

## A inter-relação do jovem adulto com os artefatos digitais na vida cotidiana: apropriações e implicações sociais, culturais e educacionais

*Young adult's interrelationship with digital artifacts in everyday life: social, cultural and educational appropriations and implications*

*La interrelación de los jóvenes adultos con artefactos digitales en la vida cotidiana: apropiaciones e implicaciones sociales, culturales y educativas*

Dirce Aparecida Foletto Moraes  
Universidade Estadual de Londrina  
dircemoraes@uel.br

<http://orcid.org/0000-0002-1392-1605>

Claudia Maria de Lima  
Universidade Estadual Paulista - Júlio de Mesquita Filho  
claudiamarialima@uol.com.br

<http://orcid.org/0000-0003-4979-5070>

### RESUMO

Este artigo investiga as apropriações e a inter-relação de um grupo de jovens universitários com os artefatos digitais na vida cotidiana e as consequentes implicações sociais, culturais e educacionais. Este se constitui como um estudo exploratório-explicativo, tendo como lócus de pesquisa uma turma de jovens ingressantes em uma universidade pública do interior do Paraná. Um questionário foi utilizado para coletar os dados, e os resultados elucidam que os jovens pesquisados estão apropriando-se dos artefatos como ferramentas mediadoras das atividades cotidianas e, a partir dessa inter-relação, vivenciando novas experiências, que conduzem a diferentes movimentos socioculturais e a subjetividades que trazem implicações nos modos de ser e de viver e na produção de conhecimento, evidenciando, como consequência, a necessidade de repensar as práticas educativas.

**Palavras-chave:** Artefatos digitais. Ferramentas mediadoras. Jovem adulto.

### ABSTRACT

*This paper investigates the appropriations and the interrelationship of young academics with digital artifacts in daily life and the consequent social, cultural and cognitive implications. This constitutes an exploratory-explanatory study, whose target was a group of*

*young people entering a public university in a Paraná countryside. A questionnaire was used to collect the data, and the results reveal that young people are appropriating the artifacts as mediating tools of daily activities and, from this interrelationship, they are meeting new experiences that lead to different sociocultural movements and to subjectivities which bring implications in the ways of being and living and in the knowledge production, emphasizing, consequently, the need of rethink educational practices.*

**Keywords:** *Digital artifacts. Mediating tools. Young adult.*

## RESUMEN

*Este artículo investiga las apropiaciones y la interrelación de un grupo de estudiantes universitarios con artefactos digitales en la vida cotidiana y las consecuentes implicaciones sociales, culturales y educativas. Esto constituye un estudio exploratorio-explicativo, que tiene como locus de investigación un grupo de jóvenes que ingresan a una universidad pública del interior de Paraná. Se utilizó un cuestionario para recopilar los datos, y los resultados muestran que los jóvenes investigados se están apropiando de los artefactos como herramientas mediadoras de las actividades cotidianas y, a partir de esta interrelación, viven nuevas experiencias, que conducen a diferentes movimientos socioculturales y a subjetividades que ocasionan implicaciones en las formas de ser y de vivir y en la producción de conocimiento, destacando, como consecuencia, la necesidad de repensar las prácticas educativas.*

**Palabras clave:** *Artefactos digitales. Herramientas mediadoras. Joven adulto.*

## Introdução

Os artefatos<sup>1</sup> digitais vêm tornando-se protagonistas em nossa sociedade, servindo para a concretização de diferentes práticas e para o surgimento de novas formas de interação, de trabalho, de comunicação e de aprendizagem. Isso ocorre porque, ao serem incorporados à sociedade, vão tornando-se ferramentas culturais pela capacidade de mediar as interações e as atividades humanas.

No início do século XXI, deparamo-nos com um contexto em que os dispositivos digitais, em especial a *internet*, romperam barreiras geográficas e temporais, ganhando espaço e *status* na sociedade contemporânea, principalmente entre o público jovem. Assim, além de contribuírem com modificações na configuração cultural, passaram a ocupar um lugar importante na vida desses sujeitos e no processo de socialização, pois, além de uma fonte de informações e de diversão, a *internet* “[...] permite interações sociais virtuais inéditas na história da humanidade, cuja disseminação, especialmente entre os jovens, vem ocorrendo com enorme velocidade [...]” (BELLONI; GOMES, 2008, p. 721).

---

<sup>1</sup> Artefatos são ferramentas/instrumentos, signos e símbolos que medeiam as ações dos seres humanos em suas diferentes formas, constituindo a cultura.

Dados de uma pesquisa realizada pelo Instituto Brasileiro Geografia e Estatística (IBGE), ao divulgar os resultados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) de 2015 a 2016, confirmam a existência de um cenário em que os artefatos estão sendo incorporados nas práticas cotidianas, abrindo possibilidades para várias formas de apropriações (IBGE, 2016). Um exemplo é que mais da metade da população do país teve ou tem acesso à *internet*, totalizando 57,5%, o equivalente a 101,1 milhões de pessoas. Em 2005, o percentual era de 20% da população, ou 31,9 milhões de sujeitos.

Os dados coletados na última edição da pesquisa TIC Domicílios 2017, realizada pelo Centro Regional de Estudos para o desenvolvimento da Sociedade da Informação (CETIC), também identificaram um padrão de uso da *internet* mais frequente entre os jovens e pertencentes às classes mais altas, destacando que o total de sujeitos de 16 a 24 anos que acessavam a *internet* diariamente ou quase diariamente chegou a 90% (CGI, 2018).

Os dados das pesquisas de uso da internet indicam-nos que as práticas com os artefatos estão mais concentradas no público jovem e parecem estar configurando uma relação de proximidade e de afinidade, a ponto de tornarem-se inseparáveis de suas vidas. Essa relação tem se incorporado com muita ênfase ao contexto educacional, indicando, ao mesmo tempo, novas possibilidades e grandes desafios.

Diante desse cenário, este estudo buscou identificar e analisar as apropriações e as experiências vividas por um grupo de jovens universitários em suas práticas cotidianas com os artefatos digitais a partir das inter-relações estabelecidas. Com esta pesquisa, pretende-se oferecer contribuições à compreensão das relações sociais, culturais e educacionais do jovem adulto contemporâneo e às práticas educativas ofertadas para esse público.

## O Jovem adulto do século XXI e sua inter-relação com os artefatos digitais e as possíveis implicações sociais e culturais

O contexto social deste início de século evidencia um cenário em que os artefatos digitais romperam barreiras geográficas e temporais, ganhando espaço e status na sociedade e passando a desempenhar um papel importante enquanto “instituição socializadora”, que antes cabia a outras instâncias, como a escola, a casa ou o Estado (ITO, 2009). Além de uma nova configuração cultural, estes ocupam um lugar central na vida

dos jovens e no processo de socialização, ultrapassando a tarefa exercida inicialmente como meio de comunicação e de informação.

A *internet*, elemento digital de maior impacto atualmente, é um artefato muito atrativo e convidativo para vivenciar inúmeras atividades e experiências, diferenciando-se dos demais por associar, em um único espaço, a comunicação e a informação, bem como por permitir interação e atuação dos sujeitos e compartilhamento e armazenamento de dados. O diferencial deste em relação aos outros meios de comunicação existentes é que este permite a “recombinação” ou a convergência da comunicação de várias formas (mensagem de texto, de voz, imagem, vídeo, música e outras), entre duas ou muitas pessoas ao mesmo tempo, instantaneamente, ou, ainda, de maneira síncrona ou assíncrona.

Com isso, os jovens, considerados nativos digitais (PRENSKY, 2001), exploram as diversas possibilidades que a *internet* oferece para diferentes objetivos. Esses sujeitos, em sua maioria, passam boa parte do seu tempo aterrissados no mundo virtual e, ao contrário do que se pensa, escrevem, falam, leem, produzem e interagem com seus grupos, só que de maneira diferente do que se fazia até então (MORAES, 2017). A esse respeito, um estudo realizado por Mamede-Neves e Duarte (2008, p. 778) constatou que os jovens consideram a *internet* um espaço importante para a “[...] construção de conhecimentos, de possibilidades de encontro, de comunicação e de lazer pelas múltiplas possibilidades que ele oferece”.

Nesse cenário, as inúmeras possibilidades de ferramentas que os jovens podem explorar para atuar, produzir e publicar livremente criaram, segundo Lange e Ito (2010), um ambiente complexo, que envolve a produção cultural e subsidia as atividades, os aprendizados e diversas práticas sociais e culturais.

As autoras expressam que a maior parte das produções dos jovens é focada em suas vidas cotidianas, no entanto, em alguns casos, serve como ponto de partida para o desenvolvimento de outros tipos de produções, envolvendo habilidades técnicas e cognitivas. Desse modo, a partir das relações que estabelecem com os artefatos, os jovens não são apenas consumidores, mas também autores e produtores, pois criam e desenvolvem diferentes conteúdos usando os artefatos digitais.

Com isso, os artefatos digitais tornam-se, para os jovens, “[...] um recurso para novas experiências corporais e de comunicação. Mais do que a localização, importam as redes. Mesmo sentado, o corpo atravessa fronteiras” (GARCÍA CANCLINI, 2008, p. 44). As práticas socioculturais dos jovens resultam em várias formas de apropriação em que

necessidades são criadas e adaptadas ao contexto, indicando que, ao mudar a tecnologia, a sociedade e a cultura também se alteram e se ajustam. Assim,

[...] podem ser, e certamente têm sido, profundas: mudam, tanto visível, como invisivelmente, o mundo em que vivemos. A escrita e a imprensa, a telegrafia, o rádio, a telefonia e a televisão, a Internet ofereceram, cada um, novas maneiras de administrar a informação e novas maneiras de comunicá-la; novas maneiras de articular desejos e de influenciar e agradar. Efetivamente, novas maneiras de fazer, transmitir e fixar significado (SILVERSTONE, 1999, p. 47).

Martín-Barbero (2006) identifica, nesse cenário, a fabricação de uma identidade cultural em que a tecnicidade<sup>2</sup> apresenta mutações que vão moldar as práticas culturais e sociais. Para o autor, as transformações tecnológicas que estamos vivendo trazem consigo “[...] um novo modo de relação entre os processos simbólicos – que constituem o cultural – e as formas de produção e distribuição dos bens e serviços [...]” (MARTÍN-BARBERO, 2006, p. 54), que se concretizam em novas formas de produção. Assim, a mediação tecnológica deixa de ser simplesmente instrumental para se tornar, segundo o ele, estrutural, pois convertem-se em veículos mediadores do processo social e cultural, o que implica novas práticas e linguagens, bem como formas de organização da própria sociedade.

As formas de comunicação, de interação, de produção, de tempo, de espaço, de formas de armazenamento e de acesso às informações modificaram-se e transformaram a rede em um espaço social de produções e de construção de novos sentidos, de experiências culturais e cognitivas.

Para García Canclini (2008, p. 52),

a comunicação digital, especialmente a de caráter móvel por meio dos celulares, proporciona, ao mesmo tempo, interação interna e deslocalização, conhecimentos e novas dúvidas. O caráter multimodal da comunicação sem fio modifica as formas, antes separadas, de consumo e interação, ao combiná-las num mesmo aparelho: o celular permite marcar compromissos presenciais, substituí-los, mandar emails ou mensagens instantâneas, lê-los ou ouvi-los, conectar-se com informação e diversão em textos e imagens, arquivar ou eliminar a história dos encontros pessoais.

Ito (2009), por sua vez, identifica diversas formas de participação dos jovens em atividades *online*, aprendizagem baseada em pares, em compartilhamento e em *feedback*.

---

<sup>2</sup> Mediação tecnológica da comunicação; aponta para as maneiras como os meios tecnológicos moldam a cultura (MARTÍN-BARBERO, 2006).

A autora enfatiza, ainda, que, nas comunidades *online*, os jovens são expostos a novos padrões, normas e negociações entre pares que alteram algumas formas de socialização desses sujeitos.

Além disso, enquanto o jovem estuda, ouve música, comunica-se com os colegas de forma instantânea, deixa recados em suas redes sociais, alimenta seu perfil, trabalha e/ou estuda, os artefatos digitais tornam-se para ele “[...] um recurso para novas experiências corporais e de comunicação. Mais do que a localização, importam as redes. Mesmo sentado, o corpo atravessa fronteiras” (GARCÍA CANCLINI, 2008, p. 44).

Assim, a partir de inúmeras experiências com os artefatos digitais, os jovens passam a construir sua subjetividade não só no espaço físico, mas também a partir das práticas socioculturais que passaram a experimentar nos ambientes virtuais, pois vivem uma vida *online* constituída por novas formas de relações sociais, em que parte da socialização acontece em espaços e tempos diferenciados, potencializados pelo acesso à internet.

Essa dependência aponta para “[...] uma nova cultura em formação, uma cultura aonde a convergência midiática vem transformando o modo de viver a informação e a comunicação [...]” (MAMEDE-NEVES, 2010, p. 44). Diante disso, percebe-se que os artefatos digitais impactaram a forma de viver, “[...] alteraram os modos de ver e ler, as formas de reunir-se, falar e escrever [...]” (GARCÍA CANCLINI, 2008, p. 54), além de outras atividades humanas. Isso evidencia que as formas culturais que vêm se constituindo neste início de século não estão relacionadas apenas ao aspecto material dos artefatos, mas também ao simbólico, a partir das apropriações nas formas de interação, de lazer, de comunicação, de socialização, de compartilhamento e de produção de informação, entre outros, constituindo uma cultura digital.

Importante salientar que a cultura digital não se refere à inserção de dispositivos digitais no ambiente social, mas é entendida como uma formação mais ampla, em que a comunicação e conectividade tomam forma em nossa sociedade. Em outras palavras, para Heinsfeld e Pischetola (2017, p. 1352), a cultura digital configura-se a partir da “[...] reestruturação da sociedade, oportunizada pela conectividade, emergindo transversalidade, descentralização e interatividade”.

Todos esses aspectos intensificam a inter-relação entre o jovem e os dispositivos digitais, tornando-os mediadores das atividades cotidianas e consolidando-se como prática cultural para diversos fins, principalmente para a socialização, para a comunicação e para o entretenimento. Eles são instrumentos socioculturais favoráveis para mediar,

também, processos formativos do sujeito adulto com base nas várias possibilidades que oferecem.

Para Ito (2009, p. 01), o grau elevado de conhecimento “[...] técnico e pensamento sistêmico exigidos para as práticas digitais contemporâneas, bem como as oportunidades para a aprendizagem baseada em pares e a colaboração em redes *on-line*, criam oportunidades para a aprendizagem científica” e trazem resultados diversificados que podem ser um fator positivo quando pensamos nos processos formativos desses sujeitos. Com isso, entende-se que as instituições educativas não podem fazer suas agendas pedagógicas sem considerar as modificações que estamos vivendo na sociedade contemporânea e as formas de o jovem adulto produzir significados.

## Metodologia

Este estudo foi parte da pesquisa de doutoramento de uma das autoras, a qual investigou a aprendizagem do jovem adulto a partir da sua inter-relação com os artefatos digitais como base para propor intervenções nas práticas educativas destinadas a esse público. Neste artigo em particular, a pesquisa é definida como exploratória e explicativa. Exploratória porque possibilita uma visão geral de um fenômeno, nesse caso, sobre as apropriações e a inter-relação dos artefatos digitais pelos jovens; e explicativa por ter “[...] como preocupação central identificar os fatores que determinam ou que contribuem para a ocorrência dos fenômenos ou fatos [...]” (GIL, 2002, p. 28), permitindo, assim, conhecer a realidade investigada de maneira mais intensa.

Além disso, a pesquisa apresenta uma abordagem qualitativa quanto aos meios de investigação, a qual focaliza o processo e “[...] busca a interpretação no lugar da mensuração, a descoberta em lugar da constatação, valoriza a indução e assume que fatos e valores estão intimamente relacionados, tornando-se inaceitável uma postura neutra do pesquisador” (ANDRÉ, 2004, p. 17).

O público participante da pesquisa foi constituído por uma turma do primeiro ano do curso de Pedagogia, com 41 estudantes, do período noturno, de uma instituição pública do interior do estado do Paraná. Para coletar os dados, optou-se por um questionário semiestruturado e aplicado no início do período letivo. A escolha pela utilização do questionário deu-se por tratar-se de um instrumento que pode ser respondido sem a presença do pesquisador, para que este não exerça influência sobre os respondentes

(LAVILLE; DIONE, 1999), tendo em vista que uma das autoras era docente da turma. O questionário, composto por questões abertas e fechadas, buscou investigar os usos, o valor atribuído, a frequência de uso, as atividades realizadas, as apropriações e as representações dos estudantes pesquisados sobre os artefatos digitais. Ele foi elaborado em formato digital e respondido por 36 do total de 41 estudantes.

## Discussão e análise dos dados

O perfil dos participantes da pesquisa pode ser definido como predominantemente jovem, sendo que 55,6% têm no máximo 20 anos, 36,1% têm entre 21 e 30 anos e 8,3% têm de 31 a 40 anos. Em relação ao uso dos artefatos, verificou-se que 88,9% dos respondentes utilizam o *smartphone*, 69,4% usam o *notebook* com *internet*, 50% o usam o computador de mesa (PC), 33,3% possuem *tablet* com *internet* e 13,9% possuem celular simples, mas com *internet*. Somente 5,6% possuem celular simples sem *internet* e 2,8% têm computador de mesa sem *internet*.

Os números evidenciam que esses estudantes já se apropriaram e incorporaram os artefatos digitais, principalmente os móveis, em suas vidas, tornando-os inseparáveis e parceiros das atividades que realizam. Para Lemos (2007, p. 25-26), o *smartphone* vai muito além de um aparelho que serve para falar com outra pessoa, mas pode ser conceituado como um “dispositivo híbrido” que “[...] alia a potência comunicativa (voz, texto, foto, vídeo), à conexão em rede, a mobilidade por territórios informacionais, reconfigurando as práticas sociais de mobilidade informacional pelos espaços físicos das cidades”.

As diferentes práticas de uso desse dispositivo híbrido configuram uma ampliação da diversidade de atividades entre os jovens, fazendo emergir novas experiências, novas formas de comunicação, de interação e de relação social, constituindo as subjetividades entre os jovens. À vista disso, Moraes (2017, p. 298) defende que os artefatos são “[...] mediadores das atividades cotidianas dos jovens e seu uso está consolidado como prática cultural para diversos fins, principalmente para a socialização, a comunicação e o entretenimento”.

Nesse sentido, também interessou identificar as práticas vivenciadas pelos participantes da pesquisa em atividades cotidianas com o apoio do artefato mais utilizado, o *smartphone*. Para os participantes, o artefato possui um rol de tarefas amplo, permite a



interação entre as pessoas e executa funções e tarefas variadas, principalmente as de acesso às redes sociais, sendo as principais: com 66,6% de frequência<sup>3</sup>, comunicar-se com mensagem de texto, com 55,5% de frequência, comunicar-se por mensagens de voz, e, com 50% de frequência, comunicar-se por ligação. Atividades como pesquisar e navegar na internet, acessar aplicativos, jogar e fotografar ficaram próximas dos 20% de frequência; já as atividades de natureza educativa aparecem de forma tímida, com 8,33%. Sobre isso, Carvalho (2017, p. 33) defende “[...] a importância de se pensar na possibilidade de emprego dos dispositivos móveis na educação a fim de incorporar as formas mistas de linguagem e de aprendizagem que tais meios possibilitam”.

Os dados da pesquisa evidenciam que, para os jovens pesquisados, o uso do *smartphone* é voltado ao acesso de redes sociais, à comunicação, à busca por informações e ao acesso de *sites*, indicando uma apropriação como meio de comunicação, de entretenimento, de relacionamento social e de consumo de informações, corroborando os dados apresentados pelo TIC Domicílios 2017 (CGI, 2018). Para Mamede-Neves e Duarte (2008, p. 778) as formas como os jovens se apropriam dos artefatos ainda expressam “[...] uma relação mediada pela situação pessoal e pelas experiências de socialização vividas na família, escola, grupo de pares”.

Outra questão indagou os jovens sobre a importância dos artefatos em sua vida cotidiana. Nessa questão, foi possível identificar dois grupos distintos, um, majoritário, que considera os artefatos indispensáveis, com 83,33% (30 estudantes), e o outro, que considera os artefatos dispensáveis, constituído por 16,67% do total (6 alunos). A seguir, alguns excertos selecionados do grupo que considera os dispositivos digitais elementos indispensáveis em suas vidas.

A tecnologia já foi inserida desde o início da minha vida, então não seria difícil des acostumar com o conforto e facilidades que ela me traz (A1).

Utilizo para praticamente tudo, sem ele minha vida seria um caos, é uma ferramenta que facilita minha vida (A13).

Lemos (2008) considera que, ao apropriarem-se desses instrumentos, os jovens vão remixando o contexto sociocultural com novos modos de viver e com novas práticas, indicando a consolidação da cultura digital. Para Duarte, Barros e Migliora (2011, p. 157), a cultura digital é um “[...] sistema de crenças, práticas e símbolos significantes organizado

---

<sup>3</sup> A frequência se refere ao número de atividades realizadas com o *smartphone* e não ao número de sujeitos participantes.

em torno e a partir da transmissão e armazenamento de dados em dígitos e códigos que muda comportamentos e altera a forma como percebemos o mundo”.

O vínculo estabelecido com os artefatos é tão intenso que estes passaram a exercer a função de capacitar os sujeitos para desempenhar suas tarefas (SILVERSTONE, 1999), e essas mudanças têm caminhado em uma direção sem volta em com proporções gigantescas. Sobre isso, Mamede-Neves e Duarte (2008, p. 778) explicam que “[...] os jovens de hoje vêm migrando do livro, jornal e revistas impressos para a *internet*, onde acreditam poder encontrar tudo de que necessitam para se manter informados e vinculados ao seu grupo, assim como para aprender”.

As mudanças nas estruturas das atividades cotidianas desses jovens são cada vez mais evidentes, e eles passam a impor o artefato como instrumento condutor para operar boa parte das suas práticas. Nas palavras de Silverstone (1999, p. 12), essa relação de dependência para diferentes fins decorre da necessidade de “[...] ver algum sentido na continuidade das experiências e também quando em quando, para as intensidades da experiência”.

Os estudantes pesquisados que pensam de forma distinta e veem os artefatos como dispensáveis atribuem tal prerrogativa ao fato de conseguirem realizar suas atividades cotidianas sem o uso dos dispositivos. Importante destacar que não há nenhuma característica específica entre os integrantes desse grupo, como idade, formação ou outro aspecto que possa classificá-los diante da resposta. Porém, pode-se questionar se, em suas atividades cotidianas, não fazem tal uso mesmo sem perceber, tendo em vista que esses dispositivos fazem parte de seus pertences.

Nesta pesquisa, ainda interessava obter informações sobre o tempo que os jovens passavam conectados à *internet*. O estudo revelou que todos os participantes da pesquisa ficam conectados durante o dia por algum tempo. O grupo de estudantes que fica conectado quatro ou mais horas totaliza 70% dos participantes, enquanto os que ficam menos de quatro horas conectados representam 30% dos pesquisados, ou a minoria, indicando que há um uso massivo desse artefato e, conseqüentemente, um acesso ao material produzido em grandes proporções.

Os dois lugares em que os estudantes ficam mais tempo conectados à *internet* são: em suas residências, apontado por 53% (19 pessoas), e em deslocamento (na rua, no transporte), indicado por 33% (12 estudantes). Os demais lugares, como universidade, trabalho e casa de outra pessoa não são indicadores muito expressivos. A pesquisa realizada pelo TIC Domicílios 2017 (CGI, 2018) também indica a residência como o lugar

mais acessado, seguido da casa de outra pessoa, do deslocamento e do trabalho. A correspondência dos valores entre as pesquisas aproxima-se da concepção de que os estudantes pesquisados estão representados de forma amostral na pesquisa TIC Domicílios 2017 (CGI, 2018).

Ainda com o propósito de identificar a inter-relação estabelecida entre os jovens e os artefatos digitais, questionou-se o que os artefatos representam entre os jovens em sua vida cotidiana. As respostas indicaram a presença de duas categorias, que se referem ao número dos argumentos, e não ao total de sujeitos. A primeira, ferramenta mediadora, com 92,84%, indica que os jovens podem realizar diversas atividades com facilidade, rapidez, praticidade e organização. Como exemplos, eles citam: acessar *e-mail*, comunicar e interagir com uma pessoa ou com um grupo, tirar fotos, gravar vídeos, pesquisar, resolver problemas de maneira imediata, ler, escrever, trabalhar e fazer tarefas. Os jovens também consideram os dispositivos um meio mais acessível e rápido para obter informações diversas.

Igualmente, para Vigotski (2003, p. 73), um instrumento é mediador porque sua função “[...] é servir como um condutor da influência humana sobre o objeto da atividade; ele é o orientador externamente; [...] constitui um meio pelo qual a atividade humana externa é dirigida para o controle e domínio da natureza [...]”. As diversas possibilidades e os múltiplos usos que um único aparelho concentra permitem aos jovens realizarem várias atividades, sejam elas pessoais, profissionais ou acadêmicas. Com isso, eles vão atribuindo a tais ferramentas a função de orientadores e condutores das atividades, como expressa o autor.

A título de ilustração, é possível citar algumas das inúmeras ações que os estudantes pesquisados realizam com os artefatos: acessar *e-mail*, comunicar-se e interagir com uma pessoa ou com um grupo, tirar fotos, gravar vídeos, pesquisar, informar-se, resolver situações e problemas de maneira imediata, armazenar e enviar dados, ler, escrever, produzir informação, trabalhar, fazer tarefas. Essas e muitas outras atividades podem ser realizadas em um único lugar ou em muitos lugares, graças à mobilidade, à conexão e à ubiquidade presentes em um único dispositivo. A seguir, alguns excertos que ilustram a função mediadora dos artefatos nas atividades cotidianas dos jovens:

Significa facilidade, tempo e até mesmo organização. Tudo isso na palma da minha mão (A9).

Muita praticidade, pois consigo realizar muitas coisas que sem eles talvez eu não conseguiria (A21).

Toda essa confiança depositada nos artefatos encaminha para uma relação de parceria e para a formação de crenças e valores em torno do potencial dessas ferramentas, as quais, além de mediar as práticas cotidianas como um condutor externo, passam a exercer diferentes papéis e novos sentidos.

Enquanto ferramentas mediadoras, os artefatos contribuem para o desenvolvimento das capacidades cognitivas dos sujeitos que as utilizam a partir do potencial mediador que oferece. Para Vigotski (2003, p. 73), é a partir da interação que estabelece com o outro por meio da linguagem, dos artefatos mediadores e do trabalho que o homem vai desenvolvendo suas funções psicológicas superiores. Para tanto, o autor defende que o “[...] uso de instrumentos amplia de forma ilimitada a gama de atividades em cujo interior as novas funções psicológicas podem operar”.

Para Cole e Engestrom (1993), ao mediar as atividades dos seres humanos, os artefatos implicam as formas como ocorre a distribuição da cognição dos sujeitos, constituindo-se como característica fundamental dos processos psicológicos superiores. Já no tocante a um possível impacto cognitivo dos artefatos digitais, Lalueza e Camps (2010, p. 60) expressam que este “[...] reside nas práticas dentro das quais elas são utilizadas e no seu papel de mediação das atividades realizadas por meio dessas práticas”.

Já os artefatos digitais como entretenimento foi a segunda categoria identificada, com 7,16%, e está relacionada à possibilidade de diversão, de distração, de lazer e de outras experiências que os dispositivos oferecem.

Régis (2008) sublinha que os produtos de entretenimento presentes nos dispositivos digitais exigem a ação do corpo e de formas cognitivas. Isso se deve por conta de situações de recombinação de diferentes interfaces em um único dispositivo, desafiando e estimulando processos cognitivos como atenção, percepção e criatividade, bem como exigindo o aperfeiçoamento das capacidades táteis, visuais e sonoras.

Em outro estudo, Régis e Perani (2010, p. 08) relacionam o entretenimento ao lúdico, pois entendem que este é um espaço de muitas possibilidades que envolvem “[...] explorações e descobertas, que permitem buscar informações sobre o meio, contribuindo para inúmeras aprendizagens e para o convívio social, demonstrando que os jogos podem servir como forma de compreensão e domínio de uma dada conjuntura”.

A última pergunta indagou os estudantes sobre a frequência das atividades realizadas na *internet* a partir de categorias já estabelecidas, sendo elas: relacionamento

social, trabalho, entretenimento, informação, finanças/comércio e pesquisa. Em relação às atividades de relacionamento social, os dados indicam uma ocorrência diária de práticas para conectar-se com outras pessoas, apontada por 83,3% dos jovens; por seu turno, ver e compartilhar fotos foi uma frequência escolhida por 72,2% dos estudantes; e enviar e receber mensagens e comunicar-se foi assinalada por 91,7% dos participantes.

Isso demonstra que essas ações se tornaram práticas culturais entre os jovens. Para Ferreira (2012, p. 94), “[...] as especulações sobre os efeitos e potenciais mudanças assumem uma configuração particular em relação à difusão das redes sociais [...]” no universo do público jovem, e isso ocorre porque os artefatos se configuram como elementos marcantes de sua constituição.

Já as atividades voltadas ao trabalho apresentam uma porcentagem de frequência aproximada entre aqueles que nunca as realizam (47,7%) e aqueles que as realizam diariamente (52,3%), o que demonstra diferenças nas práticas de uso da *internet* para esse fim. Em relação aos cursos de aperfeiçoamento profissional, percebe-se que esta não é uma prática comum no cotidiano do jovem participante da pesquisa, tendo em vista que a maioria, 67,9%, nunca fez uso da *internet* para tal atividade.

As atividades de entretenimento não são unânimes entre os jovens. Assistir a vídeos no *youtube* e ouvir música são práticas diárias realizadas pela maioria dos participantes desse grupo, totalizando 77,8% dos jovens. No entanto, fazer *downloads* de música é uma atividade diária praticada por 33,4% dos jovens; postar vídeos e fotos, por 36,1%; e acessar e jogar games, por 11,1%. Tais dados indicam que essa não é uma prática comum do cotidiano desses sujeitos.

Os dados também expressam que buscar informações é uma atividade cotidiana nesse grupo, sendo uma prática diária realizada por 68,3% dos participantes. Esse é um dado importante ao tratar das implicações do uso e das apropriações dos artefatos nos processos cognitivos, pois, segundo Ferreira (2012, p. 110), as atividades intelectuais são estimuladas pelos artefatos “[...] quando realizada a exploração de ambientes de diferentes suportes midiáticos e a capacidade associativa mobilizadas na busca de informação nas mídias”.

As atividades como criar/editar *blogs* ou *sites* com material informativo e acessar as redes sociais para compartilhar materiais informativos não se configuram como práticas diárias, pois a maioria, 94,5%, indicou que nunca realizou atividades dessa natureza. Nesse sentido, importa frisar que as atividades de autoria não são comuns no universo virtual. Gomes (2014, p. 35) aponta em sua pesquisa que, apesar das diversas

possibilidades de emancipação que as ferramentas da *web 2.0* oferecerem, “[...] os jovens têm se mobilizado nestes ambientes por campanhas que ganham espaço no universo midiático, mas que podem não transformar de fato a sociedade”.

Atividades relacionadas às finanças/comércio também são pouco praticadas diariamente entre os jovens investigados, sendo apontadas por somente 5,6% deles. Já no tocante às operações bancárias, a maioria, 91,7%, expressa que nunca realizou esse tipo de atividade. Importante mencionar que atividades dessa natureza não são muito praticadas entre os jovens dessa faixa etária e dessa faixa de renda, tendo em vista o distanciamento da formalização do emprego.

A atividade de busca de informação de assuntos diversos na internet, ou, mais especificamente, nos *sites* de busca, chamada pelos participantes de “pesquisa”, é realizada por 64,6% dos participantes para assuntos diversos. Tais dados indicam que os jovens estão apropriando-se da *internet* como um espaço de referência e de respostas para suas necessidades da vida cotidiana. Todavia, não temos dados que mostrem o quanto os estudantes pesquisados atribuem graus de confiabilidade e/ou de checagem às informações obtidas por esse meio.

Assim, os dados da pesquisa permitem inferir que a *internet*, como os demais artefatos digitais, não é vista apenas como instrumento para facilitar ou acelerar as tarefas dos jovens, mas, inclusive, como forma de apropriação e de produção de cultura digital. Isso porque, quando utilizam os diferentes ambientes que a *internet* oferece, desenvolvem práticas socioculturais que exploram e estimulam as capacidades cognitivas, “[...] estabelecem novas formas de sociabilidade, impulsionam (quando não demanda) novos formatos de construção do saber, requerem outras habilidades corporais” (FERREIRA, 2012, p. 111).

Dessa forma, os dados parecem indicar que o jovem adulto está vivenciando várias experiências a partir das apropriações e das relações estabelecidas com os artefatos, e estes passam a exercer uma função extraordinária como ferramenta cultural, capaz de reformular as práticas socioculturais e os modos de produção.

Pensar práticas educativas voltadas ao público jovem exige considerar a necessidade de uma prática pedagógica que leve em conta o contexto sociocultural, os artefatos e as mediações culturais. Segundo Carvalho (2017), podemos afirmar que o uso de artefatos digitais, mais especificamente os *smartphones*, pode trazer maior autonomia dos estudantes sobre sua aprendizagem, pois sua postura “[...] é reconfigurada por meio da

aprendizagem móvel, na medida em que ocupa o papel de sujeito ativo, com condições de desenvolver um projeto podendo estudar fenômenos mais próximos de seu cotidiano”.

## Considerações Finais

Os dados apresentados neste estudo evidenciam que os artefatos digitais estão inseridos na vida cotidiana dos jovens e seu uso está consolidado como prática cultural para diversos fins. Os estudantes vivem conectados e demonstram familiaridade com as interfaces e as linguagens dos dispositivos. Os dados também demonstram, de forma expressiva, que as atividades mais realizadas pelos jovens, com esses artefatos, estão relacionadas à socialização, à comunicação e ao entretenimento.

A pesquisa realizada indica que os jovens participantes estão apropriando-se dos artefatos digitais como ferramentas mediadoras das atividades, evidenciando que esse grupo está experimentando uma nova etapa, em que, a partir das apropriações, os artefatos passam a exercer uma função extraordinária como ferramenta cultural mediadora, capaz de reformular as práticas socioculturais e os modos de produção, implicando novas práticas sociais e culturais.

Com isso, entende-se a importância de se considerar as formas de relação social, cultural e as produções de sentidos que os jovens vêm desenvolvendo na contemporaneidade. Além disso, ao se pensar nos processos formativos oferecidos a esses sujeitos, não se pode anular as relações e as apropriações por eles estabelecidas com os artefatos digitais e, menos ainda, o potencial mediador que tais dispositivos oferecem no processo de ampliação e de complexificação do pensamento.

## Referências

ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazo Afonso de. **Etnografia da prática escolar**. 11. ed. Campinas: Papyrus, 2004.

BELLONI, Maria Luiza; GOMES, Nilza. Infância, mídias e aprendizagem: autodidaxia e colaboração. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 29, n. 104, p. 717-746, out. 2008. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/es/v29n104/a0529104.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2018.

CARVALHO, Célia Regina de. **As tecnologias móveis na escola e o trabalho docente: as contribuições de uma pesquisa intervenção na formação continuada de professores da**

educação básica. 2017. 337 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Tecnologia, Presidente Prudente, 2017.

COLE, Michael; ENGSTRÖM, Yrjö. A cultural-historical approach to distributed cognition. In: SALOMON, G. **Distributed cognitions: psychological and educational considerations**. Cambridge: CUP, 1993. p. 01-46.

CGI. Comitê Gestor da Internet no Brasil. **TIC domicílios 2017**: pesquisa sobre o uso da tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2018. Disponível em:  
[https://www.cetic.br/media/docs/publicacoes/2/tic\\_dom\\_2017\\_livro\\_eletronico.pdf](https://www.cetic.br/media/docs/publicacoes/2/tic_dom_2017_livro_eletronico.pdf). Acesso em: 06 ago. 2017.

DUARTE, Rosalia; BARROS, Jane Fischer; MIGLIORA, Rita. Sentidos da cultura digital para a educação. In: FONTOURA, Helena Amaral da (org.). **Políticas públicas, movimentos sociais**: desafios à pós-graduação em educação em suas múltiplas dimensões. Rio de Janeiro: ANPEd Nacional, 2011. p. 152-162. Disponível em:  
[http://www.gepec.ufscar.br/publicacoes/livros-e-colecoes/livros-diversos/politicas-publicas-movimentos-sociais-desafios-a.pdf/at\\_download/file](http://www.gepec.ufscar.br/publicacoes/livros-e-colecoes/livros-diversos/politicas-publicas-movimentos-sociais-desafios-a.pdf/at_download/file). Acesso em: 20 set. 2017.

FERREIRA, Luciana Gomes. Jovens, uso das tecnologias da informação e comunicação e desenvolvimento cognitivo na cibercultura. In: REGIS, Fátima; ORTIZ, Anderson; AFFONSO, Luiz Carlos; TIMPONI, Raquel (orgs.). **Tecnologias de comunicação e cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2012. p. 94-116.

GARCÍA CANCLINI, Néstor. **Leitores, espectadores e internautas**. São Paulo: Iluminuras, 2008.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOMES, Joyce. **Mídias sociais, adolescentes e cidadania** – espaços de representações e de educação para a mídia. 2014. 126 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Tecnologia, Presidente Prudente, 2014.

HEINSFELD, Bruna Damiana; PISCHETOLA, Magda. Cultura digital e educação, uma leitura dos estudos culturais sobre os desafios da contemporaneidade. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 12, n. 2, p. 1349-1371, ago. 2017. Disponível em:  
<https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/viewFile/10301/6689>. Acesso em: 20 dez. 2017.

IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Coordenação de Trabalho e Rendimento. Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios. **Acesso à internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal**: 2015. Rio de Janeiro: IBGE, 2016. Disponível em:  
<http://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv99054.pdf>. Acesso em: 10 dez. 2016.

ITO, Mizuko. **Sociocultural contexts of game-based learning**. 2009. Disponível em:  
[http://sites.nationalacademies.org/cs/groups/dbassesite/documents/webpage/dbasse\\_080072.pdf](http://sites.nationalacademies.org/cs/groups/dbassesite/documents/webpage/dbasse_080072.pdf). Acesso em: 05 jun. 2018.



LALUEZA, Luis José; CAMPS, Isabel Crespo e Silva. As tecnologias da informação e da comunicação e os processos de desenvolvimento e socialização. In: COLL, Cesar; MONEREO, Charles (orgs.). **Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação**. Porto Alegre: Artmed, 2010. p. 47-65.

LANGE, Patricia G.; ITO, Mizuko. Creative production. In: ITO, Mizuko *et al.* **Hanging out, messing around and geeking out: kids living and learning whit new media**. Massachusetts: MIT Press, 2010. p. 243-293. Disponível em: [https://clalliance.org/wp-content/uploads/files/Hanging\\_Out.pdf](https://clalliance.org/wp-content/uploads/files/Hanging_Out.pdf). Acesso em: 02 jun. 2018.

LAVILLE, Christian; DIONNE, Jean. **A construção do saber: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

LEMONS, André. Cibercultura e mobilidade: a era da conexão. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, XXVIII, 2005, Rio de Janeiro. **Anais [...]**. Rio de Janeiro: UERJ, 2005. p. 1-17. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/R1465-1.pdf>. Acesso em: 10 maio 2015.

LEMONS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2008.

LEMONS, André. Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos dispositivos híbridos móveis de conexão multirredes (DHMCM). **Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 4, n. 10, p. 23-40, jul. 2007. Disponível em <http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/97/98>. Acesso em: 28 jul. 2017.

MAMEDE-NEVES, Maria Aparecida Campos. As voltas e viravoltas dos jovens do início do século XXI. **Pesquisas e Práticas Psicossociais**, São João del-Rei, v. 5, n. 1, p. 39-52, jan./jul. 2010. Disponível em: [http://www.ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/revistalapi/volume5\\_n1/mamede-neves.pdf](http://www.ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/revistalapi/volume5_n1/mamede-neves.pdf). Acesso em: 20 de ago. 2017.

MAMEDE-NEVES, Maria Aparecida Campos; DUARTE, Rosalia. O contexto dos novos recursos tecnológicos de informação e comunicação e a escola. **Educ. Soc.**, Campinas, v. 29, n. 104, p. 769-789, out. 2008. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/es/v29n104/a0729104.pdf>. Acesso em: 28 set. 2016.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. Tecnicidade, identidades, alteridades: mudanças e opacidades da comunicação no novo século. In: MORAES, Dênis de. **Sociedade midiaticizada**. Rio de Janeiro: Manuad, 2006. p. 51-79.

MORAES, Dirce Aparecida Foletto de. **Os processos formativos de estudantes universitários paranaenses e suas relações com os artefatos digitais: uma proposta de mediação didática colaborativa baseada na cognição distribuída**. 2017. 340 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Ciências e Tecnologia, Presidente Prudente, 2017.

PRENSKY, M. Digital natives, digital immigrants. **On the Horizon**, v. 9, n. 5, p. 1-6, out. 2001. Disponível em: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20->

%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf. Acesso em: 29 jul. 2018.

REGIS, Fátima. Tecnologias de comunicação, entretenimento e competências cognitivas na cibercultura. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v. 37, p. 32-37, dez. 2008. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/4797/3601>. Acesso em: 20 mar. 2016.

RÉGIS, Fátima; PERANI, Letícia. Comunicação e entretenimento na cibercultura: repensando as articulações entre lúdico, cognição e tecnologia. **E-Compós**, Brasília, v. 13, n. 2, p. 1-16, maio/ago. 2010.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Loyola, 1999.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

**Submetido em 09/05/2019**

**Aprovado em 28/10/2019**

Licença *Creative Commons* – Atribuição Não Comercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)