



Jhonatan Almada

Síntese do Relatório
**Sobre o impacto do
digital nos
estudantes com
referência específica
aos processos de
aprendizagem**



CRÉDITOS

Tradução

- *Jhonatan Almada*

Título original

- *Sull'impatto del digitale sugli studenti, con particolare riferimento ai processi di apprendimento*

Relatoria

- *Andrea Cangini*

Encomenda

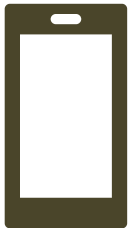
- *Senatto della Repubblica Italiana*

Publicação do original

- *Junho/2021*

Fotos

- *Licenças Creative Commons*



SUMÁRIO



APRESENTAÇÃO 4

SÍNTESE DAS INVESTIGAÇÕES 7

SÍNTESE DAS CONCLUSÕES 15

REFERÊNCIA 18



1

APRESENTAÇÃO



APRESENTAÇÃO



- O Relatório “Sobre o impacto do digital nos estudantes com referência específica aos processos de aprendizagem” foi produzido e aprovado pela Comissão Permanente de Educação Pública e Patrimônio Cultural do Senado da República Italiana.
- Ele é resultado de um conjunto de audiências que ouviu especialistas de diferentes áreas entre abril de 2019 e junho de 2021.
- O relatório compara os efeitos do uso excessivo de celulares ao consumo de cocaína por terem idênticas implicações químicas, neurológicas, biológicas e psicológicas.





- Entendemos que se trata de mais uma contribuição para o debate público sobre o tema no momento em que tomamos conhecimento da publicação de levantamento, financiado pelas Big Techs, o qual suaviza essas implicações na saúde mental de crianças e adolescentes.
- A presente síntese do Relatório está organizada em duas partes, a primeira referente aos resultados da investigação feita pela Comissão e a segunda referente às conclusões.



2

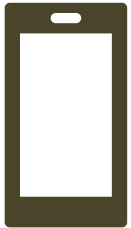
SÍNTESE DAS INVESTIGAÇÕES





1

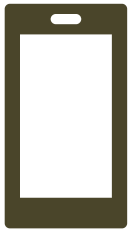
- Danos físicos:
 - Miopia
 - Obesidade
 - Hipertensão
 - Distúrbios musculoesqueléticos
 - Diabetes





2

- Danos psicológicos:
 - Dependência
 - Alienação
 - Depressão
 - Irritabilidade
 - Agressividade
 - Insônia
 - Insatisfação
 - Diminuição da empatia





3

- Preocupa a perda progressiva das faculdades mentais essenciais que por milênios representaram o que sumariamente chamamos de inteligência:
 - a capacidade de concentração
 - a memória
 - o espírito crítico
 - a adaptabilidade
 - a capacidade dialética





4

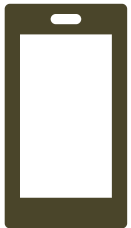
- Houve um tempo em que, para entender como seríamos no futuro, nós italianos olhávamos para a Alemanha, depois para a França, depois, desde o pós-guerra, para os Estados Unidos.
- Nosso olhar abandona as nações ocidentais para se voltar para a Coreia do Sul, a China e o Japão.
- Modelos antecipadores dos efeitos que o crescente uso de smartphones e videogames inevitavelmente terá sobre nossos filhos, nossos netos, nossos amigos, sobre nós mesmos e, conseqüentemente, sobre a sociedade em que vivemos.





5

- Coreia do Sul
 - 30% dos jovens entre 10 e 19 anos são classificados como "muito dependentes" de seus celulares: eles são desintoxicados em dezesseis centros criados especialmente para tratar as patologias da web.
- China
 - existem 24 milhões de jovens "doentes". Há quinze anos, o primeiro centro de reabilitação foi estabelecido. Desde então, mais de quatrocentos lugares desse tipo surgiram.
- Japão
 - onde para os casos mais extremos foi cunhado um nome, hikikomori. Significa "ficar à margem". São jovens entre 12 e 25 anos que se isolaram completamente da sociedade, vegetam trancados em seus quartos, permanentemente conectados a algo que não existe na realidade.





6

- Todas as pesquisas internacionais citadas ao longo do ciclo de audiências chegam à mesma conclusão: o cérebro age como um músculo, desenvolve-se com base no uso que se faz dele, e o uso de dispositivos digitais (redes sociais e videogames), assim como a escrita em teclado eletrônico em vez de escrever à mão, não estimulam o cérebro.
- O músculo, portanto, atrofia. Em termos técnicos, isso reduz a neuroplasticidade, ou seja, o desenvolvimento de áreas cerebrais responsáveis por funções individuais.





7

- Do ciclo de audiências realizadas e das documentações adquiridas, não surgiram evidências científicas sobre a eficácia do digital aplicado ao ensino.
- Todas as pesquisas científicas internacionais citadas demonstram, com números em mãos, o contrário.
- Resumindo: **quanto mais a escola e o estudo se digitalizam, mais diminuem as competências dos alunos e suas rendas futuras.**



2

SÍNTESE DAS CONCLUSÕES





1

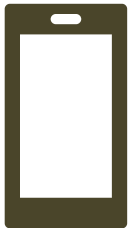
- Desencorajar o uso de smartphones e videogames para menores de 14 anos;
- Tornar obrigatória a proibição de inscrição em redes sociais para menores de 13 anos;
- Prever a obrigação de instalar aplicativos de controle parental e inibir o acesso a sites para adultos nos celulares dos menores;
- Promover o reconhecimento daqueles que acessam a web;





2

- Proibir o acesso de smartphones nas salas de aula;
- Educar os alunos sobre os riscos associados ao abuso de dispositivos digitais e à navegação na web;
- Interpretar com equilíbrio e espírito crítico a tendência épica de superestimar os benefícios do digital aplicado ao ensino;
- Incentivar, nas escolas, a leitura em papel, a escrita à mão e o exercício da memória.





REFERÊNCIA

- CANGINI, Andrea (rel.). Sull'impatto del digitale sugli studenti, con particolare riferimento ai processi di apprendimento. Roma: Senato della Repubblica, 2021.

- Link

https://www.miur.gov.it/documents/20182/6739250/Documento_Senato_Sull%E2%80%99impatto_del_digitale_sugli_studentsi.pdf/79d34842-4456-9aa3-7ae6-d22ab7d69312?t=1671527039119.



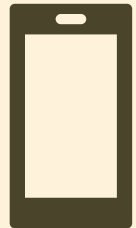


Jhonatan Almada

Diretor do Centro de Inovação para a Excelência das Políticas Públicas-CIEPP, co-fundador da Rede de Planificadores Educativos da América Latina, membro do Conselho Consultivo Nacional do T20 Brasil, membro da Rede de Especialistas em Política Educativa da UNESCO/IPE, NORRAG e da Campanha Nacional pelo Direito à Educação.

Doutorando em Educação pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho-Unesp. Mestre em Educação pela Universidade Federal do Maranhão-UFMA. Especialista em Planejamento e Gestão de Políticas Educativas pelo Instituto Internacional de Planejamento da Educação da UNESCO. Especialista em Gestão e Políticas Públicas pela Fundação Getúlio Vargas-FGV. Licenciado em História pela Universidade Estadual do Maranhão-Uema.

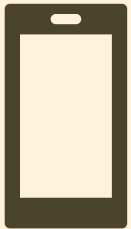
Foi Diretor de Ensino de Graduação da Universidade Federal do Maranhão-UFMA (2021-2023), Presidente da Federation of International RoboSports Association-FIRA no Brasil (2019-2024), Reitor do Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão-IEMA (2017-2020) e Secretário de Ciência, Tecnologia e Inovação (2016-2017).





Como fazer a referência deste documento?

- ALMADA, Jhonatan. Síntese do Relatório “**Sobre o impacto do digital nos estudantes com referência específica aos processos de aprendizagem**”. São Luís: CIEPP, 2024. Disponível em www.ciepp.org.





Doe para o CIEPP

- Qualquer valor doado contribui para que o CIEPP possa produzir estudos e pesquisas ligados aos temas de interesse da educação, ciência, tecnologia e políticas públicas.
- **PIX** para premioseyfreire.ciepp@gmail.com

