

## **Comportamento de utilização de aplicativos móveis entre adolescentes: um estudo comparativo das preferências e tendências entre estudantes**

### **Mobile application usage behavior among adolescents: a comparative study of preferences and trends among students**

*Marcelo Tiago Balthazar Corrêa*

*Laísy de Lima Nunes*

*Edson dos Santos Farias*

**Resumo:** *O objetivo principal foi identificar os aplicativos mais populares e analisar como os adolescentes utilizam categorias específicas de aplicativos em suas vidas. O estudo é observacional e transversal, envolvendo adolescentes de 12 a 18 anos. A pesquisa utilizou uma amostra de 168 adolescentes de duas escolas em Porto Velho-RO e coletou dados por meio do aplicativo Meu Celular, Meu Vício. Os resultados indicam uma clara preferência dos adolescentes por aplicativos de bate-papo e redes sociais. Embora tenham sido observadas variações entre as escolas, a tendência geral de uso de aplicativos por categoria foi semelhante. Este estudo fornece uma visão abrangente do uso de aplicativos e consumo digital por adolescentes em contextos escolares. Confirmou-se a influência das redes sociais e aplicativos de mensagens na vida dos jovens.*

**Palavras-chave:** *Consumo e Comportamento Digital; Uso de Aplicativos; Adolescentes; Escolas; Redes Sociais.*

**Abstract:** *The main objective was to identify the most popular apps and analyze how teenagers use specific categories of apps in their lives. The study is observational and cross-sectional, involving adolescents aged 12 to 18. The research used a sample of 168 teenagers from two schools in Porto Velho-RO and*

*collected data by means of the application Meu Celular, Meu Vício. The results indicate a clear preference among teenagers for chat applications and social networks. Although variations were observed among schools, the general trend of app usage by category was similar. This study provides a comprehensive view of adolescent app use in school contexts. The influence of social networks and messaging applications on young people's lives was confirmed.*

**Keywords:** *Digital consumption and behavior; Use of applications; Teenagers; Schools; Social media*

## Introdução

A crescente onda de digitalização que varreu o mundo nas últimas décadas trouxe consigo a proliferação de dispositivos móveis e aplicativos móveis, desencadeando uma transformação fundamental em nossas vidas cotidianas. A ubiquidade dos *smartphones* e a conectividade à internet abriram novas fronteiras de acesso à informação, comunicação e entretenimento, moldando a maneira como interagimos com o mundo ao nosso redor (SHI; WANG; ZHU, 2023).

Esse fenômeno tornou-se particularmente evidente entre os jovens, que rapidamente adotaram *smartphones* como extensões onipresentes de suas identidades e comunicação (SHI; WANG; ZHU, 2023). A capacidade de acessar uma vasta gama de aplicativos, oferecendo desde redes sociais até jogos e utilitários, tornou-se uma parte intrínseca do tecido da sociedade moderna, especialmente entre os estudantes (SOHN et al., 2019).

No entanto, com essa revolução digital e a proliferação de aplicativos, surge uma questão fundamental que desperta preocupações profundas: como os estudantes estão utilizando seus *smartphones* e, mais especificamente, quais categorias de aplicativos estão dominando o tempo e a atenção deles? A resposta a essas perguntas é crucial, uma vez que o uso desenfreado ou inadequado dessas tecnologias pode ter implicações significativas para o desenvolvimento adolescente (TWENGE; CAMPBELL, 2018) e o desempenho acadêmico (ABBASI et al., 2021).

O presente estudo busca abordar essa indagação, com um enfoque específico na análise do uso de aplicativos por categoria entre 168 alunos de duas escolas distintas. Este estudo assume uma importância particular em um momento em que a educação e o bem-estar dos jovens estão interligados, em grande parte, com o uso de dispositivos móveis (MIN KWON; PAEK, 2016).

Enquanto a tecnologia oferece oportunidades educacionais e de socialização sem precedentes, seu uso inadequado ou excessivo pode potencialmente interferir negativamente no desempenho acadêmico, bem como na saúde mental e social dos estudantes (STOJILJKOVIĆ;

STANKOVIĆ, 2018). Ao longo deste estudo, serão examinados os padrões de uso de aplicativos em duas escolas distintas, comparando as preferências e tendências entre os estudantes. O objetivo deste artigo é não apenas descrever esses padrões, mas também contribuir para o debate de como a tecnologia móvel está moldando a vida dos alunos em diferentes contextos escolares.

Espera-se que os resultados desta pesquisa não apenas contribuam para uma análise mais profunda do uso de aplicativos entre estudantes, mas também gerem *insights* que possam orientar a tomada de decisões educacionais e políticas direcionadas a promover um uso saudável e produtivo de dispositivos móveis em ambientes educacionais. A compreensão desses padrões de uso pode ajudar educadores, pais e legisladores a desenvolver estratégias eficazes para equilibrar as vantagens da tecnologia com os desafios que ela apresenta para o desenvolvimento e o desempenho acadêmico dos adolescentes.

## Método

Este é um estudo observacional e transversal que se concentrou em realizar uma pesquisa ampla com estudantes adolescentes matriculados nas séries do ensino fundamental II e médio na cidade de Porto Velho, que é a capital do estado de Rondônia. A pesquisa utilizou uma amostragem aleatória de adolescentes com idades entre 12 e 18 anos, todos eles matriculados no ano de 2022. É importante mencionar que Porto Velho possui uma população estudantil estimada em 39.669 estudantes (dados de 2023, BRASIL).

Antes de iniciar a coleta de dados, o protocolo de pesquisa foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Rondônia, e recebeu aprovação sob o parecer número 5.118.084, com registro CAAE 53306221.2.0000.5300 CEP/CONEP. Adicionalmente, foram obtidas autorizações das direções das escolas selecionadas. Para a inclusão dos adolescentes no estudo, foram obtidos consentimentos por escrito dos pais ou responsáveis legais, além do assentimento dos próprios adolescentes.

A seleção das escolas foi feita por meio de um sorteio aleatório, resultando na inclusão de duas escolas estaduais de ensino fundamental e médio como instituições participantes deste estudo. O tamanho da amostra foi determinado com base em cálculos realizados no programa Statcalc (Epi Info). Considerando uma estimativa de 50% de escolares na população-alvo, uma margem de erro amostral de 5% e um intervalo de confiança de 95% (IC95%), os cálculos indicaram a necessidade de coletar dados de 380 adolescentes para este estudo. No entanto, devido a fatores não controlados pelos pesquisadores, a amostra final do estudo foi composta por 168 adolescentes.

A coleta de dados, incluindo informações demográficas e respostas a questionários específicos, foi realizada no período entre 21 de março e 08 de abril de 2022. Para a coleta de dados sobre os hábitos de uso do *smartphone*, foi instalado o aplicativo *Meu Celular, Meu Vício* (MCMV) nos *smartphones* dos adolescentes. Esse aplicativo foi desenvolvido e validado no Brasil por Amorim e Corso (2020) e permite a coleta de dados sobre o uso do *smartphone*, incluindo o tempo de uso, a frequência de uso de aplicativos, bloqueios e desbloqueios, entre outros (AMORIM; CORSO, 2020).

Vale ressaltar que os dados mencionados neste artigo correspondem a uma semana de uso do *smartphone*. Em seguida, os dados de todos os 168 estudantes foram agrupados por escola, e foi calculado o total de execuções e o tempo de uso dos aplicativos, que foram divididos por categorias: Redes sociais; Bate-papo; Músicas; Vídeos; Navegadores e Jogos. Todas as análises foram conduzidas utilizando o *software* SPSS, versão 27.0 (SPSS Inc., Chicago, IL, EUA).

Para mitigar um possível viés comportamental introduzido pelo monitoramento, o aplicativo permaneceu instalado nos dispositivos dos estudantes por um período de 15 dias. Mas apenas os dados da segunda semana foram utilizados na pesquisa. A escolha desse período mais extenso visava permitir que os estudantes se acostumassem com a presença do aplicativo, reduzindo potenciais alterações em seus padrões de uso devido à novidade da ferramenta.

## Resultados

A Tabela 1 apresenta uma análise detalhada dos dados sociodemográficos da população estudantil do Ensino Fundamental II e Ensino Médio nas escolas Barão de Solimões e Rio Branco. As variáveis examinadas compreendem idade, sexo, raça e a estrutura familiar dos participantes.

**Tabela 1:** Representação dos Dados Sociodemográficos pelas prevalências, % (n) das escolas Barão de Solimões e Rio Branco.

Característica	Barão de Solimões (84)	Rio Branco (84)
Idade		
Média	14,65 (14,31-15,01)	15,15 (14,79-15,50)
Sexo		
Masculino	49 (58,3%)	45 (53,6%)
Feminino	35 (41,7%)	39 (46,4%)
Raça		
Branca	25 (29,8%)	25 (29,8%)
Preta	6 (7,1%)	9 (10,7%)
Parda	52 (61,9%)	46 (54,8%)
Indígena	1 (1,2%)	4 (4,8%)
Composição familiar		
Pai	6 (7,1%)	5 (6,0%)
Mãe	28 (33,3%)	30 (35,7%)
Pai e mãe	47 (56,0%)	39 (46,4%)
Tios, avós ou outros	3 (3,6%)	10 (11,9%)

Fonte: Elaboração dos autores

Conforme observado na Tabela 1, no que diz respeito à distribuição por sexo, observa-se que, em ambas as escolas, houve uma maioria de alunos do sexo masculino, quanto à autodeclaração étnico-racial, a maioria dos alunos em ambas as escolas se identificou como parda e com relação à composição familiar, a maioria dos alunos em ambas as escolas relatou viver com ambos os pais.

A seguir, apresentamos os principais resultados, destacando o tempo total gasto e a quantidade total de execuções para cada categoria de aplicativo no período de uma semana (sete dias), conforme apresentado na Tabela 2.

**Tabela 2:** Relatório de uma semana de uso de aplicativos móveis dos 168 alunos, aplicativos separados por categoria.

Categoria do App	Nome do App	Quantidade de execuções	Horas
Redes sociais	Instagram	11.809	388,46
	Twitter	1.936	55
	Facebook	1.449	46,03
	Pinterest	353	9,99
	Snaptube	734	7,12
	Snapchat	75	2,8
Bate-papo	WhatsApp	29.504	619,3
	Discord	2.493	41,12
	YoWhatsApp	1.193	14,51
	Telegram	380	5,28
	WhatsApp Web	427	3,92
Músicas	Reprodutor de música	434	47,3
	Spotify	817	14,6
	YouTube Music	126	4,75
	Lark Player	190	1,27
Vídeos	TikTok	8.137	687,16
	YouTube	6.012	384,77
	Reprodutor de vídeo	665	7,5
	Netflix	374	37,92
	Twitch	11	1,05
Navegadores	Chrome	4.687	114,15
	Pesquisa no Google	4.480	50,96
	Samsung Internet Browser	598	9,71

<b>Categoria do App</b>	<b>Nome do App</b>	<b>Quantidade de execuções</b>	<b>Horas</b>
Jogos	<i>Roblox</i>	308	37,52
	<i>Free Fire</i>	413	37,14
	<i>Subway Surfers</i>	207	11,76
	<i>Pou</i>	137	7,83
	<i>Ball Pool</i>	98	3,49
	<i>Cartola FC</i>	101	2,08
	<i>Gacha Life</i>	28	1,25
	<i>Clash of Clans</i>	29	0,53
	<i>Candy Crush Saga</i>	22	1,24

Fonte: Elaboração dos autores

Entre os aplicativos de redes sociais, o Instagram foi o aplicativo mais popular em ambas as escolas, com um total de 11.809 execuções e um tempo total de uso de 388,46 horas. O Twitter também apresentou um uso considerável, com 1.936 execuções e um tempo total de uso de 55 horas. Assim como o Facebook com um total de 1.449 execuções e um tempo total de 46,03 horas. Pinterest, Snaptube, Snapchat, embora menos populares, foram usados com frequência.

Já com relação aos aplicativos de bate-papo, o WhatsApp se destacou como o aplicativo mais utilizado, com 29.504 execuções e 619,30 horas de uso. Discord, Telegram e WhatsApp Web também foram aplicativos populares na categoria.

Nos aplicativos de músicas, o Spotify liderou a categoria, com 817 execuções e um tempo total de uso de 14,60 horas. O Reprodutor de Música do próprio celular, embora tenha menos execuções, com um total de 434, apresentou uma quantidade muito superior em tempo de uso com um total de 47,3 horas. O YouTube Music e o Lark Player foram usados com frequência, mas em menor medida.

Na categoria de vídeos, o TikTok e o YouTube dominaram, com 8.137 e 6.012 execuções, respectivamente. A Netflix foi o terceiro aplicativo mais popular em termos de tempo médio de uso, com 37,92

horas. Outros aplicativos de vídeo, como Twitch e Reprodutor de Vídeo do próprio celular, também foram utilizados pelos estudantes.

Chrome foi o navegador mais utilizado, com 4.687 execuções e um tempo médio de uso de 114,15 horas. A pesquisa no Google também foi amplamente utilizada, com 4.480 execuções e um total de 50,96 horas de uso.

Já com relação aos jogos, o *Roblox* e o *Free Fire* foram os jogos mais populares. O *Roblox* teve um total de 308 execuções e 37,52 horas de uso, já o *Free Fire* foi executado 413 vezes com um total de 37,14 horas. Outros jogos, como *Subway Surfers*, *Pou*, *Ball Pool*, *Cartola FC*, *Gacha Life*, *Clash of Clans* e *Candy Crush Saga*, também tiveram presença significativa.

Os resultados da Tabela 3 apresentam uma comparação de uso dos aplicativos entre a Escola Rio Branco e a Escola Barão do Solimões. A tabela destaca os aplicativos mais utilizados em horas em cada categoria, bem como a diferença nas execuções e horas entre as duas escolas.

**Tabela 3:** Comparação de uso dos aplicativos durante uma semana entre a Escola Rio Branco e a Escola Barão do Solimões.

Categoria do App	Nome do App	Escola Rio Branco (Horas)	Escola Barão do Solimões (Horas)	Escola Rio Branco (Execuções)	Escola Barão do Solimões (Execuções)
Redes sociais	Instagram	242,9	145,56	6.054	5.755
	Facebook	19,05	26,98	525	924
	Snaptube	6,4	0,72	569	165
	Pinterest	6,55	3,44	236	117
	Twitter	4,5	51,5	304	1.632
	Snapchat	1,55	1,25	51	24
Bate-papo	WhatsApp	317,25	302,05	15.122	14.382
	Discord	19,55	21,57	1.861	632
	Telegram	1,01	4,27	104	276
	YoWhatsApp	14,51	-	1.193	-
	WhatsApp Web	3,92	-	427	-

Categoria do App	Nome do App	Escola Rio Branco (Horas)	Escola Barão do Solimões (Horas)	Escola Rio Branco (Execuções)	Escola Barão do Solimões (Execuções)
Músicas	Reprodutor de música	33,05	14,25	305	216
	Spotify	4,4	10,2	386	431
	YouTube Music	3,55	1,2	55	71
	Lark Player	1,27	-	190	-
Vídeos	TikTok	395,45	291,71	4.952	3.185
	YouTube	179,57	205,2	3.379	2.633
	Reprodutor de vídeo	4,51	2,99	356	309
	Netflix	24,5	3,42	279	95
Navegadores	Chrome	54,22	59,93	2.078	2.609
	Pesquisa Google	25,51	25,45	2.311	2.169
	Samsung Internet	6,27	3,44	379	219
Jogos	<i>Roblox</i>	20,59	16,93	143	165
	<i>Free Fire</i>	8,06	29,08	108	305
	<i>Subway Surfers</i>	7,57	4,19	139	68
	<i>Pou</i>	1,75	6,08	19	118
	<i>Gacha Life</i>	1,25	-	28	-
	<i>Clash of Clans</i>	0,53	-	29	-

Fonte: Elaboração dos autores

Na categoria Redes sociais, ambas as escolas apresentaram o Instagram como o aplicativo mais utilizado em horas, com a Escola Rio Branco registrando um total de 6.054 execuções e 242,9 horas de uso. Já a Escola Barão do Solimões teve um pouco menos de execuções, 5.755, mas com um tempo total bem menor, somando 145,56 horas. Outras redes sociais também são utilizadas, mas em quantidade de execuções e tempo de uso muito menor, são elas: Facebook, Snaptube, Pinterest, Twitter e Snapchat.

Na categoria Bate-papo, o WhatsApp também liderou em ambas as escolas, com a Escola Rio Branco registrando um total de 15.122 execuções e 317,25 horas de uso e a Escola Barão do Solimões com 14.382 execuções e 302,05 horas de uso do aplicativo. Nem um outro aplicativo se aproximou desses resultados. Outros aplicativos de bate-papo também foram utilizados: Discord e Telegram; e YoWhatsApp e WhatsApp Web sendo utilizados apenas na Escola Rio Branco.

No que diz respeito à categoria Músicas, o Reprodutor de música do próprio celular foi mais utilizado em horas em ambas as escolas, com 33,05 horas e 305 execuções na Escola Rio Branco e 14,25 horas e 216 execuções na Escola Barão do Solimões. Já em relação às execuções, o Spotify liderou nas duas escolas, com 386 na Escola Rio Branco e 431 na Escola Barão do Solimões, mas o tempo gasto nesse aplicativo foi menor, com 4,4 horas na Escola Rio Branco e 10,2 na Escola Barão do Solimões. Outros dois aplicativos também são utilizados, são eles o YouTube Music e o Lark Player, sendo esse utilizado apenas na Escola Rio Branco.

Já na categoria vídeos, o TikTok liderou em ambas as escolas, com 4.952 execuções e 395,45 horas de uso na Escola Rio Branco e com 3.185 execuções e 291,71 horas de uso na Escola Barão do Solimões. Outros três aplicativos também são utilizados para assistir vídeos, o YouTube, o próprio reprodutor de vídeo do *smartphone* e a Netflix.

Em relação aos Navegadores, o Chrome foi o mais utilizado em ambas as escolas, com um total de 2.078 execuções e 54,22 horas de uso na Escola Rio Branco e 2.609 execuções e 59,93 horas de uso na Escola Barão do Solimões. A busca no Google e o Samsung Internet também são utilizados.

Na categoria Jogos, observou-se uma diferença notável nos aplicativos mais utilizados em horas entre as escolas. O *Roblox* liderou na Escola Rio Branco com 143 execuções, totalizando 20,59 horas de uso do jogo, enquanto o *Free Fire* liderou na Escola Barão do Solimões com 305 execuções e um total de 29,08 horas. O *Subway Surfers* e o *Pou*

também são jogados em abas as escolas, já os jogos *Gacha Life* e *Clash of Clans* são jogados apenas na Escola Rio Branco.

Essa análise dos resultados ressalta a variação significativa no uso de aplicativos entre as duas escolas e destaca a importância de considerar o contexto escolar ao examinar os padrões de uso de dispositivos móveis entre adolescentes.

## Discussão

Os resultados desta análise de uso de aplicativos por categoria proporcionam *insights* importantes sobre o comportamento dos adolescentes em relação aos dispositivos móveis. A pesquisa teve como objetivo principal investigar como os alunos utilizam seus *smartphones* e, mais especificamente, quais categorias de aplicativos dominam seu tempo e atenção.

Em relação à primeira pergunta da pesquisa, que visava identificar os aplicativos mais populares entre os alunos, os resultados indicam que os aplicativos de bate-papo, redes sociais, com destaque para o WhatsApp, e os aplicativos de rede sociais, principalmente o Instagram, são amplamente utilizados pelos alunos em termos de horas. Essas constatações parecem se alinhar com indicativos da literatura sobre as tendências digitais globais. Por exemplo, nos Estados Unidos, uma pesquisa recente envolvendo 200 jovens de 11 anos a 17 anos (RADESKY, et al., 2023) monitorou intensivamente o uso de *smartphones* por uma semana através de um aplicativo, confirmando esses padrões de preferência observados entre os alunos. Resultados similares foram também observados em um relatório da consultoria YPulse, que estudou jovens na Europa Ocidental (YPULSE, 2022).

Adicionalmente, uma pesquisa nacional recente conduzida com 1.617 pais de crianças e adolescentes na faixa etária de 13 anos a 16 anos revelou que o WhatsApp e o Instagram foram os aplicativos mais mencionados pelos pais (PANORAMA MOBILE TIME/OPINION BOX, 2023). Esse alinhamento de percepções entre a preferência dos jovens

e a observação dos pais consolida a consistência desses padrões de uso e destaca a relevância dessas plataformas em diferentes contextos.

Essa preferência por aplicativos de comunicação reflete a importância das redes sociais e da comunicação instantânea na vida dos jovens. Essas plataformas oferecem uma maneira conveniente de manter contato com amigos e familiares, compartilhar momentos e informações em tempo real e se sentir conectado, especialmente em um cenário em que a comunicação virtual se tornou crucial, como durante a pandemia de covid-19 (MCAFEE, 2022).

A literatura existente apoia essa tendência, destacando que as redes sociais desempenham um papel significativo na construção de identidade, formação de relacionamentos e busca por validação social entre os jovens (SILVA NETO; TAVARES, 2019). A comunicação constante proporcionada pelos aplicativos de bate-papo também é vista como uma necessidade em um mundo cada vez mais conectado, onde as respostas rápidas e a disponibilidade constante são valorizadas (TANG; HEW, 2022).

Esses resultados têm implicações importantes para a educação e a saúde dos jovens. O uso excessivo de aplicativos de redes sociais e bate-papo pode levar a preocupações com o bem-estar mental, como ansiedade e depressão, devido à pressão social e à exposição constante a conteúdo digital (TWENGE, 2017). Portanto, é essencial que educadores e pais promovam uma abordagem equilibrada no uso de *smartphones*, incentivando pausas e atividades *offline*.

A segunda pergunta da pesquisa buscou entender como o uso de aplicativos variava entre as duas escolas, Barão de Solimões e Rio Branco. Embora as escolas apresentem diferenças em termos de preferências específicas, a tendência geral de uso de aplicativos era consistente entre elas, com os aplicativos de bate-papo e redes sociais dominando.

As implicações dos resultados são relevantes tanto teoricamente quanto para o contexto escolar. Primeiramente, na teoria, os achados reforçam a ideia de que os adolescentes estão profundamente envolvidos com a tecnologia móvel, particularmente com aplicativos de mídias

ARTIGO

sociais, que já têm sido tema de várias pesquisas (CHI '23, 2023). Isso destaca a necessidade contínua de pesquisas sobre o impacto psicossocial e educacional dessa dependência de dispositivos móveis.

No contexto escolar, os resultados têm implicações significativas para a administração escolar e os professores. O predomínio de aplicativos de redes sociais e bate-papo pode levantar questões sobre como os alunos estão direcionando sua atenção durante as aulas, bem como seu desempenho acadêmico. Estratégias educacionais podem ser desenvolvidas para incorporar de maneira mais eficaz o uso de dispositivos móveis como ferramentas de aprendizado, aproveitando o interesse natural dos alunos em tecnologia (ÇELIK, 2016; UYSAL; BALCI, 2018).

Essa análise se alinha com estudos anteriores que também identificaram aplicativos de bate-papo/redes sociais como os mais populares entre adolescentes (RIDEOUT; ROBB, 2019; PEW RESEARCH CENTER, 2022). Essa semelhança sugere uma tendência consistente no comportamento dos jovens em relação ao uso de dispositivos móveis.

Os padrões de uso de aplicativos encontrados podem ser atribuídos a vários fatores. Primeiramente, o papel das redes sociais na vida dos adolescentes como ferramenta de socialização e expressão pessoal é um motivador significativo (ODGERS; JENSEN, 2020). Além disso, a disponibilidade de acesso fácil à internet e a popularização dos *smartphones* tornaram o uso desses aplicativos praticamente onipresente entre os jovens (SHI; WANG; ZHU, 2023).

No contexto escolar, os alunos podem estar recorrendo a aplicativos de bate-papo e redes sociais como uma forma de escapismo, descontração ou até mesmo para preencher os momentos de tédio durante o período escolar (SHAKYA; CHRISTAKIS, 2017). Isso levanta questões sobre como as escolas podem equilibrar o uso de dispositivos móveis como ferramentas educacionais com políticas que evitem distrações em sala de aula.

Em suma, os resultados desta análise fornecem informações valiosas sobre o uso de aplicativos por adolescentes em contextos escolares, destacando a predominância dos aplicativos de bate-papo e das redes sociais

e as implicações teóricas e práticas desses padrões de uso. Essas descobertas podem servir como base para o desenvolvimento de políticas educacionais e estratégias que ajudem os alunos a aproveitar ao máximo a tecnologia móvel, ao mesmo tempo que mantêm um equilíbrio saudável em seu ambiente escolar.

## Conclusão

A presente pesquisa sobre consumo digital, mais especificamente o uso de aplicativos por adolescentes em escolas de Porto Velho, Rondônia, proporcionou uma visão profunda do comportamento dos alunos em relação aos dispositivos móveis e às categorias de aplicativos. Esta conclusão sintetiza as principais descobertas, responde às perguntas da pesquisa, discute implicações mais amplas do estudo, assim como limitações verificadas, e oferece sugestões para pesquisas futuras.

As análises revelaram que os adolescentes em ambas as escolas, Barão de Solimões e Rio Branco, têm uma preferência notável por aplicativos de bate-papo, como o WhatsApp, e os aplicativos de redes sociais, como o Instagram e o Facebook, que também tiveram uma presença significativa. As categorias de música, vídeos, navegadores e jogos também foram exploradas, destacando a diversidade de interesses dos alunos em relação aos aplicativos.

Esses resultados validam a primeira pergunta da pesquisa, identificando claramente os aplicativos mais populares entre os adolescentes nas escolas estudadas. Em relação à segunda pergunta da pesquisa, os dados demonstraram que, embora possa haver variações nas preferências entre as escolas, a tendência geral de uso de aplicativos por categoria foi semelhante.

Os resultados deste estudo têm implicações significativas em várias frentes. Em termos teóricos, confirmam a influência predominante dos aplicativos de mensagens e das redes sociais como parte integral da vida dos adolescentes na era digital. Aprofundar essa compreensão é fundamental para a pesquisa em psicologia e educação, especialmente

considerando o impacto dessas tecnologias na saúde mental e no comportamento acadêmico.

No contexto escolar, esses achados destacam a necessidade de uma abordagem equilibrada para o uso de dispositivos móveis. As escolas podem explorar estratégias que capitalizem o interesse dos alunos em tecnologia para aprimorar o aprendizado, ao mesmo tempo que promovem políticas que minimizem distrações em sala de aula.

Uma limitação possivelmente significativa deste estudo reside na coleta de dados, realizada por meio do aplicativo *Meu Celular, Meu Vício* (MCMV) instalado nos *smartphones* dos adolescentes. O simples fato de os participantes estarem cientes de que estão sendo monitorados pode influenciar o modo como utilizam seus *smartphones*. Isso pode levar a uma representação não autêntica de seus verdadeiros hábitos de uso.

Para estudos futuros, recomendamos a realização de investigações mais aprofundadas para avaliar a correlação entre o tempo dedicado a categorias específicas de aplicativos e o desempenho acadêmico dos alunos. Além disso, sugerimos pesquisas que abordem os potenciais efeitos do uso intensivo de redes sociais e dispositivos móveis na saúde mental dos adolescentes. Isso incluiria uma análise da relação entre o uso prolongado dessas tecnologias e sintomas de ansiedade e depressão. Além disso, seria relevante investigar como o uso excessivo de dispositivos móveis pode afetar a saúde física dos adolescentes, considerando possíveis associações com comportamentos sedentários.

Explorar estratégias educacionais específicas para integrar dispositivos móveis de forma eficaz nas atividades de ensino, bem como políticas escolares que promovam um equilíbrio saudável no uso de aplicativos. Além de expandir o estudo para outras regiões do Brasil, a fim de identificar variações geográficas nos padrões de uso de aplicativos.

Assim, este estudo traz contribuições para a compreensão do comportamento dos adolescentes em relação aos aplicativos móveis em contextos escolares. Espera-se que essas descobertas inspirem pesquisas adicionais e contribuam para a melhoria da educação e do bem-estar dos jovens na era digital.

## Referências

- ABBASI, G. A. et al. The impact of type of content use on smartphone addiction and academic performance: Physical activity as moderator. *Technology in Society*, v. 64, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2020.101521>. Acesso em: 10 set. 2023.
- AMORIM, R. M.; CORSO, K. B. Construção e validação do aplicativo “Meu Celular, Meu Vício” para mensurar a dependência de smartphone em estudantes universitários. XLIV encontro da ANPAD - EnANPAD 2020, *Anais...*, 2020.
- BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep). *Censo da Educação Básica 2022: notas estatísticas*. Disponível em: [https://download.inep.gov.br/areas\\_de\\_atuacao/notas\\_estatisticas\\_censo\\_da\\_educacao\\_basica\\_2022.pdf](https://download.inep.gov.br/areas_de_atuacao/notas_estatisticas_censo_da_educacao_basica_2022.pdf). Acesso em: 22 set. 2023.
- ÇELİK Ç.B. Educational Intervention for Reducing Internet Addiction Tendencies. *Jornal Turco Sobre Vício*, v. 3, n. 3, p. 175-186, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.15805/addicta.2016.3.0021>. Acesso em: 10 set. 2023.
- CHI '23: CHI CONFERENCE ON HUMAN FACTORS IN COMPUTING SYSTEMS, 2023, Hamburg Germany. *Laughing so I don't cry: How TikTok users employ humor and compassion to connect around psychiatric hospitalization [...]*. DOI 10.1145/3544548. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/proceedings/10.1145/3544548> (favor confirmar). Acesso em: 22 set. 2023.
- KWON, Y.; PAEK, K.-S. The Influence of Smartphone Addiction on Depression and Communication Competence among College Students. *Indian Journal of Science and Technology*, v. 9, n. 41, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.17485/ijst/2016/v9i41/103844>. Acesso em: 10 jan. 2023.
- MCAFEE. *A vida por trás das telas de pais, pré-adolescentes e adolescentes: Estudo de 2022 da McAfee sobre famílias conectadas-Brasil*. Disponível em: <https://www.mcafee.com/content/dam/consumer/pt-br/docs/reports/rp-connected-family-study-2022-brazil.pdf>. Acesso em: 22 set. 2023.
- ODGERS, C. L.; JENSEN, M. R. Annual Research Review: Adolescent mental health in the digital age: facts, fears, and future directions. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, v. 61, n. 3, p. 336-348, 2020. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/31951670/>. Acesso em: 10 set. 2023.
- PANORAMA MOBILE TIME/OPINION BOX. *Crianças e adolescentes com smartphones no Brasil*, outubro de 2023. Disponível em: <https://www.mobiletime.com.br/pesquisas/criancas-e-adolescentes-com-smartphones-no-brasil-outubro-de-2023/>. Acesso em: 4 fev. 2024.
- PEW RESEARCH CENTER. **Teens, Social Media and Technology 2022**. 2022. Disponível em: <https://www.pewresearch.org/internet/2022/08/10/teens-social-media-and-technology-2022>. Acesso em: 10 set. 2023.
- RADESKY, J. et al. *Constant Companion: A Week in the Life of a Young Person's Smartphone Use*. San Francisco, CA: Common Sense Media. 2023. Disponível em: <https://www.commonsensemedia.org/research/>

constant-companion-a-week-in-the-life-of-a-young-persons-smartphone-use. Acesso em: 4 fev. 2024.

RIDEOUT, V. J.; ROBB, M. B. *Social Media, Social Life: Teens Reveal Their Experiences*. Common Sense Media. 2019. Disponível em: <https://www.common sense media.org/sites/default/files/research/report/2018-social-media-social-life-executive-summary-web.pdf>. Acesso em: 10 set. 2023.

SHAKYA, H. B.; CHRISTAKIS, N. A. Association of Facebook Use With Compromised Well-Being: A Longitudinal Study. *American Journal of Epidemiology*, v. 185, n. 3, p. 203-211, 2017. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/28093386/>. Acesso em: 10 set. 2023.

SHI X.; WANG A.; ZHU Y. Longitudinal associations among smartphone addiction, loneliness, and depressive symptoms in college students: Disentangling between- And within-person associations. *Addictive Behaviors*, v. 142, n. 107676, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2023.107676>. Acesso em: 03 set. 2023.

SILVA NETO, A. P.; TAVARES, K. N. L. B. Identidade dos adolescentes e as redes sociais Virtuais. *Revista Interdisciplinar Encontro das Ciências*, v. 2, n. 3, p. 883-911, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1000/riec.v2i3.91>. Acesso em: 3 set. 2023.

SOHN, S. et al. Prevalence of problematic smartphone usage and associated mental health outcomes amongst children and young people: a systematic review, meta-analysis and GRADE of the evidence. *BMC Psychiatry*, v. 19, n. 1, 2019. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6883663/>. Acesso em: 6 abr. 2023.

STOJILJKOVIĆ, J.; STANKOVIĆ, M. Depressive state and social anxiety in adolescents: The role of family interactions. *The American Journal of Family Therapy*, v. 46, n. 3, p. 243-257, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/01926187.2018.1506269> (favor confirmar). Acesso em 07 jun. 2023.

TANG, Y.; HEW, K. F. Effects of using mobile instant messaging on student behavioral, emotional, and cognitive engagement: a quasi-experimental study. *Int J Educ Technol High Educ*, v. 19, n. 3, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00306-6>. Acesso em: 3 out. 2023.

TWENGE, J. M. *iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy—and Completely Unprepared for Adulthood—and What That Means for the Rest of Us*. 1. ed. [S. l.]: Atria Books, 2017. 352 p.

YPULSE. Young Europeans Use These Social Media Platforms the Most. In: *Young Europeans Use These Social Media Platforms the Most*. [S. l.], 2022. Disponível em: <https://www.ypulse.com/article/2022/11/15/young-europeans-use-these-social-media-platforms-the-most/>. Acesso em: 4 fev. 2024.

## **Sobre os autores**

*Marcelo Tiago Balthazar Corrêa* - Mestre em Psicologia pela Universidade Federal de Rondônia (UNIR). Graduação em Educação Física e Especialização em Saúde da Família, ambos pela UNIR. <https://orcid.org/0000-0003-3016-5706>

*Laísy de Lima Nunes* - Docente do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal de Rondônia (UNIR). Doutora pelo Programa de Pós-graduação em Psicologia Social da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). <https://orcid.org/0000-0002-4673-6289>

*Edson dos Santos Farias* - Docente do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal de Rondônia (UNIR). Doutorado em Saúde da Criança e do Adolescente pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). <https://orcid.org/0000-0002-5031-4441>

---

Data de submissão: 15/04/2024

Data de aceite: 16/10/2023