

O CONCEITO DE “CULTURA DIGITAL”: INVESTIGANDO A PERCEPÇÃO DOS ESTUDANTES DO V PERÍODO DE ECONOMIA



<https://doi.org/10.22533/at.ed.9441525060510>

Data de aceite: 15/05/2025

Gidevaldo Novais dos Santos

Universidade Estadual do Sudoeste da
Bahia - UESB – Vitória da Conquista/BA

RESUMO: Compreender o fenômeno da cultura digital pode ser de grande importância para refletir tanto sobre a formação quanto o exercício profissional para atuar no mundo do trabalho. Ao considerarmos a importância da compreensão do conceito de cultura digital enquanto fenômeno social, suas implicações e relações com o nosso cotidiano, buscamos entender como os estudantes do quinto semestre do Bacharelado em Ciências Econômicas entendem a cultura digital e quais são as características que utilizam como representação do que chamamos cultura digital. Para a produção dos dados, utilizamos duas questões abertas que, primeiro, buscava o entendimento da sua compreensão de um conceito de cultura digital e, segundo, buscava exemplos que ilustravam essa compreensão. Como perspectiva de análise utilizamos a análise de conteúdo (Bardin, 2016) do corpus produzido por quinze participantes e o resultado indicou que embora os

estudantes não consigam sistematizar um conceito teoricamente fundamentado sobre cultura digital, é possível identificar que compreendem o fenômeno a partir de suas vivências – foram identificadas sete categorias nas quais o fenômeno era percebido e seis de elementos que exemplificam. A categoria com maior relevância nos conceitos apresentados pelos participantes foi “Práticas e comportamentos digitais”, enquanto nos exemplos dados a categoria mais relevante foi “Redes sociais e aplicativos de comunicação”. Foi possível concluir que os estudantes possuem uma percepção multifacetada da cultura digital, mas que indica uma associação desta percepção com a própria compreensão de cultura no sentido geral e não especializado (Williams, 1992). A percepção multifacetada, entretanto, pode representar uma ideia fragmentada da realidade na qual estão envolvidos, o que pode, ainda, impedir de considerar elementos importantes na construção de sua visão de mundo e na proposição de soluções para problemas relacionados ao seu exercício profissional.

PALAVRAS-CHAVE: Cultura Digital; Ensino Superior, Formação.

INTRODUÇÃO

A formação profissional na contemporaneidade tem adquirido contornos de complexidade com os diferentes elementos que são incluídos no cotidiano. Esses elementos se apresentam como formas de interação entre as pessoas, das pessoas com o mundo de forma geral, novas configurações dos modelos de negócios e até mesmo uma nova economia.

Se considerarmos como alguns profissionais realizavam o seu trabalho há cerca de vinte ou dez anos, encontraremos diferenças de atuação com o cenário atual que inclui novos dispositivos digitais que têm na grande quantidade dados um novo combustível para funcionar.

Para corresponder às exigências que estas mudanças fazem, a formação profissional no ensino superior sinaliza para a necessidade de perceber a cultura digital como um fenômeno da contemporaneidade que afeta a todos nós, em nosso cotidiano e se apresenta como o grande contexto no qual tais mudanças acontecem. Assim nos questionamos: *como os estudantes de economia percebem o que é a cultura digital e como caracterizam este fenômeno social?* Estas questões podem nos indicar a percepção conceitual que este grupo de estudantes têm e o quê, da sua vivência, é usado como exemplo do conceito de cultura digital, revelando quais são os componentes usados nessa construção conceitual.

Neste sentido, nosso objetivo é compreender como os estudantes percebem a cultura digital e quais são os elementos que a caracterizam nesta percepção. O resultado da análise neste estudo dará indícios de quais ações formativas podemos encaminhar nos currículos universitários que atendem os ingressantes dessa geração.

Para o estudo desenvolvido ao longo do semestre, foi aplicado um questionário com duas questões abertas, respondidas em sala de aula, duas semanas após as aulas nas quais discutimos os conteúdos relacionados à história da computação e as inovações trazidas pelos dispositivos digitais. As respostas foram submetidas à análise de conteúdo (Bardin, 2016), organizada em três polos cronológicos, tais como: pré-análise, exploração do material e o tratamento dos resultados, inferência e a interpretação. Os instrumentos de produção de dados e a perspectiva de análise foram utilizados considerando o pragmatismo (Peirce, 1980) como fundamentado epistemológico que nos orientou também quanto a “extração” de um conceito de cultura digital a partir da experiência dos sujeitos, o uso de signos e uma lógica abdutiva.

Este texto está dividido em quatro seções, a saber: esta introdução que apresenta em linhas gerais o contexto, o problema, o objetivo geral e a metodologia; a segunda seção é a fundamentação teórica que apresenta uma breve discussão sobre cultura digital, percepção e formação no ensino superior; a terceira seção que apresenta os resultados e a análise desses resultados, e finalizando com a conclusão, a quarta seção, na qual apresentamos algumas considerações sobre os achados e uma síntese sobre todo o trabalho realizado, como experiência pedagógica.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesta seção serão apresentadas as categorias teóricas que fundamentam o estudo em desenvolvimento, tais como: a cultura digital como um fenômeno da contemporaneidade e a percepção, na perspectiva do pragmatismo como fio condutor do processo de elaboração de um conceito de cultura digital.

A CULTURA DIGITAL

Em meados dos anos oitenta¹, Schaff (1995, p. 71) afirmou que “a mudança cultural será certamente a consequência social mais importante da segunda revolução industrial”. Esta segunda revolução que ele chamou de “revolução técnico-científica”, foi apresentada por um de seus aspectos, composto por uma “revolução microeletrônica” e uma “revolução tecnológico-industrial” (Schaff, 1995, p. 23).

Para abordar as mudanças culturais, Schaff (1995, p. 71-72), apresenta um conceito de cultura, afirmando que entende “a cultura como a totalidade dos produtos materiais e espirituais do homem em um período determinado”, acrescentando a dimensão espaço para incluir também o conceito de uma “cultura nacional”, uma “cultura universal” ou uma cultura em escala supranacional para identificar, por exemplo, uma cultura referente a uma parte da humanidade com algum tipo de isolamento (territorial, linguístico ou religioso).

Em seu exercício de futurologia, Schaff (1995, p. 72) prossegue com uma discussão sobre as esperadas mudanças culturais, separando-as em três esferas, a saber: “a) difusão da cultura; b) difusão da cultura supranacional; c) difusão de novos modelos de personalidade e de um novo caráter social dos homens, que estão em conexão com os dois complexos de questões”, ressaltando nessa classificação, o caráter difusor de informação e conhecimento que as tecnologias digitais possuem em sua visão.

Nos interessa, para esta discussão, a terceira esfera, que anuncia uma mudança a partir da difusão de *novos modelos de personalidade e do caráter social do homem*, cujo fundamento é explicado a partir do conceito de Erich Fromm. Para Schaff (1995)

O caráter social do homem desempenha um papel determinante a este respeito. A teoria do caráter social do homem foi formulada por Erich Fromm. Segundo Fromm, as ações instintivas que permitem aos seres humanos reagir sem refletir sobre os estímulos provenientes do mundo exterior (particularmente aqueles que implicam algum perigo) são substituídas, no nível evolutivo do *homo sapiens*, por ações quase-instintivas (realizadas também sem reflexão), baseadas em modelos de comportamento transmitidos e modelados pelo desenvolvimento social como resultado da experiência. (...) O conjunto destas reações humanas substitutivas quase-instintivas foi definido por Fromm como o *caráter social* do homem.

1. A obra original de Adam Schaff, intitulada *Wohin führt der Weg*, literalmente traduzida como “Aonde leva este caminho”, foi publicada em 1985. Sua versão traduzida para o português foi publicada no Brasil em 1990.

As adaptações pelas quais passamos, a partir de modelos comportamentais revelam um processo de aculturação nos indivíduos que são postos em contato com novas formas de viver e o de fazer, em seu cotidiano, as suas atividades.

Trazemos, para dialogar com este conceito de cultura apresentado por Schaff (1995), Williams (1992), que se refere a dois sentidos, em seu entendimento, para cultura. Segundo Williams (1992),

(...) há certa convergência prática entre (i) os sentidos antropológico e sociológico de cultura como “modo de vida global” distinto, dentro do qual percebe-se, hoje, um “sistema de significações” bem definido não só como essencial, mas como essencialmente envolvido em todas as formas de atividade social, e (ii) o sentido mais especializado, ainda que também mais comum, de cultura como “atividades artísticas e intelectuais”, embora estas, devido à ênfase em um sistema de significações geral, sejam agora definidas de maneira muito mais ampla, de modo a incluir não apenas as artes e as formas de produção intelectual tradicionais, mas também todas as “práticas significativas” — desde a linguagem, passando pelas artes e filosofia, até o jornalismo, moda e publicidade - que agora constituem esse campo complexo e necessariamente extenso. (Williams, 1992, p. 13).

Ao que Williams (1992) observa da convergência entre os dois sentidos da cultura, acrescentamos que enquanto produção humana, os computadores e os demais dispositivos digitais que usamos diariamente são parte da nossa cultura (Schaff, 1995). As mudanças modeladas e operadas pela utilização de tais dispositivos conduziram a algumas práticas que, em seu conjunto, foi definida por Nonato (2020) como cultura digital. Segundo Nonato (2020, p. 544)

(...) a cultura digital se reporta aos modos de operacionalizar a existência com mediação do digital sem necessariamente mergulhar na fluidez do ciberespaço para transacionar operações culturais sobre um substrato não físico, isto é, ela trata dos fenômenos culturais mediados pelas tecnologias digitais nessa relação dual entre o físico e o virtual. De certo modo, poder-se-ia mesmo dizer que a existência hoje se dá nesse movimento contínuo de oscilação entre o virtual e o físico através da mediação das tecnologias digitais, e essa realidade se impõe em todos os setores da vida.

Nesse conceito apresentado por Nonato (2020), podemos colocar em convergência as ideias de Williams (1992), sobre cultura e de Schaff (1995) sobre cultura e algumas das mudanças que ele vislumbrava a partir da revolução promovida pela informática, incluindo nesse processo a ideia do caráter social do homem, ao considerar sua adaptação aos novos modos de operacionalizar a existência.

Como as novas formas de operacionalizar a existência são uma adaptação a partir do seu caráter social, suas realizações diárias são praticadas sem uma reflexão. Embora não haja uma reflexão intencional, não podemos afirmar que não exista uma percepção do que acontece ao redor de cada indivíduo promovendo uma enculturação nas novas gerações que chegam e se apropriam dos seus espaços – essa enculturação é posta em prática

pelos velhos e novos agentes de enculturação, representados pelos dispositivos digitais que permeiam o nosso cotidiano, com ou sem a nossa percepção. Sobre a percepção, apresentamos, a seguir, uma discussão conceitual e aplicada.

A PERCEPÇÃO NA PERSPECTIVA DO PRAGMATISMO PEIRCEANO

Os estudos realizados por Peirce (1980) oferecem um arcabouço teórico valioso para compreender como os indivíduos apreendem e interpretam os fenômenos da realidade, sendo particularmente relevante para pesquisas que buscam investigar conceitos complexos como o de cultura digital.

Em sua obra, o pensador americano desenvolve uma análise dos processos perceptivos e semióticos, estabelecendo distinções fundamentais entre alguns conceitos como percepção, *percepto*, juízo perceptivo e signo, apresentando, consequentemente, o seu método que foi denominado de pragmatismo, utilizado como fundamento epistemológico para conduzir esse estudo que resultou neste artigo.

Para Peirce (1980), a percepção é um processo complexo que envolve a interação entre mente e realidade, não sendo uma mera recepção passiva de dados sensoriais. O *percepto*, outro conceito importante em sua obra, por sua vez, é o objeto da percepção em seu estado bruto, aquilo que se apresenta aos nossos sentidos antes de qualquer elaboração cognitiva. Como Peirce (1980, p. 53) afirma, o *percepto* é o objeto imediato de toda percepção, aquilo que se apresenta à mente no instante da percepção, e “fora de controle racional”. (Peirce, 1980, p. 53).

Por outro lado, o *juízo perceptivo* representa a interpretação que fazemos do *percepto*, transformando a experiência sensorial bruta em algo inteligível. Segundo Peirce (1980), os juízos perceptivos são o primeiro julgamento que uma pessoa faz sobre o que está diante de seus sentidos, constituindo-se como proposições que declaram aquilo que percebemos. Neste sentido, entendemos que Peirce (1980) valoriza a experiência como fonte de aprendizado e compreensão da realidade. Segundo Peirce (1980, p. 21), “a experiência é a nossa única mestra. (...) – tudo aquilo que a experiência faz então é, gradualmente e por uma espécie de fraccionamento, precipitar e filtrar as ideias falsas, eliminando-as, para deixar brotar o jorro poderoso da verdade”.

Um conceito ocupa uma posição central à teoria peirceana, quando falamos dos significados nestas percepções que abordamos, que é o conceito de signo, definido como algo que representa alguma coisa para alguém em algum aspecto ou capacidade. O signo opera em uma relação triádica envolvendo o representamen (o signo em si), o objeto (aquilo que o signo representa) e o interpretante (o efeito que o signo produz em uma mente interpretadora).

No contexto da cultura digital, diversos elementos funcionam como signos: interfaces digitais, ícones de aplicativos, recursos de interação em redes sociais, e mesmo expressões linguísticas próprias do ambiente digital, entre outros exemplos que podem ser associados de forma contextual. Peirce (1980, p. 80) afirma que

a associação de idéias é regulada por três princípios – semelhança, contigüidade, causalidade. Seria igualmente verdadeiro dizer que os signos denotam segundo esses três princípios. Uma coisa é *signo* daquilo que lhe está associado por semelhança, contigüidade ou causalidade; o signo relembra a coisa significada. A associação de ideias consiste então em um juízo ocasionar outro, do qual é signo. Ora, isto é nada mais nada menos que inferência.

Considerando a inferência, a partir do que Peirce (1980) nos apresenta, podemos elencar três formas de colocarmos em prática esse processo: a inferência analítica da dedução e as formas sintéticas de inferência da indução e da abdução. Explicando estas três formas de inferência, podemos dizer que a “abdução é o processo para formar hipóteses explicativas. É a única operação lógica a introduzir idéias novas; pois que a indução não faz mais que determinar um valor, e a dedução envolve apenas as conseqüências necessárias de uma pura hipótese” (Peirce, 1980, p. 46).

Na aplicação do pragmatismo como epistemologia a uma pesquisa sobre o conceito de cultura digital entre estudantes, podemos identificar múltiplos níveis de significação, verificando, por exemplo, como os signos atuam na percepção de cada um deles ao formular um conceito para a cultura digital e como estes signos são usados para exemplificar estes conceitos.

Ao solicitarmos aos estudantes que façam uma reflexão sobre sua experiência no âmbito da cultura digital, nós os colocamos para refletir e julgar os perceptos que já fazem parte do seu repertório, e ao registrar o seu juízo perceptivo como resposta a uma questão, os levamos a um ato crítico da sua vivência anterior ou atual, passando a registrá-la como experiência, dado o valor que adquire no momento que ela é usada como exemplo de um conceito.

RESULTADOS E ANÁLISE

Os resultados apresentados nesta seção, foram obtidos a partir do processo utilizado no método de análise de conteúdo, como nos apresenta Bardin (2016). Foram utilizadas duas questões abertas, que os 15 (quinze) estudantes deveriam responder em uma folha de papel, obtendo assim 30 (trinta) respostas que foram usadas como *corpus* desta pesquisa.

Foi utilizado o código de identificação das diferentes respostas: EXXY, onde X corresponde a um número com dois dígitos que varia de 01 a 15, representando o estudante e Y um número de apenas um dígito que varia entre 1 e 2, representando as questões. Este código vai ser usado para apresentar as unidades de registro que ilustram elementos da análise.

PRÉ-ANÁLISE

A pré-análise é a etapa de organização e sistematização do material. Aqui, as respostas às Questões 1 e 2 foram lidas com atenção, e foi criado um corpus de análise composto pelas explicações sobre o conceito de cultura digital (Questão 1) e os exemplos para ilustrá-lo (Questão 2). As categorias iniciais identificadas foram:

- - **práticas digitais** (uso de tecnologia, comportamento online);
- - **valores e conhecimentos** (valores digitais, influências da tecnologia);
- - **inovações e impacto social** (adaptação e mudança na vida cotidiana).

EXPLORAÇÃO DO MATERIAL

Nesta fase, ocorre a codificação dos dados, separando os elementos textuais em unidades de registro (UR) e unidades de contexto (UC). A exploração detalhada revelou as seguintes UR:

- **práticas digitais:** E041 (“formas de interação que utilizam aparelhos digitais”), E051 (“práticas ou conhecimentos relacionados com a tecnologia”), E071 (“práticas e costumes advindos do meio digital”), E081 (“práticas, valores e conhecimento gerados pelas tecnologias digitais”).

- **valores e conhecimentos:** E011 (“influência da cultura digital gera muitas coisas”), E101 (“valores conhecimentos e comportamento”), E151 (“diariamente utilizando tecnologias”).

- **inovações e impacto social:** E031 (“acessibilidade, que no Brasil, ainda é bem limitada”), E091 (“ciberespaço e inteligências artificiais”), E121 (“hábito e costume que as pessoas adquiriram, conexão em diferentes locais do mundo”).

Os exemplos apresentados na Questão 2 complementam as categorias da Questão 1:

- **práticas digitais:** E012 (“memes, expressões, jogos”), E042 (“uso de aparelhos digitais”), E072 (“compra online na Shein”).

- **inovações e impacto social:** E122 (“publicar e acessar conteúdos no *Instagram*”), E152 (“produzir textos, vídeos e áudios para o trabalho”).

TRATAMENTO DOS RESULTADOS

Com a codificação feita, iniciamos a categorização e a análise de temas recorrentes, observando a repetição e variabilidade entre os respondentes. Dois principais temas surgiram:

- a. **cultura digital como experiência coletiva:** a cultura digital envolve a participação ativa nas redes sociais, nos aplicativos e em comunidades virtuais (E021, E111). Os exemplos refletem a ideia de que a vida digital influencia comportamentos e costumes diários, como a compra *online* e o compartilhamento de memes (E072, E012).
- b. **cultura digital como ferramenta de transformação social:** muitas respostas destacaram o impacto da tecnologia na vida cotidiana, alterando não apenas o lazer, mas também o trabalho e a educação (E032, E152). A tecnologia é vista como facilitadora de atividades diárias e meio de inclusão global (E121).

INFERÊNCIA

A cultura digital, para a maioria dos participantes, é vista como algo ubíquo, impactando as práticas e o comportamento no ambiente virtual e físico. A linguagem e as práticas emergentes no meio digital criam um léxico próprio, com influências tanto positivas quanto negativas. Exemplos como “farmar” ou “GLHF”² (E012) mostram como expressões nascidas em jogos online tornam-se parte do cotidiano virtual. O impacto social, como o uso de dispositivos móveis para facilitar o trabalho remoto ou a compra de produtos *online*, mostra a extensão da cultura digital além do entretenimento (E072, E092).

INTERPRETAÇÃO

A partir dos dados, observa-se que a cultura digital não se limita ao uso da tecnologia, mas envolve uma adaptação contínua de comportamentos e valores, cuja interação com as tecnologias digitais cria formas de comunicação, expressão individual ou coletiva e trabalho. A “cultura digital” representa tanto o conjunto de práticas adaptadas ao meio tecnológico quanto todo o impacto transformador dessas práticas na sociedade contemporânea.

A análise revela que a cultura digital é uma expressão do comportamento coletivo nas redes, onde práticas digitais e valores são constantemente moldados e transformados pela tecnologia, como também fora das redes, uma vez que os dispositivos digitais que fazem parte do cotidiano não precisam da rede para uso de todos os aplicativos que usamos para fazer as nossas tarefas. A cultura digital abrange desde a maneira como interagimos online até a forma como adotamos inovações tecnológicas no cotidiano. A transformação social gerada pela cultura digital tem implicações profundas, desde a educação e o trabalho até a forma como nos expressamos em ambientes virtuais e na interação face a face, sem mediação digital.

2. **GLHF** (*Good luck, have fun!*), numa tradução literal: *boa sorte, divirta-se!* **Farmar** (fortalecer - vem do verbo inglês “*to farm*”, que significa cultivar. E porque isso tem a ver com fortalecimento: em outros jogos, como RPG e MOBA, quando alguém diz que está *farmando*, está querendo dizer que está fazendo ações que fortalecem seu personagem)

É possível então, a partir do que analisamos destes resultados, enunciar um conceito que reúne as diversas enunciações apresentadas pelos estudantes, assim, a cultura digital pode ser entendida como um *conjunto de práticas, valores e comportamentos moldados e propagados pelo uso de tecnologias digitais, impactando de forma ampla e contínua os indivíduos e a sociedade. Ela transcende o mero uso de dispositivos, englobando as interações no ciberespaço, a criação de novos hábitos e a transformação dos modos de vida*. E podemos utilizar como exemplos alguns elementos que vão caracterizar este enunciado, como a utilização de redes sociais como Instagram e WhatsApp (E122) para comunicação e trabalho, como também a difusão de expressões oriundas dos jogos *online* (E012), que refletem uma cultura comum entre utilizadores destes serviços digitais.

Se compararmos o que nós obtivemos como resultado com os conceitos que fundamentam e orientam os nossos estudos, verificamos que a percepção dos estudantes, nestes conceitos apresentados, cuja síntese foi apresentada no parágrafo anterior, não corresponde em sua totalidade ao conceito de cultura digital proposto por Nonato (2020), mas o que eles reconhecem como cultura digital, se aproxima de forma tácita aos elementos que faltam.

CONCLUSÃO

A cultura digital é um fenômeno da contemporaneidade que possui muitas dimensões a serem compreendidas. A compreensão desse fenômeno, em sua totalidade, é um problema complexo e pode contribuir nos processos formativos em todos os níveis, da Educação Básica ao Ensino Superior.

A questão que norteou esta atividade em sala de aula, a saber: *como os estudantes de economia percebem o que é a cultura digital e como caracterizam este fenômeno social*, buscou compreender como os estudantes percebem a cultura digital e quais são os elementos percebidos como fenômenos sógnicos para a cultura digital.

Para alcançar o objetivo definido para este estudo, foram elaboradas duas questões que buscavam saber: explicações sobre o conceito de cultura digital (Questão 1) e os exemplos para ilustrar o que foi apresentado como conceito. As respostas eram livres, abertas e sem limites de linhas escritas. Estas questões buscavam, a partir das respostas, apreender a percepção que os estudantes possuem sobre os signos que lhes chegam ininterruptamente, por diversas direções.

Utilizando a análise de conteúdo como perspectiva analítica das respostas produzidas pelos estudantes, podemos dizer que, a partir dos enunciados dos estudantes, a cultura digital é o resultado da interação constante entre práticas sociais e inovações tecnológicas, configurando-se como um espaço de criação coletiva e transformação social, nos quais os indivíduos e grupos adaptam-se às dinâmicas digitais, criando modos de vida e comunicação.

Esta percepção coloca a tecnologia digital, seus artefatos e outras produções decorrentes dos usos, além do próprio uso no cotidiano, como elementos centrais nas análises dos estudantes, expondo em seus exemplos uma reflexão que parte da sua experiência como utilizadores de redes sociais digitais, aplicativos de compras online e jogos digitais.

Ficou de fora nas respostas dos alunos, entretanto, uma percepção crítica da técnica e da tecnologia como elementos modeladores do comportamento humano em seus fazeres diários, interferindo no seu modo de existir e se relacionar com o outro. Neste sentido, podemos considerar que os processos educacionais têm, nessa brecha, um campo de atuação na promoção de uma educação emancipadora, portanto, crítica das produções culturais.

Os estudantes ainda apresentaram em suas respostas alguns elementos que indicam alguns dispositivos digitais, como jogos online, comércio eletrônico e aplicativos móveis diversos como agentes de enculturação, modelando hábitos e comportamentos de seus utilizadores, cotidianamente.

Embora citados como exemplos, alguns aplicativos que representam novos modelos de negócio, não foram percebidos como características de uma nova economia que utiliza a informação como fator de mudança em setores tradicionais – comércio, entretenimento e serviços diversos.

Entretanto, embora estejam ausentes dos seus enunciados, alguns elementos críticos e conceitos específicos da formação desses estudantes (Ciências Econômicas), é possível ver indícios de uma compreensão geral do fenômeno social que é a cultura digital, compreensão do que acontece em seu entorno, percebendo ao seu turno as mudanças que ocorreram ao longo do tempo.

As questões propostas para que eles respondessem, foram oportunidades para refletir sobre as experiências que tiveram e ainda têm com os dispositivos digitais, seus usos para fins pessoais e profissionais.

Em síntese, esta experiência em sala de aula se mostrou oportuna para uma compreensão da percepção dos estudantes sobre um fenômeno social contemporâneo, importante para sua formação e atuação profissional; foi oportuna também do ponto de vista da formação do estudante, uma vez que as respostas apresentaram alguns textos reflexivos das experiências que alguns deles tiveram com os dispositivos digitais – nas redes sociais e jogos online, por exemplo, e como evoluiu no período de adolescência e juventude em sua fase adulta, no uso destes dispositivos.

Sinalizamos aqui para trabalhos futuros, uma vez que o estudo do conceito de cultura digital, como percepção de estudantes, pode ter continuidade com outros cursos e áreas, promovendo uma análise contrastiva (ou comparativa) com os resultados que foram obtidos neste.

REFERÊNCIAS

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.

NONATO, Emanuel do Rosário Santos. Cultura digital e ensino de literatura na educação secundária. **Cadernos de Pesquisa**, [S.L.], v. 50, n. 176, p. 534-554, jun. 2020. FapUNIFESP (SciELO). Disponível em: <https://doi.org/10.1590/198053147126>. Acesso em: 20 jun. 2020.

PEIRCE, Charles S. **Escritos coligidos**. 2 ed. São Paulo: Abril Cultural, 1980.

SCHAFF, Adam. **A sociedade informática**: as consequências sociais da segunda revolução industrial. 4 ed. São Paulo: Brasiliense, 1995.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.