



Ministério da Saúde

FIOCRUZ

Fundação Oswaldo Cruz



ESCOLA POLITÉCNICA DE SAÚDE
JOAQUIM VENÂNCIO

Beatriz Veiga Medeiros

OS EFEITOS BENÉFICOS OU MALÉFICOS DAS NOVAS TECNOLOGIAS NO
DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Rio de Janeiro

2018

Beatriz Veiga Medeiros

**O IMPACTO DAS NOVAS TECNOLOGIAS NO DESENVOLVIMENTO
INFANTIL**

Os seus efeitos benéficos ou maléficos no cotidiano

**Projeto de monografia apresentado à Escola
Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio –
Fundação Oswaldo Cruz (EPSJV-Fiocruz)
como requisito parcial para aprovação no
Curso Técnico em Análises Clínicas.**

Orientador(a):Mônica Mendes Caminha
Murito.

Rio de Janeiro

2018

RESUMO

O presente trabalho tem a finalidade de apresentar as influências causadas pela tecnologia na vida das crianças. A metodologia utilizada é de cunho comparativo, para a seguinte questão: O uso da tecnologia é benéfico ou no cotidiano das crianças? Para isto, é importante salientar sobre os conceitos e as concepções de infância, a chegada da tecnologia e a mudança da sociedade frente a ela, se a mesma causou benefícios ou benefícios no desenvolvimento infantil. Diante desta questão, objetiva-se analisar as consequências do uso indiscriminado da tecnologia na infância, e verifica-se que há muitas pesquisas frente aos pontos positivos ou negativos do uso desses aparelhos tecnológicos como, tablets, videogames, celulares, entre outros. A partir disso, é verificável analisar a forma que esses meios eletrônicos afetam na saúde mental e física, como também na socialização com outras crianças. Diante dessa questão, faz-se necessário compreender a função educativa, por meio dos pais e da escola, para que as crianças assumam uma responsabilidade no manuseio destes aparelhos tecnológicos para uma melhora no seu desenvolvimento cognitivo, físico e social.

Palavras-chave: Influência, Infância, Tecnologia.

*Dedico esse trabalho às crianças e jovens brasileiros
que compactuam no Mundo virtual, na esperança que consigam
obter um equilíbrio no manuseio da internet.*

AGRADECIMENTOS

A Deus pelo dom da vida, pela fé e perseverança para vencer os obstáculos.

Agradeço à minha orientadora Mônica Mendes Caminha Murito por me acompanhar e me orientar em toda a trajetória de produção.

Agradeço à Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio – Fundação Oswaldo Cruz (EPSJV-Fiocruz) pelo apoio institucional e pela experiência que me foi proporcionada.

Agradeço especialmente aos meus familiares e amigos por me ajudarem em momentos difíceis, de cunho emocional, para cumprimento deste trabalho. Todos foram fundamentais para que cumprisse esse dever e realização própria.

Enfim, sou grata a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para realização desta monografia.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	05
2. REVISÃO DE LITERATURA	
2.1 CONCEITOS E CONCEPÇÕES DE INFÂNCIA	07
2.2 O AVANÇO TECNOLÓGICO	11
2.3 PONTOS POSITIVOS E NEGATIVOS DO USO DA TECNOLOGIA NO COTIDIANO DAS CRIANÇAS	17
3. JUSTIFICATIVA.....	22
4. OBJETIVOS	23
5. METODOLOGIA	24
6. CONCLUSÃO	25
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	26

1. INTRODUÇÃO

Com a evolução tecnológica, vivenciamos um processo de transformação social e relacional da infância. A criança passou a ter um novo modo de agir e ler o seu mundo e se relacionar muito diferente da criança de vinte ou trinta anos atrás.

Sabendo-se que o ser humano se constitui através da interação natural com o meio ambiente, torna-se importante refletir sobre a conceituação de desenvolvimento emocional da criança e de sua formação enquanto ser social.

Segundo (MAGALHÃES, 2006):

“Sabe-se que a estrutura e o desenvolvimento atravessam a vida da criança, que se constitui sujeito e se constrói em um corpo que se desenvolve, amadurece e cresce”

No século XX, a revolução industrial provocou grandes mudanças. E com o advento da internet, no século XXI deflagrou um novo processo de transformação no homem (COSTA, 2002).

Costa (2002), ao falar sobre o impacto da tecnologia, explica:

“Não parece haver dúvidas de que nossos comportamentos e hábitos podem sofrer alterações em função do desenvolvimento de novas tecnologias. O difícil é perceber que algumas tecnologias têm impactos bem mais profundos sobre os seres humanos que a ela são expostos, chegando mesmo, embora em raros casos, a gerar transformações internas radicais.”

Atualmente as crianças passaram a dialogar permanentemente com a tecnologia, substituindo as antigas brincadeiras tradicionais, como amarelinha, esconde-esconde pelos jogos e brinquedos eletrônicos que se tornaram a nova forma de brincar influenciando a formação social, intelectual e moral (COSTA, PAIVA, 2015).

Assim sendo, pretende-se entender o impacto das tecnologias na vida das crianças assim como nas alterações de sua relação com o brincar, que representa algo tão significativo para o seu desenvolvimento e estudar como esses dispositivos eletrônicos afetam o aspecto social dos mesmos.

É importante também alertar sobre os cuidados necessários em prol da socialização que é de suma importância para o seu desenvolvimento e as várias outras causas que

podem afetar a vida das crianças. Com isso, é necessário um auxílio por parte dos pais e das escolas para ensinar sobre esse mecanismo de tanto acesso nos dias atuais.

2. REVISÃO DE LITERATURA

2.1 CONCEITOS E CONCEPÇÕES DE INFÂNCIA

Para compreender como todo o processo da evolução tecnológica impacta a vida das crianças, precisamos considerar que os conceitos de criança e infância são distintos, porém inseparáveis.

A palavra criança remete a uma idade biológica, ou seja, todos os indivíduos nascem bebê e serão crianças até um determinado período, independente da condição vivida, da sua cultura, ou da sociedade em que está inserida (ROCHA, 2002).

Dessa maneira, é visto que o conceito de infância gera bastante diálogo, pois corresponde a uma categoria social que vem desde os primórdios sendo construída historicamente e socialmente. Não podendo afirmar que todas as sociedades acreditam em um mesmo conceito de infância e nem que existe apenas uma infância.

De acordo com Castro (2007):

“Ao se buscar uma resposta para a questão sobre a infância e a criança, é necessária uma contextualização sobre a época em que a resposta vai se embasar, e quais referências vão ser usadas para descrever tal conceito, incluindo a classe social e a raça. Porque ser criança na sociedade contemporânea é muito diferente de ser criança nos períodos históricos anteriores.”

A partir disto, diversos autores dialogaram e disseram sobre como a sociedade em que viveram acolhia essa fase infantil. Friedrich Froebel acreditava que a criança é como uma planta em sua fase de formação, exigindo cuidados periódicos para que cresça de maneira saudável. Além disto, afirmava que a infância é uma fase de suma importância na formação de cada ser humano (FERRARI, 2009).

Aries relatou um dos mais importantes conceitos para compreensão da infância. Desde a antiguidade, mulheres e crianças eram consideradas seres inferiores que não mereciam nenhum tipo de tratamento diferenciado, sendo inclusive a duração da infância

reduzida. Por volta do século XII era provável que não houvesse lugar para a infância, uma vez que a arte medieval a desconhecia (ARIÈS, 1978).

Até os sete anos, a criança dependia dos cuidados da mãe, por isso recebia os tratamentos necessários. A partir desta fase, a criança não dependia mais desses cuidados, então a mesma era considerada adulta e não precisava da dependência física dos pais (ÁRIES, 2006).

A definição de criança passou a se tornar maior importante quando surgiu na sociedade o sentimento de infância, até se chegar a modernidade, quando nasceu a ideia sobre o possível “desaparecimento da infância” e se retornou a considerar-se socialmente que infância e adultos devem ser vistos de forma distintas (POSTMAN, 1999).

Dessa maneira, Ariès (1981) e Postman (1999) relataram a noção de infância como fase de desenvolvimento singular que desaparece completamente com a chegada da época medieval.

Com a chegada da Idade Média, novidades tecnológicas surgiram, todavia não houve alteração significativa no estilo de vida dos adultos e nem na visão que estes tinham com relação às crianças (POSTMAN, 1999).

Um invento chamado prensa tipográfica dividiu a sociedade entre os que sabiam e os que não sabiam ler. Neste momento ocorreu uma percepção diferente e que foi determinante para definir que o período infantil é diferente dos adultos, pois estes passaram a desempenhar a função social de pais e responsáveis por propiciar formação, desenvolvimento e preparação das crianças, condicionando-as até a sua chegada à fase adulta (POSTMAN, 1999).

Outro pensamento presente na história é o de Rousseau, sendo considerado um pioneiro e primordial marco da pedagogia contemporânea, pois ele traz consigo a singularidade da criança, e relatando que ela não deve ser menosprezada e tratada como um adulto em miniatura (ARANHA, 1996).

Rousseau (1973) dizia que as crianças apresentam características específicas da infância, que se constitui em uma fase de “aprender”. Ele acredita que se não passássemos

por essa fase, a humanidade estaria perdida e desaparecida, pois é neste período que a criança se desenvolve e cria raízes necessárias para sua fase adulta (JANZ, 2015).

Rousseau (1973) afirmada que:

“A natureza quer que as crianças sejam crianças antes de ser homens. Se quisermos perturbar essa ordem, produziremos frutos precoces, que não terão maturação nem sabor e não tardarão em corromper-se; teremos jovens doutores e crianças velhas. A infância tem maneiras de ver, de pensar, de sentir, que lhes são próprias; nada menos sensato do que querer substituí-las pelas nossas [...]” (ROUSSEAU, 1973, p.75)

A infância passou a ser vista, como fase de desenvolvimento social do indivíduo, entendendo-se a necessidade de se preservar a essência infantil. Observou-se um maior distanciamento da convivência com os adultos, de forma que passaram-se a se relacionar com os espaços e desenvolver formas de brincar próprias de sua faixa etária, o que levou a necessidade social de se pensar na criação de escolas, onde as crianças viriam a aprender a ler e escrever, bem como a se desenvolver de maneira compatível com seu nível de maturidade (FERNANDES, BORGES *et al*, 2015).

Isso se confirma, de acordo com as reflexões de Piaget que se iniciaram no século XX e continuam sendo de suma importância educacional para o desenvolvimento das crianças, que para ele divide-se em quatro períodos diferentes (FERNANDES, BORGES *et al*, 2015).

O primeiro período é chamado de Inteligência Sensório-Motora que vai desde o primeiro dia de vida até os dois anos e, neste estágio se inicia as primeiras maneiras de se expressar e pensar, sendo fundamental para o desenvolvimento cognitivo de cada ser (CAVICCHIA, 2010).

O segundo período é chamado de Pré-Operatório ou Simbólico que vai desde os dois até os sete anos, e ocorre uma transformação lenta até a chegada deste estágio. Piaget acredita que a criança passa a praticar a imaginação, criando assim o seu mundo de “faz-de-conta” transportando imagens para o seu inconsciente. Dessa maneira, a criança adquire no seu pensamento maneiras de ter sua própria noção de espaço e tempo (CAVICCHIA, 2010).

Entre os sete aos onze ou doze anos é adquirido o estágio das Operações Formais. É nesta fase que a criança adquire a reversibilidade, que significa segundo Piaget (1998): “É a capacidade de fazer, desfazer mentalmente a mesma operação”. Ou seja, é nesta faixa etária que ela consegue produzir habilidades necessárias, como por exemplo, contar, calcular e classificar (CAVICCHIA, 2010).

Por fim, o último estágio começa aos onze e termina aos dezesseis anos, também conhecido como Operações Formais. Esta fase tem por finalidade introduzir a criança na adolescência. Nesse período, o pensamento da criança atinge seu nível mais elevado, chegando a conclusões sem ter necessidade de observação como nas fases anteriores. “[...] e as crianças tornam-se aptas a aplicar o raciocínio lógico a todas as classes de problemas” (WADSWORTH, 2001).

Dessa forma, segundo Piaget (1998) cada criança tem seu processo de desenvolvimento para construção cognitiva.

Com a evolução das crianças, o mundo tecnológico também vem se destacando. E isto influencia diretamente no seu conhecimento, suas variadas relações, concepções, identidades e estilos.

2.2 O AVANÇO TECNOLÓGICO

As tecnologias estão presentes no nosso dia a dia e vem crescendo consideravelmente. Cada tecnologia tem a sua particularidade e precisa ser assimilada como um elemento cultural. “Cada sociedade cria, recria, pensa, repensa, deseja e age sobre o Mundo através da tecnologia e de outros sistemas simbólicos. A tecnologia é pensada através da relação entre o homem e a sociedade” (LION,1997).

Com o Mundo em desenvolvimento e as tecnologias cada vez mais abrangentes na Sociedade, o uso cotidiano das mesmas vem crescendo rapidamente. As crianças que nasceram no século XXI apresentam uma forte dependência com a tecnologia. Por isso, é comum nos dias atuais ver uma criança utilizando, antes mesmo de ser alfabetizada, equipamentos eletrônicos como celulares, vídeo games, computadores (PAIVA, COSTA, 2015).

A televisão, o avanço tecnológico das mídias eletrônicas e a internet passaram a influenciar o tradicionalismo referencial acerca da criança, a partir do momento em que estas passaram a dialogar de forma sistemática e cada vez mais natural com conteúdo, cenários e realidades de caráter direcionado e compatível a compreensão adulta (FRANCISCO, SILVA, 2015).

Cada criança possui uma forma diferente de incentivo para utilização deste mecanismo. E acabam que os jogos eletrônicos passam a ser a principal forma de brincar, entrando em um mundo desconhecido e imaginário com diversos valores culturais (FRANCISCO, SILVA,2015).

O brincar é motivado pelas relações humanas e pelos padrões de uma sociedade. Os jogos eletrônicos tornaram-se cada vez mais admirados, sendo uma das mais relevantes atividades de socialização para crianças com o grande advento tecnológico das últimas décadas (BREDA, PICON, et ol, 2014).

A brincadeira passa a fazer parte da rotina da criança desde o início de sua vida, numa perspectiva de necessidade concreta da relação com o outro, no qual a mente da criança tem percepções sensoriais pautadas nas trocas efetivas manifestadas (JERUSALINSKY,2007).

É no ambiente familiar que a criança começa a se socializar e a se desenvolver, considerando também a ação de brincar que é muito importante na sua constituição emocional e socioafetiva. Segundo Winnicot (1975), o brincar é parte essencial da vida do bebê, bem

como representa manifestação de sua capacidade criadora: “*É no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fruem sua liberdade de criação*”.

À medida que a criança cresce, os seus interesses passam a ser outros e assim, os seus brinquedos, jogos e brincadeiras como um todo também se modificam.

Atualmente, há uma preocupação social muito mais profunda, em função da popularização dos aparelhos e/ou brinquedos eletrônicos, que são os computadores, videogames, tablets, smartphones. “Os brinquedos são objetos que revelam em sua configuração os traços da cultura em que se inscreve” e que “a memória do brincar, hoje, encontra-se apagada pelo excesso de estímulos oferecidos, em um ritmo veloz e instantâneo” (MEIRA, 2003).

A realidade infantil atual dialoga com o que podemos chamar de um “brincar tecnológico”, no qual os eletrônicos efetivamente representam uma opção diferente de brinquedo ou brincadeira, tendo a preferência das crianças. “Se no brincar espera-se, entre outras coisas, um fazer da criança sobre o objeto, a tecnologia veio se inserindo nesse espaço do fazer e viabilizou outra forma do brincar” (MARTINS, 2016).

As crianças se veem cada vez mais familiarizadas com a tecnologia e todo universo de possibilidades que ela oferece, através do uso dos diversos aparelhos e brinquedos eletrônicos disponíveis.

Dessa maneira, com o crescimento da indústria de jogos eletrônicos, como videogames e jogos para computador e internet, é importante analisar a influência desses tais jogos no comportamento e relações dos pequenos (SUZUKI, MATIAS, *et al*, 2009).

Para a criança, o jogo é um estágio para a vida adulta, fantasiando estar nessa fase da vida (CHATEAU, 1987). Um exemplo disto, é brincar de ser um jogador de futebol, de herói, de médico (a), imaginando seguir esses passos no futuro.

O desafio que faz parte do jogo provoca o prazer da disputa. O fato de perder ou ganhar sem se importar com perigo, também acaba sendo uma das características do jogo. (HUIZINGA, 2007).

O jogo aparece em inúmeros casos no nosso dia a dia. Podendo ser um diálogo entre amigos, ou um simples bate papo com uma criança, sendo então afetados por um comportamento lúdico entrando em um ambiente de fantasia. Assim, “[...] nos realizamos plenamente, entregando-nos por inteiro ao jogo” (CHATEAU, 1987).

Sendo assim, a brincadeira para a criança é um lugar onde ela pode projetar a sua fantasia e a sua criatividade, manifestando um tipo de liberdade e de realização no ato da brincadeira, colaborando para a formação de sua própria identidade (BARBOSA, GOMES, 2010).

O jogo é uma das maneiras de motivar as crianças a alcançar determinado objetivo. Para isso são necessários alguns requisitos, como disciplina, esforço, respeito com outros jogadores e superação para conseguir seus propósitos. O cognitivo da criança é estimulado pelos jogos que irão enriquecer cada vez mais a imaginação, o prazer e satisfação de um cumprimento de dever (DUARTE, 2009).

O imaginário das crianças é estimulado pelo jogo e torna as funções, mais ou menos complicadas, em um desafio para atingir o seu objetivo.

De acordo com o pensamento de Held (1980):

Em qualquer ser humano, e mais ainda na criança, imaginação, sensibilidade, inteligência não são funções que poderíamos facilmente envolver e dissociar. A crença psíquica é global. A criança, para se desenvolver de maneira equilibrada e harmoniosa, tem necessidade de sonho, de imaginário.

Já para Callois (1990) o ato de jogar é uma prova de superioridade, no qual uns tiram proveito sobre outros. *“A finalidade dos antagonistas não é a de causar um estrago sério no seu adversário, mas sim o de demonstrar a sua própria superioridade”*.

Para ele, o desafio presente no jogo provoca sensações agradáveis de felicidade, opondo-se ao lado sério da realidade das pessoas, tendendo a ser inesperado com relação a aspectos como vencer ou perder e aos sentimentos oriundos das vivências da vitória ou da derrota que se venha a experimentar, tudo isto de uma forma enérgica, com muita vivacidade, todavia quando terminado o jogo, exsurge a volta à realidade e todo aquele movimento e velocidade, acaba como que por encanto terminando nele próprio (DOURADO, 2011).

O divertimento é uma das características do brincar. Segundo Kishimoto (1999) o ato de jogar é interpretado como sendo *“a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica”*. Enquanto, Peters (2009) introduz o conceito de brincar como: *“o resultado da ação que a criança desempenha ao concretizar e/ou recriar suas regras, estabelecendo ou não relação com um objeto, ao entrar na ação lúdica”*.

Para Vigotski (2007), o brincar é atender as necessidades com a execução de seus próprios desejos e que não poderiam ser rapidamente realizados, já que os brinquedos são um mundo onde qualquer desejo pode ser concretizado. O autor afirma que existem duas primordiais propriedades que definem o jogo, a imaginação e as regras que estão sempre presentes.

A criança com o brincar passa a construir regras para o desenvolvimento da brincadeira. Essas regras são criadas de acordo com o local em que a mesma está introduzida e com a cultura do meio em que vive. Dessa maneira, a criança define essas regras pela forma de interação com outras crianças vendo a realidade daquele lugar. (NAVARRO, 2009).

O jogo é uma maneira de alterar a realidade de uma forma que tem como objetivo individual fazer sua própria vontade. É fundamental um campo traçado mesmo que seja de sua imaginação, onde tenham regras a serem seguidas para que o jogo aconteça, e que irá causar ludicidade. Este momento não é real, mas é caracterizado como um fenômeno cultural que pode ser insignificante para determinados olhos como pode ser extremamente proveitoso para outros, trazendo alegria para os que jogam, que possa adquirir valores éticos e sagrados (Huizinga 1999, *apud*, FREIRE, 2005).

Em meio a tantos autores com diversas opiniões sobre a função que os jogos trazem para a vida de uma criança, Freire acresce com o seu pensamento dizendo que o jogo causa desordem, desacordo, oposições, mas que a concentração é alta e o brincar não tem início nem fim (FREIRE, 2005).

Para a educação como um todo e para a psicologia alinhada a pedagogia, o ato de brincar tem um sentido muito especial para a criança, porque representa a maneira como a mesma está estruturando a sua realidade e dialogando com as suas perspectivas.

Para Kishimoto (1994), em relação as finalidades educativas para as crianças:

“Qualquer jogo empregado pela escola aparece sempre como um recurso para a realização das finalidades educativas e, ao mesmo tempo, um elemento indispensável ao desenvolvimento infantil” (Kishimoto, 1994).

Nos dias atuais, a sociedade é testemunha de como as brincadeiras têm se modificado tanto. As chamadas “brincadeiras de rua” ou brincadeiras tradicionais, quase não são mais vistas. O brincar vem se limitando aos estímulos, imagens, sons e cores, e na

velocidade que as crianças experimentam quando passam a manejar os botões e controles dos jogos eletrônicos (DOURADO, 2011).

A infância de hoje não é mais como a de antigamente, sobretudo no que se refere à sua relação com o lúdico. A grande verdade é que as crianças abandonaram as brincadeiras tradicionais e estão cada vez mais seduzidas pela tecnologia e todo universo que ela pode abranger.

Os jogos populares são definidos como parte da cultura que a pessoa está inserida, sendo passados de geração para geração através da explicação oral. Mas com a chegada da tecnologia algumas coisas mudaram, estes jogos se tornaram pouco atrativos aos olhos infantis e pouco estimulados uma vez que a informática se tornou um meio de explicação para os pequenos (SANTOS, LIMA, 2012).

Outro pensamento formado por Kishimoto (1994):

“Esses jogos foram transmitidos de geração em geração através de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil. Muitos jogos preservam sua estrutura inicial, outros se modificam, recebendo novos conteúdos. A força de tais jogos explica-se pelo poder da expressão oral. Enquanto manifestação espontânea da cultura corporal, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social” (KISHIMOTO, 1994).

A brincadeira tradicional tem como objetivo criar laços de convivência social entre as crianças, para que isso não se perca permitindo o prazer em brincar. Além disto, causa interação entre pais e filhos, de como eles brincavam em sua época e assim permitir que esses jogos não caiam em esquecimento. (LAPERUTA, CRUZ, MOREIRA).

Os jogos populares são livres, voluntários, de convivência social que faz a criança se desenvolver e sentir prazer em realizá-lo.

Com o advento da tecnologia e o crescimento urbano, os espaços livres para as crianças brincarem diminuiu. Dessa maneira, tiveram que se adaptar em espaços pequenos e fechados, tendo sempre os cuidados de seus pais, deixando assim de lado os jogos de interação social e física agregado de cultura para um mundo virtual. (SANTOS, LIMA, 2012).

As crianças faziam seus próprios brinquedos, e as brincadeiras aconteciam sem recursos tecnológicos e eram muito simples de se brincar. Eram inúmeras brincadeiras que

traziam diversão para as crianças sem necessitar de tecnologia. Como por exemplo, brincar de pega-pega, esconde-esconde, entre outros jogos que não utilizavam de recursos tecnológicos. (DOURADO, 2011).

Mas com o passar dos anos as formas das crianças brincarem sofreram alterações. A maneira de brincar já não é mais a mesma, como era antes da industrialização dos brinquedos.

Segundo Mariotti (2004):

“O brinquedo artesanal responde a criatividade de uma pessoa para despertar a criatividade de outra. O brinquedo industrial é uma mercadoria a mais, um objeto que, como todos os objetos, nem responde a criatividade do produtor, nem desperta a criatividade do consumidor” (Fábain Mariotti,2004).

Foi concluído que é necessário ver até que ponto os aparatos tecnológicos podem ser benéficos ou maléficos para o desenvolvimento infantil, basta verificar de qual perspectiva serão analisados.

2.3 PONTOS POSITIVOS E NEGATIVOS DO USO DA TECNOLOGIA NO COTIDIANO DAS CRIANÇAS

O uso excessivo dos aparelhos eletrônicos pelas crianças pode influenciar positivamente ou negativamente o seu desenvolvimento cognitivo.

Vimos que na questão cultural, o uso da mídia social se tornou parte também da rotina infantil, que foi mudando com a chegada da tecnologia, razão pela qual as crianças têm se interessado cada vez mais pelos jogos e outros tipos de brinquedos e objetos eletrônicos. Trata-se de uma mudança de realidade que faz com que muitos pais e educadores tenham dúvidas sobre esse fenômeno (COTONHOTO, ROSSETTI, 2016).

Segundo Rosado (2006):

Este rápido processo é refletido na forma como o público infanto-juvenil aprende a comunicar-se, e a praticar uma atividade imprescindível na infância e na adolescência: o jogar. Bolas, bonecas hoje disputam lado a lado com os jogos eletrônicos.

Em vista disso, os games estão cada vez mais fascinando as crianças e levando-as a ficarem um longo tempo em frente aos aparelhos eletrônicos, pois passaram a ter um contato significativo com esses equipamentos; de forma que o uso precoce da tecnologia gera algumas dúvidas quanto ao desenvolvimento afetivo, cognitivo e social dos mesmos (PAIVA, COSTA, 2015).

A diminuição da interação social é um dos aspectos negativos da influência da tecnologia nas crianças, pois, têm substituído as amizades reais pelas virtuais. Por esta razão é pouco visto o brincar tradicional nas ruas, que envolve atividades físicas e o convívio social presencial com outras crianças (SANTOS, BARROS, 2017).

Sabemos que a prática de atividade física é de suma importância para as pessoas, assim como para o desenvolvimento das crianças, pois ela desempenha um papel fundamental para a condição física, psicológica e mental (SILVA, COSTA JR, 2011).

Segundo Bois *et al* (2005), “*A prática da atividade física pode aumentar a autoestima, a aceitação social e a sensação de bem-estar entre as crianças.*”

Por isso, o fato das crianças substituírem de forma tão radical as brincadeiras tradicionais por jogos eletrônicos traz consigo alguns prejuízos a sua saúde, como por exemplo, o sedentarismo que pode levar a obesidade e propiciar o desenvolvimento de doenças como a diabetes e problemas cardíacos, em função de se isolarem por um tempo excessivo em frente a uma televisão.

Antigamente as crianças tinham a prática de atividades físicas saudáveis, como futebol na rua, pega-pega, esconde-esconde, dentro de sua rotina. Hoje elas estão imersas ao mundo virtual e tecnológico, principal causa do sedentarismo (MACEDO, apud GARMES E MOURA, 2014).

Ter uma rotina diária voltada excessivamente para a tecnologia certamente pode levar pessoas a terem uma vida sedentária, já que a comodidade que a tecnologia oferece gera nas pessoas menos esforços para uma série de ações, tarefas, bem como para se buscar outras formas de entretenimento, trabalho, estudo e atividades (MATTOSO, 2010).

O pensamento de Guedes (1999), gera em torno da atividade física, como percebemos:

“Infelizmente, a razão da inatividade física nos dias de hoje, onde é necessário a prática de movimentos é compensada pelos avanços tecnológicos. A sociedade atual está cultivando hábitos cada vez mais sedentários. As crianças e adolescentes estão substituindo atividades lúdicas (que envolvem esforço físico), pelas novidades eletrônicas.”

No ambiente escolar, em geral, há uma visível falta de criatividade para se trazer novas estratégias e atividades que despertem o interesse das crianças. Nesse campo, a psicomotricidade poderia incentivar de forma prática o contato físico e desenvolver movimentos que trazem de volta os costumes tradicionais de brincar e dialogar com os amigos da turma (PAIVA, COSTA, 2015).

As crianças do mundo contemporâneo cresceram em um ambiente de facilidades. Por essa realidade, elas estão propícias a adquirir muito cedo doenças psicológicas que acabam desenvolvendo um bloqueio para se relacionar com outras crianças, o que pode gerar uma tendência ao isolamento social, cujas consequências possíveis são a depressão, a ansiedade, a

bipolaridade, o transtorno de déficit de atenção e a hiperatividade, impedindo ter um bom desenvolvimento físico, cognitivo e social (MACHADO, 2011).

O vício em jogos eletrônicos é um dos problemas mais frequentes em consultórios psicológicos e psiquiátricos, sendo observados em indivíduos com traços impulsivos e com baixa autoestima. Para isso, são necessárias mais investigações sobre este transtorno e, talvez, uma nova classificação psiquiátrica para o século XXI, que podem ser parte de outros transtornos já presentes na literatura psiquiátrica (LEMOS et al., 2014).

A indústria dos jogos objetiva lucros cada vez mais altos, para que estes games se tornem cada vez mais envolventes e viciantes, independentemente se irá causar algum transtorno na vida da criança (ABREU *et al.*, 2013).

Pesquisas apontam que os jogos violentos podem levar a comportamentos agressivos. A dedicação da criança durante muito tempo a esse tipo de jogo era vista como hostil e acarretava problemas no convívio escolar. Estas possuíam uma alta probabilidade de se envolver em brigas e um baixo desempenho na escola. Além disto, poderiam mudar de personalidade (ALVES, CARVALHO, 2011).

Por outro lado, apesar de existirem consequências negativas neste mundo virtual, há elementos que podem ser levados em consideração como úteis e positivos para elas.

Uma das vantagens no contato com jogos eletrônicos é que estes oferecem um espaço para que as crianças possam se manifestar livremente e dialogar com o “faz de conta”, de forma que através destas brincadeiras eletrônicas, consigam representar a realidade externa e também se conectar com as suas fantasias (SANTOS, BARROS, 2017).

A utilização dos jogos educacionais gera muitos ensinamentos. Por exemplo, o jogo “The Sims” mostra a realidade virtual de uma casa, com homens e mulheres, filhos e filhas, retratando o ambiente familiar. Cada jogador se situa em um contexto social, assumindo as consequências de suas atitudes, sendo necessário organizar as suas responsabilidades tendo uma evolução cronológica assim como na vida real (MOITA, SANTOS, 2011).

Existem jogos, cujo objetivo é o de alertar a criança sobre doenças. Um jogo nesse formato é uma maravilhosa ferramenta para melhorar o entendimento de crianças e jovens sobre doenças e o autocuidado durante seu tratamento (KATO, BEALE, 2006).

Dessa maneira, além de ensinamentos, pesquisas revelam que um maior contato com a tecnologia levando uma melhora do desenvolvimento cognitivo e das habilidades escrita e

verbal, pois as mensagens rápidas fazem com que o vocabulário das crianças se expanda. (PAIVA, COSTA, 2015)

Conforme Guerra (2014):

“Uma pesquisa feita em 2005 confirmou que as crianças de hoje em dia são melhores escritores que as da geração passada, usando estruturas frasais bem mais complexas, um vocabulário mais amplo e uma utilização mais precisa de letras maiúsculas, pontuação e ortografia.”

O uso do vídeo game também gera uma capacidade de enfrentar tarefas dos cotidianos, estimula a criatividade, a tomada de decisões e a resolução de problemas. (MOITA, 2007).

O exercício psicomotor é outro fato que se desenvolve a partir da utilização do vídeo game. Ele está relacionado a praticamente todas as funções do corpo, desde a coordenação motora ao psicológico. (RAVASIO, FUHR, 2013)

Dessa maneira, o impacto psicológico dos jogos eletrônicos na vida das crianças, foi visto por alguns autores como benéficos para a saúde mental e emocional da criança. A prática de jogos eletrônicos exige que as crianças sejam mais atentas, concentradas, façam planejamentos, avaliem e tomem decisões. Enquanto na questão social, as crianças normalmente jogam em pares ou em grupos, compartilhando informações, traçando estratégias, torcendo e incentivando o parceiro. (COTONHOTO, ROSSETTI, 2016).

Vivemos em mundo onde o tempo é de uma infância virtual, e nos deparamos com crianças mais independentes e cada vez menos sujeitas à autoridade dos adultos. E por isso, a educação e a psicologia se deparam com um novo sujeito de pesquisa, e é importante avaliar os problemas físicos e psicológicos que os jogos eletrônicos sem orientação e supervisão podem causar (ARANHA, 2006).

A rua deixou de ser um espaço de convivência lúdica para se tornar “passagem e corredor”, e a convivência passou a ser nos espaços domésticos, trazendo consigo a perda as brincadeiras tradicionais acarretando em problemas socioculturais. Hoje, as crianças nascem e vivem imersas num mundo com as mais variadas tecnologias, mas nem todos tem acesso (FANTIN, 2006).

É importante salientar que as crianças de hoje não são como as de antigamente, estas possuem uma cultura de imagem diferente das crianças de anos atrás.

Os jogos trazem consigo uma liberdade dada muito cedo para as crianças. Ele permite comunicação com um colega virtual do outro lado do planeta, em contrapartida a criança não se comunica nem com o vizinho que mora ao lado de sua casa. Dessa maneira, a liberdade que esses jogos propõem adquirir um confinamento por parte das crianças que gera uma privatização das relações com outros, demonstrando uma satisfação dentro do universo digital (CLARLSSON, FEILITZEN, 2002).

Segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, cerca de 64,7% das pessoas de 10 anos ou mais de idade utilizam a internet, 63,8% por parte de meninos, e 65,5% das meninas (IBGE, 2016).

O contato desde muito cedo da criança com a internet, gera no seu desenvolvimento uma espécie de manipulação por parte das redes. Quanto maior os conteúdos de informação passada, melhor equipados estarão para resolver suas próprias decisões. Porém, quanto maior a probabilidade dos sistemas de comunicação se apropriarem das preferências das crianças, ou dos jovens, maiores as chances de se tornarem alienados, tornando-se assim um objeto da influência por parte das redes (CHATFIELD, 2017).

A educação através da mídia é uma forma de contrabalançar questões das crianças como, a opressão cultural infantil, assim como, as violências demonstradas e muitas outras situações de classe, raça, entre outras, que também são de interesse desses ciclos virtuais (FANTIN, 2006).

No entanto, a educação para a mídia não pode, de acordo com os direitos da criança, protegê-las dos assuntos presentes nas redes, nem sequer compreender como as mensagens são transmitidas. Esta educação deveria realizar uma mudança na produção da mídia e no seu contexto social, por meio da participação das crianças. Cada pessoa possui direito à informação passada pela mídia, o que se denomina de liberdade de expressão. Dessa maneira a criança dá maior importância para as questões da sociedade, e de seu papel nela (CLARLSSON, FEILITZEN, 2002).

Como efeito, esta educação deveria se tornar uma parte essencial da mídia, para que crianças e até os adultos possam ser críticos e criativos em questões referentes a sociedade.

Dessa forma, é visto que não existe apenas um lado, mas sim a utilização da tecnologia por parte das crianças pode agregar benefícios ou prejuízos a vida das mesmas.

3. JUSTIFICATIVA

Somos integrantes de uma sociedade em que a tecnologia está cada vez mais dominante, em nosso cotidiano e isto nos obriga a caminhar ao lado dela. Desde muito cedo, crianças utilizam deste mecanismo ao longo de sua vida, todavia, esta proximidade em excesso agregada consigo fatores desfavoráveis para a saúde dos mesmos, uma vez que estão cada vez mais *linkados* a este mundo virtual. Em consequência, aumentando o sedentarismo, por não precisar sair da comodidade de sua casa para realizar movimentos corporais nas ruas. Brincadeiras, como jogar futebol, queimado, entre outros jogos, hoje em dia, podem ser realizados por meio de vídeo games. Com isso, é importante alertar sobre os cuidados a serem tomados, pelos pais e nas escolas, sobre o uso exagerado desse mecanismo.

4. OBJETIVO GERAL

O objetivo geral é compreender os benefícios e malefícios do uso da tecnologia no cotidiano das crianças.

Objetivos específicos:

4. Identificar e compreender os conceitos e concepções de infância.
5. Identificar com a chegada da tecnologia, a influência que esta causou na vida das crianças.
6. Pontuar pontos negativos e positivos para o uso destas tecnologias no desenvolvimento das crianças.

5. METODOLOGIA

A metodologia aplicada baseia-se em busca bibliográfica de livros e análise de artigos científicos, que abordam dados em dissertações e teses sobre o tema proposto, isto é, o quanto o uso da tecnologia por parte das crianças pode ser positivo ou negativo para o seu desenvolvimento. Será utilizada como estratégia de pesquisa a revisão da literatura por meio da busca nas bases de dados Lilacs e Scielo.

6. CONCLUSÃO

Essa monografia buscou refletir acerca dos efeitos positivos e negativos das novas tecnologias no desenvolvimento das crianças, e o impacto que estes recursos vêm causando para a infância atual.

O interesse por esse tema surgiu a partir de uma preocupação do uso da tecnologia, dos games, no cotidiano infanto-juvenil. Apesar, da mesma ser uma grande ferramenta de crescimento, mas por outro lado, provoca grandes prejuízos para o desenvolvimento psíquico e conseqüentemente na vida social das crianças.

As tecnologias podem trazer vantagens e desvantagens e o que vai impulsionar é a forma como são utilizadas, a finalidade e a intensidade desse uso. A sua utilização em excesso pode causar graves problemas nos adolescentes e adultos no futuro podendo ser prevenidos na infância.

Esse estudo não teve a pretensão de dizer que os pais são os culpados por, muitas vezes, não oferecerem outras opções de brincadeiras ou de aliarem-se, por vezes, nos objetos eletrônicos para distrair os filhos, em algum momento. Ou então culpá-los por utilizarem esses objetos na presença dos filhos. Mas sim, aplicar este uso na área da educação e pedagogia, mostrando a importância da tecnologia em interlocução com a escola e a família.

O brincar e as relações humanas são partes importantes do desenvolvimento emocional infantil. As brincadeiras tradicionais geram na criança a possibilidade de se socializar com outros colegas e o ato de se movimentar gera um grande benefício para sua saúde, evitando diversas doenças causadas pelo sedentarismo.

Por fim, é de suma importância que a tecnologia ganhe espaço na vida escolar, e no modo como a escola utiliza estes recursos. Não há apenas efeitos negativos, mas sim a apropriação de inúmeras possibilidades que a tecnologia oferece para o desenvolvimento das crianças. Dessa maneira, a evolução tecnológica modifica o contexto social e cultural e traz consigo uma nova geração de crianças e jovens.

7.REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, L. Jogos eletrônicos e screenagens: possibilidades de desenvolvimento e aprendizagem. I Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação - construindo novas trilhas, na mesa redonda Jogos e aprendizagem. UNEB, Salvador – Bahia, outubro/2005. Disponível em: <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/novastrilhas/textos/lynnalves.pdf>>. Acesso em: 18/06/2018

ALVES, L.; CARVALHO, A. M. VIDEOGAME: é do bem ou do mal? Como orientar pais. Psicologia em Estudo, Maringá, v. 16, n. 2, p. 251-258, abr./jun. 2011. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pe/v16n2/a08v16n2>> . Acesso em: 05/07/2018

BONA, V. Tecnologia e infância: Ser criança na Contemporaneidade. Recife: O autor. 2010. Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/3812>>. Acesso em: 20/09/2018

BREDA, V. C. T.; PICON, F. A.; MOREIRA, L. M.; SPRITZER, D. T. Dependência de Jogos Eletrônicos em Crianças e Adolescentes. Revista Brasileira de psicoterapia, v. 16, n. 1, 2014. Disponível em: <http://rbp.celg.org.br/audiencia_pdf.asp?aid2=142&nomeArquivo=v16n1a06.pdf>. Acesso em: 06/04/2018

CASTRO, M. G. B. Noção de criança e infância: Diálogos, reflexões, interlocuções. Seminário do 16º COLE vinculado: 13. 2014. Disponível em: <alb.com.br/arquivo-morto/edicoes_anteriores/anais16/sem13pdf/sm13ss04_02.pdf>. Acesso em: 15/04/2018

CAVICCHIA, D. DE C. O desenvolvimento da criança nos primeiros anos de vida. UNESP: Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita. 2010. Disponível em: <<https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/224/1/01d11t01.pdf>>. Acesso em: 24/05/2018

DOURADO, R. N. A influência dos jogos eletrônicos nas vivências dos jogos populares. Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Ciências Humanas. 2011. Disponível em: <<http://www.saberaberto.uneb.br/bitstream/20.500.11896/294/1/RANIELE.pdf>>. Acesso em: 15/05/2018

JANZ, R. C. A construção do conceito de infância: um diálogo com Ariés, Rousseau e Postman. Revista Mídia e contexto. Volume II – nº 03 (jan/jul 2015). Disponível em: <www.faculdadespontagrossa.com.br/revistas/index.php/midiacontexto/article/.../138>. Acesso em: 04/05/2018

KNUPPE, L. Motivação e desmotivação: desafio para as professoras do Ensino Fundamental. Educar, Curitiba, n. 27, p. 277-290, 2006. Editora UFPR. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-40602006000100017&script=sci_abstract&tlng=pt> . Acesso em: 10/07/2018

MAGALHÃES, D. D. M. DE M. O. Constituição do sujeito X Desenvolvimento da criança: um falso dilema. Universidade Estadual de Minas Gerais. *Estilos clin.* [online]. 2006, vol.11, n.20 [citado 2019-01-02], pp. 92-109 . Disponível em:

<http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-71282006000100008&lng=pt&nrm=iso>. ISSN 1981-1624>. Acesso em: 10/07/2018

NASCIMENTO, C. T.; BRANCHER, V. R.; OLIVEIRA, V. F. A Construção Social do Conceito de Infância: algumas interlocuções históricas e sociológicas. *Contexto e Educação*. Ano 23. nº 79. Jan./Jun. 2008. Disponível em:< <https://www.ufsm.br/gepeis/wp-content/uploads/2011/08/infancias.pdf>>. Acesso em: 14/10/2018

PAIVA, N. M. N.; COSTA, J. DA S. A influência dos jogos eletrônicos nas vivências dos jogos populares. *Psicologia.pt: O portal dos psicólogos*. 2015. Disponível em: <<http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf>>. Acesso em: 15/05/2018

ROCHA, R. DE C. L. HISTÓRIA DA INFÂNCIA: REFLEXÕES ACERCA DE ALGUMAS CONCEPÇÕES CORRENTES. UNICENTRO, Guarapuava-Paraná. Disponível em: <
https://www.researchgate.net/publication/292993991_HISTORIA_DA_INFANCIA_REFLEXOES_ACERCA_DE_ALGUMAS_CONCEPCOES_CORRENTES>. Acesso em: 12/11/2018

RODRIGUES, L. M. A criança e o brincar. Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro – UFRRJ. 2009. Disponível em:<
http://www.ufrj.br/graduacao/prodocencia/publicacoes/.../integra_RODRIGUES.pdf>. Acesso em: 12/11/2018.

SANTOS, A. L. P.; MOITA, F. M. G. DA S. C. Os jogos como contextos curriculares: um estudo das construções de gênero no “The SIMS”. Scielo Books. Disponível em: <<http://books.scielo.org/id/6pdyn/pdf/sousa-9788578791247-05.pdf>>. Acesso em: 02/06/2018

SANTOS, C. C.; BARROS, J. F. Efeitos do uso das novas tecnologias da informação e comunicação para o desenvolvimento emocional infantil: uma compreensão psicanalítica. *Psicologia.pt: o portal dos psicólogos*. 2017. Disponível em: <
<http://www.psicologia.pt/artigos/textos/TL0435.pdf>>. Acesso em: 15/08/2018

TEIXEIRA, A. C. B.; SILVA, F. DE S.; BORGES, S. G. F.; FERNANDES, T. M. A educação infantil e as principais concepções de infância. 2015. Disponível em:<
<https://www.webartigos.com/artigos/a-educacao-infantil-e-as-principais-concepcoes-de-infancia/129871>>. Acesso em: 15/07/2018

VERASZTO, E. V.; SILVA, D.; MIRANDA, N. A.; SIMON, F. O. Tecnologia: buscando uma definição para o conceito. *Prisma.com*. n.8. 2009. Disponível em:<
<http://ojs.letras.up.pt/index.php/prisma.com/article/viewFile/2078/1913>>. Acesso em: 06/06/2018

FERREIRA, A. V. J.; SILVA, A. P.; BRITO, N. DE A.; SANTOS, T. S. A influência da tecnologia nas práticas de lazer das crianças: uma revisão narrativa. 2017. Disponível em: <<http://repositorio.asc.es.edu.br/handle/123456789/1354>>. Acesso em: 12/11/2018.

FONSECA, D. A. V.; CAFIEIRO, G. M. Redes sociais e suas influências nas inter-relações entre jovens adultos. 2018. Disponível em:<<http://jornal.faculdadecienciasdavid.com.br/index.php/RBCV/article/view/644>>. Acesso em: 24/11/2018.