

HÁBITOS DOS ADOLESCENTES QUANTO AO USO DAS MÍDIAS DIGITAIS

HABITS OF ADOLESCENTS ON THE USE OF DIGITAL MEDIA

HÁBITOS DE LOS ADOLESCENTES EN EL USO DE LOS MEDIOS DIGITALES

Cássia Rejane Balvedi ZANCAN¹
Cineiva Campoli Paulino TONO²

RESUMO: Esta pesquisa busca apresentar e analisar as mudanças comportamentais das últimas décadas, a partir da influência das tecnologias digitais, observando-se os aspectos positivos e negativos da questão e, conseqüentemente, o que isso tem provocado na sociedade, e na família, e quais seriam as soluções apresentadas quanto ao uso excessivo e/ou indiscriminado das mídias digitais, seus impactos nos hábitos de vida dos adolescentes, assim como a implicação nos estudos, os transtornos que têm causado à saúde, entre outros. A metodologia adotada é descritiva, bibliográfica, com enfoque qualitativo, complementada por dados quantitativos. A coleta de dados se deu em 4 colégios estaduais de Francisco Beltrão-PR, sendo 2 colégios abaixo da média e 2 acima da média proposta pelo IDEB, sendo este um critério que foi usado apenas para selecionar as escolas pesquisadas. O público estudado consistiu em 336 adolescentes e 17 professores. O prognóstico evidencia motivo de preocupação e necessidade emergente de conscientização da sociedade quanto aos impactos biopsicossociais de uso das tecnologias digitais. Aponta-se, com isso, a necessidade emergente de mudanças na prática pedagógica, nos métodos de ensino e muito mais na gestão escolar dos recursos disponíveis, sobretudo os tecnológicos.

Palavras-chaves: Jogos *on-line*. Celular. Internet. Adolescente. Mídias digitais.

ABSTRACT: This research seeks to present and analyze the behavioral changes of the last decades, based on the influence of digital technologies, observing the positive and negative aspects of the question and, consequently, what this has caused in society and in the family, and which would be the solutions presented regarding the excessive and / or indiscriminate use of digital media, their impact on the habits of life of adolescents, as well as the implication in the studies, the disorders that have caused to health, among others. The methodology adopted is descriptive, bibliographical, with a qualitative approach, complemented by quantitative data. The data collection took place in 4 State's schools of Francisco Beltrão-PR, two colleges below the average and two above the average proposed by IDEB, being this a criterion that was used only to select the schools surveyed. The study population consisted of 336 adolescents and 17 teachers. The prognosis evidences a concern and emerging need of awareness of the society regarding the biopsychosocial impacts of the use of digital technologies. Therefore, the emerging need for changes in pedagogical practice, teaching methods and much more in school management of available resources, especially technological ones, is pointed out.

Keywords: Online games. Cell phone. Internet. Teenager. Digital media.

¹ Mestranda em Educação pela Universidad de La Empresa (UDE). E-mail: cassiazancan@gmail.com.

² Doutora em Tecnologia e Sociedade pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR. E-mail: cineivatono@gmail.com.

RESUMEN: Esta investigación busca presentar y analizar los cambios conductuales de las últimas décadas, a partir de la influencia de las tecnologías digitales, observándose los aspectos positivos y negativos de la cuestión y, consecuentemente, lo que eso ha provocado en la sociedad, y en la familia, y cuáles serían las soluciones presentadas en cuanto al uso excesivo y / o indiscriminado de los medios digitales, sus impactos en los hábitos de vida de los adolescentes, así como la implicación en los estudios, los trastornos que han causado a la salud, entre otros. La metodología adoptada es descriptiva, bibliográfica, con enfoque cualitativo, complementada por datos cuantitativos. La recolección de datos se dio en 4 colegios estatales de Francisco Beltrão-PR, siendo 2 colegios por debajo de la media y 2 por encima de la media propuesta por el IDEB, siendo éste un criterio que sólo se utilizó para seleccionar las escuelas encuestadas. El público estudiado consistió en 336 adolescentes y 17 profesores. El pronóstico evidencia motivo de preocupación y necesidad emergente de concientización de la sociedad en cuanto a los impactos biopsicosociales de uso de las tecnologías digitales. Se apunta, con ello, la necesidad emergente de cambios en la práctica pedagógica, en los métodos de enseñanza y mucho más en la gestión escolar de los recursos disponibles, sobre todo los tecnológicos.

Palabras claves: Juegos en línea. Celular. Internet. Adolescente. Medios digitales.

Introdução

Em um mundo onde a globalização é uma realidade, passa-se por várias intervenções e transformações de cunho sociais, ambientais, políticas, culturais, e propriamente, tecnológicas. Pode-se dizer que as tecnologias tanto interferem quanto recebem interferências dos seres humanos. De acordo com Freire (1987, p. 18), "ninguém educa ninguém, ninguém educa a si mesmo, os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo".

Houve mudanças significativas na sociedade em diversos aspectos, quer seja econômico, social, político, cultural, educacional, entre outros. Tal contexto merece ser pesquisado, principalmente pela expansão da produção, e do uso das mídias digitais, na infância e adolescência, com inovadores mecanismos de comunicação, em que crianças e adolescentes muito precocemente são atraídos para utilizar.

Existe um contraponto em relação ao uso dessas tecnologias referente aos riscos e efeitos nocivos, oriundos da sua aplicação desmedida e ingênua, que ainda é pouco estudada na área da Educação. O uso consciente e ético das tecnologias aos poucos foi perdendo espaço para o uso abusivo, com a falta de controle do tempo de utilização, em detrimento a outras atividades, criando sérios impactos para os usuários que podem passar mais de 12 horas ininterruptas, explorando-os.

A investigação e a análise dos hábitos dos adolescentes, quanto ao uso das mídias digitais, encontram justificativa social emergente na atualidade. São vários

acontecimentos ao redor do mundo que sugerem a interferência negativa destas tecnologias para a infância e adolescência. A sociedade está interessada a entender esses fenômenos, em saber o porquê de tantos jovens e adolescentes trocarem parte do seu tempo para ficarem imersos no mundo virtual e, de se entregarem demais à exploração dos jogos eletrônicos, a ponto de tirarem suas próprias vidas devido a comandos terríveis dados ali.

Com isso, objetivo geral deste trabalho é de investigar os hábitos dos adolescentes de colégios públicos estaduais, quanto ao uso das mídias digitais, alguns impactos deste uso e a percepção que os adolescentes têm sobre o assunto.

Os objetivos específicos da pesquisa foram: mostrar os hábitos de alunos adolescentes, frente ao uso da internet, jogos eletrônicos *on-line* e celulares; verificar como é o hábito de estudo destes alunos e a relação do tempo em que os mesmos passam na internet, jogando ou utilizando outros aplicativos digitais; verificar se há acompanhamento dos pais ou responsáveis nessas atividades; identificar a interferência do uso das mídias digitais, nos aspectos de sono, relacionamento social e desempenho escolar, na visão dos jovens pesquisados; analisar os papéis da família, escola e Estado, quanto aos fatores de proteção aos riscos do uso das tecnologias de informação e comunicação; e constatar experiências dos professores que atuam com esses jovens, e a opinião deles quanto ao impacto causado pelas mídias, com ênfase na internet, jogos eletrônicos e celulares.

Para que se pudesse atingir os objetivos propostos, fez-se necessário desenvolvimento de ações de pesquisa teórica e de investigação empírica, dialógicamente.

As ações relativas à fase diagnóstica foram sobre a análise da visão dos adolescentes, quanto ao uso das mídias digitais, seguido de estudos sobre os impactos deste uso, desmedido em tempo e desequilibrado quanto à forma e o conteúdo de acesso, frente às demais atividades ajustadas ao desenvolvimento saudável dos adolescentes.

Esleu-se a linha de Tecnologia e Educação, para trabalhar as especificidades da pesquisa. Busca-se analisar os impactos do uso das mídias digitais, com ênfase para internet, dos jogos eletrônicos *on-line*, e celulares, nos adolescentes que estudam em escolas do município de Francisco Beltrão, no Paraná. A base dialógica do estudo sobre a tríade “ciência, tecnologia, sociedade”, ainda é limitada no Brasil, com poucas pesquisas publicadas sobre o assunto, resultantes do ‘campo’ para a ‘ação’, como é o

propósito, evidenciando a garantia da sua originalidade.

As relações entre tecnologia e sociedade

Tecnologia e sociedade estão relacionadas reciprocamente. Enquanto que a tecnologia modifica as relações sociais, as próprias relações sociais demandam de novas tecnologias. Dentro dessa percepção, pode-se relacionar a diversas áreas de mudanças sociais com relação à tecnologia.

Para Winner (2004 apud CARR, 2011, p. 73) “a experiência da sociedade moderna mostrou que as tecnologias, não são meramente auxílios, à atividade humana, mas também forças poderosas agindo para remodelar essa atividade e seu significado”.

Karl Marx corroborou com a ideia de determinismo tecnológico quando disse que: “O moinho de vento nos dá a sociedade com o senhor feudal; a máquina a vapor, a sociedade com o capitalista industrial” (CARR, 2011, p. 71). Em oposição a essa ideia, Carr (2011) menciona os grupos que diminuem o poder da tecnologia crendo que os instrumentos são componentes neutros, completamente servís aos anseios conscientes dos seus usuários.

É essencial considerar sobre até que ponto a tecnologia está sendo utilizada como instrumento para promover e elevar ao máximo os potenciais humanos e, em que momento e sob que circunstâncias o homem torna-se escravizado pelo uso da tecnologia, tornando-o alienado, submisso e com sua maneira de refletir e agir transformada?

Para Sancho (1998, p. 30), “a interação do indivíduo com as tecnologias tem transformado o mundo e o próprio indivíduo. Assim, pode-se identificar que a relação entre ciência e tecnologia vai aos poucos modificando o indivíduo e as sociedades; esta mudança ocorre independente da utilização que se faça da tecnologia. Portanto, toda e qualquer tecnologia vai materializando um espaço humano novo. A assimilação da tecnologia pela cultura acontece a partir de princípios pré-fixados pelas sociedades.

Seguindo ainda com Sancho (1998, p 33) pode-se dizer que “a tecnologia constitui um novo tipo de sistema cultural que reestrutura o mundo social e ao escolhermos as nossas tecnologias nos tornamos o que somos e desta forma fazemos uma configuração do nosso futuro”. Sendo assim, a tecnologia confere à ciência exatidão e domínio nos resultados de seus descobrimentos, promovendo não só o relacionamento do indivíduo com o mundo, como deixando que domine, controle e

mude esse mundo.

Caso os gestores educacionais, responsáveis pelos processos de inclusão digital dos espaços escolares fossem informados dos riscos do uso das tecnologias nas diversas dimensões humanas, poderiam contribuir para que não ficassem inertes a este fenômeno e promoveriam um processo de mudança física, estrutural e de orientação para o uso da tecnologia por crianças e adolescentes, de modo a prevenir efeitos prejudiciais (TONO, 2015).

Implicações humanas do uso da *Internet*, jogos eletrônicos e celulares

Com o advento da inclusão digital, esse bem-estar humano pode se tornar frágil e vulnerável na medida em que acontece o mau uso do tempo livre, levando ao sedentarismo e ao isolamento, à distorção de hábitos de sono, de alimentação e de convívio familiar e social, agravando os danos ao usuário, cujas consequências podem se a longo prazo.

Há argumentos de que, se bem orientado, este uso pode contribuir com a aprendizagem, desenvolvendo capacidades como: concentração, memória, atenção, visão espacial e raciocínio lógico, dentre outros benefícios. Entretanto, atualmente o uso da internet, decorrente da dependência tecnológica e da compulsividade em relação à utilização aparecem como questões que desafiam famílias, educadores, pesquisadores, enfim, a sociedade.

Surge a necessidade de recorrer a estudos sobre as consequências do uso excessivo da internet, especialmente do uso abusivo/compulsivo de jogos eletrônicos e de celulares, por considerar pertinente a afirmação de Bianchetti (2001, p. 50) de que “é necessário retomar e submeter a uma análise crítica o equívoco que permeia a relação entre informação e conhecimento, a forma como são concebidos os meios, a capacidade de apreendê-los/construí-los e a destinação dada a eles”.

Desta forma é possível explicitar a contradição que subjaz e permeia a apologizada sociedade do conhecimento. Os autores que defendem a existência e a necessidade de se constituir esta sociedade ignoram ou procuram encobrir problemas de diversas ordens.

Será necessário buscar, descobrir e analisar a existência de problemas cognitivos e sociais/relacionais dos usuários excessivos de jogos eletrônicos *on-line*, para que, a posteriori, as propostas para a prevenção deste fenômeno sejam inteligíveis e

consistentes, quando os usuários destes jogos são crianças e adolescentes, em peculiar fase de desenvolvimento.

E quando o assunto é direitos fundamentais de proteção à criança e ao adolescente, a legislação brasileira constitucional estabeleceu em seu Art. 227:

É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão (BRASIL, 1988).

Em consonância ao artigo supracitado, está também o Art. 4º do Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA, que prevê:

É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária. Parágrafo único. A garantia de prioridade compreende: a) primazia de receber proteção e socorro em quaisquer circunstâncias; b) precedência de atendimento nos serviços públicos ou de relevância pública; c) preferência na formulação e na execução das políticas sociais públicas; d) destinação privilegiada de recursos públicos nas áreas relacionadas com a proteção à infância e à juventude (BRASIL, 1990).

No Código Civil do Brasil, Lei Nº 10.406 fica estabelecido que, as crianças e os adolescentes devem ser instruídos, assistidos, orientados, monitorados no que tange ao uso da internet, quer a utilizem em casa, na escola, na casa de amigos, em *lan houses*³, ou em outros lugares, para qualquer finalidade, até que atinjam minimamente a maioridade civil aos 18 anos de vida (BRASIL, 2002).

Ainda, o Marco Civil da Internet no Brasil, em seu inciso XII do Art. 7º, adverte que o usuário pode ter sua integridade afetada em todos estes aspectos, quando o conteúdo e o tempo de uso da internet não forem equilibrados, responsáveis, conscientes e seguros, e sem considerar as características físico-motoras, perceptivas,

³O termo *LAN* foi extraído das letras iniciais de "*Local Area Network*", que quer dizer "rede local", traduzindo assim uma loja ou local de entretenimento caracterizado por ter diversos computadores de última geração conectados em rede de modo a permitir a interação de dezenas de jogadores. O conceito de *LAN House* foi inicialmente introduzido e difundido na Coreia em 1996, chegando ao Brasil em 1998. A tradução para o português poderia ser "casa de jogos para computador". O plural é *LAN Houses*. <http://www.dicionarioinformal.com.br/significado/lan%20house/2845/>

sensoriais, intelectuais e mentais.

Segundo Tono (2015, p.13),

[...] quando o modo de acesso à internet está em desarmonia com outras atividades humanas, restringindo-se à atividade sedentária e virtual, riscos e efeitos nocivos podem ocorrer para os seus usuários, sobretudo quando existe descompasso do grau de maturidade e discernimento desses em se tratando de crianças e adolescentes, pessoas em fase especial de desenvolvimento biopsicossocial.

Nicholas Carr (2011), autor da obra “O que a internet está fazendo com os nossos cérebros: a geração superficial”, em suas pesquisas científicas, comprovadas através de dados neurológicos, enfatiza os prejuízos na capacidade de atenção, concentração e memória, causados pelo uso da internet,

[...] as funções mentais que estão perdendo a batalha das células cerebrais da “sobrevivência do mais ocupado” são aquelas que amparam o pensamento calmo, linear – aquelas que usamos para percorrer uma narrativa extensa ou um argumento elaborado, aquelas com as quais contamos para refletirmos sobre nossas experiências ou contemplarmos um fenômeno externo ou interno (CARR, 2011, p. 197).

Com isso, vale aqui o seguinte questionamento: Quanto aos efeitos produzidos com o uso da internet, dos jogos eletrônicos *on-line*, celulares, e tecnologias em geral, por crianças, adolescentes e jovens, será motivo de preocupação e mobilização da sociedade, e estudado em caráter científico, somente quando os resultados forem alarmantes e incontroláveis?

Nicolau Sevcenko (2001, p.17) [...] o problema é: no ritmo em que as mudanças ocorrem, provavelmente nunca teremos tempo para parar e refletir, nem para reconhecer o momento em que já for tarde demais.

Dependência de internet e jogos eletrônicos

Segundo Meneses (2015) boa parte da produção científica, tanto na área da ciência médica e de vertentes de estudo da psicanálise, da psicologia e da pedagogia, tem trabalhado com as categorias de dependência, adição e vício para descrever a relação de usuários de videogame com seus jogos, na qual se sobressai uma associação semântica entre os efeitos dos videogames e das drogas de uso não farmacológico.

Segundo Abreu et al. (2008), não existe um consenso entre os pesquisadores quanto a melhor terminologia para se referir aos indivíduos que apresentam intenso uso da internet e jogos eletrônicos, e que apresentam prejuízos significativos em função desta relação. Este mesmo autor menciona que a internet e os jogos eletrônicos se transformam em instrumentos de uso amplo e irrestrito, passando a constituir um dos maiores fenômenos mundiais dos últimos anos, cujo uso incorreto cria graves problemas na vida cotidiana de seus usuários, até mesmo fatores que podem causar algumas comorbidades psiquiátricas.

Lemos (2012, p. 27) argumenta que “pessoas mais impulsivas, com baixa autoestima e/ou dificuldades de relacionar-se com outros podem apresentar maior predisposição à dependência de jogos eletrônicos”. Outros aspectos de risco incluem alguns traços de personalidade (principalmente neuroticismo e hostilidade).

Pesquisadores ainda ressaltam que a história de vida do indivíduo, a procura por uma catarse de conteúdo agressivo, fuga das responsabilidades do dia a dia pela prática de jogos eletrônicos, socialização com outras pessoas no ambiente virtual e busca de autossuficiência no universo virtual são elementos de risco para essa dependência.

Araújo (2010) aponta que o uso médio relatado pelos usuários pesados é de 4 a 10 horas por dia durante a semana, aumentando para 10 a 14 horas nos finais de semana. Isto representa algo em torno de 40 a 78 horas por semana de uso abusivo da Internet sem qualquer finalidade escolar ou para fins profissionais, ficando clara a ausência de qualquer propósito específico agregador de valor real. Grande parte dos casos de dependência de Internet apresenta uma comorbidade com quadros afetivos e ansiosos. O tempo despendido em jogos eletrônicos foi inversamente proporcional à qualidade dos relacionamentos interpessoais e diretamente proporcional aos sintomas de ansiedade social. Os riscos e efeitos nocivos resultantes do uso desordenado e inadequado geram impactos prejudiciais não somente nos aspectos cognitivos e na saúde física e mental do usuário, mas também a sexualidade e os aspectos de relacionamento humano.

Abreu et al. (2008) aponta que a medicação para essa dependência é bem análoga àquela praticada no tratamento desses acometimentos e, também sugere terapia de apoio e de aconselhamento, apoio familiar, entrevista motivacional e psicoterapia cognitivo-comportamental.

Para Young; Nabuco (2011) as finalidades do tratamento passam a ser a educação e a prevenção, para auxiliar no restabelecimento de um padrão de uso moderado. A utilização consciente e a autoconsciência são processos críticos pelo quais

essa transformação ocorre. O desempenho escolar do educando pode estar intrinsecamente ligado ao resultado de suas experiências, tanto de sucesso ou de fracasso, no decorrer de sua vida escolar.

Uma pesquisa realizada por Sherry et al. (2003) investigou as razões que levam os adolescentes a jogar no computador. Entre 535 adolescentes de 15-18 anos, no leste dos EUA, 68% deles tinham esses jogos como o seu entretenimento diário. As razões foram: excitações, desafios e intenção de vencer ou avançar fases. Além disso, desporto e jogos violentos foram mais atraentes para os jovens do sexo masculino. Jogos de computador, em certa medida podem ser úteis, mas jogar por longo período leva a várias complicações físicas e mentais. Os jogadores que ficam por tempo excessivo podem relatar: inquietação, preocupações, as tensões físicas são estimuladas por experiências virtuais. Há sobrecarga do sistema nervoso simpático, este pode gradualmente tornar este sistema sensível.

A restrição no tempo e no espaço constitui uma das fundamentais peculiaridades num jogo, pois este é criado para que nele, possam ser verificados alguns significados e caminhos que ficam e são limitados em tempo e espaço. Todo jogo ocorre em um território anteriormente limitado, seja de forma material ou imaginária.

Conforme Lopes (2016, p. 25) o critério para agrupar com características de jogabilidade semelhantes e a variedade leva à definição de subgêneros: classes, ação, tiro, aventura, estratégia, baseada em turnos, em tempo real, RPG, “estilo oriental”, “estilo ocidental”, esporte, simulação, tabuleiro e quebra-cabeça Assim, as intercessões tecnológicas na conduta dos adolescentes exigem acompanhamento permanente.

O uso do celular: possibilidades e preocupações

Nos dias atuais, o telefone celular é um dos equipamentos tecnológicos mais comuns e acessíveis para as pessoas. Nas cidades maiores já é tarefa complexa encontrar algum adolescente que não tenha, ou que nunca possuiu um telefone celular.

Pode-se notar que os telefones móveis de hoje são tênues, muito leves, funcionam quase que em qualquer lugar e há muito tempo não desempenham a função específica de chamadas em áudio, como telefone. O fato é que, seja em casa, na escola, no trabalho, ou em outros ambientes e ocasiões, tem sempre um celular tocando, bem como aparelho de som, máquina fotográfica ou computador. Na mesma rapidez em que a tecnologia evoluciona, novos expedientes facilitadores surgem e, surgem novos

obstáculos para saber lidar com essas novidades que invadem nosso dia a dia.

Uma pesquisa do Ibope realizada em parceria com uma empresa de tecnologia revela que 68 milhões de pessoas utilizaram a internet pelo smartphone nos três primeiros meses do ano, sem contar os *tablets* e os celulares equipados com outras tecnologias (DINO, 2016). A percepção é que a cada dia os indivíduos estão vendo a vida passar pela tela do celular. Segundo a pesquisa, dos 20 aplicativos mais usados no Brasil, sete deles são de redes sociais ou de mensagens instantâneas, sem falar dos bancos, e-mails e outros serviços que estão ao alcance das mãos num simples toque.

Portanto, através dos inúmeros estudos e dados estatísticos apontados por pesquisas no Brasil e no exterior, torna-se notório o fato de que sociedade moderna experimenta o tempo da conexão, mobilidade e ubiquidade, na comunicação humana, desencadeando novas formas de intercâmbio e coparticipação em redes e ambientes *on-line*. Neste encadeamento, o uso assíduo de aparelhos móveis pode afetar as relações diretas e indiretas, de interação do ser humano com o meio em que vive.

Apesar das possibilidades que o celular tem de ser uma ferramenta pedagógica que auxilia no aprendizado dos estudantes, inclusive pela praticidade que oferece, devemos sempre levar em consideração que este aparelho não tenha somente impactos positivos na educação. Portanto, é imprescindível que se iniciem ações de estudo e esclarecimento quanto aos malefícios e benefícios do uso dessa tecnologia.

De acordo com Nicolaci-da-Costa (2005), ao adentrarem na vida das pessoas, essas inovações tecnológicas começam a gerar importantes transformações psicológicas, as quais são condizentes com a nova organização subjetiva, fluida e em constante mutação. No trabalho, na escola, no caminho para casa, o celular tornou-se algo indispensável para a vida de boa parte da população. Esse uso exacerbado do aparelho tornou-se uma síndrome psicológica, o que deve levar a um acompanhamento constante.

Realidade Virtual e o esfriamento das relações humanas

Presencia-se de uma transformação intermediada pela tecnologia da internet, trazendo a facilidade da informação, da comunicação e do relacionamento, influenciando a forma de vida dos usuários. “Vivemos um momento da história no qual a mudança é tão veloz que só começamos a ver o presente quando ele está quase desaparecendo” (TELLES, 2004, p. 6).

A rapidez com que a tecnologia penetra e domina o cotidiano e também a forma como a alienação se propaga pela “síndrome do mínimo de esforço” é um fato da realidade. A informação *on-line* é fácil e os indivíduos não a julgam pela sua importância, servindo para “amolecer” as mentes ao escolher a opção menos maçante de entretenimento e também como fuga e distração para os usuários. Para acompanhar esse contexto, é necessário ritmo e dedicação (TELLES, 2004, p. 6).

Prioste (2013) contemporiza que o jovem, na iminência de se inserir na complexa vida dos adultos, tende a agarrar-se às fantasias virtuais estereotipadas, aos clichês promovidos pela indústria cultural global, como uma maneira de proteger-se do imprevisível humano da singularidade do sujeito.

Lima Filho; Queluz (2005), advertem que a tecnologia e suas representações, assumem uma função central na sociabilidade.

[...] o mundo da realidade virtual é um mundo da ficção científica que está se concretizando como mundo paralelo do nosso. [...] ambas (realidade virtual e ficção científica) realizam um condicionamento do presente pelo futuro, pelo que ainda não existe, ambas operam uma influência do virtual sobre o atual. A realidade ampliada desloca nossa realidade habitual, relativizando-a, abrindo-nos possibilidades novas – que podem ser boas ou ruins, mas serão certamente diferentes do que já experimentamos (LIMA FILHO; QUELUZ, 2005, p. 112-114).

Thomas Metzinger (2016), um filósofo da Universidade Johannes Gutenberg em Mainz, na Alemanha, especializado na filosofia da mente e da neurociência, é coautor, com Michael Madary, de um documento pedindo um código de conduta para a realidade virtual. Entre suas recomendações, está o fato de “como em nenhuma outra mídia, a realidade virtual cria uma situação em que o ambiente é determinado pelos desenvolvedores. Isso introduz uma forma de manipulação mental e comportamental, especialmente quando interesses comerciais, políticos ou religiosos estão por trás” (MADARY; METZINGER, 2016, [s. p.]).

Os autores acima citados alertam que “os consumidores têm de conhecer o perigo antecipadamente. Há uma pequena parcela da população que tem uma vulnerabilidade psiquiátrica que, se exagerar na realidade virtual, pode ter um surto prolongado”. (MADARY; METZINGER, 2016, [s. p.]). Corroborando Talles diz que:

[...] como os sociólogos há tempos descobriram, ideias ou crenças podem gerar sérias consequências no mundo real. Uma explicação importante para isso foi dada por W. I. Thomas (1922) que, de forma

sucinta, declarou: “Se os homens definem situações como reais, elas se tornam reais em suas consequências” (TELLES, 2004, p.17).

Tempo virtual, não linear, acarreta na pessoa que usa uma dependência, mas as constantes do tempo digital dependem normalmente do indivíduo e de sua disponibilidade, sem restrições ou obstáculos, o usuário se acha livre para ser quem desejar, até mesmo o contrário do que representa num mundo incessante e cheio de possibilidades. Onde o limite entre o saudável e a dependência é difícil de mensurar.

De acordo com Guerreschi (2007, p. 19),

[...] Dependence é um termo do italiano que "indica a dependência física e química, a condição na qual o organismo necessita de uma determinada substância para funcionar, e por isso a quer". O termo Addiction é originário da língua inglesa e "indica uma condição geral na qual a dependência psicológica impele à procura de um objeto, sem o qual a vida se torna sem sentido".

Conforme Tono (2015), Valdemar Setzer, professor da Universidade de São Paulo foi o primeiro pesquisador crítico no Brasil do uso de tecnologias de informação e comunicação por crianças e adolescentes, e mantém em seu site a atualização de referenciais bibliográficos de abrangência universal sobre o assunto, especialmente em seu artigo “Efeitos negativos dos meios eletrônicos em crianças, adolescentes e adultos”, em constante atualização.

Bauman (2004), quando fala de relacionamentos humanos na sociedade pós-modernista, cita que a internet é considerada um meio comunicativo muito atrativo e de “inconsciente” fuga, pois através dela, não é necessário relacionar-se ou correr perigo com o próximo, gerando falta de comprometimento e relacionamentos frágeis.

O ambiente virtual permite a criação de um mundo imaginário, e quanto mais tempo eu passo nele, mais real ele se torna para mim. O distanciamento das pessoas e o esfriamento das relações humanas são potencializados pelo uso das tecnologias de informação e comunicação em todas as faixas etárias em todos os lugares. Em se tratando de crianças, o abandono, a omissão, a negligência por parte dos adultos e a carência de solidariedade e compaixão entre as pessoas agravam o fenômeno da violência, convertida em atos brutos que afetam a integridade física e moral de crianças e adolescentes, revelando o quanto a desumanização das relações está prevalecendo a cada dia.

Tono (2015) sugere que os adultos educadores que atuam no processo de ensino-aprendizagem formal, precisam urgentemente apropriar-se das informações que atualmente psicólogos, psiquiatras, médicos, fisioterapeutas, ortopedistas, delegados, peritos criminais, promotores de justiça, entre outros, estão experienciando sobre os efeitos humanos e sociais em várias dimensões do uso das tecnologias de informação e comunicação. E os pais devem ser alertados quanto à responsabilidade que possuem conjuntamente com professores, acerca da garantia de proteção das crianças e adolescentes na era digital, de modo a desenvolver valores humanos e sociais para as futuras gerações, superando a frieza das relações preponderantemente materializadas por dispositivos tecnológicos (TONO, 2015).

Os riscos e efeitos nocivos resultantes do uso desordenado e inadequado da internet e dos jogos eletrônicos geram impactos prejudiciais não somente nos aspectos cognitivos e na saúde física e mental do usuário, mas que também a sexualidade e os aspectos de relacionamento humano estão sendo, igualmente, prejudicados.

Bauman (2004) adverte ao fato de que as sociedades atuais têm vivido em tempos “líquidos”, constituídas de relações frágeis e rápidas, refletindo o próprio processo de um mundo consumista, preconiza a ideia de que tudo é substituível, inclusive, as pessoas. A expansão do progresso tecnológico proporciona a maior acessibilidade aos aparelhos digitais e ao mundo virtual, onde mudanças importantes estão acontecendo, não somente no comportamento dos jovens, mas, na essência e possibilidade de viver o real plenamente.

Adolescência no mundo digital e desempenho escolar

Segundo Losacco, (2005, p. 69), “o adolescente é um viajante que deixou um lugar e ainda não chegou ao seguinte. Vive um intervalo entre liberdades anteriores e responsabilidades/compromissos subsequentes; vive uma última hesitação antes dos sérios compromissos da fase adulta”. Assim, a adolescência é uma fase da vida considerada muito complicada, com ganhos e prejuízos importantes. Por isso é necessário que o jovem esteja inserido em um ambiente, familiar e escolar, harmônico, caso contrário, pode ocorrer a evolução para distúrbios sociais, que pode levar a vários tipos de vícios, será somente uma questão de tempo.

Esta é uma condição que conduz a uma reflexão crítica, pois os adolescentes estão comumente expostos aos riscos existentes, como desatenção, falta de

concentração, até mesmo dependência na internet e em jogos eletrônicos, de celulares, impactantes para o processo cognitivo, por serem muitas vezes, ingênuos e estarem deslumbrados, frente às tecnologias, desprovidos de orientação e acompanhamento dos adultos para o uso medido e equilibrado destes recursos.

Prioste (2013) sugere que é urgente um exame das relações entre os adolescentes e a internet e a utilização de celulares, onde inclusive pode encontrar jogos eletrônicos, uma vez que este público tem sido capturado pelo ciberespaço e seu fantástico mundo virtual em detrimento do real, a fim de analisar o potencial educativo da rede tem sido subjugado. Para a autora, no ciberespaço os mais jovens possuem seus direitos protetivos em perigo, isto devido aos seus psiquismos ainda estarem em desenvolvimento. Nesse sentido, a internet, ao contrário de ser uma importante ferramenta de aumento do saber e de participação social.

Gonçalves e Nuernberg (2012) reconhecem que o mundo virtual na adolescência tem benefícios na rede social, como: aumento da quantidade de informações para uso no meio escolar e em entre amigos; possibilita o contato indireto com pessoas que possuem assuntos de seu interesse; mais probabilidade de inter-relação entre os amigos; com somente um clique ou contato pode-se 'sair do universo'; há um importante desenvolvimento dos meios de comunicação. Além disso, a autora também relata os malefícios que se acham na internet, como: pornografias, assuntos violentos, a facilidade e perigo de encontrar indivíduos mal-intencionados, além de ser uma possível vítima de vários tipos de delitos.

Um dos aspectos que se deve enfatizar é que aprender a leitura e escrita constitui um fator importante na vida do ser humano e, por isso, a escola coloca esse aprendizado como uma das finalidades essenciais da escola (GUIDETTI E MARTINELLI, 2007). Sendo assim, a internet representará um instrumento favorável a desenvolver essas competências.

Para Freire (1981, p. 32), “um educador que restringe os educandos a um plano pessoal impede-os de criar”. Muitos entendem que o aluno deve reproduzir fielmente o que o professor expõe na classe. Isso consiste em tomar o sujeito como uma simples ferramenta. Assim, o desenvolvimento de uma consciência crítica que possibilite ao homem mudar a realidade torna-se cada vez mais iminente. Enquanto que os homens, em sua sociedade, vão replicando aos obstáculos com que se deparam no mundo, vão temporalizando os locais geográficos e vão montando história pela sua atividade criativa.

Tono (2015, p. 198) enfatiza que Estado, escola e sociedade em geral, devem assumir esse compromisso de zelar e desenvolver ações de conscientização para o uso saudável e seguro das tecnologias de informação e comunicação, especialmente da internet, por adolescentes, de modo que possam se manter lúcidos, com a sua dignidade salvaguardada, num contexto tecnológico.

Isso é corroborado por Liberati (1991, p. 21), quando enfatiza que crianças e adolescentes “deverão estar em primeiro lugar na escala da preocupação dos governantes; devemos entender que, primeiro, devem ser atendidas todas as necessidades das crianças e adolescentes [...]”.

Freire (2000) destaca a necessidade de uma vigilância ética sobre a tecnologia, tanto no referente à visão, quanto a sua produção e uso, com vistas a quem, e para quê, ela está sendo destinada, principalmente porque este recurso integra hoje, na era digital, o universo infantil e juvenil.

A escola e a universidade são instituições responsáveis pela formação acadêmica e científica do educando, como também estão imersas neste mundo de mudanças advindas das inovações tecnológicas, por isso devem ser e estar preparadas para assumir a função de principais articuladoras e mediadoras desta produção em pleno processo de inclusão digital.

Para que esse processo de inclusão digital seja qualificado como responsável e equilibrado, às vistas da inclusão (sócio) digital, deve ocorrer a partir da conscientização dos usuários das tecnologias, mormente em se tratando de adolescentes, quanto às informações para além dos benefícios, também dos riscos e efeitos nocivos decorrentes do uso ingênuo, acrítico e irresponsável dos recursos tecnológicos. E para isso, a escola e a universidade são imprescindíveis, como promotoras de informação e de conscientização!

Como prenuncia Freire (2000, p. 45), quando traz com na Pedagogia da Indignação o fato de que, “se somos progressistas, realmente abertos ao outro, e à outra, devemos nos esforçar, com humildade, para diminuir ao máximo, a distância do que dizemos e do que fazemos”.

Então, se almejamos que os adolescentes, nossos filhos e alunos, passem por vivências positivas de aprendizagem, após a utilização da internet, jogos eletrônicos e celulares, se torna imperativo que os adultos, professores e pais saibam comofazer isto.

Método e discussão

Este trabalho foi realizado, primeiramente, através de pesquisa bibliográfica e documental a fim de embasar uma análise da problemática em questão, e delinear os procedimentos necessários a pesquisa de campo. A metodologia adotada é descritiva, bibliográfica, de cunho qualitativo e quantitativo. A coleta de dados se deu em 4 colégios estaduais de Francisco Beltrão/PR, sendo 2 colégios abaixo da média e 2 acima da média proposta pelo IDEB, sendo este um critério que foi usado apenas para escolher as escolas pesquisadas.

Foram aplicados questionários padronizados para alunos e professores, nos meses de setembro e outubro de 2016, após aprovação deste projeto de pesquisa no Comitê de Ética em Pesquisa Brasileiro. Houve a participação de 336 adolescentes e 17 professores das disciplinas de Português e Matemática.

A partir da aplicação deste instrumento de pesquisa foram analisadas questões relativas ao uso das tecnologias de informação e comunicação pelos adolescentes dos colégios selecionados, buscando averiguar até que ponto esse uso está contribuindo para promover e elevar os potenciais humanos, e em que momento, sob que circunstâncias o usuário torna-se refém do uso de tecnologias digitais, instalando-se e mantendo-se um estado de subserviência e de alienação.

Dentre os alunos do Colégio X (IDEB abaixo da média do Paraná) preponderou o gênero masculino em 59%, e nos Colégios Y (IDEB acima da média do Paraná) com 52%, prevalecendo em ambos a idade de 15 anos para a maioria dos adolescentes pesquisados, 52% e 56%, e em seguida 16 anos, 29% e 17%.

Sobre o hábito de leitura, mais de 34% dos alunos nos colégios de IDEB abaixo e 70% dos colégios de IDEB acima, afirmaram que leem conteúdos de sites da internet, seguido de leituras obrigatórias da escola, 23% e 46%, respectivamente.

Outro dado que chama atenção é que 11% dos alunos dos colégios de IDEB abaixo não costumam ler nada, enquanto, alunos dos Colégios de IDEB acima, 8%. Sugere-se que este dado está relacionado ao menor desempenho, visto à importância da leitura para o sucesso acadêmico.

Pelas respostas obtidas através de questionamento com alunos e professores é possível perceber que o mundo virtual vai confundindo os seus limites com o mundo real no cotidiano de crianças e adolescentes. A internet, o telefone celular e muitos novos equipamentos de tecnologia da informação vão mudando as condutas e as formas

de se relacionar com a família, com os amigos e com as possibilidades de viajar pelo mundo sem sair de casa. Além disso, surgem novos riscos à saúde, devido ao excesso de horas no uso do computador, tais como: deficiência de sono e de hábitos, queda do rendimento escolar, pornografia e pedofilia.

Constatou-se que os adolescentes vivem em dois mundos: aquele físico, o mundo real; e o mundo digital ou virtual, este muito mais interessante e surpreendente, oferecendo aventuras, oportunidades, a busca pela autonomia, mas também, perigo e riscos à saúde. O espaço cibernético, o mundo da internet e a velocidade da comunicação se tornaram o "lugar vivo de verdade" onde todos se encontram, aprendem, jogam, brincam, brigam, trocam fotos, etc.

Mais de 50%, para ambos os públicos, com condições socioeconômicas diferentes, declararam que já tiveram algum tipo de discussão com os pais em função do tempo, do momento e do que fazem conectados. Daí a necessidade de que 'todos os pais' devem ser preparados para lidarem com o fenômeno do uso da tecnologia na adolescência e, para isso, a escola cumpre papel essencial.

Neste interim, vale destacar que mais de 30% dos adolescentes pesquisados, com variação de apenas 3 a 5 % entre os colégios, "frequentemente ou muito frequentemente", preferem o acesso à internet a estarem em convívio social ou pessoalmente com alguém, reconhecem que possuem dificuldades de parar de usar a internet e que chegam a perder o sono por causa dela, em que, mais de 80% dos alunos dormem com o celular ao lado da cama, e, mais de 50% dos alunos perdem a noção do tempo quando usam o celular. Condição propícia para se instalar agravante déficit na capacidade cognitiva desses adolescentes.

Mas, o dado mais desolador que foi obtido com a pesquisa é de que 60% dos alunos de ambos os colégios afirmaram que acessam a internet quando não estão se sentindo bem e que o fazem para escapar de tristezas ou obter alívio de sentimentos negativos.

Do total dos entrevistados, em média, 34% alegaram que o uso de internet, celular e jogos eletrônicos on-line não interferem nos resultados da escola; 50% admitiram pouca interferência e somente 15% reconhecem que interfere muito. A partir dos resultados avalia-se que tal hipótese foi parcialmente confirmada e que há de se fazer um trabalho com esses jovens, mostrando as interferências da internet para o processo cognitivo.

Ao analisar os depoimentos dos alunos, percebe-se que vários deles admitem ser difícil controlar o desejo de permanecer no jogo ou na internet, mesmo tendo outros afazeres, como atividades escolares por exemplo. Alguns afirmam que se ficassem menos tempo conectados à rede ou nos jogos, teriam melhor desempenho escolar.

Outro ponto importante a ser destacado, é o fato de que muitos adolescentes admitiram em seus depoimentos, que costumam ficar bastante tempo conectados à internet, celulares e/ou jogando, chegando a citar a palavra “vício”.

Na adolescência, problemas comportamentais e sociais podem surgir, pois é durante este período que os jovens buscam firmar sua identidade e autonomia. Devido às mudanças fisiológicas e de pensamento, a adolescência é uma etapa bastante difícil para os jovens, levando-os a fazerem excessivas autocríticas.

Segundo Freire (1987), a tecnologia, como exercício humano, é política permeada pela ideologia. Seu fim bem marcado, serve a um grupo de indivíduos e aos vários interesses: ela não é neutra, é proposital e não se gera nem se usa sem uma percepção de mundo, de homem e de sociedade que a estrutura.

Freire acrescenta ainda que o problema não é simplesmente tecnológico, mas político, e que o uso da tecnologia não deveria ser realizado de qualquer modo ou sem a devida preparação.

Outro dado preocupante a ser destacado é com relação ao papel dos professores na orientação do uso das tecnologias por adolescentes. Como resultado da pesquisa, apenas 28% dos professores pesquisados afirmam que frequentemente discutem com os alunos sobre o uso da Internet, celulares e da participação deles em jogos eletrônicos on-line; tanto quanto aos ‘benefícios’, quanto aos ‘malefícios’ do uso, 59% dos professores o fazem esporadicamente, por falta de tempo ou porque é difícil tratar deste assunto e 16% disseram que nunca o fazem.

Diante do exposto, e pensando na orientação de uma práxis tecnológica ética, responsável e transformadora aos nossos adolescentes, precisamos refletir e ensinar sobre que tipo de atitudes todos nós devemos assumir diante das tecnologias, para que não nos tornemos alienados a elas, como se fossemos máquinas irracionais, facilmente manipulados.

Seguindo a inspiração de Freire, assevera-se que, para vigilância ética no uso das tecnologias, há de se fazer muitos estudos, pesquisas e debates sobre o fenômeno “tecnologia na sociedade”, a fim de se desenvolver a consciência crítica de uso e instigar uma intervenção reparadora e preventiva, superando a mera contemplação dos

fenômenos.

Considerações finais

Com a realização da pesquisa compreendeu-se as variáveis relacionadas aos efeitos produzidos em adolescentes com o uso desequilibrado e irresponsável da internet, tecnologias digitais em geral, com ênfase maior para os jogos eletrônicos on-line e a relação com a avaliação de desempenho escolar.

O prognóstico elaborado durante a pesquisa evidencia motivo de preocupação e necessidade emergente de conscientização da sociedade quanto aos impactos biopsicossociais de uso das tecnologias digitais. Porque os resultados obtidos foram desoladores no que se refere às consequências do uso de tecnologias digitais por pessoas em fase particular de desenvolvimento, os adolescentes. Com lastimosa predominância da falta de orientação da família e da escola para o uso saudável e responsável das tecnologias de informação e comunicação, em termos de tempo, conteúdo e forma de uso.

No processo de inclusão digital de crianças e adolescentes deve prevalecer o “diálogo” sobre prós e contras do uso das tecnologias, entre pais e filhos, independentemente do grau de desempenho escolar.

Ficou caracterizado um comportamento generalizado dos adolescentes com relação ao uso da internet, celulares e jogos on-line, sem implicação direta no desempenho escolar. Sugere-se que isso representa o comportamento do adolescente atual, evidenciando a não correlação entre o uso de tecnologias digitais com a região, a classe social, o nível econômico ou o desempenho escolar, uma vez que a pesquisa foi aplicada em locais estratégicos do município de Francisco Beltrão, em educandos de áreas rurais e urbanas, de diferentes classes sociais e níveis econômicos.

Essas informações e reflexões devem chegar aos pais, à sociedade, a partir da escola, como um alerta, pois clarificam o estado de inércia, tristeza e apatia ou mesmo de irritabilidade e ansiedade que os adolescentes estão submetidos na atualidade. E, sobretudo, possam agir a favor de um equilíbrio de uso das tecnologias digitais, com estratégias traçadas em conjunto com professores e pedagogos.

Deflagra-se, com isso, a necessidade emergente de mudanças na prática pedagógica, nos métodos de ensino e muito mais na gestão escolar dos recursos disponíveis, sobretudo os tecnológicos.

Isso reafirma a necessidade emergente de se desenvolver processos de formação dos professores para assumirem o papel de orientadores do uso saudável, responsável e seguro das tecnologias pelos adolescentes, de modo a contribuir com a família para a proteção integral das crianças e adolescentes como prescreve as doutrinas constitucionais, propondo-se uma revisão dos conceitos e metodologias sobre a utilização da internet, celular e jogos.

Referências

ABREU, C.; KARAM, R.G.; GOÉS, D.S.; SPRITZER, D.T. Dependência de internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. **Revista Brasileira de Psiquiatria**, v.30, n.2, p. 156-167, 2008. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbp/v30n2/a14v30n2.pdf>>. Acesso em: 18 jun. 2018.

ARAÚJO, Deborah Costa Lima de. et. al.. Cleptomania; Jogo Patológico; Compras Compulsivas; Dependência de Internet e de Jogos Eletrônicos: Aspectos Atuais. **Revista Neurobiologia**, v. 73, jan./mar. 2010. Disponível em: <https://revistaneurobiologia.com.br/edicoes/ano-2010/volume-73-jan-mar/18-cleptomania-jogo-patologico-compras-compulsivas-dependencia-de-internet-e-de-jogos-eletronicos-aspectos-atuais>>. Acesso em: 18 jun. 2018.

_____. **Amor líquido**: sobre a fragilidade dos laços humanos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.

BIANCHETTI, L. **Da chave de fenda ao laptop**. Florianópolis: Vozes, 2001.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em: 18 jun. 2018.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências**. Lei Federal nº 8.069 de 1990. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm>. Acesso em: 01 nov. 2015.

BRASIL. **Código Civil**. Lei n 10.406. Estabelece que, as crianças e os adolescentes devem ser instruídos, assistidos, orientados, monitorados no que tange ao uso da internet. Disponível em: <www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l10406.htm>. Acesso em: 01 nov. 2015.

CARR, N. **O que a internet está fazendo com os nossos cérebros**: a geração superficial. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2011.

DINO (Ed.). **Estatísticas de uso de celular no Brasil**. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/negocios/dino/estatisticas-de-uso-de-celular-no-brasil-dino89091436131/>>. Acesso em: 17 jun. 2018.

FREIRE, P. **Pedagogia da indignação**: Cartas pedagógicas e outros escritos. São Paulo: UNESP, 2000.

FREIRE, P. **Educação e mudança**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.

_____. **P. Pedagogia do oprimido**. São Paulo: Paz e Terra, 1987.

GONÇALVES, B. G.; NUERNBERG, D. A dependência dos adolescentes ao mundo virtual. **Revista de Ciências Humanas**, Florianópolis, Volume 46, Número 1, p. 165-182, Abril de 2012. Disponível em:

<<https://periodicos.ufsc.br/index.php/revistacfh/article/view/2178-4582.2012v46n1p165>>. Acesso em: 18 jun. 2018.

GUERRESCHI, Cesare. **New Addictions: as novas dependências**. São Paulo: Paulus, 2007.

JAPIASSU, Hilton; MARCONDES, Danilo. **Dicionário Básico de Filosofia**. 4. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2006.

GUIDETTI, A.A.; MARTINELLI, S.C. Compreensão em leitura e desempenho em escrita. **PSIC - Revista de Psicologia da Vektor Editora**, v. 8, nº 2, p. 175-184, Jul./Dez. 2007. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/psic/v8n2/v8n2a08.pdf>>. Acesso em: 18 jun. 2018.

LEMOS, I.L. Transtorno Psiquiátrico contemporâneo. **Revista Psique**, ano VI, n.82, p. 24-29, São Paulo: Editora Escala, 2012.

LIBERATI, W. D. **O Estatuto da Criança e do Adolescente comentado**. São Paulo: IBPS, 1991.

LIMA FILHO, D. L.; QUELUZ, G. L. A tecnologia e a educação tecnológica: Elementos para uma sistematização conceitual. **Educação e Tecnologia**, Belo Horizonte: CEFET-MG, v. 10, n. 1, p. 29-35, 2005. Disponível em: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/2010/Pedagogia/atecnologiaedtecnologicaok.pdf>. Acesso em: 18 jun. 2018.

LOPES, G. **Jogos eletrônicos conceitos gerais**. Disponível em: <www-usr.inf.ufsm.br/~pozzzer/disciplinas/cga_8_classificacao_jogos.pdf>. Acesso em: 09 ago. 2016.

LOSACCO, S. O jovem e o contexto familiar. In: ACOSTA, A. R. & VITALE, M. A. F. (Orgs.) **Família: redes, laços e políticas públicas**. São Paulo: IEE, PUCSP, 2003.

MADARY M; METZINGER TK. Virtualidade real: Um Código de Conduta Ética. Recomendações para a prática científica boa e os consumidores de VR-Technology. **Dianteiras. Robô.AI** 3: 3. Doi: 10.3389 / frobt.2016.00003. Acesso em: 11 nov. 2016.

MENESES, G. P. **Videogame é droga? Controvérsias em torno da dependência de jogos eletrônicos**. 2015. 324 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, Universidade de São Paulo. Disponível em:

<<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8134/tde-11062015-155920/pt-br.php>>.

Acesso em: 18 jun. 2018.

NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. Revoluções tecnológicas e transformações subjetivas. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, v. 18, n. 2, 2002. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ptp/v18n2/a09v18n2.pdf>>. Acesso em: 18 jun. 2018.

PRIOSTE, C.D. **O adolescente e a internet: laços e embaraços no mundo virtual**. 2013. 361 f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em educação, Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, 2013. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-21052013-113556/pt-br.php>>. Acesso em: 18 jun. 2018.

SANCHO, J. M. **Para uma tecnologia educacional**. Porto Alegre, Artmed, 1998.

SEVCENKO, Nicolau. **A corrida para o século XXI: no loop da montanha-russa**. Editora Companhia das Letras, 2001.

SHERRY, L. K. et al. Vídeo Game: usos e gratificações. In: **Reunião anual da Associação Internacional de Comunicação**. San Diego, Califórnia, 2003.

TELLES, A. **A revolução das mídias sociais: estratégias de marketing digital para você e sua empresa terem sucesso nas mídias sociais: cases**. 2.ed. São Paulo: M Books, 2004.

TONO, Cineiva Campoli Paulino. **Análise dos riscos e efeitos nocivos do uso da internet: contribuições para uma política pública de proteção da criança e do adolescente na era digital**. 2015. 230 f. Tese (Doutorado em Tecnologia) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2015. Disponível em: <<http://repositorio.utfpr.edu.br:8080/jspui/handle/1/1987>>. Acesso em: 18 jun. 2018.

YOUNG, K.; NABUCO, C. **Dependência de Internet**. São Paulo: Artmed, 2011.

Enviado em: Ago. 2017
Aceito em: Abr. 2018.

Como referenciar este artigo:

ZANCAN, Cássia Rejane Balvedi; TONO, Cineiva Campoli Paulino. Hábitos dos adolescentes quanto ao uso das mídias digitais. **EDUCA - Revista Multidisciplinar em Educação**, Porto Velho, v. 5, n. 11, p. 98-119, mai/ago, 2018. Disponível em: <<http://www.periodicos.unir.br/index.php/EDUCA/index>>. e-ISSN: 2359-2087.