

AS CONSEQUÊNCIAS EMOCIONAIS DA EXPOSIÇÃO DE TELAS DIGITAIS EM CRIANÇAS DE 2 A 6 ANOS

Sandra Sayuri Nishi¹
Diego da Silva²

RESUMO: O objetivo deste *trabalho* é apresentar os elementos que mostram a crescente e constante evolução da tecnologia nos tempos atuais, mas também o uso entre crianças ainda muito pequenas. Tendo em vista, esse contato precoce e o uso excessivo de eletrônicos, esse fenômeno vem sendo responsável por causar prejuízos significativos no desenvolvimento físico, psíquico e cognitivo dessas crianças. Sendo que, os principais mediadores das tecnologias com os pequenos, ou seja, quem proporciona esse contato são os pais. O objetivo geral da pesquisa é analisar as implicações do uso de tecnologias por crianças de 2 anos á 6 anos, sendo usado como método o levantamento bibliográfico. A partir dos dados levantados torna-se claro que o uso de tecnologias em excesso por crianças ainda muito pequenas, causa prejuízos para um desenvolvimento saudável, podendo ser comprometedores para toda a vida. Os pais têm um papel fundamental de mediar esse contato e proporcionar momentos que não podem ser substituídos pela tecnologia os quais estimulem aspectos necessários importantes para o desenvolvimento infantil.

157

Palavras-chave: Telas. Psicologia. Infância.

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objetivo contribuir e levantar questionamentos referente as intercorrências que ocorrem em crianças de 2 a 6 anos de idade expostas a telas digitais e que impactam no seu desenvolvimento sócio emocional. Desta forma busca -se por meio do levantamento bibliográfica embasar o presente estudo.

A motivação para discorrer sobre esse assunto também surge pela necessidade de falar sobre ele, uma vez que cada vez mais estamos expostos a computadores, tablets, smartphones, televisores, etc. Tais dispositivos digitais de comunicação estarão presentes em nossa vida perpetuamente e, com o passar do tempo, sempre se desenvolvem e se

¹Bacharelado em Psicologia 2023- UNiFAESP. Licenciatura e Bacharelado em Educação Física 1998 -PUCPR. Especialização em Educação Especial 2009- FACEL. Especialização em Psicopedagogia Clínica e Escolar2012- UNINTER.

²Psicólogo e professor. Mestre em medicina interna e Ciências da Saúde.

atualizam de acordo com as demandas. Entretanto, a relação entre a tecnologia com bebês e crianças tem se estreitado na atualidade.

Diversas pesquisas têm apontado atrasos cognitivos e de linguagem associados ao uso excessivo de telas na primeira infância, época importante na organização estrutural e na plasticidade cerebral, sobretudo nos menores. De uma maneira geral, a atitude das crianças diante das telas é passiva.

Devido ao uso excessivo de eletrônicos, as relações familiares sofrem grandes alterações. A interação e socialização entre a família acabou perdendo o seu valores significativamente e a presença dos pais que são os principais mediadores da criança com os estímulos do ambiente, foi substituída pelas telas (PETRI; RODRIGUES, 2020). É de extrema importância a participação dos pais nessa fase de desenvolvimento cognitivo da criança para que possam mediar o processo, tornando-o seguro, saudável e apropriado (BRITO, 2018).

Dentre as tantas gerações que já faziam uso de telas, as crianças do século XXI têm sido denominadas “nativas digitais”. A partir do momento em que nascem, já estão indiretamente expostas a uma cultura encharcada pelas tecnologias e durante o desenvolvimento da criança, desde os primeiros meses de vida, as telas se fazem cada vez mais presentes, sendo inseridas pelos pais e tornando-se indispensáveis na constituição do “novo brincar” (TOMÁS; CARVALHO, 2019).

Nobre et al (2019) investigam em seu estudo “Fatores determinantes no tempo de tela de crianças na primeira infância” o tempo total pelo qual a criança permanece exposta a todas as telas, incluindo televisão e mídias interativas. A pesquisa que foi encontrada no site da Scielo é transversal, descritiva e exploratória, realizada com 180 crianças de 2 a 4 anos de idade, separadas em Grupo 1 (para exposição à tela inferior a duas horas/dia) e Grupo 2 (exposição à tela igual/superior a duas horas/dia). Nobre et al (2019) realizaram uma análise bivariada e de regressão logística binária. Os fatores determinantes no tempo de tela analisados foram os recursos do ambiente familiar, investigado por meio do Inventário de Recursos do Ambiente Familiar; fatores socioeconômicos; estado nutricional e status do desenvolvimento infantil

A intoxicação digital infantil. As crianças em idades cada vez mais precoces têm tido acesso aos equipamentos de telefones celulares, smartphones, notebooks e computadores, com isso, as brincadeiras ao ar livre e a magia do brincar, além do contato com outras

crianças, acabam ficando prejudicados. Segundo dados da pesquisa TIC KIDS ONLINE BRASIL 2019 (Pesquisa sobre o Uso da Internet por Crianças e Adolescentes no Brasil), em 2019, 89% da população entre 9 e 17 anos era usuária de Internet, o que corresponde a cerca de 24 milhões de crianças e adolescentes, dos quais, 95% tinham no telefone celular o dispositivo de acesso à rede.

Preocupada em prevenir os principais agravos decorrentes do uso inadequado das tecnologias digitais e visando estimular práticas saudáveis nessas novas ferramentas, entre o público pediátrico, a Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) elaborou o documento. Nele são compiladas orientações de acordo com as diferentes faixas etárias, estabelecendo limites e a necessidade de mediação e supervisão qualificada de um adulto responsável durante o de uso de telas, como recurso de entretenimento.

Segundo Desmurget, diretor de pesquisa do Instituto Nacional de Saúde da França , afirmou em seu livro intitulado “ A fábrica de cretinos digitais “ Como os dispositivos tecnológicos afetam seriamente o desenvolvimento de crianças e jovens O autor afirma em seu livro, “que os nativos digitais são os primeiros filhos a terem um QI inferior ao dos pais. Após milhares de anos de evolução, o ser humano está agora a regredir em termos cognitivos e de capacidades intelectuais — por culpa da exposição excessiva a ecrãs”.

Assim, considerando esses aspectos, este estudo tem o objetivo de discutir, mediante o olhar psicológico, as consequências do uso indiscriminado de tecnologias digitais pelas crianças de 2 a 6 anos

2.o Revisão de literatura

Luria (1981, p. 22), define o cérebro humano como “o mais requintado dos Luria (1981, p. 22), define o cérebro humano como “o mais requintado dos instrumentos, capaz de refletir as complexidades e os emaranhamentos do mundo ao nosso redor. Ao ser concebida, uma vida inicia seu processo de transformação”. Os importantes processos de formação cerebral acontecem durante a gestação e permanecem em contínuo desenvolvimento ao longo dos primeiros anos de vida, com o aprimoramento das habilidades sensoriais auditivas e visuais da criança (NÚCLEO CIÊNCIA PELA INFÂNCIA, 2014).

Nessa etapa, os neurônios que foram formados na gestação, produzem diversas sinapses, já que a criança precisa de estímulos externos para que, assim, as conexões até o sistema nervoso central possam ser realizadas, evitando as denominadas “podas neurais”

(BARTOSZEKC; BARTOSZEKC, 2009). As “podas neurais” segundo o Núcleo da Ciência pela Infância (2014), é um processo no qual ocorre o cancelamento de sinapses que não são muito utilizadas pela criança e é considerado comum nessa fase da vida.

A estrutura cerebral da criança passa por significativas transformações durante seus primeiros anos de vida até, aproximadamente, os três anos. Nessa fase, seu tamanho aumenta rapidamente devido a neuroplasticidade, capacidade do sistema nervoso de moldar-se ao longo do desenvolvimento, chegando a atingir 70% de seu peso até o terceiro ano de vida. Quando a criança nasce, seu cérebro ainda está imaturo e ela não possui habilidades necessárias de autonomia, dependendo assim dos progenitores para se desenvolver. O processo de maturação cerebral acontece com mais intensidade durante os três primeiros meses de vida e é devido aos estímulos externos e relações interpessoais, que as sinapses se multiplicam rapidamente, estabelecendo conexões e aumentando assim, o repertório de habilidade diversas da criança (CRESPI; NORO; NÓBILE, 2020).

A criança é um ser em processo de transformação humanizada, por isso, deve-se desenvolver atividades pedagógicas que auxiliem na criatividade, pois é sabido por vários teóricos da área, que o processo necessário no desenvolvimento da imaginação faz parte de uma gama de interações com o que a criança deseja aprender. Isso porque, segundo concepções de Moreira (1999), é a fonte geradora de um olhar, de um mundo irreal, onde as fantasias relatam a realidade.

A partir do século 21, os avanços tecnológicos cresceram desenfreadamente, vivemos tempos nos quais a tecnologia se faz indispensável em qualquer situação e momento. A facilidade em tê-la em mãos e poder carregá-las faz com que viagens em família, almoços, momentos de lazer e interação estejam diferentes, já que o celular e os tablets são acessórios que acompanham as crianças, tomando grande parte de sua atenção (SOUZA,2019)

Ao nascer já são apresentados e inseridos a momentos imersos em frente as telas, por este fator fazem parte de uma geração denominada “nativos digitais” (CANANAN; RIBEIRO; PAOLLA, 2017).

tema deste trabalho foi selecionado considerando sua atualidade e relevância para pensar a infância daqui para a frente. A ideia não é condenar a tecnologia ou tentar excluí-la da vida das crianças, mas sim evidenciar a importância do uso moderado e com conteúdo adequado para cada faixa-etária. Atualmente, percebe-se que o uso de telas não é muito supervisionado por pais e responsáveis. Isso se dá pois, muitas vezes, os adultos acreditam

nos impactos positivos das telas ou por conta de contextos socioculturais delicados (DUCH et al., 2013). Assim, manter as crianças dentro dos limites considerados pela AAP torna-se bastante complicado a partir do momento que os pais também se envolvem em tempos de tela exacerbados (WACHIRA et al., 2018; NOBRE et al., 2021; RADESKY; CHRISTAKIS, 2016).

Crianças não são responsáveis por seu uso de eletrônicos - os principais responsáveis por estes números altos são o fácil acesso e a falta de informação por parte dos pais. Os adultos falham em orientar os filhos pela falta de informação sobre o assunto ou até mesmo pela facilidade de controlar o comportamento das crianças a partir das mídias. Sendo assim, esta revisão de literatura teve como intuito colaborar com a difusão de conhecimento sobre o assunto, tanto chamando atenção para a necessidade da produção de mais informações sobre o tema, como principalmente para informar os adultos sobre a importância de repensarmos nossa relação com a tecnologia e como as disponibilizamos para as crianças. Ressalta-se a importância de falar sobre o assunto no dia a dia, a fim de conscientizar um uso tão automatizado atualmente. Controlar o acesso e acompanhar o que as crianças consomem em frente às telas é papel dos adultos diretamente responsáveis por elas, visto que se trata de um aspecto que se tornou central para o cuidado da infância.

Abrantes e Almeida (2018), relatam que as crianças nascidas em uma cultura que é dominada pela tecnologia, trocam facilmente o brincar imaginativo, ao ar livre e a interação com outros pelo uso das telas. Nascidas a partir do ano de 2010, elas são chamadas de “geração alpha”, crianças que chegaram em um mundo já desenvolvido e crescem junto à tecnologia, sentem-se a vontade frente a elas. Essa nova geração vem deixando de lado brincadeiras sensoriais e interativas, assim o correr, pular, imaginar e compartilhar experiências com outras crianças, ficaram para atrás. Com o passar dos anos a tendência é de que as brincadeiras se atualizem e as crianças passem a ter mais contato com brinquedos eletrônicos e tecnológicos e os pais na correria do dia conturbado, acabam usando os dispositivos como meio de entreter as crianças, ou para evitar que façam bagunça, chorem e se desesperem em locais públicos. (MAZIERO; RIBEIRO; REIS, 2016).

Atualmente antes mesmo do processo de alfabetização os seres humanos ainda na primeira infância vivem o processo de “alfabetização digital” e memorizam cada vez com mais facilidade gestos, expressões faciais, sons e diversos outros recursos utilizados para

garantirem a interação com os recursos e aplicativos oferecidos pelas telas dos aparelhos digitais (SOUSA, 2017)

Przybylski e Weinstein (2017) mostraram que o uso diário de telas aumentou invariavelmente em relação à idade, ao mesmo tempo que Hinkley et al. (2012) obtiveram resultados parecidos: em seu estudo, a cada ano adicionado, o tempo de tela aumentou em média nove minutos por dia.

Essas tecnologias presentes no ambiente social/cultural comparecem também nas escolas, implicando-as em “outras dinâmicas de ensino/aprendizagem” (ALONSO, 2008, p. 749 apud ALMEIDA, 2018) e colocando “desafios ingentes sobre a educação e seus atores principais” (DEMO, 2009, p.3, apud ALMEIDA, 2018).

Diante dessas circunstâncias o pesquisador há vinte anos do processo de formação dos pensamentos, Cury (2014) vai explicar que devido a um mecanismo que ele deu o nome de Síndrome do Pensamento Acelerado – SPA, acionado pelo excesso de estímulos (atividades, brinquedos, propagandas, uso de smartphones, videogames, TV e informações escolares), os jovens e as crianças “não elaboram suas experiências que envolvem perdas e frustrações” (CURY, 2014, p. 108).

Segundo Cury(2014) “ as crianças precisam ter infância, criar, elaborar, estabilizar sua emoção, dar profundidade aos seus sentimentos, colocar-se no lugar do outro, pensar antes de agir, aquietar a mente; caso contrário, terão uma emoção instável, insatisfeita, irritadiça, intolerante a contrariedades e, claro, hiperpensante”.

Devido a fragilidade e sensibilidade do cérebro em desenvolvimento, recomenda-se que a tecnologia deva ser restringida durante os primeiros anos. Estimular os pequenos de outras maneiras que não seja através das telas é um apelo feito pela Organização Mundial da Saúde. Jogos interativos, troca de posição do bebê e atividades físicas proporcionadas ao longo do dia pelos pais ou cuidadores favorecem o desenvolvimento saudável, adiando também o início do interesse pela tecnologia que pode ser inserida com a chegada dos cinco anos (MAZIERO; RIBEIRO; REIS, 2016). Segundo o guia da Organização Mundial da Saúde (2019), o tempo livre pode ser aproveitado com leituras, narração de histórias, momentos em que a criança é incentivada pelos pais ocorrendo conseqüentemente a troca de carinho e afeto entre ambos.

O uso desequilibrado dos recursos tecnológicos contribui com a privação do sono, uma vez que as crianças utilizam as telas por muitas horas, tanto ao dia quanto à noite. Essa

prática afeta o repouso e a criança passa a mostrar-se cansada, desmotivada, além de ser prejudicada cognitivamente, manifestando dificuldades de concentração e, por consequência, o declínio no empenho escolar. (PAIVA; COSTA, 2015, acesso em 12 de jun. 2022).

Mougharbel e Goldfield (2020) notaram que meninas pré-adolescentes com tempos de tela excessivos apresentam níveis mais altos de sintomas depressivos, enquanto sintomas mais fracos ou até inexistentes são associados aos meninos. Os autores hipotetizam que a cobrança de padrões de beleza inalcançáveis é mais intensa para as meninas, que acabam se comparando e se autodepreciaram a partir do que veem na internet. Esses dados abrangem meninas um pouco mais velhas do que a faixa etária analisada no presente estudo, contudo considerou-se importante trazer o assunto por ainda não existirem dados suficientes para análises mais profundas sobre estes impactos nas crianças do gênero feminino. Recomenda-se que sejam feitas pesquisas para aprofundar o conhecimento sobre o impacto do conteúdo das redes nas crianças, principalmente nas meninas, sendo que elas são expostas cada vez mais cedo a padrões de beleza extremamente adoecedores.

Ao examinar pontos chave para compreender os principais aspectos que prejudicam o bem-estar infantil, alguns estudos (OSWALD et al., 2020; MOUGHARBEL; GOLDFIELD, 2020 e HINKLEY et al., 2018) associam sono como uma variável importante. Oswald et al. (2020) notou que o sono inadequado, junto à falta de atividade física e menos interações sociais, foi considerado um dos aspectos mais impactantes ao bem-estar infantil. Ao mesmo tempo, Mougharbel e Goldfield (2020) notaram associação entre sono inadequado, tempo de tela e aspectos que prejudicam o bem-estar na infância. Assistir televisão foi inversamente associado à quantidade e qualidade do sono nas crianças (HINKLEY et al., 2018), já que crianças que usam telas no período da noite vão dormir muito mais tarde do que o indicado. A falta da quantidade adequada e qualidade do sono pode acabar interferindo na habilidade da criança de ficar calma, impactando na sua capacidade de ser gentil e afetiva, o que é muito necessário para desenvolver habilidades sociais (HINKLEY et al., 2018).

O sono desregulado afeta negativamente a saúde humana, os Transtornos do Sono-Vigília apresentam como fatores ambientais, a irregularidade no horário de descanso, todo desequilíbrio provoca uma alteração. (APA, 2014, acesso em 12 de jun. 2022).

De acordo com Santos e Barros (2017, acesso em 15 de jun. 2022) um dos maiores problemas do século XXI é o isolamento social, este mostra-se um dos fatores de risco para o desenvolvimento de transtornos depressivos. Os aparelhos eletrônicos favorecem a dependência do indivíduo, que se desconecta do real, de forma a empregar tempo e esforço desequilibrado no mundo virtual.

A geração Alpha é caracterizada pela desconexão do mundo real, as crianças usuárias de telas, encontram um mundo fantástico que as interessam, de forma em que parte delas dedica-se exclusivamente à realidade ali existente, o que geralmente acarreta problemas de relacionamento interpessoal, como na família. (EISENSTEIN; ESTEFENON, 2011, acesso em 15 de jun. 2022).

No capítulo intitulado “O assassinato da infância”, em seu livro “Ansiedade, como enfrentar o mal do século” ele explica que: “Ao verem crianças e adolescentes agitados e rebeldes a convenções, logo colocam a culpa nos pais, dizendo que são relapsos, que não colocam limites, que não transmitem valores. Sim, há pais que, como educadores, apresentam tais comportamentos doentios, mas a maioria está completamente perdida. Eles agem, mas suas palavras não têm impacto. Impõem limites, mas seus filhos repetem os mesmos erros continuamente”. (CURY, 2014, p. 108).

A criança ao brincar desenvolve naturalmente comunicações e expressões corporais e linguísticas num ambiente incrivelmente lúdico. Na Educação Infantil, o trabalho com o desenvolvimento motor, ritmo, localização espacial, conhecimento corporal e relacionamento interpessoal, ou seja, as interações das crianças contribuem para o processo mais escolarizado, voltado às demais etapas de ensino. “É fundamental que a criança se movimente e participe mas que entenda o que fez e amplie seu olhar sobre as práticas da cultura corporal” (FONSECA, 2009, p.42).

As atividades lúdicas estão gravemente ameaçadas em nossa sociedade pelos interesses e ideologias de classes dominantes e pela falta de tempo de qualidade com as crianças. Portanto, cabe aos pais, à escola e aos educadores fomentarem a ludicidade infantil, ajudando a encontrar um sentido na construção de importantes memórias na infância, pois, ao brincar, não se aprendem somente conteúdos escolares, sobretudo, aprende-se algo sobre a vida e os diversos sentimentos e experiências que ela produz em nós.

Colman e Proença (2020), concordam que com a crescente evolução tecnológica os pais e as crianças estão cada vez mais imersos no meio dos eletrônicos afirmando que “não

podemos negar que vivemos em um mundo midiático e que as gerações atuais nascem cercadas das tecnologias, para tanto faz-se essencial a administração do tempo e os limites a essa exposição”.

De acordo com Jordão (2016), o uso da tecnologia no mundo atual está afetando cada vez mais a vida das mais novas gerações. Afetando de duas formas, trazendo benefícios e malefícios. Segundo esse autor, antigamente cada geração durava cerca de 25 anos, porém nos últimos 50 anos houve uma aceleração do tempo, ou seja, o intervalo entre uma geração e outra ficou mais curto. Hoje já se pode falar em uma nova geração a cada 10 anos.

A geração Alpha, em que se encontram as crianças da primeira infância, nasceu em um contexto global no qual as novas tecnologias estão bem mais desenvolvidas do que há dez anos. Essas crianças são muito curiosas, espertas e ligadas em tudo à sua volta; terão, provavelmente, o maior nível educacional de todas as gerações; começarão a estudar mais cedo; serão as primeiras a experimentar um novo sistema escolar, mais personalizado e híbrido (on-line e off-line), com foco na autonomia do aluno e no aprendizado, baseado em projetos para aprender por meio de situações do cotidiano; e vão deter o maior conhecimento tecnológico da história (JORDÃO, 2016).

O contexto familiar é alicerce e os pais, são exemplos para a criança sendo que, essa nos primeiros anos de vida, dependendo totalmente de seus progenitores necessita que eles proporcionem um ambiente saudável para seu desenvolvimento (SILVA; SANTOS, 2018). Conforme pesquisa executada com 52 pais que realizavam atendimento na Clínica de Educação para Saúde em Tocantins, Câmara et al. (2020), relatam que 47% do total da amostra proporciona e compartilha momentos de lazer com seus filhos e que destes, apenas 30% planejam, passeios e brincadeiras. De acordo com Souza (2019), é importante optar por momentos de lazer em família, mesmo que ainda haja grande interesse da criança pelos eletrônicos. Preservar os primeiros anos de vida e proporcionar experiências com estímulos adequados é fundamental, para que assim a tecnologia possa ser inserida no tempo certo e adequado à criança.

METODOLOGIA

Levando-se em consideração a problemática e para que os objetivos sejam alcançados pretende-se executar uma pesquisa de nível exploratório, a qual de acordo com Gil (2002), “proporciona maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a

constituir hipóteses. Pode-se dizer que estas pesquisas tem como objetivo principal o aprimoramento de ideias. Propondo aprofundar-se nas informações e compreender detalhadamente o problema, a pesquisa apresentará uma abordagem qualitativa. “A pesquisa qualitativa preocupa-se, portanto, com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais” (SILVEIRA; CÓRDOVA, 2009, p. 32).

Em relação aos dados se constitui uma pesquisa de levantamento bibliográfico, a qual é definida por Gil (2002), como aquela que “é desenvolvida com base em material já elaborado e constituído principalmente de livros e artigos científicos”. Sendo assim, utilizando-se de palavras chave como: tecnologia; infância; prejuízos; e desenvolvimento infantil; combinadas entre si, foram pesquisados artigos entre os anos de 2015 a 2021 nas seguintes bases de dados científicas Scielo, BVSPsi, Google Acadêmico e PubMed. Foram encontrados ao todo 30 artigos e excluídos aqueles que não se relacionavam com o objetivo da pesquisa como também os que não atendem à faixa-etária selecionada, assim sendo utilizados para análise e desenvolvimento do trabalho 4 artigos do total, escritos em português.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao realizar a pesquisa bibliográfica com os descritores “Telas e o desenvolvimento cognitivo infantil” e “eletrônicos e desenvolvimento cognitivo infantil” em material de língua portuguesa, entre os anos de 2016 a 2022 foram encontrados aproximadamente 16.000 textos como resultados.

Ao se refinar a busca pelos termos “telas” e “desenvolvimento cognitivo” infantil, o resultado dentre os artigos relacionados, 6 eram brasileiros, 6 americanos, 1 espanhol.

A maior parte deles eram da área de psicologia. Apenas 3 artigos tinham como área a fonoaudiologia.

Os estudos englobavam revisão de literatura, estudos de casos, pesquisas de caso controle. E todas, de alguma maneira englobavam estudos sobre as telas, seja de televisão, tablet, vídeo game ou mídias móveis.

Após a análise individual de cada um deles, estabeleceu-se como unidades de análise “Exposição às telas e o desenvolvimento cognitivo”, “Exposição às telas e o desenvolvimento emocional da criança.

DISCUSSÃO

Exposição às telas e o desenvolvimento cognitivo

Para Anderson e Pempek (2005), as crianças são capazes de compreender e aprender desde os 18 meses de idade. Mas a existe um déficit na aprendizagem de crianças que são expostas a televisão, uma vez que deixam de brincar.

Salgado, Pereira e Souza (2005) esclarecem que é a brincadeira que permite que a criança viva a realidade momentânea e a signifique através do pensamento. A ação sobre a realidade, juntamente com o pensamento, faz com que a criança, sincronicamente, leve a realidade de diversas maneiras. Portanto, brincar não é apenas imitar a realidade que a criança vive em sua rotina, mas sim adaptar essas experiências e transformá-las em pensamento, em desenvolvimento cognitivo. É indiscutível o fato de que as telas ocuparam o lugar da brincadeira, tão fundamental para o desenvolvimento cognitivo das crianças.

Rosa e Souza (2021) relatam que a dependência digital da geração online causou mudanças significativas no processo cognitivo das crianças e adolescentes. Tais modificações afetam, em primeira instância, a capacidade de concentração, porque a internet retira com facilidade a atenção. Como resultado temos a desatenção e a dificuldade de pensar e concentrar. Este comprometimento também influencia nos comportamentos e atitudes dos indivíduos, pois esta é uma geração que usa mais seu tempo em atividades online que presencialmente.

A Associação Brasileira de Pediatria (2019) sugere A Associação Brasileira de Pediatria (2020) sugere que crianças menores de 2 anos não sejam expostas a telas, mesmo que passivamente. Dos 2 aos 5 anos de idade o tempo limite é de 1 hora por dia e com supervisão dos cuidadores. Nas idades de 6 a 10 anos, de 1-2 horas/dia, não deixando as crianças sem supervisão de um cuidador. Já nas idades entre 11 e 18 anos, o tempo para o uso de telas vai de 2-3 horas por dia. É válido salientar que em todas as idades não é recomendado que usem seus eletrônicos, telas, vídeo games ou televisão em seus quartos isolados. Em todas as idades, durante a refeição não usar nenhuma mídia móvel ou televisão.

Segundo o estudo, o atraso no desenvolvimento da criança ocorre em virtude de uma menor à exposição a estimulação da fala verbal e as interações e brincadeiras com seus cuidadores. Acrescentam ainda que os pais expõem as crianças às mídias móveis e aplicativos por acreditarem que são educacionais, na expectativa de que estes dispositivos

ensinem algo a seus filhos. Concluíram que existe uma associação significativa entre uso de dispositivos móveis de mídia e atraso expressivo de fala em crianças de 18 meses.

Os “Millennials”, ou geração Y, ou simplesmente as crianças nascidas no século XXI, vieram ao mundo em uma época em que a tecnologia é o alicerce fundamental para a construção das relações sociais, sendo quase impossível prescindir desta. Atualmente antes mesmo do processo de alfabetização os seres humanos ainda na primeira infância vivem o processo de “alfabetização digital” e memorizam cada vez com mais facilidade gestos, expressões faciais, sons e diversos outros recursos utilizados para garantirem a interação com os recursos e aplicativos oferecidos pelas telas dos aparelhos digitais (SOUSA, 2017).

Ao estabelecer ao um guardiões da criança, deste modo caminhamos em uma linha tênue que separa o efeito catabólico ou anabólico do uso dos gadgets relacionado ao avanço motor, psicológico e social da criança, demarcado pela compreensão paterna do que seria considerado uso abusivo ou não.

Estudos apontam suposições de que algumas habilidades psicomotoras poderiam sofrer influencias atrofiadoras ao desenvolvimento de funções básicas do corpo devido ao fato de que a exposição exacerbada ao uso da tecnologia e a exposição cada vez maior as telas, acabariam por gerar menor uso e aprimoramento da motricidade fina, porém conforme apontado por Meló e Fink em 2017, não existem relatos que sustentem a tese de que existem restrições ao uso de mídias devido ao contra argumento sustentado pela ideia de que alguns recursos dos smartphone, tablets e computadores exigiram o uso de gestos e interações para exibirem suas funcionalidades (MÉLO; FINK, 2017)

É também válido ressaltar o fato de que a tecnologia afasta as crianças de interações e atividades sociais, o que traz sérios riscos à saúde mental. O isolamento social é um dos fatores de risco para a depressão, sendo um dos maiores problemas do século XXI, os profissionais de saúde destacam que o uso de tecnologias é um grande aliado para o surgimento da doença. O ambiente e a família são fatores importantes para o desenvolvimento emocional infantil, quanto mais tempo as crianças passam ao uso de tablets, vídeo games, televisão, smartphones, entre outros, maiores são as chances para o desenvolvimento de problemas psicológicos (SANTOS; BARROS, 2017 apud CÂMARA et al., 2020, acesso em 01 de nov. 2022).

Ao compreender tal gravidade, pode-se perceber diante a pesquisa, que a maior porcentagem dos pais não se atentaram às gravidades a longo prazo para a realização de

atividades por conta do uso de telas, e mais do que isso, é de se perceber também que não há grandes regulações, ao tempo que as crianças passarão fazendo o uso de telas. E é perceptível os impactos à sociedade que isso trará com o tempo. E então, pode-se observar o papel fundamental da equipe de saúde, para o auxílio e participação na infância destas crianças dando auxílio aos pais, para que entendam estes impactos na vida de seus filhos e que saibam ajudá-los, e assim, reduzam os efeitos negativos da tecnologia, promovendo também o aconselhamento de como se deve ser usada (CÂMARA, 2020, acesso em 01 de nov. 2022).

Abrantes e Almeida (2018), relatam que as crianças nascidas em uma cultura que é dominada pela tecnologia, trocam facilmente o brincar imaginativo, ao ar livre e a interação com outros pelo uso das telas. Nascidas a partir do ano de 2010, elas são chamadas de “geração alpha”, crianças que chegaram em um mundo já desenvolvido e crescem junto à tecnologia, sentem-se a vontade frente a elas. Essa nova geração vem deixando de lado brincadeiras sensoriais e interativas, assim o correr, pular, imaginar e compartilhar experiências com outras crianças, ficaram para atrás. Com o passar dos anos a tendência é de que as brincadeiras se atualizem e as crianças passem a ter mais contato com brinquedos eletrônicos e tecnológicos e os pais na correria do dia conturbado, acabam usando os dispositivos como meio de entreter as crianças, ou para evitar que façam bagunça, chorem e se desesperem em locais públicos. (MAZIERO; RIBEIRO; REIS, 2016).

O tema deste trabalho foi selecionado considerando sua atualidade e relevância para pensar a infância daqui para a frente. A ideia não é condenar a tecnologia ou tentar excluí-la da vida das crianças, mas sim evidenciar a importância do uso moderado e com conteúdo adequado para cada faixa-etária. Atualmente, percebe-se que o uso de telas não é muito supervisionado por pais e responsáveis. Isso se dá pois, muitas vezes, os adultos acreditam nos impactos positivos das telas ou por conta de contextos socioculturais delicados (DUCH et al., 2013).

Assim, manter as crianças dentro dos limites considerados pela AAP torna-se bastante complicado a partir do momento que os pais também se envolvem em tempos de tela exacerbados (WACHIRA et al., 2018; NOBRE et al., 2021; RADESKY; CHRISTAKIS, 2016). Crianças não são responsáveis por seu uso de eletrônicos - os principais responsáveis por estes números altos são o fácil acesso e a falta de informação por parte dos pais. Os adultos falham em orientar os filhos pela falta de informação sobre o assunto ou até mesmo pela facilidade de controlar o comportamento das crianças a partir das mídias. Sendo assim,

esta revisão de literatura teve como intuito colaborar com a difusão de conhecimento sobre o assunto, tanto chamando atenção para a necessidade da produção de mais informações sobre o tema, como principalmente para informar os adultos sobre a importância de repensarmos nossa relação com a tecnologia e como as disponibilizamos para as crianças. Ressalta-se a importância de falar sobre o assunto no dia a dia, a fim de conscientizar um uso tão automatizado atualmente. Controlar o acesso e acompanhar o que as crianças consomem em frente às telas é papel dos adultos diretamente responsáveis por elas, visto que se trata de um aspecto que se tornou central para o cuidado da infância.

CONCLUSÃO

O presente trabalho, objetivou refletir acerca do crescente uso de tecnologias por crianças cada vez mais novas e as principais implicações geradas por essa exposição precoce e em excesso dos pequenos às telas digitais. Realizou-se, uma revisão de literatura para buscar os principais conteúdos científicos bibliográficos já produzidos acerca de tais implicações.

Observou-se as alterações de comportamentos das crianças, tendo em vista repetições do que é assistido nas telas, e a importância da atenção que os pais devem ter aos seus filhos, sabendo que nesta fase a criança está em desenvolvimento, e tudo vivido nesta etapa será crucial para respostas que ela dará, até mesmo por toda sua vida, como affirmed pelo Fundo das ações Unidas para a Infância (2015) e a Sociedade Brasileira de Pediatria (apud BRITO, 2022, acesso em 28 de out. 2022).

Ao investigar os efeitos digitais e/ ou midiáticos que podem afetar o desenvolvimento e a aprendizagem na Educação Infantil, concluiu-se que os mesmos podem ser agentes prejudiciais se usados de maneira desenfreada. Para isso, é importante que a escola em parceria com a família conscientize e oriente as crianças de 0 a 5 anos, cuidando para que as mesmas não substituam o ato de brincar e ser criança pelo tempo gasto frente às telas. É fato que o problema em questão se estende à área da saúde, porém inicia-se em uma preocupação social, que envolve a sociedade como um todo. Os riscos expostos às crianças da "geração digital" constituem em problemáticas a serem ainda refletidas e estudados no âmbito dos estudos sociais e educacionais, visando um uso consciente e saudável dos dispositivos digitais que conduza a crítica ao invés de removê-lo das nossas vivências.

Por fim, em relação aos pais, há controle e vigilância quanto ao uso de telas, mesmo que em sua minoria. Como prejuízo, observa-se nas crianças a falta de sono, que também é de fato um problema estudado e comprovado, devido a questões ligadas a melatonina. (HOSHINO, 2020).

REFERÊNCIAS

ABRANTES, Flávia Gava Bandeira; ALMEIDA, Karla Nascimento de. **Tecnologias digitais e educação infantil: impactos do uso excessivo na primeira infância.** 2018. Disponível em: encurtador.com.br/klstK. Acesso em: 25 set. 2021.

BARTOSZEKC, Amauri Betini; BARTOSZEKC, Flávio kulevicz, **NEUROCIÊNCIA DOS SEIS PRIMEIROS ANOS-implicações educacionais.** Neurociência & Educação, p. 1-25, 2009. Disponível em: https://educacao.mppr.mp.br/arquivos/File/projeto_estrategico/argumentos_neurologicos_neurociencia_6_prim_anos_bartoszeck.pdf. Acesso em: 06 de out. 2021.

CANAAN, Mahara; RIBEIRO, Luciana; PAOLLA, Yuki. **Tecnologias digitais e influências no desenvolvimento das crianças.** Universidade, EAD e software livre, Minas Gerais, v. 1, n. 8, 2017. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/ueadsl/article/view/12240>. Acesso em: 20 maio 2021

COLMAN, Danielli Taques; de PROENÇA Sirlei. **Tempo de tela e a primeira infância.** In: JORNADA CIENTÍFICA DOS CAMPOS GERAIS, 18., Ponta Grossa, Anais Eletrônicos [...]. v. 18, n. 1, 2020. Disponível em: <https://iessa.edu.br/revista/index.php/jornada/article/view/1842>. Acesso em: 30 Out. 2021

CUNHA, M. B.; CAVALCANTI, C. R. O. **Dicionário de Biblioteconomia e Arquivologia.** Brasília: Briquet de Lemos, 2008.

CURY, Augusto. O assassinato da Infância. In: Cury, Augusto. **Ansiedade: como enfrentar o mal do século.** São Paulo: Saraiva, 2014. P. 107-111.

EISENSTEIN, Evelyn; ESTEFANON, Susana. **Geração digital: riscos das novas tecnologias para crianças e adolescentes.** Revista Hospital Universitário Pedro Ernesto. v. 10, n. 2, p. 42- 53, 2011. Disponível em: https://bjhbs.hupe.uerj.br/WebRoot/pdf/105_pt.pdf. Acesso em: 15 jun. 2022.

FRANÇA, J. L. **Manual para normalização de publicações tecnico-científicas.** 6. ed. rev. e ampl. Belo Horizonte: UFMG, 2003.

FONSECA, Vitor. **Desenvolvimento psicomotor e aprendizagem.** Porto Alegre: Artmed, 2009.

GIL, Antonio Carlos; **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002. Disponível em:

http://www.uece.br/nucleodelinguasitaperi/dmdocuments/gil_como_elaborar_projeto_de_pesquisa.pdf. Acesso em: 16 out. 2021.

MOUGHARBEL, Fatima; GOLDFIELD, Gary S. **Psychological Correlates of Sedentary Screen Time Behaviour Among Children and Adolescents: a Narrative Review**. *Curr Obes Rep*, [s. l.], ano 2020, ed. 9, p. 493-511, 1 set. 2020. doi: <https://link.springer.com/article/10.1007/s13679-020-00401-1>

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Normas de apresentação tabular**. Rio de Janeiro: IBGE, 1993. Disponível em: <http://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/monografias/GEBIS%20-%20RJ/normastabular.pdf>. Acesso em: 17 ago. 2022.

JORDÃO, Matheus Hoffmann. **A mudança de comportamento das gerações X, Y, Z e Alfa e suas implicações**. São Carlos, 2016. Disponível em: <http://www.gradadm.ifsc.usp.br/dados/20162/SLC0631-1/geracoes%20xyz.pdf> Acesso em: 11 abr 2018.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos de metodologia científica**. 3. ed. rev. e ampl. São Paulo: Atlas, 1991.

LURIA, Alexander Romanovich. **Fundamentos de neuropsicologia**. São Paulo: Ed. da USP. E-book. Disponível em: <http://fisio2.icb.usp.br:4882/wp-content/uploads/2016/02/LURIA-A-R-Fundamentos-de-Neuropsicologia.pdf>. Acesso em: 13 out. 2

MAZIERO, Lais Lourenço; RIBEIRO, Douglas Francisco; REIS, Helena Macedo. Desenvolvimento infantil e tecnologia. *Revista Interface Tecnológica*, São Paulo, v. 13, n. 1, p. 79-91, 2016. Disponível em: <https://revista.fatectq.edu.br/index.php/interfacetecnologica/article/view/127>. Acesso em: 22 out. 2021.

MEDEIROS, J. B. **Redação científica: a prática de fichamentos, resumos e resenhas**. 9. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

MÉLO Tainá Ribas e FINK Karina. **Mídias: amigas ou vilãs? Qual a influência sobre o desenvolvimento das crianças?** In: YOUNG Mary Emning (org). **Do Desenvolvimento da Primeira Infância ao Desenvolvimento Humano**. São Paulo. Fundação Maria Cecília Vidigal, 2017.p.89-105. Acesso em 05 out 2020.

PAIVA, Natália Moraes Nolêto; COSTA, Johnatan da Silva. **A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça? Psicologia**. *Pt - O portal dos psicólogos*. v. 1, p. 1-13, 2015. Disponível em: <https://www.psicologia.pt/artigos/textos/Ao839.pdf>. Acesso em: 12 jun. 2022.

PRZYBYLSKI, Andrew K.; WEINSTEIN, Netta. **Digital Screen Time Limits and Young Children's Psychological Well-Being: Evidence From a Population-Based Study**. *Society for Research in Child Development, Inc*, [s. l.], ano January/February 2019, v. 90, n. 1, p. e56 - e65, 13 dez. 2017. doi: <https://srcd.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/cdev.13007>

ROSA, Priscilla Maria Faraco; SOUZA, Carlos Henrique Medeiros de. **Ciberdependência e infância: as influências das tecnologias digitais no desenvolvimento da criança.** *Brazilian Journal Of Development*, v. 7, n. 3, p. 2331-2332, 2021.

SARACEVIC, T. **Ciência da informação: origem, evolução e relações.** *Perspectivas em Ciência da Informação*, Belo Horizonte, v.1, n.1, p. 41-62, jan./jun. 1996.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico.** 23. ed., rev. e atual. São Paulo: Cortez, 2007.

SILVEIRA, Denise Tolfo; CORDOVA, Fernanda Peixoto. *A pesquisa Científica.* In:

GERHARDT, Tatiana Engel; SILEVIRA, Denise Tolfo. *Métodos de pesquisa.* Rio Grande do Sul: UFRGS 2009. p. 31-42. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/deradoo5.pdf>.

SOUZA, Joseilda Sampaio de. **Brincar em tempos de tecnologias digitais móveis. 2019. Tese (Doutorado em Educação)** – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/28762>. Acesso em: 20 out. 2021.

SOUSA Maria Marta Silva. **A importância do uso da tecnologia no processo de ensino: aprendizagem na educação infantil na era digital.** Universidade Federal Rural da Amazônia, Novo Repartimento, PA, 2017. Disponível em: <http://bdta.ufra.edu.br/jspui/bitstream/123456789/259/1/a%20importancia%20do%20uso%20das%20tecnologias%20no%20processo%20de%20ensino%20aprendizagem> Acesso em: 24 de junho de 2020.

VOLPATO, G. L. **Como escrever um artigo científico.** *Anais da Academia Pernambucana de Ciência Agrônoma*, Recife, v. 4, p.97-115, 2007. Disponível em: <http://www.journals.ufrpe.br/index.php/apca/article/view/93> . Acesso em 17 ago. 2022.