

# Hábitos Digitais de Alunos do Ensino Superior no Período da Pandemia de Covid-19

## *Digital Habits of Higher Education Students in the Covid-19 Pandemic Period*

ISSN 2177-8310  
DOI: 10.18264/eadf.v11i2.1381

Bernadete Lema Mazzafera<sup>1\*</sup>  
Lisandra Costa Pereira Kirnew<sup>1</sup>  
Anderson Jorge Marcolino Pinheiro<sup>1</sup>  
Luciana Michele Ventura<sup>1</sup>  
Luciane Guimarães Batistella Bianchini<sup>1</sup>  
Douglas Arnaldo Kraut Resumo<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universidade Pitágoras UNOPAR.  
Rua Marselha, 591. Londrina, PR, Brasil.

[\\*bernadete.mazzafera@kroton.com.br](mailto:bernadete.mazzafera@kroton.com.br)

### Resumo

As instituições de ensino modificaram as atividades com os alunos em virtude da situação de isolamento social causada pela pandemia de Covid-19, adaptando o que era presencial para interações remotas. Neste contexto, alunos alteraram suas atividades cotidianas incluindo em maior ou menor escala o uso de tecnologias digitais. Neste cenário, questiona-se: Os hábitos digitais, de estudo e lúdicos foram impactados no período da pandemia? O objetivo do presente estudo foi conhecer e refletir sobre os hábitos digitais, de estudo e lúdicos dos alunos do ensino superior durante o período da pandemia de Covid-19. Realizou-se uma pesquisa descritiva com 35 alunos do ensino superior presencial de diferentes cursos de uma universidade privada. Um questionário *on-line* foi aplicado pelo Google Forms, com 9 questões estruturadas. Os resultados indicaram que a maioria dos alunos reconhece o impacto em seus hábitos digitais, de estudo e lúdicos. Houve aumento do tempo de conexão nos hábitos digitais e predomínio da ideia de ludicidade relacionada a jogo. Os hábitos de estudo foram considerados desafiadores no tocante às aulas remotas, sobretudo em relação ao aumento do tempo *on-line* e ao acúmulo de trabalho. Nos impactos benéficos para o estudo os alunos consideraram ter mais tempo para estudar, mais material para leitura e possibilidade de estar mais concentrado. Concluiu-se, que há necessidade de oferecer práticas *on-line* para os alunos, de modo que possam gerenciar o processo de aprendizagem de forma autônoma, dando sequência aos novos hábitos digitais de estudo pós-pandemia.

**Palavras-chave:** Hábitos digitais. Ensino superior. Pandemia



Recebido 20/01/2021  
Aceito 24/03/2021  
Publicado 29/03/2021

### COMO CITAR ESTE ARTIGO

**ABNT:** MAZZAFERA, B. L. *et al.* Hábitos Digitais de Alunos do Ensino Superior no Período da Pandemia de Covid-19. **EaD em Foco**, v. 11, n. 2, e1381, 2021.  
[doi: https://doi.org/10.18264/eadf.v11i2.1381](https://doi.org/10.18264/eadf.v11i2.1381)

## Digital Habits of Higher Education Students in the Covid-19 Pandemic Period

### Abstract

*Education institutions have modified their activities with their students due to the social isolation situation caused by Covid 19 pandemic, adapting their classroom interactions to virtual ones. Within that context, students change their everyday activities including to a greater or lesser extent the use of digital technologies. Within this scenario, ones asks: Were study and playful digital habits impacted during the pandemic? This study was carried out to get acquainted with and to ponder on study and playful digital habits of higher education students during Covid 19 pandemic. One carried out a descriptive research comprising 35 higher education students attending different courses offered at a private university. An on-line questionnaire was applied by means of google forms with nine structured questions. The results showed that most of the students admit the impact of study and playful digital habits. There was an increase of connection time in their digital habits and prevalence of the idea of playfulness connected to the game. Study habits were considered to be challenging concerning virtual classes, mainly in relationship with the on-line time increase and with work accumulation. As far as beneficial study impacts are concerned, students considered that they had more time available to study, more reading material and the possibility of being more concentrated on it. One concluded that, in the case of higher education, one needs to provide on-line practices for adults, so that they may manage their learning process by themselves, continuing their study digital habits after the pandemic.*

**Keywords:** Digital habits. Higher education. Pandemic.

## 1. Introdução

Um desafio atual no ensino consiste nas atividades assíncronas e síncronas realizadas de forma remota durante o período de isolamento social em razão da pandemia de Covid-19. Estes aspectos têm sido tema de vários estudos (BARBOSA, VIEGAS, BATISTA, 2020; FERREIRA, 2020; MARQUES, 2020; PEREIRA; NARDUCHI; MIRANDA, 2020; SILVEIRA; ARAÚJO NETO; OLIVEIRA, 2020).

De acordo com as orientações da Organização Mundial da Saúde (OMS), foi estabelecido o distanciamento social, tornando-se necessária a adoção de atividades remotas para dar continuidade ao ano letivo, com o propósito de não interromper o aprendizado dos alunos. Neste contexto, instituições de ensino mudaram suas rotinas abruptamente, as aulas presenciais tornaram-se remotas e os hábitos de alunos e professores também se modificaram. Para compreender melhor os hábitos atuais, convém apresentar algumas definições sobre o termo.

Segundo o dicionário *on-line* (DICIO, 2020), hábito pode ser definido, em alguns aspectos, como: “Ação que se repete com frequência e regularidade”; “Comportamento que alguém aprende e repete frequentemente”; “Maneira de se comportar”; “Costume”; “Prática repetida que se torna conhecimento ou experiência”. O hábito pode também estar relacionado à frequência com que o indivíduo realiza suas ações. Muitas vezes por desejo e outras por necessidade para a realização de diversas tarefas.

Na perspectiva de Bourdieu (1983, p. 65), o *habitus* é definido como “[...] um sistema de disposições duráveis e transponíveis que, integrando todas as experiências passadas, funciona a cada momento como uma matriz de percepções, de apreciações e de ações [...]” que poderão ser transferidas para outras situações.

De modo crítico, Setton (2002, p. 67) pondera sobre a necessidade de flexibilizar o conceito de *habitus* como “um sistema em construção, em constante mutação e, portanto, adaptável aos estímulos do mundo moderno”. E nesta direção da ideia de flexibilização está Bauman (2007), ao considerar que os hábitos e as rotinas mudam muito mais rápido no mundo contemporâneo, antes mesmo que se possa dizer que se tornou um hábito.

Nesse período de pandemia, vivencia-se um momento de transformações no uso das tecnologias digitais, as quais incorporaram-se à vida pessoal, profissional e educacional das pessoas, promovendo novos hábitos. Para atingir os objetivos do processo de ensino-aprendizagem, estudos têm indicado que novos hábitos digitais se formaram, os quais também trouxeram desafios para professores e alunos, não apenas no uso dessas tecnologias, mas também no cumprimento das propostas pedagógicas em um novo formato de oferta do ensino (ALVES, 2018; MAZZAFERA *et al.*, 2019; MORAN, 2017; PINHEIRO, 2020;).

À vista do exposto, questiona-se: Os hábitos digitais, de estudo e lúdicos foram impactados no período da pandemia? O trabalho objetivou conhecer e refletir sobre hábitos digitais, de estudo e lúdicos, de alunos de ensino superior durante o período da pandemia de Covid-19.

## 2. Método

Para responder aos questionamentos foi desenvolvida uma pesquisa descritiva, na qual, de acordo com Appolinário (2007, p. 153), o pesquisador deve descrever “[...] o fenômeno observado, sem inferir relações de causalidade entre as variáveis estudadas”, como no presente trabalho, que pretendeu conhecer e refletir sobre os hábitos digitais, de estudo e lúdicos, descritos por acadêmicos do ensino superior.

Os participantes frequentam uma universidade privada da região norte do Paraná, são acadêmicos de cursos presenciais que passaram a ter aulas remotas com o advento da pandemia de Covid-19. Os alunos foram convidados a participar da pesquisa pelos coordenadores dos cursos e a pesquisa foi desenvolvida no mês de junho de 2020, quatro meses após o início das aulas remotas na instituição pesquisada.

Foi aplicado um questionário composto por nove perguntas, cujas questões foram distribuídas da seguinte maneira: três sobre o perfil dos respondentes (gênero, idade e curso que frequentam); três referentes aos hábitos digitais em tempos de pandemia, contendo cinco alternativas fechadas para cada pergunta; e três abertas, para que os respondentes descrevessem exemplos relacionados a cada pergunta fechada. O questionário foi disponibilizado no *Google Forms* (uma ferramenta do Google que permite a criação de formulários on-line). As perguntas construídas sobre os hábitos digitais basearam-se nos pressupostos teóricos de Setton (2002).

Utilizou-se uma análise quantitativa para as perguntas fechadas, as alternativas apresentam-se como escalas – tipo Likert (a escala recebeu o nome de seu criador Rensis Likert)–, a escala é não-comparativa (MALHOTRA *et al.*, 2005) pois as frases afirmativas não foram comparadas e expressaram as percepções dos participantes, ou seja, os respondentes aplicam seu próprio padrão de comparação. Nessa modalidade de escala eles foram solicitados a indicar o grau de concordância com base nas sentenças apresentadas. Os pontos extremos foram “concordo totalmente” e “discordo totalmente”. Para a análise do conteúdo dos exemplos fornecidos pelos participantes, como sugerido por Gomes (2003), primeiro foram eleitas as unidades de registro-sentenças escritas pelos participantes – explorou-se o material e elegeu-se as categorias de análise com base nos resultados obtidos e os dados são apresentados quantitativa e qualitativamente. Este estudo faz parte do projeto “Jogos e tecnologias no processo de ensino e aprendizagem”, aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da instituição, sob Parecer nº 3.319.552.

### 3. Resultados e Discussões

Os resultados foram subdivididos em: perfil dos respondentes; hábitos com o uso das tecnologias digitais impactados no período da pandemia de Covid-19; descrição dos aspectos que modificaram ou não os hábitos digitais; hábitos lúdicos digitais dos alunos em relação ao uso das tecnologias digitais; hábitos de estudo digitais impactados no período da pandemia; Relação dos hábitos digitais com as idades dos alunos.

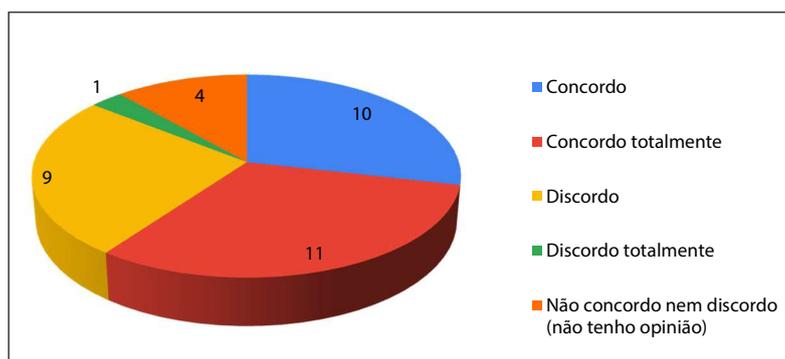
#### 3.1. Perfil dos Respondentes

Do total de 35 respondentes do ensino presencial, 29 alunas são do curso de Fisioterapia, 1 de Pedagogia e 5 de Psicologia. Todos os participantes que responderam são do gênero feminino, com idades entre 18 e 49 anos. Idoeta (2019), baseando-se nas conclusões do relatório *Education at Glance 2019*, divulgado pela Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE), relata que as mulheres são maioria no ensino superior, o que coincide com o perfil dos respondentes deste estudo.

#### 3.2. Hábitos Relacionados ao Uso de Tecnologias

As participantes foram questionadas em relação aos hábitos relacionados ao uso de tecnologias digitais no período de pandemia (Figura 1).

**Figura 1:** Hábitos relacionados ao uso de tecnologias digitais.



**Fonte:** Dados da pesquisa.

Os dados expressos na Figura 1 indicam que 21 participantes (60% dos respondentes) concordaram totalmente ou concordaram que seus hábitos digitais foram impactados com a pandemia; 4 não expressaram opinião e 10 discordaram ou discordaram totalmente (28,57% dos participantes). “O *habitus* digital compreende o conjunto de capacidades e práticas que os indivíduos desenvolvem dentro da estrutura da cultura digital” (CASILLAS; MARTINELL, 2017, p. 8, tradução nossa) e, neste contexto da pesquisa, observa-se a concordância da maioria em relação às mudanças em seus hábitos relacionados ao uso de tecnologias digitais.

#### 3.3. Modificação de Hábitos Digitais

Foi solicitado às participantes que descrevessem em que aspecto houve ou não modificação de seus hábitos digitais. A ênfase dada às respostas gerou quatro eixos, advindos dos 26 exemplos, são eles: 1- Tempo; 2- Mudança de rotina; 3- Acesso às informações; 4- Impacto na saúde, conforme demonstrado no Quadro 1.

**Quadro 1:** Categorias de respostas em relação às mudanças.

Categorias	Quantidade de Respostas	Exemplificação
Categoria 1. Tempo com as tecnologias	11	A1 - "Aumentou a frequência de uso"
		A6 - "Só tem internet"
		A10 - "Passo mais tempo na internet agora"
		A 11 - "Antes da pandemia tinha meus horários para ficar na Internet, agora eu passo mais tempo"
		A12 - "Houve aumento do uso da tecnologia"
		A23 - "Devido a variação da conexão da internet durante as aulas online"
		A 29 - "Passei a usar bem mais, por estar tendo aulas online"
		A3 - "Passei a ficar mais tempo usando a tecnologia"
		A8 - "Grande aumento do uso de tecnologias"
		A 17 - "Praticamente tudo que eu faço agora é utilizando tecnologia digital"
		A22 - "Aumento do tempo no celular, redes sociais"
		A 27 - "Fico mais tempo em casa, conseqüentemente mais tempo no celular/tv"
		A2 - "Tenho que assistir minhas aulas, preparar aulas para meus alunos, acompanhar meus filhos nas tarefas, e outras"
		A4 - "Meu trabalho passou a ser 100% home office, e aumentou minha interação por vídeo chamada"
		A21 - "Aumentou o uso, a aulas, cursos e palestras"
		A34 - "Utilizei mais o notebook para realizar as aulas"
		A9 - "Aulas EAD"
		A18 - "Aulas on lines e pesquisas"
		A28 - "Modificou minha rotina diária de vida"
		A33 - "Como o isolamento social não tenho saído muito para praticar e é RC, ficando em casa acabo cedendo por ficar no celular ou ver televisão ao invés de fazer algum exercício ou a fazer"
		A15 - "Devido a pandemia ficamos mais presos a internet devido aos estudos e trabalhos, além de usa- lá para passar o tempo e conversar com família e amigos"
		A16 - "Mais tempo ocioso"
		A31 - "Mantenho a mesma rotina, apenas às aulas mudaram"
		A25 - "A rapidez das informações os fake news que surgiram, tive que ir filtrando"
		A26 - "Facilidade de acesso a conteúdos específicos da área de atuação"
Categoria 4. Impacto na Saúde	1	A30 - "O uso em excesso dessas tecnologias impactaram além das minhas AVD'(atividades de vida diária)s, causaram impacto na minha saúde"

Fonte: Dados da pesquisa

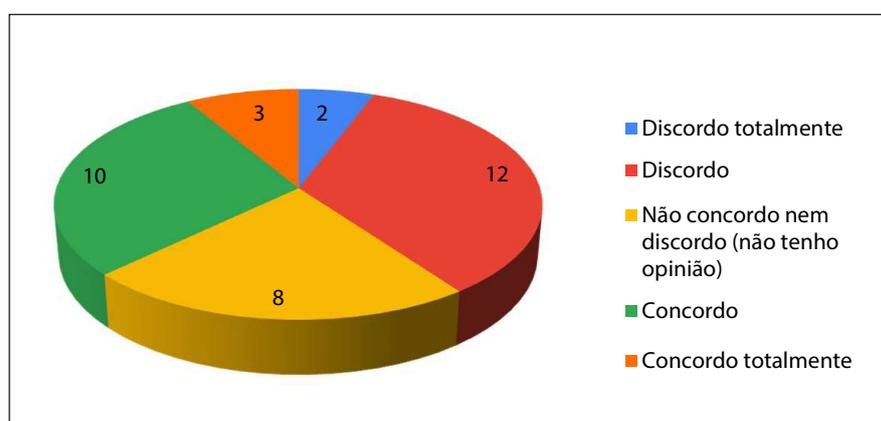
De acordo com Viana (2018), os hábitos digitais mais utilizados pelos usuários de internet móvel são: comunicação, entretenimento e organização. O estudo ressalta, ainda, que brasileiros utilizam "em média, 57 minutos por semana navegando, conversando ou assistindo vídeos on-line" (VIANA, 2018, p. 49). Desta forma, muitos não percebem a modificação de rotina como uma alteração em seus hábitos. Os exemplos destacados relacionam as modificações a aspectos que vão desde o tempo conectado até os reflexos na saúde e perpassam pelas fake news (notícias falsas). "A pandemia de Covid-19 não apenas

causou desafios significativos ao sistema de saúde, mas também alimentou o surgimento de inúmeros rumores, trotes e desinformação [...]. Esta desinformação [...] resulta em prejuízos para saúde física e mental entre os indivíduos” (TASNIM; HOSSAIN; MAZUMDER, 2020, p. 1, tradução nossa). Durante a pandemia, a saúde de estudantes, pode sofrer alguns transtornos em relação à saúde mental, à postura e aos hábitos alimentares. Estudantes passaram a estudar sem a preocupação com aspectos ergonômicos (utilizando-se de sofás e camas para digitar ou assistir às aulas) e em relação aos hábitos alimentares, em razão da ansiedade de ficar em isolamento e estar conectado remotamente às aulas, passaram a consumir mais produtos congelados e *fast food* (ĆOSIĆ *et al.*, 2020; QUEIROGA, 2020; MAIA; DIAS, 2020).

### 3.4. Hábitos digitais lúdicos dos alunos

Em relação ao impacto nos hábitos digitais lúdicos, no período de pandemia, como mostram os dados na Figura 2, 14 participantes discordam parcialmente ou totalmente sobre a mudança de hábitos, outros oito não manifestaram opinião, portanto, não perceberam as mudanças (62,85% das participantes).

**Figura 2:** Hábitos digitais lúdicos.



**Fonte:** Dados da pesquisa.

As explicações são exemplificadas nas assertivas dessas participantes que afirmaram não ter modificado seus hábitos (A9 e A 15) ou que os modificaram, como no exemplo da fala de A27, que se utiliza do jogo para preencher o tempo.

A9 – *“Teve dias que joguei, outros que não. Não mudou muito desde antes da pandemia.”*

A15 – *“Não teve um impacto, antes da pandemia não usava a internet para jogar... Continuo não usando.”*

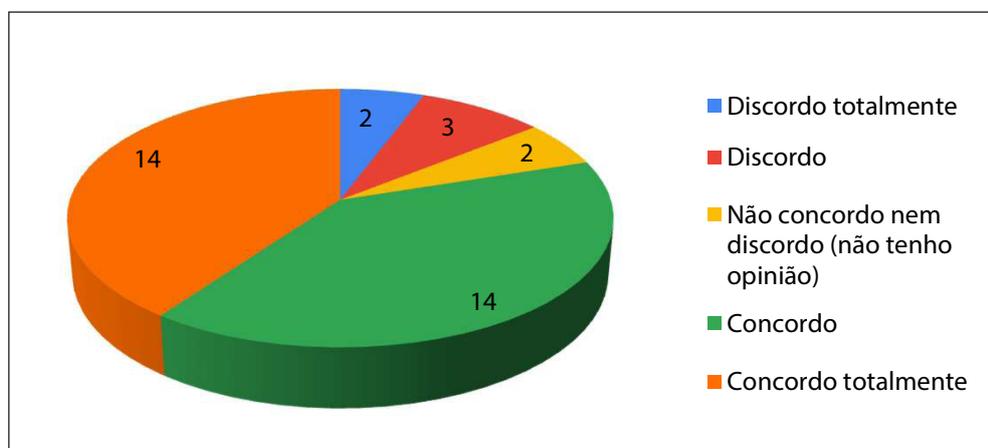
A27 – *“Uma forma de me ocupar quando estou em casa.”*

Algumas reflexões emergem da prática de jogos digitais, baseadas nos estudiosos do tema. Paiva e Costa (2015) e Rosado (2006) consideram que o fator tempo de imersão excessivo pelo usuário em atividades com os jogos virtuais pode trazer decorrências malélicas ao ser humano, como por exemplo: isolamento social, sedentarismo, obesidade, desequilíbrio mental, entre outras. Para Lévy (2010), o tempo e o espaço neste contexto da virtualidade se modificam. Deste modo, é discutível se o tempo em que o usuário permanece jogando influencia em seu comportamento ou até na aprendizagem. O jogo, mediado pelo professor, pode ser promotor do desenvolvimento e da aprendizagem humana. Os novos hábitos digitais imergiram ser humano no universo virtual, um espaço que abre possibilidades para novas estratégias de aprender. No caso dos jogos, eles saem de tabuleiros, dos espaços públicos, da imaginação, entre outros meios e adquirem formas cores e comandos programados, conquistam espaços em dispositivos eletrônicos, tais como computador, consoles, smartphones, entre outros dispositivos eletrônicos tecnológicos – os Jogos Digitais (CARVALHO, 2005; PIVEC; KEARNEY, 2007; PRENSKY, 2001;).

### 3.5. Mudanças nos hábitos de estudo digitais

Em relação aos hábitos de estudo digitais, preponderaram 28 respostas (80% dos participantes) que concordam em relação a mudanças efetivas nos hábitos de estudo, como mostra a Figura 3:

**Figura 3:** Hábitos de estudo digitais.



**Fonte:** Dados da pesquisa.

Para Oliveira e Oliveira (2007, p. 53), “Um ambiente adequado estimula a auto-reflexão tão essencial ao comportamento crítico, esperado de um estudante universitário”. Há diferença no tempo de dedicação, que parece ser maior, e agora é dividido com membros que ocupam o mesmo espaço onde estão os alunos, e muitos deles não estão inseridos no meio acadêmico, havendo assim uma dispersão e procrastinação dos seus estudos. Além disso, as autoras destacam que “Tais estudantes têm um grande número de informações para assimilar, diferentes tarefas para realizar e muitas vezes possuem trabalho remunerado fixo. No geral, os estudantes sequer dispõem de algum local apropriado em sua casa para realizar as atividades de estudo” (OLIVEIRA; OLIVEIRA 2007, p. 53). Contudo, para muitos, a autonomia e a dedicação aos estudos não foram alteradas.

“O processo de estudo no âmbito do ensino superior requer competências de criatividade. Compreende-se a dimensão criativa como a busca contínua de novas soluções” (MASCARENHAS; BARCA, 2012, p. 281) e esta dimensão foi utilizada por muitos no contexto atual, que conseguiram transformar o momento em oportunidade.

Com base na explicação de 20 respondentes para a pergunta aberta, verificou-se que emergiram as categorias: Modalidade de estudo e desafios; Modalidade de estudo e benefícios. Os desafios relacionam-se aos 10 comentários sobre: comparação da modalidade de aula remota com a aula presencial; falta de concentração e dedicação; aumento do tempo *on-line* pelo acúmulo de trabalho. Os benefícios referem-se aos 10 comentários sobre: mais tempo para estudo; mais material para leitura; possibilidade de estar mais concentrado sem interrupções para estudar; e acesso aos professores que podem ser observados no Quadro 2.

**Quadro 2:** Categorias de resposta em relação aos hábitos de estudo.

Categorias	Quantidade de Respostas	Exemplificação
Categoria 1. Modalidade de estudo e desafios	10	A1 - "Estou estudando totalmente online e antes meus estudos eram presencial"
		A4 - "Trabalho 100% remoto e houve aumento de vídeos chamadas"
		A9 - "Mudei a maneira que faço meus resumos, agora utilizo plataformas digitais como o Word"
		A34 - "Não me chama atenção aula online"
		A3 - "Por mais que tenha o estudo EAD não é tão simples ficar assistindo aulas e tentando aprender de frente ao computador"
		A7 - "Nada substitui o ensino presencial"
		A14 - "A produtividade diminui um pouco"
		A22 - "Mais tempo para estudo, porém menos dedicação"
		A31 - "Aulas práticas não foram aplicadas"
		A35 - "a plataforma não era tão boa quanto parecia ser, infelizmente"
Categoria 2. Modalidade de estudo e benefícios	10	A2 - "A questão da rotina e do horário para a realização de todas atividades estando em casa sem se "dispersar" com outros fatores rotineiros"
		A7 - "Aumentou o tempo de estudo online"
		A6 - "Concentração"
		A16 - "Agregou os estudos em alguns assuntos"
		A5 - "Como as aulas passaram a ser online, o meu desempenho para o estudo foi maior, li mais livros e artigos que antes não conseguia"
		A23 - "mais conteúdos para revisar"
		A17 - "Estou estudando muito mais por ter mais tempo e com a pandemia, professores estão divulgando mais materiais de estudo, facilitando o acesso a eles e ajudando no estudo"
		A18 - "Estudos"
A11 - "Não tive nenhum impacto nos meus estudos nessa pandemia. Muito pelo contrário favoreceu muita coisa, o tempo que estamos tendo está servindo para ter mais aulas online, de assuntos que presencialmente não iria dar para abordar"		

Fonte: Dados da pesquisa

Muito se estuda sobre a disrupção educacional, no entanto, colocar em prática é o desafio (ITO; HOWE, 2018) e, neste período, muitas instituições – públicas ou privadas, do ensino fundamental à pós-graduação – hesitam em como realizar, a dúvida é se o que se está estudando realmente serviu como base de tomada de decisão neste cenário.

### 3.6. Relação dos hábitos com as idades dos alunos

A idade das 35 participantes variou entre 18 e 49 anos. O Quadro 3 apresenta a correlação entre a idade e o impacto dos hábitos digitais, lúdicos e de estudo.

**Quadro 3:** Impacto nos diferentes hábitos durante a pandemia

Idade	IMPACTOS HÁBITOS					
	ESTUDO		TECNOLOGIAS		LÚDICOS	
	Discordo	Concordo	Discordo	Concordo	Discordo	Concordo
18		1		1		1
20		2	1			1
21		6	1	5	2	3
22		6	2	4	3	1
23	2	2	2	2	3	1
24	2	1	1	1	2	1
25		1		1		
26		1	1		1	
27		1		1		1
29		1		1		1
32		1		1		
33		2	1	1	1	1
36		1		1	1	
39	1	1	1	1		2
49		1		1	1	

Fonte: Dados da pesquisa

Importante ressaltar que os mais jovens, entre 18 e 22 anos de idade, 15 respondentes, que representam 43% das respondentes, afirmaram que houve impacto nos hábitos de estudos, ao passo que 10 respondentes (29% dos participantes), com idade entre 25 e 49 anos, informaram que concordam que seus hábitos de estudo digitais foram impactados durante a pandemia.

De acordo com os dados da pesquisa, acima dos 26 anos de idade, 7 respondentes (20% dos participantes) afirmaram que o uso das tecnologias digitais impactou diretamente seus hábitos.

Quanto aos hábitos lúdicos, muitas correlacionaram o lúdico com os jogos e nestas respostas houve uma distribuição equilibrada quanto ao impacto em todas as idades, no entanto, 6 respondentes (17% dos participantes), com idade entre 24 e 49 anos, discordaram deste impacto.

Cabe destacar, que a relação com a tecnologia difere de geração para geração, por exemplo, os grupos mais jovens aceitam mais as novas tendências tecnológicas e os mais velhos são mais específicos quanto ao seu interesse sobre a tecnologia (COZER, 2019). Nesse sentido, “é possível identificar a tendência de forjar um outro habitus, é possível pensar na construção de um novo agente social portador de um *habitus alinhado às pressões modernas*” (SETTON, 2002, p. 69, grifo nosso).

## 4. Conclusões

Para a maioria das participantes deste estudo, os seus hábitos digitais tiveram modificações durante o período de isolamento social deflagrado pela pandemia de Covid-19. Foi possível perceber que: a) em relação aos hábitos digitais, predominam os relatos do aumento do tempo de conexão; b) nos hábitos lúdicos digitais predomina a ideia de ludicidade relacionada a jogo; c) houve impacto nos hábitos de estudo, no que diz respeito às aulas remotas para essas alunas que estudam de forma presencial, elas citaram e destaca-se: falta de concentração e dedicação, aumento do tempo *on-line* pelo acúmulo de trabalho; d) em relação aos impactos benéficos para o estudo na modalidade remota, as alunas elencaram: mais tempo para estudo, maior quantidade de material para leitura e possibilidade de se estar mais concentrado.

Esta pesquisa, respondida após quatro meses de ensino remoto, por alunas de cursos ministrados anteriormente de forma presencial, traz relatos positivos no uso dessa modalidade de ensino. Esses dados destacam, ainda, a importância de os adultos gerenciarem de forma autônoma o seu processo de aprendizagem.

Dar sequência aos novos hábitos digitais de estudos pós-pandemia pode ser fundamental, bem como compreender que os hábitos podem ser gerados não apenas de um desejo ou decisão pessoal, mas também de necessidades e pressões sociais, e que, independentemente de como emergiram, essa mudança tem no aluno um agente social produtor e disseminador de novos hábitos na contemporaneidade.

## Referências

- ALVES, L. M. **Gamificação na educação**: aplicando metodologias de jogos no ambiente educacional. Joinville: Clube dos Autores, 2018.
- APPOLINÁRIO, F. **Dicionário de metodologia científica**: um guia para a produção do conhecimento científico. São Paulo: Atlas, 2007.
- BARBOSA, A. M.; VIEGAS, M. A. S.; BATISTA, R. L. N. F. F. Aulas presenciais em tempos de pandemia: relatos de experiências de professores do nível superior sobre as aulas remotas. **Revista Augustus**, Rio de Janeiro, v. 25, n. 51, p. 255-280, jul./out. 2020.
- BAUMAN, Z. **Tempos líquidos**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.
- BOURDIEU, P. Gostos de classe e estilos de vida. In: ORTIZ, R. (org.). **Pierre Bourdieu**: sociologia. Tradução de Paula Montero e Alícia Auzmendi. São Paulo: Ática, 1983. p. 82-121.
- CARVALHO, A. A. A. Como olhar criticamente o software educativo multimídia. **Cadernos SACAUSEF**, n. 1, p. 1-23, 2005. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1822/5921>. Acesso em: 28 set. 2019.
- CASILLAS, M; MARTINELL, A. R. Notas para una sociología de la incorporación de las tic a la educación. In: Congreso Nacional de Investigación Educativa, XIV., 2017, San Luis Postosí, México. **Anais [...]**. San Luis Postosí, México: COMIE, 2017. p. 1-12.
- ĆOSIĆ, K. *et al.* Impact of Human Disasters and COVID-19 Pandemic on Mental Health: Potential of Digital Psychiatry. **Psychiatria Danubina**, v. 32, n. 1, p. 25-31, 2020. Disponível em: [http://www.psychiatria-danubina.com/UserDocImages/pdf/dnb\\_vol32\\_no1/dnb\\_vol32\\_no1\\_25.pdf](http://www.psychiatria-danubina.com/UserDocImages/pdf/dnb_vol32_no1/dnb_vol32_no1_25.pdf). Acesso em: 14 jul. 2020.
- COZER, C. Como as gerações se relacionam com a tecnologia? **Consumidor Moderno**, São Paulo, 28 out. 2019. Disponível em: <https://www.consumidormoderno.com.br/2019/10/28/geracoes-tecnologia/>. Acesso em: 14 jul. 2020.
- DICIO. DICIONÁRIO ONLINE DE PORTUGUÊS. **Hábito**. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/habito/#:~:text=Significado%20de%20H%C3%A1bito,algo%3B%20costume%3A%20h%C3%A1bitos%20severos>. Acesso em: 06 jul. 2020.
- FERREIRA, P. T. Uma realidade das escolas particulares perante a pandemia da COVID-19. **Revista Gestão & Tecnologia**, Goiânia, v. 1, n. 30, p. 38-40, jul. 2020.
- GOMES, R. A análise de dados em pesquisa qualitativa. In: DESLANDES, S. F. *et al.* (org.). **Pesquisa Social**: teoria, método e criatividade. 22. ed. Petrópolis: Vozes, 2003. p. 67-80.
- IDOETA, P. A. Mulheres são maioria nas universidades brasileiras, mas têm mais dificuldades em encontrar emprego. **BBC News Brasil**, São Paulo, 10 set. 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-49639664>. Acesso em: 4 jul. 2020.

- ITO, J.; HOWE, J. **Disrupção e Inovação**: Como sobreviver ao nosso futuro acelerado. Rio de Janeiro: Alta Books, 2018.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2010.
- MAIA, B. R.; DIAS, P. C. Ansiedade, depressão e estresse em estudantes universitários: o impacto da COVID-19. **Estudos de Psicologia (Campinas)**, Campinas, v. 37, e20006, maio 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/estpsi/v37/1678-9865-estpsi-37-e200067.pdf>. Acesso em: 14 jul. 2020.
- MALHOTRA, N. K. *et al.* **Introdução à pesquisa de marketing**. Tradução de Brian Taylor. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2005.
- MARQUES, R. A ressignificação da educação e o processo de ensino e aprendizagem no contexto de pandemia da COVID-19. **Boletim de Conjuntura (BOCA)**, Boa Vista, v. 3, n. 7, p. 31-46, jul. 2020.
- MASCARENHAS, S.; BARCA, A. Descobrimos estudantes talentosos e superdotados no ensino superior brasileiro analisando efeitos dos hábitos de estudo sobre o rendimento acadêmico. **AMazônica**, Humaitá, AM, Ano 5, v. X, n. 3, p. 280-301, jul./dez. 2012.
- MAZZAFERA, B. L. *et al.* Ambiente virtual de aprendizagem na formação continuada de docentes. **Brazilian Journal of Development**, Curitiba, v. 5, n. 12, p. 29316-29324, dez. 2019.
- MORAN, J. Metodologias ativas e modelos híbridos na educação. In: YAEGASHI, S. *et al.* (org.). **Novas Tecnologias Digitais: Reflexões sobre mediação, aprendizagem e desenvolvimento**. Curitiba: CRV, 2017. p. 23-35.
- OLIVEIRA, R. Á. M. de; OLIVEIRA, K. L. de. Leitura e condições de estudo em universitários ingressantes. **Psic**, São Paulo, v. 8, n. 1, p. 51-59, jan./jun. 2007. Disponível em [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1676-73142007000100007&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1676-73142007000100007&lng=pt&nrm=iso). Acesso em: 11 jul. 2020.
- PAIVA, N. M. N. de; COSTA, J. da S. A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça? **Psicologia.pt**, 01 mai. 2015. Disponível em: [https://www.psicologia.pt/artigos/ver\\_artigo.php?codigo=A0839](https://www.psicologia.pt/artigos/ver_artigo.php?codigo=A0839). Acesso em: 21 jun. 2020.
- PEREIRA, A. de J.; NARDUCHI, F.; MIRANDA, M. G. de. BIOPOLÍTICA E EDUCAÇÃO: os impactos da pandemia do covid-19 nas escolas públicas. **Revista Augustus**, Rio de Janeiro, v. 25, n. 51, p. 219-236, jul./out. 2020.
- PINHEIRO, A. J. M. **Atividade lúdica e hábitos digitais**: um estudo com acadêmicos em processo de formação no curso de Pedagogia EaD. 2020. 97 f. Dissertação (Mestrado em Metodologias para o Ensino de Linguagem e suas Tecnologias) – Universidade Pitágoras Unopar, Londrina, 2020.
- PIVEC, M.; KEARNEY, P. Games for Learning and Learning from Games. **Organizacija**, v. 40, n. 6, p. 267-272, nov./dez. 2007. Disponível em: <http://organizacija.fov.uni-mb.si/index.php/organizacija/article/view/208>. Acesso em: 22 set. 2019.
- PRENSKY, M. Digital natives, digital immigrants part 1. **On the horizon**, v. 9, n. 5, p. 1-6, out. 2001.
- QUEIROGA, F. **Orientações para o home office durante a pandemia da COVID-19**. Porta Alegre: Artmed, 2020. (Coleção o Trabalho e as Medidas de Contenção da COVID-19: contribuições da Psicologia Organizacional e do Trabalho; 1).
- ROSADO, J. R. História do Jogo e o Game na Aprendizagem. In: SEMINÁRIO JOGOS ELETRONICOS, EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO, II., 2006, Salvador. **Anais [...]**. Salvador: UNEB, 2006. Disponível em: <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario2/trabalhos/janaina.pdf>. Acesso em: 4 abr. 2019.

- SETTON, M. G. J. A teoria do habitus em Pierre Bourdieu: Uma leitura contemporânea. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, n. 20, p. 60-70, mai./jun./jul./ago. 2002.
- SILVEIRA, A. S.; ARAÚJO NETO, A. B.; OLIVEIRA, L. M. S. e. Processo ensino aprendizagem na educação infantil em tempos de pandemia e isolamento. **Ciência Contemporânea**, v. 1, n. 6, p. 349-364, jun. 2020.
- TASNIM, S.; HOSSAIN, M. M.; MAZUMDER, H. Impact of rumors or misinformation on coronavirus disease (COVID-19) in social media. **SocArXiv**, mar. 2020. Disponível em: <https://osf.io/preprints/socarxiv/uf3zn/>. Acesso em: 14 jul. 2020.
- VIANA, D. S. R. **Círio de Nazaré 2017**: análise da página oficial no Facebook. 2018. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Linguagens e Cultura) – Universidade da Amazônia, Belém, 2018.