



FACULDADE DE ILHÉUS



**COLEGIADO DO CURSO DE PSICOLOGIA
COORDENAÇÃO DA MONOGRAFIA
MONOGRAFIA**

**O USO EXCESSIVO DO CELULAR NA INFÂNCIA E AS SUAS
IMPLICAÇÕES NO PROCESSO DO BRINCAR ENTRE OS IGUAIS**

**Ilhéus, Bahia
2020**



FACULDADE DE ILHÉUS  **CESUPI**

**COLEGIADO DO CURSO DE PSICOLOGIA
COORDENAÇÃO DA MONOGRAFIA
MONOGRAFIA**

ARIANA SANTOS BOMFIM

**O USO EXCESSIVO DO CELULAR NA INFÂNCIA E AS SUAS
IMPLICAÇÕES NO PROCESSO DO BRINCAR ENTRE OS IGUAIS**

Monografia (Artigo científico) entregue para acompanhamento como parte integrante das atividades TCC II do Curso de Psicologia da Faculdade de Ilhéus.

**Ilhéus, Bahia
2020**

**USO EXCESSIVO DO CELULAR NA INFÂNCIA E AS SUAS
IMPLICAÇÕES NO PROCESSO DO BRINCAR ENTRE OS IGUAIS**

ARIANA SANTOS BOMFIM

Aprovado em: __ / __ / __

BANCA EXAMINADORA

Prof. Alba Mendonça Alves
Mestre
Faculdade de Ilhéus - CESUPI
(Orientadora)

Prof. Ruana Santos da Silva
Especialista
Faculdade de Ilhéus - CESUPI
(Avaliador I)

Prof. Dayane Mangabeira Santana Dias
Especialista
Faculdade de Ilhéus - CESUPI
(Avaliador II)

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho, primeiramente, a Deus, que me concedeu o fôlego de vida; ao meu esposo João Paulo, que sempre esteve comigo me dando suporte juntamente com meus filhos e toda a minha família; aos meus irmãos em Cristo, que foram o impulso dessa conquista; e também aos meus colegas de classe que foram participantes dessa longa jornada. Enfim, agradeço a todos que estiveram presente nessa etapa na qual pude concluir. Gratidão eterna.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por ser a base das minhas conquistas.

A todos professores do curso de Psicologia da Faculdade de Ilhéus e, em especial, a prof.^a Alba Mendonça Alves por ter aceitado o convite para ser minha orientadora, me auxiliando nas orientações e correções realizadas, para que eu pudesse obter um resultado satisfatório, com dedicação, esforço e perseverança na conclusão dessa etapa da minha vida profissional.

A todos que, de maneira direta e indireta, contribuíram para minha formação acadêmica: o meu muito obrigado.

" A única coisa que se aprende e realmente faz diferença no comportamento da pessoa que aprende, é a descoberta de si mesma".

(Carl Rogers)

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA.....	12
2.1 As Relações Psicossociais na Infância.....	12
2.2 O Brincar na Contemporaneidade da terceira infância.....	15
2.3 As Vantagens e Desvantagens do Celular na Terceira Infância, no processo do brincar.....	19
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	22
REFERÊNCIAS.....	23
ANEXOS.....	25

O USO EXCESSIVO DO CELULAR NA INFÂNCIA E AS SUAS IMPLICAÇÕES NO PROCESSO DO BRINCAR ENTRE OS IGUAIS

THE USE EXCESSIVE OF CELL PHONE AT CHILDHOOD AND THE YOUR IMPLICATIONS IN PROCESS OF TO PLAY BETWEEN THE EQUALS

Ariana Santos Bomfim¹, Alba Mendonça Alves²

1. Discente do Curso de Psicologia da Faculdade de Ilhéus- CESUPI, Ilhéus, BA

2. Docente Do curso de Psicologia da Faculdade de Ilhéus- CESUPI, Ilhéus-BA

RESUMO

A presente pesquisa propõe-se refletir sobre a utilização excessiva de dispositivos eletrônicos na sociedade e suas possíveis implicações, especialmente para as crianças que, diante das novas formas de entretenimento deparam-se com novas construções de relacionamentos gerados pela tecnologia por meio do mundo virtual. O objetivo dessa pesquisa foi compreender o processo do uso excessivo do celular na infância e suas implicações no brincar entre os iguais. Neste sentido, o presente estudo é fundamentado em pesquisa bibliográfica documental, de cunho qualitativo e quantitativo, desenvolvida por meio da revisão de literatura, baseada em fontes secundárias com o propósito de obter uma melhor compreensão sobre a problemática apresentada. Conforme os resultados obtidos, entende-se que os dispositivos eletrônicos possam ser usados pelas crianças com horários estabelecidos e as regras proposta pelos cuidadores através do consenso entre ambas as partes, pois, patologias como agressividade e ansiedade podem ser geradas por conta do uso excessivo do aparelho celular, podendo comprometer o desenvolvimento da criança no contexto familiar, escolar e nas relações interpessoais, no que poderá enfraquecer principalmente a saúde física e psíquica ao longo de seu desenvolvimento. Diante desse cenário, faz-se necessário que os cuidadores das crianças possam estipular horários e regras em relação ao uso do dispositivo eletrônico. Nisto, a família juntamente com a escola devem caminhar unidas na produção de estratégias para que a criança possa buscar em suas origens a importância do brincar através do contato com os iguais, promovendo assim um bem-estar físico, social e psicológico, na obtenção de uma boa qualidade de vida.

Palavras-Chave: Dispositivos eletrônicos. Infância. Brincar.

ABSTRACT

This research aims to reflect on the use of electronic devices in society. However, its excessive use can cause complications not only for adults, but especially for children, given the new forms of entertainment and new relationships built by technology through the virtual world. The objective of this research was to understand the process of excessive use of cell phones in childhood and its implications for playing among equals. In this sense, the present study, based on bibliographic, documentary research of qualitative and quantitative nature, developed through literature review, based on secondary sources with the purpose of obtaining a better understanding of the presented problem. According to the results obtained, it is recommended that electronic devices can be used with established times and the rules proposed by caregivers through consensus between both parties, as pathologies such as aggressiveness and anxiety can be generated due to the excessive use of the cell phone. , which may compromise the child's development in the family, school and interpersonal relationships, which may weaken mainly physical and mental health throughout their development. Given this scenario, it is necessary that the caregivers of children can stipulate schedules and rules in relation to the use of the electronic device, in which the family together with the school must walk together in the production of strategies so that the child can seek in their origins the importance of playing through contact with equals, thus promoting a physical, social and psychological well-being, in achieving a good quality of life.

Keywords: Electronic device. Childhood. Play.

1 INTRODUÇÃO

A tecnologia, desde a sua criação, oferece para sociedade a cada dia novas formas de entretenimentos e novas construções de relacionamentos virtuais, em contrapartida tem gerado uma preocupação para sociedade pela elevada quantidade de indivíduos que se beneficiam dessa rede, o que gera, conseqüentemente, um aumento em termos de informação e também de produção de seus dispositivos. Outro fator preocupante é que a tecnologia provoca transformações no indivíduo, em seu comportamento e em sua maneira de pensar, principalmente porque o público que tem buscado atingir não é somente os adultos, mas também as crianças, as quais são expostas e direcionadas por bastante tempo para o mundo virtual. Diante disso, a sociedade contemporânea tem sofrido alterações na sua estrutura e no seu funcionamento social, marcada pelas inovações tecnológicas (PAIVA; COSTA, 2019).

As gerações anteriores foram classificadas em geração Y, X e Z, após estas, surge no século XXI a geração Alfha, termo designado pela primeira letra do alfabeto grego e representa o início. As crianças que passam a constituir essa geração são as nascidas a partir do ano de 2010, por já nascerem conectadas em rede, quando incluídas em uma praxe rodeada pela tecnologia, carregada de capacidades, que podem induzir a sociedade porvir com suas ações. Em comparação com as crianças de outrora, as da atualidade possuem ideias e aptidões mais aceleradas, visto que, ao nascerem, são expostas às tecnologias, especialmente aos dispositivos eletrônicos. (OLIVEIRA, 2019).

Diante das complicações ocasionadas pelo uso excessivo do aparelho celular, em variados contextos, a sua utilização na infância não é percebida como um fator prejudicial e sim como algo distrativo e interativo para criança. Todavia é inevitável não pensar nos danos que este pode causar no processo do desenvolvimento infantil nos aspectos físico, social e psíquico desfavorecendo para uma boa qualidade de vida (PAIVA; COSTA, 2015).

Ao se tratar do desenvolvimento infantil, os fatores de riscos em que as crianças são expostas afetam o seu desenvolvimento de maneira negativa, acarretando problemas, principalmente de comportamento. Isso porque os riscos psicossociais, quando estabelecidos, tendem a moldar o repertório da criança tanto no desenvolvimento de situações emocionais e comportamentais quanto na forma adequada de comportamento. Deste modo, a maneira como as crianças lidam com os perigos essenciais nas situações diversas estão voltadas para as aptidões e

determinações, sendo que as mesmas possuem um modo particular de lidar e resistir aos dissemelhantes âmbitos sociais, tornando-as um pouco mais frágeis (CUNHA; RODRIGUES, 2010).

Sendo assim, com base nos conhecimentos adquiridos sobre a problemática apresentada neste estudo, buscou-se compreender: de que forma o uso excessivo do aparelho celular interfere nas brincadeiras infantis? Haja vista que o frequente uso dos dispositivos eletrônicos, na maioria das vezes, passa a substituir as tradicionais brincadeiras lúdicas, as quais tem a capacidade de contribuir para a disciplina, o aspecto interpessoal e a afetividade, uma vez que o contato físico promove a interação entre os iguais e também para o aumento das habilidades sinestésicas. Neste sentido, importa salientar a importância de tal estudo, pois o fenômeno em questão pode influenciar de maneira direta no comportamento provocando uma desordem no aspecto social, cognitivo e afetivo da criança (PAIVA; COSTA, 2015).

A reflexão sobre o uso desmedido do dispositivo eletrônico na infância, na atualidade é de urgente e extrema importância, pois com os avanços tecnológicos as crianças tornam-se cada vez mais vulneráveis, distanciando-se das brincadeiras e da interação entre os iguais. O processo do brincar nessa fase é de grande valor para um desenvolvimento saudável, porém o uso desmedido desse dispositivo tem influenciado e modificado a maneira da criança se comportar frente ao mundo real, mesmo que este seja nos dias atuais uma grande ferramenta para o crescimento da mesma.

Sendo assim, o objetivo desse artigo é compreender o processo do uso excessivo do celular na infância e suas implicações no brincar entre os iguais em conformidade com as atribuições da Psicologia Sistêmica no auxílio familiar. Para tanto, buscou-se identificar o brincar na contemporaneidade, descrever as relações psicossociais na infância e explicar as vantagens e desvantagens do celular na terceira infância no processo do brincar.

Diante do objetivo, o presente estudo foi fundamentado em uma pesquisa bibliográfica documental de cunho qualitativo e descritivo, em que procurou-se compreender o processo da utilização exacerbada do dispositivo eletrônico na infância, e em especial no processo do brincar entre os iguais. O levantamento das informações da revisão de literatura foi baseado em fontes secundárias como livros, trabalhos acadêmicos, sites e revistas científicas, nos quais foram selecionados, com o propósito de obter uma melhor compreensão sobre a problemática apresentada.

2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

2.1 As Relações Psicossociais na Infância

A socialização da criança inicia-se dentro do ambiente familiar, o suporte inicial no qual necessita para viver na sociedade, tanto para a forma de estrutura do núcleo familiar contemporâneo quanto para o modelo em geral ou arranjada em concordância com o restante das posses. Não se pode duvidar que as atividades criativas são ferramentas que admitem a criança ser inserida na cultura e por meio desta possa penetrar na parte interior de suas experiências com o real do seu exterior. O lúdico contribui para o processo de interação da criança no âmbito em que vive, ainda que a família não explore tanto dessa área, independente dos níveis social e econômico no qual está inserida, fatores como, desatenção, rotina de trabalho, acabam prejudicando os relacionamentos dos pais para com as crianças, diminuindo cada vez mais os momentos prazerosos por meio do ato de brincar em relação aos filhos, sendo para o desenvolvimento dela uma base inicial na maneira em como proceder na sociedade (GOMES, 2013).

Segundo Bee e Boyd (2011), a partir do 6º mês de vida, a criança passa a apresentar uma forma positiva de interesse por outras crianças, quando colocadas juntas no mesmo ambiente, começam a se tocar, esticar cabelos e puxar as suas vestes. Na idade de 10 meses, a maneira de se comportar fica cada vez mais clara. As crianças com 14 até 18 meses de idade, passam a apresentar maneira de brincar semelhantes, imitando umas às outras por meio de ruídos, fitando também os olhares. Somente nos 18 meses de idade, contudo, é que elas passam a apresentar maneiras de brincar coordenadas, procurando por exemplo, perseguir, imitar quando o brinquedo se encontra em posse da outra. Com 3 e 4 anos de idade, as crianças já não aparentam querer brincar sozinhas e passam a preferir brincar com os iguais, pois o brincar em conjunto, torna-se mais proveitoso, pelas diversas brincadeiras que podem construir e realizar juntas.

Papalia e Feldman (2013) apontam que as relações construídas com crianças de 7 a 8 anos surgem a partir dos grupos de pares formados pelas próprias crianças de maneira natural, se identificando com aquelas na qual possuem as mesmas semelhanças, sendo bastante constante em termos da realidade vivenciada pelas mesmas. Eles afirmam:

Na terceira infância, o grupo de pares surge de forma espontânea. Os grupos se formam naturalmente entre crianças que vivem próximas ou que vão juntas para a escola e com frequência consistem de crianças da mesma origem racial ou étnica e nível socioeconômico semelhante. Crianças que brincam juntas costumam ter quase a mesma idade e ser do mesmo sexo (PAPALIA; FELDMAN, 2013, p.368).

As habilidades sociais são adjacentes introduzidos nas competências sociais compreendidas de forma conceitual de múltiplas dimensões, em que são inseridos os processos afetivos e sociais da cognição. Sendo analisado de forma avaliativa, as áreas das aptidões sociais na infância, passam a mostrar os campos de cooperação social diante das integrações que a criança realiza como obedecer às regras, compartilhar os brinquedos nas brincadeiras, contribuir com os iguais e manter um controle de si mesma. Ou seja, essas habilidades são utilizadas pelas crianças para passar a fazer parte de um grupo, prudentemente, na disposição social. Outro processo no qual as crianças atuam de maneira fácil são a autonomia social, realizar tarefas, construir amizades e brincar em grupo para que possam melhor interagir entre as mesmas (GOMES; 2016).

A educação acadêmica também passa a contribuir para o desenvolvimento psicossocial da criança, não apenas em partes, mas em geral, iniciando pelo período da pré-escola, assumindo um importante papel para o desenvolvimento infantil, agregando, ao seu desenvolvimento, um equilíbrio para uma confiança afetiva sólida na vida dela. O educador, nesse contexto, passa a sinalizar as dificuldades que o aluno enfrenta, contribuindo para a promoção e intervenção antecipada, no sentido de cuidar da saúde e do ambiente que promove para crianças, socialização, aprendizagem e cultura para o crescimento da mesma (TAVARES, 2010).

As crianças são promotoras do seu próprio desenvolvimento, passando a vivenciar de forma precoce as transformações do ambiente, a começar pela maneira de se relacionar e de interagir no meio que está inserida e no que as determina. Se tratando do ingressar nas escolas, ao iniciar o jardim de infância vivem diversas exigências que as levam a serem confrontadas, sendo no cumprir das regras, dos níveis de tarefas direcionadas e realizadas, nas habilidades de começar e sustentar as relações interpessoais entre os iguais e seus orientadores, entretanto independente do contexto no qual a criança vivencia, o processo de desenvolvimento sofrerá influência. Um dos campos incluídos como demonstração é o crescimento social e individual, não somente para prover as crianças de uma determinada idade, contudo preparar também os que podem aprender depois (GOMES, 2016).

Na contemporaneidade, boa parte das crianças passam a substituir a maneira de se relacionar com os iguais pelos dispositivos, ficando mais tempo em frente a uma tela, insolando-se cada vez mais dos grupos que foram construídos anteriormente substituindo-os pelos dispositivos. Esse tipo de comportamento faz com que elas ajam de maneira individual e independente, agregando em suas habilidades sociais um repertório novo, podendo provocar um desequilíbrio no seu desenvolvimento. A respeito disso, Papalia e Feldman (2013, p. 340) afirmam que

a familiaridade com o computador e a habilidade de navegar na internet estão abrindo possibilidades de instrução individualizada, de comunicação global e de treinamento prévio nas habilidades de pesquisa independente. Entretanto, essas ferramentas são uma fonte de perigos. Primeiramente, o risco de exposição a material nocivo ou inadequado. Além disso, os estudantes precisam aprender a avaliar criteriosamente a informação encontrada no ciberespaço e a separar fatos de opiniões e de publicidade. Finalmente, um foco no “conhecimento visual” poderia desviar os recursos financeiros de outras áreas do currículo.

Somando-se a isso, para Cunha e Rodrigues (2010), a resiliência no desenvolvimento infantil pode ser considerada como habilidades que as crianças em exposição a situação de perigo apresentam em resposta a seus dilemas, denunciando sinais de aptidões particulares. Desta forma, crianças que se caracterizam como resilientes apresentam algumas habilidades como autocontrole, autoestima, competência social, aptidões na resolução de problemas e outras características que de forma singular podem desenvolver, em especial na fase da terceira infância.

Segundo Gonçalves (2016), a fase das operações concretas constitui-se na terceira infância, entre crianças de 7 a 12 anos de idade. É neste momento que o raciocínio é extensivamente restringido ao imediatismo. As crianças nesta fase possuem mais competências em termos de atividades que demandam raciocínio lógico, como também raciocínio dedutivo e indutivo, conservação, causalidade e outros, passando a serem menos egocêntricas que anteriormente.

Segundo Papalia e Feldman (2013), as relações entre os pares surgem por meio das habilidades desenvolvidas essencialmente para a socialização e a amizade, no qual adquirem um entendimento de filiação. Nisto as crianças passam a ser determinadas a efetuar coisas, igualmente obtendo um sentido de identidade, possuindo aptidões como capacidades para liderar e comunicar, cooperar, obedecer normas e cumprir papéis. Pois em termos de como se relacionar na sociedade, o grupo dos iguais dá sua contribuição para que a criança possa aprender.

Os grupos de pares aprendem a fazer ajustes de suas necessidades e de seus desejos essenciais e das libidos dos outros, sabendo quando ficar estável e quando afrouxar, ofertando uma proteção emocional para o grupo. Diante disso podem apresentar comportamentos em termos de discriminação e preconceito, no qual pode ser diminuído conforme há o desenvolvimento cognitivo e a evolução da idade. Já o grupo que é constituído pelo mesmo sexo contribui para que possam ser construídos comportamentos apropriados ao gênero e para agregar papéis de tipo em relação ao conceito que tem sobre de si próprio (PAPALIA; FELDMAN, 2013).

Em relação aos riscos habituais que as crianças vivenciam que são relativos ao desenvolvimento infantil, alguns fatores acabam podendo evidenciá-los como a ausência da ligação parental, o papel da família no crescimento da criança, a má distribuição da autoridade e do poder dos cuidadores para com a criança, a falta de uma forma diferenciada dos papéis, a falta de diálogo, revelação de afeto diminuída tanto em situações de perdas quanto em momentos de crise entre os membros familiares. Também fatores de proteção são apresentados, em que estão relacionados com o sentido que o indivíduo dá às suas vivências, voltado para a forma como se sente em termos de auto eficácia e bem-estar, a maneira como enfrenta as mudanças e age diante das adversidades (CUNHA; RODRIGUES, 2010).

2.2 O Brincar na Contemporaneidade da terceira infância

As diferentes concepções de infância perpassam por várias épocas históricas e sofrem um período extenso de modificações levando em consideração o cuidado ofertado a criança. Tais concepções sofrem alterações no sentido de compreensão da infância e da maneira na qual as crianças vivenciam devido as transformações na sociedade, aceitando os diversos papéis sociais em conformidade com o período no qual está incluído, visto que não se pode relacionar o ser criança das épocas anteriores com o ser criança da contemporaneidade. Em cada contexto histórico a criança está envolvida, porém cada um apresenta seus ideais e sua fala de maneira diferenciada, pois não há uma única concepção de infância e sim diversas formas de representar infâncias de diferentes contextos. Por isso, a representação de infância não poderia ser reduzida de maneira única, ou seja, sempre a mesma, mas de acordo com o contexto histórico da época vivida (ANDRADE, 2010).

Nos tempos antigos, a criança era considerada como um adulto em pequena estatura, por não possuir características particulares, pois não havia separação que

pudesse defini-las em relação aos adultos, o momento que recebiam tratamentos diferenciados era somente enquanto estavam sob os cuidados de suas mães. Na idade Média, não se podia também as distinguir dos adultos, em termos de concepções de sentimento de infância, pois em relação as fases da vida como infância, adolescência e vida adulta não existia definições. A maneira como se percebia o desenvolvimento da criança era quando esta obtinha autonomia e passavam a se tornar participante do universo adulto, a sua socialização se dava por meio das atividades diárias em que eram submetidas. A maneira que se tinha de aprender era com as tarefas realizadas pelos adultos, a diferença que se podia ter em relação a eles era em termos de força e estatura, por serem pequenas (ZABINI, 2010).

Na idade média ainda não se tinha conhecimento sobre as concepções morais da criança e a forma de como educa-las, foi a partir da metade do século XVII que se iniciou uma preocupação sobre o assunto. Logo após a criança passou a adquirir uma característica particular, sendo a formação do sentimento de infância um marco até que a primeira fase da vida humana passasse a ser diferenciada da fase da vida adulta, garantindo assim afeto e atenção ao que está voltado para a infância. Na contemporaneidade, há um movimento regresso que tem se refletido muito sobre o comportamento da criança, pois estas apresentam maneiras de agir, vestir e acesso a informações que nos períodos anteriores eram vedadas, tornando-as novamente semelhantes ao adulto (MATHIAS; GONÇALVES, 2010).

Segundo Gomes (2013), as diferentes concepções sobre a infância que foram construídas em diferentes épocas de desenvolvimento da sociedade, permitiu, diante das fases históricas, pensar sobre a maneira de como a criança se relaciona atualmente no mundo. A forma como as crianças e os adultos se relacionavam em relação ao brincar e aos brinquedos na época medieval era igual, onde ambos participavam das brincadeiras e jogos, no momento que brincavam de bonecas também participavam dos jogos de xadrez, cartas, com arcos, tiro ao alvo, ascender velas com os olhos vendados e outros. Os brinquedos foram conceituados como objetos que podem ser representados por algo real, são construídos de maneira semelhante com a realidade, porém em miniaturas para que as crianças possam manusear. A criança tem por meio da brincadeira uma forma de agir espontânea e com noção para que as regras do jogo possam de maneira concreta serem desempenhadas, introduzindo no comportamento o lúdico, processo em que os adultos também participavam.

Ao refletir sobre a concepção de infância que se pode ter nos dias atuais, comparada com as de tempos antigos, percebe-se que, independente das transformações do contexto em que está inserida, mesmo em relação as situações econômicos, culturais e sociais, a criança não consisti em ser o que não é, pois, essa fase passará e ela vivenciará a fase da vida deixando de ser para ser adulto, mesmo marcadas pelas discrepâncias da sociedade em que vive. Zabini (2010, p.20) diz que:

Pensar a infância contemporânea é pensa-la através das concepções que foram se estabelecendo historicamente pelas transformações socioeconômicas. “Crianças são sujeitos sociais e históricos marcados, portanto, pelas contradições das sociedades em que estão inseridas. A criança não se resume a ser alguém que não é, mas que se tornará (adulto, no dia em que deixar de ser criança)”.

Conforme Cairoli (2010), a ideia do brincar é concebida desde então como um lugar que produz a expressão do próprio indivíduo e suas particularidades. Como parte fundamental, o brincar se apresenta em todas as fases da infância, fazendo com que a criança possa adquirir experiências, também o brincar é um modelo visível e progressivo das habilidades criadas de se organizar e de interagir pelas ligações emocionais favorecendo o crescimento interacional na sociedade.

O brincar possui um papel importante para o desenvolvimento saudável da criança, passando a direcionar as relações entre os iguais e também as psicoterapias infantis em termo de comunicação, como por exemplo, a psicanálise, a qual teve o seu desenvolvimento relacionado ao brincar de forma autêntica, no trabalho do eu com os outros voltados a comunicação (SANTOS; BARROS, 2017).

Na atualidade, o processo de desenvolvimento infantil, em termos do brincar e das brincadeiras, sofre grande influência por parte das inovações tecnológicas. Uma época em que as crianças já nascem conectadas em contato com o mundo virtual, este se apresenta dentro de vários contextos na sociedade, no âmbito familiar, nas instituições educacionais e nas práticas de lazer e outros. É por meio de dispositivos como computadores, celulares e televisores que a utilização tecnológica é observada, porém a cada dia aumenta a sua acessibilidade sem que haja algum tipo de restrição para as crianças, entrando em declínio as concepções de infância que foram formadas com o passar dos anos, não correspondendo as conquistas obtidas em termos de conceitos, sobre o ser criança puro e inocente, pois nos dias atuais esse olhar está sendo desfigurado (MATHIAS; GONSALVES, 2017).

Segundo Paiva e Costa (2015), o mundo tecnológico tem se infiltrado de maneira sutil na vida das crianças, ocasionando um distanciamento entre os iguais no brincar como também nas brincadeiras, pois as crianças que brincavam de peteca, pular corda, pega-pega, jogar bola, casinha e outros, estão nos dias atuais substituído a forma clássica do brincar pelos aparelhos eletrônicos sendo os celulares o principal ponto de conexão. Desta forma, o uso excessivo do dispositivo torna-se um fator de risco para o desenvolvimento infantil, implicado na saúde física e psíquica do mesmo, desencadeando sedentarismo, isolamento, ansiedade, estresse e outros, pelo descontrole da sua utilização.

Conforme Mendes e Marques (2019) salientam, no desenvolvimento da criança, há relação entre o brincar e o processo de aprendizagem. Pois este permite, que ao longo do tempo a criança de uma melhor forma elaborar o seu aprendizado. A partir dos brinquedos que se constitui uma relação nova entre a área da percepção visual e a área do significado, isto é, circunstâncias reais e circunstâncias abstratas.

É por meio do processo de interação que as crianças apresentam-se excessivamente sociáveis, podendo auxiliar as mesmas em variadas situações, como já é percebido por bastante tempo. Essas relações contribuem para que as crianças possam estabelecer grandes vínculos, pois perante as brincadeiras apresentam condições que as possibilitam de acrescentar maneiras para demonstrarem suas ideias, como comunicação, ações e gestos, independente das fases em que estejam, iniciada por meio da coletividade no processo do brincar (MENDES; MARQUES, 2019).

A tecnologia em companhia de seus dispositivos eletrônicos tem sido a causa das modificações que têm ocorrido nas relações sociais, corroborando para uma desordem, na cultura, no desempenho intelectual, nas ideias de conhecimento básicos e também no contexto em termos de conceitos sobre infância. A medida em que há mudanças na cultura, também ocorrerá no funcionamento intelectual. Mediante a isso, o uso dos dispositivos de maneira excessiva pode influenciar no processo de desenvolvimento das crianças e no âmbito em que está inserida (BONA, 2010).

Ao se tratar das habilidades sociais por meio das brincadeiras infantis, estas envolvem várias classes de componentes sociais que acabam colaborando para as competências sociais, proporcionando uma ligação produtiva e saudável para a comunicação interpessoal. O papel das habilidades sociais passa a descrever e a identificar os elementos que estão introduzidos no comportamento, sendo intelecto-

afetivo e fisiológico que auxiliam para atuação social mostrando o significado da avaliação e definição realizada pela correlação da maneira como funciona a interpretação social. Sendo assim, as competências nas quais são desenvolvidas nas crianças faz-se necessário em termo de saúde e proteção, passando a se associar a uma saudável adaptação social e predisposição para a obtenção de qualidades fundamentais do seu crescimento (CUNHA; RODRIGUES, 2010).

As crianças, na atualidade, passam a usar a tecnologia de maneira abusiva, e, conseqüentemente, o uso desmedido pode provocar uma falta de equilíbrio no corpo e na mente. Por meio de uma vida sedentária em que podem se encontrar, intensifica-se na criança o isolamento social por não promover para si práticas de lazer, caracterizado pelo manifesto do mundo virtual, provocando no indivíduo estresse, ansiedade, afeto embotado e desânimo diminuído para seu processo físico, social, cognitivo, afetivo e para um completo desenvolvimento (PAIVA; COSTA, 2015).

2.3 As Vantagens e Desvantagens do Celular na Terceira Infância, no processo do brincar

A sociedade vivencia uma constante evolução global, independente dos padrões socioeconômicos, o avanço tecnológico acaba impactando-a, de maneira que passa a promover transformações importantes. Desde o período da revolução industrial, até os dias atuais, as transformações tecnológicas vêm ocasionando modificações tanto para o ambiente quanto para o indivíduo. Entretanto, algumas dessas mudanças influenciam tanto na comunicação como também na interação, seja no brincar das crianças, como na forma de se relacionar com os indivíduos (SANTOS; BARROS, 2017).

Nos dias atuais, as brincadeiras tradicionais passam a se distanciar da vida das crianças, por conta dos dispositivos eletrônicos que trazem uma nova maneira de brincar por meio dos jogos que muitas vezes passam a ser a preferência delas. Fato que exige muita concentração das crianças para que possa completar as atividades, fazendo com que elas permaneçam por um longo período de tempo focadas na tela do dispositivo (CAIROLI, 2010).

A utilização da tecnologia de forma equilibrada pode ser um fator benéfico para o público infantil, pois contribui para o desenvolvimento emocional da criança em termos de comunicação e informação, em especial por meio dos jogos eletrônicos como uma nova maneira de brincar. Conforme Santos; Barros (2017, p18).

Uma parcela dos autores que revelaram pontos positivos nessa questão associa os jogos eletrônicos ao processo de aprendizagem formal dos alunos, podendo trazer benefícios como concentração, atenção e aprendizagem de conteúdos escolares; a outra parcela de autores que identificam pontos positivos nos jogos eletrônicos toma como base de análise os processos psicológicos desencadeados por tais jogos, sejam eles cognitivos, afetivos ou sociais.

A criança, por ter acesso ao mundo virtual por meio do dispositivo eletrônico, passa a desenvolver hábitos que podem interferir no seu processo de comunicação, escrita e interação, pois ao se manter conectada sem um monitoramento, pode provocar uma dependência, passando a sofrer uma sobrecarga de informações, não conseguindo assimilar e nem acomodar os conhecimentos já adquiridos por conta da rapidez que a informação diante da tela se apresenta. Com isso, o uso abusivo do dispositivo pode desestabilizar o ciclo familiar e o meio no qual a criança está inserida, por não atender as necessidades de amizade, apego e amor, compreendido um referencial para uma boa interação e socialização, quando isso não ocorre passa a dificultar as relações nas quais foram construídas, provocando um desequilíbrio entre o afeto e a percepção, interferindo no processo de desenvolvimento da criança (PAIVA; COSTA, 2015).

Segundo Mathias e Gonçalves (2017), surge, nesse âmbito, um cuidado em relação a tecnologia no que diz respeito aos códigos e imagens apresentados pela internet, por estarem em exposição as crianças passam a reconhecer as imagens e os símbolos antes mesmo de serem alfabetizadas, por manter-se na maior parte do tempo conectadas com os dispositivos eletrônicos, em especial os celulares, que possuem um comando auditivo, favorecendo para uma rápida navegação nas buscas dos aplicativos de interesse.

A tecnologia pode gerar risco para a saúde dos indivíduos, gerando pontos negativos, principalmente para as crianças dos 7 aos 13 anos de idade. Por ser uma fase de transição, desfavorece para o rendimento escolar, em especial aqueles que não conseguem prestar atenção nas tarefas, dificulta a comunicação presencial entre os pares, passando a ser de maneira virtual o contato, a relação afetiva da família também sofre modificações já que estão cada vez mais isolados com atenção voltada para o dispositivo, vivenciando um mundo de constante transformação. A forma como a informação é processada é rápida, gerando na saúde da criança situações adversas, numa fase em que a criança está crescendo e se desenvolvendo, onde o processo de maturação do cérebro recebe vários estímulos do externo, ocasionando dificuldade

na atenção e na concentração, formando uma desordem na organização da mente da criança (SANTOS; BARROS, 2017).

Outro aspecto negativo na utilização do dispositivo em relação as crianças é o sedentarismo enfrentado nos dias atuais. Por passarem a maior parte do tempo conectada diante de uma tela, por conta do fácil acesso do dispositivo eletrônico, as práticas das atividades física são deixadas de lado, diante dessa realidade, a criança passa a ficar sedentária por não praticar uma atividade que possa contribuir para o corpo, desenvolvendo patologias tanto físicas como psicológicas, tendo dificuldade para se relacionar, não consegue se alimentar bem, o ritmo do sono passa a sofrer alterações, possui menos formas de interação, queda no rendimento escolar, não se sente pertencente ao grupo escolhido, não se comunica com eficácia, deixa de lado as brincadeiras infantis, passando aderir as brincadeiras virtuais, podendo permear até a sua vida adulta (PAIVA; COSTA, 2015).

Em contrapartida a utilização do dispositivo eletrônico de maneira equilibrada pode favorecer para aprendizagem da criança, em especial no âmbito educacional, no que envolve o processo de atenção e concentração relacionados aos conteúdos propostos pelo ambiente escolar. Uma outra vantagem estabelecida pelo uso apropriado do dispositivo são os jogos eletrônicos identificados como pilar de análise os procedimentos psíquicos sendo eles afetivos, sociais ou cognitivos nos quais são estimulados por tantos jogos (SANTOS; BARROS, 2017).

Conforme Santos e Barros (2017), para o desenvolvimento emocional da criança, os jogos eletrônicos podem possuir vantagens na proporção que permita possibilitar um ambiente em que a criança possa consistir de maneira livre, na proporção que, não estando diante do jogo virtual, ela possa se entreter em outras atividades, ou até mesmo sem estar fazendo coisa alguma, para que possa conseguir equilibrar tanto a forma de se conectar quanto a de desconectar sem que haja um desequilíbrio diante da realidade interna e da realidade externa.

O brincar determina uma junção entre o universo real e o universo imaginário, por isso torna-se indispensável para a vida da criança, entretanto devido as problemáticas apresentadas acima, as brincadeiras tradicionais estão desaparecendo pouco a pouco, abrindo espaço para o mundo virtual tecnológico (GOMES, 2013).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa buscou compreender as interferências que os dispositivos eletrônicos conduzidos pelos avanços tecnológicos podem provocar nos indivíduos, atualmente sendo muito utilizado pelo público infantil. Contudo a sua utilização de forma adequada contribui para o desenvolvimento da criança. Tornando-se indiscutível o fato de que, nos dias atuais, a tecnologia com as suas ferramentas ocupa uma área na psique tanto dos adultos quanto das crianças.

A família e a escola são ambientes propícios para o desenvolvimento psicossocial da criança, pois podem promover segurança, afeto, aprendizagem e cultura. Os dispositivos já fazem parte do cotidiano do indivíduo e estão presentes nesses ambientes, e promovem facilidade e comodidade, pois novas conexões são formadas a cada momento em que as crianças são imersas independente do processo do brincar. Uma forma de atrair o público infantil para o mundo virtual são os jogos e aplicativos que, quando usados de maneira correta, favorecem o raciocínio lógico, podendo ser uma excelente ferramenta dos estudos escolares, também podem funcionar como treinamento cognitivo por meio do processo de repetição, envolvendo as funções executivas, assim elas adquirem uma aceleração mental. A criança pode fazer o uso do dispositivo para apresentar suas ideias, habilidades e potencialidades através de vídeos, canais e aplicativos ou até mesmo recriando, explorando sua criatividade.

Diante disso, pode-se concluir que o objetivo desse estudo não foi abolir o uso dos dispositivos eletrônicos na infância, mas informar que a rede não é prejudicial para saúde da criança desde que se evite os fatores de riscos que podem se infiltrar, necessitando a criança de orientações adequadas para que não sejam capturadas. No entanto, sabendo que o corpo da criança está em constante desenvolvimento, assim como o cérebro, é importante frisar que as brincadeiras tradicionais, como amarelinha, pular corda, jogar bola entre outras, são importantes para o processo de interação entre os iguais, favorecendo para o contato físico, social e mental, por isso não se pode anular as origens das brincadeiras infantis. Então, quando não há uma administração positiva diante do que a criança propõe-se realizar, tanto no mundo virtual como no real, sofrem por não dar conta de tantas informações apresentadas, pois a família, a escola e os profissionais de saúde, em especial da área de psicologia, devem estar atentos ao olhar, ao grito e ao silêncio da criança, promovendo atenção e escuta que favoreça nos seus enfrentamentos para uma melhor qualidade de vida.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Lucimary B. Pedrosa. Educação Infantil: discurso, legislação e práticas institucionais. **São Paulo: Editora UNESP**. São Paulo, 2010. Disponível em: <<http://books.scielo.org>>. Acesso em: 5 de novembro. 2016.

BEE, Helen; BOYD, Denise. **A criança em desenvolvimento/** Helen Bee, Denise Boyd; Tradução: Cristina Monteiro; revisão técnica: Antônio Carlos Amador Pereira. – 12 ed. – Porto Alegre: Artmed, 2011.

BONA, V.D. **Tecnologia e infância: ser criança na contemporaneidade**. Recife –Pe, 2010. 144f. Dissertação (Mestrado) Universidade Federal de Pernambuco, Recife –PE 2010.

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

CUNHA, Natália; RODRIGUES, Marisa Cosenza. O desenvolvimento de competências psicossociais como fator de proteção ao desenvolvimento infantil. **Estudos Interdisciplinares em Psicologia**, v. 1, n. 2, p. 235-248, 2010.

GONÇALVES, Josiane Peres. Ciclo vital: início, desenvolvimento e fim da vida humana possíveis contribuições para educadores. **Revista Contexto & Educação**, v 31, n. 98, p. 79-110, 2016.

GONÇALVES, Josiane Peres; MATHIAS, Elizamari Lúcio Umbelino. As tecnologias como agentes de mudança nas concepções de infância: desenvolvimento ou risco para as crianças? **Horizontes**, v. 35, n. 3, p. 162-174, 2017.

MENDES, Aliana Rostand; MARQUES, Nelson Luiz Reyes. A brincadeira como fator indispensável na construção identitária das crianças. **Revista Educar Mais**, v. 3, n.1, p. 45-55.

GOMES, Rosa Maria. As aptidões sociais na infância: identificar para intervir. **Interações**, v. 12, n. 42, p. 70-95, 2016.

OLIVEIRA, G. D.S. **Geração Alpha entre a realidade e o virtual: o sujeito digital**. Ijuí– Rs, 2019. 43f. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, Ijuí–RS, 2019.

PAIVA, Natália Moraes Nolêto de; COSTA, J. A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça? **Psicologia. Pt**, v. 1, p. 1-13, 2015.

PAPALIA, Diane E. **Desenvolvimento humano** [recurso eletrônico] / Diane E. Papalia, Ruth Duskin Feldman, com Gabriela Martorell; tradução: Carla Filomena Marques Pinto Vercesi... [et al.]; [revisão técnica: Maria Cecília de Vilhena Moraes Silva... et al.]. – 12. ed. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre: AMGH, 2013.

RICARDO, Lorena Santos; ROSSETTI, Claudia Broetto. O conceito de amizade na infância: uma investigação utilizando o método clínico. **Construção psicopedagógica**, v. 19, n.19, p. 82-94, 2011.

TAVARES, A. M. S. P. **Desenvolvimento psicossocial das crianças do pré-escolar: Estudo de caso jardim infantil SOS São Domingos.** São Domingos –Cv, 2010. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) Universidade de Cabo Verde, São domingos –CV, 2010.

ZABINI, F.O. **Os aparatos tecnológicos e as experiências do brincar na infância contemporânea.** Londrina–Pr, 2016.58f. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) Universidade Estadual de Londrina. Londrina –PR, 2016.