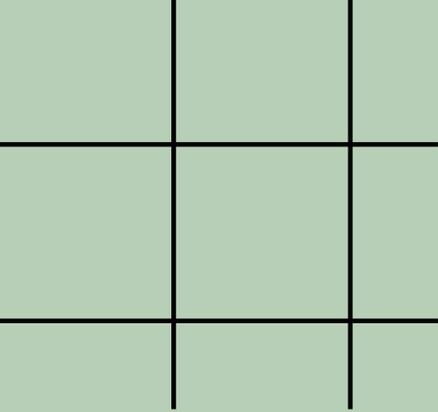


A INFLUÊNCIA DOS RECURSOS TECNOLÓGICOS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL



Ficha Catalográfica

Preparada pela Faculdade Pernambucana de Saúde

S237i Santos, Inalda da Silva Tavares

A influência dos recursos tecnológicos no desenvolvimento infantil. /
Inalda da Silva Tavares Santos, Maria Eduarda Ferreira da Silva Prazeres;
Revisoras Ana Paula Pedrosa, Eduarda Pontual. – Recife: Do Autor, 2021.

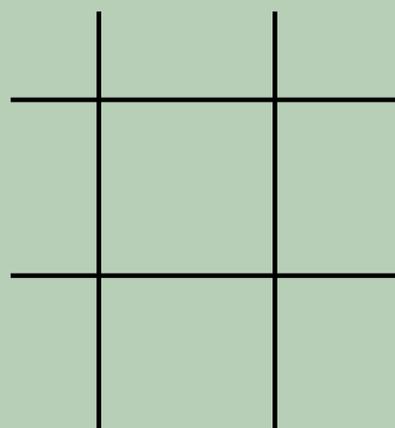
13 f.:il.

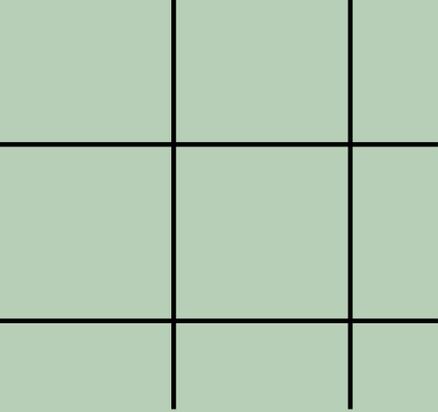
Cartilha.

ISBN: 978-65-84502-23-9

1. Desenvolvimento infantil. 2. Recursos tecnológicos. 3. Psicologia infantil. I. Título.

CDU 159.92





Ficha Técnica

Inalda da Silva Tavares Santos

Email: inaldatavaressantos@gmail.com

M^a Eduarda Ferreira da Silva Prazeres

Email: meferreira29@gmail.com

Orientadora: Ana Paula Pedrosa

Email: mepedrosa@gmail.com

Co-Orientadora: Eduarda Pontual

Email: e_pontuals@gmail.com

PRODUÇÃO DA CAPA E PROJETO GRÁFICO

Inalda da Silva Tavares Santos

M^a Eduarda Ferreira da Silva Prazeres

DIAGRAMAÇÃO

Inalda da Silva Tavares Santos

M^a Eduarda Ferreira da Silva Prazeres

ILUSTRAÇÕES E IMAGENS

Canva Imagens

AUTORES DO CONTEÚDO

Inalda da Silva Tavares Santos

M^a Eduarda Ferreira da Silva Prazeres

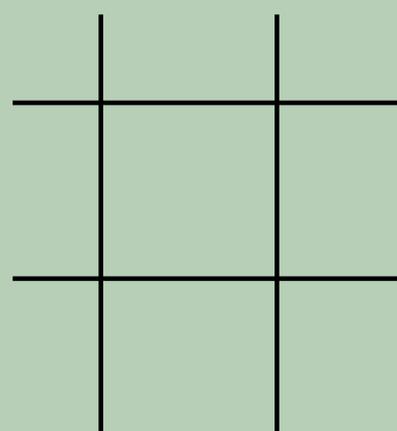
EDIÇÃO

Inalda da Silva Tavares Santos

M^a Eduarda Ferreira da Silva Prazeres

REVISÃO

Ana Paula Pedrosa e Eduarda Pontual



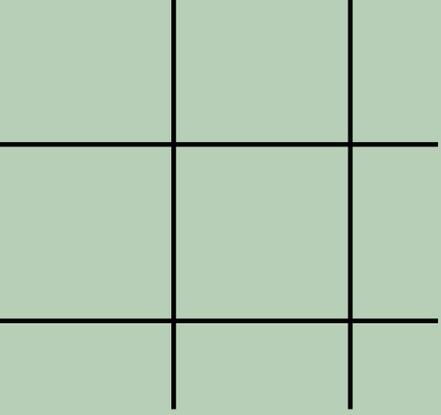
Sumário

Infância	6
Importância do Brincar	7
Infância na Contemporaneidade	8
Impactos dos Recursos Tecnológicos no Desenvolvimento Infantil	9
Medidas Preventivas para Evitar os Riscos da Exposição de Telas	10
Atividades para Família	11
Conclusão	12
Sobre as Autoras	13
Referências	14



(Canva Imagens)





Apresentação

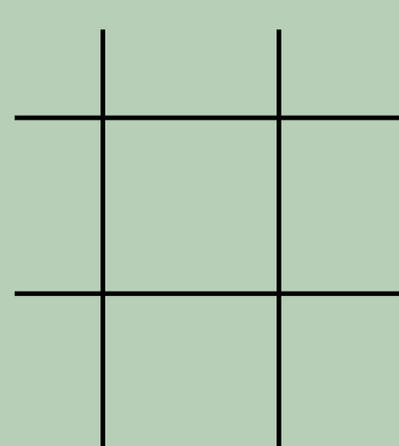
Olá,

Essa cartilha informativa é produto do Trabalho de Conclusão de Curso- TCC referente à graduação em psicologia pela Faculdade Pernambucana de Saúde - FPS.

O material elaborado trata-se de uma proposta interventiva para educadores e familiares, possibilitando abordar a partir de diversos aparatos bibliográficos, a contextualização da infância, a importância do brincar para o desenvolvimento infantil, e, sobretudo, os impactos que as exposições de tela podem causar durante a infância, pontuando também consequências que podem repercutir ao longo da vida.

O público alvo foi selecionado porque as vivências do cotidiano familiar e escolar influenciam no desenvolvimento infantil. Portanto, é de extrema importância criar espaços no meio educacional para discutir tais temas, a fim de desnaturalizar o contato exacerbado com recursos tecnológicos sem um objetivo específico que as crianças iniciaram a ter nos últimos anos.

Como resultado tem-se a elaboração da cartilha educativa como produto que tem como objetivo facilitar a reflexão de cuidadores, parentes e educadores sobre a problemática apresentada pelo excesso de exposição ao uso de tela na infância. A partir do estudo teórico, supõe-se que a cartilha, além de facilitar à discussão acerca da importância do convívio social, brincadeiras em grupo e contato familiar sem distrações externas para o desenvolvimento infantil, pode promover a reflexão sobre a interferência dos recursos tecnológicos durante a infância.



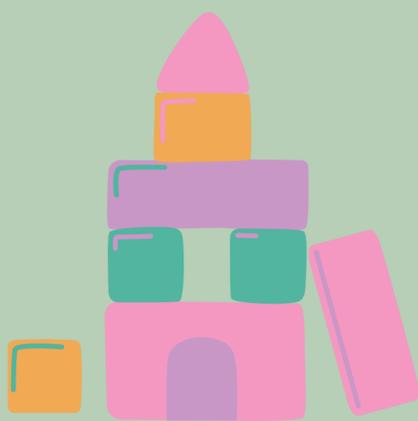
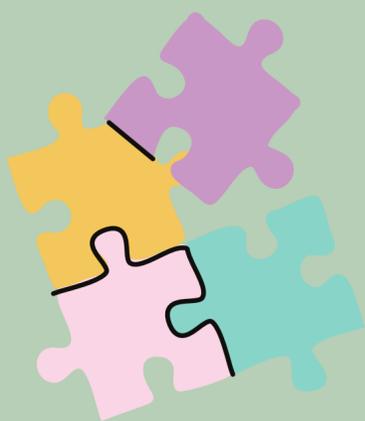
Infância



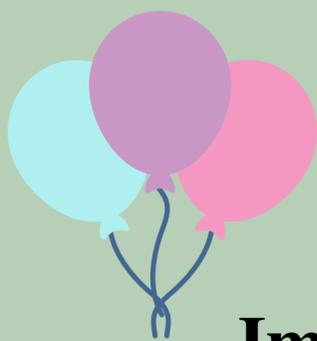
A infância remete a uma fase de desenvolvimento, na qual o indivíduo descobre o mundo externo e explora núcleos sociais para além da família, como por exemplo, através da inserção da rotina escolar no cotidiano da criança. Quando se fala sobre infância a psicanálise aponta as atividades lúdicas e fantasias como uma descarga emocional, na qual é possibilitada a reedição dos conflitos infantis (BERNARDI, 2016).

As crianças pensam o mundo de um jeito especial e muito próprio. É a partir das relações que estabelecem com a realidade em que vivem, com o meio familiar e com as pessoas com quem necessitam se relacionar no cotidiano, que elas passam a “ler” e compreender o mundo. Através do ato de brincar, a criança desperta suas habilidades mais precisas para um bom desenvolvimento, que a conduzirá durante toda a sua vida. (CARVALHO, 2016).

A construção do conhecimento, o aprendizado e a socialização iniciam-se através do ato de brincar e de socialização na infância, porém atualmente observa-se que os jogos manuais e brincadeiras interativas têm sido pouco explorados nos ambientes em que a criança está inserida.



(Canva Imagens)



Importância do Brincar



De acordo com o estatuto da criança e do adolescente brincar é um direito universal da criança proposto pela UNICEF desde 1959.

Winnicott (1975) relacionou as brincadeiras sendo meios de desenvolvimento na infância. Segundo ele, o brincar é uma forma básica de viver, universal e própria da saúde, que facilita o crescimento e conduz aos relacionamentos grupais.

Para Wallon (2007), é indispensável que a criança tenha oportunidade de brincar, pois trata-se de uma atividade própria da criança. Toda atividade praticada na infância é lúdica.

Partindo desse pressuposto, Wallon (2007) afirma que o lúdico e a infância não podem ser dissociados, enfatizando que toda atividade da criança deve ser espontânea e livre.

A experiência do brincar possibilita à criança um melhor conhecimento de si mesma, facilitando também no processo de socialização, devido a situações vivenciadas com outras crianças.

"Para além disso, a criança repete nas brincadeiras as impressões que acabou de viver, reproduz, imita." (Wallon, 2007, p. 65) Ou seja, para as menores, a imitação é a regra das brincadeiras. É onde o aprendizado, a internalização de valores, os costumes e as experiências são assimilados. Desta forma, faz-se necessário conhecer e estimular os jogos e brincadeiras que favoreçam o desenvolvimento de habilidades na criança.

Através do brincar a criança conhece o meio em que vive e interage com o mesmo, desenvolve suas habilidades, memorização, articulação de ideias, ensaios sensoriais, criatividade, inteligência e imaginação.

Você sabe por que é tão bom brincar?

Através das brincadeiras, a criança se desenvolve no aspecto biológico, psicológico e sociocultural. Brincar é pessoal, é social, e também é cultural!



Infância na Contemporaneidade



As crianças nascidas no século XXI presenciam um período em que a tecnologia está em alta, podendo até ser vista como alicerce da manutenção das relações sociais atuais. Fazendo com que, os brinquedos apresentem uma condição de simples objeto, passando a ser desprovidos de valor lúdico e perdendo seu real significado. (Bernardi, 2016).

Sendo assim, é possível considerar que o uso de recursos tecnológicos pode ser considerado inibidor do brincar e da fantasia. Pois, mediante o contexto da atualidade, observa-se que o brincar tradicional tem sido cada vez mais substituído pelo uso de dispositivos eletrônicos. Crianças ficam capturadas e passivas diante das telas destes dispositivos, vivenciando um prazer da completude pelo fornecimento de tudo pronto, com atrativos sonoros e de imagens. O brincar ativo e do faz de conta perde espaço diante do atrativo tecnológico. Além disso, a utilização de telas constante serve como solução rápida para fugir de sentimentos e emoções difíceis, levando à dependência e criação de um ciclo vicioso de ansiedade e depressão (LAROSE, 2011).

Na atualidade, tudo converge para a imagem, para a visibilidade e para a formação de sentidos no plano do olhar. A comunicação e a linguagem carecem do suporte das imagens num grau que nunca se teve registro em outro momento da história (Bucci e Kehl, 2004).

Devido os jogos online, a relação entre a criança e o processo de criação fica restrito às possibilidades oferecidas por determinado site, mesmo que estas possam ser inúmeras. Além disso, nas brincadeiras online, o corpo também está fora da atividade, já que para brincar online basta clicar no botão do mouse.



(Canva Imagens)

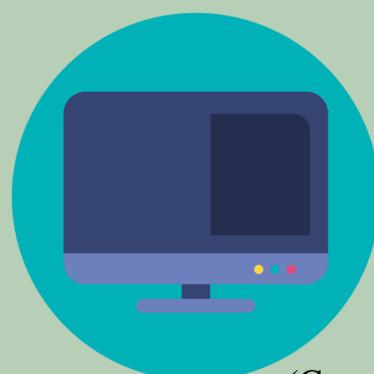




Impactos dos Recursos Tecnológicos no Desenvolvimento Infantil



- Atraso de desenvolvimento;
- Dependência digital e uso problemático das mídias interativas;
- Irritabilidade; ansiedade, depressão, transtornos do déficit de atenção e hiperatividade (TDAH);
- Baixo desempenho escolar;
- Dificuldades e transtorno do sono;
- Transtornos de alimentação, sedentarismo, transtornos de imagem corporal e problemas com a autoestima;
- Exposição a conteúdos impróprios para a faixa etária (nudez, sexting, abuso sexual, estupro, indução ao suicídio e uso de drogas);
- Comportamentos violentos;
- Problemas visuais;
- Problemas auditivos e perda auditiva induzida pelo ruído.





Medidas Preventivas Para Evitar os Riscos da Exposição de Telas

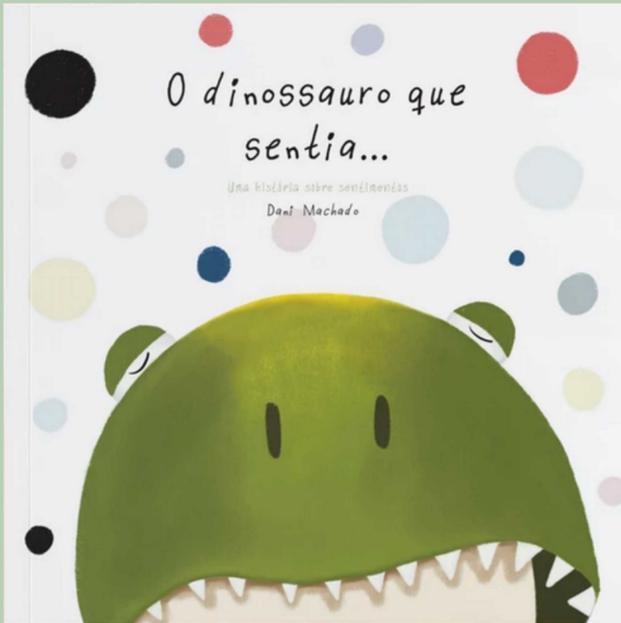
Mediante esta realidade, a Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) aponta novas regulamentações que devem ser seguidas pelos pediatras, cuidadores e educadores. Entre as principais orientações atualizadas pelo novo Manual de Orientação da SBP publicado em 2020, destacam-se:

- Evitar a exposição de crianças menores de dois anos às telas, mesmo que passivamente;
 - Limitar o tempo de telas ao máximo de uma hora por dia, sempre com supervisão para crianças com idades entre dois e cinco anos;
 - Limitar o tempo de telas ao máximo de uma ou duas horas por dia, sempre com supervisão para crianças com idades entre seis e dez anos;
 - Nunca “virar a noite” jogando para adolescentes com idades entre 11 e 18 anos (o limite indicado é de duas horas por dia);
 - Para todas as idades, não é indicado uso de telas durante as refeições e desconectar uma a duas horas antes de dormir;
 - Oferecer como alternativas: atividades esportivas, exercícios ao ar livre ou em contato direto com a natureza, sempre com supervisão responsável;
 - Criar regras saudáveis para o uso de equipamentos e aplicativos digitais, além das regras de segurança, senhas e filtros apropriados para toda família, incluindo momentos de desconexão e mais convivência familiar.
- | | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |

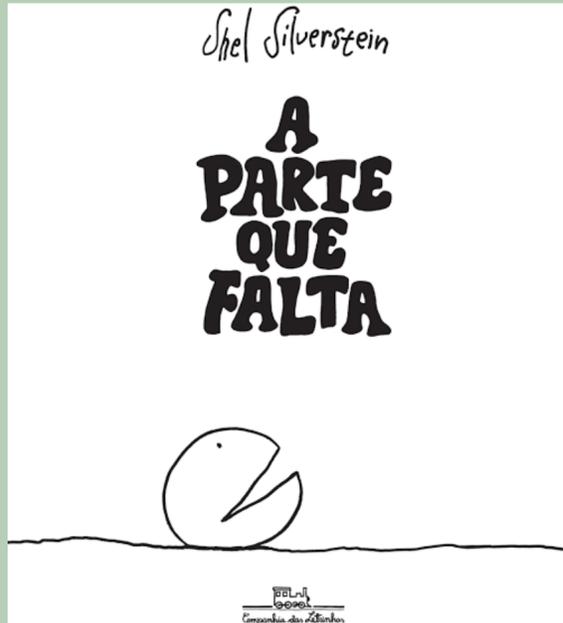
Opções de Atividades para Família



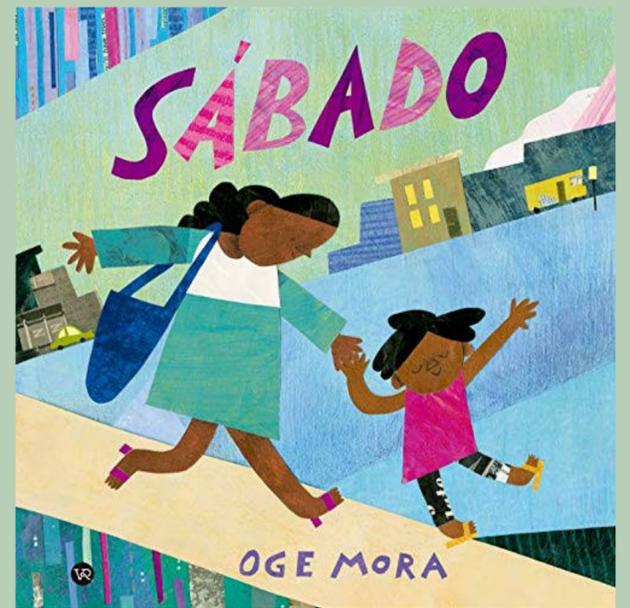
- Leitura:



"O dinossauro que sentia..." da autora Dani Machado, 2021.

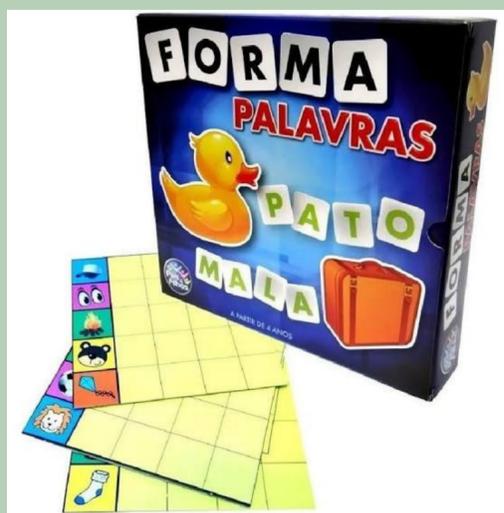


"A parte que falta" do autor Shel Silverstein, 2018.



"Sábado" da autora Oge Moura, 2021.

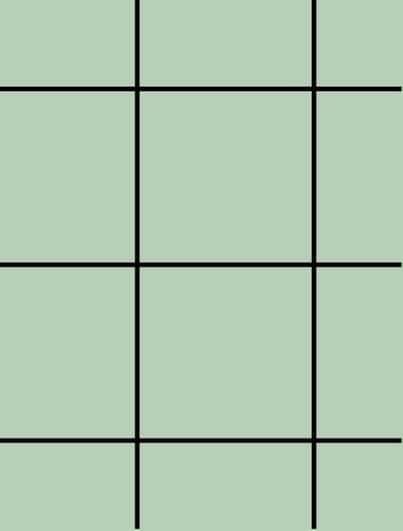
- Jogos:



Por exemplo: jenga, blocos de montar e construir, cartas que trabalham vocabulário, entre outros.

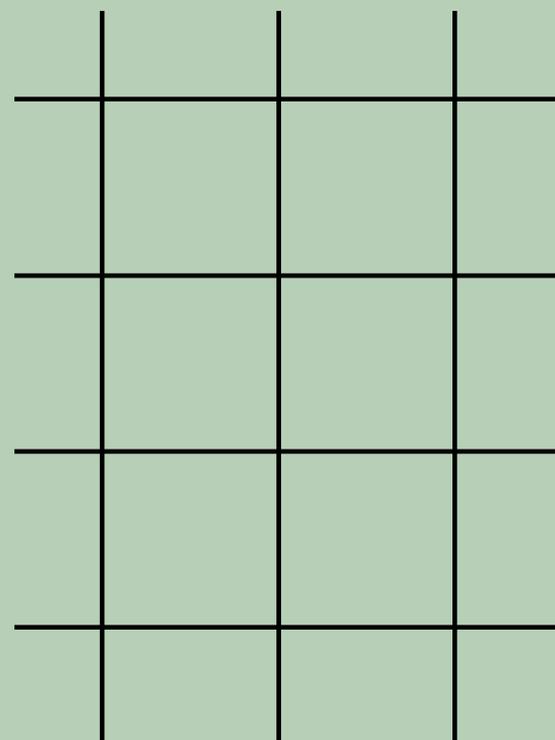
Você sabia?
As atividades em família favorecem o vínculo nas relações sociais e familiares, além de ser um espaço para abordar assuntos do cotidiano.





Conclusão

A cartilha educativa apresenta-se como um meio de construção do conhecimento tanto para os/as educadores e educadoras, quanto para familiares e cuidadores. Através do seu caráter dinâmico e de fácil compreensão possibilita diversas reflexões e constantes atualizações para o público alvo mencionado. Promovendo discussões sobre a importância do brincar em conjunto e de evitar o uso exacerbado de recursos tecnológicos durante a infância, o objetivo deste produto é a conscientização e sensibilização sobre os impactos que a exposição de tela durante a infância pode causar no desenvolvimento biológico, psicológico e social das crianças da contemporaneidade. E por fim, busca contribuir para a melhor compreensão de familiares e cuidadores a respeito da temática, para que a infância e o brincar não se percam na rotina das crianças.



Sobre os Autores



Inalda da Silva Tavares Santos, estudante de psicologia da Faculdade Pernambucana de Saúde.
Email: inaldatavaressantos@gmail.com



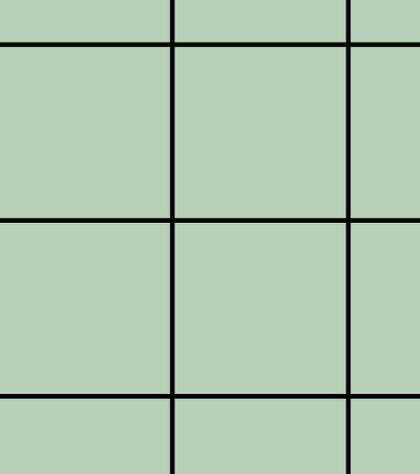
Mª Eduarda Ferreira da Silva Prazeres, estudante de psicologia da Faculdade Pernambucana de Saúde
Email: meferreira29@gmail.com



Orientadora: Ana Paula Amaral Pedrosa
Email: mepedrosa@gmail.com



Co-Orientadora: Eduarda Pontual Santos
Email: e_pontuals@gmail.com



Referências



CAIROLI, Priscilla. A criança e o brincar na contemporaneidade. Revista de Psicologia da IMED, v. 2, n. 1, p. 340-348, 2010.

CARVALHO, Marianne da Cruz de. A importância do brincar na construção de conhecimentos de crianças na pré-escola. 2016. Tese de Doutorado.

CGI, Comitê Gestor da Internet, Cartilha de Segurança para Internet, disponível em: <http://cartilha.cert.br>

CINTRA, E. M. U; RIBEIRO, M. F. R. Por que Klein? São Paulo. Zagadoni, 2018.

FREITAS, Guilherme Barroso Langoni de. Pediatria - Experiências Profissionais e Relatos de Caso / Guilherme Barroso Langoni de Freitas. 1. ed. 2. Vol. Cap. 10. - Irati: Pasteur, 2020.

PAIVA, N. M. N; COSTA. J. S; A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça? O portal dos psicólogos. fev, 2015.

PRIMEIRO, B. M. M; MORALES, C. R. S. As reflexões da psicanálise sobre a importância do brincar. Bahia, 2019.

SAKAMOTO, C. K. O brincar da criança: criatividade e saúde. Boletim Academia Paulista de Psicologia. São Paulo, 2008.

Sociedade Brasileira de Pediatria. Manual de Orientação: menos telas, mais saúde. Porto Alegre: SBP, 2019.

WINNICOTT, Donald Woods. O brincar & a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

