

5 e 6
OUTUBRO
2021

Evento Virtual



Saberes e experiências em tempos digitais



ISSN: 2526-3250

Tecnologias na Infância e seus Efeitos

Autor(es):

- Anelise Lemke Kologeski
- Aline Silva De Bona
- Milena Rodrigues Steinmetz
- Enzo Klein Gomes da Silva
- Ana Carolina De Fraga Dorneles

Nível de Ensino: Ensino Médio e Ensino Médio Técnico

Área do Conhecimento: Pesquisa - Ciências Humanas

Resumo:

O projeto aborda uma breve discussão sobre as tecnologias na infância, buscando mostrar para a sociedade como aplicativos podem ser influenciáveis para crianças de seis meses até sete anos, por meio de uma pesquisa sobre jogos e aplicativos infantis gratuitos. Assim, podemos ter uma noção de como eles são desenvolvidos, objetivando discutir e analisar seus efeitos, proporcionando alguma relevância desta pesquisa para as crianças e responsáveis que fazem uso de recursos tecnológicos digitais, de forma que os responsáveis possam se sentir seguros com o que as crianças utilizam e manuseiam. Desta maneira, o objetivo deste trabalho é apresentar um debate perante o uso das tecnologias na infância, mapeando diferentes aplicativos e analisando seus principais efeitos sobre as crianças. Diversos autores na área da educação defendem que a tecnologia é fundamental para um aprendizado lúdico e proveitoso na infância, enquanto que outros autores, na área da saúde, afirmam que a tecnologia pode ser prejudicial, dificultando a concentração e o foco daqueles que estão em processo de desenvolvimento e aprendizagem. Como metodologia, pretende-se atribuir um caráter investigativo ao projeto. As buscas foram inicialmente realizadas com a pesquisa de aplicativos infantis, que foram tabulados seguindo certos critérios, como por exemplo, a classificação de: Concreto (se existe fisicamente), educativo, simulação e entretenimento. Artigos científicos que possuem pesquisas e experimentos na área também foram considerados neste trabalho. No total, como resultados parciais, foram analisados 29 aplicativos, todos gratuitos, com faixa etária entre 2 e 12 anos, dos quais 7 são da categoria que imitam um jogo concreto, 15 tem objetivos educativos, 7 tem objetivos de entretenimento e apenas 1 simula uma situação da realidade. Analisamos também a receptividade de cada aplicativo, se possuem imagens e cores atrativas, se é possível usá-los sem a habilidade de leitura e se apresentam tutoriais e propagandas que interferem no acesso. Como conclusão, observou-se que inevitavelmente faz-se necessário uma mediação dos responsáveis no uso das tecnologias digitais pelas crianças, e que existem muitos critérios que precisam ser ponderados, como os recursos necessários, o aparecimento

de propagandas, confiança para os responsáveis, se é intuitivo para uso pelo público-alvo, dentre outros.

Disponível em <https://moexp-2021.osorio.ifrs.edu.br/uploads/anai/2021/Anais MoExp 2021.2015.pdf>

Anais da Mostra de Ensino, Extensão e Pesquisa do Campus Osório - MoExp.
<https://moexp.osorio.ifrs.edu.br/anais>