



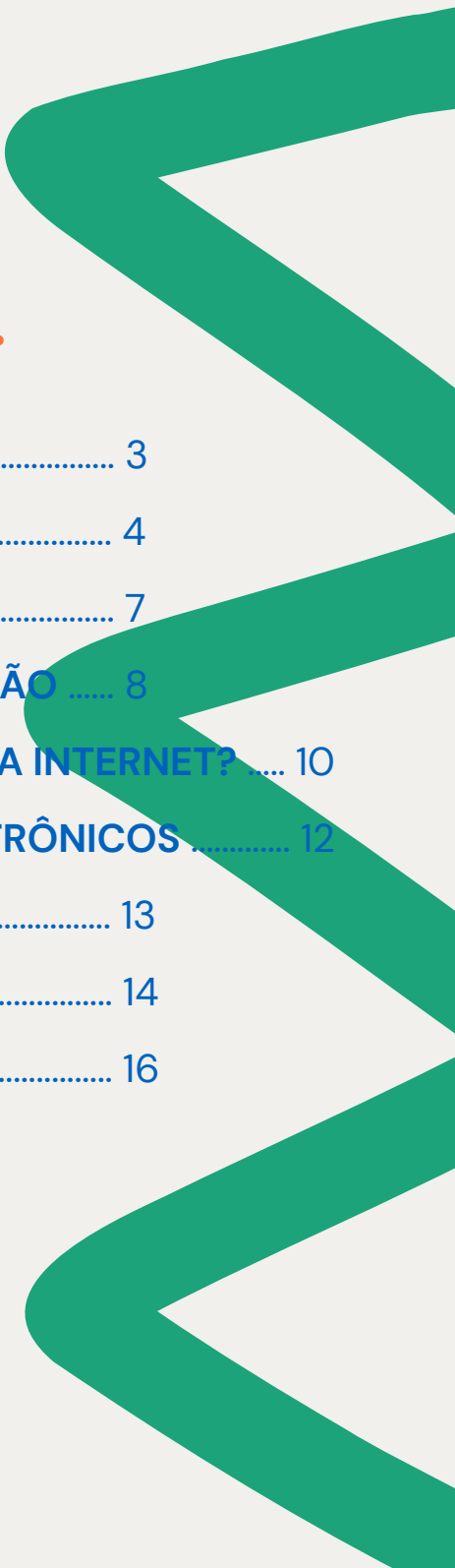
IMPACTO DOS APARATOS TECNOLÓGICOS NO PÚBLICO INFANTOJUVENIL



SUMÁRIO



EDITORIAL	3
ENTREVISTA	4
TIRINHA	7
A TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO	8
O QUE SEUS FILHOS VEEM NA INTERNET?	10
TECNOLOGIA E JOGOS ELETRÔNICOS	12
INDICAÇÃO DE LEITURA	13
FICHA TÉCNICA	14
REFERÊNCIAS	16



EDITORIAL

Mergulhados em telas brilhantes e em aparelhos eletrônicos, o ser humano vive o século XXI. Muitas mudanças em relação aos séculos anteriores, tais como a velocidade que a informação se propaga assim como vídeos, jogos, em um mundo cada vez mais conectado. Tais mudanças ocorridas no Século XXI alteraram drasticamente a forma como o ser humano se relaciona com os outros seres humanos e com o mundo ao seu redor.

Dessa forma, torna-se extremamente importante a compreensão das formas como a tecnologia influencia a mente do ser humano, e ainda mais, quando abordado em relação ao público infantojuvenil em suas várias idades.

Com esta e-zine, pretendemos transparecer uma realidade, no qual o mundo da tecnologia e da juventude se encontram, trazendo muitas mudanças em vários aspectos. Pretende-se assim, explorar as alterações que a tecnologia, em especial as redes sociais, causam nos aspectos físicos, cognitivos e comportamentais das crianças. Visamos assim evidenciar de uma forma mais ilustrativa os impactos que esta tecnologia pode causar, principalmente durante a formação do indivíduo.



KETILIN MAYRA PEDRO

Docente do Departamento de Psicologia (DPis) e do Programa de Pós-Graduação em Educação Especial (PPGPsi) na Universidade Federal de São Carlos (UFSCar).

P: Quais são os desafios relacionados à exposição a conteúdos inadequados ou violentos?

R: Em cada faixa etária, existe muita polêmica em relação aos jogos violentos e seu impacto no comportamento das crianças. Muitas vezes, esses jogos são apontados como um fator que pode contribuir para a violência, especialmente quando ocorre algum crime de grande repercussão nacional. Precisamos considerar a estrutura emocional de cada indivíduo e como ele lida com esses conteúdos. Não podemos afirmar que toda criança que joga um jogo violento se tornará um assassino em potencial, mas é essencial discutir esses impactos.

Devemos levar em conta a faixa etária recomendada para cada jogo. Se um jogo é destinado a maiores de 18 anos, é claro que uma criança não deveria ter acesso a ele, pois pode conter referências a drogas, sexo e comportamentos violentos. Parece que nos preocupamos mais com o que é exibido no cinema ou na televisão, mas ignoramos essa questão quando se trata de jogos online. É fundamental prestar atenção à censura desses conteúdos.

Além disso, ao considerarmos a informação disponível na internet, precisamos refletir sobre a maturidade e o repertório do usuário. Será que ele possui habilidades para distinguir entre uma notícia falsa e uma verdadeira? Isso se torna ainda mais relevante em tempos de fake news, como vimos nas últimas eleições, em que muitos não conseguiam identificar informações falsas.

No campo da tecnologia aplicada à educação, isso se relaciona com as chamadas competências digitais. É crucial que crianças e adolescentes aprendam a identificar e analisar informações, algo que deve ser ensinado nas escolas. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) já reconhece a necessidade de alfabetizar digitalmente os estudantes, para que consigam consumir e interpretar adequadamente materiais digitais. Se não discutirmos essa questão, estaremos formando novas gerações que consumirão qualquer tipo de conteúdo sem criticidade. Portanto, é importante ensinarmos esses aspectos às crianças e adolescentes, para que possam navegar de forma crítica e consciente no mundo digital.

P: Quais são os desafios enfrentados pelas escolas para acompanhar as mudanças tecnológicas?

R: Há uma ideia de que inserir tecnologia na escola é apenas transferir conteúdos para plataformas digitais. Isso não é suficiente. É preciso ter uma intencionalidade clara sobre por que usar a tecnologia em vez do livro didático. Não se pode usar a economia como única justificativa, pois nem todos têm acesso ao conteúdo digital.

Os desafios são grandes: muitos professores não sabem utilizar recursos tecnológicos porque não receberam formação adequada. Muitas vezes, o que se faz é apenas digitalizar conteúdos, sem promover interatividade ou engajamento. Para que a aprendizagem ocorra, é fundamental ter objetivos claros e estratégias específicas. Precisamos discutir quando e como a tecnologia deve ser utilizada. É essencial diversificar as atividades para manter a atenção dos alunos. A realidade é que métodos tradicionais não atendem mais às necessidades dos estudantes do século 21. Portanto, devemos repensar estratégias de ensino, adotando atividades variadas que respeitem diferentes estilos de aprendizagem.

A educação deve evoluir para refletir essas mudanças, ajudando os alunos a desenvolver estratégias de atenção e a compreender que, embora algumas atividades sejam menos interessantes, a concentração é crucial. Esse é um desafio contínuo, e a evolução nas práticas educacionais será um processo gradual.

P: Qual o papel dos pais na educação digital dos filhos?

R: A Associação Brasileira de Pediatria recomenda que não se utilizem recursos tecnológicos com crianças menores de 3 anos. No entanto, é difícil evitar isso em uma sociedade tão tecnológica, onde muitas vezes para ajudar na rotina, os pais acabam permitindo que as crianças assistam vídeos na internet. Assim, os pais têm um papel fundamental na definição de regras para o uso de tecnologia. Por exemplo, se a criança vai usar o YouTube, por que não optar pelo YouTube Kids, que oferece conteúdos mais apropriados?

Além disso, à medida que as crianças entram na escola e usam mais a tecnologia, precisamos discutir a segurança na internet. Infelizmente, há muitos riscos, como perfis falsos que podem tentar aliciar crianças. Portanto, os pais precisam conhecer a tecnologia para proteger seus filhos.

Ferramentas como aplicativos de controle parental podem ajudar a monitorar o que as crianças acessam. Porém, quando elas ficam mais velhas, é importante discutir os limites entre proteção e invasão de privacidade. O diálogo é crucial para que a criança perceba que essas medidas visam seu bem-estar. Com o tempo, ela ganhará mais autonomia para fazer suas escolhas, mas, especialmente para as mais novas, a supervisão é fundamental.

P: Como os pais podem estabelecer limites e regras e como separar invasão de privacidade e proteção?

R: Sim, eu acho que esse é um limite que precisa ser discutido dentro da própria família. Assim como fazemos acompanhamento em outras situações, como quando um adolescente vai sair ou vai a uma festa, precisamos também acompanhar o uso das redes sociais. Não no sentido de fiscalizar as conversas, mas de precaução. Por exemplo, ao tirar uma foto, é importante refletir sobre que tipo de imagem é essa. Se alguém pedir uma foto, é fundamental ter certeza de que se pode confiar nessa pessoa antes de enviar. Estabelecer esses limites é desafiador e depende muito da relação familiar, mas é essencial que essa preparação aconteça. Muitas vezes, parece claro que a internet é perigosa, mas será que os jovens têm essa consciência? Eu percebo que muitos deles acreditam estar protegidos. Portanto, cada família deve buscar estabelecer esses limites através de um diálogo aberto e honesto. Essa conscientização sobre os conteúdos aos quais estão expostos na internet é fundamental.

P: Como o conteúdo consumido influencia suas opiniões, valores e comportamentos?

R: As crianças estão em um processo de construção de identidade e, por isso, o conteúdo que consomem pode ter uma influência significativa. No entanto, essa influência varia muito de acordo com o ambiente em que a criança está inserida. Por exemplo, se uma criança se depara com um padrão de beleza na internet, como a ideia de que as meninas devem ser magras, e discute isso com a mãe, essa conversa pode ser positiva e empoderadora. Contudo, se não houver um ambiente favorável para o diálogo, a criança pode absorver mensagens negativas.

É difícil afirmar com certeza que determinados conteúdos influenciam, mas, considerando as características da infância, é evidente que crianças são mais vulneráveis do que adultos, devido à falta de repertório e de um ambiente seguro para discussões. Portanto, é importante filtrar conteúdos, respeitando a faixa etária e garantindo que não contenham informações prejudiciais.

P: Você pode relacionar a tecnologia com a educação especial?

R: Quando pensamos no uso da tecnologia no contexto da educação especial, precisamos considerar a tecnologia sob uma nova perspectiva. A tecnologia pode facilitar o acesso a diversos recursos. Por exemplo, um estudante cego precisa ler um material em braille, que é caro e difícil de produzir, mas um leitor de tela pode fazer essa leitura por ele.

Além disso, uma criança que não consegue pegar uma caneta devido à falta de movimentos de pinça pode se beneficiar de um teclado ou mouse adaptados, o que potencializa sua habilidade de escrita. Assim, as tecnologias entram na educação especial como ferramentas que favorecem a comunicação, o conteúdo e o entretenimento.

Aqui também entra a área da tecnologia assistiva, que abrange todos os tipos de recursos tecnológicos, desde uma bengala e óculos até cadeiras de rodas e sintetizadores de voz, que são mais modernos. Potencializar a tecnologia é potencializar as habilidades desses estudantes, o que a torna muito importante na educação especial.



A TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO - MOCINHA OU VILÃ?

POR PEDRO FELIPE MAFFEIS JAVARONI

Nos últimos anos, a tecnologia tem desempenhado um papel fundamental no ambiente educacional, sendo vista como uma ferramenta poderosa que pode transformar a maneira como os alunos aprendem e interagem com o conhecimento. No entanto, apesar dos benefícios, também é importante reconhecer que o uso dessas tecnologias apresenta desafios significativos, especialmente para o público infantojuvenil.

Em termos de benefícios, o uso de tecnologias digitais na educação tem permitido aos alunos o acesso a um vasto conteúdo de qualidade de forma mais rápida e dinâmica. Plataformas digitais e recursos interativos podem despertar o interesse dos alunos, facilitando o processo de aprendizagem.

Além disso, a tecnologia possibilita um aprendizado mais personalizado, adaptando-se às necessidades e ao ritmo de cada indivíduo. Ferramentas como tutores virtuais e inteligência artificial podem identificar lacunas no conhecimento de cada aluno e oferecer conteúdo específico para suprir essas deficiências. Essa personalização auxilia no desenvolvimento de habilidades importantes para o futuro, como o pensamento crítico e a resolução de problemas em um ambiente digital.

Por outro lado, conforme destacado no texto "Impacto da tecnologia no público infantojuvenil", é essencial que os aspectos negativos também sejam considerados. O uso excessivo de tecnologias digitais pode levar ao isolamento social, uma vez que os jovens podem preferir o mundo virtual em detrimento das interações presenciais com colegas e familiares. Esse afastamento do convívio social pode impactar negativamente o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais, fundamentais para o crescimento saudável das crianças e adolescentes.

Outro aspecto preocupante é a sobrecarga cognitiva que as tecnologias podem impor. Com o acesso constante a uma quantidade enorme de informações, os alunos podem sentir-se pressionados, o que pode levar à ansiedade e a uma diminuição na capacidade de concentração durante as aulas. A falta de um equilíbrio entre o tempo dedicado ao uso de tecnologias e outras atividades educativas mais tradicionais pode comprometer o desempenho escolar dos alunos.

Em conclusão, o uso da tecnologia na educação traz inúmeros benefícios para o aprendizado, mas deve ser aplicado de forma equilibrada e consciente.

É necessário que pais, professores e responsáveis estejam atentos aos riscos, garantindo que as tecnologias sejam utilizadas de maneira que complementem, e não substituam, as interações sociais e as metodologias de ensino tradicionais. O desafio é encontrar o equilíbrio, onde a tecnologia seja uma aliada poderosa sem se tornar uma vilã na formação dos nossos jovens.

O QUE SEUS FILHOS VEEM NA INTERNET?

POR GABRIEL KENJI MISSIO

Para muitos pais a alternativa, ou as vezes a única possibilidade, que os permitem realizar suas atividades sem precisar estar em constante monitoramento de seus filhos é liberar o uso do celular ou tablet. Por mais que se tente evitar, a possibilidade de deixá-los com o eletrônico é muito tentadora, ainda mais após um longo dia de trabalho.

Agora fica a pergunta, que tipo de conteúdo as crianças e os adolescentes entram em contato nos momentos em que os pais não estão monitorando?

Segundo dados da pesquisa TIC Kids Online Brasil de 2023, na população brasileira houve um crescimento da porcentagem dos usuários de internet na faixa etária de 9 a 17 anos entre os anos de 2015 à 2023, sendo mais preciso, na faixa etária de 9 a 10 anos ocorreu um aumento de 63% para 87%, entre 11 a 12 anos aumentou de 73% para 96%, entre 13 a 14 aumentou de 86% para 96% e entre 15 a 17 anos aumentou de 87% para 97%. Outro dado relevante é que de 2015 para 2023 a porcentagem de crianças e adolescentes que tiveram seu primeiro acesso à internet até os 6 anos aumentou de 11% para 24%. Isso demonstra que cada vez mais crianças e adolescentes estão tendo contato com a internet e em momentos cada vez mais precoces.

Com a chegada da internet para um número cada vez maior de crianças e adolescentes, a necessidade de se atentar quanto à fiscalização de serviços, jogos e redes sociais também cresceu.



A plataforma YouTube passou por uma situação dessas em 2017, onde foram identificados diversos vídeos nos quais representações de personagens infantis famosos eram inseridos em situações que envolviam o consumo de drogas, atos sexuais, violência e obscenidades.

Para resolver problemas relacionados a conteúdo impróprio para menores de idade, empresas como o YouTube e serviços como a App Store e o Google Play desenvolveram ferramentas para filtrar o que é mostrado para o público e ambientes controlados para as crianças. Entretanto, mesmo em locais considerados seguros, é possível encontrar conteúdos impróprios que burlam de alguma forma as medidas de segurança. Um exemplo é a existência de vídeos que, à primeira vista parecem inofensivos, um animal é alimentado com comidas como doces e salgados e suas reações são capturadas pela câmera, agora se formos analisar a situação, várias das comidas que nós consumimos são inadequada para o consumo por parte de um animal, principalmente alimentos que usam açúcar como ingrediente. Dificilmente uma criança seria capaz de identificar que a situação pode fazer mal para o animal, a menos que tenha aprendido com alguém tal informação.

A luta contra a disponibilização de conteúdos impróprios para o público infantojuvenil na internet é eterna, e não deve ser confiada apenas às autoridades e às empresas. Mesmo que haja um espaço considerado seguro na internet, o monitoramento das atividades no mundo digital também é função dos pais e responsáveis. Não é uma tarefa fácil, mas é preciso que o conteúdo consumido pelos filhos seja discutido em com o intuito de informar o que ele tem a oferecer para quem o consome.

TECNOLOGIA E JOGOS ELETRÔNICOS

Com o avanço da tecnologia, o mundo foi modificando seus hábitos e se adequando as novas realidades. Uma delas, são os jogos eletrônicos, que afetam todas as idades, especialmente as crianças. Começaram no ano de 1958, através de Willy Higinbotham, autor do primeiro videogame. Em seguida, vieram os grandes sucessos de Atari, Arcade, Nintendo, e, nos anos 90, a Sony inaugura a era dos videogames atuais com o Playstation.

Podemos esclarecer que, assim como qualquer outra área ou contexto, a transformação de atividades de lazer e acesso a jogos eletrônicos em geral tem seus pontos positivos e negativos, longe de ser algo exclusivamente nocivo para o público geral. É claro que é necessário atentar-se a possíveis problemas relacionados ao extremo e confinado uso de jogos em geral, podendo acarretar problemas de socialização e alienação que trocam o "mundo real" por espaços virtuais, mas também podem influenciar positivamente quem utiliza-os abrindo diferentes possibilidades de solução de problemas e raciocínio.

Nesse sentido, o grande segredo para que uma criança possa usufruir de forma saudável os jogos, é o controle e a sobriedade. O exagero do tempo gasto nos jogos eletrônicos, podem ocasionar os malefícios para todas as idades. Vale ressaltar, a importância dos pais nesse processo, o apoio da família, estabelecer com os filhos uma rotina saudável, para que os jogos sejam uma diversão e não uma atividade prejudicial.



INDICAÇÃO DE LEITURA

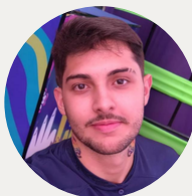
A ERA DO CAPITALISMO DE VIGILÂNCIA

A LUTA POR UM
FUTURO HUMANO
NA NOVA FRONTEIRA
DO PODER

SHOSHANA
ZUBOFF



FICHA-TÉCNICA



DANIEL DA MOTTA CRISTOFOLETTI
EDUCAÇÃO FÍSICA



GABRIEL KENJI MISSIO
BIBLIOTECONOMIA E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO



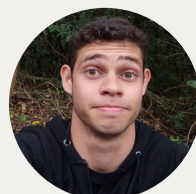
LEONARDO MAZARO
BIBLIOTECONOMIA E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO



MONIKE RAMOS RIANI
BIBLIOTECONOMIA E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

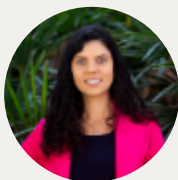


PEDRO FELIPE MAFFEIS JAVARONI
ENGENHARIA MECÂNICA



VINICIUS OLIVATTI CORREA
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

FICHA-TÉCNICA



KETILIN MAYRA PEDRO

ENTREVISTADA

Possui Graduação em Pedagogia pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" – Campus Bauru, Mestrado em Educação pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" – Campus Marília, Doutorado em Educação pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" – Campus Marília, com doutorado sanduíche na Universidade de Barcelona / Espanha e Pós-doutorado pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho". Atualmente é docente do Departamento de Psicologia e do Programa de Pós-Graduação em Educação Especial na Universidade Federal de São Carlos. Atua também como professora colaboradora do Programa de Pós-Graduação em Psicologia do Desenvolvimento e Aprendizagem da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" – Campus Bauru.

Desenvolve pesquisas científicas na área da Educação Especial, Tecnologias Assistivas, Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação e Altas Habilidades/Superdotação. Vice-líder do Grupo Internacional de Estudos e Pesquisas em Altas Habilidades/Superdotação – GIEPAHS e do Observatório de Redes de Apoio à Inclusão Escolar e também Pesquisadora do Grupo de Pesquisa "A inclusão da pessoa com deficiência, TGD e superdotação e os contextos de aprendizagem e desenvolvimento".

ANA LUÍZA BRIGAGÃO



ILUSTRADORA

Formada em Design pelo Centro Universitário SENAC, atualmente faz Pós-Graduação (especialização) em Design Gráfico na Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)..

REFERÊNCIAS

BUCKINGHAM, D. **Crescer na era das mídias eletrônicas**. São Paulo: Edições Loyola, 2007. Research, Society and Development, v. 13, n. 6, e7013646037, 2024 (CC BY 4.0) | ISSN 2525-3409 | DOI: <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v13i6.46037>. Acesso em: 20. set. 2024.

DE CARVALHO, Sílvia Meirilany Pereira; DOS SANTOS, Marcelo Anderson Batista. **Tecnologias digitais, mocinhas ou vilãs? olhares sobre o impacto na cognição dos estudantes**. Educitec–Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico, v. 7, p. e126121-e126121, 2021. Acesso em: 20. set. 2024.

SILVA, S. P. da; CESAR, D. J. T. **Inteligência Artificial, moderação de conteúdos no YouTube e a proteção de direitos: características, problemas e impactos políticos**. Liinc em Revista, Rio de Janeiro, v. 18, n. 2, p. e6080 –, Novembro 2022. ISSN 1808-3536. Disponível em: <https://revista.ibict.br/liinc/article/view/6080>. Acesso em: 20. set. 2024.

Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. (2023). Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil, ano 2023. Disponível em: <http://cetic.br/pt/arquivos/kidsonline/2023/criancas>. Acesso em: 20. set. 2024.

E-ZINE - Impacto dos aparatos tecnológicos no público infantojuvenil © 2024 by Daniel da Motta Cristofaletti, Gabriel Kenji Missio, Leonardo Mazaro, Monike Ramos Riani, Pedro Felipe Maffei Javaroni e Vinicius Olivatti Correa is licensed under CC BY-NC-SA 4.0. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>