

OS IMPACTOS DO USO DA TECNOLOGIA DIGITAL NA GERAÇÃO Z

JÚLIA GABRIELA ALVES CESSO

juliaccess@gmail.com

Estudante do Instituto Dominus de Educação - Armação dos Búzios/RJ

PAULETTE ANTONELLA SANTA INÊS VICUÑA

Paulettesantaines@gmail.com

Estudante do Instituto Dominus de Educação - Armação dos Búzios/RJ

LUIS MAXIMILIAN WAGNER

famwagner2016@gmail.com

Estudante do Instituto Dominus de Educação - Armação dos Búzios/RJ

ALEX JOSÉ LEMOS FILHO

alexlemosgeo@gmail.com

Pós-Graduado em Tecnologia Digital aplicadas a Educação; Bacharel e Licenciado em Geografia; Professor no Instituto Dominus de Educação - Armação dos Búzios/RJ

RESUMO: Este artigo é resultante de um projeto de iniciação científica do Instituto Dominus de Educação, uma instituição de ensino privada, localizada na cidade de Armação dos Búzios no interior do Estado do Rio de Janeiro. O contato com o método científico e as diversas ferramentas tecnológicas ainda na escola proporciona aos estudantes uma experiência no seu processo de ensino-aprendizagem, além disso, o desenvolvimento crítico e social que podem contribuir na educação superior e no mercado de trabalho. Para estudantes e jovens, o acesso à tecnologia pode transformar o modo como eles estudam. Assim, o artigo buscou compreender os impactos positivos e negativos do uso da tecnologia digital em jovens, denominados geração Z. Refletindo sobre os diferentes desafios que podem causar o excesso de tais aparelhos no cotidiano dessa geração, assim como, o uso da tecnologia para fins educacionais, de modo a facilitar o processo de ensino-aprendizagem. A metodologia baseou-se em uma pesquisa quantitativa com uso do Google Formulário, onde, foram feitas perguntas direcionadas para os jovens da geração Z de diferentes países. Cada indivíduo marcava uma resposta, de acordo com as suas ações do dia a dia envolvendo o uso de meios digitais. Assim é válido ressaltar que o procedimento de coletas de dados supracitados, permitiu analisar duas questões: (I) a grande dependência que os dispositivos digitais têm no cotidiano dos jovens da geração Z, levando-os à hiperconectividade e dependência; e (II) a utilização desses dispositivos digitais para meios de estudos e extração de informações com maior rapidez e facilidade.

Palavras-chave: Tecnologia; Hiperconectividade; Geração z.

ABSTRACT: This article is the result of a scientific initiation project at the Instituto Dominus de Educação, a private educational institution, located in the city of Armação dos Búzios, in the interior of the State of Rio de Janeiro. Contact with the scientific method and the various technological tools while still at school provides students with experience in their teaching-learning process, in addition, the critical and social development that can contribute to higher education and the job market. For students and young people, access to technology can transform the way they study. Thus, the article sought to understand the positive and negative impacts of the use of digital technology on young people, called generation Z. Reflecting on the different challenges that can cause the excess of such devices in the daily lives of this generation, as well as the use of technology for purposes educational, in order to facilitate the

teaching-learning process. The methodology was based on quantitative research using Google Form, where questions were asked aimed at young people from generation Z from different countries. Each individual marked an answer, according to their day-to-day actions involving the use of digital media. Therefore, it is worth highlighting that the aforementioned data collection procedure allowed us to analyze two issues: (I) the great dependence on digital devices in the daily lives of young people from generation Z, leading them to hyperconnectivity and dependence; and (II) the use of these digital devices to study and remove information more quickly and easily.

Keywords: Technology; Hyperconnectivity; Generation Z.

INTRODUÇÃO

A iniciação científica no Ensino Médio desempenha um papel crucial na formação acadêmica e pessoal dos estudantes. O trabalho com o método científico e pesquisa ainda na educação básica, promove o desenvolvimento das habilidades analíticas, críticas e sociais para a educação superior e mercado de trabalho.

Este artigo é fruto de um projeto escolar com alunos e alunas concluintes do 3º ano do Ensino Médio do Instituto Dominus de Educação. Uma instituição de ensino privada, localizada na cidade de Armação dos Búzios no interior do Estado do Rio de Janeiro, e que busca aliar no seu processo de ensino-aprendizagem práticas científicas com a tecnologia.

Em um mundo imerso nos recursos tecnológicos, a experiência prática em pesquisa estimula a curiosidade intelectual, permite a aplicação de conceitos teóricos em contextos reais e fortalece a capacidade de resolver problemas complexos. Assim a iniciação científica oferece uma visão mais clara das diversas áreas do conhecimento, ajudando os alunos a fazer escolhas informadas sobre suas futuras áreas de estudo e carreiras.

O uso das tecnologias digitais tornou-se parte intrínseca da vida dos seres humanos, de modo a reinventar as relações sociais. Uma das características dessa relação está na capacidade da transmissão de dados com enorme rapidez na comunicação, tornando-se uma ferramenta poderosa e conquistando, cada vez mais, um universo de possibilidades ao longo das décadas.

Segundo Kenski (2012), a expressão “tecnologia” diz respeito a inúmeras técnicas que vão além do uso das máquinas. O conceito de tecnologia engloba a totalidade de meios que permitem ao ser humano (re)criar e em todas as épocas, suas formas de uso, suas aplicações de acordo com suas necessidades.

É possível notar como a tecnologia transformou áreas, como a escrita, a linguagem, o conhecimento e o pensamento humano. Buscando evoluir e adaptar-se ao espaço geográfico, auxiliando o desenvolvimento cultural e social de uma sociedade.

Assim, é notório o uso crescente da tecnologia digital no meio social. Sendo importante compreender os impactos gerados nos jovens da geração Z, ou seja, aqueles que nasceram no fim da década de 1990 até o início da década de 2010 (Conger, 1998). Fato que se tornou mais intenso após o cenário da Pandemia da Covid-19, iniciado nos anos de 2019/2020.

Durante a Pandemia, as pessoas passaram muito tempo isoladas do convívio social, precisaram adaptar-se ao momento que estavam vivendo, e assim, recorrendo de forma mais constante ao uso dos dispositivos digitais para se comunicarem com outras pessoas e realizarem outras atividades rotineiras. De acordo com o Jornal da USP (2023) são cerca de 56,6% das horas acordadas em frente a telas, ou seja, cerca de nove horas do dia, esse aumento no número de telas está maior em celulares e computadores nas mãos dos jovens.

Com isso, algumas transformações passaram a ocorrer, a exemplo de uma compra no estabelecimento físico, que buscou implementar um sistema *online* para atender a pedidos “*delivery*”. Outras mudanças puderam ser notadas, nas instituições escolares que passaram a adotar o ensino remoto e outras estratégias para continuarem ofertando as aulas.

Segundo dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios do IBGE (2021) 90% dos lares brasileiros já possuem acesso à internet e os jovens estão cada vez mais conectados ao mundo virtual, fazendo maior uso das redes sociais e outras plataformas interativas. Eles também ficam expostos aos conteúdos inapropriados, tais como violência, pornografia, golpes e entre outras ilegalidades na internet, além de transtornos de ansiedade, depressão e podendo impactar para o resto da vida dessa geração.

Portanto, este artigo buscou refletir sobre o uso em excesso dos dispositivos digitais pelos jovens da geração Z, de modo a levantar as seguintes questões: será que o seu uso constante e intenso pode levar a uma dependência da tecnologia digital, e assim, afetar a saúde mental e física dos jovens? Bem como, serem vítimas de *cyberbullying*

e/ou se envolver em situações de vulnerabilidades e riscos como o compartilhamento de informações pessoais?

A análise do uso da tecnologia digital se torna essencial para compreender a questão levantada nesta pesquisa, além das relações humanas do indivíduo em meio a sociedade conectadas em redes e o mundo globalizado que ele vive.

Ademais, não há como negar o fato dessas tecnologias serem ferramentas de possibilidades para os jovens, contudo, quando usada de forma excessiva pode gerar danos. Assim, é preciso investigar o seu uso para compreender as possíveis consequências positivas e negativas no cotidiano desses jovens.

Assim, o presente artigo tem como objetivo principal: discutir os impactos gerados pelo uso excessivo dos meios tecnológicos digitais pela geração Z. Para tanto, tem como objetivos específicos: apresentar dados do uso da tecnologia pela geração Z; levantar questionamentos sobre os benefícios e/ou malefícios para essa geração; fazer uma reflexão sobre as mudanças de comportamento social através da tecnologia digital; e compreender como os jovens estão se comportando no âmbito social e intelectual.

Dessa maneira, para alcançar os objetivos propostos neste artigo, a metodologia baseou-se na realização de uma pesquisa de caráter quali-quantitativa, por meio da aplicação de um questionário, que foi desenvolvido na plataforma do “Google formulários”. Com isso, foi possível levantar dados referentes ao uso das tecnologias digitais no cotidiano da geração Z e buscou, compreender se os jovens acreditam que o uso excessivo poderia provocar impactos em suas vidas.

Dessa forma, o artigo está estruturado em dois capítulos, cujo primeiro tratará das questões conceituais-teóricas que nortearão este trabalho, tais como, tecnologia digital, Geração Z, Sociedade em Redes e Ciberespaço. Já no segundo capítulo, iremos fazer uma análise baseada na pesquisa dos formulários aplicados aos jovens da geração Z. E por fim, nas considerações finais, faremos uma reflexão dos resultados obtidos e perspectivas futuras deste trabalho.

CAPÍTULO 1: REFLEXÕES SOBRE A ERA DIGITAL

Diante de um mundo globalizado surgem inúmeros desafios para a sociedade, em especial para os jovens que estão no cerne das transformações e emersões das tecnologias digitais.

Essas transformações, como apontadas por Milton Santos (2006), estão relacionadas às mudanças técnicas ao longo do tempo, segundo ele, denominou-se de revolução técnico-científico-informacional, que consiste em novos formatos de apropriação do Espaço Geográfico, para além das técnicas tradicionais.

Nesse sentido, para Lemos Filho (2020) fundamenta-se um novo mundo, que recria relações entre o homem e a natureza a partir da técnica e da informação, onde ambos estão conectados e entrelaçados, intensificando as relações econômicas, culturais, políticas e sociais, de modo que se crie um processo para um cenário global.

Portanto, é importante que se discuta essas novas relações sociais e meios recriados para a apropriação da natureza em prol de um desenvolvimento técnico, tornando a sociedade mais tecnológica e informacional. Assim, instaura-se uma sociedade conectada em rede com conexões em múltiplas escalas imersas em um espaço virtual (LEMOS FILHO, 2020).

1.1 Sociedades em Redes e o Ciberespaço

Com diversos avanços tecnológicos e mudanças ocorridas na sociedade, a partir de meados do século XX, um novo Espaço Geográfico configurou-se baseado na interação de recursos tecnológicos digitais e virtualidades das relações sociais, sobretudo entre os jovens. Essa interação desenvolvida entre o homem e a tecnologia também está associada à criação de um mundo virtual, que Lévy (2003), chamou de Espaço Cibernético.

Esse espaço virtual ou cibernético, denominado de ciberespaço, é um espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores (Lévy, 1999, p. 92). Essa definição inclui o conjunto dos sistemas de

comunicações eletrônicas, na medida em que transmitem informações provenientes de fontes digitais ou destinadas à digitalização.

Sendo assim, emerge uma nova relação cultural a partir de novos hábitos e apropriações tecnológicas. A cibercultura que na perspectiva de Lemos Filho (2020) é definida como um conjunto de técnicas, práticas, atitudes, modos de pensamento e valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento da internet, como um meio de comunicação, que surge com a interconexão mundial de computadores.

Ainda para Lévy (1999) o termo Ciberespaço descreve a infraestrutura material da comunicação digital, ou seja, o ambiente que oferece infinitas possibilidades para a navegação virtual. Dessa forma, a revolução digital não apenas redesenha os espaços geográficos, mas também requer competências e habilidades específicas exigidas pela sociedade informacional.

A Sociedade Informacional ou Sociedade em Redes é defendida por Castells (2006) a partir de mudanças ocorridas no âmbito social e digital. Para ele, ocorreram transformações no processo de comunicação, que podem ser entendidas como uma conexão entre estruturas abertas de redes expansíveis, que viabilizam conexões com outras redes digitais. Assim, será estabelecida uma rede de informação e comunicação, que possuindo potencial para ser inserida em diversos campos sociais.

Portanto, trata-se de um novo espaço onde os jovens poderão ter vantagens no processo de comunicação, de sociabilidade, de organização, acesso e transporte de informação e conhecimento. Para Franco (1997) essas novas tecnologias transformam a relação com o espaço, dando-nos uma nova percepção de mundo e, neste contexto, observamos uma era digital, onde surge uma sociedade conectada e marcada por uma velocidade e um estilo de vida nunca antes experimentados.

No ciberespaço, “não é mais o leitor que se desloca diante do texto, mas é o texto que se desloca e se desdobra de forma diferente no contato com cada leitor” (Lévy, 1999, p.14), possibilitando que este não mais se coloque numa posição passiva diante de um texto estático, mas em meio a um processo dinâmico participando como sujeito de uma construção coletiva, o que se torna uma das características das sociedades em redes.

Nesse contexto, de acordo com Silva (2015), às inovações tecnológicas vão além dos avanços nas áreas de ciência e tecnologia, representando um domínio sem precedentes do ser humano sobre a natureza na história das sociedades pós-industriais.

A informática é apontada como o grande triunfo tecnológico do século XX. Como resultado, essa nova configuração social, baseada na técnica e na informação, exige que diversos setores acompanhem as inovações e as novas formas de interação humana, bem como a maneira de se apropriar das ferramentas das tecnologias digitais.

Em síntese, as sociedades em redes e ciberespaço são caracterizadas pela interconexão e interação digital entre pessoas, permitindo a formação de comunidades virtuais, novas formas de relações sociais e a exploração de identidades digitais. Embora tragam benefícios, também levantam questões importantes que devem ser abordadas para garantir um ambiente digital saudável e inclusivo.

1.2 Tecnologia digital

A tecnologia digital surge no século XX, no auge de um conflito ideológico, a Guerra Fria, e na reestruturação econômica mundial pós-crise de 1929 e Guerras Mundiais. Impactando não apenas no processo de produção industrial, mas também, em áreas da economia e nas relações sociais. Nesse sentido, os desafios são impostos para uma sociedade que vivencia a transformação para adaptar-se ao uso das tecnologias digitais.

De acordo com Silvia e Gomes (2015) os uso dessas tecnologias digitais podem ser compreendidas como internet, computadores, notebooks, recursos audiovisuais, lousa digital e projetores multimídia que, podem ser utilizados em diversas áreas sociais criando inúmeras possibilidades resultando na revolução digital.

Diante disso, é inquestionável o fato dessa revolução digital tem modificado significativamente a maneira como o ser humano entende o mundo, a sociedade e as culturas, ou seja, interferindo diretamente no modo de como se relacionam entre si, impulsionando novas formas de sociabilidade e fornecendo novas bases para relações que o homem estabelece com seu meio, com seus pares e consigo mesmo.

Esse momento intenso, de rápida produção e disseminação tecnológica vem acompanhado de transformações em variados âmbitos de atividades individuais como recentes hábitos de consumo, comportamentos, maneiras de pensar, modalidades de

lazer e principalmente áreas de atuação profissional. Com isso, a utilização da tecnologia digital em casa, na rua, em eventos e mesmo nas escolas em forma de computadores, notebooks, smart Tvs e *smartphones* tem recebido grande potencial ao uso, e cada vez mais sendo utilizado.

Laluzza, Crespo e Campos (2010) alegam que o desenvolvimento humano por meio do auxílio da tecnologia, promove condutas que trazem maneiras individuais de pensar e estruturar a mente, em razão de operar em cada indivíduo por intermédio da internalização das habilidades cognitivas.

Dessa maneira, o cenário de transformações nas práticas sociais é mais elevado entre os jovens, em destaque nos estudantes com acesso às tecnologias digitais, sobretudo, os jovens da geração Z, uma vez que eles são os protagonistas ativos nesse processo de mudanças.

Contudo, nota-se que as gerações sempre irão adaptar-se as novidades daquele momento, criarão novos vínculos, formas de comunicar-se e outras maneiras para contribuir na interação.

O uso dessas novas tecnologias auxilie ou promova transformações na maneira de conviver e se relacionar com outras pessoas, intensificando o processo de disseminação de informações ajudando no desenvolvimento da aprendizagem, processo esse que já vêm ocorrendo com as gerações anteriores (geração Y - nascidos a partir de 1980), conhecidos como nativos digitais.

Nos estudos de Palfrey e Gasser (2011) afirmam que os nativos digitais são aqueles que apresentam facilidade para usar as tecnologias digitais, e sabem se relacionar com outras pessoas por meio das novas mídias, blogs e redes sociais. Além de aproveitar as variadas oportunidades disponibilizadas pelas novas tecnologias.

Levando em consideração que eles também apresentam mais agilidade com pesquisas sobre informações necessárias ou desejadas nas ferramentas de busca e possuem tendência maior em realizar inúmeras atividades simultaneamente, ou seja, multitarefas e recebimento e processamento rápido de informações. Isso ocorre, pois eles são os mais próximos da utilização de computadores, games e videogames conectados ao ciberespaço (FRANCO, 2013).

Entretanto, Koutropoulos (2011) nos chama a atenção para os estudos de perfis das gerações, mas também o status socioeconômico e quais tecnologias digitais estão sendo usadas para designar as habilidades e comportamentos dos nativos digitais, isso porque esses jovens podem encontrar-se a menor parcela da população.

Sendo assim, é fundamental compreender os recursos tecnológicos digitais que estão presentes no cotidiano das pessoas, sobretudo entre os mais jovens, e assim, assimilar as mudanças comportamentais e cognitivas para entender os perfis de indivíduos que estão fazendo parte da nossa geração atual e futura.

1.3 Geração Z

Em meio a inúmeras mudanças e perspectivas históricas, os indivíduos sofrem reflexos sociais de todas as transformações ocorridas no mundo. Assim, forma-se diferentes gerações com distintas características.

Segundo Robbins (2005, p. 55) “as gerações são qualificadas a partir dos valores de vida que caracterizam-se pela época que cresceram, trabalho, família, moral e amor à pátria”. Nesse sentido, as gerações são um grupo de indivíduos agrupados por época de nascimento onde cada grupo está caracterizado por ser influenciado pontualmente por um contexto histórico que repercute a sociedade gerando mudanças diretamente relacionadas com costumes, valores e comportamentos.

Conger (1998) afirma que as gerações são produto de fatos históricos que influenciam fortemente os valores e a visão do mundo de seus membros, esses eventos trazem às pessoas lembranças e emoções fortes que moldam profundamente suas ideias.

Assim, surgiram diferentes grupos de gerações sociais que foram moldados de acordo com o momento histórico em que nasciam, como a geração baby boomer (1945 a 1960), a geração X (1960 a 1980), a geração Y (1980 a 1994), geração Z (1994/1997 a 2010) e geração Alpha (a partir de 2010).

A Geração baby boomer é caracterizada por pessoas nascidas entre 1945 e 1960, eles tiveram um grande impacto econômico e social causado pela Segunda Guerra Mundial (1939-1945), sendo reconhecidos por uma explosão demográfica onde verificou-se o aumento das taxas de natalidades, a esperança de uma economia estável e pouco desenvolvimento de meios tecnológicos.

A geração X é identificada por indivíduos nascidos entre 1960 e 1980, é a primeira geração após a Segunda Guerra Mundial, nessa época já estava começando a interação com a tecnologia como; computadores, internet, celular, impressora e e-mail.

A geração Y ou *millennials* é designada por pessoas nascidas entre 1980 e 2000, uma geração relacionada com estar sempre conectada a informação e tecnologia, com a inovação e mudanças no estilo de vida, sendo a primeira geração globalizada, onde a tecnologia esteve relacionada com eles desde a infância até a atualidade.

A diferença da geração Z em comparação às outras gerações é que não tem uma data definida de começo a fim, para a organização *Pew Research Center* (2019) que procura as atitudes dos humanos e documenta as convergências entre grupos demográficos afirmou que, a nova geração após os *millennials* ou geração Z, começaria em 1997.

Contudo, Monteiro e Pereira (2018) refutam a ideia da organização *Pew Research* e documentam que a geração Z começou em 1994 e se acabou em 2010. Para Indalécio e Ribeiro (2017) *apud* Monteiro e Pereira (2018), os indivíduos nascidos depois do ano 2000 e antes de 2010, são a geração Z.

No entanto, nota-se uma divergência na data de início dessa geração, mas os artigos concordam que a data aproximada está entre a metade dos anos 90 e o final da primeira década do século XXI.

A geração Z, se caracteriza por pessoas que nasceram na disseminação da tecnologia onde as redes sem fios formam parte do uso habitual das pessoas, essa geração tem um maior domínio natural da tecnologia em comparação às outras gerações o que facilita a acessibilidade de informação e interação social digital.

Nesse ponto de vista, é imprescindível destacar que a nova geração presente na atualidade, geração Alpha (a partir de 2010), tem novos costumes ligados diretamente com as tecnologias que vão evoluindo ao passar do tempo e que vai se incrementando cada vez mais na vida cotidiana dos seres humanos, causando um impacto considerável no comportamento diário e na forma de interagir socialmente.

De acordo com José Armando Valente, coordenador associado do Núcleo de Informática Aplicada à Educação (Nied) da Unicamp, o termo "nativos digitais" é

interessante, na medida em que marca um conceito para caracterizar pessoas que são bastante familiarizadas com as tecnologias digitais.

Ademais, o uso de tecnologias desde crianças na geração Z gerou pessoas hiper cognitivas que podem interagir em várias realidades ao mesmo tempo, principalmente as digitais nas quais a interação social não tem limites e a comunicação entre humanos pode ser feita desde duas partes diferentes do mundo.

CAPÍTULO 2: TECNOLOGIA DIGITAL E GERAÇÃO Z

A geração Z nasceu e se desenvolveu por meio de uma sociedade agregada no uso da tecnologia digital, visto que a utilização dos aparelhos digitais passou de uma recreação para um ciclo vicioso no cotidiano, pois existem facilidades de acesso aos computadores, celulares e internet com sua instantaneidade. Em razão disso, é indispensável discutir o panorama da dependência tecnológica dos jovens na contemporaneidade, devido a possível perda de juventude em âmbito social.

Portanto, nesta sessão analisaremos os efeitos do uso excessivo da tecnologia digital pela geração Z, buscando dados sobre seu uso, questionando seus impactos positivos e negativos, refletindo sobre mudanças no comportamento social e compreendendo como os jovens se comportam socialmente e intelectualmente.

Assim, a pesquisa e análise da tecnologia e da geração Z é fundamental para informar a geração atual e as gerações do futuro sobre os impactos que pode gerar o uso de meios digitais, demonstrando consequências positivas e negativas de tal uso, lembrando que a tecnologia teve um aumento significativo na atualidade e que cada vez torna-se mais essencial na vida das pessoas.

2.1 O uso da tecnologia digital pela geração Z

A elaboração desta pesquisa deu-se através de investigações, onde as informações foram obtidas por meio de formulários da plataforma de *google*, com seis perguntas (fechada), direcionada para as pessoas da geração Z de diferentes países (Brasil, Chile e Alemanha) onde cada um dos indivíduos tinham que escolher as respostas dependendo das ações que fazem no dia a dia deles em relação ao uso de meios digitais.

Os procedimentos de coleta dos dados supracitados, deu-se através de pesquisa bibliográfica e documental, com abordagem quantitativa e qualitativa, com o objetivo de relacionar os dados coletados e analisados, ao comportamento dos jovens da geração Z das três nacionalidades.

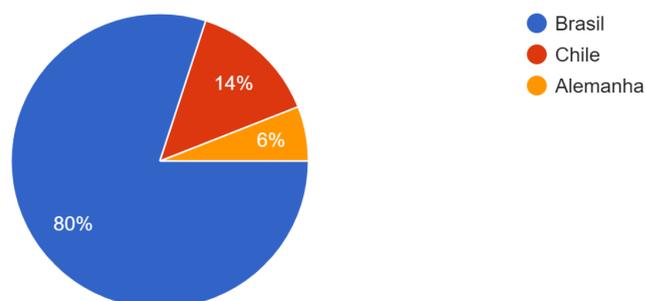
Usamos como instrumento de coleta de dados o google formulário, na sua criação utilizamos perguntas objetivas com intenção de extrair o máximo de informações e dados para a análise da pesquisa. A pesquisa foi estrutura em 6 perguntas, sendo direcionada para o público geração Z.

Os procedimentos de coleta dos dados supracitados, deu-se através de pesquisa bibliográfica e documental, com abordagem quantitativa e qualitativa, com o objetivo de relacionar os dados para a interpretação.

No gráfico 1, procuramos demonstrar quais foram as nacionalidades de respondentes do formulário. Os resultados obtidos foram de 80% de interação do Brasil, o Chile com 14% e a Alemanha com 6% de interação.

Gráfico 1: Nacionalidade dos participantes.

Nacionalidade:
50 respostas

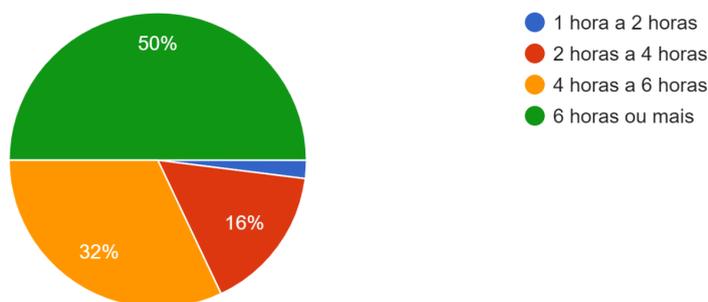


Fonte: Dados da pesquisa. Elaboração: Autores, 2023.

No gráfico 2, buscou-se apresentar os respondentes revelaram o tempo de conectividade em aparelhos eletrônicos. A maioria (50%) admitiu que ficam 6 horas ou mais. Já 32% afirmaram que ficam de 4 horas a 6 horas no dia e somente 16% dos respondentes declararam que ficam de 2 horas a 4 horas.

Gráfico 2: Quantidade de tempo usando os aparelhos eletrônicos.

Por quantas horas você utiliza os aparelhos eletrônicos (celular, computador e tablet) no seu dia?
50 respostas



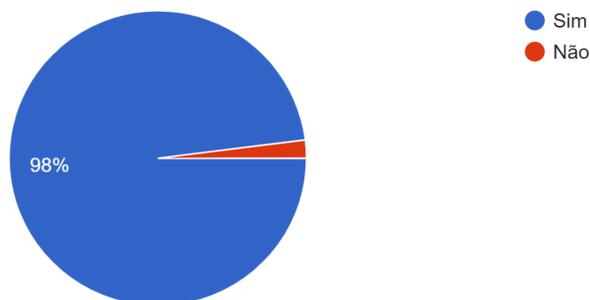
Fonte: Dados da pesquisa. Elaboração: Autores, 2023.

Já no gráfico 3, procurou identificar se os respondentes usam os dispositivos digitais como; computadores, telefones e tablets no âmbito de estudo. 98% informou que usam os dispositivos para estudar e os 2% admitiu que não precisavam nem usam os dispositivos para estudar.

Gráfico 3: Utiliza os dispositivos digitais para estudos?

Você usa os dispositivos digitais para estudar?

50 respostas



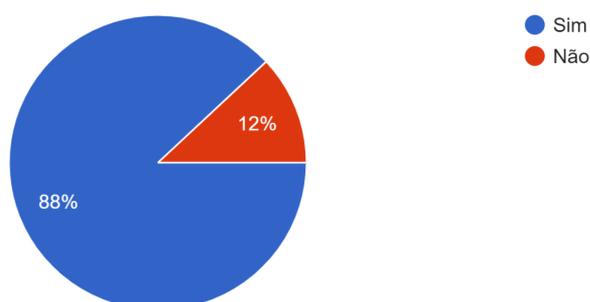
Fonte: Dados da pesquisa. Elaboração: Autores, 2023.

No gráfico 4, aborda a influência dos dispositivos no comportamento social, onde 88% das pessoas acham que o uso constante desses recursos afeta no comportamento diário dos indivíduos e 12% dos respondentes pensam que o uso excessivo não influencia no comportamento habitual.

Gráfico 4: A influência dos dispositivos digitais no comportamento social.

Você acha que o uso excessivo dos dispositivos digitais influencia em seu comportamento social?

50 respostas



Fonte: Dados da pesquisa. Elaboração: Autores, 2023.

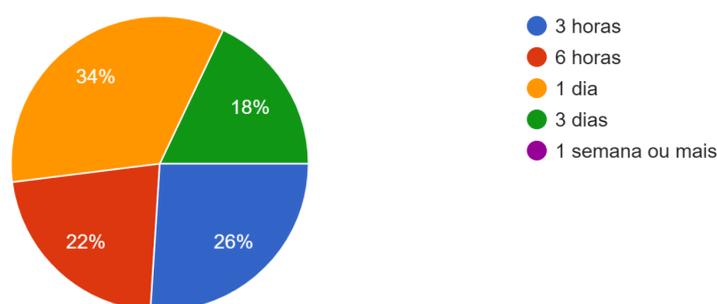
O gráfico 5, tenta saber quanto tempo os respondentes conseguem ficar sem os dispositivos digitais. A maioria com 34% consegue um dia, enquanto 26% conseguem

ficar um máximo de 3 horas, 22% apenas 6 horas, 18% 3 dias. A minoria absoluta, com menos de 1%, consegue ficar uma semana ou mais sem os dispositivos digitais.

Gráfico 5: Máximo de tempo sem uso dos dispositivos digitais.

No máximo quanto tempo consegue ficar sem os dispositivos digitais?

50 respostas

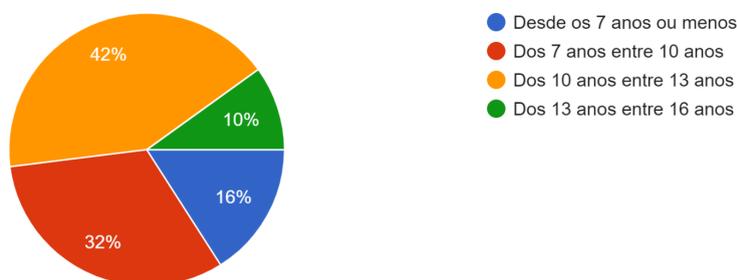


Fonte: Dados da pesquisa. Elaboração: Autores, 2023.

No gráfico 6, a pergunta tenta descobrir com quantos anos os respondentes começaram a ter acesso aos dispositivos digitais no dia a dia deles. A maioria de 42% começou entre os 10 e 13 anos de Idade, 32% entre os 7 e 10 anos, 16% desde os 7 anos de Idade ou menos e somente 10% começou a ter acesso aos dispositivos digitais entre os 13 e 16 anos de idade.

Gráfico 6: Com qual idade começaram a ter acesso ao uso dos dispositivos digitais?

Com quantos anos você começou a ter acesso aos dispositivos digitais no seu dia à dia?
50 respostas



Fonte: Dados da pesquisa. Elaboração: Autores, 2023.

De acordo com os gráficos, podemos observar que a maioria dos respondentes usufruem dos aparelhos eletrônicos além do lazer, servindo como instrumento de estudo totalmente apreciado desde muito jovem, e sendo em peso a porcentagem da dependência que esses dispositivos digitais tem sobre a geração Z nos dias atuais.

Assim, observa-se que as pessoas nascidas entre os anos 2000 até o 2010 tem o uso de meios digitais como ato comum no dia a dia, sendo usado tanto como material de estudo como de lazer, através da pesquisa é inevitável perceber que esse grupo de pessoas gerou um tipo de dependência ao não conseguir passar certo tempo sem seus dispositivos digitais onde também a maioria admite que o uso de tais matérias influência no comportamento social deles.

Dessa forma, os respondentes (Geração Z) dos formulários demonstram que os dispositivos digitais são um grande componente e possuem um papel importante em suas vidas, e que muitos têm dificuldade em ficar sem eles. Mas, apesar disso, o uso dos dispositivos técnicos dos jovens também é uma vantagem, uma vez que eles são capazes de usar os dispositivos digitais para os estudos e obter informações desde cedo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho buscou compreender os desafios do uso da Tecnologia Digital na geração Z para questionar os impactos positivos e negativos, além de examinar as mudanças na conduta social. Assim como, compreender o comportamento dos jovens em âmbito social, a partir do instrumento de coleta de dados *google* formulário, direcionada para a geração Z, de distintos países, onde cada uma dessas pessoas deveria responder as perguntas de acordo com suas ações do dia a dia em relação ao uso dos meios digitais.

Para atingir uma compreensão sobre o uso excessivo dos dispositivos digitais e, se eles influenciam na vida dos jovens da geração Z, definiu-se três objetivos específicos: o primeiro, questionando o uso constante de maneira intensa poderia levar aos adolescentes a gerar algum tipo de dependência ou afetar de forma colateral a saúde mental e física dos jovens.

Verificou-se por meio de questionários que os jovens têm uma grande dependência aos dispositivos digitais, usando como ferramenta rotineiras do dia a dia, bem como para lazer. O outro objetivo foi identificar e refletir sobre as mudanças de comportamento social através da tecnologia digital, buscando compreender como isso afeta os jovens no âmbito intelectual e social.

Desse modo, a análise permitiu concluir que a Geração Z teve múltiplas mudanças em relação às gerações anteriores, sendo caracterizada como uma geração hiperconectada virtualmente, entretanto observa-se uma perda de habilidades sociais entre eles em um espaço físico, por outro lado, a tecnologia tem sido uma grande aliada para os alunos, de modo a contribuir com as tarefas.

Com isso, a hipótese do trabalho de que o uso da tecnologia digital impacta a geração Z se confirmou, porque a tecnologia molda a forma como a geração Z se comunica, aprende, cria e interage com o mundo. Ela oferece oportunidades e desafios únicos, influenciando sua identidade, relacionamentos e perspectivas de futuro.

Sendo assim, é importante destacar que um dos desafios que envolvem o uso de tecnologia digital na Geração Z é a dependência que, por muitas vezes, é gerada pelos mesmos indivíduos que a consomem. Quando não há o controle nem a medição necessária para o uso dos dispositivos tecnológicos, os jovens ficam vulneráveis a diversos problemas, tais como, o vício, a falta de desenvolvimento ou comunicação

social. Além disso, podem ocorrer problemas neuropsicológicos como ansiedade e depressão, devido ao contato habitual com a tecnologia.

O instrumento de coleta (dado) do artigo, o formulário do google, permitiu analisar a grande dependência que os dispositivos digitais têm no dia a dia dos jovens da Geração Z, possuindo uma importância em suas vidas e dificuldade em viver sem o uso desses dispositivos. Porém, os resultados também apontaram pontos positivos, como a utilização desses dispositivos para meios de estudos e para extrair informações de forma acessível.

Portanto, em trabalhos futuros, pode-se ampliar as fontes de pesquisa para compreender o atual momento dos jovens em relação ao uso da tecnologia digital. Além de fazer um comparativo com as gerações passadas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CASTELLS, M.. A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terra. São Paulo, 2006.
- Conger, Jay. "Quem é a geração X?" HSM Management, vol. 11, no 1, 1998, pp .128-138.
- DIMOCK, Michael. Defining generations: where millennials and Generation Z begins. Pew Research Center, 2019. Disponível em: <https://www.pewresearch.org/facttank/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/> Acesso em 3 jul. 2019. Disponível em: <http://www.geosaberes.ufc.br/geosaberes/article/view/92>. Acesso em: 02 Jul. 2023.
- Franco, C. P. (2013). Understanding Digital Natives' Learning Experiences. Revista Brasileira de Linguística Aplicada, 13(3), 643-658.
- FRANCO, M. A. Ensaio sobre as tecnologias digitais da inteligência. Campinas: Papyrus, 1997.

IBGE. Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD). IBGE, 2022. Link: <[Internet já é acessível em 90,0% dos domicílios do país em 2021 | Agência de Notícias](#)> Acesso em: 15 mai 2023.

KENSKI, V, M. O Ensino e os recursos didáticos em uma sociedade cheia de tecnologias. In: VEIGA, Ilma passos Alencastro (org.). Didática: O ensino e suas relações. Campinas: Campinas: Papirus, 1997.

Koutropoulos, A. (2011). Digital Natives: Ten Years After. Journal of Online Teaching and Learning, 7(4). Acesso: 10 mar. 2014. Disponível: http://jolt.merlot.org/vol7no4/koutropoulos_1211.htm

LALUEZA, José Luis; CRESPO, Isabel; CAMPS, Sílvia. As tecnologias da informação e da comunicação e os processos de desenvolvimento e socialização. IN: COLL, C.; e MONEREO, C. (Orgs.). Psicologia da Educação Virtual: aprender e ensinar com as Tecnologias da Informação e da Comunicação. Porto Alegre: Artmed, 2010.

LEMOS FILHO, Alex José. Os desafios do ensino de geografia na era das tecnologias digitais na educação no município de Cabo Frio/RJ. Monografia (Graduação em Geografia) p. 94. UERJ, Rio de Janeiro, 2020.

LÉVY, P. A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço. 4. ed. São Paulo, 1998.

LÉVY, P.. Cibercultura. São Paulo: Ed. 34. São Paulo, 1999.

MONTEIRO, Mara Rúbia Muniz; PEREIRA, Kelly Ticiano Azevedo. Educação a distância na era digital: perspectivas para pensar os novos atores virtuais – nativos e imigrantes digitais. CIET:EnPED, São Carlos, maio, 2018. ISSN 2316-8722. Disponível em: <<https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/342>>. Acesso em: 05 abr. 2021.

NAZAR, Susanna. Brasileiros passam em média 56% do dia em frente às telas de smartphones e computadores. Jornal da USP, 2023. Disponível em: <<https://jornal.usp.br/atualidades/brasileiros-passam-em-media-56-do-dia-em-frente-as-telas-de-smartfones-computadores/>>.

PALFREY, J; GASSER, U. Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração dos nativos digitais. Porto Alegre: Artmed, 2011.

ROBBINS, S. P. Comportamento Organizacional. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2005.

SANTOS, Milton. A Natureza do Espaço: Técnica, Razão e Emoção. 3ª Edição. São Paulo: Edusp (Editora da USP), 2006.

SILVA, J. R. R.. As tecnologias da informação e da comunicação no ensino da geografia: formação e prática docente. Dissertação (Mestrado em geografia) - Instituto de geografia Universidade Federal de Uberlândia, Minas Gerais, p 163, 2015