

**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E
TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E
TECNOLOGIA DE SANTA CATARINA
CAMPUS JARAGUÁ DO SUL - CENTRO
PROGRAMA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA “CONECTANDO
SABERES”**

**FERNANDO FERREIRA DA CRUZ
LAYS GABRIELE KRAUSE WINTRICH
LETÍCIA GUIMARÃES VITÓRIO
LUANA CAROLINE BENKENDORF
NATHAN CIELUSINSKI**

**O ACESSO À TECNOLOGIA DIGITAL PELAS CRIANÇAS DO SÉCULO
XXI EM JARAGUÁ DO SUL**

**JARAGUÁ DO SUL
2019**

FERNANDO FERREIRA DA CRUZ
LAYS GABRIELE KRAUSE WINTRICH
LETÍCIA GUIMARÃES VITÓRIO
LUANA CAROLINE BENKENDORF
NATHAN CIELUSINSKI

**O ACESSO À TECNOLOGIA DIGITAL PELAS CRIANÇAS DO SÉCULO
XXI EM JARAGUÁ DO SUL**

Relatório final de pesquisa desenvolvido no eixo formativo diversificado “Conectando Saberes” do Curso Técnico em Química (Modalidade Integrado) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina - Campus Jaraguá do Sul Centro.

Orientador: Julio Eduardo Bortolini

JARAGUÁ DO SUL
2019

AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de agradecer a todos que tornaram possível o desenvolvimento dessa pesquisa, de forma indireta e/ou direta.

Bem como, aos professores que cederam suas aulas para os encontros quinzenais, também àqueles que sempre estiveram à disposição para tirar nossas dúvidas corriqueiras.

À coordenadora da fase, professora Anne C. R. Bartz, pela organização, comprometimento, e apoio prestado durante todo o nosso desenvolvimento como pesquisadores.

À banca, por suas minuciosas leituras e sugestões a fim de obtermos um melhor resultado final, e também pelo comprometimento com o projeto, e relatório.

Aos familiares dos integrantes da pesquisa, que sempre incentivaram e entenderam que para a realização da pesquisa, seria necessário tempo e comprometimento.

Agradecemos em especial ao nosso orientador do presente projeto, o professor Julio Eduardo Bortolini, pela sua atenção e tempo dedicado a nós nesses três semestres de pesquisa.

Aos pais e escolas, que se dispuseram a responder nossos questionários, que possibilitou dados importantes para as análises e conclusões.

E por fim, ao psicólogo Franklin Jones Vieira, que por meio de uma entrevista autorizada por ele, obtivemos considerações importantes, e sanamos muitas questões a respeito de nossa pesquisa, apoiando diretamente na conclusão da mesma.

RESUMO

Intenciona-se com este relatório expor os resultados encontrados com a pesquisa em questão, que visa identificar a situação do âmbito familiar, ou seja, como os responsáveis de crianças de até oito anos de idade se encontram em relação ao conhecimento sobre o uso das tecnologias digitais, e suas possíveis consequências. Até os oito anos de idade são os responsáveis quem, geralmente, controlam o acesso das crianças, sendo assim, de extrema importância que eles estejam cientes do que envolve este uso. Foram aplicados, 107 questionários com responsáveis por crianças nesta faixa etária, com a pesquisa seguindo o carácter quantitativo desde o recolhimento de dados, até a sua análise. Os resultados revelam que muitos dos questionados têm consciência da quantidade de uso, mas não estão cientes das consequências, e do que é recomendado pelos especialistas nas áreas. E ainda, foi realizada uma entrevista semi-estruturada com um psicólogo para tornar possível apresentar análises mais aprofundadas e qualitativas sobre o uso ideal, dependendo da faixa etária, e ainda, adquirindo uma opinião profissional de como deve-se agir quando se trata de fornecer estas tecnologias digitais às suas crianças.

Palavras-chaves: Crianças. Mediadores. Nativos Digitais. Responsáveis. Tecnologia Digital.

ABSTRACT

The purpose of this report is to show the results founded with the research in question, that intend to identify the situation of the family background, that means the way the people responsible for children until 8 years old are when it comes to the knowledge about the use of the digital technologies and its possible consequences. Until the children are eight, the parents are the ones that usually control their access, so it's extremely important that they are aware of what this use involves. 107 questionnaires were realized with the legal guardians of children in this age range, which had a quantitative profile since the data gathering until the analysis. The results expose that most of the guardians know how much time their children spend on tech but they don't have idea of the consequences and what is recommended by the specialists in the area. And still, a semi structured interview were accomplished with a psychologist in order to achieve a more thorough and qualitative analysis about the ideal use, depending on the age range, and also to get a professional opinion about how the guardians must act when it's about how they provide these technologies devices to their kids.

Keywords: Children. Digital Natives. Digital Technology. Mediators. Responsible.

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Porcentagem do uso das tecnologias digitais e as mais utilizadas	21
Figura 2. Tempo de utilização das tecnologias digitais e brincadeiras lúdicas.....	23
Figura 3.Verificação da classificação indicativa pelos responsáveis.....	24
Figura 4. Ação dos responsáveis enquanto a criança utiliza as tecnologias (mediação parental).....	26
Figura 5. Modo em que os conteúdos são acessados pelas crianças	27
Figura 6. Crença dos responsáveis sobre as consequências da utilização das tecnologias digitais na infância.....	29
Figura 7. Opinião dos responsáveis sobre a utilização das tecnologias digitais pelas crianças.....	29
Figura 8. Responsáveis que acreditam ou não que o uso influencia o uso de suas crianças.....	31
Figura 9. Utilização das tecnologias pelos responsáveis	32
Figura 10. Frequência da utilização das tecnologias pelos responsáveis como lazer	32

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	8
2 HIPÓTESES.....	9
3 OBJETIVOS.....	9
3.1 OBJETIVO GERAL.....	9
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	9
4 JUSTIFICATIVA.....	10
5 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	11
5.1 TECNOLOGIA DIGITAL.....	11
5.2 DESENVOLVIMENTO ATÉ OS OITO ANOS DE IDADE.....	13
5.3 GERAÇÃO DOS “NATIVOS DIGITAIS”.....	17
6 METODOLOGIA.....	18
7 RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	20
8 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	33
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	35
APÊNDICES.....	37
APÊNDICE A- Convite aos Pais para Participarem da Pesquisa.....	38
APÊNDICE B - Questionário Aplicado.....	39
APÊNDICE C - Entrevista com o Profissional.....	43

1 INTRODUÇÃO

Crianças têm desfrutado de um acesso precoce à aparelhos digitais, e passam cada vez mais tempo descobrindo como utilizá-los, em diversos aspectos e formas. Sendo assim, entender com o essas tecnologias afetam o ser humano, e aprender a manipulá-las, é de suma importância para um desenvolvimento saudável das crianças, dado que, segundo Costa, Ribas e Filho (2011), o uso de recursos tecnológicos, de maneira apropriada, propicia a criação de competências para diversas habilidades cognitivas, auxiliando no desempenho escolar e no trabalho em processos dialógicos, o que proporciona constante reestruturação do pensamento, e estabelece um processo de aprendizagem significativa com a apropriação do conhecimento.

Contudo, de acordo com Rosa (2017), quando utilizada em excesso, a tecnologia digital pode causar sintomas de abstinência, como ansiedade, mau humor, tédio, irritabilidade ou outros indícios que caracterizam a dependência tecnológica, como sentir o telefone vibrar ou tocar sem que ele esteja por perto, e acrescentam que muitas vezes o convívio social é abandonado, além de ser desenvolvida certa dificuldade de concentração em atividades, ou até mesmo, a utilização da tecnologia como subterfúgio para uma fuga da realidade e seus problemas, onde o indivíduo esconde-se atrás de uma tela, e usa a internet para criar uma vida virtual.

Sendo assim, a realização desta pesquisa tem como objetivo identificar a situação em que os responsáveis de crianças de até oito anos de idade (nascidas no século XXI) se encontram em relação ao conhecimento sobre o uso das tecnologias digitais, e suas possíveis consequências, e ainda, se o mesmo é o ideal e mais recomendado pelos especialistas. Visando não só a apresentação de dados referentes ao envolvimento de crianças de até 8 anos de idade com as tecnologias digitais, propiciadas por seus tutores, mas também a identificação de como esses tutores legais têm apresentado essa tecnologia para as crianças.

A pesquisa foi efetivada através da aplicação e análise de questionário (no semestre 2018-2) e entrevista semi-estruturada (no semestre 2019-1). Os questionários foram realizados com 107 responsáveis por crianças entre 0 e 8 anos, encontrados a partir do contato com escolas de Jaraguá do Sul e por mídias sociais, tais como Facebook e Whatsapp; contanto que residissem na cidade de Jaraguá do Sul, e tivesse filhos menores de oito anos de idade. Extraiu-se dados reais da amostra

sobre o uso da tecnologia digital desempenhado por crianças, visando o seu âmbito familiar, ou seja, o ambiente em que os responsáveis pela criança estão cientes do uso efetuado por elas. E a entrevista foi realizada com o intuito de relacionar ambos os dados, de forma que tornasse possível identificar se a mediação se dá de maneira esperada, além de esclarecer como esta seria.

2 HIPÓTESES

- A maior parte dos responsáveis não observa assiduamente a Classificação Indicativa presente nos conteúdos digitais acessados pela criança;
- As tecnologias digitais mais utilizadas pelas crianças são os *smartphones*;
- Sendo essas tecnologias digitais muito atrativas, as brincadeiras estão sendo trocadas por horas de interação com o mundo digital.
- Essas tecnologias estão sendo, geralmente, utilizadas de forma excessiva;
- O modo em como as crianças farão o uso da tecnologia tende a se espelhar na relação dos responsáveis com as mesmas;
- O modo de mediação parental mais comum dentro da amostra é o instrutivo.

3 OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GERAL

Apresentar como tem sido a realidade em relação à utilização de tecnologias digitais no âmbito familiar de crianças com até oito anos de idade em Jaraguá do Sul, e a compreensão dos responsáveis legais, tidos como tutores, em relação ao tema.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar as tecnologias digitais mais utilizadas pelas crianças;
- Investigar se os responsáveis estão cientes do tempo de utilização das tecnologias realizado pelas crianças;
- Apontar se os responsáveis têm observado a classificação indicativa dos conteúdos acessados;
- Identificar se o consumo dessas tecnologias na infância tem sido excessivo, se

relacionado ao tempo que especialistas recomendam, ou se as brincadeiras têm sido trocadas por esse consumo;

- Constatar o tipo mais comum de mediação parental dentro da amostra.

4 JUSTIFICATIVA

Foi observado pelos integrantes dos grupo, de forma empírica, que os responsáveis por crianças pequenas estão cada vez mais utilizando de dispositivos digitais (como por exemplo os *smartphones*) para prender a atenção das mesmas, e conseguir realizar suas atividades sem muitas interrupções ou preocupação com o que elas estão fazendo. Um caso que chamou a atenção do grupo para tal assunto, foi uma situação que ocorreu em um ônibus, onde uma criança (de aparentemente 5 anos) estava chorando e gritando com sua avó, e a senhora em questão tomou a decisão de lhe entregar um *smartphone*, rodando um vídeo de conteúdo infantil. No mesmo momento em que a criança pegou o celular, ela ficou em silêncio, vidrada na tela. No mesmo dia, uma outra situação aconteceu em uma clínica de estética. Outro integrante do grupo presenciou um momento em que pai e filho, estavam sentados com seus pescoços abaixados mexendo em um *smartphone* e *tablet*, respectivamente, ademais, a criança estava jogando um jogo violento de tiros e luta. Isto foi fundamento de uma preocupação geral entre o grupo, questionando assim se estas crianças estão de fato seguras nesse ambiente digital. Em situações do dia a dia, como essas citadas, é possível perceber crianças muito novas utilizando celulares, computadores, televisores, videogames, etc, de forma intensiva, que desta forma, traz consigo uma preocupação a respeito da infância dessa geração. Na contemporaneidade, é constatado um aumento considerável em questão de usuário e da diversidade de tecnologias digitais sendo produzidas, as quais, estão cada vez mais acessíveis, e cada vez mais presentes no dia a dia de todos.

Desse modo, a realização da pesquisa visa não só a apresentação de dados referentes ao envolvimento de crianças de até 8 anos de idade com as tecnologias digitais, propiciadas pelos seus responsáveis, mas também a identificação de como esses tutores legais têm apresentado essa tecnologia para as crianças, afinal, as atitudes e escolhas tomadas no presente, tem fortes ligações com as consequências futuras.

5 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Ao propósito de tornar possível uma maior compreensão em relação aos resultados que serão apresentados na presente pesquisa, torna-se necessário que alguns conceitos sejam esclarecidos previamente de forma teórica, a fim de se estabelecer certa unanimidade, e fugir da visão geral, adentrando-se em tópicos fundamentais para a mesma.

5.1 TECNOLOGIA DIGITAL

De acordo com Muller, no final dos anos 90, a internet foi “recebida” pelo Brasil (estabeleceu-se o código .br) e houve a criação do BBS (sistema utilizado para criar um e-mail gratuito para qualquer brasileiro). No mesmo período foi criado o Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br) que fez com que a hospedagem de sites de empresas, sites de notícia e transmissão de informações acontecessem. No começo dos anos 2000, o Brasil investiu de forma mais intensa na tecnologia digital, fazendo uma melhor estrutura e gerando acordos internacionais.

Para uma melhor compreensão sobre o universo digital, podemos destacar de acordo com Ribeiro [20–?] que um sistema digital é aquilo que possui alta definição, bem como um conjunto de dispositivos de transmissão, processamento ou armazenamento de sinais digitais que usam valores discretos (descontínuos), em contraste aos sistemas não-digitais (ou analógicos), que usam um intervalo contínuo de valores para representarem informação. Sendo assim, tecnologia digital é um conjunto de tecnologias que permite, principalmente, a transformação de qualquer linguagem ou dado em números, isto é, em zeros e uns (Código binário). Uma imagem, um som, um texto, ou a convergência de todos eles, que aparecem para nós na forma final da tela de um dispositivo digital na linguagem que conhecemos (imagem fixa ou em movimento, som, texto verbal), são traduzidos em números, que são lidos por dispositivos variados, por sua vez chamados genericamente de computadores ou microcomputadores, no caso de *tablets* e *smartphones*. Com a tecnologia digital, foi possível descentralizar a informação, aumentar a segurança de uma série de dados fundamentais e criar muitas outras tecnologias. A tecnologia digital é contraposta à tecnologia analógica, que dependia de meios materiais diferentes para existir.

Dentro do universo tecnológico digital, existem mecanismos criados para a segurança dos usuários e um mais efetivo direcionamento de conteúdos. Certamente, podemos citar a Classificação Indicativa presente em conteúdos digitais (que são todos aqueles que existem em formato digital, em código binário), como games, ou em outros tipos de veículos, como filmes e desenhos exibidos nos cinemas. De acordo com o Ministério da Justiça (2014?), a Classificação Indicativa (*ClassInd*) é uma informação fornecida às pessoas sobre a faixa etária, para a qual obras audiovisuais não são recomendadas. São classificados produtos para televisão, mercado de cinema e vídeo, jogos eletrônicos, aplicativos e jogos de interpretação (RPG). A atividade de Classificação Indicativa é exercida pelo Ministério da Justiça com fundamento na Constituição Federal de 1988 e no Estatuto da Criança e do Adolescente, a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Atualmente, a Portaria MJ nº 368 de 2014 reúne todas as instruções atuais sobre a Classificação Indicativa.

Porém, esses mecanismos não podem garantir totalmente a segurança dos usuários. Segundo Rosa (2017), a tecnologia atual é muito vantajosa para o mundo em geral, qualquer informação e conhecimento estão disponíveis em nossas mãos, porém, quando utilizada em excesso, pode causar sintomas de abstinência, como ansiedade, mau humor, tédio, irritabilidade ou outros. Elas caracterizam a dependência tecnológica, como sentir o telefone vibrar ou tocar sem que ele esteja por perto, e acrescentam que muitas vezes deixamos o convívio social, temos dificuldades de nos concentrar em atividades para nos envolver ou nos esconder atrás de uma tela, usando a tecnologia como subterfúgio e a internet para criar uma vida virtual, desfocando dos problemas e da vida real.

Já Costa, Ribas e Filho (2011) indicam que o uso de recursos tecnológicos propicia a criação de competências para diversas habilidades cognitivas auxiliando, no desempenho escolar e no trabalho em processos ideológicos, proporcionando constante registro, duração do pensamento, estabelecendo um processo de aprendizagem significativo com a apropriação do conhecimento.

Falando sobre os efeitos a longo prazo, ocasionados pela tecnologia digital, Nicolaci-da-Costa (2002) destaca que os nossos comportamentos e hábitos sofrem sim modificações em função do desenvolvimento das tecnologias, mas que é difícil registrar que algumas tecnologias também podem alterar nossos modos de ser de forma radical (como pensamos, como percebemos e organizamos o mundo externo e interno, como nos relacionamos com os outros, com nós mesmos, como sentimos,

etc.). Ela ainda diz que essa evidência clara, para alguns especialistas, não é uma verdade, afinal, eles acreditam que o digital não teria o poder de fazer transformações radicais nas pessoas. Nicolaci-da-Costa (2002) em posição de protesto contra tal posição de outros profissionais conclui suas ideias portanto com:

Se, enquanto profissionais de psicologia, acreditarmos que o ser humano não está sendo tocado pelas transformações radicais que o mundo vem sofrendo, correremos o risco de perder nossa capacidade de estudá-lo, descrevê-lo, interpretá-lo, compreendê-lo e, conseqüentemente, ajudá-lo. Não parece ser difícil admitir que as comunidades do século XVIII deram lugar às modernas sociedades industriais e que os membros daquelas sofreram transformações que deram origem ao indivíduo dos séculos XIX e XX. Por que, então, parece ser tão difícil reconhecer que esse mesmo indivíduo pode estar tendo sua organização subjetiva modificada a ponto de se tornar algo diferente e ainda sem nome de batismo? Se isso aconteceu antes, por que tanta relutância em admitir que possa estar acontecendo agora? (NICOLACI-DA-COSTA, 2002, p.199-200)

Percebemos que Nicolaci-da-Costa (2002) afirma que as tecnologias digitais causam sim, mudanças radicais nos indivíduos de nossa sociedade, e compara as atuais mudanças, com outras, já sofridas pelos seres humanos durante o século XVIII, e acrescenta que esse fenômeno tem sido ignorado, desta forma, ela incentiva profissionais da psicologia e afins a darem maior atenção para a ocorrência dessas transformações, a fim de entender, compreender, interpretar e conseqüentemente, auxiliar a todos em relação ao posicionamento, relação e uso do meio digital.

5.2 DESENVOLVIMENTO ATÉ OS OITO ANOS DE IDADE

Ao estudarmos sobre quais alterações as tecnologias digitais podem causar no processo de desenvolvimento das crianças, desde o nascimento, até os oito anos de idade, é importante conhecer mais sobre quais fases do ciclo da vida estamos falando, e de como os domínios do desenvolvimento são fragmentados e estão organizados. De acordo com Papalia, Olds e Feldman (2009), ao falarmos sobre desenvolvimento humano, devemos que ter em mente que há uma diferença entre desenvolvimento cognitivo, desenvolvimento físico, e desenvolvimento psicossocial, mesmo que um esteja interligado ao outro.

[...]Os cientistas do desenvolvimento fazem distinção entre *desenvolvimento físico*, *desenvolvimento cognitivo* e *desenvolvimento psicossocial*. [...] O crescimento do corpo e do cérebro, as capacidades sensoriais, as habilidades motoras e a saúde fazem parte do **desenvolvimento físico** e podem

influenciar outros domínios do desenvolvimento. [...] Mudança e estabilidade em capacidades mentais como aprendizagem, atenção, memória, linguagem, pensamento, raciocínio e criatividade, constituem o **desenvolvimento cognitivo**. [...] Mudança e estabilidade nas emoções, na personalidade e nos relacionamentos sociais constituem o **desenvolvimento psicossocial**. (PAPALIA; OLDS; FELDMAN, 2009. p.10)

De acordo com Papalia, Olds e Feldman (2009), em relação ao desenvolvimento físico durante a Primeira Infância (do nascimento até os 3 anos de idade), podemos observar que, já no nascimento, todos os sentidos e sistemas corporais funcionam em graus variados; o cérebro aumenta em complexidade e está altamente sensível à influência ambiental (do meio); e que o crescimento físico e o desenvolvimento das habilidades motoras é rápido, como por exemplo, a auto locomoção, que gera mudanças não só nesse, mas em todos os domínios do desenvolvimento. Em relação ao desenvolvimento cognitivo, desde as primeiras semanas já desenvolvemos as capacidades de aprender e lembrar; por volta do segundo ano de vida, o uso de símbolos e a capacidade de resolver problemas se desenvolve, e também a compreensão e o uso da linguagem, que se amplia rapidamente. Ainda na primeira infância, no domínio do desenvolvimento psicossocial, formam-se os vínculos afetivos com os pais e com outras pessoas; a autoconsciência se desenvolve; ocorre a passagem da dependência para a autonomia e se aumenta o interesse por outras crianças.

Além disso Papalia, Olds e Feldman (2009), ao falarem sobre a Segunda Infância (3 a 6 anos), destacam que são características do desenvolvimento físico o crescimento constante, a diminuição no apetite e também são comuns problemas com o sono, além do surgimento da preferência pelo uso de uma das mãos (aprimoramento das habilidades motoras finas e gerais e aumenta a força física. O desenvolvimento cognitivo nessa fase conta com um pensamento um pouco egocêntrico de parte da criança, mas ela já tem avanços na compreensão do ponto de vista dos outros; a criança também apresenta ideias ilógicas sobre o mundo por conta da imaturidade cognitiva; aprimoramento na memória e linguagem e já é comum a experiência do maternal e da pré-escola. Da parte psicossocial, o autoconceito e a compreensão das emoções tornam-se mais complexos; aumentam a independência, a iniciativa e o autocontrole; o brincar torna-se mais imaginativo, elaborado e social; Altruísmo, agressão e temor são comuns e ainda que a família continue sendo o foco da vida social, outras crianças tornam-se mais importantes.

Já pela Terceira Infância, na área física, de acordo com Papalia, Olds e Feldman (2009), percebe-se uma diminuição na velocidade do crescimento, aumento na força física e nas habilidades atléticas e a saúde em geral, torna-se melhor do que em qualquer outra fase do ciclo de vida, exceto pelas doenças respiratória, muito comuns nessa fase. No desenvolvimento cognitivo, tem-se uma diminuição no egocentrismo e as crianças começam a pensar com lógica, habilidades de memória e linguagem aumentam; ganhos cognitivos permitem à criança beneficiar-se da instrução formal na escola e algumas crianças demonstram necessidades educacionais e talentos especiais. Por fim, na parte psicossocial, o autoconceito torna-se mais complexo, afetando a autoestima, a co-regulação reflete um deslocamento gradual no controle dos responsáveis para a criança; os colegas assumem importância fundamental.

Relacionando as tecnologias digitais a essas fases do desenvolvimento humano, sabemos que desde que presentes em nossa sociedade, esses aparelhos são motivos de estudos e discussões, principalmente quando se trata da sua inserção na educação, que a cada ano, se torna maior. Ao estudar sobre o tema, Teixeira (2014) diz que essas tecnologias utilizadas de forma correta na educação de crianças podem ajudar na aprendizagem de diversas formas, principalmente por serem muito interativas, levando assim, as crianças a serem mais abertas a mudanças e atividades propostas pelos educadores, de uma forma em que ela mesma irá construir conhecimento.

Podemos então entender que os recursos digitais podem ser vistos como um fator de interatividade entre a criança e o meio social, onde as novas tecnologias são um recurso que pode ser usado como um processo rico na construção de múltiplas aprendizagens. O uso das tecnologias educativas por parte dos Educadores de Infância torna-os mais abertos à mudança e receptivos às novas práticas pedagógicas que privilegiam o papel ativo e participativo das crianças na construção do conhecimento. O uso do computador e das ferramentas cognitivas na primeira infância deve ser entendido nos espaços escolares como instrumentos necessários às aprendizagens. A relação com as tecnologias por parte das crianças, nesta sociedade em constante mudança, é já uma característica muito comum na maioria dos casos. As tecnologias entram a todo o momento nos mais diversos espaços físicos, passando pelo contexto familiar, até ao contexto escolar e educativo. (TEIXEIRA, 2014, p. 23)

Plowman e Stephen (2003, p. 81 apud Santos 2003) explica que: “nesta idade precoce, a criança está, assim, apta a descobrir e a explorar os computadores e os próprios educadores reconhecem a sua importância como potenciadores de

aprendizagens.” Devemos que reconhecer a tendência que crianças apresentam em favor à utilização da tecnologia digital, assim como a facilidade que elas apresentam em explorar essas tecnologias, e aproveitar isso de maneira positiva a auxiliar os processos de desenvolvimento cognitivo, físico e psicossocial (PAPALIA; OLDS; FELDMAN, 2009). Para esse aproveitamento, Simão, Rodrigues e Cabrito (2007) dizem que a educação tecnológica deve proporcionar para as crianças: a autoconfiança, de maneira que as faça sentir que dominam as tecnologias, sendo necessário um planejamento de atividades que respeite o ritmo e o nível etário em que as tarefas conduzirão para experiências de sucesso; o autodomínio, com planejamentos diversificados, em que a criança estará segura, mas também se divertirá, visando às formas diferentes de aprendizagem e interesses; e também, curiosidade, em que as atividades devem ser “próximas da experiência infantil, estimulantes, excitantes e provocadoras.”

Mudando do âmbito escolar para o familiar, encontramos com facilidade tecnologias que são fornecidas pelos responsáveis às crianças, mas não são supervisionadas. São ditas tecnologias não supervisionadas aquelas que o supervisor não mantém um monitoramento sobre o que será acessado, e/ou quanto tempo de exposição será permitido ao usuário. No caso da presente pesquisa o supervisor é o responsável legal pela criança.

Pesquisas mostram que responsáveis por crianças tendem a permitir o uso ocasional de dispositivos digitais, sendo eles normalmente *smartphones*, tablets, consoles ou computadores. Além disso, essas crianças muitas vezes exploram esses dispositivos de forma independente e sem supervisão. (BITTMAN, 2011; KUCIRNOVA & SAKR, 2015; LIVINGSTONE, 2007; PLOWMAN, 2008; apud DIAS & BRITO, 2017)

Segundo Dias & Brito (2016 apud Dias & Brito 2017) “crianças com menos de 5 anos tendem a usar tablets e *smartphones* por longos períodos de tempo diariamente e, normalmente, sem qualquer auxílio dos responsáveis ou de supervisão.”

Segundo Nikken & Jansz (2015 apud Dias & Brito 2017), em geral, os responsáveis com mais competências digitais, que utilizam mais as tecnologias e com percepções e atitudes mais positivas em relação a estas, são mais permissivos.

5.3 GERAÇÃO DOS “NATIVOS DIGITAIS”

Para Marc Prensky (2001), escritor americano e criador do termo “nativos digitais”, os estudantes de hoje são todos “falantes nativos” da linguagem digital dos computadores, videogames e internet. Os Nativos Digitais estão acostumados a receber informações muito rapidamente, de processar mais de uma coisa por vez e realizar múltiplas tarefas. O escritor ainda afirma que esses nativos preferem o acesso aleatório (como hipertexto), além de trabalharem melhor quando ligados a uma rede de contatos, características essas adquiridas e aperfeiçoadas através de anos de interação e prática com a internet e tecnologias modernas.

O autor ressalta que se relacionando à educação, os nativos digitais hoje são incompreendidos pelo Imigrantes Digitais, pois estes são pessoas que nasceram antes da tecnologia moderna e interativa, os quais tiveram, como o nome diz, que migrar para essa era digital, e que não conseguem se adequar tão bem a essa nova tecnologia, ao contrário dos Nativos Digitais, que já nasceram em um sistema digital. Ele ainda destaca que os instrutores, Imigrantes Digitais, que usam uma linguagem ultrapassada (da era pré-digital), estão lutando para ensinar uma população que fala uma linguagem totalmente nova.

Para que nossos estudantes não passem a regredir, Prensky (2001) sugere que se deve mudar a metodologia de ensino, os professores de hoje têm que aprender a se comunicar na língua e estilo de seus estudantes: ir mais rápido, menos passo a passo, mais em paralelo, com mais acesso aleatório. Mas não só a metodologia, mas o conteúdo também. Para o escritor, parece que depois da “singularidade” digital agora há dois tipos de conteúdos: o conteúdo “Legado” (inclui ler, escrever, raciocínio lógico, o currículo tradicional) e conteúdo “Futuro” (inclui software, hardware, robótica, nanotecnologia, genoma, também inclui ética, política, sociologia, línguas e outras coisas que os acompanham).

Nós precisamos inventar metodologias para Nativos Digitais para todas as matérias, e todos os níveis, usando nossos estudantes para nos guiar. O processo já começou – eu conheço professores universitários inventando jogos para ensinar matérias que vão desde matemática até engenharia ou até a Inquisição Espanhola. Nós precisamos achar maneiras de publicar e espalhar o sucesso deles. (PRENSKY, 2001, p. 6)

Voltando novamente os olhares para o assunto crianças que já nascem

imersas na era digital, de acordo com Rita Brito e Patrícia Dias (2017) podemos perceber que o desenvolvimento tecnológico está diretamente ligado à relação que lhes é transmitida pelos seus responsáveis, e isto pode ser decisivo na forma de adaptação que elas terão em relação à essas tecnologias.

Rita Brito e Patrícia Dias (2017), através de pesquisas qualitativas, obtiveram e analisaram dados sobre o uso de tecnologias digitais por crianças menores de 8 anos de idade, consideram os responsáveis como mediadores de tal situação, por serem os principais propiciadores de tal uso, principalmente, quando efetuado no âmbito familiar. Elas citam Valkenburg et al. (2009), destacando que, de acordo com o autor, existem 3 tipos de mediação parental: o restritivo, em que os responsáveis são altamente controladores em relação ao uso de tecnologias digitais, *monitorando e limitando* o seu uso; o instrutivo, em que os responsáveis controlam, mas também orientam; e por último, a co-utilização, no qual os responsáveis estabelecem um *diálogo* com os filhos buscando a melhor utilização da tecnologia possível, de forma compreensível. As autoras ressaltam também, que de acordo com estudos já realizados anteriormente por outros pesquisadores, o estilo de mediação de cada pai, está internamente ligado à sua própria relação com essas tecnologias.

As pesquisadoras informam sobre as consequências de cada tipo de mediação, citando Nathanson (2001), Barr et al. (2008) e Fidler et al. (2010), afirmam que o estilo restritivo, influencia as crianças a terem uma percepção de que a tecnologia digital é algo negativo, enquanto o estilo de co-utilização propicia percepções e atitudes positivas, além de, por muitas vezes, aumentar sua interação com tais conteúdos.

Ainda ao analisarem fontes atuais que relacionam os meios digitais com as crianças, Rita Brito e Patrícia Dias (2017) perceberam que todos eles concordam que elas, cada vez mais jovens, têm o acesso às tecnologias e passam cada vez mais tempo consumindo-as, em substituição a outras formas de interação.

6 METODOLOGIA

Foi realizada uma pesquisa básica, com o objetivo de gerar novos conhecimentos, assim como enriquecer os já existentes sobre o assunto. E conta também com características da pesquisa exploratória, já que possibilitou que os

pesquisadores aumentassem sua experiência em torno do problema, e assim, pudessem planejar um estudo para encontrar elementos necessários que lhes permitissem obter os dados desejados (PINHEIRO, 2010).

O método de aplicação utilizado foi tanto quantitativo quanto qualitativo, utilizando os formatos de questionário (no 2º período - 2018-2) e entrevista semiestruturada (no 3º período - 2019-1), já que o intuito foi de, além de coletar dados, ter informações mais aprofundadas sobre o tema (PINHEIRO, 2010).

Os questionários foram aplicados (Apêndice B) com uma amostragem de 107 pessoas responsáveis por crianças de até oito anos de idade, para que fosse alcançada uma quantidade relevante de informações em cada uma das faixas etárias abrangidas dentro da limitação do estudo. Para tal, estes questionários foram aplicados com responsáveis por crianças que estudam nas escolas E.E.B. Euclides da Cunha e E.M.E.B. Anna Töwe Nagel, e além destes, também foram enviados, por meio das mídias sociais, para conhecidos que se dispuseram a participar da pesquisa. É importante ressaltar que selecionamos as crianças levando em conta apenas a sua idade, sem especificar classe social, sexo, etc. No processo de aplicação, foi feito pelo grupo, anteriormente, uma pesquisa de interesse através de bilhetes enviados pelos alunos aos seus responsáveis (Apêndice A), nas escolas anteriormente citadas. Dos 110 bilhetes enviados aos alunos da Euclides da Cunha, 16 responsáveis afirmaram não ter interesse em participar, e 21 apresentaram interesse, e preencheram os questionários - enviados por email para os que o possuísem, e impresso para aqueles que não. Na Anna Töwe Nagel foram entregues 109 bilhetes, dos quais 3 responsáveis não apresentaram interesse, e 26 o tiveram, participando da coleta de dados, da mesma forma¹. Através da aplicação destes questionários, foram adquiridos dados reais da amostra sobre o uso da tecnologia digital, feito por crianças, visando o acesso das mesmas e seu âmbito familiar. E a partir dos mesmos, os resultados foram analisados, transformados em estatísticas e aqui apresentados por meio de, principalmente, diagramas e gráficos². Após os resultados do questionário, foi aplicada a entrevista semiestruturada com um especialista com formação em Psicólogo Clínico, Arteterapeuta e Docente -Franklin Jones Vieira-

¹ A diferença numérica se dá pelo fato de que não foi devolvido a mesma quantidade de bilhetes enviados

² A pesquisa por meio dos questionários fora realizada de forma quantitativa, sendo assim, torna-se importante ressaltar que os dados não devem ser totalmente generalizados, visto que dependem do modo de vida de cada pessoa, informações estas não incubidas na presente pesquisa.

(Apêndice C), visando ter dados mais concretos em relação ao melhor modo de utilização de tecnologias e orientação por parte dos responsáveis, dependendo da faixa etária. Inicialmente, o grupo tinha o objetivo de realizar a entrevista com 3 especialistas, mas visto que com a entrevista realizada com o psicólogo Franklin todas as lacunas foram preenchidas, e com o intuito de não sobrecarregar a pesquisa, o grupo optou por fazer apenas esta entrevista.

7 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Tendo em vista os resultados obtidos com a aplicação dos questionários aos responsáveis, juntamente com as conclusões a partir da entrevista com o especialista, em relação ao uso da tecnologia digital, feito por crianças, visando o seu âmbito familiar, foram obtidas as conclusões apresentadas a seguir.

Para delimitar, inicialmente, a amostra, o critério adotado foi se a criança fizesse o uso de eletrônicos, ou não. Obtido que 92,5% da amostra utiliza tecnologias digitais (Figura 1).³

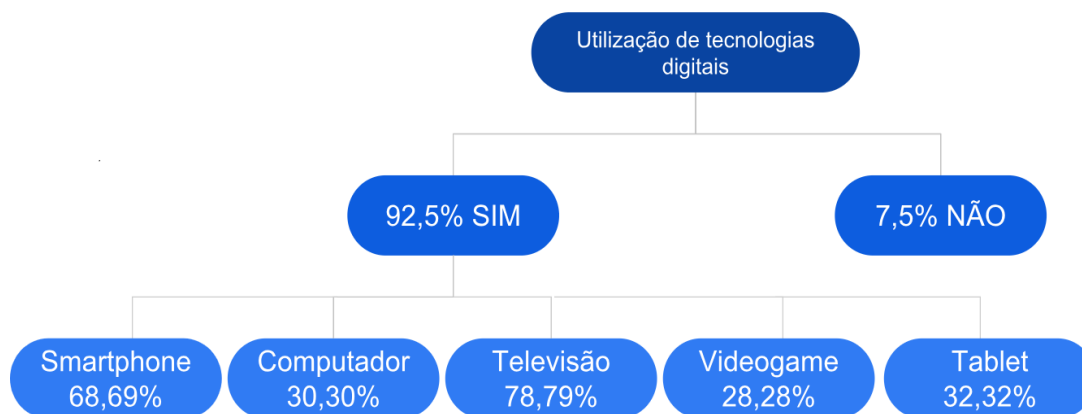
Sendo assim, foi questionado quais tecnologias digitais são mais utilizadas. Nas hipóteses fora determinado que seriam os *smartphones*, porém, durante a apreciação da pesquisa, foi refutada. Foi percebido que 78,8% das crianças que utilizam tecnologias digitais, fazem o uso da televisão, seguidos de 68,7% que utilizam *smartphones*, logo, fica evidente que a maioria faz o uso de uma ou duas destas tecnologias e mais alguma, como computadores (30,3%), *tablets* (32,3%) e videogames (28,3%) (Figura 1). É importante ressaltar que o percentual ultrapassa os 100%, pois no questionário era possível assinalar mais de uma opção, assim, os percentuais significam a quantidade de crianças que utilizam aquele tipo de tecnologia.

Tendo em vista estes dados, é possível observar que a mais utilizada é a televisão, o que com moderação e os devidos acompanhamentos e delimitações parentais, ao olhar do arteterapeuta Franklin, não há problema. Porém, como segunda tecnologia mais utilizada, há os *smartphones*, o que traz um dado preocupante, já que a função do mesmo não é apenas de entretenimento, mas também, é muito utilizado para outros fins, como ligações/comunicação. O

³ Os dados seguintes a este levam em conta as crianças que já tem contato com as tecnologias digitais.

profissional deixa claro que não se deve dar estes aparelhos nas mãos das crianças, por conta de sua dupla utilidade, mas no seu lugar, ele aconselha que esteja o tablet, porque além de ser maior e dar mais espaço para o desenvolvimento da coordenação motora, o aparelho apresenta maior acessibilidade para que os responsáveis façam um melhor controle do que é acessado.

Figura 1. Porcentagem do uso das tecnologias digitais e as mais utilizadas



Fonte: Elaborado pelo grupo, 2019.

Foi percebido, ao investigar se os responsáveis estão cientes do tempo de utilização das tecnologias realizado pelas crianças, que 100% da amostra de responsáveis por crianças que utilizam aparelhos digitais dizem estar cientes do mesmo. Semelhantemente, como hipótese, foi cogitado que essas tecnologias estão sendo, geralmente, utilizadas de forma excessiva. Diante disso, foi feita a média de tempo de utilização dessas crianças (Figura 2) e relacionada com o tempo médio recomendado por especialistas. Feito isso, foi possível corroborar esta hipótese.

Como referência, foram utilizados os dados da American Academy of Pediatrics (AAP) e o conhecimento e experiência do psicólogo e arteterapeuta Franklin Jones Vieira. A AAP indica que não seja realizada nenhuma utilização de 0 a 2 anos de idade, já entre os 2 e 5 anos é recomendado 1 hora de utilização, e ainda, para as crianças acima dessa idade, o uso deve ser determinado pelos responsáveis, pelo qual acharem mais apropriado. Entretanto, Franklin indica que até os 3 anos não se pode manusear objetos digitais, e dos 3 aos 6 anos, aproximadamente 15 minutos, e em relação à televisão em especial, pode ser deixado no máximo 1 hora, até os 10 anos de idade. Para justificar, o psicólogo diz que os responsáveis geralmente deixam

as crianças nos aparelhos digitais porque elas ficam quietas, e isto ocorre porque os tais aparelhos imitam o holograma cerebral e faz ficar fascinado. Com aproximadamente 30 minutos de uso, dependendo da idade, por este motivo, a criança pode não ser -momentaneamente- capaz de diferir a fantasia do real, podendo causar dependência, risco de bloqueio de informações no desenvolvimento, problemas de socialização, de coordenação motora, e entre outros.

Foi verificado, que em todas as faixas etárias, as crianças utilizam as tecnologias digitais mais do que o recomendado. As que têm de 0 a 2 anos acessam tecnologia entre 1h e 3h, as crianças entre 2 e 5 anos utilizam por volta de 2h a 4h, e por fim, as que têm entre 6 e 8 anos utilizam em torno de 3h a 5h, o maior dado de horas em frente às telas (Figura 2).

As horas de consumo de aparelhos digitais foram também relacionadas com as horas de brincadeiras tradicionais, e desta forma, foi constatado que a prática de brincadeiras que não envolvem tecnologias digitais está bem presente na amostra, tendo uma média bem acentuada, chegando no seu pico ao 1 ano de idade em que atinge a média por volta de 4 horas por dia e tendo seu mais modesto resultado na faixa dos 8 anos em que a média é de aproximadamente 1,7 horas por dia. Não sendo possível descartar que, por mais que não tenha uma participação tão intensa, a utilização de tecnologias diariamente também está presente e em algumas faixa específicas chega a superar o tempo de prática de brincadeiras. Entretanto, é facilmente perceptível, ao se analisar o gráfico, que a prática de brincadeiras ainda se sobressai em relação a utilização de tecnologias.

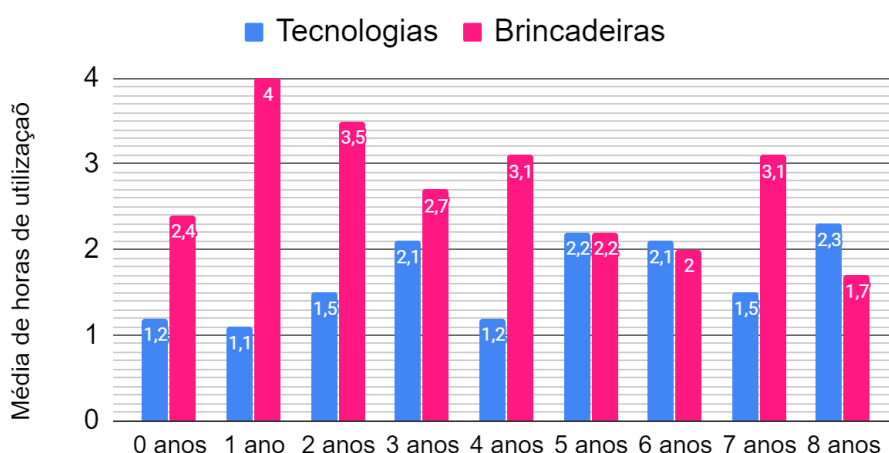
Todavia, foi percebida uma singela redução da prática de brincadeiras e uma certa ascensão do uso das tecnologias digitais, não ocorrendo necessariamente uma troca. O que não foi possível concluir pois outras atividades que não foram questionadas aos participantes também podem estar influenciando estes resultados, devido ao fato de não ter sido especificado diretamente as definições de brincadeiras e utilização de tecnologias aos questionados. Assim como, por não ter sido abordado outros temas mais específicos sobre o dia a dia das crianças, podem ter sido ou não interpretados de forma errônea pelos questionados.

Já o psicólogo Franklin afirma, de acordo com sua experiência, que “*vai ocorrer essa troca [da prática de brincadeiras lúdicas pelo uso de tecnologias digitais], porque não há conflitos, resolução de conflitos*”, ou seja, ele esclarece que quando a criança brinca com um brinquedo manualmente, como quebra-cabeças ou bonecos/bonecas,

ela se estressa com ele, tenta e não consegue realizar algumas ações, e por isso, vai acabar deixando os mesmos de lado, o que não acontece com os meios digitais. Na digitalização, tudo acontece rapidamente e o nível de frustração das pessoas mais digitais são bem mais baixos, de acordo com Franklin.

Sendo assim, o grupo juntamente com o orientador acabou por considerar insensato admitir que há ou não uma troca de brincadeiras pelo uso de tecnologias digitais, desta forma, a hipótese que aborda esse tema acaba por ser inconclusiva, pela falta de dados específicos necessários para uma correta corroboração ou não da mesma.

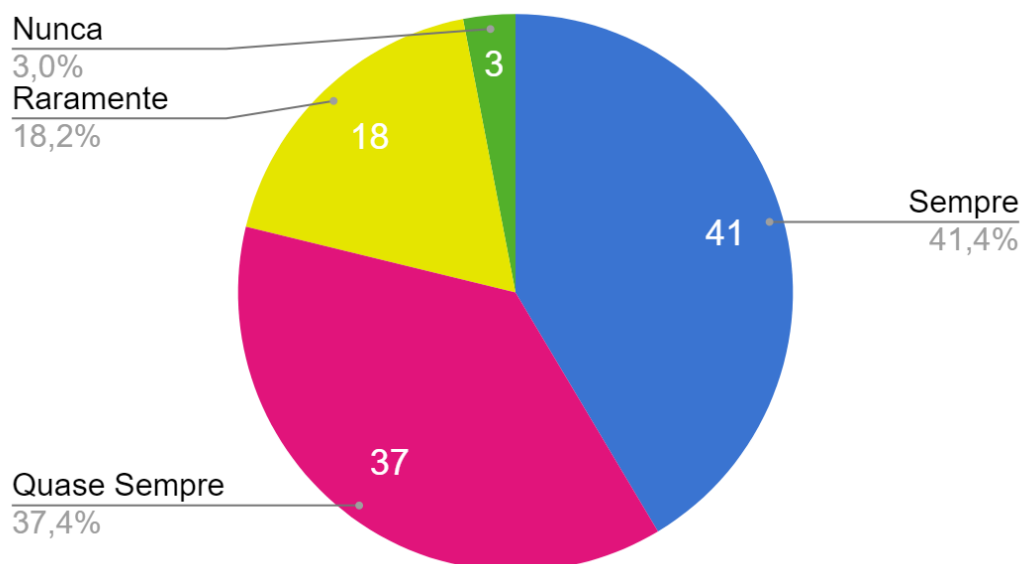
Figura 2. Tempo de utilização das tecnologias digitais e brincadeiras lúdicas



Fonte: Elaborado pelo grupo, 2019.

Com a intenção de apurar a hipótese na qual o grupo previa que a maioria dos responsáveis não observa a Classificação Indicativa presente nos conteúdos acessados pelos menores, fora feito o questionamento sobre com qual frequência esta seria de fato observada pelos responsáveis. Obteve-se o resultado que refuta a hipótese, em que mais de $\frac{3}{4}$ (78,8%) da amostra relata verificar sempre ou quase sempre os dados de Classificação Indicativa etária (Figura 3).

Figura 3. Verificação da classificação indicativa pelos responsáveis



Fonte: Elaborado pelo grupo, 2019.

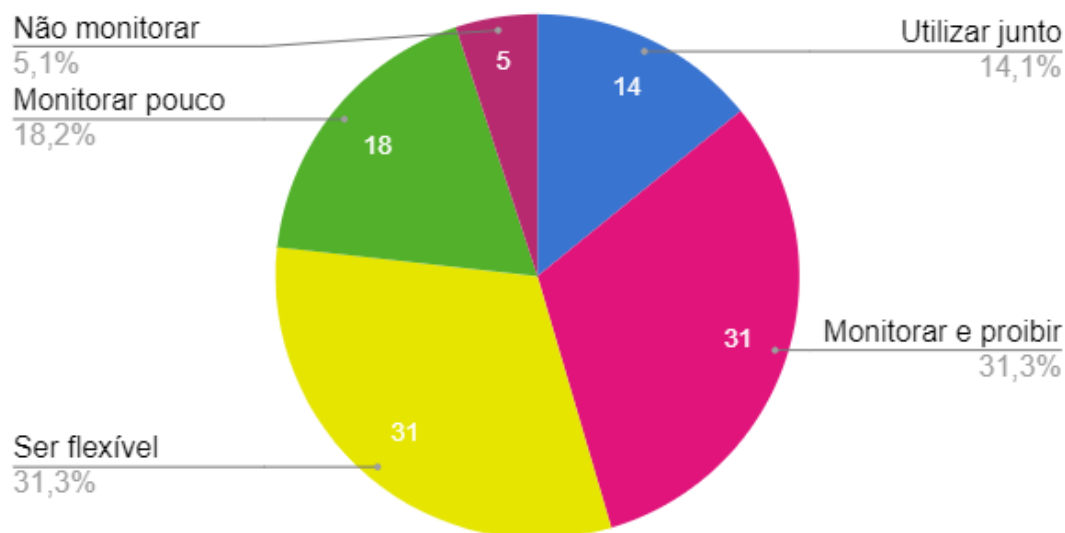
Uma das discussões propostas pelo grupo fora sobre o tipo mais comum de mediação parental dentro da amostra. Para tal análise, necessitamos esclarecer os tipos de mediação parental reconhecidos. Rita Brito e Patrícia Dias (2017) citam em sua obra Valkenburg et al. (2009), destacando que, de acordo com o autor, existem 3 tipos de mediação parental: o restritivo, em que os responsáveis são altamente controladores em relação ao uso de tecnologias digitais, monitorando e limitando o seu uso; o instrutivo, em que se controla, mas também estabelece; e por último, a co-utilização, no qual os responsáveis estabelecem um diálogo com os filhos buscando a melhor utilização da tecnologia possível, de forma compreensível e conjunta, onde os responsáveis participam da atividade juntamente da criança.

Como resultado, obtido através dos questionários, foi identificado que há dois tipos de mediação parental que têm mais influência na amostra, sendo estes o instrutivo e o restritivo, haja vista que 31,3% relata monitorar de forma flexível, o que caracteriza o modo instrutivo de mediação parental, ao mesmo tempo, também 31,3% expõem monitorar e proibir aquilo que acham necessário, caracterizando assim, uma mediação restritiva (Figura 4). Percebe-se também, que há influência de todas as formas de mediação parental na amostra. Isso pode ser explicado pelo Psicólogo Franklin Jones Vieira, assegurando que o segredo para a monitoração adequada do uso de tecnologias digitais estaria na diversificação entre os tipos de mediação

parental em cada caso específico vivido pela criança. E isto, principalmente, na previsibilidade, ou seja, ao fornecer aparelhos tecnológicos para uma criança, a pessoa se torna responsável por guiar o conteúdo a ser acessado e o seu tempo de utilização, e isto deve ser trabalhado previamente. Franklin esclarece com um exemplo, dizendo que, para uma criança, o tempo ideal para se jogar videogame, ou acessar um joguinho online, é de no máximo 40 minutos, sendo assim, a fim de utilizar da previsibilidade, um despertador deve ser programado, e a criança avisada de que quando faltarem 5 minutos para a separação do jogo, o despertador soará, e então a criança terá 5 minutos pra se preparar pra finalizar o que está fazendo. Quando perguntado sobre a importância dessa previsibilidade, e a forma como a criança lida com a direção do responsável, Franklin afirmou que não só os adultos e adolescentes precisam dessa previsibilidade, mas também as crianças, e estas, por sua vez, muito mais do que nós. Logo, o responsável pode fazer esse jogo comportamental com a criança, e ela, geralmente, tende a aceitar, desde que este seja um costume executado desde o início da utilização, após a situação se tratar de um vício, se torna uma outra questão. Neste caso, é necessário a entrada de um tratamento, pois ela não irá acatar o comando, esta situação pode ser explicada pelo de fato de que, de acordo com Franklin, depois de um tempo em que a criança fica sozinha com o digital, inconscientemente ela se sente abandonada, tendendo a não escutar o seu tutor.

Outrossim, o psicólogo aponta que, a parte restritiva deve ocorrer quando os conteúdos são impróprios para a idade, “*não tem discussão, é tirar e deu*”, o que ele chama de “impor limites”. Porém, no caso dos desenhos infantis, é de extrema importância fazer uso da co-utilização, dialogar sobre o que acontece, o que a criança vê, se é certo ou errado realizar tais atividades. E ainda ressalta que não há como colocar uma redoma na criança para protegê-la de tudo, mas sim, desenvolver nela o senso crítico.

Figura 4. Ação dos responsáveis enquanto a criança utiliza as tecnologias (mediação parental)

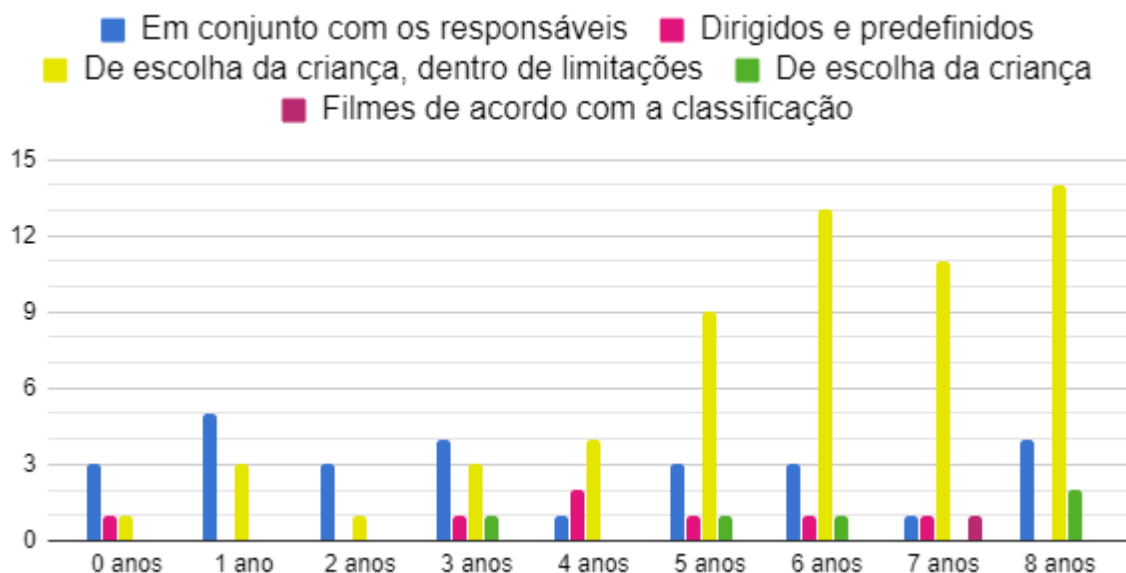


Fonte: Elaborado pelo grupo, 2019.

Dentro deste mesmo contexto, é possível perceber que mesmo com a supervisão/limitação dos responsáveis, é a criança quem escolhe o que quer e prefere acessar (Figura 5). Dado este que nos mostra também uma forte influência da co-utilização dentro da amostra, além das já citadas, já que deixar que o conteúdo seja de escolha da criança, dentro de limitações, é semelhante à ser flexível e revela certo diálogo entre os responsáveis e as crianças, afinal, estas decidem o que é acessado, mas há consciência disto pelos tutores, que dizem também monitorar os conteúdos.. Ainda assim, a indicação feita pelo psicólogo foi para que os pais tenham controle total do que a criança utiliza, afirmando que "*quando você vai dar uma tecnologia para uma criança, é você, é o adulto que tem que escolher o conteúdo e quanto tempo a criança vai usar*".

E é interessante ainda ressaltar que este dado cresce gradativamente de acordo com a faixa etária, o que indica que quanto menor a criança é, mais assistência e atenção seus responsáveis dão, e este vai sendo substituído por certa autonomia, de acordo com o aumento da idade.

Figura 5. Modo em que os conteúdos são acessados pelas crianças



Fonte: Elaborado pelo grupo, 2019.

Durante a pesquisa, uma das maiores preocupações deu-se no âmbito do desenvolvimento infantil, voltado-se também aos fatores físicos presentes nesta fase do desenvolvimento. E em se tratando do conhecimento dos responsáveis sobre este atual e crescente uso das tecnologias na infância, é de suma importância que eles estejam cientes das possíveis consequências que isto pode acarretar. Quase todos os responsáveis (79,8%) acreditam que ocorrem consequências em ambas as partes, ou seja, em processos ideológicos, no cognitivo, psicossocial e cognitivo, tendo ainda que poucos responsáveis creem na consequência em apenas uma ou duas destas, e 13,1% desconhecem sobre o assunto (Figura 6).

Questionado sobre, o psicólogo Franklin ressalta de forma extremamente significativa uma consequência negativa. Ele aponta que (não apenas em crianças, mas em adultos também) a exposição ao meio digital pode desenvolver um transtorno, um vício que a pessoa se torna dependente, como acontece com as drogas, porque como já citado, nosso cérebro funciona de maneira holográfica e os aparelhos digitais o imitam, deixando a criança fascinada, e momentaneamente sem conseguir distinguir a fantasia do real. E ainda pesquisa e cita um texto do Manual Estatístico de Transtornos Mentais, onde há o transtorno de dependência digital ou do jogo, denominado CID. F63.0, que é o transtorno causado pela dependência aos aparelhos digitais, comprovando assim sua fala. Outro ponto muito importante que o

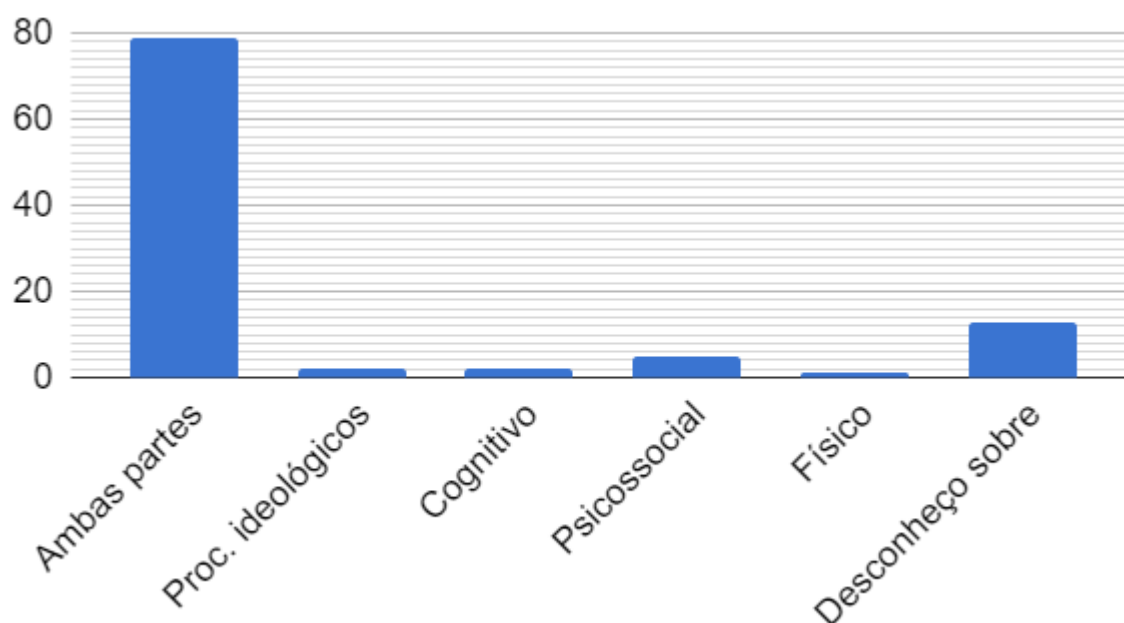
arteterapeuta aponta é na questão da coordenação motora e localização espacial, que a criança precisa desenvolver, precisa brincar e cair, e isto não acontece quando ela está em frente aos aparelhos digitais, e também a questão social, em que a criança passa a ter problemas de socialização. O entrevistado ainda ressalta o fato de que é de grande importância que as crianças tenham uma forma para um desestresse e gasto de energia com atividades físicas, como correr e brincar, pensando no fato de que a maior parte das atividades digitais realizadas não envolvem atividades físicas com um potencial gasto energético e calórico.

Porém, há também as consequências positivas, como a questão do desenvolvimento cognitivo, com a indicação feita pelo psicólogo da utilização de tablets, sempre coordenado com brincadeiras que necessitem de uma maior movimentação, como o brincar com outras crianças. E quando feita a co-utilização com os responsáveis, a criança pode desenvolver seu senso crítico ao dialogar se o que ocorre na fantasia virtual convém com o real. Sumarizando, a criança pode aprender muito.

Desta forma, compreende-se que a utilização de tecnologias digitais em si não é algo considerado ruim, desde que seja realizada e coordenada da forma correta, visando a aprendizagem. Entretanto, caso não seja utilizada de forma limitada, coordenada e supervisionada, torna-se algo perigoso. As tecnologias digitais podem trazer inúmeras melhorias e praticidade à vida de todos, porém sempre devem ser utilizadas de forma consciente, levando em conta a melhora no desenvolvimento e vida saudável, deste caso, das crianças.

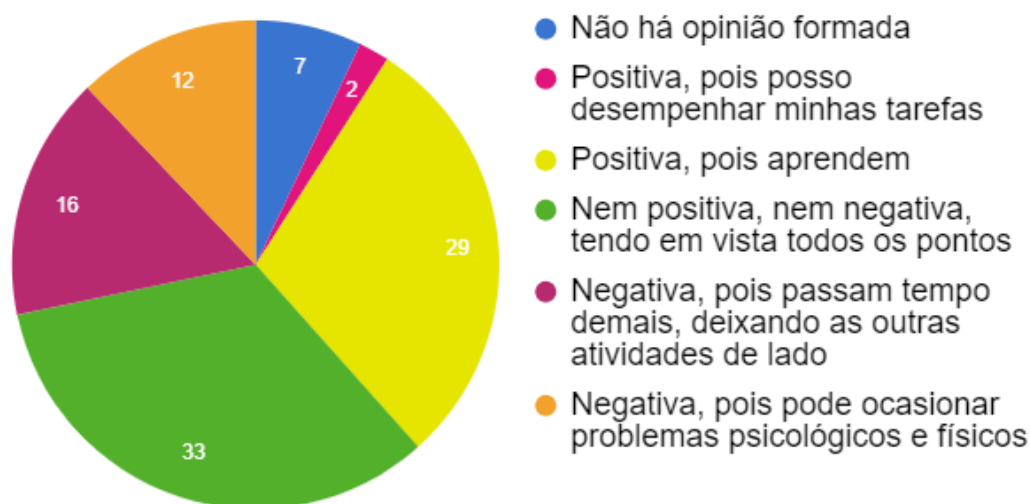
E desta mesma forma pensam aproximadamente 1/3 dos responsáveis da amostra, visto que, ao questionados sobre sua opinião em relação ao uso das tecnologias digitais pelas suas crianças, responderam que não é positiva nem negativa, tendo em vista todos os pontos (Figura 7).

Figura 6. Crença dos responsáveis sobre as consequências da utilização das tecnologias digitais na infância



Fonte: Elaborado pelo grupo, 2019.

Figura 7. Opinião dos responsáveis sobre a utilização das tecnologias digitais pelas crianças



Fonte: Elaborado pelo grupo, 2019.

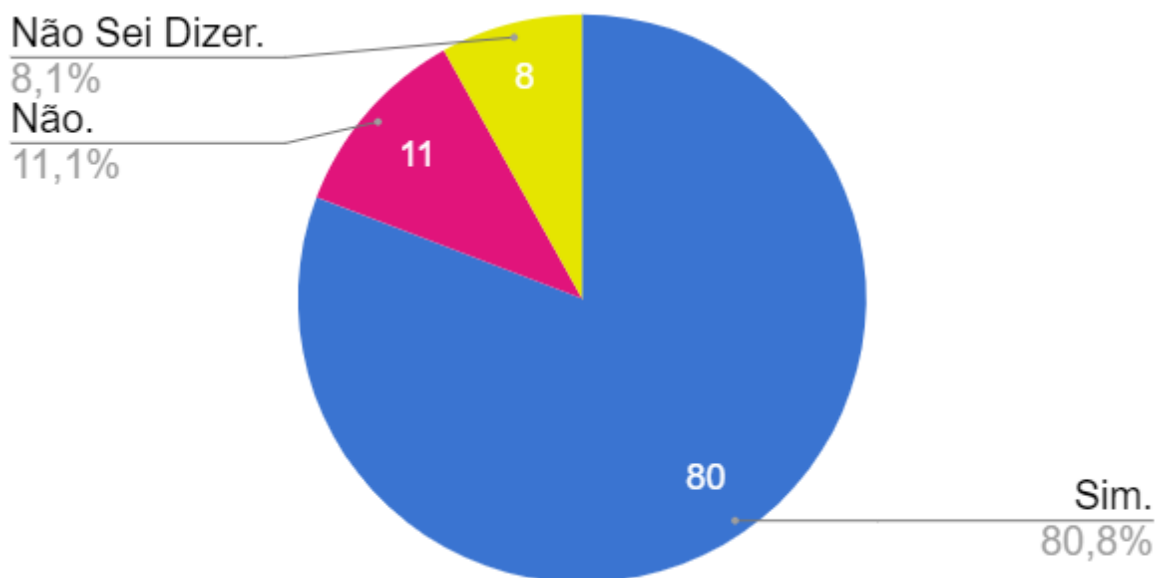
Tendo questionado aos responsáveis a sua relação com as tecnologias digitais em momentos de lazer, foi verificado que mais da metade (53,5%) dos responsáveis declara utilizar tecnologias digitais frequentemente e 18,2% utilizam com muita frequência, o que somando, totaliza-se em mais de 71% da amostra, contrapostos

por cerca de 28,3% de responsáveis que relatam não fazer uso ou utilizar muito pouco.

Lembrando que, segundo Nikken e Jansz (2015 apud Dias & Brito 2017), em geral, os responsáveis com mais competências digitais, que utilizam mais as tecnologias e com percepções e atitudes mais positivas em relação a estas, são mais permissivos, ou seja, responsáveis que desfrutam mais das tecnologias digitais e têm um pensamento mais positivo sobre elas, tendem a deixar seus filhos utilizarem de forma não supervisionada. E também que Brito e Dias (2017) ressaltam que também podemos afirmar que o desenvolvimento tecnológico de crianças, está diretamente ligado à relação que lhes é transmitida pelos seus responsáveis, e isto pode ser decisivo na forma de adaptação que elas terão em relação à essas tecnologias. Foi assim questionado aos responsáveis se eles acreditam que a forma com que fazer o uso das tecnologias digitais influencia na maneira de como as crianças vêm e se relacionam com aparelhos digitais, ou seja, que a forma de utilização adotada por eles, responsáveis, relaciona-se diretamente com as práticas pessoais das crianças, e principalmente, com as suas percepções e atitudes em relação às tecnologias, e cerca de 80,8% dos responsáveis acreditam que de fato ocorre esta influência (Figura 8).

A influência dos responsáveis em relação ao relacionamento da criança com tecnologias digitais é também afirmada por Franklin, sendo nomeada por “*espelhamento*”, na área da psicologia. Ele explica que, devido ao espelhamento, a criança tende a internalizar o comportamento de seu tutor como o ideal, sem um questionamento ou crítica sobre ele, principalmente até os 12 anos. Isso se deve ao fato de que depois dos 12 o cérebro começa a “adolecer”, ou seja, começa a produzir mais críticas, por este motivo ele consegue fazer comparações entre os discursos e ações de seus responsáveis que, até então, eram tidos como verdades absolutas. Desta forma, podemos afirmar que existe uma influência direta entre a utilização de meios digitais pelos responsáveis, e o comportamento tecnológico das crianças.

Figura 8. Responsáveis que acreditam ou não que o uso influencia o uso de suas crianças



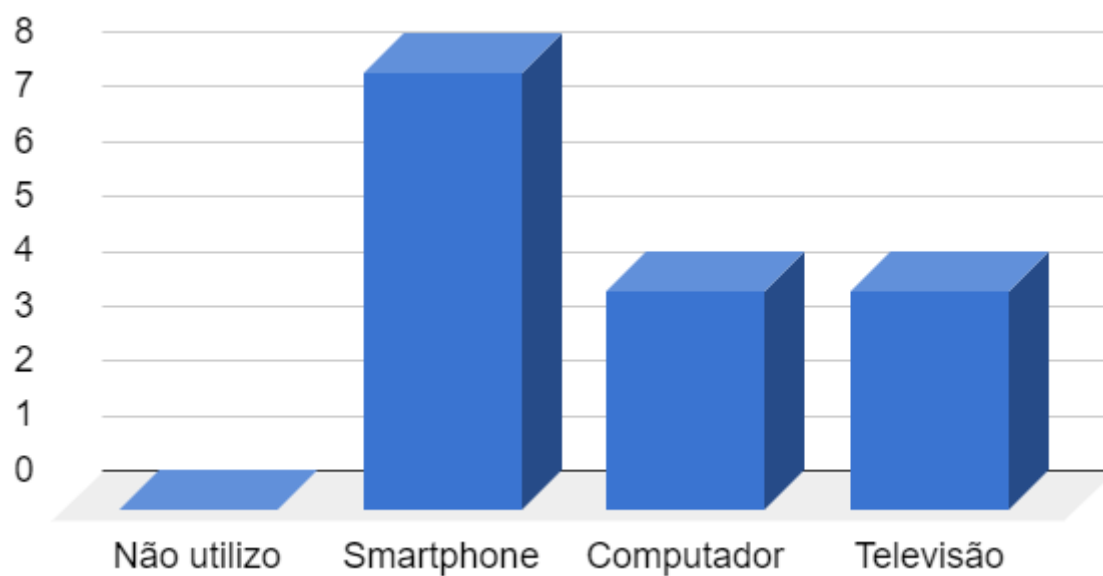
Fonte: Elaborado pelo grupo, 2019.

Tendo como encerrado os dados em relação às crianças que utilizam as tecnologias, há ainda os 7,5% que não fazem uso dos mesmos. Os responsáveis que não permitem a utilização, em geral, justificam que acreditam em um tempo certo para tudo, e que não há necessidade de usar tais tecnologias tão cedo, pois as crianças devem explorar o mundo a sua volta. Afirmam que não há maturidade por parte destas para o uso, e muito menos sua necessidade, e afirmam dar prioridade para experiências e conhecimentos adquiridos de outras formas.

Quando questionado sobre a percepção dos responsáveis em relação às consequências do uso das tecnologias na infância, quase todos (87,5%) acreditam que ocorrem consequências em ambas as partes, ou seja, em processos ideológicos, no cognitivo, psicossocial e cognitivo. E em uma opinião geral, metade (50%) tem uma visão que nem é positiva, nem negativa, tendo em vista todos os pontos, e a outra metade (50%) são de opinião negativa, pois acreditam que a utilização pode acarretar em problemas psicológicos e físicos.

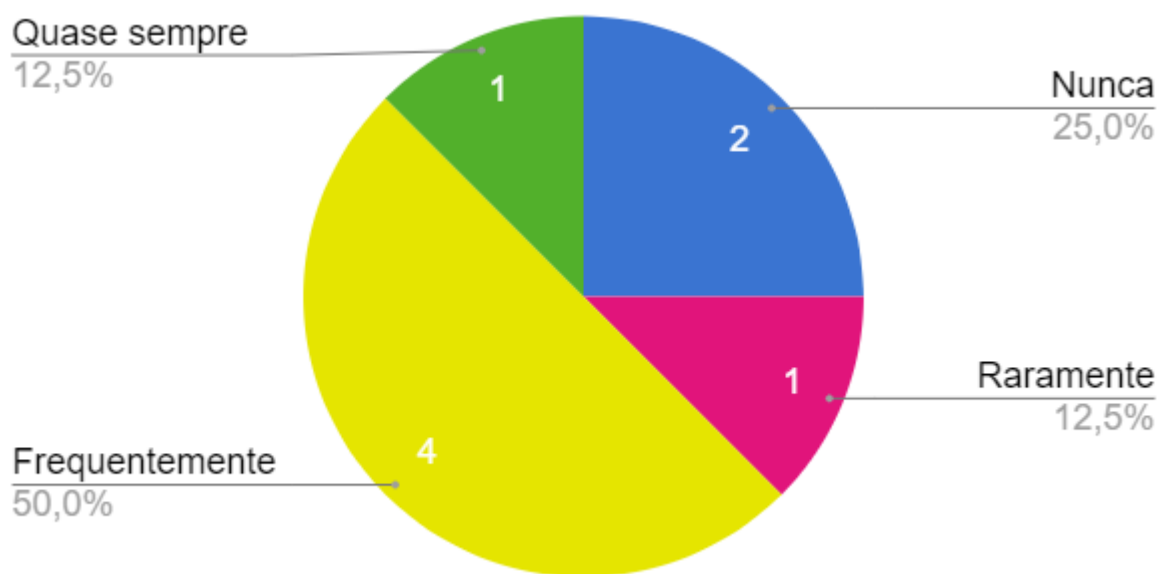
A tecnologia mais utilizada por estes responsáveis (por 100%) é o *smartphone* (Figura 9), e metade destes responsáveis (50%) faz o uso das tecnologias como lazer frequentemente, enquanto 25% afirma nunca utilizá-las como lazer (Figura 10). Além disso, quase todos (87,5%) deles acreditam que seu uso influencia no de suas crianças.

Figura 9. Utilização das tecnologias pelos responsáveis



Fonte: Elaborado pelo grupo, 2019.

Figura 10. Frequência da utilização das tecnologias pelos responsáveis como lazer



Fonte: Elaborado pelo grupo, 2019.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo analisar e compreender o conhecimento dos pais sobre a utilização das tecnologias sociais por seus filhos, as consequências físicas e sociais que essas tecnologias podem ocasionar. Diante da análise e discussões dos dados, foi considerado que o objetivo desta pesquisa foi alcançado. Através dos questionários aplicados com 107 responsáveis por crianças de até 8 anos de idade, e da entrevista feita com o psicólogo Franklin Jones, foi possível a análise de todas as hipóteses previstas no projeto de pesquisa.

Das seis hipóteses, duas foram refutadas, sendo essas: “A maior parte dos responsáveis não observa assiduamente a Classificação Indicativa presente nos conteúdos digitais acessados pela criança” e “As tecnologias digitais mais utilizadas pelas crianças são os *smartphones*”.

Sobre a primeira hipótese, foi possível observar que os responsáveis estão atentos a classificação indicativa presente nos conteúdos digitais, visto que $\frac{3}{4}$ (cerca de 78,8%) da amostra verifica sempre ou quase sempre os dados de Classificação Indicativa etária. A segunda hipótese foi refutada de acordo também com as análises dos resultados dos questionários aplicados, que ao contrário do que foi pressuposto, os *smartphones* não são as tecnologias digitais mais utilizadas, mas sim, os computadores, ficando com um percentual de 78,79, contra os 68,69% que os *smartphones* obtiveram.

Duas outras hipóteses foram corroboradas, e são elas: “Essas tecnologias estão sendo, geralmente, utilizadas de forma excessiva”; “O modo em como as crianças farão o uso da tecnologia tende a se espelhar na relação dos responsáveis com as mesmas”. Além destas, uma das hipóteses foi parcialmente corroborada, esta trata sobre o modo de mediação parental mais comum dentro da amostra ser de caráter instrutivo. Através dos dados, poderíamos corroborá-la, porém, após a entrevista e de um aprofundamento teórico, chega-se à conclusão de que esta hipótese estaria equivocada, afinal, entende-se desta forma que cada responsável se identifica dentro um único padrão de monitoramento, e na realidade, esses padrões variam de acordo com a situação encontrada.

Também foi obtido uma das hipóteses como inconclusiva, sendo esta: Sendo essas tecnologias digitais muito atrativas, as brincadeiras estão sendo trocadas por horas de interação com o mundo digital”, devido ao fato de outros fatores não

mencionados no questionário também acabar por influenciar nos resultados de tais perguntas. Sendo assim, é inviável definir que a redução do número de horas diárias de brincadeiras lúdicas ocorre necessariamente devido ao aumento do número de horas de utilização de aparelhos digitais, sem avaliar outros fatores que influenciam no dia a dia das crianças.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL, Ministério da Justiça. **Classificação Indicativa**. 2014?. Disponível em: <<http://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao>> Acesso em: 05 mai 2018.

BRITO, Rita; DIAS, Patrícia. **Crianças até 8 anos e Tecnologias Digitais no Lar: Os pais como modelos, protetores, supervisores e companheiros**. v. 11, n. 2. p. 72-90. 2017. Disponível em:

<http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1646-59542017000200005&lng=pt&nrm=iso> Acesso em: 03 mai 2018.

COSTA, Edemir; RIBAS, Julio C. da Costa; FILHO, Silvio Serafim da Luz (Org.). **Mídia, educação e subjetividade: disseminando o conhecimento**. Florianópolis: Tribo da Ilha, 2011. v.2. 312 p.

MULLER, Nicolas. **O começo da internet no Brasil**. Disponível em: <https://www.oficinadanet.com.br/artigo/904/o_comeco_da_internet_no_brasil> Acesso em: 20 mai 2018.

NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. Revoluções tecnológicas e transformações subjetivas. **Psicologia: teoria e pesquisa**, v. 18, n. 2, p. 193-202. 2002. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ptp/v18n2/a09v18n2>> Acesso em: 07 mai 2018.

PAPALIA, Diane E.; OLDS, Sally Wendkos; FELDMAN, Ruth Duskin;. **Desenvolvimento humano**. 10. ed. São Paulo: McGraw-Hill, 2009. 889 p.

PINHEIRO, José Maurício dos Santos. **Da iniciação científica ao TCC: uma abordagem para os cursos de tecnologia**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2010. 161 p.

PRENSKY, Marc. **Nativo Digitais, Imigrantes Digitais**, Parte II: Eles realmente pensam diferentemente? On the Horizon, MCB University Press. Tradução de Lays Gabriele Krause Wintrich. Título original: Digital Natives, Digital Immigrants, Part II: Do They Really Think Differently? On the Horizon, MCB University Press. Disponível

em: <<https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>> Acesso em: 16 mai 2018.

RIBEIRO, Ana Elisa. **Tecnologia Digital**. Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais-CEFET/MG / Departamento de Linguagem e Tecnologia. [20-?] Disponível em: <<http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/tecnologia-digital>> Acesso em: 01 maio 2018

ROSA, Lívia Maria de Oliveira Silveira. **Consequências do uso exagerado das tecnologias**. a12.[S.l.], 29 mai. 2017. Disponível em: <<http://www.a12.com/santuاريو/campanha-dos-devotos/noticias/consequencias-do-uso-exagerado-das-tecnologias>> Acesso em: 06 mai 2018

SIMÃO, Ana Margarida Vieira Veiga; RODRIGUES, Elisabete; CABRITO, Belmiro. **O projecto “Educação Tecnológica Precoce”**: uma oportunidade para implementar práticas de inovação curricular. 2007. Sísifo / Revista de ciências da educação, n.3. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Ana_Margarida_Veiga_Simao/publication/28175841_O_projecto_Educacao_Tecnologica_Precoce/links/5742199b08ae9ace841879ef/O-projecto-Educacao-Tecnologica-Precoce.pdf> Acesso em: 06 mai 2018.

TEIXEIRA, Senhorinha das Dores de Sousa. **Recursos digitais no Jardim de Infância: a narrativa digital para promover multiliteracias**. 2014. 110 p. Universidade do Minho, [S.l.], 2014. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/1822/36023>> Acesso em: 06 mai 2018.

APÊNDICES

APÊNDICE A- Convite aos Pais para Participarem da Pesquisa

Bilhetes entregues em escolas, questionando a disponibilidade dos responsáveis pelas crianças, para realizar o questionário

Caros pais ou responsáveis;

Somos alunos do Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC) - Campus Jaraguá do Sul Centro, e estamos realizando uma pesquisa de cunho científico, que visa coletar dados sobre o acesso à tecnologias digitais por crianças de até 08 anos de idade. Vimos por meio deste bilhete, convidá-los a participar da nossa pesquisa.

*obs: O QUESTIONÁRIO SERÁ RESPONDIDO DE FORMA ANÔNIMA.

O(a) senhor(a) responsável, estaria disposto a responder um questionário, com cerca de 12 breves perguntas?

Não tenho interesse.

Sim.

E-mail:

Não possuo e-mail

Nome da criança:

Nome do responsável:

APÊNDICE B - Questionário Aplicado

Questionário aplicado com 107 responsáveis por crianças de 0 a 8 anos, com os quais foram obtidas as respostas apresentadas nesse relatório.

Formulário

Este formulário é escrito por os estudantes do Instituto Federal - Campus Jaraguá do Sul - Centro, para conhecimento e análise de questões propostas sobre o tema "O acesso à tecnologia digital pelas crianças do século XXI em Jaraguá do Sul." Agradecemos por nos ajudar, aceitando responder a algumas perguntas. Estamos abertos a sugestões.

*Obrigatório

1. Endereço de e-mail *

2. Qual é a idade da criança pela qual você é responsável? *

Marcar apenas uma oval.

- 0 anos
 1 ano
 2 anos
 3 anos
 4 anos
 5 anos
 6 anos
 7 anos
 8 anos

3. A criança tem contato direto com tecnologias digitais (smartphones, computadores, televisores, videogames, etc)? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim *Ir para a pergunta 3.*
 Não *Ir para a pergunta 13.*

Utilizam

4. Quais os meios de entretenimento tecnológicos utilizados pela criança?

Marque todas que se aplicam.

- Smartphone
 Computador
 Televisão
 Videogame
 Tablet
 Outro: _____

5. **Com qual frequência você observa a Classificação Indicativa, presente em todos os conteúdos digitais, acessados pela criança? ***

Marcar apenas uma oval.

- Nunca
- Raramente
- Quase sempre
- Sempre

6. **Quantas horas, em média, são gastas com brincadeiras tradicionais? ***

Marcar apenas uma oval.

- Nenhuma
- Menos de 1 hora
- Entre 1 e 2 horas
- Entre 2 e 3 horas
- Entre 3 e 4 horas
- Entre 4 e 5 horas
- Mais que 5 horas
- Não estou ciente

7. **Quantas horas em média, são gastas em uso das tecnologias digitais? ***

Marcar apenas uma oval.

- Menos de 1 hora
- Entre 1 e 2 horas
- Entre 2 e 3 horas
- Entre 3 e 4 horas
- Entre 4 e 5 horas
- Mais que 5 horas
- Desconheço

8. **Os conteúdos digitais acessados pela criança, são... ***

Marcar apenas uma oval.

- Em conjunto com os meus, pois a criança só tem acesso a aparelhos digitais junto a mim.
- Totalmente dirigidos e predefinidos.
- De escolha da criança.
- De escolha da criança, dentro de limitações.
- Outro: _____

9. **Quanto tempo você gasta utilizando aparelhos digitais como lazer? ***

Marcar apenas uma oval.

- Não utilizo
- Muito pouco
- Frequentemente
- Com muita frequência

10. **Em sua opinião, a forma que você faz o uso das tecnologias digitais, pode influenciar seu(a) filho(a), no uso das mesmas? ***

Marcar apenas uma oval.

- Não sei dizer.
 Sim.
 Não.

11. **Enquanto a criança utiliza aparelhos digitais você costuma ... ***

Marcar apenas uma oval.

- Utilizar junto com ela.
 Não monitorar a utilização pois não acho necessário.
 Monitorar o uso completo, e proibir conteúdos quando achar necessário.
 Monitorar o uso completo, mas de forma mais flexível, buscando sempre conversar com a criança sobre o que está sendo acessado.
 Monitorar, porém não a todo momento, mas sim, de forma intercalada, algumas vezes por semana.

12. **Em sua opinião, tecnologias digitais podem ocasionar consequências no desenvolvimento físico, psicossocial, cognitivo e em processos ideológicos das crianças? ***

Marque todas que se aplicam.

- Desconheço sobre o assunto.
 Apenas no físico.
 Apenas no psicossocial.
 Apenas no cognitivo.
 Apenas em processos ideológicos.
 Pode causar consequências em ambas as partes de forma simultanea.

13. **Das frases abaixo, qual possui mais compatibilidade com sua opinião sobre o uso das tecnologia digitais realizado por crianças de até 8 anos de idade? ***

Marcar apenas uma oval.

- Não possuo opinião formada.
 Positiva, pois, meu(minha) filho(a) passa à ter sua atenção voltada à esses aparelhos, permitindo que eu possa desempenhar minhas tarefas.
 Positiva, pois meu(minha) filho(a) aprende com esses aparelhos.
 Nem positiva, nem negativa, tendo em vista todos os pontos.
 Negativa, pois meu(minha) filho(a) passa tempo demais focado nessas tecnologias, deixando as outras atividades de lado.
 Negativa, pois pode ocasionar problemas psicológicos (falta de sociabilidade, ansiedade, cyberbullying, ...) e físicos (obesidade, ...).

14. **Gostaríamos de saber, em breves palavras, o motivo (se houver) da não utilização dos aparelhos digitais pela criança.**

A resposta para esta pergunta não é obrigatória.

15. **Você utiliza aparelhos digitais? Se sim, quais? ***

Marque todas que se aplicam.

- Não utilizo
 Smartphone
 Computador
 Televisão
 Outro: _____

16. **Com que frequência você utiliza dispositivos digitais como lazer? ***

Marcar apenas uma oval.

- Nunca
- Raramente
- Frequentemente
- Quase sempre
- Sempre

17. **Em sua opinião, a forma que você faz o uso das tecnologias digitais, pode influenciar seu(a) filho(a), no uso das mesmas? ***

Marcar apenas uma oval.

- Não sei dizer.
- Sim.
- Não.

18. **Das frases abaixo, qual possui mais compatibilidade com sua opinião sobre o uso das tecnologia digitais realizado por crianças de até 8 anos de idade? ***

Marcar apenas uma oval.

- Não possuo opinião formada.
- Positiva, pois, meu(minha) filho(a) passa à ter sua atenção voltada à esses aparelhos, permitindo que eu possa desempenhar minhas tarefas.
- Positiva, pois meu(minha) filho(a) aprende com esses aparelhos.
- Nem positiva, nem negativa, tendo em vista todos os pontos.
- Negativa, pois meu(minha) filho(a) passa tempo demais focado nessas tecnologias, deixando as outras atividades de lado.
- Negativa, pois pode ocasionar problemas psicológicos (falta de sociabilidade, ansiedade, cyberbullying, ...) e físicos (obesidade, ...).

19. **Em sua opinião, tecnologias digitais podem ocasionar consequências no desenvolvimento físico, psicossocial, cognitivo e em processos ideológicos das crianças? ***

Marque todas que se aplicam.

- Desconheço sobre o assunto.
- Apenas no físico.
- Apenas no psicossocial.
- Apenas no cognitivo.
- Apenas em processos ideológicos.
- Pode causar consequências em ambas as partes de forma simultanea.

APÊNDICE C - Entrevista com o Profissional

Entrevista com o psicólogo Franklin J. Vieira, no qual obtivemos considerações importantes para a conclusão deste presente trabalho.

Local: Blue Chip

Entrevistado: Franklin Jones Vieira

Entrevistadoras: Lays Krause W. e Luana Benkendorf

Data: 15/02/2019

QUANDO FALAMOS SOBRE TECNOLOGIAS DIGITAIS, QUEREMOS NOS REFERIR AO USO DE CELULARES, COMPUTADORES, VIDEO GAMES. (Lays)

“Ah entendi, aí no caso vocês queriam, vocês precisam de informações do que no caso eu escuto dos pais com relação a isso ou é o que eu percebo nas crianças?”
(Franklin)

NESSA VISÃO ASSIM DESSAS DAS DUAS PARTES NA VERDADE, ASSIM, TANTO NO QUE VOCÊ VÊ NO SEU COTIDIANO QUANTO SOBRE A SUA OPINIÃO COMO PROFISSIONAL QUE LIDA BASTANTE COM ISSO. (Lays)

“Ah ok, tá daí qual que é a pergunta que vocês fazem no trabalho de vocês?”
(Franklin)

A NOSSA QUESTÃO PROBLEMA É SOBRE QUAIS AS CONSEQUÊNCIAS QUE ESSAS TECNOLOGIAS PODEM TRAZER, E SE OS PAIS ESTÃO CIENTES, ASSIM, A GENTE ESTUDOU UM POUCO SOBRE COM O QUE A GENTE ENCONTROU DE REFERÊNCIAS E A GENTE QUERIA FAZER ASSIM ALGUMAS PESQUISAS SOBRE MAIS SOBRE ESSA LITERATURA, SOBRE A PARTE PRÁTICA PARA TERMOS ARGUMENTOS. (Lays)

“Em primeiro lugar assim, a exposição tanto de crianças, quanto de adolescentes e adultos, a exposição ao um meio de tecnologia digital ela pode causar um transtorno, um vício, uma dependência, igual a uma dependência de álcool,

cocaína. Por quê? Têm um neurocientista que fala sobre isso, é Pribram o nome dele, se não me engano, onde ele fala porque o nosso cérebro funciona, o sistema dissociativo ele funciona de forma holográfica, o digital ele imita a holografia cerebral entende, é aonde na criança principalmente, não consegue diferir a realidade da fantasia. O que que vai acontecer na criança, ela não vai diferir a realidade da fantasia se ela foi exposta mais de 30 minutos por dia, em termos científicos a criança ela pode ser exposta, mas têm as idades, antes dos 3 anos a criança não pode manusear objetos digitais, não pode, ah mas por quê? Porque ela precisa desenvolver, e porque isso vai atrapalhar e bloquear a fase motora dela, ela vai ficar ali e não vai subir numa escadinha, não vai se desenvolver, não vai brincar, cair, enfim. Dos 3 aos 6 anos ali você deixa em torno de uns 15 minutos preferencialmente, e o que a gente orienta, um tablet que seja maior, com jogos direcionados para a idade, joguinhos assim, colocar e tirar, né, coisas assim mais lúdicas. Televisão a mesma coisa não passar de 1h ou 40 minutos por dia até os 10 anos, e o que que acontece geralmente, os pais deixam a TV, e deixam no videogame por muito tempo porque sabe que a criança fica quieta (risos). Por quê? Porque imita o holograma cerebral e daí lógico a gente fica fascinado né, a gente fica, é maravilhoso, é maravilhoso o mundo digital só que ele têm esses riscos da dependência e têm os riscos do bloqueio de informações pro desenvolvimento, você passa a ter problemas ali sociais, e de socialização com os outros e passa ter, se a criança for muito pequena, problemas daí motores de localização espacial enfim”. (Franklin)

A GENTE TAMBÉM PERCEBEU NUM QUESTIONÁRIO QUE A GENTE APLICOU COM OS RESPONSÁVEIS, QUE A TENDÊNCIA DE ATÉ 3 ANOS, AS CRIANÇAS SEMPRE VÃO UTILIZAR MENOS DO QUE 5h POR DIA O CELULAR, 5H POR DIA, MAS DEPOIS DESSA FAIXA ETÁRIA ATÉ OS 8 ANOS, TENDE A SUBIR, E CONFORME A IDADE VAI SUBINDO, O NÚMERO DE CRIANÇAS QUE PASSAM POR QUANTIDADES ALTAS DE 4/5HORAS EM TECNOLOGIAS DIGITAIS ELA AUMENTA. O NOSSO GRUPO INTERPRETOU ISSO COMO SE FOSSE UMA TROCA, UMA TROCA DOS BRINQUEDOS CONFORME A IDADE VAI AUMENTANDO PELA TECNOLOGIA DIGITAL, ISSO É VERÍDICO? VOCÊ OBSERVA ISSO? (Lays)

“Na verdade por que que vai ocorrer essa troca, porque não há conflitos, resolução de conflitos. Quando você brinca com um brinquedo manualmente você se estressa com ele, você tenta e não consegue e você vai canalizar a tua energia, você vai pinchar, você vai destruir, você vai doar, porque aquilo não serve pra ti, você vai ter meios sociais de poder lidar com a tua frustração; na digitalização não. As coisas ali são rápidas, as coisas acontecem rápido, você tem que pensar rápido; podem ver pelo whatsapp, se a pessoa fica sem responder já dá aquela agonia, vocês imaginam na cabeça de uma criança ela ser exposta a uma tecnologia por muito tempo. O nível de frustração -e isso é científico- das pessoas que são mais digitais, e que são mais expostas a tecnologia é muito, muito, muito baixo, elas têm muita dificuldade de se frustrar, e isso é cientificamente comprovado, os níveis de frustrações são muito baixos”. (Franklin)

NA NOSSA AMOSTRA TAMBÉM, A GENTE OBTEVE UM DADO DE QUE 80,8% DOS RESPONSÁVEIS ACREDITAM QUE A MANEIRA COM QUE ELES FAZEM USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS, PODE INFLUENCIAR EM COMO OS FILHOS DELES VÃO SE RELACIONAR TAMBÉM. ISSO É VERDADE? (Lays)

Qual que é? (Franklin)

OS PAIS, A MAIORIA ACREDITA QUE A MANEIRA COMO ELES UTILIZAM AS TECNOLOGIAS VAI INFLUENCIAR EM COMO A CRIANÇA VAI SE RELACIONAR. POR EXEMPLO: EU USO MUITO MEU CELULAR, MEU FILHO TEM TENDÊNCIA A SE RELACIONAR MUITO, OU EU NÃO GOSTO DE MEXER NO FACEBOOK, MEU FILHO TAMBÉM NÃO VAI GOSTAR NESSE SENTIDO, ISSO VOCÊ OBSERVA? (Lays)

Sim. Se os pais no caso fazem? (Franklin)

ISSO. (Lays)

“Sim. A gente chama isso de espelhamento, na psicologia. Se há esse espelhamento, a criança tende a internalizar isso como o ideal. Principalmente até os 12 anos. Porque depois dos 12 o cérebro começa a adolecer, o cérebro começa a

produzir mais crítica daí ele consegue já fazer uma comparação: “Meu deus, o meu pai diz uma coisa e faz outra, e minha mãe faz outra...”. Entendeu? Aí ele começa a entrar em conflito.” (Franklin)

AINDA RELACIONANDO ASSIM O PAPEL DOS PAIS NISSO, TEM ALGUMA FORMA COM QUE OS PAIS DEVERIAM MONITORAR, POR EXEMPLO: A CRIANÇA JÁ ESTÁ COMEÇANDO A FAZER USO, DIGAMOS QUE SEJA ASSIM, NESSE TEMPO DELA ALÍ DE UMA MEIA HORA, COMO QUE ELES PODERIAM MONITORAR ISSO? É DE FORMA AGRESSIVA, TIPO PROIBINDO, “VOCÊ NÃO PODE ACESSAR ISSO OU ISSO”? (Lays)

“Tem uma palavra chamada previsibilidade. A previsibilidade é a chave. Quando você vai dar uma tecnologia para uma criança, é você, é o adulto que tem que escolher o conteúdo e quanto tempo a criança vai usar. Por exemplo: Uma criança, o ideal pra jogar videogame ou acessar ali um joguinho online é de no máximo 40 minutos, você vai colocar o despertadorzinho lá. “Ó, quando faltarem 5 minutos pro teu tempo, o despertador vai despertar”. Aí depois a criança tem esse tempo para se preparar pra finalizar o que está fazendo. É a mesma coisa que você ir em uma consulta médica. Tá lá, 30 minutos daí quando faltarem 5 minutos o médico vai dizer: “Eu vou te dar essa receita aqui e daí tu tá liberado”. Assim, a gente precisa dessa previsibilidade, e a criança muito mais do que nós. Dá pra você fazer esse jogo comportamental com a criança, e geralmente ela tende a aceitar, se você acostuma desde o início, depois se ela estiver viciada, aí já é outra questão, aí tem que entrar com tratamento, porque daí ela não vai escutar, mas por quê? Porque a criança depois de um tempo que ela vai ficando sozinha com o digital, inconscientemente ela se sente abandonada, então ela não vai escutar o tutor dela.” (Franklin)

BASEADO AGORA NO QUE VOCÊ OBSERVA NO SEU CONSULTÓRIO E NOS SEUS ESTUDOS, QUAL SERIA A SUA OPINIÃO SOBRE AS CRIANÇAS FAZEREM USO DAS TECNOLOGIAS, VOCÊ CONSIDERA QUE ELAS ESTARIAM PERDENDO A INFÂNCIA?

“Não necessariamente se for utilizado tempo e previsibilidade e o adulto escolher um jogo que estimule o cérebro dela para a idade dela não há problema,

mas respeitando as idades, de 15, 30 a 45 minutos, e isso vale também para desenhos, videogames, etc..., telefone não se dá na mão de criança porque no telefone existe uma dupla usualidade, existe a usualidade para comunicação/ligação e para você também ter os aplicativos de entretenimento, a criança não precisa da primeira alternativa, por isso se usa tablet se for desejado estimular os jogos cognitivos ou emocionais da criança.”

SENDO ASSIM EXISTIRIA APARELHOS QUE SÃO MAIS INDICADOS PARA AS CRIANÇAS, QUE SERIA O TABLET

“Com certeza, porque no caso do tablet ele têm um tamanho maior do que o smartphone, tendo assim uma facilidade maior para lidar com a coordenação motora, e também, ele vai dificultar um pouco, porque se você der um smartphone, vai facilitar muito para a criança, dando a ela também a opção de fazer ligações, ter contatos, enfim, de até as vezes ver imagens que os pais veem, enfim, usa-se o tablet, porque ali você controla exatamente os jogos, os aplicativos, que a criança pode ter acesso, é melhor para controlar.”

AINDA EM NOSSA METODOLOGIA, NÓS ENCONTRAMOS DUAS AUTORAS QUE CLASSIFICAM O TIPO DE MEDIAÇÃO PARENTAL EM RELAÇÃO A METODOLOGIA EM TRÊS TIPOS QUE SERIAM RESTRITIVO, ONDE O PAI, ELE É MAIS AGRESSIVO NO SENTIDO DE NÃO ESTABELECEER UMA CONVERSAÇÃO COM A CRIANÇA, É O QUE EU DESCIDO E PONTO, O INSTRUTIVO, EM QUE ELES CONTROLAM MAS DE UMA FORMA MAIS ABERTA, ACREDITO QUE ATRAVÉS DO DIÁLOGO, E A CO UTILIZAÇÃO, EM QUE SE UTILIZA JUNTO COM O PAI, NA NOSSA PESQUISA, OS MAIORES DADOS QUE OS PAIS COLOCARAM QUANDO PERGUNTADO SOBRE, ELES AFIRMAR QUE OU ASSUMEM UMA POSIÇÃO MAIS FLEXÍVEL EM RELAÇÃO AO QUE A CRIANÇA ACESSA, OU ELES COSTUMAM MONITORAR E PROIBIR DE FORMA MAIS ATIVA, VOCÊ CONHECE ALGUMA OUTRA FORMA DE NOMEAR ESSAS MEDIAÇÕES?

“Podemos chamar isso de limites, dar limites. Na psicologia se trabalha com limites ou boundaries, que a gente chama, a prática restritiva é quando você vê

realmente um conteúdo impróprio para a idade, de violência, pornográfico, enfim, aí sim é considerado restritivo, é não e pronto, porque isso não é conteúdo para a sua idade e acabou, e não tem discussão, é tirar e deu, porque você, a função do adulto é prioritariamente proteger a criança, acredito que a autora fala mais nesse sentido, a parte restritiva é quando o conteúdo realmente é proibitivo para a idade, a questão do uso, pode interagir junto, as vezes pode acontecer, e eu atendo muito aqui o caso da criança, o adolescente que por exemplo, assiste um desenho, sei lá, aquele lá que quer conquistar o mundo, como é que é? eu não sei o nome lá, As Meninas Super Poderosas que vivem dando chute em todo mundo, tem pais que não gostam, que acham aquilo um absurdo, ou talvez o Ben 10, que vive lutando, Pokémon, que prende o bichinho, não tem como a gente colocar as crianças em uma redoma e protegê las de tudo, o que a gente faz, a gente senta junto e a gente processa a informação com ela, por exemplo, a gente se interessa pelo que ela tá se interessando. Por exemplo, eu vejo lá, a criança assistindo As Meninas Super Poderosas, ou Os Simpsons -algo que não indico pra ninguém assistir- o que que a gente faz, a gente senta do lado da criança, e vai produzindo uma crítica em cima daquilo, dizendo tipo “o que que tu acha daquilo que ele/ela falou?”, “perai, vamos voltar, repete de novo o que que ele/ela disse?”, “o que que tu achas disso?”, “não porque eu acho que...”, entendeu? Ai você vai fazendo essa troca com a criança, e aí ela vai tendo esse senso crítico sobre o que ela tá assistindo, daí ela não vai reproduzir, ela vai ter um senso de opinião, ficou claro?”

E DAÍ SOBRE AS CONSEQUÊNCIAS, SE O USO É MAIS MODERADO, ELAS VÃO SER CONSEQUÊNCIAS POSITIVAS? VAI SER DIDÁTICO, E SE O USO FOR MUITO EXAGERADO, PODEM TER CONSEQUÊNCIAS MAIS FÍSICAS OU PSICOLÓGICAS?

“Pode ocasionar o transtorno de dependência digital, que é classificado pelo DSL5, você sabe o que é um DSL?, Esse aqui é o manual estatístico de transtornos mentais, aqui nesse manual que foi atualizado em 2014, que é o mais atual que tem, já existe a classificação para transtornos decorrentes de dependência digital, deixa eu só ver bem certinho o nome que é dado (o profissional folheia o manual na procura do termo) aqui ó, transtorno do jogo, F63.0, são os transtornos não relacionados com substâncias, transtorno do jogo ou CID. F63.0, é esse transtorno que daí entra a

questão da dependência a digitais, podendo ser jogos, programas de tv, geralmente voltado a jogos de internet, que eles jogam online, enfim, entra nessa classificação do F63, é comprovado a dependência.”

PODERIA FALAR UM POUCO SOBRE SUA FORMAÇÃO? GOSTARÍAMOS DE SABER TAMBÉM SE PODEMOS COLOCAR O SEU NOME NO PROJETO.

“Pode! Eu sou psicólogo clínico, sou formado a cinco anos, sou especialista em arteterapia e especialista em docência no ensino superior, sou professor de psicologia na Anhanguera, professor no curso de psicologia: clínicos de direito, sou professor de pós-graduação em neurociência e sou professor também de pós-graduação em técnicas expressivas na psicopedagogia, e também organizo palestras, workshop, vivências, essas coisas, relacionadas ao desenvolvimento humano”