

Impacto da tecnologia nos adolescentes durante a pandemia



10.56238/sevedi76016-006

Adilson Vagner de Oliveira

Professor do Instituto Federal de Mato Grosso
E-mail: adilson.oliveira@ifmt.edu.br

Leonardo Plaster Silva

Instituto Federal de Mato Grosso
E-mail: leon.plaster@gmail.com

Felipe Guedes Moreira Vieira

Graduando em Letras pela UFRGS.
E-mail: felipeguedesvieira@gmail.com

RESUMO

Este trabalho analisa o comportamento digital e educacional de estudantes adolescentes, durante o período de isolamento social, provocado pela pandemia da Covid-19 em 2020. Trata-se de uma pesquisa de natureza quantitativa, a partir de uma amostra de 272 participantes de Mato Grosso. Os resultados apontam que a) os adolescentes percebem os excessos na utilização de ferramentas digitais para as práticas de interação interpessoal, potencializadas pela pandemia; b) apesar do tempo disponível, durante o isolamento social, preferiram atividades de entretenimento mais passivas, como séries, filmes e jogos virtuais, com intensa desmotivação para realizar projetos artísticos e atividades intelectuais, mais exigentes, como leitura e estudos escolares. Portanto, mesmo diante de inúmeras ferramentas digitais e

tecnológicas disponíveis para a aprendizagem e o entretenimento, os processos criativos e artísticos exigem elementos motivacionais exteriores que promovam a ação intelectual.

Palavras-chave: tecnologia, comportamento, adolescente, educação.

ABSTRACT

This paper analyzes the digital and educational behavior of adolescent students, during the period of social isolation, caused by the Covid-19 pandemic in 2020. It may be featured as quantitative research, based on a sample of 272 participants from Mato Grosso. The results show that a) the adolescents perceive the excesses in the use of digital tools for the practices of interpersonal interaction, enhanced by the pandemic; b) despite the time available, during social isolation, they preferred more passive entertainment activities, such as series, films and virtual games, with intense demotivation to carry out more demanding artistic projects and intellectual activities, such as reading and school studies. Therefore, even in the face of several digital and technological tools available for learning and entertainment, creative and artistic processes require external motivational elements that promote intellectual action.

Keywords: Technology, Behavior, Teenagers, Education.

1 INTRODUÇÃO

Em 2020, a pandemia, causada pelo novo coronavírus (Covid 19), produziu um cenário de instabilidade e mudanças na vida social das pessoas, em todas as partes do mundo, com transformações intensas nos padrões de comportamento e interação social. Diante disso, as próprias formas de relacionar-se, estudar e trabalhar foram modificadas pelas medidas de isolamento social. Dessa maneira, este trabalho investiga parte dessas mudanças, a partir de um enfoque interdisciplinar que visa analisar a percepção dos estudantes adolescentes sobre as influências da tecnologia nos seus padrões de comportamento e de suas práticas interpessoais de relacionamento, durante o período de isolamento, instaurado desde o mês de março de 2020, pelos órgãos governamentais locais e instituições de ensino.

Inicialmente, são apresentados os conceitos fundamentais que constituem o universo psicossocial dos adolescentes, por isso, a importância de se conceber diferentes perspectivas sobre a adolescência, a pluralidade dos padrões de comportamento e os princípios de criação de subjetividades individuais durante essa fase da vida social (TRAVERSO-YEPEZ; PINHEIRO, 2002; SALLES, 2005; BOCK, 2007;

FONSECA, 2011; XAVIER; NUNES, 2015). Posteriormente, será apresentado o panorama teórico sobre a imersão tecnológica na vida dos adolescentes, a partir de caracterizações geracionais e psicológicas dos indivíduos, em interação constante com as tecnologias digitais da comunicação (PRENSKY, 2001; SCHOEN-FERREIRA; AZNAR-FARIAS; SILVARES, 2010; CASTELLS, 2013; PAJARES *et al.*, 2015; SILVA; SERAFIM, 2016; OLIVEIRA; VIEIRA, 2020). Por último, serão apresentados os dados e discussão da pesquisa de campo realizada no final de 2020, após um período prolongado de isolamento social, experimentado pelos jovens estudantes brasileiros.

1.1 COMPORTAMENTOS E SUBJETIVIDADES NA ADOLESCÊNCIA

A definição da adolescência é uma observação contemporânea; sua concepção varia de acordo com a cultura, pois, em determinadas sociedades esse período pode-se passar despercebido, enquanto que em países com maior desenvolvimento tecnológico essa fase pode ser mais extensa (TRAVERSO-YEPEZ; PINHEIRO, 2002). Com essa observação, já é possível notar a interferência direta da tecnologia na adolescência e sua ampla definição, já que cada sociedade tem seu modo de perceber a adolescência.

Apesar dessa precisão indefinida, a Organização Mundial da Saúde (OMS), para fins estatísticos, definiu a adolescência como a etapa da vida correspondente dos 10 aos 19 anos de idade. Após essa data, os jovens já seriam responsáveis por si próprios, logo já podem ter uma vida adulta (WORLD HEALTH ORGANIZATION, 1986). Já no Brasil, de acordo com o Estatuto da Criança e do Adolescente, a partir da Lei Nº 8.069, de 1990, define-se a adolescência o período de idade dos 12 aos 18 anos (BRASIL, 1990).

Definir um período de idade absoluto é uma média utilizada para termos práticos e legais, pois todas as etapas da vida humana podem variar de pessoa para pessoa. Porém, é durante a adolescência que inúmeras transformações acontecem nos seres humanos, sendo elas biológicas, psicológicas e sociais. Trata-se de um período muito complexo, sendo a fase da vida que, na sociedade, se adquirem valores, funções sociais e há a busca por identidade própria. Ao mesmo tempo, ocorrem grandes mudanças físicas no corpo e a aquisição de um pensamento lógico, ambos decorrentes da puberdade, sendo ela, o fator biológico que inicia essa fase (XAVIER; NUNES, 2015).

No ponto de vista biológico, a partir destas mudanças, já se está pronto para procriação, trabalho e produção social. No entanto, a sociedade, variando de acordo com a cultura, questiona essa aptidão de já se ter filhos ou ser independente, como um adulto, definindo então, a adolescência como uma intermediação imprecisa entre ser criança e ser adulto. Por isso, os adolescentes são dependentes dos pais até o final de sua educação, onde terão o autocontrole, a autonomia e a independência que os tornarão adultos (SALLES, 2005).

Em termos psicológicos, pode-se pensar a constituição do ser adolescente, com foco na formação de sua subjetividade, a partir da apropriação de elementos sociais e culturais do processo de relação histórica. Assim, o indivíduo se constrói interativamente com as experiências do mundo objetivo, portanto, através de relações constantes entre elementos particulares e universais (FONSECA, 2011).

Bock (2007) também analisa que, sendo uma fase do desenvolvimento humano, os perfis comportamentais de adolescentes são de certo modo necessários e universais, mesmo que ainda existam exceções. Por isso, os padrões biológicos e psicológicos são naturalizados na sociedade, e geralmente, negativados por serem considerados como imaturidade. Logo, algumas dessas características padrões são: “Rebeldia, desenvolvimento do corpo, instabilidade emocional, tendência à bagunça, hormônios, tendência à oposição, crescimento, desenvolvimento do raciocínio lógico, busca da identidade, busca de independência” (BOCK, 2007, p. 72).

Assim, o homem, mundo e sociedade se constroem dialeticamente, nas condições concretas de existência, referimo-nos, portanto, à uma relação dialógica entre singular/universal, em que o homem particular é um ser social, e que não traz em si, uma essência delimitada e fixa. As experiências de interação entre os indivíduos e as instituições sociais tornam-se fundamentais para a construção de comportamentos regulares.

1.2 ADOLESCÊNCIA, TECNOLOGIA E APRENDIZAGEM

A formação da identidade pessoal é uma característica que prevalece principalmente no período da adolescência, junto com a busca pelo autoconhecimento. As formações de identidades têm lugar em interações pessoais e nas experiências vividas nesse momento, caracterizadas, principalmente, pela vivência com um grupo de iguais e experimentação de novos comportamentos e sentimentos (PAJARES *et al.*, 2015). A adolescência é um grande salto para a vida adulta, uma busca em como ser individual e desfrutar da liberdade, e é vista da perspectiva da impulsividade e excitabilidade (SCHOEN-FERREIRA; AZNAR-FARIAS; SILVARES, 2010). Castells (2013) chama a atenção à penetrabilidade da tecnologia em todas as esferas da vida humana, ao produzir um ambiente inédito de complexidade e interação dinâmica entre a sociedade, a economia e a cultura. Trata-se de uma revolução da tecnologia da informação que produz efeitos diretos no comportamento de crianças, adolescentes e adultos.

Considerando esses jovens que estão imersos nesse mundo tecnológico, Prensky (2001) faz um apontamento a respeito das crianças e adolescentes, dessa geração, que já nasceram em contato com a tecnologia, ou seja, desde pequenas já aprenderam a usar celulares, computadores e utilizar a internet. Ele define essa geração como “Nativos Digitais”, por terem sido nativos do mundo tecnológico, e o mundo tecnológico influenciar diretamente em suas vidas, Prensky (2001) também defende a adaptação dos métodos de estudos para lidar com a evolução tecnológica e tirar proveito da vontade que os adolescentes têm de inserir as tecnologias em suas vidas de maneira inteligente, podendo aliar a educação ao virtual.

Com a tecnologia já sendo indispensável no cotidiano, principalmente no dos adolescentes, as interações físicas vêm diminuindo e dando lugar para relações formadas e mantidas pela internet, muitas vezes se tornando um dificultador de interações para aqueles que não sabem mediar o uso. Muitos adolescentes usam as tecnologias como guias para a busca de sua independência, e essa imersão tanto traz benefícios, como flexibilidade, inteligência coletiva, e experimentação, como também traz limitações e

malefícios, como a dependência desse ambiente para aplicar esses benefícios e o constante consumo desses meios. Assim, muitas vezes esse processo produz um cenário de inexperiência em áreas básicas para o dia a dia, como insegurança fora do meio, no qual o adolescente se submeteu ou foi submetido, além de apego aos que estão mais ausentes (presentes no mundo virtual) e afastamento dos que estão no mundo real, gerando relações superficiais em várias áreas da vida (OLIVEIRA, 2017; SILVA, 2016).

Esse afastamento da realidade e certa dependência da internet pelos adolescentes são grandes agravadores de problemas quando o uso é desmoderado. Tendo em vista que a internet afeta e confunde a percepção do que é real e virtual, também é a grande responsável pelo aumento do sedentarismo físico, já que inibe encontros físicos, dando lugar ao virtual. Pode até mesmo intensificar a solidão pela ausência de convívio social e ser uma importante causa da depressão na adolescência (SILVA, 2016).

Partindo para o viés educacional, e sendo a educação de grande importância para os adolescentes, a tecnologia tem muito a contribuir quando o objetivo é ensinar, apenas como exemplo, aprender novas línguas se tornou muito mais fácil e acessível, a internet está repleta de plataformas e materiais de estudos para se aprender um novo idioma (OLIVEIRA; VIEIRA, 2020). Estudos também apontam, que as redes sociais, o *Youtube* e a internet como um todo, já estão se tornando cada vez mais um grande espaço de buscas por aprendizagem por parte dos adolescentes (SILVA; SERAFIM, 2016). Porém, essa facilidade e a ampla variedade de materiais disponíveis ainda não são suficientes para instituir uma autonomia de estudo na vida dos adolescentes, como dirá os resultados desta pesquisa posteriormente.

2 METODOLOGIA

Esta pesquisa possui um objetivo exploratório, com foco nas mudanças de comportamento de estudantes adolescentes, durante a pandemia de 2020. Trata-se de um período de enormes transformações sociais e psicológicas, ainda não compreendido totalmente, ao se pensar nos efeitos a longo prazo sobre os comportamento dos jovens brasileiros. Metodologicamente, caracteriza-se pela sua natureza quantitativa (CRESWELL, 2010), a partir de tentativas de mensuração de percepções e opiniões dos sujeitos participantes da pesquisa. A proposta de investigação iniciou-se pela revisão de literatura, fundamental para o aprofundamento na intersecção teórica dos estudos comportamentais e sobre as tecnologias, a fim de permitir a construção dos questionários estruturados, com perguntas fechadas e consequentemente a efetivação dos objetivos do trabalho.

Nessa perspectiva, a coleta de dados, por meio de formulários eletrônicos, no formato *Google Forms*, ocorreu entre os meses de novembro e dezembro de 2020, portanto, os participantes conviviam com as medidas de isolamento social há mais de seis meses implantadas no estado de Mato Grosso. Os questionários foram estruturados com perguntas fechadas de múltipla escolha e questões matriciais do tipo Likert, com valores em escala de 1 a 5 (discorda plenamente a concorda plenamente), por meio de técnicas quantitativas de coletas de dados através de *surveys* (BABBIE, 2001; RICHARDSON, 2015).

A escolha de participantes seguiu os princípios probabilísticos de aleatoriedade das amostras para o processo de inferência estatística (WHITTEN, 2015). A amostragem foi composta de 272 participantes, correspondentes ao número de formulários devolvidos aos pesquisadores. Os questionários foram aplicados virtualmente, a partir do envio do link eletrônico, para vários estudantes afastados das atividades presenciais nas escolas públicas e privadas de Tangará da Serra e região. Em seguida, os dados foram tratados estatisticamente, com a utilização de planilhas eletrônicas do Excel (Pacote Microsoft Office), para organizar as informações coletadas na pesquisa de campo.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Inicialmente, torna-se importante apresentar o perfil dos participantes da pesquisa. Trata-se de um direcionamento metodológico, uma vez que a investigação visava avaliar as mudanças de comportamento e o padrão de atividades realizadas pelos sujeitos da pesquisa durante a pandemia.

Na primeira etapa da pesquisa, foram recebidos um total de 272 formulários respondidos. Desse modo, a amostra de investigação foi composta por 216 jovens, com idades entre 13 e 18 anos (79,4%), e 56 participantes com mais de 18 anos (20,6%). Quanto ao gênero dos respondentes, a pesquisa contou com 115 (42,3%) garotos, 150 (55,1%) garotas e 7(2,6%) escolheram a categoria “Outros”.

A fim de investigar os principais efeitos da tecnologia sobre o comportamento dos jovens, durante o período de isolamento social, decorrente da pandemia causada pelo novo Coronavírus (Covid-19), foram direcionadas questões que traçaram hábitos e rotinas de atividades com as quais os jovens tiveram de se acostumar, devido ao fato de que as medidas de restrição sanitária foram impostas pelos governos municipais e estaduais, exigindo o fechamento de escolas e universidades.

Assim, as características de utilização de aplicativos foram transcritas na Tabela 1, abaixo. Contudo, o uso de um componente virtual de interação tecnológica não inibe outros, por isso, os dados revelam ações concomitantes.

Tabela 1 – Aplicativos usados com mais frequência durante a Pandemia

Aplicativos	Respostas absolutas e porcentagem
Redes Sociais	131 (48,2%)
Plataformas de Vídeos	65 (23,9%)
Jogos	32 (11,8%)
Aplicativos de Estudos	30 (11,0%)
Outros	14 (5,1%)

Fonte: Dados da pesquisa (2020)

Os dados tabulados mostram o grande número de acessos às redes sociais, contando com 48,2% dos questionados. E 35,7% passam maior tempo em plataformas de vídeos como Youtube, Netflix ou jogando. Já o percentual de quem passou, maior tempo, em aplicativos de estudo foi de apenas 11%, sendo um dado muito revelador do ponto de vista educacional, já que além de aulas presenciais suspensas, a motivação para estudar, por conta própria, não teve grande expressão.

Trata-se de uma das mudanças de maior impacto sobre a vida dos jovens, durante o ano de 2020. As transformações nos processos didáticos e de aprendizagem exigiram dos governos locais e gestores escolares, medidas emergenciais de adequação ao sistema de ensino não-presencial. A Medida Provisória nº 934, de 01/03/2020, do governo federal, estabeleceu normas excepcionais sobre o ano letivo da educação básica e no ensino superior, como medidas de enfrentamento da situação emergencial de saúde pública de que trata a Lei nº 13.979 de 06/02/2020.

Assim, foram estabelecidas ações de transição gradativa das aulas para plataformas *on-line* de ensino, como Google Classroom, Google Meet, Microsoft Teams, entre outros. Uma vez que as escolas e algumas universidades, em Mato Grosso, não disponibilizam Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) para o pleno acesso de todos os estudantes. Diante disso, escolas e institutos federais passaram a oferecer procedimentos híbridos de aprendizagem para a educação básica, por meio de aulas virtuais e apostilas de conteúdos. No ensino superior, as práticas de utilização de ambientes virtuais já faziam parte dos componentes de avaliação do MEC, durante os procedimentos de reconhecimento de cursos de graduação. Portanto, essas práticas apenas foram expandidas, para padronizar os meios de acesso aos conteúdos e disciplinas, durante o período de isolamento social.

Em sequência, ao perfil tecnológico dos participantes, buscou-se verificar as formas de acesso desses jovens às informações e às notícias. Como uma forma de identificar características sobre o processo de construção da realidade social dos jovens. Em um trabalho de síntese da visão de Thomas Luckmann, García (2015) argumenta que a realidade da vida diária se encontra dominada pelas ações e pela comunicação, a partir de processos de interação, formação de subjetividades e a construção do universo simbólico do indivíduo. Assim, numa perspectiva profundamente interacional, os sujeitos constroem a sociedade e simultaneamente, eles são construídos por ela.

Por isso, torna-se relevante compreender de que maneira os jovens modelam suas dinâmicas de interação com as informações. O período de isolamento social decorrente da pandemia tem produzido fenômenos subjetivos, ainda não totalmente investigados. No caso específico do acesso às notícias, a compreensão da realidade, pelos jovens, esteve atrelada, diretamente, às mídias sociais e aos conteúdos selecionados, considerados como necessários para a comunicação no cotidiano.

Durante uma pandemia, buscar informações sobre a realidade do país, sejam elas, estatísticas ou sanitárias, tornou-se hábito da população em geral, que além de buscar informações, precisavam também verificar se eram informações confiáveis, diante do aumento recente da propagação de notícias falsas (VASCONCELLOS-SILVA; CASTIEL, 2020).

Tabela 2 – Meios de acesso às notícias

Aplicativos	Respostas absolutas e porcentagem
Redes Sociais	163 (59,9%)
Sites	57 (21,0%)
Televisão	39 (14,3%)
Jornais	12 (4,4%)
Rádio	1 (0,4%)

Fonte: Dados da pesquisa (2020)

Ao serem questionados sobre o principal meio de acesso às informações do cotidiano, os dados apontam tanto para uma evolução dos meios de comunicação, já que o rádio, jornal e televisão estão se tornando cada vez menos presentes na vida dos adolescentes, enquanto mostram a maior participação da internet, tendo em vista que 70,9% dos questionados utilizam-se de meios eletrônicos para se manterem informados.

Não só a notícia, mas também, o entretenimento, passaram a ser fundamentais, principalmente durante períodos de isolamento social. Diante dos desafios de interagir, pessoalmente, com amigos e colegas de escola, hábitos e comportamentos, normalmente reservados aos momentos de lazer e descanso dos jovens, passaram a compor de forma integral suas rotinas diárias. Dessa maneira, 88,6% dos entrevistados afirmaram ter consumido, intensivamente, séries, filmes, músicas e jogos, durante os períodos em que ficaram isolados em casa.

Tabela 3 – Atividades de maior consumo na internet

Aplicativos	Respostas absolutas e porcentagem
Séries e Filmes	112 (41,2%)
Músicas	65 (23,9%)
Jogos	64 (23,5%)
Livros e HQ	27 (9,9%)
Pornografia	4 (1,5%)

Fonte: Dados da pesquisa (2020)

De imediato, esses hábitos também foram adotados pelos adultos, num momento inicial de quarentena, imposto pelos governos locais. Portanto, a mudança comportamental abrupta, talvez, tenha agido mais intensamente nos adultos, do que propriamente, nos jovens. Contudo, os jovens foram expostos a um período mais extenso de isolamento social, uma vez que os comércios e empresas, rapidamente, retornaram com suas atividades, desde que atendidas as medidas de segurança sanitárias prescritas pelos decretos e resoluções governamentais, exceto escolas e universidades.

Para Aranha (1993), a interação social interpessoal deve ser concebida como um processo, portanto, práticas sistêmicas contínuas de comunicação que se adaptam aos contextos de interação. Por isso, pode-se pensar o momento de isolamento social da pandemia, como uma ruptura dos processos padrões de interação, e a intensificação de atividades individualizadas. Talvez, por não saberem, ao certo, quando suas atividades escolares e sociais seriam restabelecidas ao novo normal, as práticas de entretenimento foram condicionadas ao isolamento.

Entretanto, é válido mencionar que as experiências formais de aprendizagem foram prejudicadas, pelos modelos virtuais adotados, para substituir as interações presenciais em sala de aula. As atividades do cotidiano, relacionadas ao estudo, foram sendo alteradas pelo entretenimento contínuo, o que produz efeitos ainda não compreendidos pelos jovens, no que se refere ao interesse pelos estudos e a preparação para o retorno às atividades presenciais, em dado momento.

Tabela 4 – Frequência de utilização de computadores e celulares

Nota	Respostas absolutas e porcentagem
1	0 (0%)
2	4 (1,5%)
3	46 (16,9%)
4	88 (32,4%)
5	134 (49,3%)

Fonte: Dados da pesquisa (2020)

A partir da atribuição de valor, numa escala de 1 a 5, os participantes da pesquisa foram motivados a avaliar a própria frequência de utilização de computadores e celulares, durante o período de isolamento, incluindo, momentos de estudos e entretenimento. Nesta perspectiva, a nota 1 indica pouca utilização de aparelhos eletrônicos e 5 significava o uso demasiado. Assim, se considerarmos as notas 4 e 5, como relativamente altas, 81,7% dos entrevistados percebem os computadores e celulares, como fundamentais para a realização imediata das atividades do dia a dia (estudo e entretenimento).

Contudo, ao serem perguntados sobre a influência que a tecnologia exercia sobre suas personalidades, e numa forma sensível de refletir sobre como se sentiam, diante a presença intensa de ferramentas tecnológicas, no cotidiano de isolamento social. De maneira geral, os participantes da pesquisa (n=272) atribuíram pouca importância para a tecnologia, na formatação de sua personalidade, naquele momento. Logo, 55,9% dos pesquisados afirmam não ter modificado, em nada, as características de seus temperamentos predominantes, durante a pandemia. Além disso, 18,8% disseram ter se tornado pessoas melhores, mas que essa mudança não havia sido intermediada pela tecnologia, apenas 12,1% dos participantes perceberam a mediação da tecnologia, como um fator importante para que se sentissem pessoas melhores, durante o isolamento.

Essa condição foi reforçada no conjunto de respostas seguintes, no qual discutia-se sobre a mediação da tecnologia na vida social dos participantes. Em síntese, foi perguntado aos jovens, se suas atividades de interação social eram realizadas, majoritariamente, por intermediação de aparelhos eletrônicos e mídias sociais de comunicação. A tabela 5 resume essas informações.

Tabela 5 – Vida Social mediada por tecnologia

Nota	Respostas absolutas e porcentagem
1	25 (9,2%)
2	36 (13,2%)
3	90 (33,1%)
4	60 (22,1%)
5	61 (22,4%)

Fonte: Dados da pesquisa (2020)

Novamente, ao atribuir um valor, numa escala de 1 a 5, os participantes foram questionados sobre o comportamento de interação interpessoal e o papel que a tecnologia tinha nesse processo. Assim, a nota 1 indicava a pouca mediação da tecnologia na vida social dos estudantes, enquanto a nota 5 significava a preponderância da tecnologia nas práticas de interação dos jovens.

Desse modo, a maioria dos respondentes (33,1%) preferiu atribuir uma nota intermediária à questão. Contudo, as notas 4 e 5 totalizavam juntas um índice de 44,5% das respostas absolutas, isso significa que esses jovens percebiam que suas relações sociais estavam sendo realizadas através da tecnologia, de alguma forma. Apenas 9,2% dos entrevistados afirmaram desempenhar suas interações sociais de maneira presencial, mesmo antes do período de isolamento. Nesta mesma linha, 40,8% declararam não manter, qualquer relacionamento virtual, com pessoas pela internet. Enquanto, apenas 12,1% dos participantes atribuíram nota 5 para esta questão, ou seja, utilizam-se das redes sociais e outras mídias para manter relacionamentos ativos.

A respeito dos hábitos de leitura e a frequência com que se utilizaram do tempo livre de isolamento social para ler livros, os resultados se mostraram relativamente preocupantes, ao se pensar nos desdobramentos da pandemia na vida dos jovens, quando suas atividades cotidianas forem normalizadas. Em outras palavras, quais as experiências de aprendizagem, mediadas pelos livros, serão apontadas pelos estudantes, como produtos do isolamento social.

Tabela 6 – Frequência de leitura durante a pandemia

Nota	Respostas absolutas e porcentagem
1	117 (43,0%)
2	41 (15,1%)
3	51 (18,8%)
4	24 (8,8%)
5	39 (14,3%)

Fonte: Dados da pesquisa (2020)

Ao serem perguntados se haviam aproveitado o período de isolamento, para realizar leituras com frequência, 43,0% dos participantes atribuíram nota 1 à questão, ou seja, leram livros com pouca frequência, ou simplesmente, não leram nenhum livro. Desses dados, extrai-se o percentual de 14,3% de estudantes que haviam lido, com frequência no período. Essas informações podem estar, diretamente, relacionadas com as questões seguintes, no qual pedia-se para que fizessem uma autoavaliação sobre seus níveis de criatividade durante a pandemia.

Sobre o tópico “criatividade”, 36,8% dos participantes deram nota 1, para este item, enquanto a nota 5 foi dada apenas por 16,2% dos indivíduos. Pode-se compreender o dado, a partir de sua relação com as práticas de leitura e trabalho intelectual. Em situação de isolamento social, distanciamento das atividades presenciais da escola, com a ampliação do tempo disponível para realizar tarefas domésticas, os projetos artísticos e os processos criativos tenderiam a se tornar mais frequentes, entre os jovens. Porém, as informações de satisfação dos estudantes com as oportunidades que surgiram com a pandemia, ou seja, eles dispunham de mais tempo livre para realizar as atividades que talvez não conseguiam fazer anteriormente.

Tabela 7 – Satisfação com o tempo livre na pandemia

Nota	Respostas absolutas e porcentagem
1	44 (16,2%)
2	46 (16,9%)
3	66 (24,3%)
4	48 (17,6%)
5	68 (25,0%)

Fonte: Dados da pesquisa (2020)

A experiência pessoal de viver uma pandemia e a obrigação de se colocarem em isolamento social, distantes das atividades escolares, por vários meses, produziram um cenário inédito no país, para a grande maioria dos estudantes brasileiros. Com tempo livre para cumprirem com os exercícios de aprendizagem educacional, disponíveis virtualmente ou em apostilas impressas, os estudantes se perceberam numa situação inusitada, pois, poderiam produzir bastante, domesticamente, mas, defrontaram-se com um acentuado desânimo em iniciar projetos artísticos e atividades intelectuais mais elaboradas.

Durante a pesquisa, os participantes informaram sentir-se demasiadamente desmotivados a inovar em suas rotinas; 32,4% deles atribuíram nota 5 para esta questão. Por isso, pode-se afirmar que embora tivessem tempo livre para realizar muitas coisas, acabaram sendo prejudicados pela falta de motivação, em agir de maneira criativa para ocupar o tempo. Assim, apenas 18% dos participantes disseram estar ainda motivados para estudar ou fazer outras atividades em casa.

Tabela 8 – Desânimo para as atividades durante a pandemia

Nota	Respostas absolutas e porcentagem
1	49 (18,0%)
2	41 (15,1%)
3	60 (22,1%)
4	34 (12,5%)
5	88 (32,4%)

Fonte: Dados da pesquisa (2020)

Desse modo, o cenário de crise sanitária produziu nos estudantes em isolamento social um fenômeno negativo para próprio comportamento individual e, conseqüentemente, qualquer processo de interação interpessoal sofreu os impactos do desânimo coletivo que se abateu sobre os jovens. Poucos adolescentes

sentiram-se motivados em aproveitar o tempo livre para melhorar suas competências artísticas, intelectuais e esportivas, maior parte se manteve ou no processo de procrastinação ou em uma rotina repetitiva.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A diversidade de ferramentas e recursos digitais do dia a dia pode levar os adolescentes ao desenvolvimento de comportamentos padronizados de utilização da tecnologia em todas as esferas da vida social. As medidas de isolamento social, implementadas pelas escolas, universidades e governos locais, potencializaram esse cenário de mudança. Por tratar-se de uma pesquisa de percepção dos adolescentes, sobre as influências das ferramentas digitais sobre suas práticas de interação social, os dados apontaram para uma realidade ainda em construção. Destacam-se alguns impactos positivos, como a facilidade de comunicação e estudos, em consonância à uma influência mais negativa, como a necessidade incessante do uso da tecnologia e a renúncia às experiências criativas fora desse ambiente. O resultado disso é a desconexão parcial ou integral com o mundo exterior, que leva a busca por relações diversas mantidas intensamente dentro do mundo digital.

Os estudantes reconhecem a expansão das demandas, por recursos tecnológicos, para as práticas de comunicação e aprendizagem, durante a pandemia. Contudo, revelam a redução voluntária da diversidade de atividades possíveis, em contextos de maior distanciamento social, o que pode produzir uma tendência de comportamento de menor interação pessoal. Os adolescentes utilizam-se de celulares e computadores, em grande parte do dia, acessam às notícias e programas de entretenimento por esses meios, entretanto, demonstram não atribuir um peso muito significativo para presença da tecnologia em suas relações sociais.

Os dados revelam o baixo consumo de materiais de leitura e de estudos, fora do ambiente virtual. Visto que mesmo em período de isolamento social, com mais tempo livre para realizar leituras e práticas de criação artística, os adolescentes preferiram manter-se em condições mais passivas de entretenimento. Assim, séries, filmes e jogos digitais ocuparam, majoritariamente, seu cotidiano. Demonstraram estar relativamente satisfeitos com o tempo livre que dispunham, mas, extremamente, desmotivados para iniciar projetos artísticos e atividades intelectuais mais elaboradas.

Desse modo, mesmo que os adolescentes estejam diante de várias ferramentas digitais de comunicação e interação tecnológica, disponíveis para enriquecer as experiências de aprendizagem, os processos criativos e as práticas artísticas e de leitura exigem fatores externos de motivação, para se efetivar a ação intelectual significativa para a trajetória formativa dos estudantes jovens.

REFERÊNCIAS

- ARANHA, Maria Salete Fábio. A interação social e o desenvolvimento humano. **Temas em psicologia**, Ribeirão Preto, v. 1, n. 3, p. 19-28, dez. 1993. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/tp/v1n3/v1n3a04.pdf>. Acesso em: 30 jan. 2021.
- BABBIE, Earl. **Métodos de pesquisas de survey**. Belo Horizonte: UFMG, 2001.
- BOCK, Ana Mercês Bahia. A adolescência como construção social: estudo sobre livros destinados a pais e educadores. **Psicologia Escolar e Educacional**, Campinas, v. 11, n. 1, p. 63-76, jun. 2007. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/pee/v11n1/v11n1a07.pdf>. Acesso em: 31 jan. 2021.
- BRASIL. Lei 8.069, de 13 de julho de 1990. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Brasília: Ministério da Justiça, 1990.
- BRASIL, Ministério da Saúde. Lei nº 13.979 de 06/02/2020. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Poder Executivo, Brasília, DF, 07 fev. 2020. Seção 1, p.1
- BRASIL. Medida Provisória nº 934, de 01/03/2020. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**. Secretaria-Geral Subchefia para Assuntos Jurídicos. Brasília, DF, 01 abr. 2020
- CASTELLS, Manuel. **Redes de Indignação e Esperança**. Movimentos sociais na era da Internet. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.
- CRESWELL, John W. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto**. Porto Alegre: Artmed, 2010
- FONSECA, Débora Cristina. Adolescência e Subjetividade: pressupostos teóricos para uma análise dos sentidos e significados no campo da saúde. **Educação: teoria e prática**, Rio Claro, v. 21, n. 36, p. 63-83 jan./jun. 2011.
- GARCIA, Marta Rizo. Reality construction, Communication and daily life - An approach to Thomas Lukmann work. **Intercom, Revista Brasileira de Ciência da Comunicação**, São Paulo, v. 38, n. 2, p. 19-38, dec. 2015. Disponível em: https://www.scielo.br/pdf/interc/v38n2/en_1809-5844-interc-38-02-0019.pdf. Acesso em 30 jan. 2021.
- KELLSTEDT, Paul; WHITTEN, Guy. **Fundamentos da pesquisa em ciência política**. São Paulo: Blucher, 2015.
- OLIVEIRA, Adilson V.; VIERA, Felipe G. Moreira. Conhecimento digital na aprendizagem de línguas estrangeiras: os desafios da tecnologia aos imigrantes digitais. **Revista Científica Faest**, Tangará da Serra, v. 8, n. 1, p. 148-138, jul./dez. 2020. Disponível em: <http://uniserrtaga.com.br/revista-uniserra/index.php/FAEST/article/view/111>. Acesso em: 31 jan. 2021.
- OLIVEIRA, Eloiza Silva Gomes. Adolescência, internet e tempo: desafios para a Educação. **Educar em revista**, Curitiba, n. 64, p. 283-298, jun. 2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/er/n64/0104-4060-er-64-00283.pdf>. Acesso em: 18 dez. 2020.
- PAJARES, Rosana Cretendio *et al.* Comportamento prossocial em adolescentes estudantes: uso de um programa de intervenção breve. **Temas em Psicologia**, Ribeirão Preto, v. 23, n. 2, p. 507-519, jun. 2015. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/tp/v23n2/v23n2a19.pdf>. acessos em: 18 dez. 2020.

- PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. **On The Horizon**, [S.L.], v. 9, n. 5, p. 1-6, set. 2001. Emerald. <http://dx.doi.org/10.1108/10748120110424816>.
- RICHARDSON, Roberto J. **Pesquisa social: métodos e técnicas**. 3 ed. São Paulo: Atlas, 2016.
- SALLES, Leila Maria Ferreira. Infância e adolescência na sociedade contemporânea: alguns apontamentos. **Estudos de psicologia**, Campinas, v. 22, n. 1, p. 33-41, mar. 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/estpsi/v22n1/v22n1a04.pdf>. Acesso em: 11 dez. 2020.
- SCHOEN-FERREIRA, Teresa Helena; AZNAR-FARIAS, Maria; SILVARES, Edwiges Ferreira de Mattos. Adolescência através dos séculos. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, Brasília, v. 26, n. 2, p. 227-234, jun. 2010. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/ptp/v26n2/a04v26n2.pdf>. Acesso em: 18 dez. 2020.
- SILVA, Francineide Sales da; SERAFIM, Maria Lúcia. Redes sociais no processo de ensino e aprendizagem: com a palavra o adolescente. **Teorias e Práticas em Tecnologias Educacionais**, [S.L.], p. 67-98, 2016.
- SILVA, Thayse. O. **Os impactos sociais, cognitivos e afetivos sobre a geração de adolescentes conectados às tecnologias digitais**. Trabalho de conclusão de curso (Graduação) – Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa. 2016.
- TRAVERSO-YEPEZ, Martha A.; PINHEIRO, Verônica de Souza. Adolescência, saúde e contexto social: esclarecendo práticas. **Psicologia & Sociedade**, Belo Horizonte, v.14, n. 2, p. 133-147, dez. 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/psoc/v14n2/v14n2a07.pdf>. Acesso em: 15 dez. 2020.
- VASCONCELLOS-SILVA, Paulo R.; CASTIEL, Luis David. COVID-19, as *fake news* e o sono da razão comunicativa gerando monstros: a narrativa dos riscos e os riscos das narrativas. **Cadernos de Saúde Pública**, Rio de Janeiro, v. 36, n. 7, p. 1-12, jul. 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/csp/v36n7/1678-4464-csp-36-07-e00101920.pdf>. Acesso em: 18 dez. 2020.
- WORLD HEALTH ORGANIZATION (WHO). **Young People's Health - a Challenge for Society**, 1986. Disponível em: https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/41720/WHO_TRS_731.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 18 dez. 2020
- XAVIER, Alessandra Silva; NUNES, Ana Ignez Belém Lima. **Psicologia do desenvolvimento**. 4. ed. Fortaleza: Eduece, 2015. Disponível em: https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/431892/2/Livro_Psicologia%20do%20Desenvolvimento.pdf. Acesso em: 11 dez. 2020.