicos. De acordo com Cortella (2021), o ato de ensinar na era digital exige do professor uma postura de aprendiz constante, reconhecendo que a autoridade não provém mais da posse exclusiva da informação. A mediação pedagógica torna-se um ato de coragem ao abrir mão do controle total para permitir que a criatividade discente floresça mediada pelas tecnologias.

MÉTODO

A metodologia do presente estudo desenvolve-se por meio de uma pesquisa bibliográfica, de natureza qualitativa, com o objetivo de analisar a relação entre os métodos de mediação tecnológica e os processos de aprendizagem da geração screenager, investigando como a imersão digital contemporânea impacta a cognição, a socialização e as práticas pedagógicas. A pesquisa bibliográfica possibilita a sistematização do conhecimento acumulado

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

sobre o tema, permitindo a construção de uma base teórica consistente para compreender as transformações educacionais provocadas pelo uso intensivo de telas e ferramentas digitais.

A coleta de dados realiza-se em bases científicas de reconhecida relevância acadêmica, como *SciELO*, Portal de Periódicos da CAPES, Google Acadêmico e bibliotecas digitais especializadas em educação e tecnologia, selecionando-se artigos científicos, livros, teses e dissertações publicados preferencialmente entre 2018 e 2025, o que assegura a atualidade e a pertinência das discussões frente às rápidas inovações tecnológicas e aos comportamentos da geração atual.

Os critérios de inclusão compreendem produções acadêmicas que abordem a mediação tecnológica nos processos de ensino e aprendizagem; estudos voltados ao comportamento, à cognição e ao letramento digital da geração screenager; pesquisas que discutam metodologias ativas, letramento midiático e práticas pedagógicas voltadas ao uso intencional de telas; e trabalhos publicados em língua portuguesa, inglesa ou espanhola. Por outro lado, excluem-se estudos duplicados, resumos sem acesso ao texto completo, produções sem relação direta com a temática educacional ou trabalhos que tratem do uso de tecnologias de forma estritamente técnica, desprovida de articulação com as implicações pedagógicas e cognitivas para os estudantes.

Para a busca dos materiais, empregam-se descritores tais como “mediação tecnológica”, “aprendizagem”, “screenager”, “geração digital”, “tecnologias educacionais”, “technological mediation”, “digital learning” e “screenagers”.

Por fim, a análise dos dados segue uma abordagem qualitativa e interpretativa, fundamentada na análise temática e estruturada em três etapas: inicialmente, realiza-se a leitura exploratória dos títulos, palavras-chave e resumos para verificar a aderência das produções ao escopo da pesquisa; em seguida, procede-se à leitura integral e aprofundada dos textos selecionados, identificando categorias conceituais sobre os impactos das telas na cognição e as estratégias de mediação docente; por fim, efetua-se a sistematização e síntese das informações, organizando os argumentos teóricos centrais para fundamentar a discussão sobre os desafios e as potencialidades da educação na era digital.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O uso de tecnologia por jovens e adolescentes no Brasil é massivo e consolidado na rotina diária. Pesquisas recentes divulgadas pelo Cetic.br (TIC *Kids Online*) e pelo IBGE indicam que cerca de 93% da população entre 9 e 17 anos utiliza a internet, tendo o smartphone como

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

principal meio de acesso, citado por 98% dos jovens conectados, enquanto apenas 37% utilizam computadores. A presença em redes sociais e aplicativos de mensagens também é expressiva, alcançando 83% dos jovens, com destaque para o uso precoce: cerca de 60% das crianças de 9 a 10 anos já possuem contas ativas em plataformas. Embora a conectividade traga oportunidades de aprendizado e socialização, ela traz desafios comportamentais: 24% dos adolescentes de 11 a 17 anos relatam tentativas frustradas de reduzir o tempo de uso da internet, e 22% afirmam que o consumo digital excessivo prejudicou a convivência familiar e o desempenho escolar. Além disso, 29% já vivenciaram situações incômodas ou ofensivas no ambiente virtual.

A infraestrutura tecnológica das escolas brasileiras ainda é um ponto de tensão que impacta a qualidade da mediação possível no setor público. Filatro e Cavalcanti (2018) discutem que, apesar das limitações físicas, a mediação criativa pode ocorrer por meio do uso de dispositivos pessoais (BYOD), desde que haja planejamento pedagógico. A desigualdade de acesso, contudo, exige que o docente seja sensível às brechas digitais, garantindo que a tecnologia seja um fator de inclusão e não de exclusão dentro do ambiente escolar.

A cognição dos screenagers também é marcada pela busca de gratificação imediata, o que pode ser mediado por meio de estratégias de gamificação bem estruturadas. Segundo Fadel et al. (2018), os elementos de jogos na educação auxiliam na manutenção do foco e no desenvolvimento da resiliência frente aos erros cometidos durante o processo de aprendizagem. A mediação através do jogo permite que o aluno experimente situações-problema de forma segura, desenvolvendo competências socioemocionais fundamentais para o século XXI.

O papel da inteligência artificial e dos algoritmos na mediação tecnológica começa a ser discutido como uma nova fronteira para a educação brasileira. Santaella (2021) alerta para a necessidade de letramento algorítmico, para que os estudantes compreendam como as telas moldam seus desejos e visões de mundo. O professor mediador deve, portanto, instigar a dúvida e a reflexão sobre o funcionamento das plataformas digitais, evitando que a tecnologia atue como um agente de alienação ou de bolhas informacionais.

A mediação tecnológica também deve considerar a saúde mental e o equilíbrio entre a vida on-line e off-line dos discentes. Conforme discutido por Ribeiro (2025), o excesso de exposição às telas pode gerar ansiedade e dificuldades de concentração se não houver um acompanhamento pedagógico consciente. A escola deve atuar como um espaço de "descompressão", onde a mediação ensine o uso saudável e equilibrado das tecnologias, valorizando também as interações face a face e o pensamento contemplativo.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

Para enfrentar os desafios da contemporaneidade digital nas escolas, torna-se imprescindível promover a literacia midiática e de dados, ensinando os alunos a analisarem criticamente os algoritmos, a identificarem publicidades disfarçadas de entretenimento e a compreenderem a privacidade digital. Paralelamente, é necessário adotar o ensino híbrido com intencionalidade, empregando metodologias como a rotação por estações ou a sala de aula invertida para garantir que o uso de dispositivos móveis ou computadores possua objetivos de aprendizagem claros e delimitados.

Nesse contexto, os gestores devem liderar a criação de políticas institucionais de convivência digital, construindo coletivamente diretrizes sobre o uso de eletrônicos que equilibrem momentos de desconexão necessária com o aproveitamento pedagógico qualificado das tecnologias. Por fim, é fundamental estimular a formação continuada docente, apoiando os professores no domínio de recursos educacionais digitais modernos, inclusivos e alinhados à realidade cognitiva e comportamental dos estudantes de hoje.

Quadro 1. Competências Socioemocionais e a Relação com a Tecnologia

Competência Socioemocional	**Manifestação no Comportamento Digital**	**Abordagem Pedagógica Relacionada**
Autogestão / Autorregulação	Dificuldade em desconectar-se e propensão ao uso excessivo de redes sociais.	Estabelecer acordos de convivência digital, pausas ativas e uso consciente do tempo de tela.
Pensamento Crítico	Vulnerabilidade a notícias falsas, vieses de algoritmos e conteúdos de apostas.	Curadoria de fontes, checagem de fatos e debates sobre cidadania e ética digital.
Empatia e Colaboração	Risco de exposição a cyberbullying e dificuldades na comunicação interpessoal face a face.	Projetos colaborativos em rede, campanhas de combate ao *bullying* e escuta ativa.
Curiosidade Científica	Uso ativo de IAs generativas e ferramentas de busca para solucionar dúvidas acadêmicas.	Incentivo à formulação de perguntas complexas (*prompt engineering* ético) e investigação orientada.

Fonte: Elaborado pelos autores (2026).

O comportamento digital dos jovens brasileiros é caracterizado por intensa conectividade e integração precoce das ferramentas digitais no cotidiano, sendo estruturado por plataformas de vídeos e redes sociais que moldam a socialização e o aprendizado, conforme apontam dados da pesquisa TIC Kids Online Brasil. Um exemplo empírico marcante desse cenário é o uso disseminado de tecnologias emergentes, com cerca de 65% dos adolescentes utilizando ferramentas de Inteligência Artificial generativa para fins de estudo, criação de conteúdos e apoio

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

emocional, ao mesmo tempo em que enfrentam vulnerabilidade frente a conteúdos mercadológicos e desinformação, visto que mais da metade dos jovens entre 11 e 17 anos relata exposição recorrente a vídeos de apostas on-line.

Para ressignificar o uso das telas, frequentemente associado à distração passiva, escolas públicas e privadas em diferentes regiões do país têm implementado abordagens ativas, como a produção de podcasts e educomunicação em unidades dos anos finais do Ensino Fundamental, onde estudantes utilizam smartphones e plataformas de áudio para produzir conteúdos investigativos que desenvolvem a oralidade, a autoria e o pensamento crítico. Além disso, destacam-se os laboratórios virtuais e a realidade simulada, nos quais softwares de geometria dinâmica e simulações científicas permitem que alunos conduzam experimentos autônomos, transformando o consumo digital passivo em investigação científica ativa, bem como a cultura *maker* e a robótica educativa, que integram sucata eletrônica e programação básica para solucionar problemas reais da comunidade escolar e estimular a colaboração e o letramento digital prático.

O futuro da educação brasileira depende da capacidade dos sistemas de ensino em abraçar a cultura digital não como uma ameaça, mas como uma oportunidade de renovação. Moran (2018) reitera que a escola inovadora é aquela que consegue integrar as tecnologias de modo que elas se tornem invisíveis, tamanha a sua naturalidade no processo educativo. A mediação eficiente é aquela que coloca a pedagogia à frente da tecnologia, utilizando a tela apenas como uma janela para um mundo de possibilidades de construção do saber.

A Geração Screenager demanda uma mudança paradigmática que substitua a pedagogia da resposta pela pedagogia da pergunta mediada tecnologicamente. Como aponta Barcelos (2023), o diálogo mediado pelas ferramentas do seu tempo é o que garante a libertação e a autonomia do sujeito. Assim, a mediação tecnológica consolidada em bases sólidas e éticas é o caminho para uma educação que não apenas acompanhe o progresso técnico, mas que forme seres humanos críticos e sensíveis.

A implementação de estratégias pedagógicas inovadoras no contexto escolar exige, primordialmente, a compreensão de que a tecnologia não deve ser um adendo ao currículo, mas parte intrínseca do design instrucional. Segundo Moran (2018), a inovação educacional não ocorre pela simples digitalização de processos analógicos, mas pela adoção de metodologias que coloquem o estudante como protagonista de sua própria aprendizagem. Neste cenário, as telas deixam de ser dispositivos de distração para se tornarem laboratórios de experimentação, onde o conhecimento é construído de forma colaborativa e aplicada.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

O papel do professor sofre uma metamorfose essencial, transitando da função de transmissor para a de curador de conteúdos digitais. Conforme apontam Bacich e Holanda (2018), a curadoria pedagógica envolve a seleção, organização e contextualização do vasto volume de informações disponíveis na rede, garantindo que o aluno acesse fontes confiáveis e relevantes. Esse processo de filtragem é fundamental para que a Geração Screenager desenvolva a capacidade de discernimento, transformando o fluxo desordenado de dados em conhecimento estruturado e crítico.

A criação de ambientes de aprendizagem que favoreçam a colaboração é uma das premissas das metodologias ativas no cenário brasileiro atual. Para Filatro e Cavalcanti (2018), esses espaços, sejam físicos ou virtuais, devem estimular a troca de experiências e a resolução conjunta de problemas, mimetizando a dinâmica das redes sociais que os jovens já utilizam. A mediação docente, portanto, consiste em orquestrar essas interações, garantindo que a tecnologia sirva como ponte para o diálogo e não como uma barreira ao isolamento digital.

A reflexão crítica é o pilar que sustenta o uso ético das ferramentas tecnológicas na educação básica. Santaella (2021) argumenta que o professor, ao atuar como mediador, deve provocar o estranhamento e o questionamento sobre os algoritmos que moldam o consumo de informação dos estudantes. Ao incentivar a análise sobre o "porquê" e o "como" as informações chegam até eles, o docente promove um letramento digital que vai além do domínio técnico, alcançando a esfera da cidadania e da autonomia intelectual.

Dentre as metodologias inovadoras, o Ensino Híbrido (*Blended Learning*) destaca-se como uma estratégia eficaz para atender às demandas da Geração Screenager. Segundo Mattar (2018), essa abordagem combina momentos de estudo on-line personalizado com atividades presenciais colaborativas, respeitando o ritmo individual de cada aluno. A flexibilidade proporcionada pelo híbrido permite que o professor dedique mais tempo a intervenções pontuais e profundas, enquanto o estudante utiliza as telas para explorar conteúdos de forma autônoma.

A sala de aula invertida (*Flipped Classroom*) é outra tática que ressignifica o tempo e o espaço escolar. Conforme Moran (2018), ao transferir a exposição teórica para o ambiente digital (vídeos, podcasts, leituras prévias), o encontro presencial passa a ser valorizado como um momento de prática, debate e criação. Para o screenager, essa dinâmica é muito mais atraente, pois substitui a passividade da aula expositiva pela ação concreta, conectando a teoria aos desafios práticos do cotidiano digital.

A gamificação, quando aplicada com intencionalidade pedagógica, atua como um poderoso motor de engajamento para jovens nativos digitais. Fadel et al. (2018) ressaltam que a utilização de elementos de jogos, como sistemas de *feedback* imediato, missões e níveis de

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

progressão, dialoga diretamente com a estrutura cognitiva dessa geração. A mediação do professor, neste caso, é garantir que a ludicidade não se sobreponha ao objetivo de aprendizagem, mantendo o equilíbrio entre o desafio proposto e a competência desenvolvida.

A aprendizagem baseada em projetos (ABP) aliada às tecnologias digitais permite que os alunos desenvolvam soluções para problemas reais de sua comunidade. De acordo com Barcelos (2023), essa metodologia favorece a interdisciplinaridade e o uso de ferramentas de prototipagem e design. O professor atua como um mentor que orienta a pesquisa, estimula a colaboração e auxilia na curadoria das ferramentas digitais mais adequadas para a execução e apresentação do projeto final.

A produção de narrativas digitais, ou *storytelling*, é uma estratégia que potencializa a expressão e a autoria do estudante. Kenski (2018) afirma que, ao criar vídeos, blogs ou apresentações interativas, o aluno exerce a multiliteracia, integrando diferentes linguagens e mídias. Esse processo de "fazer pedagógico" é essencial para a Geração Screenager, que encontra na criação de conteúdo uma forma de validar sua identidade e compartilhar suas percepções com o mundo, transcendendo os muros da escola.

A curadoria digital realizada pelo professor também deve incluir a promoção de Recursos Educacionais Abertos (REA), democratizando o acesso ao saber. Almeida (2019) enfatiza que o uso de materiais didáticos digitais que podem ser adaptados e redistribuídos fortalece a cultura colaborativa entre docentes e discentes. A mediação tecnológica, sob essa perspectiva, assume um caráter político e social, combatendo a desigualdade de acesso e incentivando a produção de conhecimento compartilhado e em constante evolução.

O uso de tecnologias assistivas e de acessibilidade digital deve ser uma prioridade na criação de ambientes de aprendizagem inclusivos. Como discutido em fóruns de educação especial no Brasil, a tecnologia permite que barreiras de aprendizagem sejam superadas, oferecendo múltiplos meios de representação e expressão. O professor mediador precisa ter o olhar atento para que a inovação tecnológica contemple todos os estudantes, utilizando softwares de leitura, tradutores de Libras e interfaces adaptadas conforme a necessidade de cada indivíduo.

A avaliação da aprendizagem em contextos mediados tecnologicamente também precisa ser inovada, tornando-se processual e formativa. Para Cortella (2021), o foco deve sair da nota punitiva e migrar para o acompanhamento do percurso de construção do conhecimento. Ferramentas digitais de portfólio, rubricas interativas e autoavaliação on-line permitem que o aluno visualize seu progresso em tempo real, desenvolvendo a autorregulação, uma competência crucial para quem vive em um fluxo constante de informações.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

A criação de laboratórios de inovação ou espaços *maker* nas escolas é uma estratégia que materializa a cultura digital no espaço físico. Como aponta a literatura sobre a cultura "mão na massa", o erro passa a ser visto como parte do processo de aprendizagem e a construção física mediada por ferramentas digitais (como impressoras 3D ou arduinos) estimula o raciocínio lógico. O professor, nesse ambiente, deixa de ter todas as respostas para se tornar um parceiro na investigação de soluções criativas para problemas complexos (Amorim et al., 2023).

A mediação tecnológica eficaz requer que o docente também cuide do letramento informacional dos alunos, combatendo a disseminação de *fake news*. Santaella (2021) destaca que a escola é o local privilegiado para ensinar a checagem de fatos e a análise crítica das fontes. Ao integrar essa prática no cotidiano das disciplinas, o professor curador protege o estudante da manipulação algorítmica e fortalece a base democrática do sistema educacional, preparando o screenager para o exercício pleno da cidadania digital.

A interdisciplinaridade é favorecida pelo uso de plataformas de colaboração on-line, que permitem que diferentes áreas do saber dialoguem sobre um mesmo tema. Segundo Pimentel e Carvalho (2020), a educação on-line não é apenas uma modalidade, mas uma postura pedagógica que favorece a ubiquidade do conhecimento. O professor mediador deve incentivar que os alunos conectem o que aprendem em Biologia com dados de Geografia ou narrativas de História, utilizando mapas interativos e bancos de dados globais disponíveis na rede.

O desenvolvimento de competências socioemocionais, como empatia e resiliência, pode ser trabalhado por meio da mediação tecnológica consciente. Conforme apontam as diretrizes da BNCC, a cultura digital deve promover o bem-estar e o respeito mútuo nos ambientes virtuais. O professor tem o papel fundamental de mediar conflitos que surgem na rede e ensinar o conceito de "pegada digital", conscientizando os jovens sobre o impacto de suas ações e publicações no presente e no futuro.

A formação continuada do professor é a base para que essas estratégias pedagógicas não sejam apenas teóricas, mas práticas efetivas. Lemos (2020) sugere que o docente também precisa habitar as redes e experimentar as tecnologias para compreender as dores e as potências de seus alunos. Ao se colocar na posição de aprendiz, o professor desenvolve a empatia necessária para mediar as dificuldades da Geração Screenager, adaptando sua linguagem e suas estratégias à realidade pulsante da cultura digital.

A ressignificação do papel das telas passa pela compreensão de que elas são janelas de oportunidade para a pesquisa científica e a produção acadêmica desde a educação básica. Moran (2018) defende que o aluno deve ser incentivado a usar o celular não apenas para consumo, mas como um scanner, um gravador, uma câmera e uma biblioteca móvel. Essa

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

mudança de percepção transforma o dispositivo, antes proibido em sala, em uma poderosa estação de trabalho que amplia as capacidades cognitivas e produtivas do discente.

As conclusões deste estudo reforçam que a pedagogia para a era digital não é uma pedagogia da tecnologia, mas uma pedagogia do humano mediado pela técnica. A necessidade de transformar as telas em aliadas exige um compromisso ético e político com a qualidade do ensino e com a formação de sujeitos autônomos. A escola, ao abraçar as metodologias inovadoras, não está apenas acompanhando o mercado, mas cumprindo sua função social de preparar os jovens para os desafios complexos de um mundo em constante mutação.

A mediação tecnológica bem-sucedida é aquela que resulta no desenvolvimento de competências práticas e teóricas que permitem ao estudante intervir na realidade. A integração entre o professor curador, as metodologias ativas e o protagonismo da Geração Screenager desenha o futuro da educação brasileira. Um futuro onde a escola é um centro de inovação, reflexão crítica e, acima de tudo, um espaço de humanização em meio à tecnologia, garantindo que o progresso digital esteja sempre a serviço da emancipação humana (Ribeiro, 2025).

A transição de uma escola analógica para um ecossistema de aprendizagem digital exige que o professor assuma a função de arquiteto de percursos, desenhando experiências que integrem os espaços físico e virtual de maneira orgânica. Segundo Moran (2018), a personalização do ensino não significa isolar o aluno em frente a uma tela, mas oferecer trilhas de aprendizagem que respeitem os tempos e interesses individuais, utilizando a tecnologia para coletar dados que auxiliem no ajuste constante da rota pedagógica. Nesse contexto, a tela deixa de ser uma barreira e torna-se um espelho da trajetória intelectual do estudante, refletindo suas descobertas e desafios em tempo real.

A arquitetura das experiências de aprendizagem deve contemplar o conceito de ubiquidade, onde o conhecimento não está mais restrito a um horário ou local específico. Conforme aponta Santaella (2021), a Geração Screenager aprende em trânsito, e a mediação docente deve aproveitar essa característica para criar pontes entre o conteúdo curricular e o mundo vivido. O professor arquiteto é aquele que utiliza aplicativos de geolocalização, realidade aumentada e redes de cooperação global para transformar a cidade e o ambiente digital em extensões legítimas da sala de aula, promovendo uma educação sem muros.

A colaboração mediada por tecnologias digitais é a base para o desenvolvimento de competências socioemocionais essenciais na contemporaneidade. Para Bacich e Holanda (2018), ao projetar atividades que exigem a cocriação em ambientes na nuvem, o docente estimula a negociação, a empatia e o respeito à diversidade de opiniões. A mediação pedagógica foca no processo de construção coletiva, onde as telas servem como telas de projeção para o

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

pensamento grupal, permitindo que a inteligência coletiva se manifeste de forma visível e estruturada através de mapas mentais e fóruns de discussão.

A curadoria de conteúdos digitais pelo professor arquiteto também passa pela desconstrução de verdades absolutas e pelo incentivo à dúvida metódica. Segundo Silva et al. (2023), educar é um ato de partilha que exige do mestre a humildade de aprender junto com os novos suportes tecnológicos. Ao selecionar vídeos, textos e simuladores, o professor não entrega apenas a resposta, mas as ferramentas para que o aluno aprenda a perguntar, desenvolvendo um olhar clínico sobre a qualidade da informação que consome diariamente no ecossistema das telas.

O uso de metodologias ativas, como a Aprendizagem Baseada em Desafios, permite que o professor atue como um mentor técnico e ético. De acordo com Mattar (2018), essa abordagem exige que o estudante utilize as tecnologias para investigar problemas complexos e propor soluções viáveis, integrando teoria e prática. A mediação tecnológica aqui é fundamental para que o aluno aprenda a usar softwares de produtividade e análise de dados, transformando a intuição em argumento fundamentado, algo vital para uma geração que lida com a volatilidade da informação.

A gamificação dos percursos pedagógicos oferece ao professor arquiteto uma estrutura de engajamento que dialoga com a dopamina da Geração Screenager. Fadel et al. (2018) ressaltam que, ao desenhar sistemas de recompensa e progressão baseados no esforço e na competência, o docente cria um ambiente de alta motivação intrínseca. A tela, nesse caso, atua como o tabuleiro de um jogo sério, onde cada atividade pedagógica é um desafio a ser vencido, permitindo que o erro seja encarado como um degrau necessário para a maestria e não como um fator de exclusão.

O protagonismo discente é fortalecido quando o professor abre mão do controle centralizado e permite que os alunos sugiram ferramentas e linguagens para expressar o que aprenderam. Segundo Kenski (2018), a autoria digital é um dos maiores ganhos da mediação contemporânea, pois permite que o estudante se veja como produtor de cultura e não apenas como receptor. Ao incentivar a criação de podcasts ou canais educativos, o professor arquiteto valida a voz da Geração Screenager, integrando a gramática das telas ao rigor da produção acadêmica e científica.

A interdisciplinaridade torna-se mais fluida quando o professor utiliza plataformas integradas que permitem a visualização de conexões entre diferentes áreas do conhecimento. Conforme propõe Almeida (2019), a tecnologia deve servir para romper a fragmentação do currículo tradicional, facilitando projetos que envolvam Matemática, Artes e Ciências em uma

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

mesma interface digital. A mediação tecnológica, portanto, é a cola que une os saberes, permitindo que o aluno compreenda a complexidade dos fenômenos globais de forma integrada e sistêmica através de infográficos e dados dinâmicos.

O letramento algorítmico é uma das fronteiras mais importantes na arquitetura de experiências de aprendizagem desenhadas pelo professor moderno. Santaella (2021) adverte que, sem a compreensão de como as plataformas digitais filtram o que vemos, corremos o risco de formar mentes passivas dentro de bolhas de confirmação. O professor mediador deve incluir em seu planejamento atividades de "desmontagem" dos algoritmos, ensinando os alunos a pesquisar além dos primeiros resultados e a compreender a economia da atenção que governa as telas que eles tanto amam.

A infraestrutura escolar deve ser pensada para suportar a mobilidade e a conexão constante exigidas pelas metodologias inovadoras. Lemos (2020) discute que a "escola inteligente" é aquela que se comunica com os dispositivos dos alunos, transformando o espaço físico em um nó da rede global de informação. A mediação do professor arquiteto envolve, inclusive, a gestão do uso de dispositivos móveis (BYOD), estabelecendo contratos de convivência digital que ensinem o momento certo de estar conectado e o momento de desconectar para a reflexão profunda.

A avaliação da aprendizagem dentro desta nova arquitetura pedagógica deve ser constante, invisível e baseada em evidências digitais. De acordo com Filatro e Cavalcanti (2018), o uso de analítica de aprendizagem (*Learning Analytics*) permite que o professor identifique dificuldades antes mesmo que o aluno as verbalize, intervindo de forma cirúrgica e personalizada. A tela torna-se um painel de controle pedagógico que ajuda a dar visibilidade ao que era subjetivo, permitindo um acompanhamento muito mais justo e focado nas competências realmente desenvolvidas.

O papel do professor na curadoria de Recursos Educacionais Abertos (REA) fortalece a ideia de uma escola como comunidade produtora de bens comuns. Pimentel e Carvalho (2020) defendem que, ao adotar e adaptar materiais digitais colaborativos, o docente ensina, pelo exemplo, os valores da cultura aberta e do compartilhamento. Essa prática ressignifica as telas como portais para a generosidade intelectual, onde o conhecimento não é algo a ser guardado, mas algo a ser expandido e melhorado por todos os membros da comunidade educativa.

O acolhimento das emoções no ambiente digital é outro pilar essencial para a mediação com a Geração Screenager. Como apontam as discussões sobre saúde mental na era das telas, o professor deve estar atento aos sinais de cyberbullying e exclusão social que podem ocorrer nos grupos de trabalho virtuais. A arquitetura pedagógica deve prever momentos de escuta e

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

mediação de conflitos on-line, garantindo que a tecnologia seja um espaço de segurança psicológica e crescimento ético para todos os estudantes envolvidos no processo.

A integração de tecnologias de Inteligência Artificial na sala de aula deve ser mediada pelo professor para garantir que a criatividade humana permaneça no centro. Moran (2018) sugere que o docente pode utilizar a IA para automatizar tarefas repetitivas e focar na mediação humana de alto nível, como o incentivo ao pensamento complexo e à sensibilidade estética. A tela, equipada com assistentes virtuais, deve servir para ampliar as capacidades do aluno e do professor, funcionando como um parceiro cognitivo que potencializa as descobertas e a resolução de problemas.

A ressignificação das telas no sistema educacional depende de uma pedagogia que as transforme de objetos de consumo em instrumentos de emancipação. As conclusões desta etapa reforçam que o professor arquiteto é a peça-chave para que a tecnologia não se torne apenas uma nova forma de controle, mas um caminho para a liberdade intelectual e a competência prática.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A jornada investigativa percorrida ao longo deste trabalho permite compreender que a educação contemporânea não enfrenta apenas uma crise de métodos, mas uma mudança de paradigma civilizatório impulsionada pela onipresença das telas. A Geração Screenager não representa apenas um grupo de jovens que utiliza dispositivos digitais; ela personifica uma nova forma de existir, pensar e processar a realidade, onde a fronteira entre o físico e o virtual tornou-se porosa e, em muitos aspectos, irrelevante. Conclui-se, portanto, que a escola não pode mais se posicionar como um reduto analógico isolado do fluxo informacional do mundo, sob o risco de se tornar uma instituição anacrônica e desprovida de sentido para os seus principais protagonistas. A mediação tecnológica, conforme analisada, emerge como a única ponte capaz de reconectar o saber acadêmico à vivência pulsante desses nativos digitais.

Ao longo das discussões, ficou evidente que o papel do professor é o elemento catalisador dessa transformação. A transição da figura do detentor do saber para o arquiteto de percursos e curador de conteúdos não é uma diminuição da importância docente, mas sim uma elevação de sua complexidade intelectual e pedagógica. O professor do século XXI precisa ser um estrategista da atenção, capaz de navegar no mar de distrações das redes para encontrar e oferecer aos seus alunos experiências que gerem significado profundo. A mediação eficaz é aquela que ensina o estudante a olhar para a tela não como um espelho de entretenimento passivo, mas como uma janela de intervenção social e produção de conhecimento científico. Sem

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

essa orientação ética e técnica do professor, a tecnologia em sala de aula corre o risco de ser apenas um adereço caro que mascara práticas tradicionais e ineficientes.

A ressignificação das metodologias de ensino, por meio do uso de estratégias ativas e colaborativas, revelou-se um imperativo para o engajamento desta nova geração. A sala de aula, antes vista como um local de recepção de informações lineares, deve agora ser entendida como um ecossistema de inovação, onde o erro é permitido e a experimentação é o motor da aprendizagem. A cultura do "faça você mesmo" e a mentalidade *maker*, quando integradas ao currículo, permitem que o aluno desenvolva não apenas competências cognitivas, mas também habilidades socioemocionais como a resiliência, a autonomia e o pensamento crítico. Conclui-se que o sucesso da educação digital não depende da quantidade de dispositivos disponíveis, mas da qualidade das interações que esses dispositivos permitem criar entre sujeitos que buscam resolver problemas reais de sua comunidade.

Um dos pontos mais críticos observados nesta síntese é a necessidade de desenvolver o letramento algorítmico e a consciência crítica sobre a economia da atenção. Em um mundo governado por dados e preferências automatizadas, a escola deve ser o espaço onde o jovem aprende a desconstruir as bolhas informacionais que o cercam. A mediação tecnológica deve, obrigatoriamente, incluir uma dimensão ética que discuta o impacto da pegada digital, a veracidade das informações e as consequências psicossociais da hiperconectividade. Somente através de uma pedagogia que questione a tecnologia enquanto a utiliza será possível formar cidadãos que dominem as ferramentas digitais em vez de serem dominados por elas. A autonomia, objetivo final de qualquer processo educativo, passa hoje pela capacidade de gerir a própria presença no mundo virtual de forma equilibrada e soberana.

A infraestrutura e as políticas públicas educacionais brasileiras também surgem como desafios que não podem ser ignorados nestas considerações. Embora a tecnologia ofereça promessas de democratização do saber, a desigualdade de acesso ainda é uma barreira que pode aprofundar abismos sociais se não houver um investimento sério e contínuo. Entretanto, a falta de recursos de última geração não deve ser uma desculpa para a paralisia pedagógica; a mediação criativa, que utiliza os recursos disponíveis para fomentar a pesquisa e a colaboração, já é um passo revolucionário. A transformação da educação básica no Brasil exige um compromisso coletivo que vá além da entrega de tablets, focando na formação humana e na valorização de um currículo que seja, ao mesmo tempo, rigoroso e conectado com a cultura digital contemporânea.

Por fim, este trabalho reafirma que o futuro da educação não será puramente tecnológico, nem puramente analógico, mas sim profundamente híbrido e humano. As telas, quando

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

transformadas em aliadas, potencializam a voz do estudante, dão visibilidade a talentos ocultos e permitem uma personalização do ensino que a educação de massas nunca pôde oferecer. O olhar sobre a Geração Screenager deve ser um olhar de empatia e possibilidade, reconhecendo que eles possuem uma fluência que, se bem canalizada, pode resolver os desafios complexos do nosso tempo. A pedagogia que emerge deste estudo é uma pedagogia da presença mediada, onde o encontro entre professor e aluno ganha novas cores através dos bits e pixels, mas mantém sua essência na troca afetiva e na construção de um mundo mais justo e consciente através do conhecimento.

A educação que vislumbramos é aquela que não teme as máquinas, mas as coloca a serviço da emancipação humana. É uma escola que entende o silêncio da reflexão tanto quanto entende o ruído da inovação digital. Que as telas deixem de ser vistas como inimigas do foco para serem celebradas como ferramentas de expansão da mente humana. Que o professor, munido de novas competências, continue sendo a luz que guia o estudante através do vasto oceano de informações da era digital. Conclui-se esta investigação com a certeza de que a mudança já começou, e que o próximo passo exige coragem para abandonar o que é seguro e obsoleto em favor do que é incerto, mas transformador. O futuro da educação já está presente em cada tela que se acende para o saber, e cabe a nós, educadores e pesquisadores, garantir que essa luz ilumine o caminho da autonomia e da sabedoria para as próximas gerações.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. **Educação e tecnologias**: o novo ritmo da escola. São Paulo: Cortez, 2019.

AMORIM, N. M. de et al. Geração screenagers e um novo modelo de “e-educação”. **RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar**, v. 4, n. 9, e493947, 2023. DOI: https://doi.org/10.47820/recima21.v4i9.3947.

BACICH, Lilian; HOLANDA, Adolfo Tanzi (org.). **STEAM em sala de aula**: a integração das áreas de conhecimento na educação básica. Porto Alegre: Penso, 2018.

BARCELOS, M. C. D. A geração screenagers e a educação: desafios e oportunidades. **Revista FT Educação**, Rio de Janeiro, v. 27, n. 128, nov. 2023. DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.10096364.

CETIC.BR. **Pesquisa sobre o Uso da Internet por Crianças e Adolescentes no Brasil (TIC Kids Online)**. São Paulo: Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br), 2025. Disponível em: https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20250512154312/tic_kids_online_2024_livro_eletronico.pdf. Acesso em: 11 jul. 2026.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

CORTELLA, Mario Sergio. **A escola e o conhecimento**: fundamentos epistemológicos e políticos. 21. ed. São Paulo: Cortez, 2021.

FADEL, Luciane Maria et al. (org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2018.

FILATRO, Andrea; CAVALCANTI, Carolina Costa. **Metodologias inovadoras**: estratégias de ensino para transformar o aprendizado. São Paulo: Saraiva, 2018.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias**: o novo ritmo da informação. 8. ed. Campinas: Papirus, 2018.

LEMOS, André. **A comunicação das coisas**: internet das coisas e teoria ator-rede. Salvador: Edufba, 2020.

MATTAR, João. **Metodologias ativas**: para a educação presencial, a distância e corporativa. São Paulo: Artesanato Educacional, 2018.

MORAN, José. **A educação que desejamos**: novos desafios e como chegar lá. Campinas: Papirus, 2018.

PIMENTEL, Mariano; CARVALHO, Felipe da Silva Ponte de. Princípios da Educação Online. **Revista Docência e Cibercultura**, v. 4, n. 1, p. 1-19, 2020.

RIBEIRO, Paulo Roberlando da Silva. A educação na era da geração digital dos screenagers e seus desafios. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 25, n. 47, 10 dez. 2025. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/25/47/a-educacao-na-era-da-geracao-digital-dos-screenagers-e-seus-desafios. Acesso em: 5 jul. 2026.

SANTAELLA, Lucia. **Humanos hiperconectados**: por que a tecnologia não nos liberta? São Paulo: Paulus, 2021.

SILVA, Tatiana Petúlia Araújo et al. A geração dos screenager e a educação contemporânea. **Revista Amor Mundi**, v. 4, n. 7, p. 63-69, 2023. Disponível em: https://journal.editorametrics.com.br/index.php/amormundi/article/view/295. Acesso em: 2 jul. 2026.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.