

**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA
SOUZA**

ETEC TRAJANO CAMARGO

Ensino Técnico Integrado ao Nível Médio em Eventos

Daniele Rodrigues da Silva

Eduarda Dorigan

Giovanna Lopes Monteiro

EVENTO “TECNOCONSCIÊNCIA: UM DIA DE ATIVIDADES”

Limeira-SP

2023

Daniele Rodrigues da Silva

Eduarda Dorigan

Giovanna Lopes Monteiro

EVENTO “TECNOCONSCIÊNCIA: UM DIA DE ATIVIDADES”

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso Técnico Integrado ao nível médio em Eventos da ETEC Trajano Camago, sob a orientação da professora Franciane Boriollo, como requisito para obtenção do título de Técnico em Eventos.

Limeira-SP

2023

RESUMO

Esse estudo demonstra a importância da utilização correta dos aparelhos eletrônicos por parte das crianças, visando os impactos e influências que a utilização indevida gera para o desenvolvimento infantil, e a relativa dificuldade encontrada em conter os malefícios causados a saúde física e psíquica delas. Ele baseia-se na premissa de que as crianças devem aprender a utilizar da maneira adequada o meio tecnológico, e não serem privadas dele, visto que se inseridas devidamente nesse meio pode acarretar benefícios ao longo de sua vida. Contudo, o grupo desenvolveu o evento “TecnoConsciência: Um dia de atividades” que será aplicado em escolas Municipais de Limeira de Ensino Fundamental I, a fim de mitigar a homogeneização das manifestações individuais das crianças em relação ao uso correto dos aparelhos tecnológicos. Sobretudo, tem como fator primordial promover uma eventual mudança futura na sociedade, explicando e ensinando as crianças, sobre os pontos positivos e negativos da tecnologia, a fim de evitar assim possíveis danos a suas saúdes física e psicológicas.

Palavras-chave: Crianças, Aparelhos eletrônicos, conscientização, desenvolvimento infantil, impactos.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	4
2. DESENVOLVIMENTO.....	5
2.1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	5
2.1.1 APARELHOS ELETRÔNICOS E SUA INFLUÊNCIA	5
2.1.2 FASE DA INFÂNCIA E SUA IMPORTÂNCIA	8
2.1.3 DESENVOLVIMENTO INFANTIL.....	12
2.2 EVENTO “TECNOCONSCIÊNCIA: Um dia de atividades”: DA IDEIA AO PLANEJAMENTO.....	15
2.2.1 METODOLOGIA.....	15
2.2.2 PROPOSTA DO PROJETO.....	17
2.2.3 DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES.....	18
2.2.4 PRAZO DE EXECUÇÃO.....	19
2.2.5 RECURSOS MATERIAIS E HUMANOS.....	19
2.2.6 TABELA DE CUSTOS.....	21
2.2.7 CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES	22
2.2.8 JUSTIFICATIVA	22
2.3 O PROJETO NA PRÁTICA.....	23
3. CONCLUSÃO	34
BIBLIOGRAFIA.....	36

1. INTRODUÇÃO

Os impasses para um bom desenvolvimento infantil, que são diretamente ligados a problemática da inserção de aparelhos eletrônicos na infância devem ser melhor abordados principalmente em uma época em que os avanços tecnológicos são constantes e possuem influência e impactos diretos a essa questão. Ademais, crianças são inseridas em um mundo virtual, visto que ainda não possuem responsabilidade sobre suas ações estando sujeitas a quaisquer fatores prejudiciais ou não a sua vida e desenvolvimento tanto social quanto cognitivo. Esse fator resulta futuramente em um adulto com problemas fundamentados nesses “traumas” que podem ser gerados na infância em decorrência do uso irresponsável das tecnologias. De acordo com dados de uma pesquisa realizada pela Secretaria Executiva da Rede Nacional Primeira Infância sobre o tema “tecnologias digitais no desenvolvimento infantil”, a psicanalista Claudia Mascarenhas (2017) afirma que o exagero de tecnologia deixa crianças e adolescentes desconectados do mundo real, influenciando na capacidade de comunicação e sociabilidade, causando também outras problemáticas tanto na saúde da mente quanto do corpo.

A proposta desse estudo é, acatar os impactos da utilização de tecnologia por meio de aparelhos eletrônicos na infância e relacionar com as adversidades no desenvolvimento infantil, e através de um projeto conscientizador para as crianças, buscar uma eventual mudança futura, de forma que a problemática não afete na sociedade posteriormente formando adultos mais saudáveis e responsáveis mediante aos avanços tecnológicos, sendo que o enfoque será a conscientização das crianças referentes aos pontos positivos e negativos do uso da tecnologia. Visto que, se instruídas ao uso correto a tecnologia pode ser de grande ajuda ao seu desenvolvimento. Ademais, segundo Leonardo Zambaldi (2020), o pensamento crítico é estimulado, pois através das ferramentas tecnológicas, seu filho pode ser incentivado a pesquisar diferentes pontos de vista e a questionar informações. Com isso, ele se tornará um adulto mais consciente e atento ao mundo que o cerca.

Dessa forma, o interesse pelo tema proposto parte da consideração de toda a problemática em torno da falta de projetos com enfoque na conscientização de

crianças referente ao uso de aparelhos eletrônicos, considerando os graves malefícios que poderão ser gerados a vida de uma criança e as consequências para seu futuro. Sobretudo, o objetivo será empreender estudos que mostrem essas malignidades refletindo no seu desenvolvimento social e cognitivo, e futuramente em sua saúde mental e corporal enquanto adulto. Vale empreender assuntos que mostram que a inserção prematura e irresponsável de crianças no meio tecnológico tem contribuído de forma contundente na formação de adultos com problemas tanto psíquicos quanto físicos, como sedentarismo, por exemplo. Em outras palavras o avanço tecnológico no meio infantil pode ser o fio condutor para os problemas na vida enquanto adulto.

“A utilização da tecnologia de forma indiscriminada pelas crianças, provocam o desequilíbrio físico e psicológico, com isso, potencializa o isolamento social através do sedentarismo, característica essa que é predominante na adesão a plataforma virtual, nesse sentido, esse fenômeno causa o embotamento afetivo, despersonalização, ansiedade e depressão, impedindo o pleno desenvolvimento e amadurecimento afetivo, físico, cognitivo e social das crianças.” (PAIVA; COSTA, 2015)

O trabalho é importante também a partir do momento que pretende evidenciar a ausência de projetos ligados a essa temática, não promovendo a tão necessária conscientização das crianças ao tema. Em suma, resultando na alucinação delas ao meio tecnológico e permitindo-as ser expostas a tais problemas que impactarão sua vida futuramente, mais tarde repetindo o ciclo com seus filhos, dessa forma sucessivamente.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1.1 APARELHOS ELETRÔNICOS E SUA INFLUÊNCIA

No mundo atual, nota-se o quão importante e útil é a tecnologia com relação ao cotidiano. Com isso, os avanços tecnológicos vêm sendo desenvolvidos

diariamente. Em decorrência disso, observa-se a facilidade de comunicação que foi um fator essencial para a formação da sociedade da qual fazemos parte atualmente. Diante disso, cabe complementar com outro fator com vital que é a facilidade da realização de pesquisas das mais diversas, e a rapidez que chegam ao meio social, no qual antes não usufruía desses privilégios.

O mundo virtual é um meio onde o corpo social se comunica e interage ao mundo paralelo ao mundo físico em que vive. A comunicação sofre os maiores impactos dos avanços tecnológicos, tanto na forma dos usuários se comunicarem como também na maneira de consumir. “As redes sociais e suas constantes atualizações estão aí para mostrar isso. Está cada vez mais rápida a forma que consumimos informação e entretenimento.” CARLINI (2022).

Por conseguinte, o Blog Eletronicasa (2015) realizou uma pesquisa na qual relata como o meio eletrônico é cada vez mais viável e importante em boa parte da rotina das pessoas. Diante disso, a população se torna acomodada com a facilidade que o ramo eletrônico proporciona no dia a dia.

Em suma, as influências tecnológicas se avançam cada vez mais atualmente, dando informações constantes e entretenimento dentro do mundo virtual. Tornando a sociedade cada dia mais alienada no que vê, tanto reportagens, como novelas e entre outros meios. Portanto, é preciso estar sempre atento no que se acredita. Portanto, faz-se necessário a evolução do melhoramento do mundo virtual de forma a ser menos prejudicial para nossas vidas.

Mediante aos aparelhos eletrônicos na vida da população, é de mera importância considerar as contribuições que cotidianamente vem sendo significativas para a sociedade. De forma geral, contribuindo de maneira positiva no lazer, transportes, trabalho, no modo de vida, como exames médicos, compras diversas, acesso ao conhecimento. Sendo assim, uma forma renovadora que molda modo de viver atual.

“É certo que o mundo ainda não alcançou os parâmetros desejáveis de igualdade e acessibilidade, mas é inegável o quanto a tecnologia contribui no amparo às crianças, aos adolescentes, aos adultos e aos idosos.” (CODEBIT, 2022)

Os aparelhos eletrônicos apesar de serem instrumentos úteis dentro da sociedade, infelizmente possuem suas desvantagens para os indivíduos e a sociedade como um todo. Em resumo, de acordo com pesquisas do Blog Brubring (2017), é perceptível tanto seus pontos positivos, como sua utilização como fonte de informações da atualidade, trazendo a mobilidade para a comunicação, por exemplo. Todavia, se fazem presentes seus agravantes pontos negativos, sendo o uso demasiado do aparelho maléfico a saúde, podendo ocasionar doenças, dentre elas os danos psicológicos e o escapismo. Portanto, percebe-se o quanto o uso eletrônico apesar de útil na vida da comunidade, seu uso excessivo prejudica a saúde física e mental. Em suma, ações como ficar horas em frente tanto de celular, como o computador ou tablet, além de causar danos de visão levando a miopia, pode também gerar o vício, dores de cabeça excessivas, insônia, obesidade dentre outras doenças, além de irritabilidade e até mesmo isolamento social. Logo, colocar limites sobre o uso de aparelhos eletrônicos, sempre será uma solução adequada.

Diante disso, observa-se que a sociedade está sendo consumida pelo uso de aparelhos eletrônicos que são usados no cotidiano, é o que afirma a jornalista Camila Ramos (2023). Posto a isso vem as consequências do uso excessivo dos aparelhos eletrônicos, tanto como emocional tanto a saúde física.

Em detrimento disso, tendo como base a pesquisa da Prefeitura do Estado de São Paulo (2022), um dos principais malefícios do uso de aparelhos eletrônicos, é que podem desregular a qualidade de sono e prejudicar os olhos, tanto em crianças, adultos e idosos. Vista disso, deve averiguado tanto o uso demasiado de aparelhos eletrônicos, o distanciamento de telas em nossa visão, para melhor qualidade de vida e saúde mental.

Tendo o conhecimento do quão importante e necessária é a Internet na vida em sociedade, portanto, deve ser utilizada conscientemente, pois como afirma Dra. Eunice Schlieck (2020), a maioria das pessoas, que se empoderam de saberes tecnológicos, se esquecem de sua natureza essencial. Sabe-se que muitas das vezes as pessoas passam tempo demais em frente de telas digitais. Entretanto, buscar tempo e quantidade de qualidade, é fundamental no dia a dia. Além disso, o uso de forma consciente se refere também não somente no uso de saúde, mas

também como o uso seguro, como saber onde colocar senhas pessoais, quais sites e jogos são viáveis de acessar, e assim será de forma positiva o uso de aparelhos eletrônicos.

“Como tudo na vida, aproveitar os benefícios que o maravilhoso e vasto universo virtual nos oferece também tem a hora certa. Saiba administrar e filtrar as informações acessadas na internet. Esteja conectado ao mundo ao seu redor virtualmente, curta, compartilhe, poste fotos, jogue online, faça chamadas de vídeo, mas não esqueça de viver os melhores momentos da vida real de forma plena.” (ZAMIX, 2021)

Deste modo, viver o mundo virtual, tem suas grandes qualidades, como fazer amizades, comunicar com pessoas a longa distância, se obter de informações importantes do mundo atual, ter variedades de jogos entre outras diversidades. Diante desses fatores, é importante reforçar que a vida real também tem suas qualidades, como se comunicar com contato direto, brincar com amigos e parentes, ter mais facilidade de conhecer as pessoas, de passear, dentre outras experiências que o contato físico pode nos proporcionar.

Seguindo ainda as pesquisas proporcionadas pela ZAMIX (2021), o uso de aparelhos eletrônicos tem seu lado positivo quanto negativo. Diante disso, é um dever ter consciência do mundo aqui fora, pois nem tudo que é publicado nas redes sociais é verídico. Bem como, sempre ter a consciência do que é prioridade na vida de um ser humano, como familiares e amigos, e não buscar por aprovações no meio virtual.

2.1.2 FASE DA INFÂNCIA E SUA IMPORTÂNCIA

A infância é, de acordo com o dicionário da língua portuguesa o período de crescimento, que vai do nascimento até a pré-adolescência, o início da puberdade, por volta dos doze anos de idade. A palavra infância vem do latim, e tem por significado “incapacidade de falar”, referindo-se a fase da primeira infância de uma criança, onde acreditava-se que até os sete anos as crianças não possuíam capacidade de fala.

“Infância tem um significado genérico e, como qualquer outra fase da vida, esse significado é função das transformações sociais: toda

sociedade tem seus sistemas de classes de idade e a cada uma delas é associado um sistema de status e de papel.” (KHULMANN, 1988)

É fase inicial da vida do ser humano, sendo ela fundamental para o desenvolvimento, pois nesse período ocorre a formação física, mental e social da criança. Segundo a Fundação Abrinc (2023 apud Oliver, 2022) cada fase da infância possui uma atividade principal que é responsável pelo desenvolvimento, cada período da vida das pessoas é moldado pela cultura e pelas experiências sociais. Dessa forma, é possível dividir a infância em três períodos distintos, cada qual com suas particularidades.

Portanto, a infância é dividida em períodos, de acordo com Dr^a Paula Girotto (2023), são eles: Até os 02 anos o Estágio Sensório-Motor, onde após o nascimento eles estão curiosos para explorar tudo em volta, como cores, sons e aprendem a controlar seus movimentos; Dos 02 a 07 anos a Fase Pré-operatória ou Simbólica, momento em que aprendem a falar e se desenvolvem socialmente através da comunicação, sendo ela de extrema importância para a formação de um adulto sociável e empático; A fase dos 07 aos 12 anos é o Estágio Operatório Concreto, onde as crianças desenvolvem a capacidade de raciocínio lógico, necessária para áreas de estudo por exemplo, como matemática, física e contribui para facilidade de imaginação das crianças.

Tendo em vista a importância que a fase infantil tem para com a formação da criança, é importante valorizá-la e aos responsáveis tratar da melhor forma possível, buscando a desenvoltura de tais capacidades, desviando dos empecilhos que trazem atraso a aptidão dessas habilidades, sendo que é visível a importância de adquirirem nessa fase da vida e as consequências que pode gerar a criança e a sociedade no futuro se essa problemática não for apartada, e se alastrar. A psicóloga Olga Alicia Carbonell (2013) propõe aos pais ou responsáveis que permitam a proximidade e o contato físico, é importante promover também experiências novas e propor atividades que estimulem a socialização, criatividade, raciocínio e imaginação das crianças. Reforçando esse pensamento, Sônia Kramer (1982) diz que filosoficamente a infância é um período no qual a criança não é guiada pela razão, sendo também desprovidos de experiências e necessitam do direcionamento de adultos experientes que lhes guiem. Torna-se visível a incontestável importância do

papel dos pais e/ou responsáveis na instrução de suas crianças ao contato com o mundo virtual, ficando sob responsabilidade dos mesmos tanto o conteúdo, quanto o tempo de uso em que a criança pratica esse tipo de atividade, sendo que as crianças são incapazes de se autocontrolar referente a tais práticas visando sua idade e a falta de conhecimento técnico dos malefícios causados.

Todavia, é necessário priorizar essa fase da vida, visto que, é uma forma estratégica para uma sociedade mais desenvolvida, tanto social quanto economicamente, pois contribui para formação de um adulto com mais atributos e capacidades para estruturação de uma sociedade futuramente mais próspera e progressista.

A fase da infância é quando desenvolvem suas capacidades sociais e cognitivas, é formada pelo conjunto de experiências, aprendizados e habilidades desenvolvidas enquanto crianças, sendo elas responsáveis por moldar e o adulto que se tornarão futuramente. Portanto, é preciso compreender a importância da infância destacando os fatores que impactam a vida de uma criança, visando que as vivências enquanto crianças definem como será o comportamento quando adultos.

“O desenvolvimento afetivo, social e físico das crianças nos primeiros anos de vida tem impacto direto em seu desenvolvimento e no adulto que se tornarão. Por isso a importância de entender bem a necessidade de investir nas crianças bem pequenas para maximizar seu futuro bem-estar”. (VASCONCELOS, 2020).

Em suma, existem diversos fatores que impactam a vida de uma criança, sendo essa fase a considerada a mais rica de aprendizados, portanto, é preciso saber o que pode gerar impactos positivos e negativos, pois os elementos aos quais uma criança é exposta influenciam em suas futuras capacidades e comportamentos. O Hospital Santa Monica (2018) desenvolveu um estudo no qual compara o cérebro de uma criança a um favo de mel vazio, que deve ser preenchido, ou seja, tudo aquilo que for presenciado e escutado nessa fase será absorvido e guardado. Isto é, nessa idade há discernimento para filtrar o que se deve absorver ou não, dessa forma é guardado tudo aquilo que for sujeito, ficando vulneráveis a qualquer problema que tal fator poderá causar futuramente.

Portanto, é necessário proporcionar apenas o que será benéfico a criança e filtrar atividades que trarão malefícios ao seu desenvolvimento, visto que se forem sujeitos a atividades duvidosas, resultará em problemas futuros, como ansiedade, o medo, a insegurança e até transtornos psicológicos são algumas das consequências, impactando também no futuro da sociedade tanto no quesito desenvolvimento quando socialmente, é o que afirma o Hospital Santa Monica (2018). Todavia há atividades que são benéficas e devem ser inseridas no dia a dia, de acordo com o Colégio Estella Maris (2021), por meio do brincar é estimulado a reflexão e a criatividade, além de construir autonomia e crescimento emocional, critérios necessários para formação e desenvolvimento de uma criança, no entanto, o uso de telas e smartphones pode ocasionar problemas se o uso for intenso ou de forma irresponsável. Em suma, é preciso ter o entendimento e selecionar o que será exposto para criança, tendo em vista seus impactos e dessa forma proporcionar a ela as atividades visando os fins ao seu desenvolvimento.

Na infância a tecnologia é cada vez mais frequente, muitos questionam a influência da tecnologia na vida de uma criança, sendo que ela apresenta tanto benefícios quanto malefícios ao desenvolvimento. “A sociedade atual está cultivando hábitos cada vez mais sedentários. As crianças e adolescentes estão substituindo atividades lúdicas (que envolvem esforço físico), pelas novidades eletrônicas”. (GUEDES, 1996).

A ideia do autor parte do fato do excesso do uso da tecnologia, visto que ele pode ocasionar problemas como sedentarismo, o qual foi citado, mas também depressão, problemas de socialização, falta de criatividade, interação física, vícios, dentre outras problemáticas recorrentes na sociedade atual, que impactarão a vida adulta futuramente.

“A tecnologia pode ser forte aliada no aprendizado. Além disso, facilita a organização de informações, incentiva a formação de alunos autodidatas e melhora a capacidade de interpretação”. (FAC COLÉGIO E CURSO, 2023).

Portanto, a tecnologia se inserida de forma correta e responsável pode acarretar benefícios consideráveis na vida de uma criança, pois incentiva o pensamento crítico, traz um acesso mais fácil e rápido a informações úteis ao seu

conhecimento, além do mais atualmente existem aplicativos que estimulam a criatividade e ajudam no aprendizado. Entretanto, vale enfatizar que a internet não pode substituir as interações físicas e aprendizados em escolas presencialmente. O Instituto Hoffman Brasil (2018) afirma que em um mundo conectado, é comum que crianças acabem passando horas entretidas na frente a aparelhos eletrônicos e tecnológicos, sendo considerado perigoso exclusivamente o excesso.

É importante estabelecer limites, isso porque, ocupar o tempo da criança com tecnologia causa falhas no seu desenvolvimento pessoal, visto que o uso demasiado de telas e a inserção no mundo virtual em excesso causam vícios, problemas na visão, sedentarismo, depressão, falta de conexão social física com demais crianças, dentre outros fatores gravíssimos a serem considerados.

Em suma, visto que na sociedade atual é quase impossível privar as crianças do mundo virtual e aparelhos tecnológicos o que cabe aos pais ou responsáveis é filtrar e supervisionar o uso, promovendo a interação consciente e responsável das crianças com a tecnologia, considerando os graves malefícios que pode causar se não inserido de forma correta.

2.1.3 DESENVOLVIMENTO INFANTIL

De acordo com o dicionário de Oxford (2010), um dos significados da palavra desenvolvimento é “progresso”, ou seja, o desenvolvimento infantil é uma fase de extrema importância para a criança, pois é nela que a criança constrói seu sistema motor e cognitivo.

“Desenvolvimento infantil, consiste numa sequência ordenada de transformações progressivas resultando num aumento de grau de complexidade do organismo, distingue-se de crescimento por referirem-se as alterações da composição e funcionamento das células (diferenciação celular), à maturação dos sistemas e órgãos e a aquisição de novas funções.” (WIKIPÉDIA, 2022)

Portanto, o desenvolvimento não é só um simples ciclo na vida da criança, ele é uma etapa notável, onde a necessidade de estímulos positivos é essencial para o desenvolvimento psíquico e físico da criança.

Da mesma forma, os dados retirados da UNICEF (2023), apontam que por serem vividas as primeiras experiências na infância, se criando a base do desenvolvimento, é fundamental bons investimentos nesse período, a fim de que os impactos beneficiem e sejam favoráveis para todo o corpo social futuramente.

O desenvolvimento, tanto motor como psicológico, acontecem durante a infância. Em detrimento dessa afirmação é perceptível a importância do mesmo em relação à vida.

“O desenvolvimento motor depende de fatores ambientais, psicológicos e genéticos e sistematiza nas experiências vividas pelo indivíduo. O que temos visto são crianças gastando muito tempo do seu dia na frente de computadores e videogames, e deixando de vivenciar essas experiências, sem contar no nível de obesidade, e doenças relacionadas à falta de atividade física.” (RODRIGUES; NETO, 2010)

Porém, esse problema não acontece somente na fase da primeira infância, tendo como base a pesquisa da BBC News Brasil (2022), é preciso considerar que o cérebro não nasce pronto, está em constante transformação desde o nascimento, podendo ele se desenvolver completamente até os 30 anos de idade. Ademais, existem algumas regiões cerebrais responsáveis pela maioria das decisões tomadas no dia a dia, controlando impulsos, fazendo julgamentos, resolvendo problemas, mantendo a atenção e entre outros, tendo como exemplo de uma dessas regiões o córtex pré-frontal.

Portanto, com o uso exacerbado dos aparelhos eletrônicos surgem alguns problemas que prejudicam o desenvolvimento infantil. Sendo eles agravantes ou não, podem ser muito nocivos a criança, podendo afetar sua vida futuramente e comprometendo seu modo de viver.

Entretanto, pode-se mencionar vários impasses para o desenvolvimento infantil por consequência do uso exagerado da tecnologia como problemas emocionais, dificuldade no desenvolvimento do cérebro, acarreta a obesidade infantil, dentre outras problemáticas. A Dra. Fabiele Russo (2022) declara que se a criança ultrapassa o tempo recomendado pela OMS (mais de uma hora) conectado a aparelhos eletrônicos, pode interferir no desenvolvimento social e no dialeto da criança. Portanto, é preciso ter consciência ao disponibilizar os aparelhos eletrônicos

as crianças sem nenhum tipo de controle do tempo, visando os impactos das quais serão sujeitas ao usá-los demasiadamente de forma irresponsável.

O desenvolvimento de uma criança pode ser afetado por diversos fatores, como a timidez, falta de amigos, convivência somente com adultos, criação por pais ausentes, dentre outros. Da mesma forma, o acesso irresponsável às tecnologias engloba todos esses fatores, tornando-o a fonte dos problemas e sendo ainda mais agravante ao desenvolvimento infantil.

“Ficar preso às tecnologias pode ser um grande mal para o desenvolvimento de uma criança, seja com jogos de computador, videogames, tablets ou outros dispositivos móveis. A Tecnologia é boa e útil, mas somente quando na medida certa [...]”
(AQUARELAPARQUES, 2016)

Em suma, ainda como aponta a Aquarela Parques (2016), a criança que assiste à televisão descontroladamente acarretará a perda de interesse em brincadeiras com os próprios amigos ou até mesmo em grupos. Contudo, mesmo que a tecnologia disponibilize diversos programas educativos, ela ainda será uma atividade individual, sendo necessária a implantação de horários regrados e um tempo estimado para o uso das telas pelas crianças.

Portanto, de acordo com o Blog Colégio Arnaldo (2022 apud, Sociedade Brasileira de Pediatria) limitar o tempo de uso é fundamental para evitar problemas no futuro, como a dependência digital ou transtornos de saúde mental, torna-se evidente que o tempo regrado para a utilização dos aparelhos eletrônicos é essencial para que a criança possa usar de seu tempo livre para realizar diversas atividades ao ar livre ou com outras crianças, contendo constantemente ocupações que contribuam para o desenvolvimento dela, para que a criança não sinta vontade nem falta dos aparelhos eletrônicos, assim amenizando os impactos negativos causados pela tecnologia usada exacerbadamente.

Com o avanço da tecnologia, o contato com ela se torna cada vez mais acessível, até mesmo para as crianças. Por mais que a tecnologia tenha alguns pontos negativos, ela possui uma grande importância no desenvolvimento infantil se usada devidamente. “[...] a tecnologia é um grande avanço no mundo e é impossível que as crianças não tenham contato com ela. Ela não é uma vilã, mas uma aliada

que, se bem utilizada, traz grandes benefícios aos pequenos.” (MUSEODAIMAGINAÇÃO, 2023).

Os pontos positivos desse contato da criança com a tecnologia se intensificaram ainda mais durante a pandemia do Covid-19, pois como não havia possibilidades para o contato físico, escolas aderiram novos métodos de aprendizado, sendo um deles o EAD (ensino à distância), possibilitando maior contato entre as crianças e a tecnologia.

Desse modo, segundo o Blog HappyCodeSchool (2020) as crianças podem se beneficiar através do aprendizado de forma lúdica estimulando a concentração e desenvolvendo o raciocínio lógico, fazendo com que a criança desperte para novos conhecimentos e adquira autonomia, proporcionando um desenvolvimento favorável e proveitoso para a criança. Logo, não se deve olhar para o avanço tecnológico como um mau para as crianças, e sim como uma forma de adotar novos meios de contribuir para o desenvolvimento infantil, porém sempre de maneira consciente.

2.2 EVENTO “TECNOCONSCIÊNCIA: Um dia de atividades”: DA IDEIA AO PLANEJAMENTO

2.2.1 METODOLOGIA

Inicialmente, realizou-se um levantamento bibliográfico, por meio do qual foram coletados dados através de estudos e pesquisas de campo. Essas iniciativas permitiram identificar os obstáculos enfrentados pelas crianças decorrentes do impacto da tecnologia em seu desenvolvimento. Posteriormente, ao concluir a identificação da problemática, tornou-se imperativo conceber uma solução. Foi nesse contexto que elaboramos um projeto de conscientização direcionado às crianças, o qual foi aplicado posteriormente em uma escola fundamental em Limeira.

Assim, o método de pesquisa adotado neste trabalho compreende a Pesquisa de Campo e a Pesquisa na Internet. Utilizaram-se técnicas de coleta de dados com o propósito de obter as informações essenciais para o desenvolvimento do projeto e a estruturação do evento. A pesquisa na Internet serve para obter dados descritivos que

expressam os sentidos dos fenômenos. No entanto, a Pesquisa de Campo procura obter dados quantitativos em relação ao tema desenvolvido. As pesquisas foram desenvolvidas a partir de:

Pesquisa na Internet - os conceitos analisados foram: índices de crianças que são afetadas pelo avanço da tecnologia, os impactos das tecnologias digitais no desenvolvimento infantil, e a influência da tecnologia na infância.

Pesquisa de campo - Foi criado um questionário pelo Forms, o qual foi compartilhado nas redes sociais das integrantes do grupo. Na pesquisa campo, foi obtido que em 20 crianças, cujas idades variavam de 2 a 7 anos, constata-se que 80% delas possuem seus próprios dispositivos eletrônicos, e mais de 50% não contam com qualquer supervisão ou horário regulado por parte dos responsáveis. Os dados alcançados indicam que a média diária de exposição às telas por parte dessas crianças era de 2 a 3 horas, ultrapassando o limite máximo recomendado pela Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP).

No decorrer da pesquisa, foi perguntado aos responsáveis se haviam percebido alguma mudança de comportamento nas crianças devido ao uso da tecnologia, e mais de 80% confirmaram tal percepção. Foi feito então o questionamento de quais eram essas mudanças comportamentais notadas pelos responsáveis. As respostas apontaram para uma significativa falta de interação social, déficit de atenção, problemas visuais e auditivos, sendo a irritabilidade e agressividade as respostas mais recorrentes. Esses comportamentos são associados ao vício nas tecnologias, evidenciando que as crianças encontram tranquilidade apenas diante das telas.

Além disso, ao analisar os questionários, constatamos que menos da metade das crianças utilizam os aplicativos dos aparelhos eletrônicos para fins educacionais, apesar de ser uma prática recomendada. Por outro lado, mais de 90% delas reservam um tempo para o lazer. Esses resultados reforçam a importância de uma abordagem equilibrada no uso dessas tecnologias na infância.

2.2.2 PROPOSTA DO PROJETO

A proposta do trabalho de conclusão do curso parte da ideia da conscientização de crianças pelo tema proposto. Portanto, tendo em vista a problemática a ser resolvida, que é o uso demasiado de aparelhos eletrônicos e tecnologia por parte de crianças, foi desenvolvido pelo grupo um projeto denominado “TecnoConsciência: Um dia de atividades”, que tem como finalidade a necessidade de conscientização de crianças da responsabilidade do uso dos aparelhos eletrônicos, obtendo o conhecimento de seus benefícios e malefícios tanto para a saúde física, quanto psíquica. Proporcionando o conhecimento de como utilizar tais meios de interação, pesquisas e atividades virtuais corretamente ao longo de sua vida, de forma que não prejudique seu desenvolvimento.

O projeto deverá ser aplicado em uma escola de ensino fundamental I, a apenas uma sala que contém entorno de 25 a 30 alunos, entre 9 e 10 anos. A proposta é fundamentada na ideia de valorização do contato físico e social. A partir desse fato é favorável considerar como meio de aplicação de ambos, ambientes diversificados, bem como a estruturação dividida em duas etapas, a “teórica” e a prática do projeto.

Portanto, sendo a primeira etapa a parte “teórica”, será feito como uma roda da conversa com as crianças apresentando o tema e apontando os fatos, onde será aberto a todo o momento para perguntas e opiniões, de forma que as crianças se sintam inclusas e compreendam melhor o que está sendo proposto para seu aprendizado, sobretudo incentivando o pensamento crítico e a capacidade de expressão. Essa etapa será executada de maneira interativa e dinâmica, abordando atividades lúdicas para trazer o interesse das crianças para o assunto abordado. Por fim, será ensinado a utilizar os aparelhos eletrônicos adequadamente, visto que a intenção não é problematizar o meio digital, sendo que se usado da maneira correta pode acarretar benefícios para o desenvolvimento. Para esse primeiro momento será necessário o espaço da sala de aula.

Por conseguinte, na segunda etapa do projeto, sendo ela a prática, serão aplicadas atividades recreativas acentuando o tema proposto em um ambiente ao ar livre, espaçoso, como a quadra de esportes, de forma que a proposta seria um

isolamento das tecnologias, proporcionando interações sociais físicas. Em suma, abordando atividades não tecnológicas que darão ênfase na importância do contato com seu meio físico, demonstrando que atividades além do mundo virtual também podem ser divertidas. Contudo, acentuando sua importância para o desenvolvimento e bem-estar necessário a todas as crianças.

2.2.3 DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES

Será disponibilizado na primeira parte da aplicação do projeto cartolina e imagens, e também utilizado a lousa para o aprendizado visual, uma roda de conversa para o aprendizado auditivo. Já na segunda parte será realizada uma prática de forma dinâmica com brincadeiras e atividades recreativas estimulando o contato físico entre as crianças.

Na primeira parte do evento, em meio à roda da conversa serão estimuladas habilidades tanto auditivas quanto visual e a capacidade de expressão, visto que além do aprendizado poderão questionar sobre o assunto para trabalhar a interação e adquirirem melhor o conhecimento. Perante todo o evento será visado atividades lúdicas e dinâmicas. Já na parte prática, as atividades recreativas a serem aplicadas serão: a queimada; pega-pega corrente; rouba-bandeira; e siga o mestre.

- A brincadeira “siga o mestre” será aplicada primeira como forma de promover um tipo de alongamento antes das outras brincadeiras. Uma criança será selecionada como “mestre” e fará gestos e movimentos que os demais deverão imitar.
- Na brincadeira “Queimada”, a finalidade é jogar a bola sobre um dos rivais sem que este consiga pegar a bola. Se a bola bater no adversário e cair no chão, ele foi queimado e está eliminado. A equipe que “queimar” todos primeiro será vencedora.
- A brincadeira “Pega-pega corrente” começa com um jogador que é escolhido como o pegador, e conforme os outros participantes forem sendo pegos, dão as mãos ao pegador formando uma corrente e assim até pegar todos os participantes.

- A brincadeira “Rouba-bandeira” se resume em dividir as crianças em dois grupos que ficarão um em cada lado da quadra, e no fundo será desenhado um círculo e colocado um cone para ser a bandeira. O time que conseguir pegar a o cone do outro e trazer para seu lado primeiro vence.

Todas as brincadeiras propostas partem da ideia da valorização do contato físico e interativo entre as crianças, a fim de enfatizar a importância de suas práticas. As habilidades que são esperadas serem estimuladas nas crianças com essas atividades é: a interação social entre o grupo, capacidade socioafetiva, raciocínio rápido, concentração e expressão corporal.

2.2.4 PRAZO DE EXECUÇÃO

A aplicação do projeto terá a duração de três horas, será realizado no período matutino, com uma turma de 25 a 30 alunos, em comum acordo entre as partes, incluindo a direção da escola e o grupo, sempre respeitando os horários de aula dos alunos e a decisão da equipe gestora da escola. Com início e término no mesmo dia

2.2.5 RECURSOS MATERIAIS E HUMANOS

Para a aplicação do projeto será utilizado:

Figura 1: Tabela de recursos humanos.

HUMANOS	QUANTIDADE
Aplicadoras do projeto	As três alunas integrantes do grupo
Crianças para participarem do evento	Entre 25 e 30 crianças
Professores para auxiliar	2 professores ou monitores da própria escola

Fonte: Arquivo pessoal dos autores, 2023.

Figura 2: Tabela recursos materiais.

MATERIAL	QUANTIDADE	ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS
Cartolina	3	As três devem ser brancas.
Giz	Uma caixa	Giz escolar Delta plastificado com cores variadas para lousa (com 50 unidades).
Lousa	1	Um quadro verde escolar moldura MDF em formato retangular (100x70).
Apagador	1	Apagador para lousa escolar e quadros verdes, de madeira pinus natural.
Cones	2	Cones coloridos para circuito, de plástico injetado com o a seguinte dimensão: 11cm largura x 18cm altura.
Bola para queimada	2	Bola De Iniciação T10 Queimada Impermeável Vollo.
Papel sulfite	1 pacote	Papel Sulfite, Chamex, A4, 75 Gramas, Pacote De 300 Folhas.
Cola	1	Cola Branca Tenaz 110g lavável, a base de água e PVA Possui acabamento transparente.
Papelão	10 folhas	Papel Papelão 1.7mm 79x109mm
Tesoura	2	Tesoura escolar de plástico com ponta arredondada e lâmina inoxidável
Canetinhas	Uma caixa	Canetinha Hidrográfica Blister com 12 Cores, tinta à base de água, escrita de 0,8mm, ponta de fibra de poliéster.
Apito	1	Apito de segurança feito de plástico ABS injetado moldado com anel de aço inoxidável.

Fonte: Arquivo pessoal dos autores, 2023

2.2.6 TABELA DE CUSTOS

Figura 3: Tabela de custos.

CUSTOS	VALORES
Cartolina	R\$ 3,42
Giz	R\$ 20,34
Lousa	R\$ 78,00
Apagador	R\$ 7,79
Cones	R\$ 35,00
Bola para queimada	R\$ 49,90
Papel sulfite	R\$ 20,50
Cola	R\$ 9,23
Papelão	R\$ 7,74
Tesoura	R\$ 11,40
Canetinhas	R\$ 5,51
Apito	R\$ 4,44
Transporte	R\$ 20,00
Mão de obra	R\$300,00
Total:	R\$ 373,33
Custo do evento:	R\$ 973,33

Fonte: Arquivo pessoal dos autores, 2023.

2.2.7 CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES

Cronograma estimado do dia da execução do evento:

7h50 – Chegada das alunas do grupo a escola EMEIEF Maria Aparecida Machado Julianelli.

8h- Apresentação das alunas do grupo e organização dos materiais que serão utilizados.

8h15 às 8h45 - Início da aplicação do projeto: nesse período será realizado a parte “teórica”, onde será feito uma roda da conversa com as crianças apresentando o tema, utilizando imagens, cartazes e a lousa de forma dinâmica e abordando atividades lúdicas.

8h45 às 9h – As crianças serão conduzidas a quadra de esportes e organizadas em grupos para iniciar a parte prática com brincadeiras.

9h às 10h – aplicação das atividades recreativas que foram selecionadas: siga o mestre, queimada, rouba-bandeira e pega-pega corrente, nessa respectiva ordem.

10h - Encerramento das atividades, agradecimentos e despedida dos alunos.

2.2.8 JUSTIFICATIVA

O evento “TecnoConsciência: Um dia de atividades” configura-se como uma atividade a ser exercida e difundida em escolas. Por apresentar-se com o propósito de aprendizagem por parte de crianças referente ao uso consciente da tecnologia e seus aparelhos, e, sobretudo, a interação social física, a qual é necessária para o desenvolvimento infantil. Contudo, a questão da saúde e bem-estar da criança será tratada, visto que o projeto tem fins benéficos à qualidade de vida, de forma que através do mesmo será ensinado a como utilizar corretamente os aparelhos eletrônicos, adotando estratégias responsáveis para sua utilização.

A discussão sobre a influência da tecnologia na vida de uma criança é de extrema importância, visto que é um instrumento frequentemente utilizado na

sociedade atual, se usado de maneira correta pode ser um elemento complementar para o meio social. Contudo, a justificativa principal para a formulação e desenvolvimento desse projeto é a garantia do bem-estar e qualidade de vida das crianças dentro da sociedade, de forma que mantenha dessa forma conforme forem crescendo.

O projeto criado se constitui em uma apresentação sobre os pontos positivos e negativos do uso da tecnologia, evidenciando suas consequências significativas e expondo maneiras corretas de utilizar os aparelhos tecnológicos. Sobretudo, a proposta final do projeto não é problematizar o uso de tecnologia através dos aparelhos eletrônicos, mas apontar para as crianças além dos pontos positivos, os quais já estão habituados, também os negativos, que muitas vezes não são enfatizados pela sociedade alucinada a esse meio virtual.

É esperado que aprendam a necessidade do uso consciente e responsável dos aparelhos eletrônicos, de forma que possam, portanto, se autorregular em relação ao uso para dessa forma causar uma eventual influência na sociedade futura, no desenvolvimento pessoal de cada um, independentemente de sua idade, interferindo tanto no meio escolar, pessoal ou social.

2.3 O PROJETO NA PRÁTICA

A prática da realização do evento “TecnoConsciência: Um dia de atividades” foi satisfatoriamente realizada, o grupo obteve um retorno considerável das crianças participantes, que se envolveram com vigor nas atividades propostas, concluindo com êxtase nossas expectativas com a proposta final do projeto.

As alunas componentes do grupo chegaram à escola EMEIEF Prof^a Maria Aparecida Machado Julianelli exatamente no horário que combinara com a direção da escola, e ao entrarem se direcionaram a coordenação para serem encaminhadas a sala de aula e darem início ao evento.

Imagem 1: EMEIEF Profª Maria Aparecida Machado Julianelli



Fonte: Arquivo pessoal dos autores, 2023

Posteriormente, ao chegarem à classe determinada já foram posicionados os materiais que seriam expostos aos alunos, o título do projeto foi escrito na lousa e foi feito a organização para quem começaria a falar. Logo, a primeira parte do evento foi iniciada, visto que a proposta era permanecer na sala de aula, com o intuito de uma roda da conversa referente ao tema, e por sorte do grupo, a sala de aula tinha o espaço necessário para que fosse possível colar os cartazes, feitos para além de mostrar as crianças, auxiliar no ensino.

Imagem 2: Primeira etapa do projeto “TecoConsciência: Um dia de atividades”

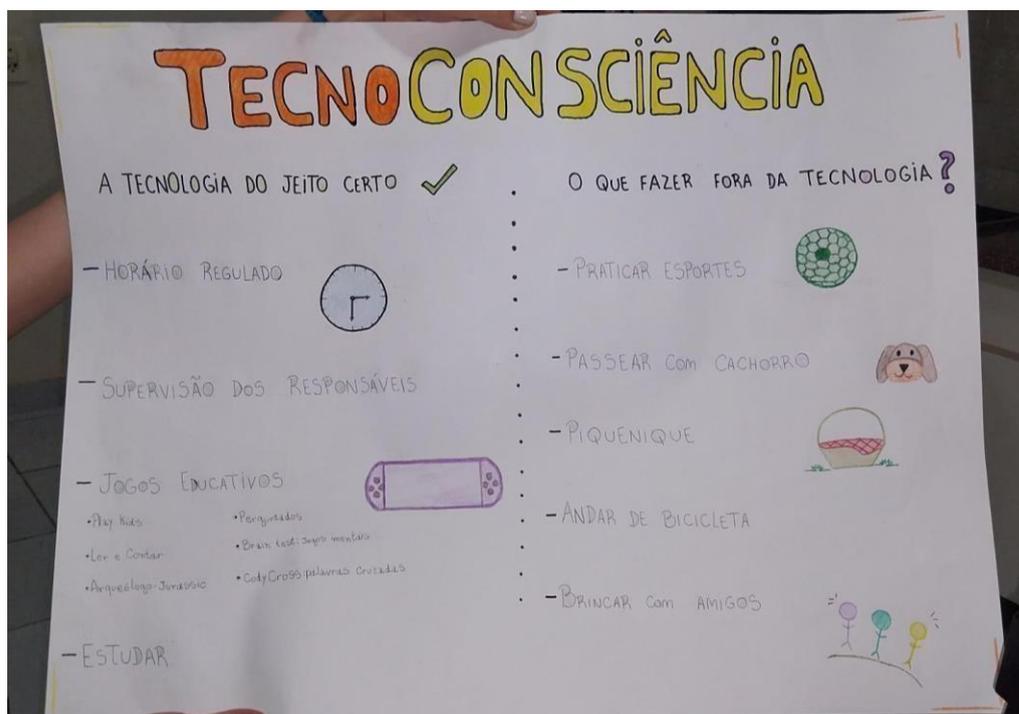


Fonte: Arquivo pessoal dos autores, 2023

Na primeira fase, embora o grupo de alunas responsáveis pela aplicação do projeto estivesse apreensivo quanto à possível falta de participação das crianças, ou mesmo a não aceitação de uma abordagem mais "teórica", foram surpreendidas ao constatar o considerável interesse por parte da classe em relação ao tema. Entretanto, o momento se revelou agradável para a discussão do tópico proposto, proporcionando ensinamentos por meio de abordagens dinâmicas.

Em resumo, na imagem acima, é perceptível que utilizamos a lousa, e, com a colaboração das crianças, conseguimos identificar pontos positivos e negativos do uso da tecnologia. Na sequência, duas participantes do projeto apresentam um cartaz contendo informações sobre o uso adequado de dispositivos tecnológicos, seguido de sugestões de atividades que as crianças podem realizar sem a necessidade de utilização desses aparelhos.

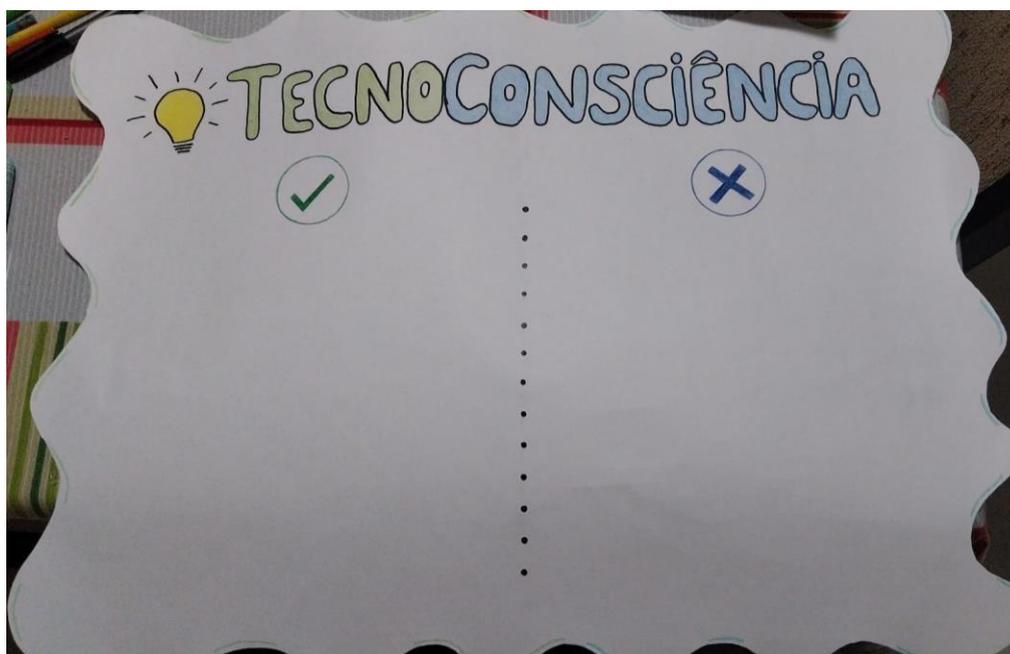
Imagem 3: Cartaz com informações para conscientização das crianças



Fonte: Arquivo pessoal dos autores, 2023

Adicionalmente, uma outra dinâmica conduzida nesta fase inicial envolveu a elaboração de um novo cartaz. Na proposta, as crianças foram incentivadas a registrar o que aprenderam, utilizando post-its de duas cores distintas. Na cor azul, deveriam indicar um aspecto negativo relacionado à tecnologia, que acabaram de assimilar, enquanto na cor verde, expressariam um ponto positivo. Entretanto, nesta última atividade, foi possível observar os conhecimentos adquiridos pelas crianças. Ao final, o cartaz por elas confeccionado foi deixado na sala de aula como recordação do que aprenderam.

Imagem 4: Cartaz para as crianças mostrarem seus aprendizados



Fonte: Arquivo pessoal dos autores, 2023

Imagem 5: Dinâmica para observar o aprendizado das crianças



Fonte: Arquivo pessoal dos autores, 2023

Vale ressaltar que o espaço da sala de aula apresentava dimensões ideais para a aplicação fácil da primeira etapa do projeto. Isso permitiu que as crianças ouvissem claramente o conteúdo ensinado e participassem adequadamente das atividades propostas pelas responsáveis pela execução do projeto.

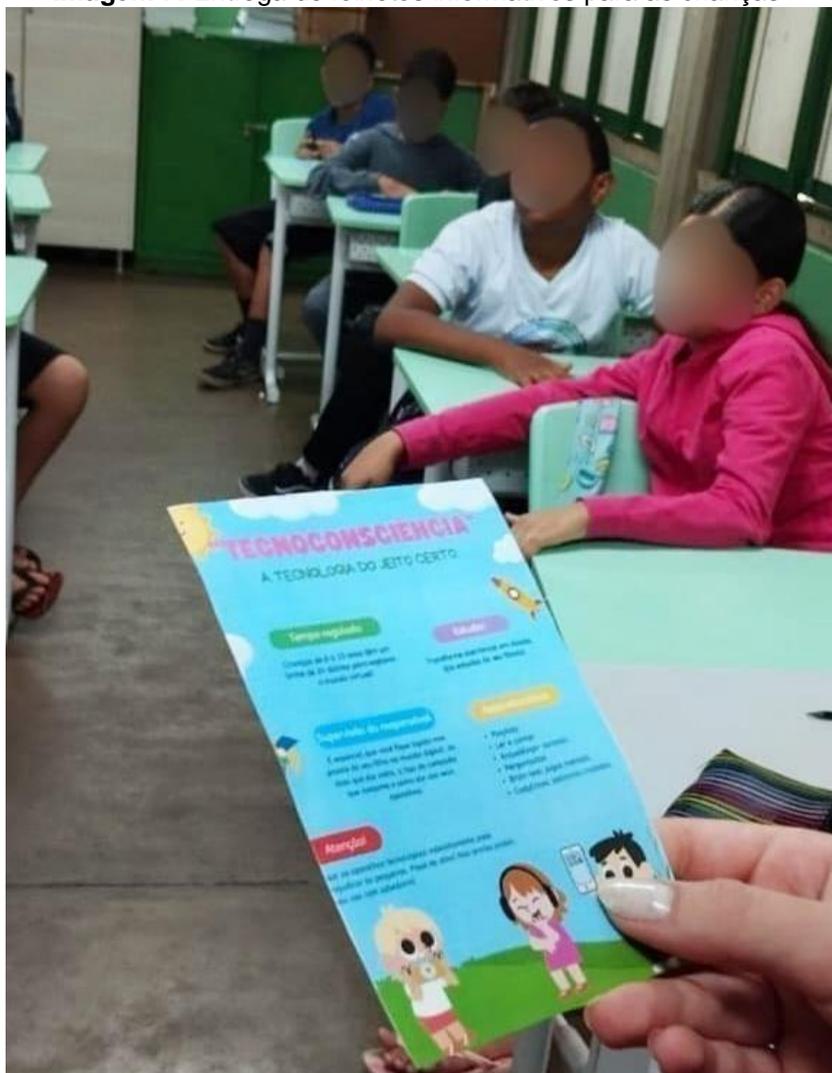
Além disso, a turma que integrou o projeto, apesar de caracterizar-se por ser extremamente agitada, falante e apresentar opiniões firmes, contribuiu significativamente para a realização desta etapa do projeto. Essas características revelaram-se de grande importância, uma vez que, em uma classe mais tranquila, os resultados obtidos poderiam não ser tão satisfatórios. Com essa específica turma de crianças, foi possível estabelecer diálogos e concluir com êxito a proposta da roda de conversa, uma vez que todos participaram ativamente em todas as etapas da dinâmica, expressando suas opiniões, esclarecendo dúvidas e buscando compreender o tema. Em suma, quase no término da primeira etapa, distribuímos panfletos relacionados ao tema abordado. Esses panfletos continham orientações para os pais auxiliarem seus filhos a fazerem uso adequado da tecnologia.

Imagem 6: Panfleto “TecnoConsciência” A tecnologia do jeito certo



Fonte: Arquivo pessoal dos autores, 2023

Imagem 7: Entrega de folhetos informativos para as crianças



Fonte: Arquivo pessoal dos autores, 2023

Após a conclusão bem-sucedida da primeira fase, iniciamos a segunda etapa do projeto. Nesse momento, retiramos as crianças da sala de aula e, com a colaboração da professora presente, organizamos os alunos em uma fila, levando em consideração a estatura, com o objetivo de conduzi-los até a quadra de esportes. Esse percurso foi realizado de maneira eficiente, uma vez que contamos com a total colaboração dos alunos, que estavam ansiosos pela segunda etapa do projeto, mantendo-se comportados ao longo do trajeto. Tal comportamento mostrou-se de grande importância não apenas para a organização do percurso, mas também para o desenvolvimento harmonioso de todas as atividades subsequentes.

Imagem 8: Trajeto dos alunos até a quadra de esportes



Fonte: Arquivo pessoal dos autores, 2023

A quadra disponível para a execução da parte prática não possuía cobertura, contudo, isso não interferiu nas brincadeiras planejadas. Ao chegarmos ao local, formamos um círculo com as crianças para que pudessem participar do alongamento antes das atividades físicas propostas. Esse alongamento foi conduzido de maneira dinâmica, por meio da brincadeira "Siga o Mestre". Nela, uma pessoa foi escolhida para realizar os movimentos de alongamento, enquanto as demais crianças copiavam o que ela fazia, seguindo assim as orientações do mestre, conforme sugere o nome da brincadeira.

Com essa primeira dinâmica, foi possível não apenas promover o alongamento das crianças, mas também estimular a interação do grupo à medida que se revezavam na função de mestre, escolhendo colegas para conduzir os alongamentos. As crianças demonstraram entusiasmo com a ideia de assumirem o papel de "mestre" e revelaram animação durante essa primeira brincadeira.

Imagem 9: Roda com as crianças para a brincadeira: "Siga o mestre"



Fonte: Arquivo Pessoal do Autores, 2023

Posteriormente, após a conclusão do alongamento e o encerramento da dinâmica "Siga o mestre", procedemos com as demais brincadeiras. A primeira delas foi a "rouba bandeira", que as crianças já conheciam, portanto não foi necessária explicação, apenas foi reforçado as regras do jogo. Para essa atividade foi preciso a divisão da turma em duas equipes. Logo após a formação dos times, percebemos que um deles estava desfalcado, sendo necessário que uma participante do grupo se juntasse para equilibrar o número de jogadores em ambas as equipes. Após realizar esses ajustes, iniciamos a primeira rodada. Ao término, o time perdedor solicitou uma segunda rodada para ter a oportunidade de vencer, o que foi concedido. Com a pontuação empatada, realizamos uma última partida para determinar o vencedor.

Ao encerrarmos o "Rouba-bandeira", realizamos uma partida rápida de queimada com as crianças, utilizando os mesmos times que haviam sido formados anteriormente. Como as crianças já estavam familiarizadas com essa brincadeira, não foi necessário explicar as regras novamente. No entanto, para evitar conflitos e acidentes, reforçamos as normas do jogo. Infelizmente, essa atividade resultou em alguns pequenos conflitos entre as crianças, que estavam bastante competitivas e acabaram gerando algumas discussões entre os grupos. Essas situações foram prontamente contornadas e resolvidas pelo grupo de alunas aplicadoras do projeto. Elas desempenharam um papel crucial na resolução dos conflitos, propondo soluções

e orientando as crianças a resolverem suas diferenças de forma tranquila e civilizada. Após a resolução rápida desses problemas, decidimosocar a brincadeira por uma próxima que seria mais tranquila.

A terceira brincadeira escolhida foi o "alerta". As crianças não estavam familiarizadas com essa atividade, então foi necessária uma explicação por parte do grupo e demonstração para que compreendessem como ela funciona. Essa proposta inovadora foi bem recebida por elas, que não apenas compreenderam as regras, mas também adoraram a ideia. Em razão disso, realizamos várias partidas até que se cansaram, momento em que seguimos para as próximas atividades.

Posteriormente, envolvemo-nos nas brincadeiras de pega-pega corrente e pega-pega espelho. Inicialmente, a proposta era apenas o pega-pega corrente, mas as crianças se empolgaram e, logo em seguida, pediram para incluir o pega-pega espelho. Ambas eram brincadeiras que já eram familiares para elas, então não foi necessário explicar as regras.

Após essas atividades, permitimos que as crianças escolhessem a brincadeira final para encerrar a segunda etapa do projeto. Por decisão delas, optaram por jogar handebol, que se estendeu até o intervalo das crianças, marcando o término planejado para as atividades.

Imagem 10: Execução da brincadeira “queimada”



Fonte: Arquivo pessoal dos autores, 2023

Imagem 11: Brincadeira “Rouba-bandeira”



Fonte: Arquivo pessoal dos autores, 2023

Imagem 12: Explicação da brincadeira “Alerta” às crianças.



Fonte: Arquivo pessoal dos autores, 2023

Foi um encerramento bastante gratificante, no qual conduzimos uma revisão com as crianças sobre o que aprenderam naquele dia e quais ensinamentos planejavam aplicar em seu dia a dia. O grupo recebeu com entusiasmo feedbacks positivos das crianças, que manifestaram o desejo de ver o grupo retornar à escola para mais atividades e dinâmicas.

Ao indagar as crianças sobre o que haviam absorvido do projeto, suas respostas refletiram um entendimento sólido das explicações teóricas e das propostas de todas as atividades. O grupo ficou extremamente satisfeito ao perceber que as crianças não apenas compreenderam os conceitos transmitidos, mas também expressaram a intenção genuína de aplicar os ensinamentos em suas vidas cotidianas.

Ao finalizar, despedimo-nos de cada uma das crianças e concluímos o evento com uma foto de todos os alunos juntamente com o grupo. As alunas que compunham o grupo expressaram agradecimentos às crianças pela participação ativa e à coordenadora que nos auxiliou em todos os momentos.

Imagem 13: Foto do grupo com as crianças participantes do projeto



Fonte: Arquivo pessoal dos autores, 2023

3. CONCLUSÃO

O tema escolhido pelo grupo foi determinado após observar o avanço da tecnologia e as grandes problemáticas decorrentes do seu uso indevido na sociedade,

especialmente no desenvolvimento das crianças. Diante disso, foram conduzidos estudos e pesquisas sobre a inserção de aparelhos eletrônicos na infância, explorando os impactos e influências que isso pode ter no desenvolvimento infantil. O levantamento de dados permitiu relacionar o tema a problemas na vida e ao longo do desenvolvimento infantil, evidenciando a necessidade urgente de intervenção.

Diante desse cenário, o grupo desenvolveu o evento "TecnoConsciência: Um dia de atividade", um projeto destinado a ser aplicado em escolas municipais de Limeira, especificamente para crianças de 9 a 10 anos no ensino fundamental I. O objetivo é promover o uso consciente de aparelhos eletrônicos na infância, ensinando às crianças sobre os pontos positivos e negativos, proporcionando meios adequados de utilizá-los sem causar danos à saúde física e psicológica das crianças. O projeto foi estruturado em duas etapas, cada uma abordando o tema de maneira diferente por meio de dinâmicas específicas. Ao realizar o evento e concluir a proposta do projeto com as crianças, foi possível alcançar a tão necessária conscientização sobre o tema. Todas as crianças participantes demonstraram interesse em aprender sobre o assunto e aplicar os conhecimentos adquiridos.

A relevância do projeto reside na melhoria da qualidade de vida e bem-estar infantil, focando na conscientização das crianças para que utilizem o meio digital de maneira adequada e responsável. Dessa forma, busca-se evitar danos à saúde física e mental das crianças, prevenindo consequências negativas para o seu desenvolvimento. A implementação dessas práticas visa contribuir para uma sociedade futura mais saudável, considerando que a fase da infância desempenha um papel crucial na definição do adulto que essas crianças se tornarão. Portanto, a conscientização nessa fase é essencial para moldar positivamente o futuro dessas crianças e, conseqüentemente, da sociedade como um todo.

BIBLIOGRAFIA

AQUARELA PARQUES. **6 fatores que prejudicam o desenvolvimento infantil. Conheça!** Disponível em: <https://blog.aquarelaparques.com.br/6-fatores-queprejudicam-o-desenvolvimento-infantil-conheca/>. Acesso em: 18 jun. 2023.

BIERNATH, André. **“Como Uso Excessivo de Celular Impacta Cérebro Da Criança.”** BBCNewsBrasil, 24 Mar. 2022 Disponível em: www.bbc.com/portuguese/geral-60853962#:~:text=Nesta%20reportagem%2C%20mostramos%20que%20pesqui,sa. Acesso em: 27 Jun 2023.

BLOG COLÉGIO ARNALDO. **Veja 7 cuidados que os pais devem ter com criança no computador.** Colégio Arnaldo. Disponível em: <https://blog.colegioarnaldo.com.br/crianca-no-computador/>. Acesso em: 22 ago. 2023.

BLOG ZONA X. **Sabia que o uso consciente da internet é fundamental para a sua saúde mental?** Disponível em: <http://www.zamix.com.br/blog/materia/33/sabia-que-o-uso-consciente-da-internet-e-fundamental-para-a-sua-saude-mental>. Acesso em: 26 jun. 2023.

BRUBRINQ. **Conheça os malefícios que o uso excessivo de aparelhos eletrônicos pode causar nas crianças.** Disponível em: <https://brubrinq.com.br/blog/conheca-osmaleficios-que-o-uso-excessivo-deaparelhos-eletronicos-podem-causar-nascriancas/#:~:text=A%20sa%C3%BAde%20f%C3%ADsica%20pode%20ser>. Acesso em: 25 jun. 2023.

CARBONELL, Olga. A. La sensibilidad del cuidador y su importancia para promover un cuidado de calidad en la PRIMERA infancia. **Ciencias psicológicas**, v. 7, n. 2, p. 201–207, 1 nov. 2013.

CARLINI, Rafael. **Avanços tecnológicos: Veja sua influência na sociedade!** Disponível em: <https://blog.uninassau.edu.br/principais-avancos-tecnologicos/>. Acesso em: 25 jun. 2023.

CODEBIT. **Por que a tecnologia é importante para as pessoas?** Disponível em: <https://codebit.com.br/blog/tecnologia/por-que-tecnologia-importante-para-pessoas#:~:text=A%20tecnologia%20tamb%C3%A9m%20%C3%A9%20uma>. Acesso em: 18 jun. 2023.

COLÉGIO ESTELLA MARIS. **Criança quer brincar! A importância da infância no desenvolvimento.** Disponível em: <https://www.stellamaris.com.br/crianca-querbrincar-a-importancia-da-infancia-nodesenvolvimento/#:~:text=A%20primeira%20inf%C3%A2ncia%20%C3%A9%20deci>

siva%20pra%20o%20comportamento&text=%C3%89%20nessa%20fase%20que%2

Oos. Acesso em: 18 jun. 2023.

COSTA, Johnatan; PAIVA, Natália. **A INFLUÊNCIA DA TECNOLOGIA NA INFÂNCIA: DESENVOLVIMENTO OU AMEAÇA? 2015** Natália Moraes Nolêto de Paiva. Disponível em:

<https://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf>. Acesso em: 25 jun. 2023.

ELETRONICASA. **Eletrônica no dia-a-dia**. Disponível em:

<https://eletronicasa.com.br/eletronica-no-seu-dia-a-dia/#:~:text=Nossas%20necessidades%20mais%20b%C3%A1sicas%20como>.

Acesso em: 27 jun. 2023.

FAC COLÉGIO E CURSO. **FAC Colégio e Curso - A importância do uso da tecnologia na sala de aula**. FAC Online. Disponível em:

<https://faccolégioecurso.com.br/a-importancia-do-uso-da-tecnologia-na-sala-de-aula/#:~:text=A%20tecnologia%20pode%20ser%20forte>. Acesso em:

27 ago. 2023.

FUNDAÇÃO ABRINQ. **Entenda mais sobre as fases da infância**. Disponível em:

<https://www.fadc.org.br/noticias/fases-da-infancia>. Acesso em: 18 jun. 2023.

GIROTTTO, Paula. **As Fases da Infância e Como Seu Filho se Desenvolve Nelas**. Disponível em:

<https://drapaulagirotto.com.br/fases-da-infancia/>. Acesso em: 18 jun. 2023.

GUEDES, D. P. **Controle do Peso Corporal: Composição Corporal Atividade Física e Nutrição**. Londrina: Midiograf, 1996.

HAPPY CODE SCHOOL. **Tecnologia na infância: quais os benefícios e riscos para a criança?**

Disponível em: <https://happycodeschool.com/blog/tecnologia-na-infancia-2/>.

Acesso em: 25 jun. 2023.

HOSPITAL SANTA MONICA. **Ansiedade sem melhora? Pare e peça ajuda**.

Hospital Santa Mônica. Disponível em:

<https://hospitalsantamonica.com.br/como-tratar-a-ansiedade-corretamente-o-guia-completo/>. Acesso em: 29 ago. 2023.

HOSPITAL SANTA MONICA. **Traumas na infância: como influenciam na saúde mental?** Disponível em: <https://hospitalsantamonica.com.br/traumas-na-infanciacomo-influenciam-na-saude-mental/>.

Acesso em: 18 jun. 2023.

INSTITUTO HOFFMAN. **Como traçar metas pessoais consistentes que não se perdem no tempo?** Disponível em:

<https://www.processohoffmanbrasil.com.br/blog/2018/11/entenda-a-influencia-da-infancia-na-vida-adulta%20relacionamentos/entenda-a-influencia-da-infancia-na-vida-adulta%20entenda-a-influencia-da-infancia-na-vida-adulta%20page-78.html>.

Acesso em: 18 jun. 2023.

KRAMER, Sonia; HORTA, José. S. A ideia de infância na pedagogia contemporânea. **Em Aberto**, v.1, n.4, 20 mar. 1982.

MAPLE BEAR. **Benefícios e malefícios da tecnologia na infância**. Disponível em:
<https://www.maplebearvinhedo.com.br/noticias/beneficios-e-maleficios-datecnologia-na-infancia/>. Acesso em: 25 jun. 2023.

MASCARENHAS, Cláudia. **Crianças e tecnologias digitais: quem controla quem? – RNPI**. Disponível em:<https://primeirainancia.org.br/artigos/criancas-e-tecnologias-digitais-quem-controla-quem/>. Acesso em: 27 jun. 2023

MOYSÉS KUHLMANN JR. **Infância e educação infantil**. 7º. ed. Porto Alegre: Mediação, 2010. p. 16

MUSEU DA IMAGINAÇÃO. **Tecnologia na vida das crianças: prós e contras**. Disponível em:
<https://www.museudaimaginacao.com.br/blog/tecnologia-na-vidadas-criancas-pros-e-contras>. Acesso em: 18 jun. 2023.

NETO, Pedro L. C.; RODRIGUES, Júnior. C. INFLUÊNCIA DOS APARELHOS ELETRÔNICOS NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO MOTOR. **Anais do EVINCI - UniBrasil**, v.1, n.3, p.156–156, 10 jun. 2016.

OXORD LANGUAGENS, **Oxford Dictionary of English**, [s.l.]: Oxford University Press, USA, 2010.

PREFEITURA DO ESTADO DE SÃO PAULO. **Prefeitura de São Paulo — Prefeitura**. www.capital.sp.gov.br. Disponível em:
<http://www.capital.sp.gov.br/>. Acesso em: 25 jun. 2023.

RAMOS, Camila. **O uso excessivo de aparelhos eletrônicos pode causar problemas físicos e mentais**. *Jornal O ECO*. Disponível em:
<https://jornaloeco.com.br/cotidiano/uso-excessivo-de-aparelhos-eletronicos-pode-causar-problemas-fisicos-e-mentais/>. Acesso em: 29 ago. 2023

RUSSO, DraFabele. **Excesso de telas e seu impacto no desenvolvimento infantil**. *Neuro+Conecta*. Disponível em:
<https://neuroconecta.com.br/excesso-de-telas-e-seu-impacto-no-desenvolvimento-infantil/#:~:text=Prejudica%20o%20desenvolvimento%20do%20c%C3%A9rebro>. Acesso em: 28 jun. 2023.

SCHLIECK, Eunice. **A filosofia jurídica sistêmica: um olhar humanizado na justiça**. Brasília, DF: Ultima Ratio, 2020, p.68.

TEIXEIRA , Silvana. **Por que brincar de pique na infância?**. Cursos CPT. Disponível em: <https://www.cpt.com.br/cursos-educacao-infantil/artigos/por-que-brincar-de-pique-na-infancia#:~:text=Brincar%20de%20pique%2Dpega%2C%20pique,temporal%20e%20as%20ca pacidades%20socioafetivas>. Acesso em: 26 set. 2023.

TODA MATÉRIA .**Jogo de Queimada**. Toda Matéria. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/jogo-de-queimada/#:~:text=A%20Queimada%2C%20por%20ser%20um,muitas%20calorias%20durante%20esta%20brincadeira>. Acesso em: 26 set. 2023.

UNICEF BRASIL. **Desenvolvimento infantil**. Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/desenvolvimento-infantil>. Acesso em: 25 jun. 2023.

VASCONCELOS, Mônica. M. DE A. **Faculdade de Medicina da UFMG**. Disponível em: <https://www.medicina.ufmg.br/a-importancia-da-primeira-infancia-para-odesenvolvementoda-sociedade-e-tema-da-proximawebconferencia/#:~:text=Ela%20ressalta%20que%20a%20primeira>. Acesso em: 18 jun. 2023.

WIKIPÉDIA. **Desenvolvimento infantil**. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Desenvolvimento_infantil. Acesso em: 28 jun. 2023.

ZAMBALDI, Leonardo. **Tecnologia Na Infância: Entenda A Importância E Os Benefícios**. Disponível em: <https://idocode.com.br/blog/educacao-digital/tecnologia-na-infanciaquais-os-beneficios/>. Acesso em: 25 jun. 2023.