

O USO EXCESSIVO DE TELAS E OS IMPACTOS QUE PODEM CAUSAR NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

José Luiz Pereira de Moraes – jose.moraes@iced.ufpa.br

Celi da Costa Silva Bahia – celibahia@yahoo.com.br

Eixo Temático: 2 – Sociedade, Tecnologia e Educação

Resumo: O artigo aborda os impactos que o uso excessivo de tela pode trazer para a vida da criança. Muito se vê desde cedo as crianças penduradas em aparelhos eletrotécnicos, e esse acesso prematuro pode influenciar no desenvolvimento da criança, prejudicando aspectos cognitivos, sociais e afetivos, além de negar o direito das crianças a brincadeiras que são tão próprias do tempo da infância. Com o objetivo de compreender o impacto do uso excessivo de telas na infância, o artigo se apoia em uma metodologia bibliográfica, por meio de levantamento de leituras de artigos e trabalhos acadêmicos que investigam a temática. Os principais resultados apontam que o uso excessivo de telas pela criança reduz as interações familiares e sociais, ocasiona a substituição de brincadeiras pelo entretenimento digital e ocasiona dificuldades em desenvolver habilidades emocionais e sociais por meio do contato direto com o mundo ao redor.

Palavras-Chave: Infância, tempo de tela, impactos, criança.

Introdução

Podemos definir a criança como sujeito histórico e social, que reconhece que a infância não é apenas uma caminhada ou etapa biológica e natural da vida, mas sim uma construção social e histórica. Ou seja, a criança é um indivíduo que participa ativamente de sua própria formação e da sociedade, influenciando e sendo influenciada pelo contexto cultural, social e histórico em que está inserida. No pensamento de Lev Vygotsky (2007), esse conceito é abordado a partir de sua teoria histórico-cultural, que enfatiza que o desenvolvimento humano ocorre mediado pela cultura e pela interação social. Vygotsky (2007) argumenta que as crianças se constituem como sujeitos históricos por meio de sua participação ativa em práticas sociais e do acesso às ferramentas culturais, como a linguagem, que moldam o pensamento e as ações.

Através dessa linha de pensamento em que a criança é um sujeito social e histórico, podemos compreender que em cada período a criança foi influenciando e sendo influenciada pelo meio social que participa, e assim foi evoluindo conforme a sociedade evoluiu. Nesse processo as gerações foram sendo classificadas por períodos. Segundo Casarotto (2020) Cada uma das gerações refere-se a um período do nascimento desse

indivíduo. A geração Baby Boomers, refere-se as pessoas que nasceram entre 1940 à 1960, e assim até chegar o período atual. Na atualidade predomina a geração Alpha, pessoas nascidas a partir de 2010, são conhecidas como a geração que nasceu com o celular na mão, pois tem um relacionamento quase que natural com aparelhos tecnológicos.

Vale salientar que o uso excessivo de telas e aparelhos tecnológicos podem afetar o processo do desenvolvimento infantil. Segundo Vygotsky (2007), o desenvolvimento infantil é inseparável do contexto histórico em que a criança vive. Os instrumentos culturais (como a escrita, a matemática e os valores sociais) são transmitidos de geração em geração e assimilados pela criança, transformando seu modo de pensar e agir. Nesse sentido, a criança é um sujeito que não apenas absorve passivamente o mundo ao seu redor, mas interage com ele de forma ativa, contribuindo para mudanças na sociedade.

Em nossa sociedade contemporânea o uso de ferramentas tecnológicas, cada vez mais está se tornando presentes e praticamente inevitável em nosso dia a dia, ou seja, o uso de acessórios tecnológicos já é algo classificado como comum, logo após com a chegada do século XX, esse uso de instrumentos eletrônicos se intensificou na sociedade e dentro das diversas classes, então adquirir um aparelho eletrônico não é mais algo fechado para a alta classe, se ramificou para as outras classes sociais, e por conta desse fácil acesso a aparelhos tecnológicos, logo os jovens, adultos e principalmente as crianças, cairão no gosto dos dispositivos digitais, e com isso o uso precoce dentro da esfera infantil, se tornou algo frequente, já que as pessoas nascidas a partir do século XX são consideradas como os indivíduos informatizados, pois a tecnologia se tornou parte das suas vidas, antes mesmo de aprender a falar, andar e até mesmo em socializar, a criança já conhece ou teve contato com instrumentos digitais, e muitas das vezes ocorrem que o interesse pelo aparelho digital, faz com que não aconteça uma aproximação familiar, e com isso a criança acaba não tendo o contato necessário que deve ter durante seu processo de desenvolvimento infantil. De acordo com Paiva e Costa (2005):

Desde muito cedo, a criança tem contato com algum tipo de aparelho eletrônico, seja um celular, um tablet, um computador, um videogame, ou até mesmo um aparelho de DVD. A utilização da tecnologia cada vez mais precoce e frequente, provoca vários questionamentos polêmicos quanto ao desenvolvimento afetivo, cognitivo e social da criança, uma vez que, as crianças acabam

substituindo amizades reais pelas virtuais e preferem se divertirem aderindo ao mundo virtual.

É visível o uso prematuro de aparelhos eletrônico em pose de crianças, é como se isso fosse uma prática comum entre as crianças, em qualquer lugar que seja sempre haverá uma criança com o celular na mão, atualmente é notório observar as crianças perdendo seus traços da infância, raramente se ver uma criança brincando, correndo e pulando, antigamente nas festas de aniversários, era comum um grupo de crianças, brincando de se esconder, pega – pega, se ralando no chão, agora é normal, grupos de crianças, com cada uma com um celular na mão, escolhendo um jogo para jogarem em duplas, e com essa transição da brincadeira, para o uso das telas, a criança vai deixando a sua ludicidade de lado.

Metodologia

A presente reflexão baseia-se em uma revisão bibliográfica fundamentada nos estudos de autores como Vygotsky (2007), Casarotto (2020), Paiva e Costa (2005), e Silva (2018), além de recomendações de especialistas da Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP).

As leituras foram dirigidas na perspectiva de levantar os impactos do uso precoce de dispositivos tecnológicos no desenvolvimento infantil, considerando aspectos cognitivos, sociais e afetivos. A abordagem considerou o contexto histórico-cultural das gerações, as transformações sociais e as práticas lúdicas das crianças

Análise e discussão dos resultados

Resultado

Os resultados da análise apontam para uma crescente substituição de interações lúdicas por atividades mediadas por dispositivos eletrônicos. Crianças da geração Alpha demonstram maior exposição a telas desde os primeiros anos de vida, com impactos perceptíveis no desenvolvimento afetivo, cognitivo e social. Segundo Eisenstein, coordenadora do grupo de trabalho da SBP (2024), para crianças acima de seis anos, o recomendado de tempo máximo de tela são de duas horas diárias, entre três e cinco anos, o recomendado é de uma hora de tela diária, e no caso de crianças abaixo de dois anos, o recomendado é que nem se faça uso de telas ou similares, pois nos primeiros dois anos de vida, é o momento em que a criança está em pleno desenvolvimento da cognição, vale

pontuar que não se deve ultrapassar o período no uso de telas, pois poderá acarretar em consequências negativas no avanço da criança.

O uso excessivo de dispositivos tem impactos como:

- Redução de interações familiares e sociais;
- Substituição de brincadeiras tradicionais, pelo entretenimento digital;
- Dificuldades em desenvolver habilidades físicas, emocionais e sociais por meio do contato direto com o mundo ao redor.

Essas mudanças resultam em uma infância marcada pela virtualização das relações e pela diminuição das experiências lúdicas, que são essenciais para o aprendizado e o desenvolvimento integral da criança.

Discussão

O impacto do uso excessivo de telas no desenvolvimento infantil suscita uma reflexão profunda sobre o equilíbrio entre tecnologia e práticas lúdicas. A ludicidade, conforme Silva (2018), desempenha um papel crucial na formação de habilidades sociais, como o respeito às normas, a empatia e a cooperação. Contudo, observa-se que as crianças estão gradativamente perdendo essas experiências em troca do entretenimento digital. Embora a tecnologia tenha potencial para complementar o aprendizado e proporcionar novas experiências, o uso inadequado pode interferir no desenvolvimento da infância. A diminuição do tempo dedicado a atividades lúdicas tradicionais pode comprometer a criatividade e a capacidade de socialização, especialmente em uma fase crítica para o desenvolvimento afetivo, cognitivo e social.

Em suma, a infância da geração Alpha reflete as transformações da sociedade contemporânea. Cabe aos adultos que as rodeiam garantir que o avanço tecnológico não substitua as experiências humanas fundamentais que moldam cada sujeito dentro da sociedade.

Considerações finais

É inevitável o contato com a tecnologia nos dias atuais, porém se faz necessário que se tenha controle sobre tal uso, pois esse mal assola não só nossas crianças, mas também os adultos, o vício em telas é algo tão preocupante, que hoje em dia podemos considerar como o mal do século XXI, e esse mal pode afetar qualquer pessoa, independente da sua idade ou

classe social, e a criança, como sujeito histórico e social, não apenas reflete as transformações de sua época, mas também contribui ativamente para elas.

No cenário atual, é essencial que as famílias e os professores estejam devidamente inteirados sobre os impactos do uso excessivo de telas dentro do desenvolvimento infantil, e ter esse entendimento é fundamental para promover um equilíbrio saudável entre o mundo virtual e as experiências do mundo real.

Nesse sentido, campanhas educativas desempenham um papel importante, ao trazer à tona dados sobre os efeitos da exposição prolongada ao uso de telas, como prejuízos à saúde física, cognitiva e social das crianças. Essas iniciativas podem ajudar em reduzir o tempo de tela, incentivando atividades que estimulem o lúdico ao redor da criança, o convívio social e o aprendizado ativo, fortalecendo assim o papel de adultos responsáveis em guiar as novas gerações em um ambiente tecnológico, porém estável.

Referências

CASAROTTO, Camila. **Dossiê das gerações: o que são as gerações Millennials, GenZ, Alpha e como sua marca pode alcançá-las**. 2020. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/dossie-das-geracoes/>. Acesso em: 16 nov. 2024.

EISENTEIN, Evelyn. **“Uso de telas por crianças e adolescentes: qual o tempo ideal?”** 2024. Disponível em: <https://www.sbp.com.br/imprensa/detalhe/nid/pediatria-para-familias-sbp-lanca-bate-papo-especial-sobre-uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes/>. Acesso em: 11 set. 2024.

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

SILVA. Hiara Jane da, **A relevância do lúdico na educação infantil**, João Pessoa, 2018.

Vygotsky, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 2007 -São Paulo: Martins Fontes. 2