
Vence o jogo quem se liga com o mundo: as crianças na interação entre a realidade e o virtual¹

Cláudio Márcio MAGALHÃES²
Jéssica Cristina SANTOS³
Luan Silva Guedes PINTO⁴
Michel Alexander Siqueira SILVA⁵
Thais Lohane Lima CURY⁶
Wellington Rodrigues SILVA⁷
Centro Universitário Una, Belo Horizonte, MG

Resumo

Dentro do novo cenário tecnológico da sociedade atual, esta pesquisa propõe uma discussão sobre a relevância que o uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação tem entre as crianças, buscando entender em que medida as TICs afetam suas vidas. Para isso, foram feitas uma pesquisa bibliográfica, um questionário online com os pais e uma roda de conversa com estudantes de nove e dez anos para entender a forma como enxergam o mundo. Como resultado, foi feito um planejamento e desenvolvimento de uma campanha publicitária que destaca as tecnologias como importantes ferramentas para compreender o mundo em que vivemos, desde que sejam utilizadas de forma equilibrada.

Palavras-chave: TICs; crianças; redes sociais; games; publicidade; consumo; virtual

1. Introdução

O uso das redes sociais, dos games, dos dispositivos móveis e de outros recursos tecnológicos de comunicação por crianças tem sido alvo de muitas discussões entre especialistas, já que o comportamento e os hábitos cotidianos desse público foram afetados, se comparados com a infância das gerações passadas.

Este estudo se justifica pela importância de dialogar sobre os problemas ocasionados pelo uso excessivo das novas tecnologias pelas crianças. As famílias e escolas têm se deparado com questões como o *cyberbullying*⁸, mudanças significativas na capacidade de concentração, problemas de socialização e saúde mental, ansiedade,

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação e Educação, XVIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutor em Educação, Professor e Orientador do Instituto de Comunicação e Artes e do Mestrado em Gestão social, Educação e Desenvolvimento Local do Centro Universitário Una, email: claudiomagalhaes@uol.com.br

³ Bacharel em Publicidade e Propaganda do Centro Universitário Una, email: jessisantos1921@gmail.com.

⁴ Bacharel em Publicidade e Propaganda do Centro Universitário Una, email: contatoluanguedes@gmail.com

⁵ Bacharel em Publicidade e Propaganda do Centro Universitário Una, email: m.alexandersilva@outlook.com

⁶ Bacharel em Publicidade e Propaganda do Centro Universitário Una, email: thaislohanelima@gmail.com

⁷ Bacharel em Publicidade e Propaganda do Centro Universitário Una, email: wellrodrigues3@gmail.com

⁸ Agressão moral praticada no ambiente virtual.

depressão, agressividade, baixa autoestima, além de problemas de saúde física em crianças que passam muito tempo diante das telas.

Para a abordagem do trabalho e a fim de compor o embasamento teórico, foram feitas buscas em bases de dados, estudos bibliográficos e documentais sobre o uso das tecnologias por crianças para entender como elas enxergam, aprendem e interagem na sociedade. A partir dessa pesquisa, foi realizada uma roda de conversa sistematizada com um grupo de estudantes de 9 e 10 anos de idade. Além disso, também foi feita uma pesquisa quantitativa com os pais para compreender os desafios ocasionados pelo uso da tecnologia por seus filhos.

Após a análise dos dados coletados, foi planejada e desenvolvida uma campanha para destacar e incentivar o uso consciente das TICs pelas crianças.

2. Fundamentação teórica

O artigo se propõe a privilegiar os resultados da pesquisa e, portanto, apenas apontará aqui quais as principais referências teóricas que inspiraram os pesquisadores. A começar o Piaget (1978), ao defender que a aprendizagem é construída no nível de desenvolvimento do sujeito, ou seja, as crianças pensam para aprender por meio da interação com o meio. Assim, “o conhecimento se produz a partir da ação do sujeito sobre o meio em que vive, só se constitui com a estruturação da experiência que lhe permite atribuir significação” (CAVICCHIA, 2010, p. 1).

Lev Vygotsky (1989) foi outro dos pilares, já que destaca que o desenvolvimento das crianças acontece em um primeiro momento nas relações sociais e posteriormente no plano individual, no próprio sujeito. Dessa forma, é nas primeiras relações das crianças com a família, amigos e no ambiente escolar que ela vai absorvendo diferentes formas culturais e percebendo a realidade à sua volta.

O desenvolvimento da criança encontra-se, assim, intrinsecamente relacionado à apropriação da cultura. Essa apropriação implica uma participação ativa da criança na cultura, tornando próprios dela mesma os modos sociais de perceber, sentir, falar, pensar e se relacionar com os outros (SMOLKA, 2009, p. 8).

Para ambos, embora tenham papéis diferentes, a mediação social tem grande importância na aprendizagem e na compreensão do mundo pelas crianças. As TICs, que são agora talvez o principal mediador social contemporâneo, portanto têm fundamental atuação. Pesquisas feitas no campo da neurociência apresentam resultados que reafirmam as teorias de Vygotsky e Piaget. Um estudo realizado por um grupo de pesquisadores do Departamento de Psicologia da Universidade de Nova York e de

outras universidades analisou uma turma de 12 alunos de Ensino Médio e um professor. Além do exercício de observação, foi usado um aparelho de eletroencefalograma que captava informações por meio de ondas cerebrais. No processo de aprendizagem da pesquisa feita descobriu-se que atividades como vídeos e discussões em grupo geraram maior sincronia entre os cérebros (ANNUNCIATO, 2018, p. 28)..

Com os resultados, percebe-se que as atividades que propunham maior interação em equipe, ou seja, que trabalhavam as relações sociais do aluno, geraram maior sincronia, o que reforça a teoria de Vygotsky sobre o aprendizado. Percebeu-se também por meio da pesquisa que os estímulos do meio facilitam a conexão cerebral para o aprendizado, exatamente como afirma Jean Piaget sobre a relação da ação do sujeito com o meio.

A criança sente e pensa o mundo de um jeito muito próprio. É um sujeito social e histórico inserido em uma sociedade, com uma determinada cultura, em um determinado momento histórico. Ela estabelece desde cedo interações com as pessoas que lhe são próximas e com o meio, buscando, assim, esforços para compreender o mundo em que vive. A participação da criança como indivíduo com voz ativa na sociedade vem ganhando força nos últimos anos. Historicamente o papel da criança foi visto de forma superficial e ela era categorizada como um ser frágil, vulnerável, dependente e subalterno a opiniões, gostos e decisões dos pais.

Atualmente, o discurso de participação infantil no desenvolvimento do corpo social sofreu transformações, e a criança que antes era excluída socialmente, agora já possui relações de maior proximidade com os adultos e está incluída em diversos setores, como políticas sociais, pesquisas, instituições, estrutura de empresas, eventos, Cultura, Educação e até mesmo nas estratégias de Comunicação e Marketing.

3 Uso das TICs por crianças

No contexto atual, não imaginamos como é realizar qualquer atividade sem a ajuda da tecnologia. Ela está presente em nossas vidas a todo o momento e nos auxilia a desenvolver as atividades diárias de forma mais prática. Estar em um ambiente urbano e não ser minimamente impactado por essas tecnologias é impossível e, por isso, é perceptível que existe certa dependência das pessoas, inclusive das crianças, quando o assunto são as Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs). Esse cenário divide opiniões na discussão sobre os impactos que as TICs causam na infância das crianças nascidas na era da informação. Natália Paiva e Johnatan Costa destacam:

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 as amizades reais pelas virtuais e preferem se divertir aderindo ao mundo virtual (jogos eletrônicos e redes sociais) em detrimento de jogar bola e correr, ou seja, brincadeiras tradicionais que envolvem exercícios físicos e a interação social com outras crianças (2015, p. 4).

Segundo Marc Prensky (2010), as crianças de hoje querem ser envolvidas e os games fazem esse papel, além de ensinar durante o processo. Ele afirma que os games não são inimigos e oferecem um universo de aprendizado irresistível. Para Ana Paula Previtale (2016, p. 12), as “crianças já não sabem mais falar de seus sentimentos, suas aflições, seus desejos e nem fazem mais amizades, se escondem dentro de casa, parece até que a tecnologia as satisfaz”.

Conforme exposto por Pereira (2015), é clara a necessidade de mediação, vigilância e controle do uso das redes sociais por crianças e adolescentes que podem vir diretamente dos pais, como primeiros responsáveis nesse processo de preservação de identidade e da intimidade dos menores de idade. “Por outro lado, essa maneira de controle ainda é pouco eficaz, trazendo notória necessidade de uma tutela do Estado, a partir de políticas públicas de educação, como maneira preventiva e de alerta aos perigos que podem se encontrar em ambiente online” (PEREIRA, 2015, p. 10). A questão, para Mussio (2017), não é renunciar às novas tecnologias e evitar as redes sociais, mas estabelecer prioridades de um exercício de não dependência e de usar de maneira correta e equilibrada.

4. Metodologia

Para este estudo, utilizamos as seguintes metodologias: Pesquisa Bibliográfica, para entender as definições do que é ser criança, como elas vêm e interagem com o mundo, como aprendem; como entendem a publicidade e como é a interação delas com as TICs, a partir dos principais teóricos — dentre eles, Jean Piaget e Lev Vygotsky; Pesquisa quantitativa, com um formulário virtual, com o objetivo de avaliar a percepção dos pais sobre os impactos das TICs na vida de seus filhos; e Pesquisa Qualitativa, com a realização de uma Roda de Conversa (SILVA, 2015, p. 73) com 11 crianças da Alcateia Chefe Garcia dos Escoteiros de Belo Horizonte, com crianças de nove e dez anos a partir .

5. Roda de conversa com as crianças

A roda de conversa foi o principal lugar para escutar as crianças, foco principal deste trabalho. Conduzimos a conversa com cinco perguntas norteadoras para entender a percepção das crianças sobre as novas tecnologias da comunicação: Vocês usam muito os aparelhos eletrônicos? Vocês aprendem alguma coisa com esses aparelhos? Vocês acham que esses aparelhos atrapalham a vida da gente de alguma forma? Em qual perfil os pais de vocês mais se enquadram com relação a essas tecnologias? Permissivo, negociador ou controlador? O que vocês acham da publicidade? Tem alguma propaganda que vocês gostam?

O grupo que participou da pesquisa era formado por 11 crianças e o bate-papo aconteceu num sábado, dia 19 de maio de 2018, no Colégio Magnum, no bairro Nova Floresta, em Belo Horizonte, com o grupo de escoteiros conhecido como Alcateia Chefe Garcia, que engloba os “Lobinhos”, ramo escoteiro que inclui crianças de até 10 anos. Os Chefes autorizaram e acompanharam a atividade, sem interferir na dinâmica.

A roda de conversa teve duração de 50 minutos, e as crianças se mostraram participativas ao compartilharem suas experiências de forma espontânea, interessadas e curiosas pelo assunto abordado, além de muito animadas em realizar as atividades propostas. De maneira geral, o grupo estava engajado e descontraído com a nossa presença no local.

O nosso bate-papo foi iniciado com a brincadeira do “Quem sou eu?”, que tinha o objetivo de “aquecê-los”, mas também de introduzir a temática de forma lúdica. No jogo, colamos uma ficha na testa de uma das crianças com palavras relacionadas à realidade tecnológica, como: tablet, redes sociais, selfie. O restante das crianças deveria dar dicas para que o colega que estava com a ficha na testa adivinhasse a palavra que estava escrita nela (Figura 1).

Durante a brincadeira, as crianças adivinharam as palavras com facilidade e alguns pontos nos ajudaram a entender a forma como elas veem a tecnologia, como algo que os conecta com o mundo. Na ficha que identificava a palavra “Rede Social”, uma das crianças disse: “É uma coisa que se você apertar um botão, você acha o mundo todo” (Arthur, 10 anos⁹). Outra criança disse: “São vários aplicativos que você usa pra se comunicar com todo mundo” (Pedro, 10 anos).

⁹ O nome das crianças é fictício, para preservar sua identidade.

Em seguida a essa atividade, iniciou-se a roda de conversa com as perguntas norteadoras:

- **Vocês usam muito os aparelhos eletrônicos?**

Ao perguntar a eles se utilizavam muito as redes sociais, as crianças responderam que acessavam com frequência vídeos no YouTube e jogavam jogos online ou pelo videogame. Citaram ainda o Minecraft, um jogo que permite a construção e a administração de um mundo virtual. Após essa pergunta, pedimos que eles desenhassem o aparelho eletrônico que mais utilizavam. Nos desenhos, houve predominância dos aparelhos de TV, tablet e smartphone, além de objetos, símbolos e referências ligados a jogos e aos vídeos do YouTube.

Podemos perceber, pelas respostas e pelos desenhos, que as crianças utilizam os aparelhos eletrônicos para consumir conteúdo do YouTube, em sua maioria, canais relacionados ao universo dos jogos, como um que foi bastante mencionado, o AuthenticGames, que trazem dicas, truques e outras crianças jogando, ou a assuntos cotidianos vivenciados por elas, como: brincadeiras, receitas, escola, curiosidades, música, entre outros.

As crianças retrataram nos desenhos grande participação dos jogos online ou console de videogame, como PlayStation ou Xbox. Em contrapartida, apesar de conhecerem as funções das redes sociais Facebook e Instagram, demonstraram que há restrições dos pais e responsáveis a respeito das plataformas. Aplicativos de mensagens instantâneas, como o WhatsApp também foram apontados na dinâmica.

- **Vocês aprendem alguma coisa com esses aparelhos?**

Na segunda pergunta, ao serem questionados se aprendiam alguma coisa por meio dos aparelhos, as respostas foram variadas. Algumas alegaram aprender sobre os jogos que mais gostam assistindo aos vídeos de youtubers¹⁰, outros alegaram procurar por curiosidades ou temas relacionados às disciplinas aprendidas na escola para ajudar a fazer o dever de casa.

Pelas respostas, concluímos que as facilidades disponibilizadas pelas novas telas auxiliam as crianças em diversos aspectos da aprendizagem, permitindo a elas vivenciar experiências de outras crianças para aprender ou se identificar com elas; descobrir novas curiosidades e informações sobre qualquer assunto do mundo ao seu redor; absorver

¹⁰ Pessoa que produz vídeos e os publica no website YouTube.

diversas referências e conteúdos ao mesmo tempo utilizando as multiplataformas; estimular a criatividade com os recursos dinâmicos que as novas tecnologias oferecem, dentre outros aspectos.

Apesar dos pontos positivos levantados por observação e contato com as crianças nos dias atuais, uma das crianças na roda, apontou um aspecto negativo com relação aos aparelhos: “Só serve para perder o tempo, enquanto eu estou lá acessando eu podia tá jogando bola” (Matheus, 10 anos). Com isso, aproveitamentos para introduzir a próxima questão.

- **Vocês acham que esses aparelhos atrapalham a vida da gente de alguma forma?**

Aproveitamos a abordagem já levantada por um dos participantes da Roda de Conversa na pergunta anterior e perguntamos se eles achavam que os aparelhos tecnológicos atrapalhavam a vida das pessoas de alguma forma. Foi unanimidade entre eles que as tecnologias interferiam em uma atividade ou outra do dia a dia. “Eu perdi média por causa disso. Aí tive que parar. Eu jogava jogos, aí minha mãe me ameaçou. Se eu perdesse mais uma média eu ia ficar sem jogar” (Alex, 9 anos). Alex alegou que agora sua mãe só permite que ele jogue aos fins de semana para não atrapalhar os estudos.

Outra criança também apontou os problemas que teve com o excesso de tempo que ficava conectado. “Eu também já levei ‘xingo’ da minha mãe porque eu fiquei no celular e ela falou ‘Vai tomar banho’. Eu disse: ‘Tá, só vou ver esse vídeo’. E desse vídeo passou para o próximo, para o próximo e eu não conseguia parar de ver” (João, 10 anos).

Durante o relato dos colegas, outras crianças na roda afirmaram que têm um tempo estabelecido pelos pais para ficarem conectados às telas, mas que o controle do tempo e conteúdo acessado nem sempre é tão rígido. Tais depoimentos também iriam ajudar na próxima questão da roda de conversa.

Outro ponto importante levantado durante o bate-papo foi a aspiração de algumas crianças em se tornarem youtubers. Elas demonstraram admiração e inspiração em famosos youtubers do universo dos jogos. “Eu quero ser youtuber. Eu queria ter um canal, mas minha mãe não deixa. Iria se chamar ‘Amigo Show’, e cada semana eu chamaria um amigo diferente” (João, 10 anos).

Assim, concluímos que as crianças têm consciência do prejuízo causado pelo uso excessivo das redes e da forma como as novas tecnologias interferem em outras atividades importantes do cotidiano. Alguns participantes da Roda afirmaram gostar de ocupar o tempo livre com brincadeiras tradicionais, como jogar bola, brincar de esconde-esconde, andar de bicicleta e outras ocupações fora das redes, mas, ainda assim, não deixam de ter o sonho de alcançar a fama nas redes.

- **Em qual perfil os pais de vocês mais se enquadram com relação a essas tecnologias? Permissivo, negociador ou controlador?**

Na pergunta seguinte, apresentamos às crianças a figura de tipos de pais que foram identificados da seguinte forma:

- Permissivo: deixa mexer à vontade em todos os aparelhos tecnológicos.
- Negociador: deixa mexer nos aparelhos tecnológicos, caso se comporte e cumpra todas as tarefas.
- Controlador: quase não deixa mexer nos aparelhos tecnológicos, quando deixa, controla o tempo e o conteúdo acessado.

Nas respostas das crianças, houve predominância de pais negociadores, e observamos que geralmente elas percebiam a figura de um dos pais de forma mais liberal e do outro como aquele que controla de forma mais rígida o uso dos aparelhos: “Meu pai é negociador e minha mãe é mais liberal” (Laura, 10 anos).

As crianças comentaram, nesse momento da conversa, que o controle dos pais era mais rigoroso com relação às redes sociais, notadamente Facebook e Instagram. Alguns deles relataram que os pais nem permitiam que eles tivessem um perfil nessas plataformas.

Nesse sentido, concluímos que, em relação ao controle dos pais sobre os aparatos tecnológicos, geralmente existe uma relação de negociação com as crianças. No contexto globalizado em que vivemos, todas as nossas experiências estão interligadas com o avanço das TICs e as crianças são parte integrante desse processo. Como participantes dessa realidade, os pais percebem a necessidade de integrá-los às novas telas, porém monitorando o uso para que não haja prejuízos nas atividades, nas relações sociais e no comportamento. Por isso, a visão de negociadores que as crianças fazem dos pais é coerente, no sentido de equilíbrio do uso dessas tecnologias.

- **O que vocês acham da publicidade? Tem alguma propaganda que vocês gostam?**

Na última pergunta, apresentamos o tema da publicidade nesses meios tecnológicos e pedimos que as crianças nos contassem as propagandas de que mais gostavam e o que achavam delas. As respostas apontaram principalmente comerciais de brinquedos, jogos e futebol que são exibidas na TV e em anúncios no YouTube. Um dos comentários indicou que as propagandas também serviam para estimular a imaginação e criatividade das crianças: “Eu gosto de propagandas que inspiram os meus desenhos” (Matheus, 10 anos).

Percebemos, portanto, que a TV ainda é uma mídia muito utilizada pelas crianças e se destaca como o principal meio de divulgação de produtos, serviços ou ideias para o público infantil. A plataforma de compartilhamento de vídeos YouTube também apresentou destaque nesse momento da conversa, já que algumas crianças apontaram os anúncios antes e durante os vídeos que assistem. De forma geral, os anúncios que chamavam mais a atenção delas foram de brinquedos que desejavam ganhar e propagandas em datas comemorativas, como Páscoa, Natal ou Dia das Crianças, que são ocasiões comerciais e geralmente chamam a atenção para a compra de algum produto de desejo desse público.

A roda de conversa com as crianças possibilitou que eles se expressassem de maneira espontânea e se sentissem pertencentes a um grupo. O espaço de diálogo trouxe respostas sobre a interação deles com as novas telas, os conteúdos que acessam, as plataformas que utilizam, o tipo de aparelho eletrônico que garante o acesso, suas dificuldades no dia a dia com a tecnologia, o aprendizado e a forma como utilizam a ferramenta para entender o mundo ao seu redor. Tal levantamento de informações foi fundamental para a realização da campanha que nos propusemos a fazer.

6. Percepção dos pais de crianças de nove a dez anos sobre o contexto tecnológico

Foi aplicada em uma plataforma online uma pesquisa quantitativa para verificar a forma como as pessoas que têm filhos enxergam a influência que as TICs exercem sobre a vida das crianças e identificar se classificam esses impactos como negativos ou positivos. A pesquisa foi disponibilizada nas redes sociais e compartilhada em um aplicativo de mensagens, em um período de cinco dias, entre 15 e 20 de junho de 2018, e resultou em um total de 77 respostas. Do total de pessoas que responderam ao questionário, 22% eram de pais que têm filhos de nove a 10 anos de idade, o que corresponde a 17 respostas.

A pesquisa possibilitou comparar a percepção dos pais às das crianças, conforme dados coletados na roda de conversa e, além disso, confirmar que os pais consideram importante o uso das tecnologias pelas crianças, porém, assim como elas, destacam que as TICS podem interferir em outras atividades.

Os pais destacaram que a tecnologia atrapalha os filhos em atividades escolares, na concentração e até em atividades de interação com outras pessoas, como brincadeiras ao ar livre. Porém, a maioria (97%), quando foi perguntado se achava que seus filhos aprendem algo através das tecnologias, respondeu que sim.

Com esse resultado, é possível identificar que existe uma necessidade de uso das tecnologias pelas crianças para que elas se integrem na sociedade, mas há uma percepção compartilhada dos pais e filhos, de que devem ser utilizadas de forma equilibrada. De acordo com a pesquisa com os pais, 82% acham que os aparelhos atrapalham o dia a dia do filho.

A necessidade de um uso equilibrado pode ser justificada pela forma como os pais percebem sua atuação no controle dos aparelhos por seus filhos e em como as próprias crianças veem os seus pais. Por isso, assim como detectado na roda conversa com as crianças, a maioria dos responsáveis também se considerou pertencente ao perfil negociador, ou seja, eles deixam os filhos mexerem nos aparelhos tecnológicos, caso se comportem e cumpram todas as tarefas. Esse dado é confirmado na pesquisa com 71% dos responsáveis considerando-se como negociadores e apenas 12% que se veem como controladores, aqueles que quase não deixam os filhos mexerem nos aparelhos ou deixam controlando o tempo e o conteúdo que ele acessam. Mesmo com uma grande porcentagem dos pais se considerando e sendo apontados pelas crianças como negociadores, ainda é possível notar um uso excessivo das TICs, visto que muitas crianças expuseram que já se sentiram prejudicadas pelo tempo gasto com as tecnologias e que 41% dos pais informaram que seus filhos as utilizam por mais de três horas por dia (e mais 17% de 2 a 3 horas). Destacamos então, mais uma vez, a importância da conscientização para incentivar a mudança de hábitos.

Os dados coletados sobre o perfil dos pais que responderam à pesquisa não permitiram identificar se o perfil negociador aparecia mais em determinado ou em uma faixa etária específica. De forma global, da amostra coletada, 65% dos participantes eram do sexo feminino e 53% tinham de 31 a 40 anos.

Os pais indicaram ainda quais são os aparelhos que mais são utilizados por seus filhos, sendo eles os seguintes: smartphone (28%), TV (22%), tablet (20%), computador (17%) e videogame (13%). Também foi apontado por 47% deles que a publicidade influencia nos desejos de compra de seus filhos.

De modo geral, é possível considerar que, das 77 respostas obtidas, crianças com faixas etárias abaixo da pesquisada já são impactadas pelas tecnologias, demonstrando a importância deste estudo e do trabalho contínuo de conscientização para o equilíbrio do uso e da proteção para o desenvolvimento infantil.

7. Campanha

A campanha desenvolvida para este projeto de pesquisa visa conscientizar as crianças, os pais e a escola sobre o uso das TICs na infância. O projeto foi realizado pela Agência Sinapse Comunicação para divulgação institucional dos Escoteiros do Brasil em setembro de 2018. O período de veiculação da campanha é de um mês.

De acordo com as análises das pesquisas com as crianças e os pais, constatamos a necessidade da junção de experiências reais e virtuais nas vivências da infância, já que os conceitos de real e virtual estão interligados em todas as atividades na vida contemporânea. Observamos também a presença constante dos games na percepção que as crianças têm sobre tecnologia.

Diante dessa realidade, desenvolvemos o conceito “Vence o jogo quem se liga com o mundo”, que expressa a importância de se conectar com as mudanças tecnológicas constantes ocorridas no mundo ao nosso redor sem abandonar a interação e as experiências fundamentais para o desenvolvimento na fase da infância.

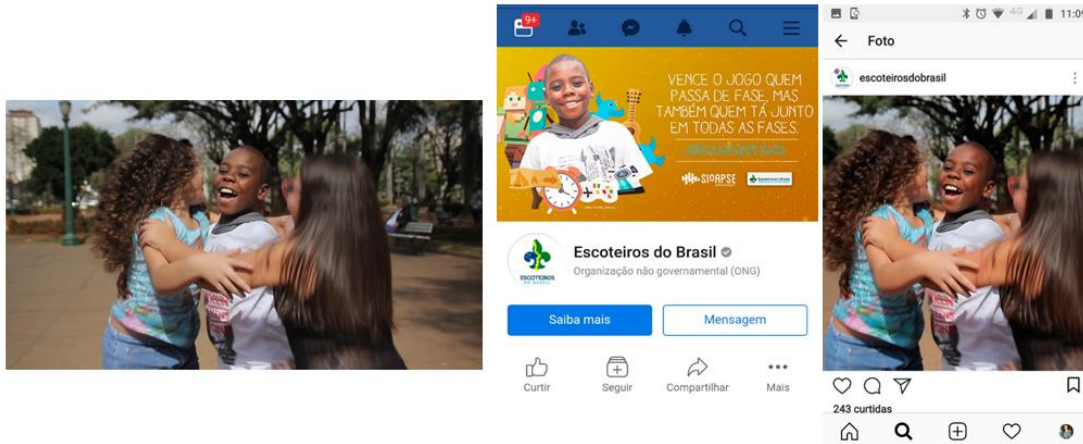
Os modelos das peças produzidas na campanha foram: Rafaela Gomes (9 anos), Ana Clara (8 anos) e João Victor (9 anos).

Para a campanha, produzimos dois VTs de 15 segundos para veiculação no YouTube, rede social mais utilizada pelas crianças de acordo com nossas pesquisas, assim como um GIF como um trailer para ser veiculado em aplicativos como WhatsApp. Os vídeos produzidos serão também divulgados na página do *Facebook* e *Instagram* dos Escoteiros do Brasil e haverá um destaque para a campanha também na capa do *Facebook*, durante o mês de veiculação.

No roteiro, crianças brincam ao ar livre, mas sem ignorar os aparelhos eletrônicos. Ao final, a mensagem é “vence o jogo quem se liga no mundo real e

virtual”, incentivando que o que vale são os encontros entre as pessoas que devem ser privilegiados, em qualquer que seja o meio.

Figura 1 – Frame do Vídeo e Capa do Facebook e Instagram



Como peças gráficas, folders complementam ao vídeo, para ser distribuída para os pais e as crianças em todas as unidades dos Escoteiros do Brasil, utilizando o mesmo discurso apresentado no vídeo. No folder, como recurso de interatividade, criamos um dado para as crianças recortarem, montarem e desenvolverem a brincadeira proposta.

Figura 2 – Folder



Figura 3 – Capa de Folder e Dado para recorte e montagem



Produzimos também três pop-ups¹¹ para serem veiculados no site dos Escoteiros do Brasil durante o período de veiculação da campanha.

Figura 4 – Pop-up para o site dos Escoteiros do Brasil



O planejamento inicial é veicular a campanha da segunda quinzena de julho à primeira quinzena de agosto de 2018. A época da campanha coincide com as férias das crianças, em que pode-se explorar as mídias online de forma mais efetiva, visto que identificamos que o perfil negociador dos pais é o que predomina entre as crianças. Nas férias, os pais estarão mais flexíveis em deixar que as crianças acessem as redes sociais, jogos e outros conteúdos nas redes.

Como o grupo dos Escoteiros do Brasil trata-se de uma ONG, o investimento com essa campanha será negociado junto aos organizadores de cada estado. Da mesma forma, será proposto um orçamento para impressão das cartilhas de acordo com a necessidade de cada grupo dos Escoteiros do Brasil. Não haverá investimento nas redes sociais *Facebook e Instagram*, todo o alcance será captado organicamente, visto que essa mídia foi escolhida como complementar da campanha. O pop-up será inserido no site dos Escoteiros do Brasil, sem custo adicional na campanha.

¹¹ *Pop-up* é uma janela que se abre no navegador da Internet quando se acessa uma página na web ou algum *link* de redirecionamento.

8. Conclusão

As tecnologias da informação e da comunicação estão fortemente inseridas em todos os âmbitos da sociedade atual. Nesse contexto, as famílias e a escola têm de lidar com os novos desafios dessa realidade tecnológica na vida das crianças, que já nasceram introduzidas em meio aos dispositivos móveis, aplicativos e todas as possibilidades que as novas telas oferecem.

A pesquisa feita buscou entender a relação das crianças com as TICs e a influência exercida por estas em suas relações sociais, nas atividades cotidianas, na sua percepção do mundo ao seu redor, no processo de aprendizagem e na publicidade nesses meios.

Essa investigação permitiu notar o papel fundamental que as novas tecnologias têm nas experiências das crianças, participando da construção do conhecimento, ajudando-os a aprender de forma dinâmica, além de estimular a criatividade, a capacidade crítica, a comunicação e a assimilação de informações.

Por outro lado, percebemos que as TICs podem interferir de forma negativa no cotidiano das crianças quando utilizadas excessivamente. No resultado da pesquisa, ficou evidente que o uso exagerado dos aparelhos tecnológicos é um problema recorrente nas famílias. As crianças deixam de realizar outras atividades em seu dia a dia, como brincar, estudar e interagir no mundo real, para passarem mais tempo conectadas às telas, mas têm consciência dos prejuízos proporcionados.

Em nossas análises, o controle dos pais sobre o uso das TICs pelos filhos apresentou-se de forma intermediária. Não há um controle excessivo e nem uma permissividade absoluta. Geralmente, os pais utilizam dos recursos que possuem como “moeda de troca” com as crianças, as quais, mesmo conscientes dos danos do uso exagerado, nem sempre têm controle para equilibrarem sozinhas essa utilização.

Descobrimos, por meio desse trabalho, que o uso consciente e equilibrado é o caminho para uma utilização proveitosa dos recursos tecnológicos, que são cada vez mais aprimorados, proporcionando uma nova vivência para as crianças.

Com as conclusões obtidas, a campanha produzida para estimular o uso consciente, como agente transformador da realidade atual, visou unir as experiências das crianças no mundo real e virtual, ao trazer o conceito “Vence o jogo quem se liga com o mundo”, demonstrando que a inter-relação do meio virtual com o mundo real traz benefícios à infância.

Referências bibliográficas

ANNUNCIATO, P. **Aprendizagem por dentro**. Nova Escola, ano 32, ed. 310. São Paulo: Fundação Lemann, mar. 2018, p. 26-33. Disponível em: < <https://novaescola.org.br/conteudo/10259/aprendizagem-por-dentro> >. Acesso em: 08 abr. 2018.

CAVICCHIA, D. C. **O desenvolvimento da criança nos primeiros anos de vida**. São Paulo: UNESP, 2010. Disponível em: < <https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/224/1/01d11t01.pdf> >. Acesso em: 08 abr. 2018.

MUSSIO, R. A. P. **A Geração Z e suas respostas comportamental e emotiva nas redes sociais virtuais**. São Paulo: UNESP, 2017. Disponível em: <<https://repositorio.unesp.br/handle/11449/151376>>. Acesso em: 05 dez. 2017.

PAIVA, N. M. N.; COSTA, J. S. **A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça?** 2015. Disponível em: < <http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf> >. Acesso em: 04 dez. 2017.

PEREIRA, M. N. P. **A superexposição de crianças e adolescentes nas redes sociais: necessária cautela no uso das novas tecnologias para a formação de identidade**. In: Congresso Internacional De Contemporaneidade, 2015, Rio Grande do Sul. Disponível em: < <http://www.ufsm.br/congressodireito/anais/2015/6-14.pdf> >. Acesso em: 04 dez. 2017.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PRENSKY, M. **Não me atrapalhe, mãe! Estou aprendendo!** São Paulo: Phorte, 2010. Disponível em: < https://issuu.com/phorteeditora/docs/nao_me_atrapalhe_mae >. Acesso em: 05 dez. 2017.

PREVITALE, A. P. **A importância do brincar**. Campinas: UNICAMP, 2006. Disponível em: <<http://cutter.unicamp.br/document/?view=20490>> Acesso em: 05 dez. 2017.

SILVA, A. A. R. **A participação das crianças na roda de conversa: possibilidades e limites da ação educativa e pedagógica na Educação Infantil**. 2015. 237 f. Dissertação (Mestrado) – Pontifícia Universidade Católica de Goiás. Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Educação, Goiânia, 2015.

SMOLKA, A. L. **Imaginação e criação na infância** [prefácio]. São Paulo: Ática, 2009.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.