

O Impacto das Novas Tecnologias nas Relações Interpessoais dos Jovens

Francisco Manuel Martins do Rio

Dissertação apresentada à Escola Superior de Educação de Bragança para a obtenção do
Grau de Mestre em Educação Social – Educação e Intervenção ao Longo da Vida

Orientado por:

Mestre Paulo Resende

Bragança

(junho, 2021)

O Impacto das Novas Tecnologias nas Relações Interpessoais dos Jovens

Francisco Manuel Martins do Rio

Dissertação apresentada à Escola Superior de Educação de Bragança para a obtenção do
Grau de Mestre em Educação Social – Educação e Intervenção ao Longo da Vida

Orientado por:

Mestre Paulo Resende

Bragança

(junho, 2021)

Agradecimentos

Em primeiro lugar quero agradecer as pessoas mais importantes que tenho na vida, aos meus pais, por me possibilitarem a realização deste mestrado, pois sem a ajuda tanto pessoal como financeira não teria sido possível a realização do mesmo. Também quero agradecer à minha namorada que me auxiliou e me deu muito apoio e ajuda ao longo desta etapa da minha vida, muitas vezes foi ela o meu ponto de abrigo. Agradeço também aos meus colegas e amigos pois, todas as relações com vocês foram pertinentes para a minha formação pessoal e acadêmica. Com todos vocês adquiri conhecimento e aprendi novas coisas, umas boas outras menos boas, mas tudo faz parte da vida e acredito que tudo me servirá num futuro próximo ao longo da minha vida.

Por fim, e não menos importante, não posso deixar de agradecer aos docentes e ao meu orientador Professor Mestre Paulo Jorge Ramos Duarte Fortes Resende, pelos ensinamentos que me prestaram ao longo desta etapa, agradeço também a paciência e a motivação que me prestaram em piores momentos onde tudo parecia descambar.

A todos vocês o meu muito obrigado pois todos contribuíram para a minha formação e foram todos vocês peças fundamentais na construção da pessoa que me tornei hoje

Índice Geral

Índice de Figuras	IV
Índice de Tabelas	V
Índice de Acrónimos e de Siglas	VI
Resumo	VII
Abstract	VIII
Introdução	1
Capítulo I – Enquadramento teórico	3
1. As novas tecnologias	3
1.1. Internet	4
1.2. Dispositivos móveis	10
1.3. Computadores/ Jogos <i>online</i>	11
2. Vantagens/ Desvantagens das novas tecnologias	12
3. Ser jovem	16
4. A influência das novas tecnologias nas relações interpessoais dos jovens.....	18
5. Dimensão aditiva das novas tecnologias (processo neurobiológico e processo neuroquímico).....	21
6. O papel do Educador Social na mediação e no impacto das novas tecnologias	24
Capítulo II – Conceptualização da investigação	27
1. Formulação do problema e hipóteses de investigação	27
2 - Metodologia.....	28
2.1. Amostra	29
2.2. Instrumentos de recolha de dados	29
2.3. Procedimento.....	32
2.4. Instrumento de tratamento e análise de dados.....	32
Capítulo III – Apresentação dos resultados e análise das hipóteses de investigação .	34
1. Apresentação dos resultados	34
2. Análise das hipóteses de investigação	46
Considerações finais	52
Referências Bibliográficas.....	68
Anexos	79
Anexo I – Inquérito por questionário.....	68

Anexo II- Pedido de autorização para a realização do estudo	75
Anexo III – Teste de Kolmogorov-Smirnov de uma amostra	76

Índice de Figuras

Figura 1. Caraterização da amostra por género e idade.....	35
Figura 2. Caraterização da amostra por habilitações literárias	35
Figura 3. Caraterização da amostra pelo local de residência.....	35
Figura 4. Caraterização da amostra pela prática de atividades extracurriculares	36
Figura 5. Caraterização do tempo online diário nas redes sociais.....	40
Figura 6. Caraterização do recurso a jogos virtuais.....	41
Figura 7. Caraterização do tempo diário a jogar online	42
Figura 8. Caraterização da ocupação do tempo livre.....	43

Índice de Tabelas

Tabela 1. Caracterização da primeira tecnologia utilizada.....	36
Tabela 2. Caracterização do uso dado aos primeiros dispositivos tecnológicos.....	37
Tabela 3. Caracterização do acesso à <i>internet</i> em casa e conhecimento dos pais sobre utilização de redes sociais.....	38
Tabela 4. Caracterização das redes sociais utilizadas	39
Tabela 5. Caracterização da informação colocada nas redes sociais	39
Tabela 6. Caracterização dos motivos que levam à utilização das redes sociais	40
Tabela 7. Caracterização das relações desenvolvidas nas redes sociais.....	43
Tabela 8. Caracterização da perceção dos jovens sobre as novas tecnologias.....	45
Tabela 9. Resultados da aplicação do teste Kolmogorov-Smirnov.....	47
Tabela 10. Cruzamento do tempo diário gasto nas redes sociais com o género.....	47
Tabela 11. A adesão às novas tecnologias é mais prevalente no sexo feminino - teste da binomial.....	48
Tabela 12. Os jovens passam em média entre 1h30m e 3horas diárias nas redes sociais - teste da binomial.....	48
Tabela 13. A idade média do início do uso de dispositivos móveis com acesso à <i>internet</i> das raparigas é de 12 anos e nos rapazes é de 13 anos - teste da binomial	49
Tabela 14. Os jovens que vivem no meio urbano utilizam mais as novas tecnologias do que os jovens que vivem no meio rural - teste da binomial	50
Tabela 15. Os jovens com maiores habilitações literárias são mais dependentes dos dispositivos móveis com acesso à <i>internet</i> do que os jovens com menos literacia - teste da binomial	50

Índice de Acrónimos e de Siglas

ARPANET – *Advanced Research Agency Network*

HTTP – *Hypertext Transfer Protocol*

MMORPG – *Multiplayer Online Role-Playing Game*

TIC – *Tecnologias de Informação e Comunicação*

TPC/IP - *Transmission Control Protocol / Internet Protocol*

Resumo

O consumo das tecnologias da nova média possui um papel muito relevante na vida dos jovens. Pode-se dizer que as novas plataformas multimédia sempre fez parte da vida destes jovens. Estas tecnologias oferecem múltiplas possibilidades de comunicação e expressão e por isso, os jovens têm recorrido a estas novas tecnologias para desenvolver os seus processos de aprendizagem e socialização. Frente a isto, o presente estudo, cujo tema é *O impacto das novas tecnologias nas relações interpessoais nos jovens*, tem como propósito compreender de que maneira as tecnologias afetam as relações sociais dos jovens, partindo da questão-problema que orienta a investigação: “Qual o impacto das novas tecnologias nas relações interpessoais nos jovens?”. O estudo é de natureza quantitativa, utilizando o inquérito por questionário como instrumento de recolha de dados, preenchido por quarenta e quatro alunos, de ambos os sexos que frequentam a Escola Superior de Educação de Bragança do Instituto Politécnico de Bragança. Após a análise de dados, os principais resultados revelam-nos que as novas tecnologias têm um impacto positivo nas relações interpessoais dos jovens, uma vez que estes usam as mesmas para fortalecerem as suas relações sociais. Assim sendo percebemos que os jovens se relacionam e participam na sociedade de forma diferente em comparação com às gerações anteriores, mas não se relacionam menos.

Palavras-chave: jovens, novas tecnologias, internet, relações interpessoais

Abstract

The consumption of new media technologies has a very important role in young people's lives. We may say that the new multimedia platforms have always been part of these young people's lives. These technologies offer multiple communication possibilities and expression and that is why young people have resorted to these new technologies to develop their learning and socialization process. Faced with this, the present study whose theme is "*The impact of new technologies on interpersonal relationships in young people*", aims to understand how technologies affect social relations of young people, based on this guiding research questions-problems: "What is the impact of new technologies on interpersonal relationships in young people?". The nature of quantitative research, using questionnaire surveys as a technique for gathering statistical information and collected by forty-four students, of both sexes, attending at the Polytechnic Institute of Bragança. After this data analysis process, the main results reveal us that new technologies have a positive impact on young people's interpersonal relationships whereas they use them to strengthen their social relationships. It acknowledges young people relate and participate in society in a different way, no less related, compared to previous generations.

Keywords: young people, new technologies, internet, interpersonal relationships.

Introdução

Este trabalho resulta da investigação desenvolvida no âmbito da dissertação de Mestrado em Educação Social – Educação e Intervenção ao Longo da Vida, cujo tema é “*O impacto das novas tecnologias nas relações interpessoais dos jovens*”.

Os jovens de hoje nasceram e cresceram rodeados por diversas tecnologias de informação e comunicação (TIC), que interferem na forma dos indivíduos, sobretudo jovens, que estabelecem relações entre si, no processo de construção das suas relações sociais. Desta maneira, o uso das tecnologias de informação e comunicação exercem influência nos vários aspetos da vida dos indivíduos integrantes de uma sociedade, seja no trabalho, no lazer e nas relações interpessoais. As relações sociais já não ocorrem necessariamente face a face, elas passaram a ser feitas através do computador, independentemente de espaço e tempo. Esta nova forma de comunicação é designada por Lévy (1999) como ciberespaço, que possibilita uma comunicação imediata por tecnologias digitais, que provoca a interação entre indivíduos de diferentes partes do mundo. Prados (2006, citado por Marques & Silva, 2008), as TIC exercem um papel de “agentes de socialização, influenciado na formação dos jovens, nos seus estilos de vida, na forma de aprender, de interagir com os outros, inclusive na forma de pensar” (p.2).

Desta forma, é necessário compreender quais as novas tecnologias que os jovens mais usam e de que forma as utilizam assim como perceber qual o impacto que estas têm nas suas relações interpessoais. Perante esta perspetiva, definimos como questão problema: *Qual o impacto das novas tecnologias nas relações interpessoais dos jovens?* Para ajudar a dar resposta a esta questão, foram delineadas as seguintes cinco hipóteses de investigação: (i) a adesão às novas tecnologias é mais prevalente no sexo feminino; (ii) os jovens passam em média entre 1h30m e 3horas diárias nas redes sociais; (iii) a idade média do início do uso de dispositivos móveis com acesso à *internet* das raparigas é de 12 anos e nos rapazes é de 13 anos; (iv) os jovens que vivem no meio urbano utilizam mais as novas tecnologias do que os jovens que vivem no meio rural; (v) os jovens com maiores habilitações literárias são mais dependentes dos dispositivos móveis com acesso à *internet* do que os jovens com menos literacia.

Este trabalho encontra-se organizado por três capítulos. No primeiro capítulo apresentamos o enquadramento teórico, onde no primeiro ponto abordamos os principais

conceitos de novas tecnologias, de seguida apresentamos uma evolução histórica da *internet* e dentro desta incluímos os conceitos de redes sociais, dispositivos móveis e computadores/jogos *online*. No segundo ponto, apresentamos as vantagens e desvantagens das novas tecnologias, no terceiro ponto apresentamos uma reflexão sobre o que é de facto ser jovem. No quarto ponto, explicamos a influência das novas tecnologias nas relações interpessoais dos jovens e no quinto ponto, clarificamos a dimensão aditiva das novas tecnologias. Por fim e para encerrar este capítulo, no ponto seis, refletimos sobre o papel do educador social na mediação e no impacto das novas tecnologias.

No segundo capítulo, apresentamos os aspetos metodológicos que caracterizam a investigação. Primeiramente, apresenta-se uma formulação do problema, os objetivos e as hipóteses de investigação, em seguida explica-se a metodologia utilizada na investigação, caracteriza-se a amostra, os instrumentos de recolha de dados, os procedimentos e os instrumentos de tratamento e análise de dados.

No terceiro capítulo, procedemos à apresentação e discussão dos resultados. Procuramos assim, dar resposta à questão problema definida e corroborar as hipóteses delineadas no início da investigação.

Capítulo I – Enquadramento teórico

No primeiro ponto deste capítulo abordamos os aspetos principais dos conceitos de novas tecnologias, de seguida apresentamos uma evolução histórica da *internet* e dentro desta incluímos os conceitos de redes sociais, dispositivos móveis e computadores/jogos *online*. No segundo ponto apresentamos as vantagens e desvantagens das novas tecnologias, no terceiro ponto apresentamos uma reflexão sobre o que é ser jovem. No quarto ponto explicamos a influência das novas tecnologias nas relações interpessoais dos jovens e no quinto ponto clarificamos a dimensão aditiva das novas tecnologias. Por fim e para encerrar este capítulo, no ponto seis, refletimos sobre o papel do educador social na mediação e no impacto das novas tecnologias.

1. As novas tecnologias

Antes de mais é necessário clarificar que as palavras técnica e tecnologia têm origem na palavra *techné* que significa “fabricar, produzir, construir, dar à luz” (Veraszto, Silva, Miranda & Simon, 2009 p.21). Por sua vez, a palavra tecnologia provém de uma junção do termo *tecno*, do verbo *techné* (saber fazer) e *logia*, do grego *logus* (razão). Desta forma, Lucas (2009) define tecnologia como “o conjunto de técnica, artes e ofícios (*techné*) capazes de modificar/transformar o ambiente natural; social e humano (cognitivo), em novas realidades construídas artificialmente” (p.40). Contudo uma definição concreta de tecnologia é difícil de definir porque o seu conceito é interpretado de diferentes maneiras ao longo da história.

A tecnologia abarca os produtos artificiais fabricados pela humanidade, assim como os processos de produção, envolvendo máquinas e recursos necessários para o processo de fabricação e também metodologias, competências, as capacidades e os conhecimentos necessários para realizar tarefas produtivas (Lucas, 2009). Assim, o conhecimento tecnológico:

é o conhecimento de como fazer, saber fazer e improvisar soluções, e não apenas um conhecimento generalizado embasado cientificamente. Para a tecnologia é preciso conhecer aquilo que é necessário para solucionar problemas práticos (saber fazer para quê), e assim, desenvolver artefactos que serão usados, mas

sem deixar de lado todo o aspeto sociocultural em que o problema está inserido (Veraszto et al., 2009 p. 38).

Ao longo dos tempos e devido a um grande avanço e impacto a nível das novas tecnologias, estas ganharam grande espaço na nossa sociedade, no nosso quotidiano e por sua vez, no mundo em que vivemos (Info-abril, 2014 citado por Ribeiro & Silva, 2015). O conjunto destas novas tecnologias pode ser designado como: nova média, média digital, *social media* ou TIC (Barcelos, 2010). As TIC têm mudado as relações sociais estabelecidas no espaço virtual, através delas o acesso à rede tornou-se comum o que permitiu desenvolver uma maior interação entre os usuários, sobretudo entre jovens (Morais, 2014).

1.1. Internet

Castells (2003, citado por Sousa, 2011) revela que nos primeiros anos em que a *internet* surgiu começaram a aparecer conflitos e visões negativas acerca desta. A origem da *Internet* começou desde a Guerra Fria em 1957, quando o Departamento de Defesa norte-americano a criou para fins militares (Montenegro, 2010). Contudo o que fez desenvolver a *internet* foi a criação da ARPANET (*Advanced Research Projects Agency Network*), considerada sua antecessora, que foi criada com o objetivo de desenvolver uma rede de comunicações que facilitasse a troca e partilha de informações entre vários centros de investigação. Após a Guerra Fria algumas universidades mostraram-se interessadas pelo conceito. A plataforma depressa se mostrou insuficiente devido ao aumento de utilizadores e por isso criou-se um conjunto de protocolos que se definem por *TPC/IP* (*Transmission Control Protocol / Internet Protocol*) (Santos, 2010).

De acordo com Relva (2015) foi desenvolvido um conjunto de ferramentas importantes para o trabalho na *Web* (ou *www* – *world wide web*), nomeadamente: o protocolo HTTP (*HyperText Transfer Protocol*), a linguagem HTML (*HyperText Markup Language*), o *web browser* e editor *Web WYSIWIG* (*What-You-See-Is-What-You-Get*) e as páginas *web*. Devido à criação da *web* com o conceito *word wide web* (WWW), em 1990 a *internet* passou a ser utilizada por todos as áreas académicas, científicas e pessoais de uma maneira mais simples (Deitel et al., 2003, citado por Caribeli & Paiva, 2011). No ano de 1992, surgiu o primeiro navegador de *internet* chamado de *Mosaic* (Relvas, 2015). Mais tarde em, 1995 foi aprovado o termo *internet* e muitos são os sinónimos que se

utilizam para designar: “infovia de informações, supervia de informações, super-rede ou simplesmente *net*” (Santos, 2013, p. 14). Evidentemente que entre as várias novas tecnologias a que mais sobressai é a *internet* por nela abranger diversas facetas tecnológicas como a escrita, a imagem, o som, e o vídeo (Sousa, 2011). A *internet* é sem dúvida o mais completo meio de comunicação criado pela tecnologia, tem reconfigurado as culturas e o mundo e por sua vez tem suscitado novas estruturas de sociabilidade contemporânea. Atualmente, a *internet* é vista como *web 2.0* ou *web social* que se caracteriza como uma forte componente de interatividade, participação e partilha de informação (Montenegro, 2010). Enquanto na *web 1.0* apenas existia o consumo de informações e conteúdo, fazendo com que o utilizador não passasse de um mero espectador. Para Soares (2003) a *internet* é um depósito de dados onde vários participantes podem contribuir separadamente com informação, sendo essa a condição da sua existência e do seu desenvolvimento. Para Castells (2001) a *internet* é constituída por produtores e consumidores, ou seja, os primeiros com aquilo que produzem fazem desenvolver o sistema enquanto os segundos, ao consumirem o conteúdo ajudam também a evoluir o sistema. A criação de uma *web* mais interativa permitiu aos indivíduos de participar de maneira mais apta na formação da opinião e tomada de decisão, que afeta as suas próprias vidas e a vida dos outros indivíduos (Slevin, 2002, citado por Montenegro, 2010).

Graças ao surgimento da *internet* foi possível atravessar fronteiras, reduzir distâncias e aceder a todo o tipo de informações, tendo vindo a assumir-se como o meio de comunicação mais fluente, com ferramentas cada vez mais atrativas e de fácil utilização (Silva, 2005). Na *internet*, segundo Silva (2005), não percorrem apenas simples informações, mas sim “atos de comunicação onde o mundo privado da experiência pessoal daqueles que os praticam é projetado no interior do mundo interpessoal e grupal das interações” (p.40).

Assim sendo, com o surgimento da *internet* e de novos métodos de comunicação foram várias as modificações ao nível das relações com que fez, que as relações sociais sejam construídas de uma forma diferente, não pelo contacto visual, não por trocas de gestos, atitudes e valores, mas sim através de um ecrã onde, hoje em dia, é tudo de mais fácil acesso, disponibilidade e rapidez, em que todas essas trocas têm como mediador a *internet* (Silva, 2005). Podemos reparar que, por exemplo, no decorrer de uma conversa

frente a frente estão presentes expressões faciais em que conseguimos ter outras percepções do que está a ser transmitido, tornando mais claro a compreensão de certos assuntos, enquanto através de um ecrã, numa conversa escrita, esse tipo de expressões não são transmitidas ou visualizadas, podendo até distorcer as palavras do orador e muitas vezes até gerar confusão. Contudo, Montenegro (2010) defende que a *internet* vai conduzir ao afastamento dos indivíduos da sociedade, uma vez que vão estar mais centrados em si e nas suas relações virtuais.

Dos serviços que a *internet* oferece os mais utilizados são o *Electronic Mail* (mensagens transmitidas na rede), *www* (biblioteca mundial de páginas hipermédia), *Newsgroup* (relacionados com os grupos de discussão), os *Chats* (conversa por meio de mensagens instantâneas) e as redes sociais (*facebook*, *youtube*, *twitter*, entre outras) (Santos, 2013).

Cada vez mais os indivíduos podem gerir, produzir e escolher os seus conteúdos, devido ao avanço tecnológico da *internet*. Esta é o meio de comunicação com um maior grau de interatividade e que, por isso, permite uma maior participação do indivíduo (Montenegro, 2010).

Para Moreira (2010) navegar pelo espaço cibernético deixou de ser uma atividade laboral e passou a ser vista como uma atividade doméstica. Uma vez que, anteriormente, nós nos ocupávamos com outras atividades de lazer e hoje em dia, os indivíduos ocupam o seu tempo a navegar pela *internet*, como forma de lazer e convívio social.

1.1.1. Redes Sociais

O termo “redes sociais” não é um conceito novo, na verdade já existe há mais de um século e é utilizado para designar as relações que são estabelecidas entre elementos de um determinado grupo social (Pereira, Pereira & Pinto, 2011). Quando nos referimos ao conceito aplicado à *internet*, o sentido não diverge, significa uma estrutura constituída por pessoas ou organizações que partilham interesses, motivações, valores e objetivos comuns.

Para Bloyd e Ellison (2008) as redes sociais são um serviço baseado na *web*, que permite aos utilizadores a construção de um perfil público ou semipúblico e posteriormente estabelecer contacto com os utilizadores dessas redes. Atualmente, no

mundo em que vivemos as redes sociais completam um papel fundamental nas dinâmicas relacionais. Isto deve-se à facilidade de acesso à informação, recursos e todos os conteúdos e a facilidade de partilha desse conjunto de interesses que leva à construção de um sentido de comunidade virtual.

Este fenómeno das redes sociais *online* começou a merecer especial atenção a partir da década de 2000, quando os jovens registaram um grande crescimento de adesão e utilização da mesma (Rosado & Tomé, 2015). As redes sociais permitem a explicação dos laços sociais que se criam por meio de perfis que se conectam e desenvolvem ações que os mantêm em contacto. Um perfil numa rede social *online* pode conter fotografias e vídeos pessoais ou de outros indivíduos, gostos culturais, quantidade de amigos na rede, grupos de pertença e viagens preferidas. Porém pode representar uma pessoa, objetos culturais e de consumo (filmes, música, produtos), lugares (cidades, instituições, associações) e movimentos sociais (partidos, grupos representativos, ideologias).

A primeira rede social, segundo Cardoso (2013), foi criada em 1995 e intitulava-se de *Classmates.com*. Tinha como principal objetivo reunir grupos de indivíduos que já se conheciam desde os tempos da escola e chegou a ter mais de 50 milhões de utilizadores. Outras redes sociais começaram a surgir depois desta: a *Cyworld*, em 1999 com popularidade na Rússia; a *DevianArt*, em 2000, voltada para os artistas e *designers* que a utilizavam para expor os seus trabalhos e para inspirar outros indivíduos; a *Haboo*, em 2000, que criou uma sala de *chat* direcionada para adolescente; a *Fotolog*, em 2002, sendo o primeiro *site* de partilha de fotos na *web*; o *Linkedin*, em 2003, sendo a maior rede social direcionada para os negócios e destinada a profissionais; a *Flickr*, em 2003, focalizada em imagens e fotografias; o *Orkut*, em 2004, que é muito popular no Brasil; o *Facebook*, em 2004, que é considerada a maior rede social do mundo; o *Twitter*, em 2006, sendo considerado o maior veículo de informação em atividade no mundo; o *Youtube*, lançado em 2006 (Miard, 2009, citado por Cardoso & Lamy, 2011); o *Whatsapp*, lançado, em 2009, como uma multiplataforma de mensagens instantâneas e chamadas de voz e vídeo para *smartphones* (Ferreira, Luz & Maciel, 2015); o *Instagram*, em 2010, que permite aos utilizadores compartilharem fotos e vídeos entre os seus usuários (Piza, 2012) e por fim, a *Google+*, em 2011, que era considerada semelhante ao *Facebook*.

A utilização de redes sociais em Portugal é uma realidade bem presente no quotidiano dos portugueses tendo estes como preferência as seguintes redes sociais: *Facebook, Youtube, Instagram, Whatsapp, Twitter* e *Tumblr* (Akram & Kumar, 2017).

De acordo com Morais, Miranda, Alves e Dias (2010) a rede social *Facebook* surgiu em fevereiro de 2004, inicialmente era usada apenas por estudantes, começando a alargar-se e atualmente é a rede social mais utilizada em todo o mundo. É uma rede social onde se dá a partilha de informação e mensagens, permitindo aos utilizadores a adesão a grupos organizados por trabalho, ensino e região que interajam com outras pessoas com interesses comuns. Relva (2015) frisa que inicialmente esta rede social pretendia colocar em contacto os alunos da universidade de Harvard através de um perfil com apenas uma imagem, com informações pessoais e académicas para que os estudantes pudessem comunicar entre si, para facilitar e possibilitar uma partilha de informações académicas, enviar mensagens e publicação de fotografias. Passados três meses encontrava-se já a funcionar em outras universidades dos EUA e tinha já perto de cem mil utilizadores. A 26 de setembro de 2006, o *Facebook* deu um grande passo rumo ao sucesso, abrindo-se ao mundo, possibilitando a qualquer indivíduo a participação baseada em interesses pessoais e profissionais, localização, trabalho ou ensino, desde que tivessem uma idade superior a 13 anos e com um endereço de correio electrónico válido.

De acordo com o Netpanel da Marktest (2010, citado por Pereira, Pereira & Pinto 2011) 3025 mil residentes em Portugal com quatro ou mais anos acederam a partir dos seus lares ao *site* do *Facebook*, 88,7% dos jovens tinham idades compreendidas entre os 15 e os 24 anos e 81,1% tinham idades compreendidas entre os 1 e os 14 anos. Este *site*, que se tornou o preferido dos jovens em 2012 atingiu no mesmo ano um bilhão de pessoas inscritas, o que “evidencia a sua potencialidade de conectar enorme quantidade de sujeitos e permitir a centralização do tráfego de dados em seus servidores de informação, competindo em volume de acesso com o maior mecanismo de busca da rede, o *Google*” (Rosado & Tomé, 2015, p. 14). As redes sociais *online* têm alguma privacidade, ou seja, somos nós que permitimos ao outro aceder ao nosso perfil por via e aceitação de pedido de amizade na rede, no caso do *Facebook*. Desta forma, com a facilidade que agora temos de criar vínculos, estes tornam-se mais fracos, uma vez que é impossível um sujeito manter uma comunicação forte com todas as pessoas que têm adicionadas no banco de dados do *website*, que podem chegar aos milhares de amigos.

Em 2005, Chad Hurley e Steven Chen criaram um programa de computador para partilhar vídeos com os amigos, chamado *Youtube* (Santos, 2013). Esta plataforma rapidamente se tornou a preferida dos jovens e a mais utilizada para assistir e postar vídeos, devido ao seu vasto repositório de vídeos. Em outubro de 2006, a invenção foi comprada pela empresa *Google*. Segundo Burgess e Green (2009, citado por Santos, 2013) o *youtube*,

também nos apresenta uma oportunidade de confrontar alguns dos maiores problemas da cultura participativa: a disparidade de participação e de expressão; as aparentes tensões entre interesses comerciais e o bem comum; e a contestação da ética e das normas sociais que ocorre quando sistemas de crenças, interesses e diferenças entram em conflito. (p.38)

O *Youtube* foi considerado em 2006, pela revista *Times*, a maior invenção do ano, por construir uma plataforma educativa e de entretenimento utilizada por milhões de pessoas (Morais, Miranda, Alves & Dias, 2010).

O *Instagram*, só com um mês de existência conseguiu atingir um milhão de utilizadores (Piza, 2012). Possibilita a popularização dos indivíduos dentro da rede, sendo que quanto maior o número de seguidores mais prestígio o usuário terá dentro da comunidade. Esta rede social possibilita a partilha da localização do indivíduo, imagens, vídeos, planos para o fim de semana, e aplicação de filtros nas fotografias.

O *Whatsapp* permite que os usuários possam enviar mensagens, áudios, vídeos e fotos (Ferreira, Luz & Maciel, 2015). Para aceder a este aplicativo basta fazer *download* e ter acesso à *internet*. Tem o objetivo de proporcionar um melhor serviço relativamente às mensagens (SMS), enviadas através de um telemóvel, para além de não ter anúncios.

O *Twitter* por ser uma rede social livre tem vindo a crescer por todo o mundo, que contava com 517 milhões de utilizadores (Morais, Miranda, Alves & Dias, 2010). Este permite aos seus utilizadores de enviar e ler *tweets* ou ler mensagens de outros utilizadores conhecidos. Estes *tweets* só suportam no máximo 140 caracteres podendo ser sempre atualizados pelo próprio utilizador. Para aceder a esta rede, o indivíduo tem de criar uma conta de utilizador na qual depois partilha o seu conhecimento sobre variados assuntos do seu interesse, partilha o que está a fazer no momento e qual o seu estado de espírito. No entanto, nem todos os utilizadores usam o *Twitter* de forma igual, sendo que uns

publicam informação e comentários e outros assistem como meros espetadores, tendo um papel passivo na rede (Miard, 2009, citado por Cardoso & Lamy, 2011).

O *Tumblr* foi lançado em fevereiro de 2007 e conta atualmente com 200 milhões de usuários. Esta rede social permite que os usuários partilhem e criem diversos *posts*. O foco desta rede é o conteúdo, os seus utilizadores podem postar facilmente fotos, textos, citações, *links*, conversas, música e vídeos e por sua vez, *reblogar* algo postado por outro utilizador.

A privacidade dentro da rede é uma questão que é bastante abordada pelos investigadores porque através das redes sociais podemos saber onde os indivíduos moram, quais as suas habilitações académicas, os seus ciclos de amizade, e os lugares que costumam frequentar (Morais, 2014). Quando um utilizador, coloca no seu perfil que está solteiro, aparecem logo vários comentários de conhecidos e desconhecidos a quererem saber mais do assunto com o propósito de conhecer mais a vida do indivíduo.

Em suma, hoje em dia, as redes sociais desempenham um papel bastante importante nas dinâmicas relacionais devido à facilidade de acesso à informação, recursos e todos os conteúdos. Por sua vez, Costa (2014) refere que as redes sociais são espaços de interação social muito procurados principalmente por adolescentes e jovens adultos, por possibilitarem novas formas de comunicar, relacionarem-se e criar comunidades onde são partilhadas vivências e interesses em comum.

1.2. Dispositivos móveis

Cada vez mais pessoas utilizam aparelhos móveis, desta forma, afirma-se que estes aparelhos têm evoluído de acordo com a evolução da tecnologia (Ribeiro & Silva, 2015). Os aparelhos móveis são todos aqueles que são móveis, ou seja, que podem ser levados para qualquer lugar (e.g: *smartphones*, *tablets* e *notebooks*).

Os telemóveis são nos dias de hoje companheiros constantes dos jovens e servem para realizar as suas funções básicas como também para inúmeras outras funções tecnológicas (Barcelos, 2010).

Caronia (2005) argumenta que com o uso dos telemóveis alteramos certos rituais como os pontos de encontro. Tradicionalmente, em outros tempos, havia lugares no meio urbano que eram definidos pelas pessoas para o ponto de encontro, como por exemplo um bar, um parque ou em frente a um prédio. Com o aparecimento destas novas

tecnologias e em particular o telemóvel é cada vez menos o lugar em si que define o encontro e sim, um processo de coordenação mútua que é ajustado pelos jovens durante o seu movimento. Sendo assim não é preciso ir a um lugar físico para encontrar a pessoa, pois as novas tecnologias e os telemóveis vieram facilitar o contacto entre as pessoas. Também podemos dizer que o tempo perde algum do seu significado porque através do telemóvel e estando sempre com ele ligado ao mundo *online*, estamos sempre em permanente contacto com os outros.

As motivações para o uso dos telemóveis são várias e vão além da conectividade, segundo Wei e Lo (2006) para os jovens a posse de um telemóvel confere identidade social e por sua vez, uma integração na rede dos amigos e colegas. Os autores mencionam também o benefício do uso do telemóvel como a mobilidade e acesso imediato a informações e acontecimentos.

Grant e O'Donohoe (2007) por outro lado mencionaram que a motivação do uso dos telemóveis pelos jovens estaria relacionada com o entretenimento convivente, com acesso imediato como jogos ou redes sociais.

1.3. Computadores/ Jogos *online*

Os computadores são máquinas que foram desenvolvidas à medida da necessidade do Homem. Desta forma, os computadores da primeira geração tinham como principais características as válvulas eletrónicas que tinham uma durabilidade limitada, pois danificavam-se passados poucas horas de uso (Cardi, 2002). Estas eram utilizadas para processar dados, ou seja, os cartões perfurados eram usados para armazenar os arquivos de dados e para os ingressar ao computador. Contudo apresentavam uma série de desvantagens, como o seu custo elevado, lentidão, pouca confiabilidade, grande quantidade de energia consumida e necessitavam de grandes instalações de ar condicionado para dissipar o calor gerado pelo grande número de válvulas (cerca de 20 mil). No entanto, durante a Segunda Guerra Mundial, o governo britânico adquiriu a máquina Enigma da inteligência polaca, que tinha sido roubada aos alemães. Esta máquina permitia a codificação de mensagens. Após estudar com a sua equipa a máquina Enigma, o inglês Alan Mathison Turing, em 1943, lançou o *Colossus* (um computador inglês), que possuía 1500 válvulas e processava 5000 caracteres por segundo.

Segundo Fusco (2009, citado por Caribeli & Paiva, 2011) o primeiro computador mais parecido com o que nós conhecemos foi criado em 1946 e, era considerado um privilégio por ser muito caro. Só quarenta anos depois é que foram criados os minicomputadores, que hoje em dia, são conhecidos como computadores portáteis, que nos podem acompanhar para todo o lado. Porém esta máquina está a ser, atualmente, ameaçada pelos *smartphones* e *netbooks*, que são ainda mais fáceis de transportar por serem mais pequenos e têm o mesmo efeito. Devido aos grandes avanços das novas tecnologias passou a ser possível jogar *online*. Em 1997 a *origin systems* lança um jogo inovador, chamado MMORPG que em 2003 alcançou 250.000 jogadores (Lesniewski, 2008) e que dura até os dias de hoje. O mesmo autor, destaca que se trata de um jogo “de interpretação de personagens que simula a interação dos mesmos em um determinado mundo virtual com objetivos diversos, possibilitando imensuráveis formas de relacionamentos e ações dentro do ciberespaço” (p.5). Depois de se estabelecer uma ligação à *internet* e instalar o jogo no computador, existem muitas possibilidades de interação entre os jogadores: é possível conversar com outros avatares, lutar, formar grupos distintos, formar alianças entre grupos, aumentar o nível de habilidades do seu personagem e não existe um final determinado para o jogo, ou seja, é impossível terminar o jogo.

Os jogos *online* são uma forma bastante popular de entretenimento em particular entre os jovens de hoje em dia. No entanto embora sejam frequentemente assumidos como endêmicos à vida adolescente, os jogos *online* são uma parte importante apenas para uma parte dos jovens adolescentes sendo eles a maioria homens (Barcelos, 2010).

2. Vantagens/ Desvantagens das novas tecnologias

As novas tecnologias vieram revolucionar e modificar a nossa sociedade e vieram também modificar o comportamento e influência dos vários cidadãos que nela habitam, trazendo com elas inúmeras vantagens e desvantagens como vários riscos e oportunidades, fatores estes dependentes da sua regra e frequência de utilização. A tecnologia é nada mais nada menos, que uma mera invenção do ser humano que como quase tudo tem os seus prós e os seus contras podendo trazer desta maneira benefícios e

malefícios para os seus utilizadores, dependendo da forma como a mesma é utilizada (Sousa, 2011).

Com as novas tecnologias nomeadamente, a *internet* e as redes sociais, trazem um novo mundo cheio de várias hipóteses que se podem tornar vantajosas tanto a nível de conhecimento quer a nível de inclusão social. Segundo Morais, Miranda, Alves e Dias (2010) existem várias razões para esta rápida evolução do sucesso das redes sociais, sendo uma delas as várias possibilidades de partilha da informação e de colaboração, o que favorece novas oportunidades a nível pessoal, profissional e educativo.

Não podemos dizer que a *internet* é boa ou má, pois tudo depende da maneira como usufruímos dela, segundo Ponte e Vieira (2007, citado por Ferreira & Monteiro, 2009) ao navegar na *internet* estamos sujeitos a inúmeros riscos, mas, ao mesmo tempo estamos abertos a um mundo cheio de oportunidades. Estamos submetidos a vários riscos que afetam maioritariamente a dimensão social, na medida em que podem ter um maior impacto sobre a vida social, emocional e física dos jovens, mas o maior risco pode até ser a não utilização da mesma visto que esta se transformou na ferramenta básica de troca e partilha de informação do século XXI.

As novas tecnologias são realmente uma arma muito poderosa nos dias de hoje, pois através delas os mais poderosos poderão excluir os menos, levando-os assim a uma exclusão, que por falta de capacidade, problemas económicos ou falta de dispositivos tecnológicos não tem tanto acesso a estas denominadas novas tecnologias (Castells, 2001).

Segundo Costa (2014), as novas tecnologias são uma mais-valia para a sociedade e um novo mundo de oportunidades para os jovens, com todas as potencialidades que lhes estão associadas. As novas tecnologias têm muitas vantagens como, páginas criadas por solidariedade a alguma causa, como procura de dadores de medula óssea e pedidos de ajuda a nível monetário para tratamentos de cancro; realização de consultas médicas *online*; pode diminuir a distância entre familiares que se encontram noutras cidades ou países, onde hoje em dia é possível estabelecer contactos diretos e imediatos, devido ao desenvolvimento das novas tecnologias e das redes sociais; bibliotecas virtuais, com várias fontes, que facilitam a vida dos leitores; ajudam na promoção de negócios; os alunos podem partilhar de forma fácil e rápida o seu conhecimento com outros; conseguir aprender de forma fácil, rápida e gratuita com alguém, ou seja, basta seguirmos

nas redes sociais alguém que nos ensine conhecimentos sobre qualquer tema do nosso interesse; podemos desabafar os nossos problemas em grupos de apoio (Akram & Kumar, 2017; Castells, 2001). Os dispositivos móveis atuais já nos ajudam no nosso quotidiano pois já possuem inúmeros tipos de funções que nos podem auxiliar. Devido a estes dispositivos, torna-se possível comunicar com diversas pessoas em diversas formas (visual, áudio ou escrita) não tendo qualquer importância o fator da distância. Podemos também realizar transações bancárias e comerciais e inúmeras outras funções de forma instantânea e em qualquer parte do mundo, desde que tenhamos um dispositivo móvel e acesso à *internet*.

Para os indivíduos que têm uma vida muito ativa estes dispositivos trouxeram várias vantagens visto que são que necessitam de realizar muitas atividades ao mesmo tempo e de uma forma rápida (Castells, 2001). Desta maneira, estas novas tecnologias vieram saciar as suas necessidades pois são, multitarefa, rápidas e a maioria delas não estão sujeitos a grandes dificuldades por parte do utilizador para poder usufruir das funções das mesmas.

No que diz respeito aos jovens, a maioria destes vive num mundo restrito e devido às novas tecnologias, estes conseguem obter maior precessão do que está a acontecer no mundo através de canais de notícias, revistas ou redes sociais; a rede social fornece-lhes maneira de estes aumentarem o seu círculo social e desenvolver novas amizades; ajuda a desenvolver as habilidades de leitura e escrita, na medida, de que a celebridade que eles seguem fala de um livro e o jovem pode ter interesse em adquirir o livro também (Castells, 2001).

Por outro lado, as novas tecnologias trazem um conjunto de desvantagens nomeadamente aos seus utilizadores. Na linha de pensamento de Ponte e Viana (2007, citados por Ferreira & Monteiro, 2009) os riscos das novas tecnologias dividem-se em três categorias: “riscos associados aos conteúdos, riscos relacionados com a participação em serviços interativos e riscos ligados ao excesso de tempo de utilização, que podem conduzir ao vício e ao isolamento social” (p.93). No entanto estes riscos associam-se, aos chamados “cinco C’s” que incluem conteúdos (legais ou ilegais), contatos, comércio (publicidade enganosa), comportamentos (que podem levar à dependência) e *copyright*. Os mesmos autores destacam também como risco, a partilha de ficheiros que podem levar à violação dos direitos de autor e expor os computadores a um *software* malicioso.

A *internet* como já vimos, é um meio de comunicação onde indivíduos conhecidos e desconhecidos podem trocar números de telemóvel e até marcar encontros (Ferreira & Monteiro, 2009). Porém muitos jovens ainda aceitam conversar com quem não conhecem pelo que muitas vezes ouvimos notícias de jovens que fugiram de casa porque foram ter com alguém que conheceram na *internet*. Os comportamentos podem igualmente conduzir a situações de risco. As crianças e jovens passam muitas horas no *Messenger*, no correio eletrónico, em *chats*, a fazer *downloads* ou a jogar e conseguem, ao mesmo tempo, mandar mensagens aos amigos com o telemóvel (Ferreira & Monteiro, 2009). Contudo quando passam muitas horas nestas atividades podem desenvolver o chamado vício, ou seja, desenvolver uma dependência patológica (Monteiro & Osório, 2008).

Outros autores referem que o utilizador pode sofrer tanto de danos físicos, ou seja, lesões nos olhos, nas mãos e nas costas se forem utilizados de forma incorreta e excessiva como também de danos psicológicos (depressão e isolamento social) (Block, 2008, citados por Monteiro & Osório, 2008; Costa, 2003). Morais (2014) acrescenta ainda o *cyberbullying*, *sexting*, sequestros, prostituição de menores, pornografia, invasões de privacidade, discussões entre casais devido a conteúdos postados, traição virtual e assassinatos planeados pela rede (Monteiro & Osório, 2008; Morais, 2014). Costa (2014) afirma que existem páginas que incentivam os jovens a doenças como a anorexia e a bulimia, onde são dados conselhos para enganar os pais e conseguirem resultados.

Em 2007, foram divulgados dois casos, de dois grupos de adolescentes de cidades diferentes, que terão aprendido na *internet* a fabricar um engenho explosivo, que fizeram explodir em locais públicos onde provocaram ferimentos ligeiros a duas pessoas (Gonçalves & Damásio, 2007, citados por Monteiro & Osório, 2008). De acordo com as declarações das autoridades, os jovens afirmaram ter agido por curiosidade e consideraram a experiência bonita. No mês de novembro do mesmo ano, um jovem de Vale de Cambra, incentivado pela página de um grupo formado através de uma comunidade virtual, mutilou-se em conjunto com uma colega e os restantes participantes da rede.

Outro caso, conhecido é o da atriz Carolina Dieckmann que recebeu uma mensagem *spam* (não solicitada) que clicou sem querer o que fez com que os criminosos tivessem acesso ao seu computador e divulgaram trinta e seis fotos da atriz seminua em diversos

sites na internet (Morais, 2014). A atriz foi chantageada a pagar um determinado valor monetário para que as imagens fossem retiradas da *internet*.

Em 2018, segundo Batista (2019) 37% das crianças e jovens portugueses com idades compreendidas entre os 9 e os 17 anos afirmaram ter visto imagens de cariz sexual na *internet* (91%) no último ano. No mesmo estudo, conclui que 53% das crianças e jovens contactou na *internet* com pessoas com quem não tinham contacto cara a cara. Contudo foram adolescentes com idades compreendidas entre os 13 os 17 anos que estabeleceram contactos e amizades *online* com pessoas que não conheciam.

Estes casos, como outros, merecem especial atenção porque levantam dúvidas acerca da verdadeira utilidade e os benefícios das novas tecnologias, que apesar de parecerem inofensivas podem ser bem perigosas.

3. Ser jovem

Definir juventude ou dar uma definição para ser jovem não é simples, pois são conceitos dependentes de múltiplos fatores. Para definir juventude temos de ter em conta, como dito anteriormente, vários critérios e fatores que constituem o nosso mundo são eles: históricos, sociais, temporais e culturais.

Foram vários os autores que se debruçaram sobre esta temática, trazendo diferentes definições, mas sem chegar a uma definição concreta. Segundo a opinião de Peralva (1997, citado por Espanha, 2003) a juventude é uma condição social e um tipo de representação da sociedade. Para Abramo (1994, citado por Carneiro, Carvalho, Santos, Bezerra & Adad, 2014) o conceito juventude refere-se:

a uma faixa de idade, um período de vida em que se completa o desenvolvimento físico do indivíduo e uma série de mudanças psicológicas e sociais ocorre, quando este abandona a infância para processar a sua entrada no mundo adulto, quando passa por uma espécie de moratória social, um período destacado que somente se configura em alguns grupos sociais, que podem manter seus filhos longe da vida produtiva e social, com a finalidade de prepará-los para o futuro, onde o jovem teria um tempo de espera, para que só depois pudesse ser solto no mundo (p.255).

Já Abramovway (2006, citado por Guimarães, 2008) define juventude como:

o período da vida em que as pessoas passam da infância à condição de adultos, e durante o qual produzem mudanças biológicas, psicológicas, sociais e culturais, que se realizam em condições diferenciadas, segundo as sociedades, as culturas, as etnias-raça, as classes sociais e o gênero, bem como outras referências objetivas e subjetivamente relevantes para os que a vivenciam (p.7).

Assim, podemos concluir que não há um único modo ou forma de ser jovem ou viver a juventude pois, cada indivíduo vai construindo a sua forma e maneira de ser jovem e viver a juventude de acordo com as diversidades que encontra na sua vivência nos diversos sítios do mundo.

Nos dias de hoje os jovens são bastante diferentes dos jovens de gerações anteriores, pois a sociedade em que vivemos foi alvo de inúmeras alterações, evoluções, e paradigmas de vida ao longo dos tempos. Fatores estes que conduziram assim o conceito de ser jovem e a forma de viver uma juventude a sofrer inúmeras modificações com o decorrer do tempo (Dayrell, 2003). Este conceito de ser jovem e a mudança que tem vindo a surgir busca compreendê-los como sujeitos sociais que, como tais, constroem um determinado modo de ser jovem, adquirem um conhecimento da sua realidade quotidiana, constroem o seu estilo e moldam a sua personalidade, atribuem determinados significados a diversas coisas ou contextos e dessa forma que vão construindo diversos paradigmas e formas de viver numa sociedade cada vez mais tecnológica e globalizada.

Os jovens possuem a sua própria cultura com atitudes e comportamentos psicossociais específicos (Montenegro, 2010). A relação que estes têm com os seus pares serve de base para a construção de uma identidade, que acaba por ser comum pois, resulta da interação que os jovens estabelecem com os outros elementos dentro de um grupo. De acordo com Cardoso e Espanha (2009, citado por Montenegro, 2010) os jovens de hoje são caracterizados como socializadores “num meio com mudanças no domínio da interatividade da comunicação e acabam por conseguir manejar facilmente as novas tecnologias e os novos media, por estarem inseridos num ambiente com um sistema múltiplo de produtores e distribuidores.” (p.19).

Os jovens de hoje não têm receio da tecnologia, uma vez que esta sempre lhes esteve acessível desde o início das suas vidas. Estes têm acesso fácil a qualquer informação e por isso tornam-se consumidores mais exigentes (Barcelos, 2010). Os autores Hartman, Gehrt e Watchravesringkan (2004) propõem uma escala para medir a

tendência a inovações por parte dos jovens. Esta tendência em inovar (*innovativeness*) é o desejo do consumidor por novas experiências, contudo para se estudar o comportamento dos jovens consumidores devemos levar em conta a aquisição dos produtos, mas também, os significados e motivações envolvidos no seu papel de consumidores.

4. A influência das novas tecnologias nas relações interpessoais dos jovens

Na sociedade atual, a tecnologia encontra-se cada vez mais presente de uma forma direta ou indireta na vida indivíduos. Como tal estas novas tecnologias vieram transformar a vida, as relações e a comunicação entre as pessoas que as utilizam, se relacionam e comunicam através delas. Um indivíduo que não saiba lidar com as novas tecnologias fica excluído da sociedade, como se vivesse num mundo à parte. Segundo Silveira (2007) o excluído digital é aquele que não tem computador ou não sabe operá-la. Este conceito evoluiu para a exclusão da falta de acesso à rede, ou seja, um dispositivo sem acesso à *internet* tem pouca utilidade na era da informação atualmente.

De acordo com Sousa (2011) com o decorrer dos anos temos vindo a assistir, cada vez mais, a um avanço e à multiplicidade de novas formas das novas tecnologias referidas nos pontos anteriores. Contudo, existem cada vez mais novas tecnologias a ganharem ênfase para os jovens, como os correios eletrónicos, os *blogues* e o *Youtube*. Estes jovens são designados como “geração *Net*, geração digital ou geração eletrónica” (Montenegro, 2010, p. 20). Quando falamos de geração *net*, digital ou eletrónica falamos de jovens que utilizam a *internet* no seu dia-a-dia de diversas formas, tanto para informação e conhecimento como comunicação e entretenimento. Estes jovens, geralmente nascidos entre 1980 e 2000, nasceram e cresceram numa sociedade onde já predominava a *internet* onde esta estabelece uma grande influência na sua maneira de comunicar ou estabelecer relações sociais, também conhecidos como geração Y (*ípsilons*) ou geração *Millennium* (Santos, 2013). Esta geração cresceu cheia de atividades presentes no seu quotidiano e rodeados de aparelhos eletrónicos, sendo que os jovens aprenderam a capacidade de fazer tudo ao mesmo tempo. Para Tapscott (1997, citado por Montenegro, 2010) esta geração usa as novas tecnologias para aprender, comunicar, comprar e para investigar algo que queiram comprar ou usufruir. Embora, as novas tecnologias permitem ao jovem aprender e desenvolver novas capacidades, existem outras capacidades que a tecnologia não

desenvolve como, a intuição, o bom senso e as habilidades para a resolução de problemas (Prenski, 2009, citado por Santos, 2013). Contudo, devido à dependência que as novas tecnologias suscitam, muitos jovens isolam-se das suas relações de amizade, familiares e outras, para viverem no mundo virtual de dimensões ilimitadas. Isto faz com que este perca a noção da sua própria condição humana situada num ambiente social específico (Costa, 2016).

Com o avançar tecnológico das novas redes sociais, tornou-se bastante comum entre os jovens o registo de *selfies*, visto que as redes sociais são espaços de interação e socialização onde os jovens têm a necessidade de mostrar a sua imagem como estratégia para a busca de aprovação no mundo virtual, sobretudo medida através do número de *likes* que têm na sua imagem (Costa, 2016). Muitos jovens, seguidores deste pensamento, fotografam o seu corpo para milhões de pessoas na *internet* com o objetivo de passar a imagem perfeita, porém isto não passa de algo superficial pois, a expressão virtual da imagem não revela a essência humana da pessoa. Paralelamente, os jovens que não possuem um aparelho com tecnologia avançada de última geração, no qual não conseguem entrar nas redes sociais, sentem-se excluídos do seu grupo de amigos. Os jovens de hoje em dia, sentem a necessidade de serem reconhecidos, aceites pelo seu grupo e de atrair a atenção dos seus pares.

Cardoso (2011) refere que os jovens ocupam a maior percentagem de utilizadores da *internet* no mundo. Todavia Pereira, Pereira e Pinto (2011) afirmam que os jovens que usam a *internet* como meio de adquirir informação apresentam maior participação cívica, enquanto os que utilizam a *internet* para entretenimento mostram uma menor participação na sociedade.

Contudo, apesar do avanço tecnológico das novas tecnologias, estas ainda não estão à disposição de todas as pessoas do mundo, existindo uma diferença entre os países mais ricos e os mais pobres (Tapscott, 1997, citado por Montenegro, 2010). Desta maneira, as novas tecnologias continuam a ser um privilégio para um pequeno número de jovens no mundo inteiro. Algumas razões apontadas para este acontecimento passam pela falta de necessidade desse meio, o alto custo do equipamento e do acesso, falta de competências tecnológicas e razões políticas, sociais e religiosas.

O acesso às novas tecnologias da informação pode alterar o processo cognitivo dos jovens, uma vez ao acederem a conteúdos não válidos podem ter ideias erradas sobre

determinado assunto (Morais, 2014). Desta forma as tecnologias intelectuais desempenham um papel importante nos processos cognitivos dos jovens. Bryant (2018) também refere que as redes sociais podem ser usadas por jovens para visualizarem conteúdos que lhes interessam, contudo isto pode ser valioso, mas o conteúdo visto pode afetar domínios importantes no desenvolvimento do jovem. A investigação de Koutamanis, Vossen e Valkenburg (2015, citado por Bryant, 2018) pretendia entender a ligação entre o desenvolvimento emocional social nos jovens e as redes sociais. Os mesmos autores demonstraram que é provável que ocorra um *feedback* negativo através das redes sociais, o que pode ter efeitos negativos no que diz respeito ao desenvolvimento social do adolescente, uma vez que a aceitação e aprovação social de um grupo de pares é crucial para o desenvolvimento do adolescente.

Herman, Hansen, Cochran e Lindsey (2005, citado por Sanaktekin & Aydin, 2010) realizaram uma investigação com o objetivo de perceberem de que maneira os traços da nossa personalidade afetavam a maneira como nos comportamos na *internet*. Concluíram que existem dois traços de personalidade que afetam o nosso comportamento: a extroversão e o neuroticismo. A extroversão envolve qualidades como a capacidade de dialogar, assertividade e procura de interações humanas e riscos, ou seja, um indivíduo extrovertido é considerado um sujeito amigável, que procura companhias, deseja emoção, assume riscos e age por impulso (Sanaktekin & Aydin, 2010). Os mesmos autores, na sua investigação, revelaram que indivíduos extrovertidos conseguem expressar melhor o seu verdadeiro eu nas interações cara a cara do que em interações na *internet*. Por outro lado, indivíduos com uma extroversão baixa são vistos como sujeitos solitários, calados, quietos e deliberados. Desta maneira, indivíduos introvertidos preferem comunicar através de interações na *internet*. Expliquemos também que o neuroticismo envolve qualidades como timidez, culpa, ser tenso e ser temperamental. Na mesma investigação, os mesmos autores, concluíram que o neuroticismo está associado com o uso da *internet* como um substituto social, isto porque os indivíduos que se destacam nesta dimensão são mais capazes de expressar o seu verdadeiro *self* em interações pela *internet* do que em interações cara a cara.

Enquanto algumas investigações afirmam que o uso da *internet* está positivamente correlacionado com a depressão, solidão e *stress* como já foi referido anteriormente, outras investigações mostram que a *internet* pode afetar os utilizadores de maneira

benéfica (Sanaktekin & Aydin, 2010). Um estudo de Shaw e Gant (2002, citado por Sanaktekin & Aydin, 2010) revela que o uso *internet* pode diminuir significativamente a solidão e a depressão. Outro estudo de Mehdizadeh (2007, citado por Sanaktekin & Aydin, 2010) tinha como objetivo analisar como a autoestima dos indivíduos se manifesta no *Facebook* revelou que os indivíduos com menor autoestima estavam envolvidos em maior atividade *online*.

A depressão, a baixa autoestima e outros fatores associadas a estas funcionam como catalisadores “das interações sociais na internet, que podem ser percebidas como reasseguradoras, em consonância com a rejeição no mundo real” (Niemz, Griffiths & Banyard, 2005 citados por Ferreira, Relva & Fernandes, 2018, p. 25).

No seu estudo, Young (1996) conclui que a *internet* é utilizada como estratégia para o alívio de *stress* e ansiedade. Em concordância, Tao, Wu e Wang (2016) concluíram que a ansiedade era preditiva da adição à *internet* numa população de estudantes universitários, que habitavam em dormitórios com elevada densidade populacional. Também Ko, Yen & Chen (2009) concluíram que a depressão, a hostilidade, a fobia social e a hiperatividade são fatores da adição à internet.

Apesar dos riscos que as novas tecnologias acarretam, os jovens acabam por as utilizar na mesma e ajudam a criar mudanças na sociedade de informação (Montenegro, 2010). Os jovens são vistos como indivíduos que podem contribuir para alterar a sociedade e os seus processos, e não como simples sujeitos passivos.

5. Dimensão aditiva das novas tecnologias (processo neurobiológico e processo neuroquímico)

A utilização da *internet* e a sua adição tem sido cada vez mais estudada pois, parece ser um fenómeno que cresce cada vez mais na sociedade em que vivemos. Segundo Davis (2001 in Lira, 2014) o uso da *internet* pode ser classificado como uso saudável, que consiste no uso desta com um propósito, numa quantidade de tempo razoável, sem desconforto cognitivo ou comportamental e como uso problemático da *internet*, que concerne ao tempo excessivo gasto na *internet*, tendo efeitos negativos físicos e psicológicos para o indivíduo.

A adição à *internet* caracteriza-se como sendo as preocupações excessivas ou mal controladas, os impulsos ou comportamentos a respeito do uso do computador e acesso à *internet*, que causam danos ou *distress* (Shaw & Black, 2008). Desta forma Griffiths (2014, citado por Lira, 2014) “definiu o comportamento aditivo como qualquer conduta que apresente componentes do núcleo de dependência, ou seja, que apresente saliência, modificação de humor, tolerância, sintomas de abstinência, conflito e recaída” (p.13).

Contudo ainda não existe uma definição consensual acerca da utilização excessiva da *internet* nem sobre os seus critérios de diagnóstico, desta forma é possível encontrar diversas definições e critérios apesar de se assemelharem uns aos outros (Capitão, 2014). No que diz respeito à terminologia existem várias, como vício da *internet*, uso problemático da *internet*, uso compulsivo da *internet*, uso patológico da *internet*, adição à *internet* e dependência da *internet* (Capitão, 2014; Maia, 2014). Segundo Shaw e Black (2008) alguns investigadores agrupam o vício da *internet* nas perturbações do uso de substâncias, outros referem que se enquadra nas perturbações obsessivo-compulsivas e outros nas perturbações do controlo de impulsos.

Segundo Costa (2015) os neurotransmissores têm a função de transmitir comunicação, modular e amplificar informação entre neurónios e outras células no sistema nervoso. Atualmente existem diversos neurotransmissores, que são divididos em categorias: (a) monoaminas: acetilcolina, serotonina e histamina; (b) catecolaminas: dopamina, adrenalina e noradrenalina; (c) aminoácidos: excitatórios (glutamato e aspartato) e inibitórios (ácido gama-aminobutírico e glicina) e (d) neuropéptidos.

Recentemente foram identificadas múltiplas regiões do cérebro humano envolvidas no estabelecimento e consolidação de comportamentos aditivos (Ortega, Nieves, Zamora, Gelman & Palma, 2012). Desta forma ficou-se a perceber que os processos cognitivos e emocionais a nível do córtex pré-frontal são modificados através da substância aditiva. O recente modelo que explica as estruturas cerebrais envolvidas na dependência da adição consiste em quatro circuito: (a) recompensa, que se localiza no núcleo *accumbens* denominado também como o centro do prazer que constitui a principal parte do estriado ventral com funções relacionadas com o prazer, o vício, o risco, o medo ou a agressão (Schwienbacher, Fendt, Richardson, & Schnitzler, 2004); (b) motivação, localizada no córtex da orbito frontal e no córtex *subcellular*; (c) aprendizagem e memória, localizadas na amígdala e no hipocampo; (d) controlo, localizado no córtex pré-frontal. Estes quatro

circuitos recebem inervações diretas de neurónios dopaminérgicos, mas eles também estão relacionados com outras projeções que são denominadas por glutamatérgicas (Ortega et al., 2012).

Nas palavras de Echeburúa (1999, citado por Maia, 2014) os fatores de risco que propiciam à adição da *internet* são os seguintes: défice de personalidade (introversão, baixa autoestima e procura de sensações), défice nas relações interpessoais (timidez e fobia social), défice cognitivo (fantasia descontrolada, atenção dispersa e tendência para a distração) e alterações psicopatológicas (adições químicas ou psicológicas presentes no passado e depressões).

Para que se consiga detetar se existe adição à *internet* Goldberg (1995, citado por Maia, 2014) estabeleceu alguns critérios, tais como: (1) mudanças drásticas nos hábitos de vida de modo a ter mais tempo para se conectarem; (2) diminuição generalizada da atividade física; (3) descuido ao nível da saúde; (4) evitamento de atividades importantes de modo a ter mais tempo para se conectar à rede; (5) diminuição da sociabilidade que tem como consequência a perda de amizades; (6) negligência ao nível da relação com a família e amigos; (7) recusa em dedicar tempo extra em atividades fora de casa; (8) desejo de ter mais tempo para estar conectado à internet; (9) negligência no trabalho e nas obrigações pessoais.

Young (1996) refere que existe vício da *internet* quando estão presentes num indivíduo cinco ou mais destes sintomas: (1) preocupação com a *internet*; (2) aumento significativo do tempo despendido na *internet* para obter satisfação; (3) dificuldade em controlar, reduzir ou parar a utilização da *internet*; (4) sentimentos de irritabilidade, inquietação ou depressivos quando tentam parar/controlar a utilização; (5) ficar mais tempo *online* do que pretendido; (6) pôr em risco um relacionamento significativo, trabalho ou educação por causa da *internet*; (7) mentir acerca do envolvimento com a *internet*; (8) utilizar a *internet* de forma a escapar de problemas ou para aliviar sentimentos disfóricos. Assim o mesmo autor, definiu o conceito de adição à *internet* como uma perturbação do controlo do impulso, sem uma substância química.

Mais tarde Young e a sua equipa propuseram outro conjunto de critérios: (1) tolerância (necessidade de passar mais tempo *online*); (2) sintomas de abstinência quando não estão *online*; (3) perda de controlo (passar mais tempo *online* do que previamente estipulado, tentativas falhadas de reduzir o tempo *online*, experienciar o tempo que

despende *online* como exagerado); (4) desejo incontrolável de estar *online*; (5) preocupação excessiva acerca da *internet*; (6) consequências negativas que se repercutem a nível familiar, social, de saúde ou em outras atividades; (7) evitamento de sentimentos negativos; (8) despende, pelo menos, de 4 horas por dia de semana da *internet* (Müller, Glaesmer, Brähler, Woelfling & Beutel, 2013, citados por Capitão, 2014).

A utilização da *internet* pode-se tornar viciante e quando isso acontece pode colocar em causa a sociabilidade na vida real, levando os utilizadores a isolarem-se socialmente como também pode apresentar riscos para a saúde mental e pode originar consequências negativas na vida quotidiana dos indivíduos (Lemos, 2019). Os indivíduos que são dependentes da *internet* sofrem de perda de controlo, sintomas de angústia, de conflitos familiares, de emoções de raiva, afastamento social, reduzida satisfação com a vida, reduzido bem-estar emocional, sintomas de abstinência, comportamentos compulsivos e impulsivos, introversão, níveis elevados de solidão, alexitimia, suicídio, humor deprimido, sintomas depressivos, baixa autoestima e desinibição social. Vários estudos demonstram que a adição à *internet* pode estar ligada a condições clínicas mais graves, como perturbações de ansiedade social, perturbações afetivas, perturbação bipolar, comportamentos autodestrutivos, ansiedade, perturbação de hiperatividade e défice de atenção, sintomas obsessivo-compulsivos, perturbações de comportamento alimentar e características da personalidade e comportamentais mal adaptativas e problemas de saúde física. Num estudo de Phillips, Ogeil e Blaszezynsi (2012) percebeu-se que os jovens que são dependentes da *internet* apresentam problemas relacionados com o jogo ou apostas.

6. O papel do Educador Social na mediação e no impacto das novas tecnologias

Perante a problemática gerada pelo tema presente torna-se determinante refletir sobre a importância e contributo que a intervenção do Educador Social tem para proporcionar junto dos jovens, em relação ao seu desenvolvimento pessoal como nas suas relações sociais.

Nas palavras de Sáez e Molina (2006) o papel do educador social visa acompanhar as pessoas ou grupos no seu processo de inserção e participação nas redes de sociabilidade, adotando como estratégia privilegiada a dinamização de projetos

educativos comunitários. Segundo Cardoso (s/d in Mateus, 2012) o educador social tem uma “enorme capacidade de perceber a realidade, refletir, adaptar-se às dificuldades e encontrar saídas possíveis para os múltiplos problemas de âmbito social” (p.69). Baptista (1998) refere que cabe ao educador social criar espaços de mediação necessários a uma socialização feliz. O mesmo profissional independentemente do contexto profissional onde está inserido tem de trabalhar com “o outro”, com o utente, desta força deve usar uma prática mediadora. Neste sentido este profissional trabalha como mediador sociopedagógico no contexto da relação família, escola e comunidade local (Canastra & Malheiro, 2009).

Nos dias de hoje os jovens utilizam cada vez mais as novas tecnologias e passam cada vez mais tempo *online* nas redes sociais, pois dedicam-lhes grande parte da sua vida, sendo uma realidade que pode trazer vantagens, mas também desvantagens, pontos positivos e negativos. Por isso, é importante conhecer bem essa realidade como também, a relação dos jovens com a mesma, para poder fazer um bom diagnóstico e intervir de acordo com o mesmo. E é neste ponto que o educador social irá desempenhar um papel relevante junto dos indivíduos com os quais interage, pois é do educador que depende uma integração social de forma adequada ao seu quotidiano e ao meio em que vive.

Os jovens de hoje em dia estão cheios de habilidades e com um grande hábito de utilizarem as novas tecnologias diariamente. O Educador Social deve estar atento a este uso das novas tecnologias e ver até que ponto o mesmo não se torna abusivo e causa danos e dependência a quem o utiliza. Demo (2011) tem a ideia que muitos jovens têm um chamado entusiasmo excessivo bem como amargura exagerada em relação a utilização das novas tecnologias.

Em 2008, Foregger (2008 citado por Thoene, 2012) realizou uma investigação para entender como e por que razão os estudantes universitários usavam as redes sociais. O mesmo autor demonstrou que os estudantes usam as redes sociais por várias razões, como passar o tempo, realizar conexões, atração sexual, aceder a serviços públicos, estabelecer velhos laços e usar canais. Por sua vez, revelou que as mulheres passam mais tempo nas redes sociais que os homens, que por sua vez pode explicar a razão pela qual as mulheres têm mais amigos nas redes sociais que os homens. Em média os alunos passam 27,93 minutos nas redes sociais durante a semana e 28,44 minutos por dia durante o fim de

semana, à noite num horário entre as 21 horas e às 24 horas (Pempek, Yermolayeva & Calvert in Thoene, 2012).

As crianças começam a utilizar as novas tecnologias mais precocemente e as suas famílias devem estar conscientes que são uma mais-valia, mas que acarretam perigos também. Faria, Costa e Neto (2018) realizam um estudo para perceber de que forma as crianças e adolescentes utilizam as novas tecnologias e como a sua família faz o controlo. Neste estudo participaram 412 famílias, onde as mães tinham uma idade média de 40 anos e os pais de 42 anos a possuírem um grau académico superior. As mães trabalhavam cerca de 8h por dia e passavam cerca de 9h fora de casa e os pais trabalhavam 9h por dia e passavam cerca de 10h fora de casa. Para além disso, os jovens podem utilizar as chamadas *lanhouses* (locais comerciais em que as pessoas pagam para utilizar um computador com acesso à *internet*) e lá podem aceder aos conteúdos que bem entenderem sem a supervisão dos cuidadores (Morais, 2014)

Os mesmos autores constataram que 90% das crianças e adolescentes utilizam as novas tecnologias. Destas 67% das crianças dos 0 aos 3 anos utilizam as mesmas, 89% dos 4 aos 6 anos, 98% dos 7 aos 10 anos e, a partir desta idade, a utilização é de 100%. A tecnologia mais utilizada é o *tablet* com 73% de utilizadores, seguido do *smartphone* com 61%, do computador com 46% e da consola com 33%. A utilização altera-se com a idade, sendo que as crianças até aos 10 anos utilizam mais o *tablet* e, após essa idade, o telemóvel e o computador passam a ser os mais utilizados.

Também foi avaliada a frequência e o tempo que as crianças e adolescentes passam nas novas tecnologias (Faria, Costa & Neto, 2018). Cerca de 40% das crianças dos 0 aos 6 anos utilizam as novas tecnologias por mais de 1h30m diariamente, dos 7 aos 10 anos este valor passa para 82% dos casos, e a partir dos 11 anos de idade quase toda a amostra faz uma utilização superior a 1h30m. As atividades preferidas variam de acordo com a faixa etária, vejamos que as crianças dos 0 aos 3 anos utilizam as novas tecnologias para visualizar jogos (39%) e ouvir música (28%), dos 4 aos 6 anos utilizam para jogar jogos (33%) e visualizar vídeos (31%), dos 7 aos 10 anos utilizam para jogar jogos (28%) e visualizar vídeos (24%), dos 11 aos 14 anos utilizam para ouvir música (24%) e jogar jogos (22%) e dos 15 aos 19 anos utilizam para pesquisa (26%) e ouvir música (25%). Por último, verificou-se o controlo parental e apenas 51% das famílias têm iniciativa de bloquear conteúdos, verificar o histórico ou discutir as regras de segurança *online*. Dos 7

aos 10 anos só 50% das famílias fazem controlo parental, dos 11 aos 14 anos sobe para 57% das famílias e dos 15 aos 19 anos, baixa para 26%.

Perante este estudo podemos constatar que as famílias não possuem um controlo extremo na utilização das novas tecnologias pelas crianças e adolescentes. Uma das razões é o facto de vivermos cada vez mais numa sociedade competitiva e na maioria das vezes a vida profissional dos cuidadores dos jovens não permite que eles tenham tempo suficiente para dialogar e supervisionar a utilização adequada das redes por parte dos seus filhos. Também muitas vezes, os computadores e dispositivos que deviam estar na sala de casa encontram-se localizados nos quartos dos jovens, que podem aceder ao conteúdo que quiserem no momento que desejarem tornando-se vulneráveis aos perigos que a rede acarreta.

Desta maneira, Mateus (2012) refere que a intervenção de um educador social deve ser “eficaz, inovadora, baseada em práticas e políticas atuais, definindo propriedades, fazendo escolhas, valorizando experiências e colocando os saberes adquiridos ao serviço dos outros” (p.64). Desta maneira, o educador social tem o papel de elaborar e implementar projetos, para que os jovens utilizem as novas tecnologias de forma a usufruírem de todas as potencialidades e minimizarem possíveis riscos.

Chegamos à conclusão que a nova geração está definitivamente inserida e ligada às novas tecnologias e às dinâmicas virtuais de aprendizagem (Demo, 2011). Mundos virtuais são intensamente obscuros, visto que nos fornecem inúmeras vantagens, mas também desvantagens e algum risco, tendo estas novas tecnologias oportunidades marcantes, tanto de forma positiva como de forma negativa, dependendo da forma como a mesma é utilizada.

Capítulo II – Conceptualização da investigação

Neste capítulo apresentam-se os aspetos metodológicos que caracterizam a investigação. Primeiramente, apresenta-se uma formulação do problema, os objetivos e as hipóteses de investigação, em seguida explica-se a metodologia utilizada, caracteriza-se a amostra, os instrumentos de recolha de dados, os procedimentos e os instrumentos de tratamento e análise de dados.

1. Formulação do problema e hipóteses de investigação

Para iniciar uma investigação é fundamental partirmos de uma formulação do problema para o qual pretendemos obter uma resposta concreta. Tendo em conta o enquadramento teórico, desenvolvido no primeiro capítulo percebemos que no mundo atual os jovens desenvolvem-se num ambiente saturado de novas tecnologias. Contudo, uma utilização excessiva das novas tecnologias traz vários malefícios mencionados no capítulo anterior. Mas é importante mencionar que na juventude, o excesso do uso da tecnologia faz com que o indivíduo passe a maior parte do tempo a interagir no mundo virtual, o que acaba por afetar o seu desenvolvimento e faz perder experiências sociais importantes. Desta forma, a questão-problema desta investigação será: *“Qual o impacto das novas tecnologias nas relações interpessoais dos jovens?”*.

De acordo com Reis (2010) para responder a uma questão de investigação é fundamental a formulação de hipóteses. Segundo Pardal e Lopes (2011) as hipóteses de investigação são proposições construídas de maneira a explicar ou compreender, antecipada e provisoriamente, um fenómeno determinado e constituem linhas de orientação que apontam direções do que se pretende demonstrar. Também Creswell (2007) refere que:

“são previsões que o pesquisador faz sobre a relação entre as variáveis. São estimativas numéricas de valores da população baseados em dados coletados em amostras. O teste de hipóteses emprega procedimentos estatísticos nos quais o investigador faz inferências sobre a população a partir de uma amostra de estudo. As hipóteses geralmente são usadas em experimentos nos quais os investigadores comparam grupos” (p. 120).

Desta forma foram elaboradas as seguintes hipóteses de investigação (H) que se pretendem corroborar.

H1 – A adesão às novas tecnologias é mais prevalente no sexo feminino.

H2 – Os jovens passam em média entre 1h30 e 3 horas diárias nas redes sociais.

H3 – A idade média do início do uso de dispositivos móveis com acesso à *internet* das raparigas é de 12 anos e nos rapazes é de 13 anos.

H4 – Os jovens que vivem no meio urbano utilizam mais as novas tecnologias do que os jovens que vivem no meio rural.

H5 – Os jovens com maiores habilitações literárias são mais dependentes dos dispositivos móveis com acesso à internet do que os jovens com menos literacia.

2 - Metodologia

Esta fase é muito importante para o desenrolar da investigação, porque é neste momento que se define a forma como a investigação vai ser elaborada e que possibilita a obtenção de respostas. Depois de delineada a investigação deve-se proceder à classificação da população em estudo, bem como dos métodos (Fortin, 2009).

Segundo Gunther (2006) a investigação quantitativa apresenta algumas características que permite ao investigador ter um maior controlo sobre o contexto, interagir com o objeto de estudo com neutralidade e com objetividade e analisar os dados através da linguagem matemática a fim de explicar os fenómenos (através de análises estatísticas ou teorias de probabilidade). Paralelamente, Ribeiro (2010) afirma que os estudos desta natureza caracterizam-se por se expressarem através de números que representam uma contagem, uma medição/ um cálculo e que permitem assim, obter informação acerca do estudo atual dos fenómenos e conhecer uma situação tal como ela existe no momento do estudo. Também Almeida e Freire (2008) referem que a abordagem quantitativa tem como intuito explicar, predizer e controlar os fenómenos procurando regularidades e leis, através da objetividade dos procedimentos e da quantificação das medidas. Tem como principais objetivos, descrever a distinção das entidades pelos diversos valores das variáveis e/ou descrever ou examinar relações entre variáveis.

Neste sentido a presente investigação é de carácter descritivo, analítico e transversal. Um estudo descritivo “consiste em descrever simplesmente um fenómeno ou um conceito

relativo a uma população, de maneira a estabelecer as características dessa população” (Ribeiro, 2010, p. 164). Um estudo analítico tem como objetivo analisar, explorar, determinar, descrever e interpretar os fatores determinantes que eventualmente possam encontrar-se associados ao fenómeno em estudo numa determinada população e num determinado período de tempo. O corte transversal assumido no presente estudo diz respeito ao facto de os dados terem sido recolhidos em apenas um momento (Ribeiro, 2010).

Em suma esta investigação adota uma metodologia quantitativa de carácter descritivo, analítico e transversal, para melhor conhecimento sobre o fenómeno estudado.

2.1. Amostra

Uma população ou universo é um conjunto de indivíduos, objetos ou resultados experimentais acerca do qual se pretende estudar alguma característica comum. A amostragem define-se como “um processo de obtenção de informação sobre um todo, examinando apenas uma parte, ou seja, descobrir algo sobre determinada população ou universo estudando apenas uma parte desta” (Vieira, 2008, p. 25). Por outras palavras, a amostragem é o processo de escolha de uma parte da população a ser estudada.

Recorremos nesta investigação ao método de amostragem não-probabilística, accidental ou por conveniência, “procedimento segundo o qual cada elemento da população não tem uma probabilidade igual de ser escolhido para formar a amostra” (Fortin, 1999, p. 208). Por outras palavras, os indivíduos da nossa investigação foram selecionados porque estavam prontamente disponíveis. Esta técnica representa uma maior facilidade operacional mas tem como desvantagem a incapacidade de fazer afirmações gerais com rigor estatístico sobre a população, o que leva a que os resultados da investigação se atribuem só à amostra. (Quivy & Campenhoudt, 2018).

A amostra desta investigação é constituída por 44 alunos (22 do sexo feminino e 22 do sexo masculino) que se encontram a frequentar a Escola Superior de Educação de Bragança do Instituto Politécnico de Bragança.

2.2. Instrumentos de recolha de dados

Para esta investigação foi utilizada como técnica de recolha de dados, o questionário ou *survey* como também é conhecido. No dizer de Wood e Haber (2001, citado por Vilelas, 2009) “os questionários são instrumentos de registo escritos e planeados para

pesquisar dados de sujeitos, através de questões, a respeito do conhecimento, atitudes, crenças e sentimentos” (p.287). Os questionários podem ser de carácter livre, fechado ou misto. No questionário livre, o indivíduo questionado pode responder livremente e como entender, permitem à pessoa questionada dar uma resposta livre e pessoal, no entanto pode dar origem a respostas equívocas, contraditórias ou ilegíveis e de serem difíceis de analisar e interpretar pela existência de muitas respostas possíveis. O questionário fechado, é elaborado com um plano rígido, no qual a ordem das questões mantem-se constante e permite canalizar as reações do indivíduo questionado para algumas categorias muito fáceis de interpretar. Por último, o questionário misto, as questões podem ser abertas e fechadas.

Nas questões abertas os indivíduos inquiridos podem responder de forma livre sem se limitarem a escolher uma resposta (Vilelas, 2009). As principais vantagens são que estimulam a cooperação, permitem avaliar melhor as atitudes para análise das questões estruturadas, são muito úteis como primeira questão de um determinado tema porque deixam o inquirido mais à vontade para a entrevista a ser feita, cobrem pontos além das questões fechadas, têm menor poder de influência nos inquiridos, exigem menor tempo de elaboração, proporcionam comentários, explicações e esclarecimentos significativos para se interpretar e analisar as perguntas com respostas fechadas e evita-se o perigo existente no caso das questões fechadas, do investigador deixar de relacionar alguma alternativa significativa na lista das opções. Contudo também apresentam as suas desvantagens tais como, dão margem à parcialidade do investigador na lista das respostas, há grande dificuldade para a codificação e possibilidade de interpretação subjetiva de cada descodificador, esbarram com as dificuldades de redação da maioria das pessoas, são menos objetivas e mais demoradas para serem analisadas.

Nas questões fechadas, o inquirido só pode escolher um número limitado de respostas possíveis (Vilelas, 2009). No entanto, dentro destas existem as questões de escolha múltipla e as questões dicotômicas. Ou seja, nas questões de escolha múltipla, os inquiridos optam por uma das respostas ou por um determinado número permitido de opções de resposta. Têm como vantagem a facilidade de aplicação, processo, análise e rapidez no ato de responder, apresentam pouca possibilidade de erros e trabalham com diversas alternativas. No entanto apresentam desvantagens tais como, exigem muito cuidado e tempo de preparação para garantir que todas as opções de respostas sejam

oferecidas e os inquiridos podem ser influenciados pelas alternativas apresentadas. As questões dicotômicas são as que apresentam duas opções de respostas e apresentam as seguintes vantagens: rapidez e facilidade de aplicação, processo, análise e rapidez no ato de responder, menor risco de parcialidade do investigador, apresentam pouca possibilidade de erros, e são altamente objetivas. Em paralelo, como desvantagens temos a polarização de respostas e a possibilidade de forçar respostas em relação a um determinado assunto, podem levar a erros de medição e são fortemente passíveis a erros sistemáticos.

O questionário apresenta algumas vantagens tais como, garante o anonimato, apresenta questões objetivas de fácil pontuação, questões padronizadas que garantem uniformidade, deixa em aberto o tempo para as pessoas pensarem sobre as respostas, tem facilidade de conversão dos dados para arquivos de computador e apresenta um custo razoável. Contudo como desvantagens temos a baixa taxa de respostas para questionários enviados pelo correio, inviabilidade de comprovar respostas ou esclarecê-las, é difícil pontuar questões abertas, dá margem para respostas influenciadas, é restrito a pessoas aptas à leitura e pode ter itens polarizados/ambíguos (McMillan & Schumacher, 1997).

Foi elaborado um questionário original (Anexo I) com trinta e oito perguntas abertas e fechadas, onde se utilizou também a escala *Likert*, que é composta por um conjunto de frases onde se pede ao inquirido que manifeste o seu grau de concordância com a afirmação, que vai desde o discordo totalmente até ao concordo totalmente (Cunha, 2007). Neste sentido, atribui-se um número para cada resposta, com a finalidade de medir a atitude do inquirido em relação a cada afirmação. Segundo Oliveira (2001), “a somatória das pontuações obtidas para cada afirmação é dada pela pontuação total da atitude de cada respondente.” (p.9). Brandalise (2005, p.4) refere:

As principais vantagens das escalas Likert, são a simplicidade de construção; o uso de afirmações que não estão explicitamente ligadas à atitude estudada, permitindo a inclusão de qualquer item que se verifique, empiricamente, ser coerente com o resultado final; e ainda, a amplitude de respostas permitidas apresenta informação mais preciosa da opinião do respondente em relação a cada afirmação. Como desvantagem, por ser uma escala essencialmente ordinal, não permite dizer quanto um respondente é mais favorável a outro, nem mede o

quanto de mudança ocorre na atitude após expor os respondentes a determinados eventos. (p.4).

Em suma, na presente investigação como técnica de recolha de dados foi elaborado um inquérito por questionário *online*, com trinta e seis perguntas abertas e fechadas e por sua vez utilizada a escala de *Likert*.

2.3. Procedimento

Foi elaborado um questionário *online*, com recurso à ferramenta *Survio*, onde foi criado o *link online*, <https://www.survio.com/survey/d/F6A2C6K6D0B7Q0V3C>, para que fosse possível a sua aplicação, devido à impossibilidade de entregar em mão. Este *link* foi enviado para alguns alunos que frequentam a Escola Superior de Educação - Instituto Politécnico de Bragança e apelamos à passagem de informação para que a amostra se tornasse significativa. E foi elaborado um requerimento para pedir autorização de aplicação do questionário na escola (Anexo II).

A recolha de dados ocorreu de 26 de Outubro a 29 de novembro de 2020. Os alunos foram informados sobre os objetivos da investigação e asseguramos o seu anonimato no preenchimento do questionário. Após a primeira solicitação de preenchimento do questionário foi necessário, voltar a solicitar seu preenchimento. O tempo médio para o preenchimento do questionário foi de cerca de 5 a 10 minutos.

2.4. Instrumento de tratamento e análise de dados

O tratamento de dados é a etapa seguinte depois da recolha dos dados e consiste em analisar e interpretar a informação recolhida, de modo a encontrar respostas ao problema de investigação delineado no início da investigação (Gil, 2002).

O tratamento estatístico de todos os dados da investigação realizou-se através do programa *Statistical Package for the Social Sciences* – SPSS, versão 21 para efeitos de tratamento e análise de dados.

Para dar resposta aos objetivos de estudo recorreu-se a técnicas estatísticas descritivas e inferenciais. Nomeadamente, através de uma análise descritiva exploratória que permitiu entender de uma forma simples o perfil dos inquiridos e explorar alguma informação sobre as variáveis em análise, com a obtenção de frequências absolutas e relativas, medidas de tendência central e de dispersão. Também se utilizou a representação gráfica nomeadamente os gráficos de barras e circulares.

A inferência estatística foi realizada através do teste de independência do Qui-quadrado de forma a averiguar se as variáveis estavam estatisticamente associadas e através do teste exata da Binomial que permite inferir sobre a proporcionalidade. Utilizou-se um nível de significância de 5%.

Capítulo III – Apresentação dos resultados e análise das hipóteses de investigação

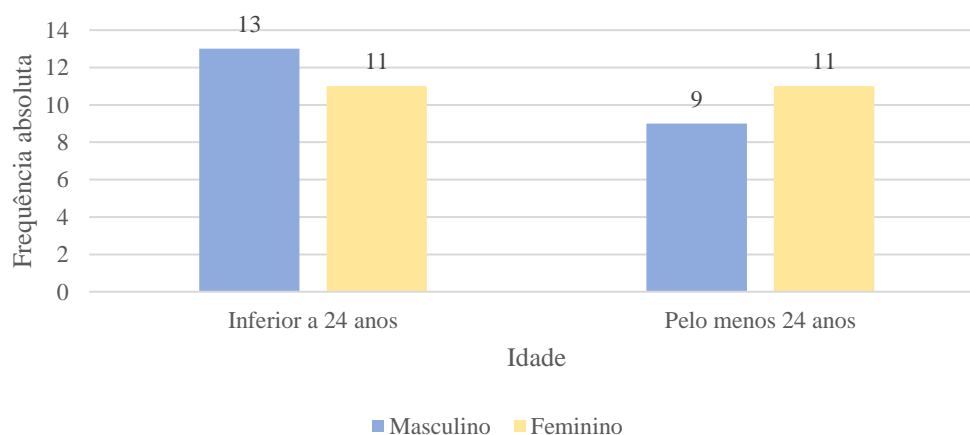
Neste capítulo iremos proceder à apresentação dos resultados. Procuramos assim, dar resposta à questão problema definida e corroborar as hipóteses delineadas no início da investigação.

Estes resultados que vamos apresentar e discutir neste capítulo assentam nas respostas ao inquérito por questionário, dadas pelos 44 participantes que responderam *online*.

1. Apresentação dos resultados

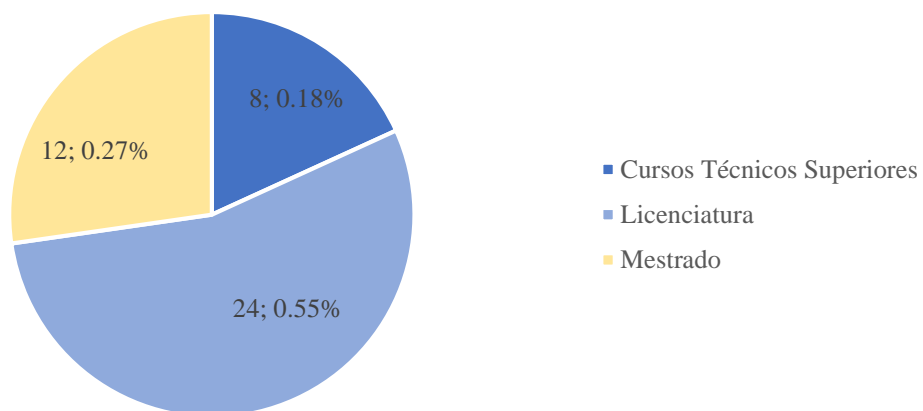
Na figura 1 observa-se que participaram no estudo 44 alunos da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Bragança. Estes eram maiores de idade e apresentavam no momento da recolha de dados idade média de 23,93 anos com desvio padrão de 5,634 anos. Por análise da figura 1 observa-se que 50% (22) da amostra era do género masculino e que 54,55% (24) tinham idade inferior a 24 anos (13 rapazes e 11 raparigas) e os restantes 45,45% (20) tinham pelo menos 24 anos (9 rapazes e 11 raparigas).

Figura 1. Caraterização da amostra por género e idade.



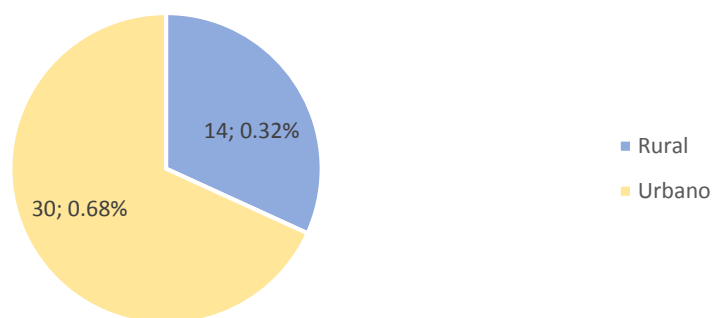
Por análise da figura 2 observa-se que 54,55% (24) dos alunos inquiridos frequentavam o mestrado, 27,27% (18) cursos técnicos superiores e 18,18% (8) licenciaturas.

Figura 2. Caracterização da amostra por habilitações literárias.



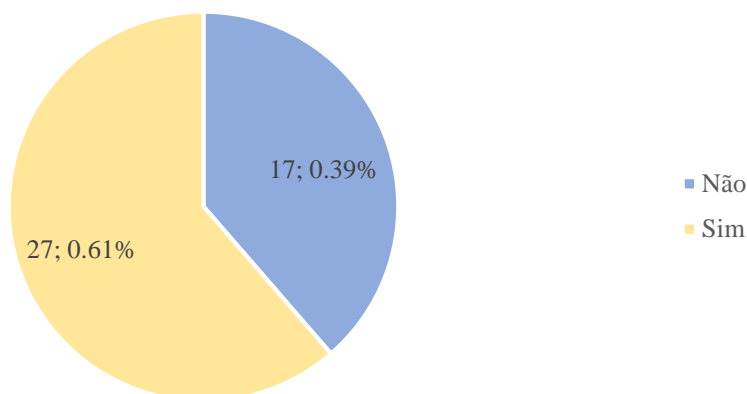
Verificou-se que a maioria dos inquiridos, 68,18% (30) residiam no meio urbano, gráfico da figura 3.

Figura 3. Caracterização da amostra pelo local de residência.



A maioria dos inquiridos, 61,36% (27) afirmou que praticava atividades extracurriculares nos tempos livres, Figura 4.

Figura 4. Caraterização da amostra pela prática de atividades extracurriculares.



Na tabela 1 apresenta-se a caraterização da primeira tecnologia utilizada. Observa-se que 56,8% (25) dos inquiridos tiveram como sua primeira tecnologia um computador e tinham idade média de $11,80 \pm 3,227$ anos, enquanto 43,2% (19) tiveram como primeira tecnologia um telemóvel com a idade média $12,68 \pm 4,583$. Verifica-se que o telemóvel surge ligeiramente mais cedo que o computador.

Tabela 1. Caraterização da primeira tecnologia utilizada

Primeira Tecnologia	Caraterização da 1ª utilização		Idade de início da utilização das novas tecnologias	
	N	%	\bar{X}	s
Telemóvel	25	56,8%	11,80	3,227
Computador	19	43,2%	12,68	4,583
Total	44	100%	12,18	3,848

Nota: \bar{X} – média; s – desvio padrão.

Os participantes foram questionados sobre a utilização que davam inicialmente aos seus primeiros dispositivos tecnológicos. Na tabela 2 apresentam-se os resultados obtidos, de salientar a possibilidade de escolha de mais de uma opção, daí se tenha obtido resultados para cada opção individual e globalmente. Assim sendo, globalmente foram obtidas 73 respostas destacando-se a razão “jogar” com 47,9% (35) seguida da pesquisa para “trabalhos escolares” com 15,1% (11). Individualmente observa-se que dos 44 participantes 79,5% (35) afirmaram que a razão era “jogar”; 18,2% (8) responderam “conhecer pessoas”; as razões “pesquisa” e “chat” tiveram a mesma percentagem de respostas; 25,0% (11) referiram os “trabalhos escolares” e houve um inquirido que afirmou que uma das razões foi “comunicar com os pais”.

Tabela 2. Caracterização do uso dado aos primeiros dispositivos tecnológicos.

Razões	Respostas obtidas		% de casos relativamente ao total
	n	%	
Jogar	35	47,9%	79,5%
Conhecer pessoas	8	11,0%	18,2%
Pesquisa	9	12,3%	20,5%
Chat	9	12,3%	20,5%
Trabalhos escolares	11	15,1%	25,0%
Outra: Comunicar com os pais	1	1,4%	2,3%
Total	73	100%	

Na tabela 3 apresentam-se os resultados sobre o acesso à *internet* a partir de casa, assim como sobre a utilização de redes sociais. Observa-se que 97,7% (43) dos inquiridos tem acesso à *internet* a partir de casa e destes a maioria, 58,1% (25) utiliza o computador para navegar no quarto e 32,6% (14) na sala. Todos os alunos participantes no estudo têm atualmente conta em alguma rede social. Em média, os inquiridos criaram a primeira conta numa rede social com $14,98 \pm 4,327$ anos. Observa-se que a maioria dos pais, 77,3% (34) têm conhecimento da utilização de redes sociais por parte dos filhos e destes 7 são amigos virtuais dos filhos.

Tabela 3. Caracterização do acesso à *internet* em casa e conhecimento dos pais sobre utilização de redes sociais.

Variáveis	Respostas	n	%
Acesso Net em Casa	Sim	43	97,7%
	Não	1	2,3%
	Total	44	100%
Local em casa onde costumamos utilizar o computador para navegar na internet?	Sala	14	32,6%
	Cozinha	1	2,3%
	Quarto	25	58,1%
	Escritório	3	7,0%
	Total	43	100%
Idade da 1ª rede social	$\bar{X} = 14,98; s = 4,327$		
Atualmente tens conta em alguma rede social?	Sim	44	100,0%
	Não	0	0,0%
	Total	44	100%
Os teus Pais têm conhecimento que usas redes sociais?	Sim	27	61,4%
	Sim, eles são meus amigos virtuais	7	15,9%
	Não	8	18,2%
	Não, bloqueie-os para não verem o que eu faço	2	4,5%
	Total	44	100%

Nota: \bar{X} – média; s – desvio padrão.

Os participantes foram questionados sobre as redes sociais utilizadas. Na tabela 4 apresentam-se os resultados obtidos, de salientar a possibilidade de escolha de mais de uma opção, daí se tenha obtido resultados para cada opção individual e globalmente. Assim sendo, globalmente foram obtidas 73 respostas destacando-se a rede “Facebook” com 27,0% (41) seguida da rede “Instagram” com 25,7% (39) das respostas. Individualmente observa-se que dos 44 participantes 93,2% (41) afirmaram utilizar o “Facebook”; 88,6% (39) o “Instagram” e 72,2% (32) o “WhatsApp”. As redes menos populares nesta população são o “Twitter” e o “Tumblr”.

Tabela 4. Caraterização das redes sociais utilizadas.

Razões	Respostas obtidas		% de casos relativamente ao total
	n	%	
Facebook	41	27,0%	93,2%
Youtube	26	17,1%	59,1%
Instagram	39	25,7%	88,6%
WhatsApp	32	21,1%	72,7%
Twitter	10	6,6%	22,7%
Tumblr	4	2,6%	9,1%
Total	152	100%	

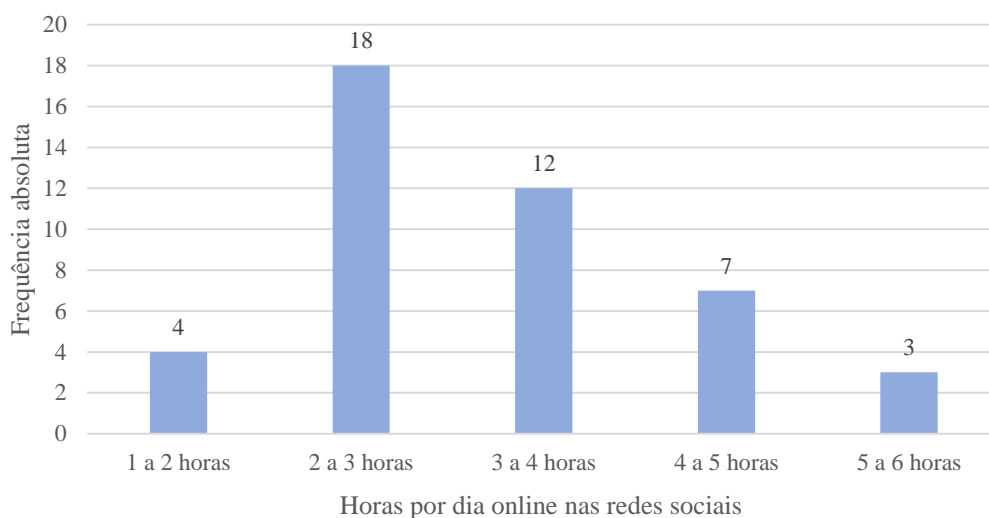
Na tabela 5 apresentam-se os resultados da informação que os inquiridos costumam colocar nas redes sociais. De referir a possibilidade de escolha de mais de uma opção, daí se tenha obtido resultados para cada opção individual e globalmente. Assim sendo, globalmente foram obtidas 152 respostas destacando-se a informação: “Fotografias/vídeos” com 25,7% (39); os “Interesses” com 21,7% (33) das respostas e os “Comentários” com 19,1% (29) das respostas globais. Individualmente destacam-se as mesmas partilhas. De referir que os “Sentimentos”, “Pensamentos” e “Sítios que visita” são as partilhas com menor popularidade nas redes sociais dos alunos inquiridos.

Tabela 5. Caraterização da informação colocada nas redes sociais.

Razões	Respostas obtidas		% de casos relativamente ao total
	n	%	
Informações pessoais	23	15,1%	52,3%
Fotografias/vídeos	39	25,7%	88,6%
Interesses	33	21,7%	75,0%
Sentimentos	12	7,9%	27,3%
Pensamentos	14	9,2%	31,8%
Comentários	29	19,1%	65,9%
Sítios que visita	2	1,3%	4,5%
Total	152	100%	

Na figura 5 é possível observar a caracterização do tempo passado por dia *online* nas redes sociais por parte dos inquiridos. Observa-se que 50,0% (22) passam até 3 horas, no entanto sete participantes no estudo afirmaram passar entre 4 a 5 horas e três responderam que estavam nas redes sociais entre 5 a 6 horas diariamente.

Figura 5. Caracterização do tempo online diário nas redes sociais.



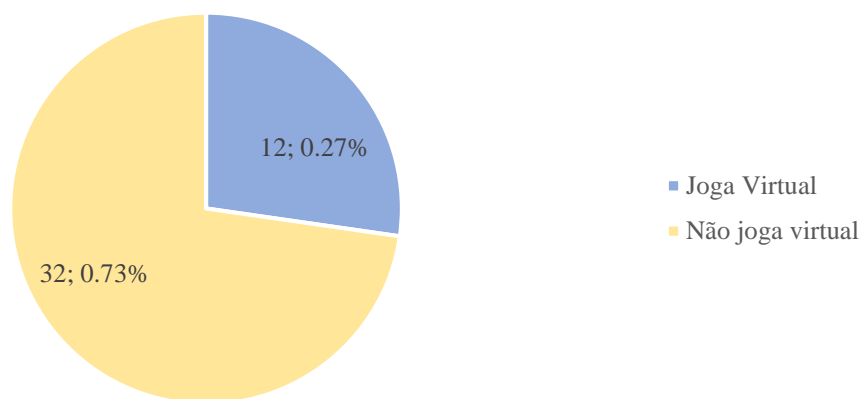
Na tabela 6 apresentam-se os resultados dos motivos que levam à utilização das redes sociais. De referir a possibilidade de escolha de mais de uma opção, daí se tenha obtido resultados para cada opção individual e globalmente. Assim sendo, globalmente foram obtidas 144 respostas destacando-se os motivos: “Comunicar com amigos” com 25,0% (36); “Fazer amigos” com 20,1% (29) das respostas e os “Comunicar com familiares” com 19,4% (28) das respostas globais. Individualmente destacam-se os mesmos motivos. De referir que os motivos “Fazer os trabalhos escolares” e “Estar na moda/Distração” foram aqueles com menor referência por parte dos inquiridos.

Tabela 6. Caraterização dos motivos que levam à utilização das redes sociais.

Razões	Respostas obtidas		% de casos relativamente ao total
	n	%	
Fazer amigos	29	20,1%	67,4%
Fazer os trabalhos escolares	9	6,3%	20,9%
Jogar	19	13,2%	44,2%
Partilhar ficheiros	20	13,9%	46,5%
Comunicar com familiares	28	19,4%	65,1%
Comunicar com amigos	36	25,0%	83,7%
Estar na moda/Distração	3	2,1%	7,0%
Total	144	100%	

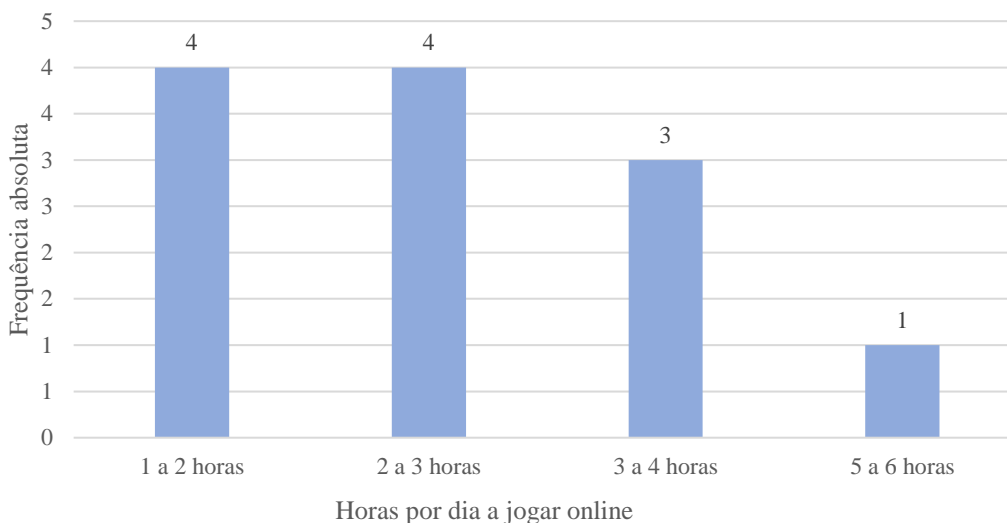
Relativamente à possibilidade de jogar virtualmente 27,27% (12) dos inquiridos referiu que o fazia (Figura 6). Os jogos referidos foram: “CS”; GTA”; “Minecraft”; “Fortnite”, entre outros.

Figura 6. Caraterização do recurso a jogos virtuais.



Observa-se, na figura 7, que dos doze inquiridos que jogam *online* sete estão mais de 3 horas por dia; quatro usam 1 a 2 horas do seu dia para jogar e outros quatro 2 a 3 horas.

Figura 7. Caraterização do tempo diário a jogar *online*.



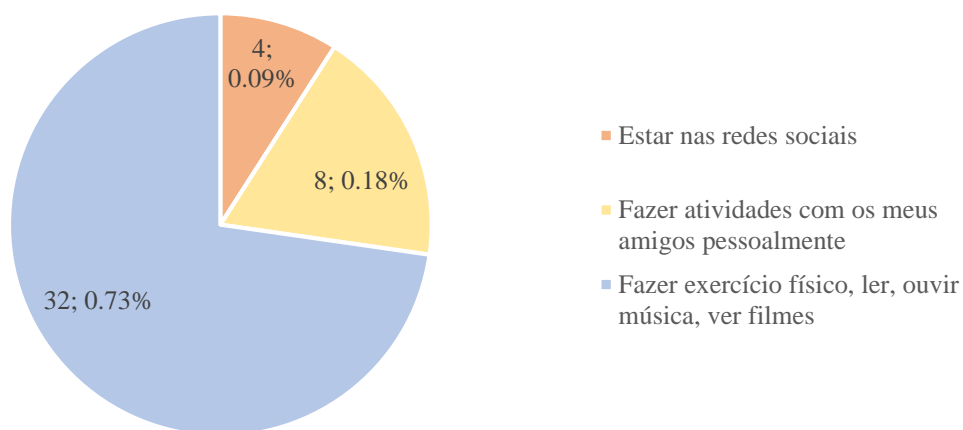
Na tabela 7 apresentam-se os resultados sobre as relações desenvolvidas nas redes sociais. Concluiu-se que a maioria, 79,5% (35) dos inquiridos não conhece todos os amigos que têm adicionados nas redes sociais. Quanto ao desenvolvimento de uma possível relação de amizade ou de namoro através das redes sociais observa-se que 47,7% (21) afirmou que tal não é possível; 43,2% (19) acredita que é possível e destes sete referiram que já lhes tinha acontecido. No que trata a encontros com alguém que tivesse conhecido na *internet*, 52,2% (23) afirmou que já lhes aconteceu, mas seis referiu que a experiência não correu bem. Quanto à possibilidade da *internet* aumentar as relações multiculturais entre os jovens, a maioria acredita que sim, embora 63,6% (28) tenha dito que nunca tenha experienciado.

Relativamente às preferências de ocupação do tempo livre (Figura 8), observa-se que 72,73% (32) preferem “fazer exercício físico, ler, ouvir música e ver filmes”; 18,18% (8) gostam de “fazer atividades com os amigos pessoalmente” e 9,09% (4) “estar nas redes sociais”.

Tabela 7. Caraterização das relações desenvolvidas nas redes sociais.

Variáveis	Respostas	n	%
Conheces pessoalmente todos os teus amigos das redes sociais?	Sim	9	20,5%
	Não	35	79,5%
	Total	44	100%
Achas possível desenvolver uma relação de amizade ou namoro através das redes sociais?	Sim, já aconteceu comigo	7	15,9%
	Sim, mas nunca aconteceu comigo	12	27,3%
	Não, a minha experiência não foi boa	4	9,1%
	Não	21	47,7%
Total	43	100%	
Já tiveste algum encontro com alguém que conheceste na internet?	Sim, já aconteceu comigo	17	38,6%
	Sim, a minha experiência não correu bem	6	13,6%
	Não, nunca aconteceu comigo	21	47,7%
Total	44	100%	
Achas que a internet veio aumentar as relações multiculturais entre os jovens?	Sim, já aconteceu comigo	15	34,1%
	Sim, mas nunca aconteceu comigo	28	63,6%
	Não, a minha experiência não foi boa	1	2,3%
	Total	44	100%

Figura 8. Caraterização da ocupação do tempo livre.



Na tabela 8 apresentam-se os resultados obtidos sobre a percepção dos jovens relativamente às novas tecnologias. Quanto à “A adesão às novas tecnologias é mais prevalente no sexo feminino” observa-se que 54,6% (24) manifestaram concordância, enquanto nove inquiridos é que discordaram com tal afirmação. Tais resultados justificam a média obtida, $3,34 \pm 1,098$ ligeiramente acima do nível de indiferença.

Relativamente a “As novas tecnologias são mais prevalentes nos grandes centros urbanos” é de salientar que a maioria, 77,3% (34) afirmaram concordar com esta afirmação, daí o valor médio obtido, $3,93 \pm 1,149$, bastante próximo do nível de concordância.

No que trata “A média de idades do início do uso de dispositivos móveis com acesso à *internet* das raparigas é de 12 anos e nos rapazes é de 13 anos” verificou-se que 47,7% (21) dos alunos respondeu que era indiferente e 43,2% (19) que concordavam parcialmente, obtendo-se o valor médio, $3,39 \pm 0,772$, mais próximo do nível de indiferença.

No que concerne “Os jovens passam em média entre 1h30m a 3h nas redes sociais” tem-se que 79,5% (35) dos inquiridos manifestaram concordância, sendo o valor médio de $3,80 \pm 0,904$, próximo do nível de concordância.

Relativamente ao item “Os jovens com habilitações são mais dependentes dos dispositivos móveis com acesso à *internet* do que os jovens com menos literacia” observa-se que 29,5% (13) discordaram desta afirmação e nove manifestaram indiferença o que conduziu ao valor médio, $3,34 \pm 1,180$, mais próximo do nível de indiferença.

Quanto à afirmação “Os dispositivos móveis com acesso à *internet* vieram enfraquecer as relações interpessoais dos jovens face a face” observa-se que a maioria, 93,1% (41) estavam de acordo, daí a média obtida, $4,39 \pm 0,895$.

No que trata o item “Quantos mais amigos tens na tua rede social, mais popular te tornas” verifica-se que 47,7% (21) dos alunos concordaram, mas 34,7% (15) discordaram, sendo a média de $3,27 \pm 1,370$, mais próxima do nível de indiferença.

Relativamente ao item “Atualmente excluir as novas tecnologias do nosso quotidiano não causa qualquer tipo de transtorno” a maioria dos inquiridos, 77,3% (34), manifestou discordância, daí o baixo valor médio obtido $1,98 \pm 1,089$.

No que concerne o item “Atualmente um jovem necessita de aderir às novas tecnologias para se sentir totalmente incluído na presente sociedade” observa-se que a

maioria dos inquiridos, 79,5% (35), estava de acordo com a afirmação, sendo o valor médio de $3,82 \pm 0,820$.

Quanto à afirmação “Atualmente as novas tecnologias vieram retirar o protagonismo às antigas formas de comunicar”, 93,1% (41) dos alunos estavam de acordo, daí o valor médio obtido, $4,48 \pm 0,762$.

Por último, em relação ao item “Na sociedade atual o avanço das novas tecnologias permite-nos a partilha de informação instantaneamente e vieram enriquecer a intercomunicação” verificou-se que a maioria dos inquiridos, 90,1% (40) concordou com a afirmação, obtendo-se o valor médio de $4,23 \pm 0,605$.

Tabela 8. Caracterização da perceção dos jovens sobre as novas tecnologias.

Item	DT	DP	I	CP	CT	\bar{X}	s
	n (%)	n (%)	n (%)	n (%)	n (%)		
A adesão às novas tecnologias é mais prevalente no sexo feminino	4 (9,1%)	5 (11,4%)	11 (25,0%)	20 (45,5%)	4 (9,1%)	3,34	1,098
As novas tecnologias são mais prevalentes nos grandes centros urbanos.	2 (4,5%)	5 (11,4%)	3 (6,8%)	18 (40,9%)	16 (36,4%)	3,93	1,149
A média de idades do início do uso de dispositivos móveis com acesso à internet das raparigas é de 12 anos e nos rapazes é de 13 anos.	1 (2,3%)	2 (4,5%)	21 (47,7%)	19 (43,2%)	1 (2,3%)	3,39	0,722
Os jovens passam em média entre 1h30m e 3h diárias nas redes sociais.	2 (4,5%)	2 (4,5%)	5 (11,4%)	29 (65,9%)	6 (13,6%)	3,80	0,904
Os jovens com mais habilitações são mais dependentes de dispositivos móveis com acesso à internet.	2 (4,5%)	11 (25,0%)	9 (20,5%)	14 (31,8%)	8 (18,2%)	3,34	1,180
Os dispositivos móveis com acesso à internet vieram enfraquecer as relações interpessoais dos jovens.	1 (2,3%)	2 (4,5%)	0 (0,0%)	17 (38,6%)	24 (54,5%)	4,39	0,895
Quantos mais amigos tiveres na tua rede social, mais popular te tornas.	5 (11,4%)	10 (22,7%)	8 (18,2%)	10 (22,7%)	11 (25,0%)	3,27	1,370
Atualmente excluir as novas tecnologias do nosso quotidiano não causa qualquer tipo de transtorno.	18 (40,9%)	16 (36,4%)	4 (9,1%)	5 (11,4%)	1 (2,3%)	1,98	1,089
Atualmente um jovem necessita de aderir às novas tecnologias para se sentir	0 (0,0%)	6 (13,6%)	3 (6,8%)	28 (63,6%)	7 (15,9%)	3,82	0,870

totalmente incluído na presente sociedade.							
Atualmente as novas tecnologias vieram retirar o protagonismo às antigas formas de comunicação.	0 (0,0%)	2 (4,5%)	1 (2,3%)	15 (34,1%)	26 (59,1%)	4,48	0,762
Na sociedade atual o avanço das novas tecnologias permitenos a partilha de informação instantaneamente e vieram enriquecer a intercomunicação.	0 (0,0%)	0 (0,0%)	4 (9,1%)	26 (59,1%)	14 (31,8%)	4,23	0,605

Nota: DT – Discordo totalmente; DP – Discordo parcialmente; I – Indiferente; CP – Concordo parcialmente; CT – Concordo totalmente; \bar{X} – média; s – desvio padrão.

2. Análise das hipóteses de investigação

Neste ponto será explorado a validação das hipóteses de investigação através da análise de inferência estatística. Foi necessário proceder a algumas transformações das variáveis de forma a possibilitar a análise das hipóteses, nomeadamente procedeu-se ao reagrupamento das opções de respostas: discordo totalmente; discordo parcialmente; indiferente; concordo parcialmente; concordo totalmente para discordo/indiferente e concordo. Este reagrupamento foi realizado nas variáveis: “A adesão às novas tecnologias é mais prevalente no sexo feminino”; “As novas tecnologias são mais prevalentes nos grandes centros urbanos”; “A média de idades do início do uso de dispositivos móveis com acesso à internet das raparigas é de 12 anos e nos rapazes é de 13 anos”; “Os jovens passam em média entre 1h30m a 3h nas redes sociais” e “Os jovens com habilitações são mais dependentes dos dispositivos móveis com acesso à internet do que os jovens com menos literacia”. Procedeu-se à aplicação do teste Kolmogorov-Smirnov (KS) (Anexo III) de modo a concluir sobre a possível normalidade das distribuições destas variáveis. Na tabela 9 apresentam-se os resultados que permitem concluir que nenhuma delas é normalmente distribuída. De referir que tal facto não interfere com os testes utilizados na análise das hipóteses de investigação.

Tabela 9. Resultados da aplicação do teste Kolmogorov-Smirnov.

Variável	Estatística do teste	Valor de Prova
A adesão às novas tecnologias é mais prevalente no sexo feminino	0,362	0,000
As novas tecnologias são mais prevalentes nos grandes centros urbanos	0,477	0,000
A média de idades do início do uso de dispositivos móveis com acesso à internet das raparigas é de 12 anos e nos rapazes é de 13 anos	0,362	0,000
Os jovens passam em média entre 1h30m a 3h nas redes sociais	0,487	0,000
Os jovens com habilitações são mais dependentes dos dispositivos móveis com acesso à internet do que os jovens com menos literacia	0,339	0,000

De modo a corroborar a hipótese “H1- A adesão às novas tecnologias é mais prevalente no sexo feminino” analisou-se a resposta à pergunta “Atualmente tens conta em alguma rede social”, à qual todos responderam positivamente. Também se analisou os resultados do tempo diário gasto nas redes sociais (até 3h e superior a 3h) e das respostas ao item “A adesão às novas tecnologias é mais prevalente no sexo feminino”.

No caso do tempo diário gasto nas redes sociais (até 3h e superior a 3h) efetuou-se o cruzamento com o género do aluno e aplicando o teste de independência do Qui-quadrado, tabela 10. Verifica-se que pela aplicação do referido teste ($\chi=1,455$; $p=0,228$) o tempo diário gasto nas redes sociais não está estatisticamente associado ao género do indivíduo.

Tabela 10. Cruzamento do tempo diário gasto nas redes sociais com o género.

Variável	Género			Estatística teste Qui- Quadrado (valor prova)
	Masculino n(%linha) %coluna	Feminino n(%linha) %coluna	Total n(%linha) %coluna	
Tempo diário gasto nas redes sociais	Até 3 horas	9 (40,9%) 40,9%	13 (59,1%) 59,1%	22 (100,0%) 50%
	Mais de 3 horas	13 (59,1%) 59,1%	9 (40,9%) 40,9%	22 (100,0%) 50%
	Total	22 (50,0%) 100%	22 (50,0%) 100%	44 (100%) 100%

A análise do item “A adesão às novas tecnologias é mais prevalente no sexo feminino” é feita através do teste da Binomial pois pretende-se averiguar se a maioria populacional concorda com a afirmação, os resultados apresentam-se na tabela 11. Concluiu-se que a um nível de significância de 5% não existe evidência estatística suficiente para afirmar que a maioria dos alunos da escola em estudo afirme que “A adesão às novas tecnologias é mais prevalente no sexo feminino”.

Tabela 11. A adesão às novas tecnologias é mais prevalente no sexo feminino - teste da binomial.

Grupo	Categoria	n	Proporção observada	Proporção testada	Valor de Prova
Grupo 1	Discordo/Indiferente	20	0,45	0,50	$p = 0,326$
Grupo 2	Concordo	24	0,55		

Em conclusão, a hipótese “H1- A adesão às novas tecnologias é mais prevalente no sexo feminino” foi neste estudo corroborada.

Para análise da hipótese “H2 – Os jovens passam em média entre 1h30m e 3horas diárias nas redes sociais” aplicou-se o teste da Binomial pois pretende-se averiguar se a maioria populacional concorda com a afirmação, os resultados apresentam-se na tabela 12. Concluiu-se que a um nível de significância de 5% existe evidência estatística suficiente para afirmar que a maioria dos alunos da escola em estudo discorda com a afirmação “Os jovens passam em média entre 1h30m e 3horas diárias nas redes sociais”. Atendendo aos resultados obtidos à questão “Em média, quantas horas passas *online* nas redes sociais” o esperado é que o tempo médio seja superior a 3 horas.

Tabela 12. Os jovens passam em média entre 1h30m e 3horas diárias nas redes sociais - teste da binomial.

Grupo	Categoria	n	Proporção observada	Proporção testada	Valor de Prova
Grupo 1	Discordo/Indiferente	35	0,80	0,50	$p = 0,000$
Grupo 2	Concordo	9	0,20		

Em conclusão, a hipótese H2 – Os jovens passam em média entre 1h30m e 3horas diárias nas redes sociais” não foi neste estudo corroborada e os resultados indicam que esse tempo médio é superior a 3 horas por dia.

De modo a corroborar a hipótese “H3 – A idade média do início do uso de dispositivos móveis com acesso à *internet* das raparigas é de 12 anos e nos rapazes é de 13 anos” aplicou-se o teste da Binomial pois pretende-se averiguar se a maioria populacional concorda com a afirmação, os resultados apresentam-se na tabela 13. Concluiu-se que a um nível de significância de 5% não existe evidência estatística suficiente para afirmar que a maioria dos alunos da escola em estudo afirme que “A idade média do início do uso de dispositivos móveis com acesso à *internet* das raparigas é de 12 anos e nos rapazes é de 13 anos”. De referir que no estudo desenvolvido os rapazes tinham em média, $11,09 \pm 2,448$ anos, quando usufruíram da sua 1ª tecnologia e as raparigas $13,27 \pm 4,672$ anos.

Tabela 13. A idade média do início do uso de dispositivos móveis com acesso à internet das raparigas é de 12 anos e nos rapazes é de 13 anos - teste da binomial.

Grupo	Categoria	n	Proporção observada	Proporção testada	Valor de Prova
Grupo 1	Discordo/Indiferente	24	0,55	0,50	$p = 0,326$
Grupo 2	Concordo	20	0,45		

Em conclusão, a hipótese H3 – A idade média do início do uso de dispositivos móveis com acesso à *internet* das raparigas é de 12 anos e nos rapazes é de 13 anos” não foi neste estudo corroborada.

A análise da hipótese “H4 – Os jovens que vivem no meio urbano utilizam mais as novas tecnologias do que os jovens que vivem no meio rural” é feita através do teste da Binomial pois pretende-se averiguar se a maioria populacional concorda com a afirmação, os resultados apresentam-se na tabela 14. Concluiu-se que a um nível de significância de 5% existe evidência estatística suficiente para afirmar que a maioria dos alunos da escola em estudo discorde da afirmação “Os jovens que vivem no meio urbano utilizam mais as novas tecnologias do que os jovens que vivem no meio rural”.

Tabela 14. Os jovens que vivem no meio urbano utilizam mais as novas tecnologias do que os jovens que vivem no meio rural - teste da binomial.

Grupo	Categoria	n	Proporção observada	Proporção testada	Valor de Prova
Grupo 1	Discordo/Indiferente	35	0,80	0,50	$p = 0,000$
Grupo 2	Concordo	9	0,20		

Em conclusão, a hipótese “H4 - Os jovens que vivem no meio urbano utilizam mais as novas tecnologias do que os jovens que vivem no meio rural” não foi neste estudo corroborada pois a maioria dos alunos não concorda que tal facto seja verdadeiro.

De modo a corroborar a hipótese “H5 – Os jovens com maiores habilitações literárias são mais dependentes dos dispositivos móveis com acesso à *internet* do que os jovens com menos literacia” aplicou-se o teste da Binomial pois pretende-se averiguar se a maioria populacional concorda com a afirmação, os resultados apresentam-se na tabela 15. Concluiu-se que a um nível de significância de 5% não existe evidência estatística suficiente para afirmar que a maioria dos alunos da escola em estudo afirme que “Os jovens com maiores habilitações literárias são mais dependentes dos dispositivos móveis com acesso à *internet* do que os jovens com menos literacia”. De referir que neste caso os resultados estão “empatados”, mas não são suficientes para permitir corroborar a afirmação.

Tabela 15. Os jovens com maiores habilitações literárias são mais dependentes dos dispositivos móveis com acesso à internet do que os jovens com menos literacia - teste da binomial.

Grupo	Categoria	n	Proporção observada	Proporção testada	Valor de Prova
Grupo 1	Discordo/Indiferente	22	0,50	0,50	$p = 0,50$
Grupo 2	Concordo	22	0,50		

Em conclusão, a hipótese H5 – Os jovens com maiores habilitações literárias são mais dependentes dos dispositivos móveis com acesso à *internet* do que os jovens com menos literacia” não foi neste estudo corroborada.

Considerações finais

Com a presente investigação, intitulada como “O impacto das novas tecnologias nas relações interpessoais dos jovens” pretendemos dar resposta à questão-problema formulada e corroborar ou não as hipóteses de investigação delineadas.

A escolha deste tema deve-se, por este ter à necessidade de perceber de que maneira os jovens utilizam as novas tecnologias e entender de que forma esse uso afeta as suas relações interpessoais, uma vez que as novas tecnologias estão cada vez mais presentes na vida destes e em todos os grupos sociais, interagindo cada vez mais com a virtualidade em conversas e convívios pois hoje em dia esta praticamente tudo virtualizado e informatizado podemos mesmo dizer que vivemos numa era da informatização. As tecnologias de informação e comunicação representam um importante elemento de mudança social e cultural, constituindo o pilar de uma nova sociedade – a sociedade de informação e do conhecimento.

A análise de resultados obtidos nesta investigação permitiu responder ao problema formulado - “Qual o impacto das novas tecnologias nas relações interpessoais dos jovens?”. Verifica-se que as novas tecnologias têm um impacto positivo nas relações interpessoais dos jovens, uma vez que estes referem que os motivos que os levaram à utilização das redes sociais foi a vontade de fazer amigos e comunicar com os familiares e com os amigos, fortalecendo assim as suas relações interpessoais. Assim, a ideia de um jovem que passa boa parte do tempo isolado no seu quarto rodeado de novas tecnologias e alienado de outras pessoas e da realidade, não corresponde totalmente à realidade. Atualmente, os jovens podem estar a relacionar-se e participar na sociedade de forma significativamente diferente em comparação às gerações anteriores, mas não se relacionam menos. Apenas se relacionam de uma maneira diferente da das gerações anteriores, estes jovens evoluíram e modificaram a forma de comunicarem com os outros, acompanhando assim a evolução ao longo tempo e respetivamente a evolução das novas tecnologias. Claro que estas relações são feitas de forma diferente mas no fundo não as podemos classificar como melhores ou como piores tal como os tempos são diferentes a forma de comunicar e relacionar também é diferente na sociedade, sendo assim a forma

de os jovens se relacionarem e estabelecerem as relações interpessoais e feita também de acordo com a evolução dos tempos dando mais prioridade a virtualidade e menos ênfase a relação presencial e face a face que era prioritária em gerações anteriores.

A virtualização é uma palavra que tem a sua origem no conceito do termo virtual, ou seja é algo abstrato que simula as características de algo real, ouvimos falar mais desta virtualização nos últimos tempos mas esse conceito surgiu na década de 1960 sendo cada vez mais ao longo dos tempos conhecida e divulgada e como tal os jovens cada vez mais aderem a esta virtualização e utilizam os dispositivos móveis e novas tecnologias para usufruírem dela deixando então de parte os métodos mais considerados tradicionais utilizados por gerações anteriores nas relações interpessoais, onde para se relacionar se dava mais importância a um determinado local, espaço físico e à própria pessoa. Concluindo as relações interpessoais dos jovens de gerações mais recentes são completamente diferentes das de gerações mais anteriores, onde muitos comportamentos e atitudes se foram modificando de acordo com a evolução da sociedade e desta maneira as relações interpessoais também sofreram as suas transformações afectando assim vários campos desde o ramo da socialização e comunicação até muitos outros impactos que a virtualização causou nas sociedades de hoje.

A análise de resultados também permitiu a não comprovação das hipóteses delineadas. A H1 “A adesão às novas tecnologias é mais prevalente no sexo feminino” não foi neste estudo corroborada. Concluiu-se que não existe evidência estatística suficiente para afirmar que é o sexo feminino que prevalece face à adesão às novas tecnologias. A H2 “Os jovens passam em média entre 1h30m e 3 horas diárias nas redes sociais” não foi igualmente corroborada uma vez que os resultados indicam que esse tempo médio é superior a 3 horas por dia. A H3 “A idade média do início do uso de dispositivos móveis com acesso à *internet* das raparigas é de 12 anos e nos rapazes é de 13 anos” não foi corroborada, uma vez que no estudo desenvolvido os rapazes tinham em média, $11,09 \pm 2,448$ anos, quando usufruíram da sua 1ª tecnologia e as raparigas $13,27 \pm 4,672$ anos. A H4 “Os jovens que vivem no meio urbano utilizam mais as novas tecnologias do que os jovens que vivem no meio rural” não foi neste estudo corroborada pois a maioria dos alunos não concorda que tal facto seja verdadeiro. Por último, a H5 “Os jovens com maiores habilitações literárias são mais dependentes dos dispositivos móveis com acesso à *internet* do que os jovens com menos literacia” não foi corroborada

porque não existe relevância estatística suficiente. É importante referir que neste caso os resultados se encontrarão empatados, mas não foram suficientes para permitir corroborar a afirmação.

As novas tecnologias trazem inúmeras desvantagens tais como a desvalorização das relações pessoais (face-a-face), ou seja, com o uso das novas tecnologias os indivíduos começaram a comunicar entre si virtualmente usando os dispositivos móveis porque estes são instantâneos e rápidos. Nos dias de hoje, acabamos por comunicar desta maneira por instinto, pois um telemóvel é cada vez mais utilizado para outras funcionalidades, que não a de telefonar, como anteriormente.

Os nossos antepassados para conseguirem comunicar com alguém era necessário escrever e enviar uma carta, o que levava o seu respetivo tempo. Hoje em dia, esse método está completamente ultrapassado e foi substituído pelas novas tecnologias, o que levou a uma modificação do tempo previsível de resposta. Passando a ser a comunicação feita de forma instantânea através das novas tecnologias.

Atualmente, temos acesso a muita informação no mundo virtual da *internet*, porém não podemos ter a firme certeza que tudo aquilo que pesquisamos/consultamos é fidedigno, pois com o sistema *web 2.0*, não só podemos consultar a informação como também a conseguimos introduzir e a mesma ficará visível para qualquer indivíduo em qualquer parte do mundo, assim sendo quando pesquisamos informações mais relevantes ou na realização de trabalhos académicos devemos ter em conta a autenticidade da mesma e dar prioridade a artigos e textos científicos onde o conhecimento e informação transmitido foi discutido, testado e analisado por mais do que um cientista ou investigador. Desta forma, podemos dizer que toda a informação que vai parar ao mundo virtual não desaparece por completo e isto aplica-se também à nossa privacidade que pode muitas vezes ser invadida. Podemos acrescentar que estas novas tecnologias facilitam o acesso a qualquer tipo de informação/conteúdo independentemente da idade do utilizador.

Outra das desvantagens causadas pelas novas tecnologias é a adição aos dispositivos. Esta adição provoca efeitos no cérebro semelhantes às adições químicas, provocando alterações na estrutura do cérebro, o que faz com que os utilizadores tenham maior probabilidade de vivenciar transtornos afetivos e cognitivos como a depressão e a desregulação do sono, problemas psicológicos, sociais e biológicos. Estes sugerem ainda alguns dos indicadores a ter em atenção, tais como: pensamento obsessivo em relação ao

uso da tecnologia, utilização compulsiva, sensação de euforia e bem-estar ao utilizar a tecnologia, crescente desconforto e irritabilidade face à impossibilidade da sua utilização, conflitos e problemas gerados pelo uso excessivo, impossibilidade de controlar o uso ou cessar a sua utilização e perda de interesse em outras atividades que não envolvam o uso da mesma.

Em reflexão sobre o que foi analisado e interpretado, consideramos essencial que o educador social trabalhe juntamente com os jovens e seus familiares, estratégias de intervenção socioeducativas que permitam educar para uma boa utilização das novas tecnologias que cada vez mais fazem parte da sociedade. É importante que este profissional elabore e implemente projetos, para que os jovens utilizem as redes sociais e as suas funcionalidades, de forma a usufruírem de todas as potencialidades e minimizarem possíveis riscos. É importante que os familiares aprendam a acompanhar e encontrar, oportunidades de tornar a tecnologia uma aliada no estreitamento das relações familiares, assim como conhecerem os seus riscos. Na escola, nomeadamente os professores devem aprender a usar as novas tecnologias para que posteriormente consigam integrar as mesmas na sala de aula como um meio de aprendizagem e assim fortalecer as relações interpessoais dos jovens.

Na sociedade de hoje em dia, que é completamente modernizada devido à globalização podemos considerar que é essencial a adesão a estas novas tecnologias pelos jovens para que estes possam capacitar as suas relações interpessoais. Conclui-se que um indivíduo que não possua ligação com as novas tecnologias ou por exemplo, uma conta numa rede social, é considerado excluído da sociedade.

Referências Bibliográficas

- Akram, W & Kumar, R. (2017). A study on positive and negative effects of social media on society. *International journal of computer sciences and engineering*, 5(10), 347-354. <http://10.26438/ijcse/v5i10.351354>
- Almeida, L. & Freire, T. (2008). *Metodologias da investigação em psicologia e educação* (5.ª ed.). Psiquilibrios
- Baptista, I. (1998). *Ética e Educação*. UPT.
- Barcelos, R. (2010). *Nova mídia socialização e adolescência: Estudo exploratório sobre o consumo das novas tecnologias de comunicação pelos jovens* [Dissertação de mestrado, Universidade Federal do Rio Grande do Sul]. UFRGS LUME Repositório Digital. <http://hdl.handle.net/10183/24512>
- Batista, C (2019). *EU kids online Portugal: usos, competências, riscos e mediações da internet reportados por crianças e jovens (9-17 anos)*. Faculdade de Ciências Sociais e Humanas: Universidade Nova de Lisboa. Lisboa.
- Boyd, D., Ellison, N. (2008). Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13, 210-230. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x>
- Brandalise, L. T. (2005). *Modelos de mediação de percepção e comportamento: uma revisão*. Florianópolis. <http://www.lgti.ufsc.br/brandalise.pdf>
- Bryant, A. (2018). *The effect of social media on the physical, social, emotional, and cognitive development of adolescents*. Honors Senior Capstone Projects. https://scholarworks.merrimack.edu/honors_capstones/37.
- Canastra, F. & Malheiro. M. (2009). O papel do educador social no quadro das novas mediações socioeducativas. Universidade do Minho. <http://hdl.handle.net/10400.8/345>

- Capitão, T. (2014). *Usos e abusos da internet nos tempos atuais: dependência e ansiedade social* [Dissertação de mestrado, Universidade da Beira Interior]. Repositório Digital da Universidade da Beira Interior. <http://hdl.handle.net/10400.6/5622>
- Cardi, M. (2002). *Evolução da computação no brasil e sua relação com fatos internacionais* [Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Santa Catarina]. Repositório Institucional da Universidade Federal de Santa Catarina. <http://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/84366>
- Cardoso, C. A. R. (2013). *Jovens, museus e redes sociais – Intervir em prol da relação através de um serviço educativo*. [Dissertação de mestrado, Universidade do Porto]. Repositório Aberto da Universidade do Porto. <https://hdl.handle.net/10216/110998>
- Cardoso, G. & Lamy, C. (2011). Redes sociais: comunicação e mudança. *JANUS.NET e-journal of International Relations*, 2(1), 73-96. observare.ual.pt/janus.net/pt_vol2_n1_art6
- Cardoso, S. C. A. (2011). *As redes sociais online, os jovens e a cidadania* [Dissertação de Mestrado, Instituto Universitário de Lisboa]. Repositório do Instituto Universitário de Lisboa. <http://hdl.handle.net/10071/3463>
- Carneiro, C. T., Carvalho, F. S., Santos, K. R. P., Bezerra, M. A. R. & Adad, S. J. H. C. (2014). A filosofia dos jovens sobre o ser jovem: uma pesquisa socio poética. *Holos*, 6, 254-266. [http:// 10.15628/holos.2014.1935](http://10.15628/holos.2014.1935)
- Caronia, L. (2005). Mobile Culture: Na Ethnography of Cellular Phone Uses in Teenagers Everyday Life. *Convergence: The International Journal of Research into NewMedia Technologies*, 11(3). <https://doi.org/10.1177/135485650501100307>
- Castells, M. (2001). *Galáxia Internet*. Fundação Calouste Gulbenkian.
- Caribeli, J. & Paiva, V. (2011). Redes e Mídias sociais na internet: realidades e perspectivas de um mundo conectado. *Mediação, Belo Horizonte*, 13 (13), 59-73.

- Costa, A. (2003). Ciberespaço: Nova realidade, novos perigos, novas formas de defesa. *Psicologia Ciência e Profissão*, 23 (2), 66-75. <https://doi.org/10.1590/S1414-98932003000200010>
- Costa, A. (2015). *Neurotransmissores e drogas: alterações e implicações clínicas*. [Dissertação de mestrado, Universidade Fernando Pessoa]. Repositório Institucional da Universidade Fernando Pessoa. <http://hdl.handle.net/10284/4827>
- Costa, A. M. L. (2014). *Redes sociais na internet: o que fazem as crianças/ jovens e o que pensam os encarregados de educação* [Dissertação de mestrado, Universidade do Minho]. Repositório da Universidade do Minho. <http://hdl.handle.net/1822/30223>
- Costa, R. (2016). O (des) encantamento jovem no mundo das novas tecnologias de informação e comunicação. *Cadernos de Ciências Sociais da UFRPE*, 1(8), 173-190.
- Creswell, J. (2007). *Projeto de pesquisa*. Artmed.
- Cummings, H. M., & Vandewater, E. A. (2007). Relation of adolescent video game play to time spent in other activities. *Archives of pediatrics & adolescent medicine*, 161(7), 684–689. <https://doi.org/10.1001/archpedi.161.7.684>
- Cunha, L. (2007). *Modelos Rasch e Escalas de Likert e Thurstone na medição de atitudes* [Dissertação de mestrado, Universidade de Lisboa]. Sistema Integrado de Bibliotecas Repositório. <http://hdl.handle.net/10451/1229>
- Dayrell, J. (2003). O jovem como sujeito social. *Revista Brasileira de Educação*, 24, 40-52. <https://doi.org/10.1590/S1413-24782003000300004>
- Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological internet use. *Computers in Human Behavior*, 17, 187-195.
- Demo, P. (2011). Olhar do educador e novas tecnologias. *B.Téc.Senac: a R. Educ. Prof*, 37(2), 15-25.

- Echeburúa, E. (1999). *Addiciones sin drogas? Las nuevas adiciones: juego, sexo, comida, compras, trabajo, Internet*. Desclée de Brouwer.
- Faria, H., Costa, I. & Neto, A. (2018). Hábitos de utilização das novas tecnologias em crianças e jovens. *Gazeta Médica*, 5(4), 271-276. <https://doi.org/10.29315/gm.v5i4.214>
- Ferreira, A. L., Relva, C. I. & Fernandes, M. O. (2018). Adição à internet: relação com a sintomatologia psicopatológica. *PsychTech & Health Journal*, 1(2), 24-37. <http://10.26580/PTHJ.art7.201>
- Ferreira, P. & Monteiro, A. (2009). Riscos de Utilização das TIC. *EDUSER: revista de educação*, 1(1), 88-99. <http://dx.doi.org/10.34620/eduser.v1i1.9>
- Ferreira, P. A., Luz, C. R. M. & Maciel, I. M. S. (2015). As redes sociais como fonte de informação: uso do whatsapp como ferramenta de apuração de notícias. In: *Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, Rio de Janeiro. <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-3508-1.pdf>.
- Ferreira, P., & Monteiro, A. F. (2009). Riscos de Utilização das TIC. *EDUSER: revista de educação*, 1 (1), 88-99. <http://dx.doi.org/10.34620/eduser.v1i1.9>
- Fortin, M. F. (1999). *O processo de investigação: da concepção à realização* (3ª ed). Lusociência.
- Fortin, M. F. (2009). *Fundamentos e Etapas do Processo de Investigação*. Lusodidacta.
- Gil, A. (2002). *Como elaborar projetos de pesquisa* (4.ª ed.). Editora Atlas S.A.
- Fusco, C. (2009). Este será o seu computador. *Exame, São Paulo*, 7, 111-113.
- Grant, I. & O'Donohoe, S. (2007). Why young consumers are not open to mobile marketing communication. *International Journal of Advertising*, 26(2), 223-246. <http://10.1080/10803548.2007.11073008>

- Guimarães, N. (2008). Trabalho: uma categoria-chave no imaginário juvenil? In: H. Abramo & P. Branco (Eds.), *Retratos da Juventude Brasileira: análise de uma pesquisa nacional*. São Paulo: Perseu Abramo.
- Gunther, H. (2006). Pesquisa qualitativa versus pesquisa quantitativa: esta é a questão? *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 22(2), 201-210. <https://doi.org/10.1590/S0102-37722006000200010>
- Goldberg, I. (1995). *Internet addictive disorder (IAD) diagnostic criteria*. www.psycom.net/iadcriteria.html
- Harman, J.P., Hansen, C.E. Cochran, M.E., & Lindsey, C.R. (2005). Liar, Liar: Internet Faking but Not Frequency of Use Affects Social Skills, Self-Esteem. *Social Anxiety, and Aggression, CyberPsychology & Behavior*, 8(1), 1-6.
- Hartman, J., Gehrt, K. & Watchravesringkan, K. (2004). Re-examination of the concept of innovativeness in the context of the adolescent segment: Development of a measurement scale. *Journal of Targeting, Measurement and Analysis of Marketing*, 12(4), 353-365. <https://doi.org/10.1057/palgrave.jt.5740122>
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Yen, C. F., Lin, H. C., & Yang, M. J. (2007). Factors predictive for incidence and remission of internet addiction in young adolescents: A prospective study. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 545-551. <http://10.1089/cpb.2007.9992>
- Lemos, C. (2019). Uso problemático da internet e das redes sociais: relação com a regulação da satisfação das necessidades psicológicas e a saúde mental [Dissertação de mestrado, Universidade de Lisboa]. Repositório da Universidade de Lisboa. <http://hdl.handle.net/10451/41657>
- Lesniewski, M. (2008). *A evolução dos jogos online: do RPG ao MMORPG*. IX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul. Guarapuava, Brasil.
- Lévy, P. (1999). *Cibercultura*. Editora 34.

- Lira, V. (2014). *Avaliação da adição às redes sociais e da psicopatologia em jovens estudantes portuguesas* [Dissertação de mestrado, Universidade Lusófona do Porto]. Repositório Científico Lusófona da Universidade do Porto. <http://hdl.handle.net/10437/7848>
- Lucas, A. (2009). *As novas tecnologias em Contexto Escolar: Que papel na Educação artística?* [Dissertação de mestrado, Universidade de Aveiro]. Repositório Institucional da Universidade de Aveiro. <http://hdl.handle.net/10773/1194>
- Maia, V. (2014). *Psicopatologia e adição em utilizadores do facebook* [Dissertação de mestrado, Universidade Lusófona do Porto]. Repositório Científico Lusófona da Universidade do Porto. <http://hdl.handle.net/10437/9103>
- Marques, A., & Silva, J. (2008). *Parecer sobre avaliação externa das escolas*. Lisboa: Conselho Nacional de Educação. Retirado em Janeiro 3, 2009 de http://www.sprc.pt/upload/File/PDF/Propostas/Parecer_Av_Ext_Esc.pdf
- Marques, R. M. G., & Silva, B. D. (2008). *O Posicionamento dos jovens alunos perante as tecnologias*. IV Colóquio Luso-Brasileiro sobre questões curriculares/ VIII Colóquio sobre questões curriculares, Florianópolis, Brasil. <http://eco.imooc.uab.pt/elgg/file/download/54793>
- Marques, R. M. G., & Silva, B. D. (2008). *O Posicionamento dos jovens alunos perante as tecnologias*. IV Colóquio Luso-Brasileiro sobre questões curriculares/ VIII Colóquio sobre questões curriculares. Florianópolis, Brasil. <http://eco.imooc.uab.pt/elgg/file/download/54793>
- Mateus, M. N. E. (2012). O educador social na construção de pontes socioeducativas contextualizadas. *EDUSER: Revista de educação*, 4 (1), 60-71. <http://hdl.handle.net/10198/7726>
- McMillan, J.H & Schumacher, S. (1997). *Research in Education*. Addison Wesley Education Publishers, New York.

- Mehdizadeh, S. (2010). *Self-Presentation 2.0: Narcissism and Self-Esteem on Facebook, Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, ahead of print*.
<http://dx.doi.org/10.1089/cpb.2009.0257>
- Miard, F. (2009). Mobile Phones as a Tool for Civil Resistance, [Consulta em 20 Set. 2010] disponível em
http://www.digiactive.org/wpcontent/uploads/research3_miard.pdf
- Monteiro, A. & Osório, A. (2008). *Mundos sociais: saberes e práticas*. VI Congresso Português de Sociologia, Lisboa, Portugal.
https://sigarra.up.pt/flup/pt/pub_geral.pub_view?pi_pub_base_id=10889
- Montenegro, M. (2010). “*Geração Net*”: *Representações dos jovens sobre televisão e internet* [Dissertação de mestrado, Instituto Universitário de Lisboa]. Repositório Universitário de Lisboa. <http://hdl.handle.net/10071/3295>
- Morais, C., Miranda, L., Alves, P., & Dias, P. (2010). *Actividades desenvolvidas nas Redes Sociais por estudantes do Ensino Superior*. VII conferência Internacional de TIC na Educação. Instituto Politécnico de Bragança, Bragança, Portugal.
<http://hdl.handle.net/10198/5157>
- Morais, S. (2014). *A exposição dos jovens no ciberespaço* [Dissertação de mestrado, Universidade Estadual da Paraíba]. Repositório da Universidade Estadual da Paraíba. <http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/123456789/4740>
- Moreira, P. S. (2010). O impacto da internet nas relações humanas [Dissertação de mestrado, Universidade Cândido Mendes]. Repositório da Universidade Cândido Mendes. http://www.avm.edu.br/docpdf/monografias_publicadas/t206277.pdf
- Nagata, E., Scheltinga, P., Jesus, A. & Veiga, Y. (2014). Estudo da dependência tecnológica de jovens universitários. *Revista Ciências do Ambiente On-line*, 10(1), 59-63.
- Niemz, K., Griffiths, M., & Banyard, P. (2005). Prevalence of pathological internet use among university students and correlations with self-esteem, the general health

questionnaire (GHQ), and disinhibition. *CyberPsychology & Behavior*, 8(6), 562-570. doi: 10.1089/cpb.2005.8.562

Oliveira, T. M. V. Escalas de mensuração de atitude: Thrstone, Osgood, Stapel, Likert, Guttman, Alpert. *Revista Administração online*, 2(2). https://pesquisa-eaesp.fgv.br/sites/gvpesquisa.fgv.br/files/arquivos/veludo_-_escalas_de_mensuracao_de_atitudes_thurstone_osgood_stapel_likert_guttman_alpert.pdf

Ortega, M., Nieves, J., Zamora, A., Gelman, P. & Palma, B. (2012). Las adicciones, hallazgos genómicos. *Salud Mental*, 35, 129-135. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-33252012000200006

Pardal, L. & Lopes, E. (2011). *Métodos e Técnicas de Investigação Social*. Areal Editores.

Pereira, S., Pereira, L., & Pinto, M. (2011). *Internet e redes sociais – Tudo o que vem à rede é peixe?* Universidade do Minho. <http://hdl.handle.net/1822/27080>

Phillips, J. G., Ogeil, R. P., & Blaszczynski, A. (2012). Electronic interests and behaviors associated with gambling problems. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(4), 585-596. <http://10.1007/s11469-011-9356-z>

Piza, A. (2012). *O fenômeno instagram: considerações sob a perspectiva tecnológica* [Dissertação de mestrado, Universidade de Brasília]. Repositório da Universidade de Brasília. <https://bdm.unb.br/handle/10483/3243>

Ponte, C. & Vieira, N. (2007). *Promoção de comportamentos seguros na Internet – um estudo de caso*. http://www.fsch.uln.pt/eukidsonline/docs/EU_Kids_Online/docs/EUVersão170707.pdf

Ko, C. H., Yen, J. Y., Yen, C. F., Lin, H. C., & Yang, M. J. (2007). Factors predictive for incidence and remission of internet addiction in young adolescents: A prospective study. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 545-551. doi: 10.1089/cpb.2007.9992

- Koutamanis, M., Vossen, H. M., & Valkenburg, P. M. (2015). Adolescents' comments in social media: Why do adolescents receive negative feedback and who is most at risk? *Computers In Human Behavior*, 53, 486-494. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.016>
- Quivy, R., & Campenhoudt, L. (2018). *Manual de investigação em ciências sociais* (Reimpressão). Gradiva-Publicações.
- Reis, F. (2010). *Como elaborar uma dissertação de mestrado*. Pactor.
- Relva, V. (2015). *A partilha de informação e aquisição de conhecimento nas Redes Sociais: a utilização do Facebook e do Google+ pelos estudantes da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra* [Dissertação de mestrado, Universidade de Coimbra]. Repositório Científico da Universidade de Coimbra. <http://hdl.handle.net/10316/31181>
- Ribeiro, J. (2010). *Investigação e avaliação em psicologia e saúde* (2.^a ed.). Placebo Editora
- Ribeiro, Q., & Silva, R. (2015). Os impactos dos dispositivos móveis nas pessoas. *Revista FATEC Zona Sul*, 2(1), 1-21. <http://www.revistarefas.com.br/index.php/RevFATECZS/article/view/34>
- Rosado, L. & Tomé, V. (2015). As redes sociais na internet e suas apropriações por jovens brasileiros e portugueses em idade escolar. *Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos*, 96(242), 11-25. <https://doi.org/10.1590/S2176-6681/324612565>
- Sáez, J., & Molina, J. (2006). *Pedagogía social. Pensar la educación social como profesión*. Alianza Editorial.
- Sanaktekin, H. & Aydin, A. (2010). *Effects of personality traits in social media use*. ESA Research Network Sociology of Culture Midterm Conference: Culture and the Making of Worlds. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1692156

- Santos, L. (2010). Redes sociais e usos da Internet em dois grupos de jovens [Dissertação de mestrado, Instituto Universitário de Lisboa]. Repositório do Instituto Universitário de Lisboa. <http://hdl.handle.net/10071/3297>
- Santos, M. (2013). *A cibercultura e educação: a comunicação em rede em culturas digitais juvenis* [Dissertação de mestrado, Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro]. Repositório da Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro. <http://hdl.handle.net/10348/3221>
- Schwienbacher, I., Fendt, M., Richardson, R. & Schnitzler, H. (2004). Temporary inactivation of the nucleus accumbens disrupts acquisition and expression of fear-potentiated startle in rats. *Brain Res*, 1027 (1-2), 87-93. <http://10.1016/j.brainres.2004.08.037>
- Shaw, L.H., & Gant, L.M. (2002), In Defense of the Internet: The Relationship between Internet Communication and Depression, Loneliness, Self-Esteem, and Perceived Social Support. *CyberPsychology & Behavior*, 5(2), 157-171.
- Shaw, M., & Black, D. W. (2008). Internet addiction. *CNS drugs*, 22(5), 353-365. <http://10.2165/00023210-200822050-00001>
- Silva, B. (2005). *Ecologias da Comunicação e Contextos Educacionais*. Revista Educação & Cultura Contemporânea, 2 (3), 31-51. <http://10.5935/reeduc.v2i3.4792>
- Silveira, S. (2007). *Inclusão digital, software livre e globalização contra-hegemônica*. Blog Software Livre na Educação: Educação Livre. <https://www.ufrgs.br/soft-livre-edu/inclusao-digital-software-livre-e-globalizacao-contra-hegemonica-2/>
- Soares, T. (2003). *Cibermedi@: os meios de comunicação social portugueses online*. Escolar Editora
- Sousa, C. (2011). Novas linguagens e sociabilidades: como uma juventude vê novas tecnologias. *Interações*, 17, 170-188. <http://hdl.handle.net/10400.15/508>

- Tao, Z., Wu, G., & Wang, Z. (2016). The relationship between high residential density in student dormitories and anxiety, binge eating and internet addiction: A study of Chinese college students. *Springer Plus*, 5(1), 1579. <http://10.1186/s40064-016-3246-6>
- Thoene, W. (2012). *The impact of social networking sites on college student's consumption patterns*. Marshall University. <https://mds.marshall.edu/etd/245>
- Veraszto, E. V., Silva, D., Miranda, N. A. & Simon, F. O. (2009). Tecnologia: buscando uma definição para o conceito. *Prisma.com*, 8, 19-46. <http://ojs.letras.up.pt/index.php/prismacom/article/view/2065>
- Vieira, M. (2008). Amostragem [Dissertação de mestrado, Universidade de Aveiro. Repositório Institucional da Universidade de Aveiro. <http://hdl.handle.net/10773/2909>
- Vilelas, J. (2009). *Investigação: o processo de construção do conhecimento*. Ed. Sílabo.
- Wei, R. & Lo, V. (2006). Staying connected while on the move: cell phone use and social connectedness. *New Media & Society*, 8(1), 53-72. <http://10.1177/1461444806059870>
- Young, K. S (1996) – Internet Addiction: Symptoms, evaluation and treatment. Center for Online Addiction. <http://netaddiction.com/articles/symptoms.pdf>
- Young, K. S. (2011). CBT-IA: The first treatment model for internet addiction. *Journal of Cognitive Psychotherapy*, 25(4), 304-312. <http://10.1891/0889-8391.25.4.30>

Anexos

Anexo I – Inquérito por questionário

Inquérito por questionário

No âmbito da dissertação de Mestrado em Educação Social – Educação e Intervenção ao Longo da Vida, da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Bragança, decorre uma investigação com o seguinte título “O impacto das novas tecnologias nas relações interpessoais dos jovens”.

Garante-se o anonimato e a confidencialidade dos dados recolhidos sendo estes exclusivamente utilizados na presente investigação. Por favor responda a todas as questões.

I. Dados sociodemográficos

1.1. Idade: _____ anos

1.2. Género:

1.2.1. Masculino

1.2.2. Feminino

1.3. Habilitações académicas:

1.3.1. Cursos Técnicos Superiores Profissionais (CTeSTs)

1.3.2. Licenciatura

1.3.3. Mestrado

1.4. Local de Residência:

1.4.1. Meio rural

1.4.2. Meio urbano

1.5. Praticas atividades extracurriculares nos teus tempos livres?

1.5.1. Não

1.5.2. Sim

II. Adesão às novas tecnologias

2.1. Com que idade começaste a usar novas tecnologias? _____

2.2. Qual destas tecnologias foi a primeira que usufruíste?

2.2.1. Telemóvel

2.2.2. Tablet

2.2.3. Computador

2.2.4. Outra Qual? _____

2.3. Inicialmente para que usavas esses dispositivos?

2.3.1. Jogar

2.3.2. Conhecer pessoas novas

2.3.3. Pesquisa

2.3.4. Chat

2.3.5. Trabalhos escolares

2.3.6. Outras Quais? _____

2.4. Possuis acesso à internet em tua casa?

2.4.1. Sim

2.4.2. Não Indica o local: _____ (Se respondeste não, passa para a pergunta 2.6)

2.5. Em casa, em que local costumavas utilizar o computador para navegares na internet?

2.5.1. Sala

2.5.2. Cozinha

2.5.3. Quarto

2.5.4. Escritório

2.5.5. Outro Qual? _____

2.7. Com que idade criaste conta na tua primeira rede social? _____

2.8. Os teus pais têm conhecimento que usas as redes sociais?

2.8.1. Sim

2.8.2. Sim, eles são meus amigos virtuais e veem tudo o que eu faço

2.8.3. Não

2.8.3. Não, bloqueei-os para não verem o que eu faço

2.9. Quais as redes sociais que utilizas?

2.9.1. Nenhuma

2.9.2. Facebook

2.9.3. Youtube

2.9.4. Instagram

2.9.5. Whatsapp

2.9.6. Twitter

2.9.7. Tumblr

2.9.8. Outras Quais? _____

2.10. Que tipo de informações colocas nas tuas redes sociais?

2.10.1. Informações pessoais (onde moro, onde estudo, o meu e-mail...)

2.10.2. Fotografias/ vídeos pessoais

2.10.3. Interesses

2.10.4. Como me sinto (com saúde, triste, alegre...)

2.10.5. Pensamentos

2.10.6. Comentários

2.10.7. Outras Quais? _____

2.11. Em média, quantas horas por dia passas online nas redes sociais?

2.11.1. 1 a 2 horas

2.11.2. 2 a 3 horas

2.11.3. 3 a 4 horas

2.11.4. 4 a 5 horas

2.11.5. 5 a 6 horas

2.11.6. 6 a 7 horas

2.12. Quais os motivos que te levam a utilizar as redes sociais?

2.12.1. Fazer amigos

2.12.2. Fazer trabalhos escolares

2.12.3. Jogar

2.13.4. Partilhar ficheiros

2.14.5. Comunicar com familiares

2.14.6. Comunicar com amigos

2.14.7. Outros Quais? _____

2.13. Jogas algum jogo virtual?

2.13.1. Não

2.13.2. Sim Quais? _____

2.14. Em média, quantas horas passas por dia a jogar esses jogos?

2.14.1. 1 a 2 horas

2.14.2. 2 a 3 horas

2.14.3. 3 a 4 horas

2.14.4. 4 a 5 horas

2.14.5. 5 a 6 horas

2.14.6. 6 a 7 horas

2.15. Conheces pessoalmente todos os amigos que tens adicionados nas tuas redes sociais?

2.15.1. Sim

2.15.2. Não

2.16. Achas possível desenvolver uma relação de amizade ou namoro através das redes sociais?

2.16.1. Sim, já aconteceu comigo

2.16.2. Sim, mas nunca aconteceu comigo

2.16.3. Não, a minha experiência não foi boa

2.16.4. Não acredito

2.17. Já tiveste algum encontro com alguém que conhecestes na internet?

2.17.1. Sim, já aconteceu e correu bem

2.17.2. Sim, mas a minha experiência não correu bem

2.17.3. Não, nunca aconteceu comigo

2.18. Achas que a internet veio aumentar as relações multiculturais entre os jovens?

2.18.1. Sim, já aconteceu comigo

2.18.2. Sim, mas nunca aconteceu comigo

2.18.3. Não, a minha experiência não foi boa

2.18.4. Não acredito

2.19. Quando dispões de tempo livre como tens preferência em ocupá-lo?

2.20. Em média, quantas horas passas com os teus familiares/ amigos?

2.20.1. 1 a 2 horas

2.20.2. 2 a 3 horas

2.20.3. 3 a 4 horas

2.20.4. 3 a 4 horas

2.20.5. 4 a 5 horas

2.20.6. 5 a 6 horas

2.20.7. 6 a 7 horas

III. Percepção dos jovens sobre as novas tecnologias

3.1. A adesão às novas tecnologias é mais prevalente no sexo feminino.

3.1.1. Discordo totalmente

3.1.2. Discordo parcialmente

3.1.3. Indiferente

3.1.4. Concordo parcialmente

3.1.5. Concordo totalmente

3.2. As novas tecnologias são mais prevalentes nos grandes centros urbanos.

3.2.1. Discordo totalmente

3.2.2. Discordo parcialmente

3.2.3. Indiferente

3.2.4. Concordo parcialmente

3.2.5. Concordo totalmente

3.3. A idade média do início do uso de dispositivos móveis com acesso à internet das raparigas é de 12 anos e dos rapazes é de 13 anos.

3.3.1. Discordo totalmente

3.3.2. Discordo parcialmente

3.3.3. Indiferente

3.3.4. Concordo parcialmente

3.3.5. Concordo totalmente

3.4. Os jovens passam em média entre 1h30m e 3 horas diárias nas redes sociais.

3.4.1. Discordo totalmente

3.4.2. Discordo parcialmente

3.4.3. Indiferente

3.4.4. Concordo parcialmente

3.4.5. Concordo totalmente

3.5. Os jovens com maiores habilitações literárias são mais dependentes dos dispositivos móveis com acesso à internet do que os jovens com menos literacia.

3.5.1. Discordo totalmente

3.5.2. Discordo parcialmente

3.5.3. Indiferente

3.5.4. Concordo parcialmente

3.5.5. Concordo totalmente

3.6. Os dispositivos móveis com acesso à internet vieram enfraquecer as relações interpessoais dos jovens face a face.

3.6.1. Discordo totalmente

3.6.2. Discordo parcialmente

3.6.3. Indiferente

3.6.4. Concordo parcialmente

3.6.5. Concordo totalmente

3.7. Quanto mais amigos tiveres na tua rede social mais popular te tornas.

3.7.1. Discordo totalmente

3.7.2. Discordo parcialmente

3.7.3. Indiferente

3.7.4. Concordo parcialmente

3.7.5. Concordo totalmente

3.8. Atualmente excluir as novas tecnologias do nosso quotidiano não causa qualquer tipo de transtorno.

3.8.1. Discordo totalmente

3.8.2. Discordo parcialmente

3.8.3. Indiferente

3.8.4. Concordo parcialmente

3.8.5. Concordo totalmente

3.9. Atualmente um jovem necessita de aderir às novas tecnologias para se sentir totalmente incluído na presente sociedade.

3.9.1. Discordo totalmente

3.9.2. Discordo parcialmente

3.9.3. Indiferente

3.9.4. Concordo parcialmente

3.9.5. Concordo totalmente

3.10. Atualmente as novas tecnologias vieram retirar o protagonismo às antigas formas de comunicação.

3.10.1. Discordo totalmente

3.10.2. Discordo parcialmente

3.10.3. Indiferente

3.10.4. Concordo parcialmente

3.10.5. Concordo totalmente

3.11. Na sociedade atual o avanço das novas tecnologias que nos permitem a partilha de informação instantaneamente vieram enriquecer a intercomunicação.

3.11.1. Discordo totalmente

3.11.2. Discordo parcialmente

3.11.3. Indiferente

3.11.4. Concordo parcialmente

3.11.5. Concordo totalmente

Obrigada pela colaboração.

Anexo II- Pedido de autorização para a realização do estudo

Exmo. Sr.º Diretor da Escola Superior de Educação de Bragança
Professor Doutor António Francisco Ribeiro Alves

Pedido de autorização

Eu, **Francisco Manuel Martins do Rio**, aluno do 2.º ano do Curso de Mestrado de Educação Social – Educação e Intervenção ao Longo da Vida, da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Bragança, portador do n.º mecanográfico 27646, venho, por este meio, solicitar autorização para a aplicação de um inquérito por questionário aos alunos da Escola Superior de Educação de Bragança, com o objetivo de recolher dados que permitam concretizar o estudo empírico da Dissertação sobre *o impacto das novas tecnologias nas relações interpessoais dos jovens*, orientada pelo Professor Mestre Paulo Resende.

Mais informo que os dados obtidos serão confidenciais e será assegurado o respeito pelos princípios éticos subjacentes a qualquer estudo de investigação.

Com os melhores cumprimentos,

O mestrando

(Francisco Manuel Martins do Rio)

Bragança, 17 de novembro de 2020

Anexo III – Teste de Kolmogorov-Smirnov de uma amostra

Teste de Kolmogorov-Smirnov de uma amostra

	GrupoIIIQ1	GrupoIIIQ4	GrupoIIIQ3	GrupoIIIQ2	GrupoIIIQ5	
N	44	44	44	44	44	
Parâmetros normais ^{a,b}	Média	3,34	3,80	3,39	3,93	3,34
	Desvio Padrão	1,098	,904	,722	1,149	1,180
Diferenças Mais Extremas	Absoluto	,271	,385	,257	,296	,212
	Positivo	,183	,274	,249	,176	,168
	Negativo	-,271	-,385	-,257	-,296	-,212
Estatística do teste	,271	,385	,257	,296	,212	
Significância Assint. (Bilateral)	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	
Sig exata (bilateral)	,002	,000	,005	,001	,033	
Probabilidade de ponto	,000	,000	,000	,000	,000	

- a. A distribuição do teste é Normal.
- b. Calculado dos dados.
- c. Correção de Significância de Lilliefors.