

CRIANÇAS E ADOLESCENTES NA INTERNET: HABILIDADES DIGITAIS E O DESEMPENHO ESCOLAR

Catia Regina Bernardes Fernandes 

Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Florianópolis, SC – catia.fernandes@prof.pmf.sc.gov.br

Patricia Jantsch Fiuza 

Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Florianópolis, SC – patricia.fiuza@gmail.com

Resumo: O estudo empírico analisou as relações entre habilidades digitais, o perfil de usuário de Internet e o desempenho escolar dos estudantes, entre 11 e 14 anos, de uma escola pública no Sul do Brasil. Identificou-se que os participantes tinham um bom aproveitamento do seu aprendizado escolar e entre os usuários de Internet preponderou o perfil do tipo diário. Classificaram-se 25% deles como colaboradores ativos da Internet e 63% como avançados e criativos, conforme a literatura. Houve associação estatística significativa entre o nível de habilidades digitais relacionadas à localização primária do uso da Internet em lugares públicos, mas não entre o desempenho escolar e os níveis de habilidades com a Internet destes estudantes.

Palavras-chave: Habilidades Digitais; Usuário de Internet; Desempenho Escolar; Crianças e Adolescentes.

CHILDREN AND ADOLESCENTS ON THE INTERNET: DIGITAL SKILLS AND SCHOOL PERFORMANCE

Abstract: The empirical study analyzed the relationship between digital skills, the Internet user profile and the academic performance of students, between 11 and 14 years old, from a public school in southern Brazil. It was identified that the participants had a good use of their school learning and among the Internet users the profile of the daily type prevailed. 25% of them were classified as active collaborators on the Internet and 63% as advanced and creative, according to the literature. There was a significant statistical association between the level of digital skills related to the primary location of Internet use in public places, but not between school performance and the levels of Internet skills of these students.

Keywords: Digital Skills; Internet User; School Performance; Children and Adolescents.

Introdução

A dinâmica que envolve o uso da Internet desperta a curiosidade dos estudiosos há muito tempo. Nesse sentido, pode-se citar [Lemos e Palacios \(2004\)](#), que descreveu o ato de se conectar ao ciberespaço, ou [Prensky \(2001\)](#), que dividiu os internautas em imigrantes e nativos digitais, de acordo com a época de nascimento deles. [Lemos e Lévy \(2010\)](#) destacaram a computação social da Web 2.0 e os dispositivos móveis como motores do mundo digital e

que possibilitaram a aprendizagem colaborativa na e em rede, autoria e criatividade. [Castells \(1999\)](#) enriqueceu a discussão escrevendo sobre a “Sociedade do Conhecimento” e [Bauman \(2001\)](#) desafiou a todos com o conceito que chamou “Modernidade Líquida”.

Nesta dinâmica complexa do uso da internet como uma tarefa cotidiana imposta pela vida moderna, recentemente, destaca-se a inclusão de um novo público, os idosos, as crianças e os adolescentes. As crianças e adolescentes mostram-se presentes, neste ambiente, cada dia mais cedo, desenvolvendo suas habilidades digitais ao seu modo ([LE MOS e PALACIOS, 2004](#); [LÉVY, 2004](#); [JENKINS, 2009](#)). Logo, surgem interrogações sobre as influências do acesso a este ambiente *online* da Internet associado ao fato destas crianças e adolescentes estarem na fase inicial de formação. Portanto, um público mais suscetível às possíveis barreiras e limitações, que as impedem de usufruir das possibilidades oferecidas pela Internet.

Nessa perspectiva, a presente pesquisa apoia-se nos autores que reuniram um grupo de elementos que influenciam no nível de habilidades digitais entre crianças e adolescentes ([LIVINGSTONE e HELSPER, 2007](#); [VAN DEURSEN e VAN DIJK, 2010](#); [HASEBRINK et al., 2011](#); [LOBE et al., 2011](#)), com o objetivo de analisar as relações entre habilidades digitais, o perfil de usuário de Internet e o desempenho escolar dos estudantes do ensino fundamental de uma escola pública do estado de Santa Catarina. Como contribuições desta pesquisa, destaca-se a importância da opinião das crianças e adolescentes sobre o uso da internet, além do desenvolvimento de instrumentos e como utilizá-los para avaliar o nível de habilidades digitais e suas relações com a aprendizagem desse público tão jovem.

Metodologia

A abordagem metodológica foi tipificada em mista, quali-quantitativa, empírica quanto à área da ciência e de finalidade aplicada, e os objetivos exploratórios com o uso dos procedimentos de pesquisa de campo. A elaboração da questão de pesquisa seguiu o que sublinha [Freire \(2013\)](#), ou seja, tratada como a fase inicial mais importante e que atuou como facilitadora das outras etapas do estudo. Entre estas etapas destaca-se a elaboração dos objetivos geral e específicos, estudo bibliográfico, definição do público alvo, instrumentos de coleta e procedimentos de análise de dados, como mostra a tabela 1.

Tabela 1 – Etapas do estudo

ETAPA	DESCRIÇÃO
Questão de Pesquisa	Quais são as relações entre o nível de habilidades digitais e o desempenho escolar dos estudantes do ensino fundamental de uma escola pública em Florianópolis?
Objetivo geral	Analisar as relações entre habilidades digitais, o perfil de usuário de Internet e o desempenho escolar dos estudantes do ensino fundamental da escola pública.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Descrever os níveis de habilidades digitais para o uso da Internet; - Identificar o perfil de usuário de Internet dos estudantes do ensino fundamental da escola pública de Florianópolis e; - Identificar as relações entre os níveis de habilidades digitais e o desempenho escolar dos estudantes do ensino fundamental de uma escola pública em Florianópolis.
Estudo bibliográfico	<ul style="list-style-type: none"> - Busca exploratória dirigida ao tema. - Revisão Sistemática da Literatura (RSL).
Público alvo	Estudantes de 11 a 14 anos que cursam o ensino fundamental e seus professores.
Instrumentos de coleta de dados	<ul style="list-style-type: none"> - Pesquisa documental no registro oficial da escola sobre o desempenho escolar dos participantes. - Questionários 1 e 2 (FERNANDES e FIUZA, 2019a, 2019b).
Procedimentos de análise dos dados	<ul style="list-style-type: none"> - Estatística com uso de softwares estatísticos como a Planilha Eletrônica e SPSS. - Descritiva comparativa com base em dados secundários das pesquisas “TIC Kids <i>online</i> Brasil 2015” e nos resultados da RSL.

Fonte: Elaborada pela autora (2021).

Cabe ressaltar que a Revisão Sistemática da Literatura (RSL) integra a dissertação de mestrado da pesquisadora e, de certa forma, fundamenta o presente artigo. Porém, devido ao volume de informações reunido, criou-se outro artigo intitulado “No rastro das habilidades digitais entre crianças e adolescentes usuários de Internet” para o IV Congresso Ibero-

Americano de Humanidades, Ciências e Educação: Desafios Contemporâneos das Sociedades Ibero-Americanas, no ano de 2021.

Resultados e discussões

Análise descritiva dos estudantes

Os estudantes analisados cursam o ensino fundamental em uma escola pública localizada no leste de Florianópolis, capital do estado de Santa Catarina. A participação deles na pesquisa ficou proporcionalmente distribuída entre meninos e meninas que frequentavam o 6º, 7º e 8º anos, sofrendo uma pequena redução dos cursistas do 9º ano e, quanto à faixa etária, concentrou-se entre 11 e 16 anos de idade. Suas famílias pertencem à classe socioeconômica C1, de acordo com critério de classificação econômica Brasil (ABEP, 2019). Entre eles há um número massivo (95%) de usuários de Internet comparados aos não usuários (5%).

Descobriu-se que os estudantes usuários de Internet tiveram seu primeiro acesso à Internet entre 0 e 10 anos, com uma predominância aos 6 anos de idade e os dispositivos utilizados para acessá-la foram o celular, seguido da televisão, depois o notebook, o videogame, o tablet e, por último, o computador de mesa.

Em relação ao ambiente usado neste acesso, mostrou-se proporcional entre a sala de casa ou outro local que não o seu quarto; a casa de outra pessoa, como amigos, vizinhos e familiares, ou o quarto. Na perspectiva de conectividade, a maioria dos estudantes utiliza tanto o wi-fi quanto o 3G/4G/5G. O uso diário da Internet indicou maior predominância no acesso de mais de uma vez por dia sobre o acesso de pelo menos uma vez ao dia. Quanto ao tempo de permanência conectado mostrou que a metade deles fica mais de 4 horas por dia; uma parte mais discreta dos estudantes fica entre 3h30min a 4 horas (10,53%), 2h30min a 3 horas (6,58%), 1h30min a 2 horas (3,95%), até uma 1 hora ao dia (1,31%); e um percentual de 6,58% não quis registrar o tempo.

As atividades realizadas ou não pelos estudantes foram também mensuradas e, entre as de entretenimento, mais da metade deles jogava *online* conectados com outros jogadores (78,95%) em comparação aos que não (21,05%) e quase na mesma proporção jogavam

sozinhos *online* (60,53%), não jogavam (34,21%) ou não sabiam (5,26%). Assistir filmes, séries, vídeos, programas e ouvir músicas na Internet atingiram percentuais altos de acordo com o auto relato dos estudantes, ou seja, 96,05% preferem assistir e 80,27% ouvir músicas.

Já a busca de informação como pesquisar coisas na Internet para fazer trabalhos escolares mostrou-se muito popular entre os jovens usuários em relação aos que não faziam (7,90%) ou não sabiam (1,31%). Igualmente elevada foi a prática de pesquisar coisas na Internet por curiosidade ou por vontade, em proporção aos que não faziam (6,59%) ou não sabiam (1,31%). Já o compartilhamento de textos, imagens ou vídeos na Internet revelou-se uma prática comum para um pouco mais da metade deles (76,32%) em referência aos que não realizavam (22,37%) ou não sabiam (1,31%). Ler ou assistir notícias *online* mostrou-se atrativo para um número considerável de estudantes (65,79%).

O uso como meio de comunicação e interação social do Facebook, Instagram, Twitter ou outra rede social foi mencionado pela maioria dos estudantes (92,10%), como também o envio de mensagens por WhatsApp, Snapchat ou chat do Facebook (97,37%). As habilidades digitais utilizadas por eles para baixar aplicativos alcançaram uma proporção significativa (89,47%), como também a de baixar músicas ou filmes (80,26%) em comparação a saber comprar coisas na Internet (36,84%).

Um pouco mais da metade (67,11%) dos estudantes usa mapas *online*, 31,58% não usa e 1,31% não sabiam responder. Conversar por chamada de vídeo atingiu uma proporção importante entre os usuários em referência aos que não realizavam (25%) ou não sabiam (3,94%) e nessa mesma proporção sabiam postar na Internet uma foto ou vídeo em que aparecia. Já postar ou compartilhar na Internet a sua localização ficou contrabalanceada entre sim e não praticada.

A frequência em que os estudantes realizam diferentes atividades *online* indicou que jogar *online* conectado, ou não, com outros jogadores mais de uma vez por semana atingiu percentuais bem próximos (78,95% e 60,53%). Já as atividades de pesquisar coisas na Internet para fazer trabalho escolar e pesquisar por curiosidade ou por vontade própria pelo menos uma vez por mês mostraram uma discrepância entre os percentuais de 38,15% e 9,21%.

Os estudantes que já tinham feito compras ou gasto dinheiro de verdade para avançar de fase ou ganhar itens novos ficaram bem equilibrados (43,40% e 51,30%). Sobre a atividade

mais rotineira solicitada aos estudantes pelos seus professores, nos três meses anteriores ao dia da coleta de dados, foi enviar pela Internet trabalhos ou tarefas e a mais deficitária foi a de criar jogos. Outras três atividades foram apontadas pelos estudantes com baixo aproveitamento: criar páginas na Internet ou blog solicitados pelo professor (32,89%), publicar na Internet: vídeo, texto, imagem ou áudio criado pelo estudante sobre os assuntos estudados nas disciplinas (31,57%) e tirar dúvidas pela Internet com o professor (31,15%).

Ter um perfil em uma rede social foi confirmada na vida de quase todos os estudantes e o WhatsApp (48,70%) e o Instagram (38,2%) são as mais usadas por eles. Outras redes sociais tiveram um uso mais baixo, como o Twitter (6,6%), outras redes (3,90%), Snapchat (1,3%) e Facebook (1,3%). O número total de amigos e seguidores que os estudantes possuem na sua rede favorita foi de mais de 500, com um percentual moderado de 29,2%; e de 101 a 300 um pouco mais baixo, com 22,2%. A opção de configuração de privacidade do perfil indicou que metade dos estudantes deixa todo mundo ver as suas informações, um quarto limita só aos amigos, pouquíssimos restringem para os amigos dos seus amigos (4,20%) e outros não sabem configurar (8,3%).

Uma parte significativa desses estudantes permite que seu público veja bem a foto do seu rosto (81,95%) como também o seu sobrenome (72,22%), já as informações do seu endereço (88,89%), do seu número de telefone (73,62%) e do nome da escola (94,45%) são configurados de modo privado, sendo que 73,62% dos estudantes declararam que não usam uma idade falsa.

Na perspectiva da participação nas redes sociais e maneiras de interação, a pesquisa indicou que muitos (83,3%) seguem ou curtem postagens, metade (51,40%) compartilha e 41,70% deixam de seguir ou bloquear as marcas e produtos.

A percepção da maioria dos estudantes sobre as próprias habilidades digitais no uso da Internet denota uma autoconfiança, já que mais da metade (68,42%) relatou que sabe mais sobre a Internet do que seus pais, 75% sabem muitas coisas sobre como usar a Internet e 76,31% afirmaram que tem muitas coisas na Internet que são boas para as pessoas de sua idade.

Os estudantes também comparam informações em sites diferentes (75%), apagam o histórico de sites que entraram (80,26%), mudam o que as pessoas podem ver no Facebook

(69,73%), Instagram, Twitter ou outra rede social, bloqueiam pessoas com quem não querem falar e também propagandas que ficam aparecendo na Internet sem solicitarem (89,21%).

Quando utilizam o celular ou tablet, 98,68% sabem baixar ou instalar aplicativos, 85,52% desativam a função que mostra a sua localização, todos colocam senha para que outras pessoas não consigam mexer nos seus dispositivos e 98,68% sabem conectar-se em uma rede wi-fi.

A mediação dos pais ou responsáveis no uso que seus filhos fazem da Internet, sob a percepção dos estudantes, mostrou que uma parcela (27,60%) dos pais e responsáveis sabem muito sobre o que seus filhos fazem na Internet, metade disse que mais ou menos e poucos (15,80%) admitiram que seus pais não sabem nada.

A maioria pode realizar sozinho algumas atividades como: mandar mensagem no WhatsApp, Snapchat ou chat do Facebook (93,42%), baixar músicas ou filmes (92,10%), assistir vídeos, programas, filmes ou séries *online* (89,47%), usar Facebook, Instagram, Twitter ou outra rede social (89,47%), postar na Internet fotos ou vídeos em que aparece (81,57%). Contudo, menos da metade (42,10%) fornece suas informações pessoais para outras pessoas na Internet sem supervisão, um quarto aproximadamente (23,68%) só se tiver um adulto junto e 27,63% não podem fazer isso. Já um pouco mais de um quarto deles (32,89%) pode comprar coisas na Internet sozinho e metade (47,36%) só se tiver um adulto junto, sendo que pouquíssimos (11,84%) não podem fazer isso.

Entre as diferentes situações que os estudantes sofrem na Internet, houve um equilíbrio sobre quem os ajuda, como mostra a tabela 2.

Tabela 2 – Situações mediadas na Internet

NAS SITUAÇÕES ABAIXO QUEM:	SEUS PAIS	SEUS AMIGOS	SEUS PROF.	NINGUÉM	NÃO SEI	NQR ¹
Te ajuda a fazer alguma coisa na internet que você não entende?	34,21%	36,84%	-	25%	1,31%	2,63%
Te explica que alguns sites são bons e outros ruins para você?	36,84%	27,63%	1,31%	28,94%	2,63%	2,63%
Te ensina jeitos de usar a internet com segurança?	38,15%	15,78%	2,63%	35,57%	5,26%	2,63%
Te ensina como você deve se comportar na internet com outras pessoas?	51,31%	6,57%	-	38,15%	2,63%	1,31%
Te ajuda quando alguma coisa na internet te incomodou ou chateou?	32,89%	32,89%	1,31%	30,26%	1,31%	1,31%
Te explica o que você deve fazer se alguma coisa na internet te incomodar ou chatear?	39,47%	23,68%	-	32,89%	2,63%	1,31%
Conversa com você sobre o que você faz na internet?	48,68%	18,42%	2,63%	23,68%	3,94%	2,63%

Fonte: [Fernandes \(2020, p. 96\)](#).

Análise descritiva do desempenho escolar dos estudantes usuários ou não de Internet

O sistema avaliativo da escola, em 2013, foi alterado de acordo com a [Resolução nº 02/2011 do Conselho Municipal de Educação](#) da cidade, passando para descritores de aprendizagem em vez de notas. A análise destes descritores resulta em conceitos apresentados nos registros parciais e no boletim dos estudantes, ou seja, os conceitos Atende (A), Atende Parcialmente (AP), Apresenta Dificuldade (AD), Não realizou/Não participou (NR). Portanto, para verificar o rendimento escolar do segundo trimestre de cada estudante foi necessário realizar a soma dos conceitos alcançados em cada área do conhecimento (disciplina) e convertê-los em percentuais. O resultado deste estudo apontou que 65% dos estudantes apresentaram bom aproveitamento do aprendizado.

Análise descritiva do nível de habilidades digitais dos estudantes

A análise do nível de habilidades digitais dos estudantes usuários de Internet foi baseada no estudo de [Lobe et al. \(2011\)](#), que definiu cinco etapas ligadas às atividades *online* no período de um mês. Assim, considerou-se o número de atividades *online* realizadas pelos estudantes correspondente a 95% dos participantes da amostra da pesquisa. Estas atividades deveriam ter sido realizadas por eles nos três meses que antecederam o dia da coleta de dados, como mostra a tabela 3.

Tabela 3 – Etapas, atividades *online* e percentual de estudantes que às realizou.

(Continua)

“ETAPAS DAS ATIVIDADES” Lobe et al. (2011)	ATIVIDADES <i>ONLINE</i> INVESTIGADAS	PERCENTUAL DOS ESTUDANTES
“Etapa 1: “atividades populares” que também são mais praticadas por pessoas que se envolvem apenas em 1-2 atividades. São elas: uso da Internet para trabalhos escolares e jogos por conta própria contra o computador”.	Jogou <i>online</i> , não conectado com outros jogadores.	60,53%
	Pesquisou coisas na Internet para fazer trabalhos da escola.	90,79%
	Pesquisou coisas na Internet por curiosidade ou por vontade própria.	92,10%
“Etapa 2: “assistir a vídeos” é a próxima atividade popular, que é feita por mais da metade dos que se envolvem em 3 a 5 atividades”.	Assistiu vídeos, programas, filmes ou séries <i>online</i> .	96,05%
	Ouviu música <i>online</i> .	80,27%
“Etapa 3: “atividades de comunicação e notícias” consiste em visitar sites de redes sociais, mensagens instantâneas e enviar/receber e-mails. Além disso, assistir às notícias <i>online</i> foi agrupado aqui, pois essas são as oportunidades mais utilizadas pelas pessoas que se envolvem em 6 ou mais atividades <i>online</i> ”.	Usou o Facebook, Instagram, Twitter ou outra rede social.	92,10%
	Mandou mensagens no Whatsapp, Snapchat ou chat do Facebook.	97,37%
	Leu ou assistiu notícias <i>online</i> .	65,79%
	Conversou por chamada de vídeo, como por exemplo no Skype.	71,06%

Tabela 3 – Etapas, atividades *online* e percentual de estudantes que às realizou.

(Conclusão)

<p>“Etapa 4: “Reprodução, download e compartilhamento” - aqueles que expandem suas atividades para 10 ou mais oportunidades tendem a jogar contra outras pessoas, baixar músicas ou filmes, publicar fotos, usar uma webcam ou publicar mensagens em sites. Essas atividades já incluem algumas práticas relacionadas à conduta em que os jovens se tornam colaboradores ativos dos ambientes <i>online</i>”.</p>	Postou na Internet uma foto ou vídeo em que você aparece.	72,37%
	Jogou <i>online</i> , conectado com outros jogadores.	78,95%
	Baixou aplicativos, músicas ou filmes.	89,47%
	Postou ou compartilhou na Internet o lugar onde você estava.	52,63%
	Usou mapas <i>online</i> , por exemplo Google Maps.	67,11%
<p>“Etapa 5: “avançado e criativo” essas atividades são regularmente praticadas por quem é capaz de usar 13 ou mais atividades <i>online</i>. Portanto, apesar de visitar salas de bate-papo, usar sites de compartilhamento de arquivos, criar personagens, passar tempo no mundo virtual ou escrever um blog ou um diário, em geral, é praticado apenas por uma pequena porcentagem da população em geral, mais da metade dos que se envolvem em 13 a 17 atividades também se envolvem nelas”.</p>	Compartilhou na Internet um texto, imagem ou vídeo.	76,32%
	Comprou coisas na Internet.	36,84%.

Fonte: Adaptado de [Fernandes \(2020, p. 104\)](#).

O estudo de [Lobe et al. \(2011\)](#) permitiu que os estudantes usuários de Internet fossem distribuídos em quatro etapas de acordo com o nível de habilidades digitais que apresentaram

ao realizarem as atividades *online* mencionadas na Tabela 2: 2,64% na Etapa 2, 9,21% na Etapa 3, 25% na Etapa 4 e 63,15% na Etapa 5.

Aplicação dos testes estatísticos para o nível de habilidades e desempenho escolar

Os testes estatísticos Qui-quadrado de Pearson e de Exato de Fisher's foram aplicados para apurar a associação significativa ou não do nível de habilidade digital dos estudantes com os dados idade, sexo, nível de instrução do responsável, apoio social no uso da Internet e intensidade de uso da Internet. Respeitaram o nível de significância (α) de 5% e o intervalo de confiança de 95%. Reuniu-se os estudantes das Etapas 2, 3 e 4 no grupo (1) e os da Etapa 5 no grupo (2). Além disso, considerou que os estudantes pertencentes ao Grupo 1 tinham nível de habilidades mais baixo que os do Grupo 2, com habilidades mais altas. Assim, a associação significativa foi encontrada entre o nível de habilidade na Internet dos estudantes e a situação de usarem a Internet em lugares públicos como em uma *Lan House* ou *Cyber Café*, na rua, no ônibus, no carro, no shopping, na igreja ou na lanchonete.

Dando sequência ao processo de testagem, adotou-se o teste de Shapiro Wilk para verificar o pressuposto de normalidade dos dados aleatórios de desempenho médio dos estudantes. Estes dados foram representados por Atende, Atende Parcialmente, Apresenta Dificuldade e Não realizou/Não participou. Deste modo, somente os dados de desempenhos médios dos estudantes categorizados como "Atende Parcialmente" apresentaram aderência à distribuição normal. Observa-se os valores padronizados da amostra contíguos a reta de valores normais configurando a normalidade dos dados. A partir do resultado do teste de normalidade aplicou-se o Teste *t* ou teste não paramétrico *u* de Mann-Whitney, objetivando comparar os desempenhos médios segundo o nível de habilidades dos estudantes. Desse modo, constatou-se a não diferença estatística significativa entre o desempenho médio dos estudantes com o desempenho escolar com os conceitos A, AP, AD e NR nos dois grupos (1 e 2) com diferentes habilidades com a Internet.

Considerações finais

Constatou-se que os estudantes tinham um bom aproveitamento escolar e, como usuários de Internet, eram chamados de “usuário comum ou popular” devido aos níveis de habilidades digitais exibidos. Eles se dedicavam mais para as atividades *online* de uso recreativo do que para o uso educacional, refletindo em um desenvolvimento desproporcional devido ao nível das habilidades digitais associado ao tipo de contexto e preferências destes usuários de Internet.

A associação significativa ligada à localização primária do uso da Internet fora do contexto da escola sinalizou um comportamento padrão quando usavam a Internet em locais públicos e que poderia ser atribuído ao nível mais alto da habilidade digital. O teste não paramétrico ratificou o que as diferentes análises apontaram ao longo do trabalho, ou seja, que não houve diferença estatística significativa entre o desempenho médio dos estudantes com os diferentes níveis de habilidades com a Internet. Esse resultado corrobora com o estudo de [Malamud et al. \(2019\)](#), mas difere do estudo de [Pagani et al. \(2016\)](#), e das estatísticas e análises de 2019, publicadas pela União Internacional de Telecomunicações em sua primeira série *Measuring Digital Development*, indicando a necessidade de mais estudos para o entendimento deste tema atual e cada vez mais presente na vida das pessoas.

As pesquisadoras entendem que na pandemia fomos empurrados para diversas situações nunca antes vivenciadas. No que diz respeito ao contexto escolar, os estudantes, suas famílias e os profissionais da educação precisam utilizar as TDIC para dar conta das rotinas de ensino e aprendizagem de maneira off-line e on-line. Nesta lógica, o estudo deixa como contribuição instrumentos para avaliar o nível das habilidades digitais dos usuários de internet, pré-requisito deste novo cenário, além de fundamentar estatisticamente a coerência do autorrelato das crianças e adolescentes considerados muitas vezes imaturos.

Referências

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE EMPRESAS DE PESQUISA. **Critério de Classificação Econômica Brasil**. Disponível em: <http://www.abep.org/criterio-brasil>. Acesso em: 13 ago. 2020.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

CASTELLS, Manoel. **A era da informação: economia, sociedade e cultura**, vol. 3, São Paulo: Paz e terra, 1999.

CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE FLORIANÓPOLIS. **Dispõe sobre o processo de avaliação, recuperação, promoção, colegiado de classe e recursos de ato avaliativo para o Ensino Fundamental da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis**. Resolução CME Nº 02/2011, de 14 de setembro de 2011.

FERNANDES, Catia Regina Bernardes; FIUZA, Patricia Jantsch. **Crianças e adolescentes na internet: habilidades digitais e desempenho escolar: Questionário 1**. Pesquisa Núcleo da Informação e Coordenação do Ponto BR - NIC.br. Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids On-line 2015. (2019a).

FERNANDES, Catia Regina Bernardes; FIUZA, Patricia Jantsch. **Crianças e adolescentes na internet: habilidades digitais e desempenho escolar: Questionário 2**. Universidade Federal de Santa Catarina, 2019b.

FERNANDES, Catia Regina Bernardes. **Crianças e adolescentes na Internet: habilidades digitais e desempenho escolar**. 2020. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Araranguá, Santa Catarina, 2020. Disponível em: <http://www.bu.ufsc.br/teses/PTIC0094-D.pdf>. Acesso em: 20 abr. 2021.

FREIRE, Patrícia de Sá. **Aumente a qualidade e a quantidade de suas publicações científicas**. Manual para elaboração de projetos e artigos científicos. 1.ed. Curitiba, PR: CRV, 2013.

HASEBRINK, Uwe et al. **Patterns of risk and safety on-line: in-depth analyses from the EU Kids On-line survey of 9 to 16-year-olds and their parents in 25 European countries**. London: EU Kids On-line Network. (2011).

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação**. São Paulo: Aleph, 2009.

LEMOS, André; PALACIOS, Marcos. (Orgs). **Janelas do ciberespaço**. Comunicação e Cibercultura. Sulina, Porto Alegre, 2a. Edição, 2004.

LEMOS, André; LEVY, Pierre. **O futuro da internet: em direção a uma ciberdemocracia planetária**. São Paulo: Paulus, 2010.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência – O futuro do pensamento na era da informática**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo. Editora 34, 2004.

LIVINGSTONE, Sonia; HELSPER, Ellen J. **Gradations in digital inclusion: children, young people and the digital divide**. New Media & Society, n. 9, p. 671-696. (2007).

LOBE, Bojana et al. **Cross-national comparison of risks and safety on the internet: initial analysis from the EU Kids on-line survey of European children**. EU Kids on-line, Deliverable D6. EU Kids on-line Network, London, UK. (2011).

MALAMUD, Offer et al. **Do children benefit from internet access? Experimental evidence from Peru**. Journal of Development Economics, v. 138, n. February 2018, p. 41-56. (2019).

PAGANI, Laura. et al. **The impact of digital skills on educational outcomes: evidence from performance tests**. Educational Studies, v. 42, n. 2, p. 137-162, 2016.

PRENSKY, Marc. **Digital natives, digital immigrants part 1**. On the Horizon, 9(5): 1-6. (2001).

UNIÃO INTERNACIONAL DE TELECOMUNICAÇÕES (2019) **Measuring digital development: ict-skills**. Disponível em: <https://itu.foleon.com/itu/measuring-digital-development/ict-skills/>. Acesso em: 30 ago. 2020.

VAN DEURSEN, Alexander J. A. M.; VAN DIJK, Jan A. G. M. **Measuring internet skills**. International Journal of Human Computer Interaction, 26(10), 891–916. (2010).

¹ Não quero responder