

**NATIVOS DA *INTERNET*:
LETRADOS DIGITAIS OU DISTRAÍDOS VIRTUAIS?***

Rosana Ferreira Alves (UESB)
alzana70@yahoo.com.br

RESUMO

Este artigo apresenta reflexões a respeito de comportamentos de nativos plenos da era digital em relação a atividades prescritas pela escola. Referente à base teórica, pauto-me em estudiosos da linguística e da linguística aplicada que tratam do tema letramento digital (SOARES, 2002; XAVIER: 2005, 2007, 2011, dentre outros). Para caracterização da categoria denominada ‘distraído virtual’ busco subsídio em pesquisas da área da psicologia (cognitivo comportamental e junguiana).

Palavras-chave: Geração digital. Letramento digital. *Internet*.

1. Introdução

Esta pesquisa se justifica pela necessidade de detectar claramente os perfis de nativos da era da *internet* para com as atividades escolares, testando, assim, a hipótese de que não há apenas os *letrados digitais*, devido à existência daqueles que usam os espaços da WEB, predominantemente, para atividades de distração e lazer, os quais podem ser chamados de *distraídos virtuais*. Quando se fala em ‘nativos da *internet*’, reporta-se, na presente investigação, a nativos plenos da era digital que inclui os nascidos de 1996 até 2010, isto é, a geração de pessoas que estão atualmente entre os seis (6) a vinte (20) anos de

* Este é um dos seis artigos produzidos durante o Período Sabático na Universidade Federal de Pernambuco.

idade, que seriam os integrantes da Geração Z, conforme denominação em sociologia. (OLIVEIRA, 2012, *apud* RODRIGUES, 2013)

Investigar essa questão mostrou-se relevante na medida em que, em contexto de orientação de realização de trabalho escolar a um nativo digital, solicitou-se: – abra um arquivo na área de trabalho para salvar essas informações que foram encontradas na *internet*. Diante desse ofício simples, que qualquer integrante de gerações anteriores poderia fazer facilmente, o nativo digital apresentou como resposta: – não sei fazer isso. Diante da situação, surgiu uma pergunta lógica: – na escola, o que você fazia nas aulas de informática? A resposta foi: – eu utilizava o computador para jogos virtuais. A partir de então, nasceu a curiosidade de saber quais as possíveis funcionalidades dos saberes de nativos digitais e as suas aplicabilidades no desenvolver de atividades escolares.

É inegável o mundo de possibilidades que a *internet*, por meio de usos de recursos tecnológicos, apresenta para todos. Entretanto, diante dessa questão exposta a pouco, em se tratando de impactos das tecnologias, em mudanças de hábitos de jovens e adolescentes chamados nativos tecnológicos, há uma hipótese forte de que dentre os nativos da era da *internet*, muitos desses não se enquadram na categoria de letrados digitais visto que estão indevidamente explorando o espaço *online*, e, por isso, se enquadram mais na categoria de distraídos virtuais. *A priori*, não se pretende testar essa hipótese, visto que, para tanto, seria necessária pesquisa de natureza quantitativa. Entretanto, pretende-se, por meio de pesquisa bibliográfica e de cunho qualitativo, realizar reflexões iniciais de pontos cruciais que estão relacionados à hipótese exposta acima.

Referente à base teórica, pauta-se em estudiosos da linguística e da linguística aplicada que tratam do tema letramento digital (SOARES, 2002; XAVIER: 2005, 2007, 2011, dentre outros). Dentre esses estudos, destaca-se a investigação de

Antônio Carlos Xavier (2011), em que o autor pontua como questão a necessidade de emergencialmente detectar

como as máquinas digitais estão sendo usadas pelos estudantes para facilitar ou obstruir seu processo de aquisição de conhecimento e entender como eles estão interagindo com colegas e professores quando a relação é mediada por tais máquinas. (XAVIER, 2011, p. 3)

Para entender o uso de forma exagerada da *internet* (por parte dos que podem ser chamados de distraídos virtuais) busca-se subsídio teórico em pesquisas da área da psicologia. Assim, obtém-se apoio para caracterização do uso exagerado (devido à quantidade de horas) da *internet* como evento de risco, por ser qualificado como vício, ou seja, configurando-se, com isso, como "uso patológico da *internet* (UPI)". Dessa forma, não se pretende realizar muito nesse simples artigo, sobretudo, porque para se testar a hipótese aventada, necessita-se de abordagem quantitativa para fortalecer as análises qualitativas. Mas pretende-se, por enquanto, realizar reflexões de cunho interdisciplinar (entre linguística e psicologia) buscando detectar e caracterizar a natureza da problemática.

A importância principal desse trabalho reside, justamente, no fato de, por meio de discussão inovadora, possibilitar a docentes, coordenadores e outros profissionais do universo escolar, subsídios que venham fornecer base mínima necessária para: (I) influenciar, no contexto escolar como um todo (direção, coordenação e docência), na promoção discussões que envolvam discentes e famílias de modo a orientá-los quanto aos riscos que o uso indevido da *internet* representa para os jovens; (II) subsidiar discussão que advogue em função de a escola fornecer, principalmente aos discentes, atenção especializada e regular (por meio de terapias), caso seja necessário, por parte de psicólogo, quanto ao uso da *internet*. Para tanto, será sugerido que a escola contrate o psicólogo como profissional efetivo no quadro de funcionários.

2. O letramento digital e novas formas de aprender

É inegável o universo de possibilidades que a rede de conexões mundial de computadores (a *internet*) apresenta, como grande instrumental tecnológico, para a exploração de práticas inovadoras de leitura e de escrita. Essas práticas se dão por meio da ferramenta *WEB* (*World Wide Web*) que funciona como veículo criado para permitir, através de navegadores, o compartilhamento de arquivos (*html* e outros) possibilitando, assim, acesso a diversos *links* de espaços virtuais (redes sociais, bibliotecas, revistas etc.). Nesse contexto, as práticas que envolvem leitura e escrita se configuram como letramento digital, e o portador de habilidades e competências para transitar ou navegar em espaços virtuais é denominado letrado digital.

O letramento digital pode acontecer em diversos níveis e em variadas dimensões. O comum é não encontrar um letrado digital que seja habilidoso em diversas áreas visto que, para cada usuário da *internet*, o mecanismo *WEB* pode ser utilizado de forma diferenciada requerendo, como isso, habilidades e competências específicas. Assim, enquanto há alguns que se interessam mais por jogos, ou redes sociais, outros podem se interessar mais por realização de pesquisas científicas etc. Dessa forma, dependendo de como se use a *WEB*, algumas habilidades e competências podem se tornar mais salientes do que outras.

O conceito de letramentos foi investigado por Magda Soares (2002), considerando práticas de leitura e de escrita em contexto de tecnologias digitais. Para tanto, a autora estabelece confronto entre os mecanismos dessas práticas no que se refere ao espaço, produção, reprodução e difusão, considerando realidades de tecnologias tipográficas e tecnologias digitais. Em função de descrever o conceito de letramento digital, a autora revisa os conceitos de letramento, deixando claro que devido à

multiplicidade de sentidos, dependendo, sobretudo, de práticas social e historicamente contextualizadas, essa palavra deve ser pluralizada (letramentos).

Sobre como acontece a aprendizagem em situação de letramento digital, são pertinentes algumas considerações de Antônio Carlos Xavier (2011) conforme quem a aprendizagem se configura como um processo, por meio do qual, ocorre transformação mental por parte do aprendiz. Para o autor, a aprendizagem acontece de acordo com a visão Sociointeracionista, ou seja, como consequência de práticas de interatividade do indivíduo com a máquina, ou com outro indivíduo, assim:

Isto acontecerá se houver momentos de experimentação concreta do sujeito, precedida por observação intensa ou pela exposição sistemática de um saber a partir de outrem, normalmente, mais experiente. (XAVIER, 2011, p. 5)

Considerando o letramento digital como necessidade básica para a atuação individual e coletiva de forma integral, em diversos espaços sociais do século XXI, pode-se e deve-se situar a escola como agência de práticas de letramento digital, a qual cabe cumprir, assim, sua função essencial de “propiciar condições adequadas para que o aprendiz se aproprie de saberes técnicos, éticos e estéticos” (XAVIER, 2011, p. 5). Ademais, a escola pode utilizar-se de práticas de letramento digital em função de desenvolver ações de aprendizagem. Isso, principalmente, porque se vive em uma era na qual nativos digitais (e os usuários de gerações anteriores que se adequaram às tecnologias virtuais movidos por, sobretudo, necessidade profissional), consomem muitas horas de seu dia conectados à *internet*, conforme apontam dados em gráfico (3) em Antônio Carlos Xavier (2011, p. 10).

Aspectos de processos cognitivos do aprendiz são abordados por Antônio Carlos Xavier (2007) de modo a não apenas colaborar com o seu desenvolvimento individual, como também para entender a sua inserção no mercado de trabalho.

Assim, para Antônio Carlos Xavier (2007, p. 6), o indivíduo que domina novas tecnologias desenvolve ações que são interligadas como: a) controlar o funcionamento dos dispositivos técnicos digitais; b) transformar a informação bruta em conhecimento útil; e c) aprender a aprender ininterruptamente.

Em se tratando do ‘aprender a aprender’, Antônio Carlos Xavier (2007, p. 6) faz referência aos termos piagetianos “assimilar e adaptar” os novos conhecimentos aos já acomodados, explicando, com isso, aspectos cognitivos do processo da aprendizagem em ambiente da *WEB*. Nesse sentido, conforme o autor “aprender a aprender é, entre outras coisas (...), ‘assimilar e adaptar’ os novos conhecimentos aos já acomodados, conforme o estilo cognitivo, o ritmo de aprendizagem e as formas de percepção do sujeito-aprendiz” (XAVIER, 2007, p. 6). Em termos mais ligados à proposta de piagetiana:

(...) aprender é fazer desencadear na mente do sujeito de aprendizagem processos cognitivos complexos como: reconhecer conceitos novos e compará-los aos já estocados na memória seja por afirmações verbais ouvidas e lidas, seja por experiência vivida na prática; encontrar o ponto de “equilibração” entre os dados “dados” e os dados recém-chegados à mente, para, ao final do processo, condensar o conhecimento desejado. (XAVIER, 2007, p. 6)

São habilidades típicas daquele que já ‘aprendeu a aprender’, de acordo com Antônio Carlos Xavier (2007, p. 6): a) definir com clareza suas necessidades; b) encontrar as informações e dados desejados; c) estimar o valor e relevância das informações; d) reformatar sua base de conhecimento velho em função do novo.

No contexto de letramento digital, a aprendizagem, como nunca antes, projeta o sujeito como centro do processo, configurando-o como autor no universo do hipertexto. A concepção autor (e também a de leitor), nesse âmbito virtual, é construída como fruto de acessibilidade fácil a informações e como decorrência da ampla liberdade de expressão. Diante

dessa realidade, as instituições ‘agências de letramento’, as quais responsáveis pela formação básica e profissional de sujeitos, encontram-se diante do desafio de mudança de paradigma. Entretanto, devido à necessidade de direcionamento, visto que o usuário da rede se encontra em meio à diversidade de possibilidades e informações, a instituição educacional (escola, universidade etc.) pode e deve mostrar a sua funcionalidade, que reside precipuamente em orientar o discente no processo de seleção, em função que sejam eleitas informações mais pertinentes e de melhor qualidade, dentre outras atividades.

Nesse contexto, que se configura como divisor de águas, em que a *WEB* aparece como a escola das escolas, ou a universidade das universidades, ao docente cabe a nobre e não tão fácil missão de orientar o discente. Assim, o docente deve posicionar-se como aquele que pode e deve conduzir parcialmente o processo de aprendizagem de modo a atribuir às atividades do discente sentidos didático e pedagógico. Em outros termos, a contribuição do docente é contextualizar todos os aspectos do processo de aprendizagem, de modo a oportunizar o maior proveito possível para melhoria da qualidade de vida do discente, por contribuir para seu crescimento integral.

Os contextos de ensino e de aprendizagem são, então, configurados como inovadores, sobretudo por decorrência de resultados das transformações que o uso de tecnologias digitais tem ocasionado no universo social e cultural. De acordo com essa realidade, as práticas de leitura e de escrita requerem abordagens pedagógicas que ultrapassem os muros das instituições educacionais. Isso porque se vive em contexto caracterizado por novas formas de aprender, adquirir, gerenciar, potencializar, compartilhar informações, dentre outras ações. Entretanto, uma necessidade evidente, nesse contexto de fácil acesso à informação, é o cuidado que se deve obter em verificar o nível de confiabilidade que a fonte apresenta (bem como

confrontar informações de diversas fontes). Isso porque, dependendo da natureza do sítio ou do espaço virtual, a informação pode ou não obter valor, sobretudo, devido a fatores como: ausência de verdade e/ou de cientificidade, forma como as informações são postas em relação ao tratamento de referência para com o texto que originou tal informação etc.

Sobre esse ponto, é oportuno mencionar que é muito comum, em textos no espaço da *WEB* de diversos gêneros, as informações (ou dados) aparecerem soltamente sem referência ao autor do qual a informação foi retirada e também sem referência bibliográfica completa. Esse fato pode estar revelando o quanto o usuário-autor-virtual pode, de fato, desconhecer a forma adequada de citar o trabalho do autor-fonte de modo a atribuir-lhe o valor de autor. Assim, um texto que poderia ter valor científico devido ao teor informacional que carrega, não porta o valor científico por faltar com a ética (pela forma de apropriação indevida da informação do outro) e também por não apresentar oportunidade de o leitor corroborar o que se informa por meio de consulta ao texto fonte, pela ausência de referência bibliográfica completa.

3. *Usos de tecnologias por parte de nativos digitais: liberdade monitorada*

Uma das características principais da geração NPD (nativos plenos da era digital) é que essa viva cercada por diversas tecnologias e administre usos simultâneos. Assim sendo, é prática rotineira da geração nativos plenos da era digital, compartilhar atenção com várias atividades ao mesmo tempo, a exemplo de: assistir TV, conversar em rede e ouvir músicas. (PALFREY & GASSER, 2008)

Em outras palavras, uma das características dessa geração é a necessidade de resolver todas as questões por meio de usos de instrumentos tecnológicos, de modo a poupar esforços

maiores. Exemplificando, para muitos deles não é necessário prestar atenção à aula, visto que essa pode ser gravada e/ou filmada, sendo acessível quando e onde quiser; para muitos dessa geração, é desnecessário copiar algum aviso ou instrução disponível em sala, visto que se pode conseguir isso por meio de foto do exercício no quadro, ou por meio de foto do caderno do colega. Outra característica forte da sua personalidade é preferir, em evento de lazer, experiências virtuais, a experiências reais, e caso se despenda a participar de alguma atividade de lazer de forma presencial, o aparelho tecnológico e a conexão *on-line* são parceiros impreteríveis dessa jornada, a ponto de, em caso de não possibilidade de conciliação dos dois elementos, preferir, muitas vezes, estar excluído do evento.

Tratar de impactos tecnológicos na vida de nativos digitais é um fato cujo precedente é inexistente, assim, eis um grande desafio para geração de pesquisadores e também para todos aqueles que convivem diretamente como os nativos digitais, a exemplo de familiares e professores. Sobre isso, apresenta abordagem importante a obra de John Palfrey e Urs Gasser (2008, p. 15) em que se destaca como a missão mais importante de todas, no contexto da era digital, a necessidade de preparar nativos digitais para liderar de forma bem-sucedida para com os usos de tecnologias digitais.

Constitui-se, ou ao menos, deve-se constituir preocupação central de gerações anteriores (responsáveis pela educação familiar – pais; e pela educação escolar – professores, coordenadores pedagógicos etc.) o que de fato está fazendo a nova geração com e por meio dos usos das tecnologias. Isso, com o objetivo primordial de verificar se há necessidade de orientá-la em função do uso construtivo, produtivo, saudável etc. O modo quanto à forma como os nativos infantis e adolescentes estão usando a *internet*, segundo John Palfrey e Urs Gasser (2008, p. 8) é justificável, visto que esse sentimento é alimentado pela mídia, com notícias assustadoras, sobre

predadores *on-line*, a respeito de vício em *internet*, dentre outros males.

Talvez esse seja o maior problema a se resolver na atualidade, porque muitos estão preocupados apenas em desenvolver inserção de tecnologia, focando no desenvolvimento de habilidades do uso em si. Com isso, ou seja, apresentando foco em apenas um aspecto do uso, não costumam promover ações de orientação e supervisão do uso de forma a evitar danos individuais (de ordem psicológica e cognitivo-comportamental) e sociais, que os usos compulsivos possam desencadear. Esses riscos são decorrentes de o ambiente virtual possibilitar muito por meio de tão pouco esforço, fato que talvez esteja sendo o maior desencadeador de abertura do horizonte virtual com possibilidades ilimitadas, ou seja, por meio do qual se pode tudo. Esse fato não oferece riscos de ser tão impactante negativamente se o usuário já possui certo nível de maturidade cognitiva para lidar com a questão. Entretanto, conforme se pode comprovar por meio de pesquisas, o uso indevido (ocasionado pelo excesso de uso) de *internet* apresenta grande tendência de comprometer o funcionamento cerebral e, assim, ocasionar alterações cognitivas com consequências diversas. (CARR, 2011)

Considerando que muitos nativos plenos da era digital ainda, em muitos casos, não têm certo nível de maturidade necessária em função de desenvolver usos de forma que venham contribuir, de modo positivo para a sua formação integral, sugere-se que sejam oferecidos, por parte de instituições (a exemplo da escola), um suporte direcionado aos pais, professores e coordenadores, em função de que esses sujeitos, na condição de responsáveis pelos nativos plenos da era digital, adquiram melhores condições para: (a) instruí-los, quanto ao uso positivo da *internet*, que se caracteriza por desenvolvimento de habilidades e competências para realização de trabalhos escolares que envolvam buscas, pesquisas etc.; (b) orientá-los,

quanto à necessidade de controle e supervisão do uso da *internet*, de modo a impedir (direta ou indiretamente): o acesso a *sites* inadequados; a transmissão de conteúdos destrutivos a conduta humana; desenvolvimento de vícios por jogos virtuais etc. Para tanto, evidencia-se que o trabalho do psicólogo, integrando o quadro regular de funcionários da escola, em conjunto com a equipe pedagógica, seria de muita utilidade.

Os usos da *internet* de acordo com o exposto em (a), acima, configuram-se como práticas em contexto de letramento digital, as quais são muito produtivas para a escola por possibilitar o desenvolvimento de atividades didáticas e pedagógicas. O acesso a *internet* para fins indevidos, conforme práticas expostas em (b) acima, é motivo de preocupação por pesquisadores de áreas da saúde (como psicologia e psiquiatria), conforme se expõe no item a seguir.

4. *Uso patológico da internet (UPI)*

Sabe-se que a *internet* se caracteriza como uma das invenções mais úteis para o desenvolvimento de atividades em diversas esferas sociais. Entretanto, essa invenção tecnológica pode ser uma arma altamente negativa caso seja utilizada indevidamente. Uma das modalidades de uso indevido se configura pelo desenvolvimento de hábitos compulsivos de usos em função de práticas que proporcionem distração e prazer. Isso se configura como uma preocupação, porque em vez de contribuir para o crescimento integral do indivíduo, ocasiona prejuízos, principalmente, no rendimento de atividades profissionais e estudantis. O caso de uso indevido da *internet* é preocupante porque isso pode estar sendo mais recorrente do que se imagina. Assim, não é difícil encontrar um perfil típico de usuário da *internet* que, sendo nativo tecnológico, não se posiciona interessadamente para com o desenvolvimento de atividades estudantis como pesquisas escolares, mas, por outro la-

do, é comum encontrar nativos tecnológicos que investem grande parte do seu dia em atividades *on-line* como jogos virtuais e acesso a conteúdos de sexo.

Em termos de categorização, sustenta-se que os primeiros descritos são os letrados digitais e os segundo são aqui denominados distraídos virtuais. O uso da *internet* em si, para fins de lazer e distração, não apresenta problema algum, mas, conforme estudos em psicologia, esses usos, sendo em excesso, podem desencadear o uso patológico da *internet*, o qual é muito prejudicial por atrapalhar a realização de atividades mínimas rotineiras, como trabalho e estudo. Assim sendo, nesse contexto, o uso da *internet* já rendeu muita literatura e, até mesmo, ocasionou o surgimento de clínicas para tratar especificamente da questão.

O uso da *internet* de forma compulsiva já é um problema diagnosticado e analisado cientificamente por ramos da psicologia (cognitivo comportamental e junguiana) sendo inclusive considerado como problema patológico (FORTIM & ARAUJO, 2013). Contribuindo para a caracterização do uso patológico da *internet* (uso patológico da *internet*) Ivelise Fortim e Ceres Alves de Araújo (2013) em metodologia quantitativa e qualitativa, apresentam pesquisa em psicologia junguiana. Segundo os autores, os usuários se autodenominando ‘viciados em *internet*’, ao apresentarem relato em contexto de tratamento psicológico. Os dados foram coletados em mensagens de *e-mail*, enviadas por 189 sujeitos, durante o período de 10 anos, que perfizeram um total de 278 unidades. Em síntese de conclusão, os autores sustentam que

a *internet* não é nociva em si, mas pode proporcionar um uso patológico, com consequências graves para determinados usuários que estejam em situações fragilizadas e se utilizam da *internet* para alívio dos problemas. (FORTIM & ARAÚJO, 2013, p. 292)

Em relação à alta participação em jogos virtuais (a exemplo de RPGS), conforme Ivelise Fortim e Ceres Alves de

Araújo (2013, p. 307), os usuários apontaram como motivo de uso compulsivo da *internet* a possibilidade da criação de personagens, “atividade muito conhecida e comum, (...), presente não apenas nos jogos, mas em diversas comunidades na *internet*”.

Dentre as consequências negativas, os autores apontam: prejuízo no trabalho, na vida escolar, nas relações sociais e pessoais, isso porque a vida virtual se configura para o uso patológico da *internet* (usuários patológicos da *internet*) como primazia em relação à vida real. Em se tratando de aspectos psicológicos, a preferência pela vida virtual é explicável devido à possibilidade que encontra o uso patológico da *internet* de mergulho em mundo, por meio do qual, todos os problemas são resolvidos, pelo menos enquanto o usuário estiver *on-line*. Sobre isso, aponta conclusão por Ivelise Fortim e Ceres Alves de Araújo (2013, p. 306-7), segundo a qual “um aspecto psicológico importante está ligado ao conceito que se pode chamar de ‘meio real’, visto ao mesmo tempo, como ilusório e como real, permitindo um “‘meio’ relacionamento com as pessoas”. Ainda conforme os autores, a *internet* se constitui convidativa porque “deixa de ser concebida como transicional para ser um espaço permanente” (FORTIM & ARAÚJO, 2013, p. 306-307), podendo, assim, o usuário acessar quando quiser.

Ainda conforme os autores, embora conveniente, do ponto de vista de possibilitar prazer, essa preferência não é adequada para humanos que querem ter vida dita normal e é justamente nisso que reside o problema do uso patológico da *internet*, tendo em vista que a vida requer ações reais, principalmente para os que estão na vida ativa do estudo e/ou do trabalho. Assim, desde quando se deixa de viver em potencial aquilo que pode e deve ser vivido na vida real, naturalmente as perdas podem ser danosas, como: baixo desempenho escolar, perda de emprego, maior probabilidade de adquirir ou agravar problemas de saúde (LER, trombose, desgaste de visão etc.).

O tratamento do uso patológico da *internet* sob a ótica da psicologia cognitiva comportamental (vertente de estudos em psicologia aplicada desde 1950 por Beck, professor de psicologia da Universidade de Pensilvânia) “baseia-se na hipótese de vulnerabilidade cognitiva como um modelo de transtorno emocional”, afirma Ana Maria Serra (2016), diretora do Instituto de Terapia Cognitiva de São Paulo. Nessa perspectiva um dado tratamento, inicialmente, consiste basicamente, por meio de entrevista, para fins de diagnosticar a natureza da problemática. Ao prosseguir, são realizadas intervenções pautadas no diálogo e em algumas técnicas, objetivando-se desenvolver reestruturação cognitiva dos pacientes. Desse modo, busca-se promover condições de resolução do problema como decorrência de processo de reestruturação cognitiva do paciente (cliente).

No caso de problemas de uso patológico da *internet*, o processo de tratamento envolve estratégias em função de promover a ressocialização do sujeito, de modo a restaurar ou desenvolver no indivíduo interesse e condições mínimas necessárias para convivência social, bem como atividade de controle por parte de pais e responsáveis quanto ao uso da *internet* e, em alguns casos, a abstinência total por períodos relativamente longos. Para essa linha da psicologia, o tratamento do uso patológico da *internet* é, em alguns aspectos, muito parecido com o tratamento de outros vícios. (PIROCCA, 2012)

Os impactos negativos da *internet* foram tratados em obra (CARR, 2011) intitulada “*The Shallows – what the internet is doing to our brains*”. O grande impacto dessa obra deu-se principalmente, porque o autor apresenta, com base em fortes argumentos, grandes evidências dos males causados pela *internet* na vida e na cultura de usuários, principalmente para com os chamados nativos digitais.

Nicholas Carr (2011) descreve a autoanálise dos impactos da *internet* em sua mente. Para o autor, o ocorrido se pro-

cessava como se alguém estivesse causando sensação desconfortável ao mexer com seu cérebro e, conseqüentemente, ocasionando novo mapeamento de seus circuitos neuronais, desencadeando, assim, reprogramação de sua memória. Na referida obra, o personagem assumido pelo autor prossegue evidenciando os males que essa invasão de mente por parte do computador o ocasionou, a exemplo de: (i) exaustão da capacidade de concentração e contemplação, ocasionando a sensação perene de adaptação da mente conforme os moldes característicos da *internet* e (ii) velocidade no processo de apreensão de informação.

O autor, ao abordar sobre as distrações que a *internet* ocasiona, aponta para a necessidade de pesquisas comprobatórias, mas evidencia que diversos profissionais e estudiosos (psicólogos, neurobiólogos, educadores e *WEB designers*) já têm ciência da problemática. O autor, em capítulos finais, apresenta como se deu a sua experiência de superação do vício pela *internet* e de regeneração quanto a danos causados por esse aparato tecnológico.

5. *Perfis possíveis da geração de nativos digitais para com o desempenho escolar*

Vive-se em uma época em que atitudes extremas quanto aos estudos, no sentido de ser muito dedicado ou muito distraído/relaxado, encontram ambiente propício considerando o que a *internet* possibilita ao estudante. Para aquele estudante que gosta de se dedicar e tem satisfação de fazer as tarefas com excelência em qualidade, a *internet* (*WEB*) é um ambiente apropriado para pesquisa, para interação com os colegas em função de desenvolver as atividades coletivas de forma bem-sucedida. Por outro lado, a *internet* ocasiona justamente o efeito contrário para aquele estudante que, por um motivo ou por outro, não prioriza as atividades escolares, mas se utiliza da

rede para troca de materiais (de seus interesses), para interações em jogos virtuais etc. Assim, dependendo do fim para o qual a *internet* seja utilizada, pode-se obter um letrado digital ou distraído virtual. Em se tratando de desempenho, o letrado digital vai sempre utilizar tudo de positivo que o uso da *internet* oferece em função de realizar as suas tarefas escolares, enquanto o distraído digital, por sua vez, vai deixar de realizar as tarefas, ou as realizará de forma medíocre, em função de obter mais tempo para se ocupar com as atividades de lazer e de prazer que o uso da *internet* pode proporcionar, a exemplo de jogos virtuais, desenhos animados virtuais, documentários em *YouTube* etc.

É óbvio que atividades como essas (jogos virtuais e desenhos animados virtuais, documentários em *YouTube*) constituem-se práticas de letramento digital e podem contribuir para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, pois apresentam informações altamente relevantes sobre variadas problemáticas do e no mundo. Quanto aos jogos virtuais, por exemplo, apresentam vantagens como: desenvolver o raciocínio lógico e coordenação motora; exercitar mecanismo de interação (cooperação, parceria) e, também, oportuniza contato, e em alguns casos, aprendizado de outras línguas. Ciente disso, não se advoga contra as atividades citadas acima (jogos virtuais e desenhos animados virtuais, documentários em *YouTube*, dentre tantas outras). Entretanto, posiciona-se contrário ao uso em excesso desses espaços de forma a ocasionar prejuízos no desempenho escolar, bem como em outras atividades importantes para a vida plena dos humanos.

6. Considerações finais

Os nativos digitais plenos, por serem pessoas que ainda se encontram em fase inicial da vida (visto que possuem de 05 a 25 anos), precisam não apenas de incentivo para uso de *in-*

ternet, mas, sobretudo, de orientações e supervisões para que esses usos venham ocorrer, primordialmente, em função de bom desempenho para com a vida escolar e acadêmica. Pois não usufruindo adequadamente de instruções e monitoramento, os nativos poderão se perder envoltos no ‘mar de música’ que se encontra na *internet*, a qual

é utilizada para atrair, seduzir e convencer, ultrapassando todos os argumentos retóricos, morais e psicológicos. Assim aparece o uso patológico da *internet*, seduzindo com sua interface, sua promessa de mundo mágico, interminável e permanente. (FOR-TIM & ARAÚJO, 2013, p. 308)

Apesar da geração Z ser nativa digital, isso não significa que essa seja portadora de alto nível de letramento digital, tendo em vista que uma parcela dessa geração se enquadra mais no perfil de distraído virtual do que propriamente no perfil de letrado digital. Esse quadro é preocupante, visto que o caso do vício em *internet* se configura um problema já considerado patológico de acordo com estudos da área de psicologia e psiquiatria cujo tratamento é, por muitos, entendido como similar ao aplicado em caso vício em droga. Esse tratamento relativamente semelhante justifica-se por ocasionar, tal como o vício em drogas, problemas de diversas naturezas para os quais a cura, muitas vezes, necessita de auxílio e acompanhamento de profissional especializado.

Aponta-se o controle do uso, como um mecanismo de prevenção para que os usos da *internet* não ocasionem a uso patológico da *internet*. Assim, para evitar que esse uso se torne um problema (por se configurar uso para fins não construtivos ou, até mesmo, uso viciante), o monitoramento e a supervisão precisam ser práticas constantes (por parte de pais, responsáveis e profissionais do espaço escolar professor, coordenador etc.). Pelo exposto até então, advoga-se que a escola, como agência responsável pela formação integral do discente, deve contar com o auxílio de Psicólogos (como integrante do seu quadro efetivo de profissional) para tratamento preventivo e,

se necessário, para acompanhamento especializado (terapia) no tratamento do uso patológico da *internet*, dentre outros problemas, como vício em drogas, comportamento agressivo etc.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARR, Nicholas. *A geração superficial: o que a internet está fazendo com nossos cérebros*. Trad.: M. G. F. Friaça. Rio de Janeiro: Agir, 2011.

FORTIM, Ivelise; ARAUJO, Ceres Alves de. Aspectos psicológicos do uso patológico de *internet*. [Síntese da tese de doutorado defendida na PUC/SP por Ivelise Fortim sob a orientação de Ceres Alves de Araujo]. *Boletim da Academia Paulista de Psicologia*, vol. 33, n. 85, p. 292-311, 2013. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/bapp/v33n85/a07.pdf>>

PALFREY, John; GASSER, Urs. *Born digital: understanding the first generation of digital natives*. New York, Basic book, 2008. Disponível em: <http://pages.uoregon.edu/koopman/courses_readings/phil123-net/identity/palfrey-gasser_born-digital.pdf>.

PIROCCA, Caroline. *Dependência da internet, definições e tratamento: revisão sistemática da literatura*. 2012. Monografia (de Pós-Graduação). – Instituto de psicologia. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/40120>>.

RODRIGUES, Helenara Moura. *Gestão de pessoas e a geração y: um estudo dos processos de gestão de pessoas direcionados ao novo perfil de colaborador nas empresas Unimed Noroeste/RS e UNIJUÍ*, TCC, UNIJUI, 2013. Disponível em: <<http://bibliodigital.unijui.edu.br:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/1946/TCC.pdf?sequence=1>>.

SERRA, Ana Maria. *Instituto de Terapia Cognitiva*. Disponível em: <<http://www.itcbr.com/quemsomos.shtml>>. Acesso em: 12-05-2016.

SOARES, Magda. *Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. Educação e Sociedade*, Campinas, vol. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13935.pdf>>. Acesso em: 14-05-2016.

XAVIER, Antônio Carlos. Letramento digital: impactos das tecnologias na aprendizagem da geração Y. *Calidoscópio*, vol. 9, n. 1, p. 3-14, jan./abr. 2011. Disponível em: <http://www.professores.uff.br/screspo/PSI_P2_artigo8.pdf>.

_____. As tecnologias e a aprendizagem (re)construcionista no século XXI. *Revista Hipertexto*, vol. 1, 2007. Disponível em: <<http://www.hipertextus.net/volume1/artigo-xavier.pdf>>.

_____. Reflexões em torno da escrita nos novos gêneros digitais da *internet*. *Revista Investigações*, vol. 18, n. 2, 2005. Disponível em: <<https://periodicos.ufpe.br/revistas/INV/article/view/1484/1157>>.