

---

## **Uso de Dispositivos Móveis na Infância: Problemáticas e Possibilidades da Utilização dessa Ferramenta<sup>1</sup>**

Rebeca Santos LIMA<sup>2</sup>

Juliana Fernandes TEIXEIRA<sup>3</sup>

Universidade Federal do Piauí, Piauí, PI

### **RESUMO**

Vivemos na cultura digital em que dispositivos móveis estão presentes em diversas atividades do dia a dia. Crianças já nascem envolvidas em uma rede de conectividade que as cercam socialmente tanto no ambiente familiar como escolar. A influência desses meios digitais pode acarretar uma série de consequências tanto positivas como negativas. Este artigo aborda os conceitos principais sobre dispositivos móveis e literacia digital para estabelecer a relação entre esses aparelhos e as crianças hoje em dia.

**PALAVRAS-CHAVE:** dispositivos móveis, literacia digital, crianças, aprendizado

### **INTRODUÇÃO**

Os dispositivos móveis são classificados segundo Lemos (2007) como um artefato concentrando várias funções que é portátil e se conecta através de mobilidade funcionando por meio de redes digitais sem fio. Esses aparelhos que começaram a surgir por volta do século XX, fazem parte do cotidiano da vida das pessoas e vêm ganhando muito espaço desde o surgimento.

Famoso por ser prático em diversas atividades, a relação desse aparelho com as crianças, consideradas como nativas digitais, “aquela que cresce ao mesmo tempo que uma

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na DT 5/IJ – Comunicação Multimídia do XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 30 de maio a 1 de junho de 2019.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação 7º. semestre do Curso de Comunicação Social - Jornalismo da UFPI, e-mail: [rebecasantoslima16@gmail.com](mailto:rebecasantoslima16@gmail.com)

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação Social - Jornalismo da UFPI, e-mail: [teixeira.juliana.rf@gmail.com](mailto:teixeira.juliana.rf@gmail.com)

---

determinada tecnologia internalizando os seus usos e competências” (ROBERTO; FIDALGO; BUCKINGHAM, 2014, p. 2), preocupa muitos pesquisadores. A chamada literacia digital significa “a capacidade que uma pessoa tem para desempenhar, de forma efetiva, tarefas em ambientes digitais” (LOUREIRO; ROCHA, 2012 p.2) também contribui diretamente no comportamento social que esse indivíduo assume ao longo do seu desenvolvimento.

Diante disso é importante perceber de que forma o acesso facilitado de crianças a dispositivos móveis pode trazer uma discussão sobre como inserir essa tecnologia de maneira responsável e gradual para não excluí-lá socialmente do mundo digital, tendo em vista que esses aparelhos apresentam estratégias que chamam a atenção das crianças, e até que ponto isso se torna negativo para o seu desenvolvimento.

De acordo com a classificação de dispositivos móveis e literacia digital, divididos em sessões, utilizaremos a pesquisa bibliográfica para compreender a interação das crianças com os dispositivos digitais e analisar em que ponto esse uso pode ser positivo e negativo.

## **DISPOSITIVOS MÓVEIS**

Com o aumento da globalização, advento da tecnologia e novos tipos de dispositivos tecnológicos, os dispositivos móveis vêm ganhando um grande espaço entre as pessoas. Pela sua facilidade de uso, portabilidade, usabilidade e mobilidade, os dispositivos móveis são adquiridos cada vez mais.

Os primeiros dispositivos móveis começaram a surgir por volta das últimas décadas do século XX. Depois de alguns testes, o primeiro aparelho celular foi lançado na década de 1970, pela empresa Nokia. Na época, sua difusão ainda era pequena devido ao pequeno alcance e difícil acesso à nova tecnologia. Depois de anos, com o aumento da globalização, o que facilitou às pessoas o acesso aos novos tipos de tecnologia, esses dispositivos puderam evoluir em todos os aspectos e enfim chegar ao grande número de usuários que alcança hoje.

---

Telefones, smartphones, tablets, notebooks, etc. estão transformando diariamente o modo de vida das pessoas. Transformações essas que conseguem chegar a ambientes sociais, econômicos, culturais e informacionais. A facilidade ao acesso à informação foi transformada depois do advento desses dispositivos, que permite que uma pessoa, em qualquer lugar com conexão, tenha acesso ao ciberespaço.

Dentre os dispositivos móveis, os que têm mais utilização dentre os usuários conectados ao ciberespaço são os telefones celulares. Sua mobilidade e alto número de funções e comandos, que desempenham com facilidade o papel de outros dispositivos, faz com que um maior número de pessoas busquem mais pela utilização dos smartphones. O que impulsiona o desenvolvimento deste segmento é a alta tecnologia envolvida no aparelho. Sua mobilidade, portabilidade, multitarefas, comunicação acessível e fonte de entretenimento chama a atenção dos usuários que cada vez mais buscam a tecnologia mais acessível às mãos.

Pensar o celular como um “Dispositivo Híbrido Móvel de Conexão Multirredes” (DHMCM) ajuda a expandir a compreensão material do aparelho e tirá-lo de uma analogia simplória com o telefone. A denominação de DHMCM permite defini-lo melhor e com mais precisão. O que chamamos de telefone celular é um Dispositivo (um artefato, uma tecnologia de comunicação); Híbrido, já que congrega funções de telefone, computador, máquina fotográfica, câmera de vídeo, processador de texto, GPS, entre outras; Móvel, isto é, portátil e conectado em mobilidade funcionando por redes sem fio digitais, ou seja, de Conexão; e Multirredes, já que pode empregar diversas redes, como: Bluetooth e infravermelho, para conexões de curto alcance entre outros dispositivos; celular, para as diversas possibilidades de troca de informações; internet (Wi-Fi ou Wi-Max) e redes de satélites para uso como dispositivo GPS. (LEMOS, 2007, p. 2).

Lemos (2007) explica o porquê dos celulares estarem em ascensão no momento tecnológico atual que vivemos. Hoje em dia, os usuários buscam o máximo de praticidade e facilidade possível, coisa que os smartphones podem proporcionar devido ao fato do celular ser um dispositivo tecnológico híbrido, capaz de acumular funções que são desempenhadas por outros dispositivos, além da portabilidade e conexão facilitada em apenas um mesmo aparelho.

---

A ideia de um dispositivo híbrido é sustentada pelo número de funcionalidades que o aparelho proporciona ao usuário. Sua convergência midiática pode ser observada quando um mesmo aparelho pode fazer anotações, tirar fotos e vídeos, reproduzir músicas e filmes, desempenhar jogos, servir como mapas e GPS, trocar mensagens entre usuários e diversos outras infinitas possibilidades.

O foco deste artigo é demonstrar aos leitores como esse tipo de tecnologia pode e vêm influenciando de forma direta e indireta no crescimento e vivência de usuários infantis. Por conta da facilidade ao acesso às tecnologias atuais, as crianças hoje, denominadas nativas digitais já crescem com a influência dos dispositivos em sua vida e com a inserção deles no seu dia a dia.

Não é difícil encontrar crianças em fase de pré-escola, mesmo não alfabetizadas, que já sabem como manusear esses dispositivos. É fato que, dentre todos os recursos disponíveis, apenas alguns são dominados, o que não deixa de ser um grande avanço e diferença do modo de “crescer” das crianças da geração passada. Podemos achar com facilidade crianças que, mesmo sem saber ler e escrever, conseguem acessar sozinhas aplicativos de reprodução de vídeos, jogos, músicas, etc.

Já era de se esperar que uma tecnologia tão avançada assim pudesse influenciar na vida e no crescimento dos menores. As crianças de hoje em dia, que estão cada vez mais adaptadas a essa nova inteligência, conseguem utilizar com destreza e nenhuma dificuldade esses dispositivos.

O intuito desse artigo, como citado antes, é demonstrar quais as problemáticas da inserção das crianças no meio tecnológico, uma vez que, quando emergidas neste novo mundo, elas deixam de realizar atividades antes consideradas “de criança” e que ajudam no seu desenvolvimento físico, mental e psicológico.

Não podemos condenar a tecnologia e crucificá-la por conta das transformações que vêm acarretando nas vidas das crianças, mas devemos entender até que ponto ela deixa de ser

---

saudável e de ajuda na educação e se transforma em um modo de alienação e sedentarismo que trás diversos tipos de problemas.

## **LITERACIA DIGITAL**

O primeiro contato entre a criança e o dispositivo móvel se origina da relação dos pais com essa tecnologia, pois “são necessárias pessoas com competências digitais que providenciem determinadas infraestruturas digitais e também de pessoas com competências digitais para as usar” (LOUREIRO; ROCHA, 2012, p. 3). É com essa interação que as crianças obtêm a primeira impressão com os dispositivos móveis.

Nessa relação, os pais assumem um papel bastante importante, pois a nova geração, caracterizada como nativa digital precisa de pessoas aptas ou competentes, no caso os pais, que apresentam a responsabilidade de ensiná-las a compreender e dominar a tecnologia.

El derecho a la alfabetización digital es un aspecto nuevo del derecho a la educación, teniendo en cuenta, sin embargo, que la educación digital ha de extenderse a todas las edades para no dejar fuera a nadie: ancianos, adultos y niños. (PÉREZ TORNERO, 2003, p.47).<sup>4</sup>

Além da utilização dos dispositivos móveis, a literacia digital assume um papel importante na capacidade do indivíduo em dominar e compreender a linguagem da cibercultura, pois ao fazer parte da cibercultura é preciso ter competência de se desenvolver nessa era para não ser excluído socialmente.

Este traço da literacia digital assume-se como determinante, inclusivamente na sua definição que deixa de estar centrada na utilização instrumental da tecnologia para passar a refletir a literacia digital enquanto prática social (FREITAS, 2010).

(...) a tela, como novo espaço de escrita, traz significativas mudanças nas formas de interação entre escritor e leitor, entre escritor e texto, entre leitor e texto e até mesmo, mais amplamente, entre o ser humano e o conhecimento.

---

<sup>4</sup> O direito à alfabetização digital é um novo aspecto do direito à educação, levando em conta, no entanto, que a educação digital deve ser estendida a todas as idades para não deixar ninguém de fora: idosos, adultos e crianças. (PÉREZ TORNERO, 2003, p.47, tradução minha)

---

(...) a hipótese é de que essas mudanças tenham consequências sociais, cognitivas e discursivas, e estejam, assim, configurando um letramento digital, isto é, um certo estado ou condição que adquirem os que se apropriam da nova tecnologia digital e exercem práticas de leitura e de escrita na tela, diferente do estado ou condição – do letramento – dos que exercem práticas de leitura e de escrita no papel.” (SOARES, 2002, p.151).

É evidente que para a construção do indivíduo a literacia digital torna-se muito importante, pois vivemos a era da cibercultura que tudo gira ao redor das tecnologias digitais sejam elas os dispositivos móveis, computadores, entre outros, em que abre-se espaço para o entendimento de novas maneiras de interagir através da tecnologia.

### **PROBLEMÁTICAS DESSA INTERAÇÃO**

Como falamos anteriormente, as crianças atualmente estão mais suscetíveis aos problemas acarretados pelo uso em excesso dos dispositivos móveis, que na maioria das vezes é acompanhado pelo grande uso da internet. A influência negativa desse uso indevido pode desenvolver diversos e sérios tipos de problemas aos menores.

As consequências do uso indiscriminado e sem controle dos dispositivos tecnológicos levam problemas de âmbitos sociais, psicológicos e físicos às crianças, que por conta da facilidade de entrar em contato com o meio, usa cada vez mais a ferramenta.

Não são poucos os relatos de agressividade e ansiedade tanto pelo excesso do uso, como também na abstinência dessas tecnologias. Uma vez que habituada a utilizar sem nenhum controle as tecnologias, quando proibidas ou podadas, as crianças desenvolvem reações psicológicas sérias, como ansiedade, depressão, agressividade e abstinência.

Sugere-se que os dispositivos eletrônicos necessitam ser utilizados conforme as regras e os horários estabelecidos pelo arranjo consensual entre as crianças e os pais, pois, a ansiedade e agressividade são geradas pela falta de limites na utilização dos aparelhos eletrônicos que comprometem o desempenho escolar, desestrutura os relacionamentos interpessoais e debilita principalmente a saúde física e psicológica da criança ao longo do seu desenvolvimento além de influenciar na sua vida pessoal, social e futuramente profissional. (NOLETO DE PAIVA; SILVA COSTA, 2005, p.1-2).

A queda no desempenho escolar também é outro fator preocupante do uso incessante dos dispositivos e suas tecnologias. Os baixos rendimentos escolares podem ser observados cada vez mais por conta da grande ligação das crianças e jovens ao mundo virtual.

As relações interpessoais é outro fator muito prejudicado. Sem o contato físico saudável com brincadeiras tradicionais e com outras crianças, os menores acabam adquirindo problemas que refletem em sua saúde física e mental.

Os brinquedos tradicionais caracterizados pela criatividade, coordenação motora e reflexos através do contato físico direto tornaram-se obsoletos, pois, o avanço tecnológico é um fenômeno associado à qualidade no mundo virtual, dificultando assim, o desenvolvimento das experiências sinestésicas (audição, visão, paladar, olfato, tato) nas quais são decorrentes da relação da criança com o mundo real. (NOLETO DE PAIVA; SILVA COSTA, 2005, p.3).

A obesidade infantil é um fenômeno que também aparece entre as crianças. O fato de ficar sempre conectados a dispositivos que não requerem nenhum tipo de esforço ou atividade física faz com que as crianças se afastem cada vez mais dessas atividades. Muitas vezes viciadas e vidradas com a tecnologia que tanto as satisfazem, as crianças deixam de brincar e gastar suas energias, hábito esse que torna o sedentarismo mais presente na vida das crianças.

O fato das crianças substituírem as brincadeiras clássicas tais como: pega-pega, esconde-esconde, jogar bola, isto é, atividades nas quais envolvem movimento físico por jogos eletrônicos, computadores, videogames, entre outros, podem comprometer a saúde física e psicológica da criança, provocando o isolamento social da mesma, pois, cada vez mais crianças são acometidas pelo fenômeno da obesidade em função do sedentarismo causado pelo dispositivos eletrônicos. (NOLETO DE PAIVA; SILVA COSTA, 2005, p. 5).

Como foi demonstrado durante o decorrer deste trabalho, o uso exacerbado da tecnologia e dos dispositivos móveis tecnológicos que facilitam sua utilização pode influenciar diretamente na vida das crianças. A tecnologia é hoje um instrumento de aprendizado e conexão importantíssimo para a estruturação de uma sociedade, diante disso

---

observa-se que a tendência é o aumento do uso da ferramenta, portanto o que deve ser feito para que essa tecnologia não afete a vida da geração atual e gerações futuras é, principalmente, a conscientização do uso.

Os pais, uma vez que são responsáveis pela formação de suas crianças, devem se atentar ao grande fenômeno de globalização que hoje assola a sociedade contemporânea. Regrar e estipular tempo de uso são o começo para que as crianças e futuros jovens saibam como utilizar com inteligência a grande tecnologia que nos é ofertada, pois, uma vez que usada de forma incorreta e indiscriminada, as consequências podem ser irreversíveis, como traumas psicológicos e sociais.

Os dispositivos móveis aproximam coisas que décadas atrás nunca imaginávamos que pudessem estar ao nosso alcance com tamanha facilidade. Tem-se que admitir, isso é fato, que a tecnologia agrega cada vez mais à vida e ao aprendizado, desde que seja usada com consciência. Por ser uma ferramenta hoje em dia tão difundida e de fácil acesso, as crianças acabam entrando nesse mundo sem saber como utilizá-la de forma correta, por isso o papel dos pais em educar suas crianças para que elas usem sim a tecnologia e os dispositivos, mas de forma saudável e educativa, principalmente buscando modos que não prejudiquem a saúde das crianças.

Entendido isso podemos perceber que nem só de lados negativos é feito a tecnologia e os dispositivos móveis. O uso correto deste artifício pode levar também aos pontos positivos do impacto dessa ferramenta tão essencial ao dia a dia.

## **CONSEQUÊNCIAS POSITIVAS NA INTERAÇÃO**

Além das consequências negativas, estudos mostram que a tecnologia e o uso controlado de dispositivos móveis trazem pontos positivos para o crescimento do indivíduo. “Uma pesquisa feita em 2005 confirmou que as crianças de hoje em dia são melhores escritores que as da geração passada, usando estruturas frasais bem mais complexas, um



---

vocabulário mais amplo e uma utilização mais precisa de letras maiúsculas, pontuação e ortografia” (GUERRA, 2014).

Isso demonstra que é possível desenvolver um comportamento sadio aliado ao desenvolvimento social da criança seja no ambiente escolar ou familiar.

Um projeto chamado *Net Children Go Mobile* realizou um inquérito em sete países europeus, Bélgica, Dinamarca, Irlanda, Itália, Reino Unido, Romênia e Portugal, no período de 2013 a 2014 em que coletou dados de como interagem 3.500 crianças e jovens entre 9 a 16 anos com meios digitais móveis, além das mediações dos pais em relação a esses meios.

Segundo os resultados positivos colhidos em Portugal, “sentir-se menos aborrecido (86%) e mais próximo dos amigos (85%) são, de longe, as principais vantagens apontadas por crianças e adolescentes portugueses que possuem um smartphone quanto aos benefícios da sua posse. Em ambos os casos, estes valores correspondem ao dobro da média europeia (41% e 42%, respetivamente)”, (SIMÕES et al, 2014)

O estudo ainda mostrou que a “disponibilidade para estar em contacto com familiares e amigos (69%) e a organização das atividades quotidianas (67%) são outras duas vantagens destacadas pelos internautas. Estes valores encontram-se próximos da sensação de segurança proporcionada pelo aparelho móvel (64%)”, (SIMÕES et al, 2014) e “a realização de trabalhos escolares e sentir-se mais próximo da família são referidos por um pouco mais de metade das crianças e jovens que possuem smartphone” (SIMÕES et al, 2014).

Notam-se também resultados diferentes quando a relação com os meios digitais se restringe a gênero e a idade quando meninas mais novas representam as maiores usuárias de smartphones.

Pode-se observar com esses números que os dispositivos digitais influenciam práticas sociais do cotidiano e ainda podemos retomar o conceito de literacia, considerado essencial no século XXI em que o indivíduo desenvolve suas competências e habilidades no ambiente digital.

---

As novas tecnologias ajudarão de forma efetiva o aluno, quando estes estiverem na escola e nesse momento eles se sentirão estimulados a buscar e socializar com esses recursos de forma a melhorar seu desempenho escolar. Essas ferramentas tecnológicas além de facilitar o acesso aos novos conhecimentos servem também de base para novas adaptações aos sistemas variados de transmissão de conhecimento de maneira a melhorar, transferir e transformar os fatores complicados em algo mais acessível e sedimentado, transformando a teoria em prática. (SOUZA, 2008, p.2).

Mesmo com as consequências negativas, resultados que não podem ser ignorados e que precisam ser resolvidos, a influência dos dispositivos móveis deve ser considerada. A cibercultura está presente em todos os momentos além dessas crianças serem consideradas nativas digitais, como o aumento do vocabulário verbal com a demanda de mensagens instantâneas, por exemplo.

As tecnologias, em todos os tempos, alteraram as formas de retentiva e lembrança, funções usuais com que os homens armazenam e movimentam suas memórias humanas, seus conhecimentos. Na atualidade, as novas tecnologias de comunicação não apenas alteram as formas de armazenamento e acesso das memórias humanas como, também, mudam o próprio sentido do que é memória. Através de imagens, sons e movimentos apresentados virtualmente em filmes, vídeos e demais equipamentos eletrônicos de comunicação, é possível a fixação de imagens, o armazenamento de vivências, sentimentos, aprendizagens e lembranças que não necessariamente foram vivenciadas in loco pelos seus espectadores. (KENSKI, 1997, p. 59).

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Podemos observar durante a leitura deste trabalho científico que os dispositivos móveis, dentre outras tecnologias do mesmo segmento, influenciam de maneira direta e indireta o presente e o futuro das crianças que utilizam essa tecnologia. Pontos positivos e negativos foram apresentados de forma contextualizada para que o entendimento dessa influência ficasse claro.

Observamos que essa tecnologia não faz apenas mal às crianças, desde que usada e apresentada com sabedoria aos menores. É fato que o desempenho escolar e relações

---

interpessoais podem ser aprimorados com o uso da tecnologia, porém quando usada de maneira exagerada e sem controles, o efeito pode ser totalmente contrário.

Com isso, o manuseio dessas tecnologias deve ser de forma cautelosa e inteligente, pois o uso incorreto pode representar diversos problemas, como os apresentados durante todo o trabalho, que acabam se tornando mais encontrados com mais facilidade na sociedade contemporânea.

## REFERÊNCIAS

FREITAS, M. S. (2010). **Letramento digital e formação de professores**. Educação em Revista, 26(3), 335-352.

GUERRA, R. **Até que ponto a tecnologia faz mal a infância?**. Tecmundo. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/estilo-de-vida/32723-ate-que-ponto-a-tecnologia-faz-mal-na-infancia-htm>> Acesso em: 02 de Nov de 2014.

KENSKI, V. M. **Novas tecnologias: o redimensionamento do espaço e do tempo e os impactos no trabalho docente**. REVISTA BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO, Rio de Janeiro: n.8, p. 58-71, maio/ago, 1998.

LEMOS, A. (2007). **Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirredes (DHMCM)**. Disponível em: <<https://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/DHMCM.pdf>>

LOUREIRO, A.; ROCHA, D. **Literacia digital e literacia da informação – Competência de uma era digital**. Disponível em: <[http://repositorio.ipsantarem.pt/bitstream/10400.15/758/1/artigo-ticeduca2012\\_ana%26dina\\_final.pdf](http://repositorio.ipsantarem.pt/bitstream/10400.15/758/1/artigo-ticeduca2012_ana%26dina_final.pdf)> Acesso em: 12 de jun de 2018.

---

NOLETO DE PAIVA, N; SILVA COSTA, J. (2015). **A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça?**. Disponível em: <<http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf>>

PÉREZ TORNERO, J M. (2003). **Comprender la alfabetización digital**. Informe final EAC/76/03. Barcelona: UAB. Disponível em: <[http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/files/adjuntos/Comprender%20la%20alfabetizaci\\_n%20digital\\_informe%20final\\_131204.pdf](http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/files/adjuntos/Comprender%20la%20alfabetizaci_n%20digital_informe%20final_131204.pdf)>

ROBERTO, M. S; FIDALGO, A; BUCKINGHAM, D. **De que falamos quando falamos de infoexclusão e literacia digital? Perspetivas dos nativos digitais**. Disponível em: <[http://www.labcom-ifp.ubi.pt/publicacoes/201503021251-819\\_3189\\_1\\_pb.pdf](http://www.labcom-ifp.ubi.pt/publicacoes/201503021251-819_3189_1_pb.pdf)> Acesso em: 12 de jun de 2018.

SIMÕES J. A. et al. **Crianças e Meios Digitais Móveis em Portugal: Resultados Nacionais do Projeto Net Children Go Mobile**. Disponível em <[netchildrengomobile.eu/ncgm/wp-content/uploads/2013/07/ncgm\\_pt\\_relatorio1.pdf](http://netchildrengomobile.eu/ncgm/wp-content/uploads/2013/07/ncgm_pt_relatorio1.pdf)> Acesso em 12 de jun de 2018.

SOARES, M. (2002). **Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura**. Educação e Sociedade, 23(81), 143-160.

SOUZA, I. M. A.; SOUZA, L. V. A. **O uso da tecnologia como facilitadora da aprendizagem do aluno na escola**. Itabaiana: GEPIADDE, Ano 4, V.8 | jul-dez de 2010.