

EFEITOS DO USO DAS NOVAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO EMOCIONAL INFANTIL: *UMA COMPREENSÃO PSICANALÍTICA*

2017

Caroline Cezimbra dos Santos

Graduanda em Psicologia pelo Centro Universitário Metodista (IPA).
Especializanda em Psicoterapia Psicanalítica na Infância e Adolescência pelo Instituto Contemporâneo de
Psicanálise e Transdisciplinaridade (CIPT).
Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil

Jane Fischer Barros

Graduada em Psicologia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).
Mestre em Educação (PPGEDU/UFRGS). Professora de graduação do IPA e Psicóloga Clínica.
Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil

E-mail de contato:

cezimbracaroline@gmail.com

RESUMO

O presente estudo propõe-se a pensar os efeitos que o uso das novas tecnologias da informação e comunicação (NTICs) pode ocasionar para o desenvolvimento emocional infantil, através de uma compreensão psicanalítica. Sendo assim, o termo desenvolvimento foi escolhido para situar a constituição da criança enquanto sujeito. Além disso, o artigo discute sobre as possíveis consequências do uso excessivo dessas tecnologias para o desenvolvimento emocional da criança. Pressupõe-se que o impacto das novas tecnologias (que já fazem parte do cotidiano das famílias) resultou em mudanças no brincar da criança e nas relações humanas, o que traz implicações, também, para o seu desenvolvimento. Para tanto, serão apresentadas algumas considerações acerca do desenvolvimento emocional infantil, tendo como base a teoria psicanalítica, após, será realizada uma breve contextualização acerca das tecnologias e infância contemporânea, e, por fim, serão apresentados os efeitos das NTICs. Conclui-se que o brincar da criança e as relações humanas são partes integrais do desenvolvimento emocional infantil, sendo

impossível compreender a sua constituição sem entender o significado destas para o psiquismo da criança. Contudo, ao tentar entender o exagero das crianças com os eletrônicos percebe-se uma falta e não um excesso, sendo o uso excessivo das tecnologias nada mais do que a expressão de um sintoma.

Palavras-chave: Desenvolvimento infantil, tecnologias, psicanálise.

Copyright © 2018.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License 4.0.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



1 INTRODUÇÃO

O presente estudo se propõe a pensar sobre os efeitos que o uso das novas tecnologias da informação e comunicação (*NTICs*) pode ocasionar para o desenvolvimento emocional infantil. Além disso, discute sobre as possíveis consequências do uso excessivo dessas tecnologias para o desenvolvimento emocional infantil, a fim de possibilitar a reflexão acerca das vantagens e desvantagens dos estímulos digitais e discorrer sobre as relações familiares, refletindo sobre como os pais e as crianças vêm estabelecendo e construindo relações nessa era digital.

Com isso, o artigo não pretende desvalorizar o uso das tecnologias, já que se entende que elas fazem parte da sociedade contemporânea. Entretanto, o estudo espera elucidar a importância de pais e crianças passarem mais tempo *offline*, longe das telas, de forma a equilibrar a vida digital ou virtual e a real ou desconectada.

Percebe-se que na medida em que os jogos e dispositivos eletrônicos vêm ganhando espaço e maior interesse entre os pequenos, os brinquedos e atividades com ou sem outros objetos têm sido menos interessantes. Assim, é possível inferir que as formas de brincar das crianças vão se modificando na medida em que as tecnologias tornam-se parte de nossas vidas, mais especificamente *videogame*, *computador*, *smartphone* e *tablet*, além, também, da televisão, ainda bastante utilizada. Todavia, observa-se que não apenas o brincar passa pelo processo de mudança, mas também as formas de se relacionar, visto que não só as crianças fazem uso dos eletrônicos, mas também os adultos. Estas observações foram fatores determinantes e motivacionais para o presente estudo.

Dessa forma, pensar a infância na atualidade remete a identificar traços de que o brincar da criança está, cada vez mais, marcado pelo avanço tecnológico que também ocasionou uma transformação social. Nicolaci-da-Costa (2002), em seu artigo intitulado *Revoluções Tecnológicas e Transformações Subjetivas*, argumenta que a organização psicológica contemporânea está sendo fortemente transformada por desenvolvimentos tecnológicos. Segundo a autora, assim como na primeira Revolução Industrial, que deu origem a um vasto processo de mudanças que decorreram na emergência do homem do século XX, a Revolução da Internet desencadeou um processo de transformações, ainda em movimento, que está gerando o homem do século XXI.

A tecnologia possibilitou que os *smatphones*, *tablets*, televisão e computadores fossem oferecidos como formas de interagir e se divertir, tanto dos adultos quanto das crianças de diferentes faixas etárias. Além disso, a falta de segurança, reflexo da violência urbana que angustia a sociedade contemporânea, acaba por restringir também o espaço do brincar tanto das crianças quanto o brincar do adulto com as crianças.

Ao mesmo tempo, as crianças passam a maior parte do dia em creches, escolas ou com suas babás – longe dos olhos e braços dos pais – e estes, por sua vez, parecem viver ocupados, passando a maior parte do dia na correria dos seus trabalhos, chegando a suas casas, na maioria das vezes, cansados e atarefados com as atividades do lar. Assim, um momento que poderia ser consagrado em família é substituído pela companhia e distração das telas coloridas dos *tablets*, computadores, *smartphones* e *videogames* – as novas babás eletrônicas, não apenas das crianças, mas inclusive dos adultos, que também fazem uso das mesmas.

Partindo desses pressupostos, questionam-se *quais os efeitos do uso das tecnologias da informação e comunicação para o desenvolvimento emocional infantil*. Entende-se que, na atualidade, torna-se ilusório recomendar que bebês e crianças fiquem longe dos eletrônicos, sendo mais efetivo o acesso à informação e orientações acerca do uso indiscriminado, em excesso, ou seja, do uso como única ou principal forma de brinquedo e entretenimento – e é por este motivo que o presente estudo se faz importante, além de ser uma forma de refletir sobre os impactos – positivos e negativos – oriundos desse novo contexto.

De encontro a esse pensamento a Academia Americana de Pediatria (AAP) lançou, no mês de outubro de dois mil e dezesseis, uma matéria com novas recomendações de políticas e recursos para ajudar as famílias a manterem uma “dieta saudável” para os meios de comunicação. Anteriormente, a recomendação era que antes dos dois anos as crianças não deveriam fazer uso das tecnologias, após essa idade o tempo máximo era de duas horas por dia. Atualmente, o “tempo de tela”, ou seja, o período que a criança usa os eletrônicos para entretenimento, foi ajustado de acordo com a faixa etária.

Nesse percurso, na primeira parte deste trabalho, serão apresentadas algumas considerações acerca do desenvolvimento emocional infantil, tendo como base a teoria psicanalítica. Nesse sentido, o termo desenvolvimento será empregado para situar a constituição da criança enquanto sujeito que se constitui e se desenvolve, principalmente, através de um outro sujeito, considerando que a interação da criança com o meio ambiente tem significativa influência para o seu desenvolvimento emocional. Além disso, ressalta-se a importância do brincar como função constitutiva e, para isso, a relação com o Outro torna-se primordial, visto que o brincar está presente na vida do bebê desde muito cedo e assume uma função importante no decorrer de seu desenvolvimento, visto que as brincadeiras e as relações possibilitam à criança e ao bebê um intercâmbio com o mundo.

Na sequência, serão destacadas as especificidades da experiência da criança com as novas tecnologias, levando em consideração que o advento destas ocasionou uma mudança nas formas de brincar e, conseqüentemente, de se relacionar, já que os objetos eletrônicos nas mãos das crianças tornaram-se seus novos brinquedos. Contudo, pretende-se ressaltar que não são apenas as crianças que fazem uso contínuo destas, mas também os adultos.

Por fim, serão apresentados os efeitos das novas tecnologias para o desenvolvimento emocional infantil, entendendo que estas implicam aspectos positivos e negativos. Assim, enfatiza-se que o que irá determinar as vantagens e as desvantagens não são as tecnologias em si, mas sim, a maneira como serão utilizadas.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

No presente artigo de revisão, a busca por estudos sobre o tema foi delimitada, inicialmente, a partir dos descritores: *psicanálise, desenvolvimento infantil e tecnologias*. A partir de então, foram combinados esses descritores, buscando-se acesso às publicações disponíveis em: *SciELO, PEPSIC, BVS – PSI e CAPES* nos períodos de 2000 a 2017.

No banco de dados Periódicos Eletrônicos em Psicologia (PEPSIC, pepsic.bvsalud.org), utilizou-se os descritores *psicanálise, desenvolvimento infantil e tecnologias*, porém, não foi listado nenhum artigo. Dessa forma, foram utilizados os sinônimos dos descritores, tais como *psicanálise, infância e eletrônicos* e também não foi listado nenhum artigo. Quando retirado o descritor *psicanálise* e combinado apenas *infância e tecnologias* foi listado quatro artigos sendo que apenas um era de interesse desse estudo. O mesmo ocorreu quando conjugado *infância e eletrônicos*. Para os descritores *psicanálise e tecnologias* foram listados nove artigos, porém apenas um era de importância para esse estudo. Para os descritores *psicanálise e eletrônicos* foram

listados quatro artigos, porém nenhum vinha de encontro com o objetivo desse estudo. Contudo, em *psicanálise e tecnologias* dos nove artigos, dois foram selecionados.

No *Scientific Electronic Library Online* (SciELO, www.scielo.org), foram utilizados os mesmos descritores citados e não foram identificados artigos de interesse à pesquisa após o cruzamento dos descritores como feito anteriormente. O mesmo ocorreu nos sites Brasil Biblioteca Virtual de Psicologia (BVS – PSI, <http://www.bvs-psi.org.br/php/index.php>) e CAPES (<http://www.capes.gov.br/>).

Como o intuito foi estabelecer relação entre *psicanálise, tecnologias e desenvolvimento infantil* buscou-se o Google Acadêmico (google.com.br) e foi possível encontrar diversas publicações, entre elas artigos, dissertações e trabalhos de conclusão de curso, totalizando vinte e dois artigos selecionados. A necessidade da procura por outras ferramentas de pesquisa veio da escassez de publicações nos sites rotineiramente utilizados no meio acadêmico.

Para a análise dos dados do material selecionado optou-se por organizar o conteúdo das publicações por meio de uma planilha contendo: nome do(s) autor (es), ano de publicação, palavras-chave, objetivos e método da pesquisa. Essa organização inicial possibilitou a compreensão do panorama das produções sobre o tema, que serão apresentadas a seguir.

3 ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE O DESENVOLVIMENTO EMOCIONAL INFANTIL

Uma questão conceitual importante é a elucidação do termo *desenvolvimento emocional infantil*, escolhido para ser empregado neste artigo, na sua relação com a teoria psicanalítica. Encontra-se, muitas vezes entre teóricos e psicanalistas, uma distinção radical entre o entendimento das perspectivas desenvolvimental e estrutural. “Sabe-se que a estrutura e o desenvolvimento atravessam a vida da criança, que se constitui sujeito e se constrói em um corpo que se desenvolve, amadurece e cresce”. (MAGALHÃES, 2006, p.1). Este artigo vai ao encontro com a afirmação da autora exposta anteriormente, entendendo que a definição que será utilizada de *desenvolvimento emocional infantil* encontra-se para situar a constituição da criança enquanto sujeito.

Jerusalinsky (2007, p.37) refere que não é do corpo que depende a estruturação psíquica, mas da simbolização que dele se opera. “Este processo de simbolização depende do Outro que, desejanste da criança, engendrou-a ou adotou-a para que ocupe um lugar em sua cadeia significante”.

Há uma semelhança entre a criança humana e os demais filhotes das espécies mamíferas: é possível constatar que a brincadeira está, essencialmente, presente tanto no início da vida quanto

nos meses a seguir. Mas nessa analogia há também uma diferença: “entre os filhotes de homens, já nas primeiras atividades lúdicas, assistimos a uma inventividade e uma criatividade, nunca nada é estereotipado”. Em contrapartida, entre os filhotes das espécies mamíferas, as atividades lúdicas possuem poucas variações, “poderíamos quase dizer estereotipadas e conforme à sua raça. O jovem gato parece preparar-se para seu futuro papel de caçador de camundongos, e o cachorro lembrar-se da caça a serviço dos homens, seus senhores” (DOLTO, 1994/2007, p. 111).

Tal analogia entre os filhotes das espécies mamíferas e os filhotes humanos, remete a pensar que “o indivíduo da espécie humana é um deficiente instintivo. Com efeito, nada em seu sistema genético-neurológico lhe define o objeto capaz de acalmar seu mal-estar” (JERUSALINSKY, 2007, p. 25). Assim, o filhote humano, o bebê, necessita de alguém que lhe ampare, precisa do Outro para poder sobreviver.

À diferença das outras espécies, o bebê humano fica exposto a suas necessidades sem recursos biológicos suficientes para definir nem com que nem como satisfazê-las. Quando se trata de um mal-estar oriundo de estímulos externos, uma ação basta e é eficaz para evitar seus efeitos. Porém, quando se trata de estímulos internos, a criança não tem escapatória, e somente poderá operar uma tentativa de resolução através do outro ser humano tutelar. É por isso que o objeto humano é constituído pelo Outro (JERUSALINSKY, 2007, p. 25).

Para além das satisfações fisiológicas, a mente da criança atenta-se para a comunicação que vai além da linguagem, mas que está relacionada com as trocas afetivas, com o toque, o olhar, o som e tom das palavras e, principalmente, com a capacidade de estar em relação com o outro e de ocupar um lugar especial para este. Jerusalinsky (2007, p.42) refere que “o olhar, o toque, a voz e sua modulação, especificamente dirigida ao bebê, são sinalizadores insubstituíveis do lugar do sujeito em uma época da vida na qual as partículas linguísticas nada dizem à pequena criança”.

Winnicott (1971/1975, p.79) afirma que “o comportamento do ambiente faz parte do próprio desenvolvimento pessoal do indivíduo”, assim, para que seja possível pensar sobre o desenvolvimento emocional, é necessário levar em consideração o ambiente em que está inserido. Dessa forma, a interação da criança com o meio ambiente tem significativa influência para o seu desenvolvimento emocional, além disso, é na família que passa a existir as primeiras experiências de socialização.

Gradativamente, a separação entre o não-eu e o eu se efetua, e o ritmo dela varia de acordo com o bebê e com o meio ambiente. As modificações principais

realizam-se quanto à separação da mãe como aspecto ambiental objetivamente percebido. Se ninguém está ali para ser mãe, a tarefa desenvolvimental do bebê torna-se complicada. (WINNICOTT, 1971/1975, p.153).

Sendo assim, refere que a face materna é o antecessor do espelho. Com isso, pretende dizer que no desenvolvimento emocional do bebê, ainda nas primeiras fases, o meio ambiente desempenha um papel fundamental para a sua constituição, visto que nessa fase, o bebê ainda não o separou de si mesmo. A socioafetividade, isto é, o vínculo que se estabelece nas relações e interações sociais, bem como o brincar, são partes essenciais do desenvolvimento emocional infantil.

Para a Psicanálise, o brincar da criança e seus jogos possuem características e possibilidades simbólicas, essenciais para o seu desenvolvimento, exercendo uma função constitutiva. Winnicott (1971/1975) a fim de dar um lugar ao brincar, postulou a existência de um espaço potencial entre o bebê e a mãe. Esse espaço potencial contrasta com o mundo interno e com a realidade externa, sendo que as experiências de vida do bebê em relação à figura materna alteram esse espaço e lhe conduz à confiança. Introduce o termo objetos e fenômenos transicionais para designar uma área intermediária de experiência entre o polegar do bebê recém-nascido na boca ao ursinho, boneca ou outro brinquedo macio. Esta área intermediária está também, entre a mãe e o bebê, em intermédio de seu mundo interno e externo.

Freud em *Além do Princípio do Prazer* (1920/1922) observou a brincadeira de um menino de um ano e meio de idade, nomeada como *fort-da*, que pode ser sintetizada da seguinte maneira. Com seu carretel amarrado a um cordão, o menino arremessava o carretel fazendo com que este desaparecesse por entre as cortinas ao mesmo tempo em que dizia ‘o-o-ó’, na tentativa de pronunciar a palavra *fort*, ‘ir embora’. Ao puxar o carretel de volta, dizia, alegremente, a palavra ‘*da*’, que significa ‘ali’. Assim, ao encenar desaparecimento e a volta dos objetos que se encontravam a seu alcance, foi uma forma de simbolizar a perda e o retorno da mãe, já que ao puxar o carretel, poderia ter a mãe de volta quando desejasse.

A “aparência do brincar”, para Jerusalinsky (2007, p.30), no sentido de arremessar o objeto para longe de si, de distanciar-se dele e guardar a significação do ato em relação ao Outro é fundamental no desenvolvimento, “já que é através dessa significância que a criança se apropria imaginariamente da realidade: no exercício de sua fantasmática sempre velada pelo desdobramento de sua fantasia”. O brincar, para a constituição do sujeito, tem função de elaboração de um conflito psíquico, ou seja, uma oportunidade de ressignificação.

Winnicott (1982, p.163) afirma que o brincar está presente como parte fundamental desde o início da vida do bebê e que as experiências são adquiridas através da brincadeira. “Tal como as

personalidades dos adultos se desenvolvem através de suas experiências de vida, assim, as crianças evoluem por intermédio de suas próprias brincadeiras e das invenções de brincadeiras feitas por outras crianças e por adultos”. Afirma, ainda, que a brincadeira é a amostra evidente e constante da capacidade criadora, que quer dizer vivência. Além disso, “a brincadeira fornece uma organização para a iniciação de relações emocionais e assim propicia o desenvolvimento de contatos sociais”.

As brincadeiras servem de elo entre a relação do indivíduo com a realidade interior, e também, a relação do indivíduo com a realidade externa ou compartilhada, caracterizando o espaço físico e psíquico do brincar. De encontro ao exposto, Oliveira (2000) afirma que aprender a agir, inclusive a brincar, só se dá em contato íntimo e significativo com o Outro. O que legitima articular que, no que tange ao desenvolvimento emocional infantil, o brincar não pode ser dissociado das relações.

Afinal, a criança, ao brincar, reedita o que vive. “É no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fruem sua liberdade de criação” (WINNICOTT, 1971/175, p. 79). Brincando, a criança expressa um desejo de tornar-se grande e adulta, tais quais as pessoas com quem convive. Desse modo, as crianças desfrutam, em suas brincadeiras, a capacidade para se sentirem identificadas com os pais. Winnicott (1982) afirma que não será possível ensinar as pessoas a construírem um lar se elas nunca tiverem brincado de pais e mães em algum momento da vida.

Os jogos e as brincadeiras da criança equivalem a associações verbais que o adulto produz, já que a criança através do brincar expressa, simbolicamente, seus desejos, suas fantasias, seus conflitos e medos, além da tentativa de dominar angústias e expressar, consciente e inconscientemente, conteúdos do seu mundo interno. Nas palavras de Jerusalinsky (2007, p.43): “uma criança suporta em seu brincar o dizer do que ainda não pode falar”.

Por esse motivo é que o brincar tem função importante para a técnica psicanalítica com crianças, consolidada por Melanie Klein. Ao constatar que à medida que as fantasias de seus pequenos pacientes iam sendo reproduzidas no jogo, sob influência da interpretação contínua, elas se tornavam cada vez mais livres.

Assim como as associações aos elementos do sonho levam à descoberta do conteúdo latente do mesmo, também os elementos do jogo da criança, que correspondem a essas associações, permitem uma visão de seu significado latente. E a análise lúdica, assim como a análise de adultos, ao tratar sistematicamente a situação presente como situação transferencial e ao estabelecer suas conexões com a situação originalmente experimentada ou

imaginada, dá à criança a possibilidade de liberar e elaborar a situação original na fantasia (KLEIN, 1981, p. 44).

Todo jogo é intercessor de desejo e traz consigo uma satisfação, permitindo expressar seu desejo aos outros, em jogos compartilhados. Com isso, Dolto (1994/2007, p.16) afirma que o jogo é sempre uma esperança de prazer e esse, por sua vez, adquirido ou não, é uma experiência de si mesmo que sempre é obtida, que sempre é criadora de um conhecimento reconstruído de si mesmo e às vezes dos outros, mesmo que o jogo acabe mal. De tal modo, “ser, ter, fazer, pegar, dar, amar, odiar, viver, morrer”, tudo isso só ganha sentido por meio dos jogos e, conseqüentemente, da relação com o outro. Tal entendimento chega à criança através das experiências lúdicas de domínio ou de fracasso, por si mesma, das coisas e dos seres vivos.

Winnicott (1982, p.162) afirma que “as crianças brincam para dominar angústias, controlar ideias ou impulsos que conduzem à angústia se não forem dominados” e sugere que um bom meio ambiente é aquele capaz de tolerar os sentimentos agressivos da criança, se estes forem expressos de forma mais ou menos aceitável. Com isso, enfatiza a importância de aceitar a presença da agressividade, na brincadeira da criança.

Dolto (1994/2007) aponta que através dos jogos, a criança busca também um domínio da realidade. E afirma:

Ter, perder, reencontrar, fazer, desfazer, refazer de outra maneira, criar, descreir, recriar as relações com os seres e com as coisas, infindavelmente, eis o que parece sempre novo e fascinante nos jogos dos humanos em busca de seu prazer e da conquista em si mesmos de possibilidades sempre renovadas. (DOLTO, 1994/2007, p. 115).

Vimos, até aqui, que o desenvolvimento emocional da criança depende, principalmente, da capacidade de brincar, de fantasiar e de se relacionar. De forma a sintetizar o que foi exposto até o momento:

O brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz aos relacionamentos grupais; o brincar pode ser uma forma de comunicação na psicoterapia; finalmente, a psicanálise foi desenvolvida como forma altamente especializada do brincar, a serviço da comunicação consigo e com os outros (WINNICOTT, 1971/1975, p. 63)

Contudo, conforme a criança vai crescendo os seus interesses e brincadeiras também se transformam. Além disso, os jogos e os brinquedos, do mesmo modo, passam pelo processo de evolução.

De olhos colados à tela, uma criança pequena está sentada diante do aparelho de tevê. O rosto e o corpo estão imóveis. Qualquer barulho súbito no programa faz com que ela se assuste, o que mostra quão profunda é sua concentração (...) Depois de ter passado meia hora assistindo televisão, uma criança solicitada a desenvolver uma outra atividade provavelmente vai derramar-se em lágrimas ou ter um acesso de histeria (BRAZELTON, 1994, p. 498).

Se por um lado, a relação da criança com a televisão já havia se tornado fonte de preocupações e questionamentos referente ao estresse que pode ser provocado e aos limites de tempo dedicado a essa, antes mesmo do advento e popularização dos objetos tecnológicos tais como *smartphone*, *tablet*, *videogame* e computador, atualmente tal preocupação parece ser ainda maior. Meira (2003, p.75) ao refletir acerca do brincar e da infância contemporânea, menciona que “os brinquedos são objetos que revelam em sua configuração os traços da cultura em que se inscreve”. Afirmar ainda que “a memória do brincar, hoje, encontra-se apagada pelo excesso de estímulos oferecidos incessantemente, em um ritmo veloz e instantâneo”.

Luzes, sons, botões, toques na tela, telas coloridas, respostas imediatas, infinitas possibilidades e inúmeras distrações. Será que há um excesso de estímulos à infância e ao brincar? Qual o lugar desse espaço do brincar na infância contemporânea? Com essas questões, não se pretende desvalorizar as experiências tecnológicas na infância, mas aventurar-se numa tentativa de compreensão, de novas questões que surgem ao tentar entender essa relação. Essa tentativa de compreensão se refere à relação da criança com os eletrônicos e sua interação com o espaço físico e psíquico do brincar.

4 TECNOLOGIA E INFÂNCIA CONTEMPORÂNEA

Para que seja possível pensar a infância contemporânea é preciso, antes, entender que o conceito de *infância* é uma construção histórica e social, que se modifica na medida em que o tempo passa. A infância na sociedade atual consiste em uma nova geração, nascida e criada com as novas tecnologias e essas, ao serem oferecidas às crianças, assumem um lugar de brinquedos.

Prensky (2001, p.1, tradução nossa) chama de “*nativos digitais*” os “*falantes nativos*” da linguagem digital da internet, *videogames*, computadores e telefones celulares. São gerações que estão crescendo com essas novas tecnologias, oferecidos cada vez mais cedo, para bebês e crianças, e ocupam cada vez mais espaço em suas vidas. Segundo o autor, são partes integrais de suas vidas, já que passam a maior parte do tempo “cercados e usando computadores, *videogames*, tocadores de música digitais, câmeras de vídeo, telefones celulares, e todos os outros brinquedos e ferramentas da era digital”.

Sendo assim, ser criança na contemporaneidade remete a um novo brincar – um brincar mediado pelos objetos tecnológicos. Esses objetos tecnológicos desempenham a função de um novo brinquedo diante das crianças. Esses novos brinquedos são caracterizados por uma tela que, em essência, é detentora de um comando na qual deve ser executado. “Se no brincar espera-se, entre outras coisas, um fazer da criança sobre o objeto, a tecnologia veio se inserindo nesse espaço do fazer e viabilizou objetos que fazem” (MARTINS, 2016, p.24).

No entanto, esses novos brinquedos tecnológicos têm a proposta de *interatividade*. Esse termo, segundo Teixeira (2008), procede da noção de interação e refere-se ao contexto da informática, nos anos de 1960, com a finalidade de qualificar a nova relação entre usuário e computador. Dessa forma, entende-se que as tecnologias não determinam o uso que é feito destas, mas abre possibilidades, e tal escolha é realizada pelo sujeito.

A criança em interação com esse novo brincar parece ser menos ativa e mais passiva, portanto, é a relação da criança com os eletrônicos que se pretende entender e não o contrário. Contudo, esse novo brincar passa a ser fonte de preocupação e alerta na medida em que as crianças só se divertem ou se distraem com esses objetos, quando estas acabam por estabelecer uma relação de brincar aparentemente mais passiva diante das telas – a criança num papel de espectadora no lugar de autora.

O *Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação* (Cetic.br), responsável pela produção de indicadores e estatísticas sobre a disponibilidade e uso da Internet no Brasil, publicou a pesquisa *TIC Kids Online Brasil*, realizada entre novembro de 2015 e junho de 2016, que teve por objetivo medir o uso e hábitos da população de nove a dezessete anos usuária de Internet¹ em relação às tecnologias de informação e de comunicação (TIC).

Com base na pesquisa, o percentual sobre o total de crianças e adolescentes de nove a dezessete anos, foi de 79% usuários de Internet, o que representa 23,4 milhões de crianças e

¹ Conduzida pelo *Comitê Gestor da Internet no Brasil* (CGI.br), que estabelece diretrizes estratégicas relacionadas ao uso e desenvolvimento da internet no Brasil, foram considerados usuários de Internet os indivíduos que utilizaram a Internet ao menos uma vez nos três meses anteriores à pesquisa. Visando compreender de que forma essa população utiliza a Internet e como lida com os riscos e as oportunidades decorrentes desse uso, foram realizadas 6.163 entrevistas em 350 municípios (3.068 entrevistas com crianças e adolescentes e 3.068 entrevistas com seus pais ou responsáveis).

adolescentes usuários de Internet no país, sendo 6,3 milhões de crianças e adolescentes desconectados e entre esses, 3,6 milhões nunca acessaram a rede. Em relação à frequência de uso da Internet por crianças e adolescentes, a pesquisa registrou um aumento significativo. Em 2014, 21% dos entrevistados alega que acessavam a rede mais de uma vez por dia, em 2015 essa proporção atingiu 68%.

A pesquisa referida mostra que as tecnologias vêm, ano a ano, ocupando um espaço cada vez maior na vida das crianças e dos adolescentes, ainda que muitos estejam desconectados ou nunca tiveram acesso à rede. Entretanto, a partir desses dados, observou-se que tem ocorrido contínua expansão no uso do telefone celular, principalmente. É importante considerar que embora a pesquisa tenha contemplado crianças a partir de nove anos, não significa que crianças menores não façam uso das tecnologias, pelo contrário.

A captura do olhar da pequena criança na tela portátil em muitos casos costuma funcionar como uma “chupeta eletrônica” que suspende as demandas e os deslocamentos do bebê pelo espaço e que fazem necessária a relação com outros que advirtam e compartilhem as possibilidades e riscos presentes no mundo simbólico, imaginário e real que os humanos habitam (JERUSALINSKY, 2014, p.14).

Quanto mais as crianças, até mesmo o bebê, permanecerem com o olhar capturado diante das telas, além de manterem-se mais quietas, menos atenção elas demandam de seus pais, que, em maior ou menor grau, acabam por terceirizar a função de se fazer presente para os filhos aos objetos tecnológicos. Mendes (2015, p.141) enfatiza que “ao se fazer emocionalmente ausente ou manter as crianças compulsivamente ocupadas de modo a neutralizar sua vivacidade e sua contribuição, o ambiente não está cumprindo com os requisitos de ser suficientemente bom”.

A Sociedade Brasileira de Pediatria (2016) recomenda que os pais proporcionem momentos de passatempo criativo e desconectado para bebês e crianças, tendo em vista que os adultos, pai ou mãe, são modelos de referência para os filhos. Dessa forma, não somente o tempo de tela das crianças deve ter um limite e um propósito, mas também o dos pais. Além disso, estes devem brincar mais com os filhos, fazendo-se presentes em brincadeiras que incluem o olhar, o abraço e a companhia, a fim de construir uma relação de confiança e, para isso, a televisão, os celulares e computadores não precisam estar ligados.

Os adultos, embora não sejam nativos digitais, também fazem uso dos eletrônicos tanto quanto as crianças. A propósito, se estas têm os seus próprios objetos tecnológicos é porque um adulto as disponibilizou.

Por outro lado, são acusadas pelos mesmos pais, a quem vêm passar horas a fio em frenética interação digital e de quem, afinal, ganham seus vídeo games e smartphones de última geração, de não mais valorizarem a interação presencial com a família ou com seus pares, comportando-se como verdadeiros reclusos ou adictos em jogos e mídias sociais (MENDES, 2015, p.141).

Diante dessa realidade, os sujeitos em interatividade com as tecnologias, que são *novos brinquedos* não apenas para crianças e bebês, mas também para os adultos, tornam-se fonte de preocupação na medida em que a qualidade da interação dos bebês, das crianças, dos adolescentes e dos adultos, ou seja, a interação humana torna-se diminuída. O brincar mediado pelas tecnologias independe da presença do Outro e, de certa maneira, apaga o brincar livre, que tem uma dimensão simbólica. Será que esta nova forma de brincar favorece meios para que a criança possa suportar o seu mundo interno e buscar satisfações simbólicas com o mundo externo?

5 EFEITOS DO USO DAS NOVAS TECNOLOGIAS PARA O DESENVOLVIMENTO EMOCIONAL INFANTIL

Em um dos seus primeiros escritos, Melanie Klein (1920, p.67-70), expõe um acontecimento real envolvendo o seu filho Erich, na época, com aproximadamente cinco anos. Era páscoa e este estava interessado na veracidade da existência do coelho da Páscoa. Klein relata que negou, dizendo que o coelho não existia. O mesmo aconteceu em relação à existência do diabo. “Foi fácil mostrar-lhe, levando-o para ver, que o grande diabo marrom... era um cavalinho!”. Após, o interesse tornou-se manifesto pela curiosidade sexual, sobre o nascimento, o lugar em que estava antes de vir ao mundo e na explicação de como se forma uma pessoa. Klein, por sua vez, explicou sem delongas a respeito dos óvulos e embrião. Após o filho repetir as mesmas perguntas de diferentes formas, percebeu que a criança ansiava pela verdade, mas esse anseio entrava em conflito com o desejo de conservar a sua crença. Até que a babá lhe revelou que, quem traz os bebês é a cegonha.

“ – Os filhos de S. me disseram que na Páscoa não havia estado o coelho, mas que a babá tinha escondido as coisas no jardim”.

“ – Eles têm absolutamente razão”, lhe respondi.

“ – Não é verdade que o coelho da Páscoa não existe e que se trata somente de uma estória?”

“ – Certo”.

“ – E Papai Noel tampouco ele existe?”

“ – Não, tampouco ele existe”.

(...)

“ – Mas os carpinteiros existem, não é certo? Quem senão eles arrumariam o caixão?”

(KLEIN, 1920, p.69)

Após esse diálogo entre Klein e seu filho, este disse que iria morar na casa da senhora S. e que seria seu filho e irmão dos S. – o que não aconteceu, é claro – o fato é que logo após essas revelações, a mãe e o filho fizeram as pazes. Klein concluiu que a existência de anjos e cegonhas, por mais que fossem contra a verdade, era mais agradável à criança do que os fatos reais. Prova disso foi a manhã do dia seguinte, quando Erich lhe disse: “mamãe, diga-me por favor como você chegou ao mundo?”.

De acordo com o exposto, fica evidente a importância da fantasia na vida da criança e, mais do que isso, a importância do ambiente em possibilitar essa capacidade de fantasiar, de imaginar e de criar, para além dos fatos concretos. Vimos no decorrer deste trabalho que o brincar não pode ser dissociado do entendimento do desenvolvimento emocional da criança justamente pelo fato da função simbólica e facilitadora do processo de elaboração da realidade, visto que é, também, através dos jogos e brincadeira que a criança se constitui, se organiza e se desorganiza, para que seja possível se integrar novamente. Assim, o brincar e as relações com os pais e com os outros, são interdependentes nesse processo.

O jogo é, pois, estreitamente associado ao aprendizado da linguagem, e não só no sentido de “falar”, mas do código de significância dos gestos e dos comportamentos. A inteligência de si mesmo, do mundo que o rodeia e dos outros, é mediante o jogo com objetos que a função simbólica continuamente alerta no ser humano constrói redes de analogia e de correspondência com a realidade concreta das experiências manipuladoras corporais e mentais interindividuais (DOLTO, 1994/2007, p. 115)

Os jogos e brincadeiras, para cumprir essa função, dependem tanto da capacidade de possibilitar um espaço para a criação e fantasia, quanto de um Outro e de tudo o que a relação com esse Outro lhe proporciona: contato físico, olho no olho, troca de palavras e sentimentos, por exemplo. Levando em consideração a criança em interação com jogos eletrônicos, mesmo que o

jogo seja *on-line* e que exista uma outra pessoa por trás da tela, através de um *login*, é um outro *on-line*, sem olho no olho, sem corpo.

Os jogos eletrônicos acabam impossibilitando que a criança possa falar sobre sua angústia desde uma posição que refira a falta que lhe constitui, pois encontra-se com a experiência diminuída, uma vez que nem sempre pode contar com o outro para que se possibilite uma troca. Independente de o corpo estar adormecido ou não, como no caso dos videogames wii, é sempre diante de uma máquina que ela estará vivendo a experiência (CAIROLI, 2010, p.346).

É importante salientar que, quando esse uso configura-se de modo excessivo, ou seja, quando os jogos e brincadeiras das crianças só acontecem por intermédio desses objetos, não havendo lugar para o brincar livre, sem objetos ou com outras pessoas, é que pode-se pensar em significativas desvantagens para o desenvolvimento emocional infantil. No entanto, é possível que esse brincar tecnológico seja mediado por um brincar com outras crianças, ou com os pais.

Os efeitos do uso das novas tecnologias, especificamente *smartphones*, *tablets* e *videogame*, além da tecnologia “mais antiga e popular” que ainda permanece bastante presente, a televisão, parecem ser tanto positivos quanto negativos. É possível afirmar que não são as *coisas* (neste caso, os eletrônicos) que são boas ou ruins, e sim, o *uso* de que se faz destas.

Vivemos em uma constante evolução global. As revoluções pela qual o mundo passa, em maior ou menor veemência, impactam a sociedade, trazendo importantes processos de transformações. Assim como a Revolução Industrial ocasionou transformações tecnológicas, pressupõe-se que estas, de algum modo, também acarretam modificações. Desse modo, pressupõe-se que uma dessas mudanças se aplica na interação humana, nas formas de comunicação dos sujeitos (do telégrafo ao telefone celular, às redes sociais na internet), do brincar das crianças e das formas de se relacionar dos sujeitos em geral.

Eisenstein e Estefenon (2011, p. 43) chamam de “geração digital” jovens de vinte e cinco anos que cresceram num “universo paralelo” ao dos pais e “foram construindo novos conceitos, mudando comportamentos e, com isso, forçando as empresas de tecnologia e indústrias a criar novos produtos e a se adaptar a um novo e crescente mercado: o do mundo digital”. Desse modo, entende-se que as indústrias e empresas de tecnologia se adaptam à realidade cultural e esta envolve a sociedade como combustível, ou seja, se há tanta comercialização de eletrônicos para diferentes faixas-etárias é porque existe freguesia e demanda.

A exposição por parte da mídia de brinquedos e objetos eletrônicos destinados ao público infantil pode despertar a vontade de consumo nas crianças. São cada vez mais visíveis crianças

brincando com coisas e não com pessoas. A fragilização do brincar marca uma ruptura, visto que cada vez mais os brinquedos e as tecnologias deixam de exigir a participação de um outro sujeito. Como descreve Meira (2003):

Encontramos na televisão outras vias que operam a artificialização da existência, inclusive nas programações dirigidas às crianças, onde a publicidade desfila suas cenas nos intervalos apresentando uma série interminável de brinquedos e objetos de consumo “a serem desejados pelas crianças”, prometendo-lhes o acesso a um gozo sem fim (...). A fragilização da narrativa revela-se nas novas configurações do brincar, marcadas pela exigência da novidade incessante e pelas constantes rupturas que se operam em função dos imperativos do consumo (MEIRA, 2003, p.76).

No que se refere aos riscos das tecnologias para a saúde das crianças e também dos adolescentes, Eisenstein e Estefanon (2011) descrevem:

(...) queda do rendimento escolar, as dificuldades do diálogo, um paradoxal isolamento no meio da rede de tantos contatos e conexões e a falta de comunicação do afeto nas famílias onde todos ficam “perdidos”. ‘Com-viver’ num mundo em constante e cada vez mais veloz transformação pode ocasionar riscos e problemas à saúde, durante uma fase de crescimento e desenvolvimento onde talvez a maturação cerebral seja estimulada por tantas imagens coloridas em pixels que formam confusões e também problemas de memória e de concentração. (EISENSTEIN; ESTEFANON, 2011, p.43)

Os referidos autores apontam também para uma maior probabilidade de desenvolver uma compulsão e dependência ao mundo virtual e que o uso excessivo do computador pode também aumentar sintomas de transtornos de ansiedade, distúrbios de comportamentos, condutas antissociais, transtornos obsessivo-compulsivos (TOC), depressão e suicídio. Quanto aos riscos à saúde do corpo, causados por horas diante da tela do computador, os autores resumem: cefaléia de origem visual e problemas nos olhos, lesões do esforço repetitivo (LER), transtornos do sono com alterações significativas do humor devido à redução do sono e descanso, que também pode ler a dificuldade de atenção, concentração ou o déficit de atenção induzido por multitarefas tecnológicas, riscos auditivos pelo uso contínuo de *iPods* de alta potência ou fones de ouvido, sedentarismo e obesidade, transtornos posturais, uso de drogas e medicamentos oferecidos e adquiridos através do computador e redes de pornografia, de pedofilia e de exploração sexual digital.

Em relação à Internet, afirmam que esta “pode se tornar uma ameaça ou uma faca de dois gumes” e alertam: “da mesma forma que a internet é usada para discutir temas importantes na sociedade, aproximando

opiniões de pessoas distantes, também reflete o trabalho de pessoas com motivação ilegal ou criminosa”. (EISENSTEIN; ESTEFANON, 2011, p.44). Além disso, com a chegada das novas tecnologias, há uma mudança na maneira como se aprende e manifesta a sexualidade. Isso pode acarretar numa confusão, também, no que pode ser compartilhado de maneira pública, em relação ao que deve ser mantido no privado.

A permissão e/ou a exposição de crianças a conteúdos inadequados para a faixa-etária, seja de cunho violento, sexual ou de qualquer outro tipo, acaba por contribuir com o processo de banalização dos mesmos, e ainda, “pessoas que vêem televisão por muito tempo estão propensas a crer que esta demonstra o mundo real ou então que o mundo real deve conformar-se com as regras exibidas na tela”, além disso, “o mundo virtual abrevia parte da criatividade das crianças, pois ilustra e faz todos os efeitos que a mente deveria fazer” (CORREA et al., 2016, p.1920).

Mendes (2015) entende que os *smartphones* são enredados nos quadros patológicos apenas na medida em que, em vez de utilizados como pontes para a realidade compartilhada, passem a ser imprópriamente utilizados como substitutos desta, num contexto de perda de realidade. Em relação à confusão do que é real e do que é virtual, Eisenstein e Estefanon (2011 p. 47), enfatizam que as crianças e adolescentes não distinguem quando estão conversando com pessoas que de fato existem ou “com perfis criados para atormentá-los”. Além disso, passam a viver uma realidade paralela e, como consequência, afastam-se do contato social.

Nossa condição humana depende totalmente da presença do semelhante. No reino animal, o ser humano é o ser que nasce mais dependente do olhar do outro. A constituição da imagem corporal se dá nesse vai e vem entre o sujeito e o Outro. No estádio do espelho, a constituição do eu acontece pela via da imagem, a criança necessita do olhar do Outro, naquele momento o agente da função materna, para lhe assegurar que a imagem refletida no espelho é a sua (CAIROLI, 2010, p.344).

E quando este Outro, pai ou mãe (ou aqueles que exercem essa função), estiver mais em contato com as telas do que com o filho? Ou, ainda, quando a criança não encontra, ou encontra pouco, o olhar do Outro? O que faz uma criança preferir a companhia dos eletrônicos a de outras pessoas? Quando a presença do semelhante passa a ser menos interessante ou menos desejada do que as telas, transborda um excesso e este tem consequências arrasadoras.

Vale lembrar que os efeitos negativos apresentados referem-se ao uso dos eletrônicos de maneira excessiva, ou seja, quando a criança passa a maior parte do tempo em interação com as tecnologias, mais do que com pessoas e, até mesmo, quando o contato com estas acaba sendo mais no mundo virtual do que no mundo real. Sendo que os efeitos do uso das tecnologias para o

desenvolvimento emocional da criança dependem não só do uso da própria criança, mas também daqueles com quem ela convive e depende.

Em contrapartida, o uso equilibrado das tecnologias da informação e comunicação pode ser benéfico ao desenvolvimento emocional da criança. O estudo de Cotonhoto e Rossetti (2016) que teve como objetivo realizar uma revisão da literatura brasileira, publicada na última década sobre a prática de jogos eletrônicos na primeira infância, aponta:

Uma parcela dos autores que revelaram pontos positivos nessa questão associa os jogos eletrônicos ao processo de aprendizagem formal dos alunos, podendo trazer benefícios como concentração, atenção e aprendizagem de conteúdos escolares; a outra parcela de autores que identificam pontos positivos nos jogos eletrônicos tomam como base de análise os processos psicológicos desencadeados por tais jogos, sejam eles cognitivos, afetivos ou sociais. (COTONHOTO & ROSSETTI, 2016, p.353)

Os jogos eletrônicos também podem ser vantajosos para o desenvolvimento emocional infantil na medida em que possibilita um espaço para que essa possa expressar-se livremente, na medida em que, fora do jogo, em outras atividades ou até mesmo em atividade nenhuma, a criança consiga brincar de “faz de conta” que é um personagem, por exemplo, e assim, dar conta da sua realidade interna e através da brincadeira de forma *desconectada* consiga rerepresentar a realidade externa e se *conectar* com as suas fantasias.

A partir da questão norteadora deste trabalho, referente aos efeitos que os novos objetos tecnológicos podem trazer para o desenvolvimento emocional infantil, foi lançado alguns questionamentos. Sendo eles: (1) Será que esta nova forma de brincar favorece meios para que a criança possa suportar o seu mundo interno e buscar satisfações simbólicas com o mundo externo? (2) Será que há um excesso de estímulos à infância e ao brincar? (3) Qual o lugar desse espaço do brincar na infância contemporânea?

Entretanto, essa tentativa de compreender a relação da criança com os eletrônicos e sua interação com o espaço físico e psíquico do brincar – essenciais para o desenvolvimento emocional – não deve e nem pretende ser esgotada. A transformação existe, no entanto, de acordo com Cairoli (2010, p.346-347) “cabe ressaltar que a forma como cada um irá interagir com as possibilidades oferecidas pelo avanço tecnológico vai estar relacionada com suas próprias questões e irá ter um lugar distinto na vida de cada um, conforme a sua própria história”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo buscou pensar os efeitos das novas tecnologias da informação e comunicação (NTICs) para o desenvolvimento emocional infantil, entendendo que este tem implicações positivas e negativas. Sendo inegável o fato de que, na contemporaneidade, as tecnologias ocupam um lugar no psiquismo da criança e do adulto.

Vimos que o ambiente e a família têm fundamental importância para o desenvolvimento emocional infantil. Além disso, o ambiente, para ser suficientemente bom, além de conter as angústias da criança deve possibilitar que esta adquira confiança na realidade externa, de forma a não investir apenas sentimentos que pertencem à vida interior, mas também à exterior. O brincar e as relações humanas são partes integrantes do desenvolvimento emocional infantil, sendo impossível compreender a sua constituição sem entender o significado destas para o psiquismo da criança e para além da infância.

Afinal, “o que vê o bebê quando olha para o rosto da mãe? Sugiro que, normalmente, o que o bebê vê é ele mesmo” (WINNICOTT, 1971/1975, p.154). O olhar da mãe pode, aqui, ser entendido como um espelho; o reflexo que comprova a existência – ou melhor, o processo de constituição – de um “eu”.

Quando os bebês e as crianças pequenas têm uma longa experiência de não receber de volta o que estão dando, Winnicott (1971/1975, p.155) conta que eles olham e não vêem a si mesmos e que isso gera consequências. A sua capacidade criativa atrofia “e, de uma ou de outra maneira, procuram outros meios de obter algo de si mesmos de volta, a partir do ambiente”. Além disso, lidar com crianças é como lidar com bebês, sua vida é um intercâmbio com o mundo.

Afinal, se os jogos e as brincadeiras das crianças manifestam um desejo, o que, inconscientemente, elas desejam ao brincar tanto com os eletrônicos? O que estão a simbolizar?

O *uso excessivo* das tecnologias pode causar muitos *efeitos* negativos, mas, na realidade, nada mais é do que a expressão de um *sintoma*. Um sintoma de uma *falta*. “Os smartphones não geram sintomas: quando muito, eles os expressam” (MENDES, 2015, p.42).

Ao tentar entender o exagero das crianças com os eletrônicos, percebe-se que há uma falta e não um excesso. As tecnologias preenchem o lugar de algo faltante, de um espaço vazio, mas que está ali, para ser preenchido.

Ao desligar as luzes das telas, reflete um sujeito que está por detrás da tela. Parece haver uma busca incessante sendo expressa pelo olhar excessivo diante das telas, numa tentativa intentada de transcender a tela. Ir ao encontro desse sujeito que reflete e que só pode ser visto no apagar da tela. Ver a si mesmo, ver o objeto.

Como se esse olhar excessivo para o brilho da tela fosse uma busca do brilho do olhar do objeto. Do objeto eletrônico? Objeto de amor! Objeto materno.

Quando olho, sou visto; logo, existo. Posso agora me permitir olhar e ver. Olho agora criativamente e sofro a minha apercepção e também percebo. Na verdade, **protejo-me de não ver o que ali não está para ser visto** (a menos que esteja cansado). (WINNICOT, 1971-1975, p.157, grifo nosso).

A criança só fica enclausurada nos eletrônicos se um adulto não mostra que existe uma outra opção, outra forma de brincar, de se relacionar, de ser e de fazer. “Dessa forma, há uma imensa probabilidade de que os decantados aspectos aditivos do uso dos smartphones pelas novas gerações seja muito mais efeito do que causa de alienação e atrofia de habilidades conviviais” (MENDES, 2015 p.142).

Esse estudo não teve a pretensão de inferir que os pais são os culpados por, muitas vezes, não oferecerem outras opções de brincadeiras ou de aliarem-se, por vezes, nos objetos eletrônicos para distrair os filhos, em algum momento. Ou então condená-los por utilizarem esses objetos na presença dos filhos. Este estudo reconhece e entende que as tecnologias podem trazer vantagens e desvantagens e que o que vai impulsionar para um ou outro lado, é a forma como são utilizadas, a finalidade e a intensidade desse uso. Sendo importante pensarmos a respeito do uso em excesso das tecnologias, pois o possível uso patológico do adolescente e do adulto no futuro pode ser prevenido na infância.

Se, enquanto profissionais de psicologia, acreditarmos que o ser humano não está sendo tocado pelas transformações radicais que o mundo vem sofrendo, corremos o risco de perder nossa capacidade de estudá-lo, descrevê-lo, interpretá-lo, compreendê-lo e, conseqüentemente, ajudá-lo (NICOLACI-DACOSTA, 2002, p.199).

Além disso, a busca por estudos sobre o tema revela que a psicologia ainda carece de publicações a respeito. Muitos estudos concentram-se na área da educação e pedagogia, mostrando a importância da tecnologia em interlocução com a escola e a família.

Entende-se que por ser um assunto relativamente novo no âmbito acadêmico, é possível que tenha muitos estudos sendo desenvolvidos. Além disso, constatou-se a escassez de pesquisas quantitativas sobre o tema realizadas e publicadas no Brasil.

A fim de concluir este estudo, será feito um resgate a respeito da incessante busca de Erich pela verdade desde que essa não destruísse suas fantasias. A criança recorre a fatos concretos, ao perguntar para sua mãe se os carpinteiros existem, caso contrário não haveria ninguém para arrumar o caixão, pois, até aquele momento em seu lar e na sua relação com a mãe não tinha espaço para que este pudesse expressar as suas fantasias. Mas elas estavam vivas dentro do seu imaginário infantil e, a invenção de mudar-se para a casa da família S. era uma forma de não precisar enterrá-las, tal qual o carpinteiro.

As crianças, quando recorrem ao uso das tecnologias de maneira excessiva, podem não estar encontrando, ou encontrando pouca, receptividade na relação com os pais. Os personagens dos jogos e histórias infantis, ao contrário dos adultos, sempre estarão presentes, substituindo o lugar dos pais quando estes se fazem ausentes. Basta um clique ou o acender das telas.

Nesse ínterim, quanto mais ausentes estiverem uns dos outros no mundo real, mais presentes as crianças e os adultos estarão no mundo virtual. Com isso, os riscos do uso em demasia das tecnologias para a saúde entram em cena e também, maior probabilidade de dificuldades no diálogo, isolamento nos contatos e conexões afetivas, falta de comunicação e afeto nas famílias além da dificuldade em tolerar frustrações.

Como se nós precisássemos introduzir frustrações! As frustrações inevitáveis da experiência da criança pequena já são suficientes e até as mais resistentes têm dificuldade em tolerá-las. A nossa tarefa é auxiliar a criança em suas defesas contra os terríveis sentimentos de culpa, ansiedade e depressão em vez de treiná-la para ser – para ser como – para ser como o quê? Como nós? **Não devemos ditar o que é ideal. Se as crianças nos amam elas tentarão ser o melhor do que vêem em nós** (WINNICOTT, p. 81, grifo nosso).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRAZELTON, Berry. Televisão. In: _____. **Momentos decisivos do desenvolvimento infantil**. vol. 1, São Paulo: Martins Fontes, 1994, p. 497-502.

CAIROLI, Priscilla. A criança e o brincar na contemporaneidade. **Revista de Psicologia da IMED**, Porto Alegre, v. 2, n. 1, p. 340-348, out. 2010. Disponível em: <https://seer.imed.edu.br/index.php/revistapsico/article/view/45/45>. Acesso em: 10 abr. 2017.

CORREA, Aline Medianeira Gomes; PEREIRA, Adriana Dall'Asta; BACKES, Dirce Stein et al. Impacto das tecnologias: o olhar dos pais acerca do viver saudável da criança.

R. Enferm. Cent. O. Min. v. 6, n. 1, p. 1915-1929, mar. 2016. Disponível em: <http://pesquisa.bvs.br/brasil/resource/pt/lil-788823>. Acesso em: 15 maio 2017.

CETIC, Centros de Estudo sobre as tecnologias da Informação e da Comunicação. **Pesquisa TIC KIDS ONLINE – Brasil, 2015**. São Paulo: Comitê Gestor da Internet, 2016. Disponível em: www.cetic.br/pesquisa/kids-online/indicadores. Acesso em: 29 abr. 2017.

COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI, Claudia Broetto. Prática de jogos eletrônicos por crianças pequenas: o que dizem as pesquisas recentes? **Rev. Psicopedagogia**. vol. 33, n. 02, p. 346-357, set. 2016. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/psicoped/v33n102/12.pdf>. Acesso em: 20 abr. 2017.

DOLTO, Françoise. A criança e o jogo. In: _____. **As etapas decisivas da infância**. vol. 2. São Paulo: Martins Fontes, 2007. p. 109-118.

EISENSTEIN, Evelyn; ESTEFANON, Susana. Geração digital: riscos das novas tecnologias para crianças e adolescentes. **Revista Hospital Universitário Pedro Ernesto**. vol. 10, n. 2, p. 42-53, ago. 2011. Disponível em: http://revista.hupe.uerj.br/detalhe_artigo.asp?id=105. Acesso em: 04 jun. 2017.

FREUD, Sigmund. Além do princípio do prazer, psicologia de grupo e outros trabalhos (1920-1922). In: _____. **Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud**. Vol.XVIII. Rio de Janeiro: Imago, 1996, p. 23-28.

JERUSALINSKY, Alfredo. Desenvolvimento e Psicanálise. In: _____. **Psicanálise e desenvolvimento infantil**. vol. 4. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2007. p. 23-31

_____. Desenvolvimento: lugar e tempo do organismo versus lugar e tempo do sujeito. In: _____. **Psicanálise e desenvolvimento infantil**. vol. 4. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2007. p. 32-49

JERUSALINSKY, Julieta. As crianças entre os laços familiares e as janelas virtuais. In: _____. Colóquio de Psicanálise com Crianças. out. 2014, São Paulo. **Anais do III Colóquio de Psicanálise com Crianças**. Acesso em: http://www.sedes.org.br/Departamentos/Psicanalise_crianca/coloquio2014/images/Anais_IIIColoquio_2014.pdf. Acesso em: 10 maio 2017.

KLEIN, Melanie. Psicanálise da criança. In: _____. **A técnica da análise inicial**. vol. 3. São Paulo: Mestre Jou, 1981, p. 41-63

_____. A novela familiar *in statu nascendi*. In: **IDE**, Revista da SBPSP, n. 16, 1998, p. 67-70.

MAGALHAES, Darlene Denise Machado de Moura Oliveira de. Constituição do sujeito X Desenvolvimento da criança: um falso dilema. **Estilos clin.**, São Paulo, v. 11, n. 20, p. 92-109, 2006. Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-71282006000100008&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 28 maio 2017.

MARTINS, Clarissa Ferreira. **O brincar**: funções constitutivas e implicações das novas experiências tecnológicas. 2016. 86f. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/47/47131/tde-29092016-154656/en.php>. Acesso em 05 jun. 2017.

MEIRA, Ana Marta. Benjamin, os brinquedos e a infância contemporânea. **Psicologia & Sociedade**, Porto Alegre, v. 15, n. 2, p. 74-87, 2003. Disponível em:

http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-71822003000200006&script=sci_abstract&tlng=pt. Acesso em: 15 out. 2016.

MENDES, Roberta. Smartphones – objeto transicional e conectividade de um novo espaço potencial. **Estudos de Psicanálise**, Belo Horizonte, n.44, p.133–144, 2015. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-34372015000200015. Acesso em: 15 maio 2017.

NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. Revoluções tecnológicas e transformações subjetivas. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**. Brasília, vol. 18, n. 2, p. 193-202, 2002. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/ptp/v18n2/a09v18n2.pdf>. Acesso em: 08 jun. 2017.

OLIVEIRA, Vera Barros de. **O brincar da criança do nascimento aos seis anos**. vol. 3. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2001.

PRENSKY, Marc. Digital natives, digital immigrants. **MCB University Press**, vol.9, n.5, 2001. Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em 04 jun. 2017.

SBP, Sociedade Brasileira de Pediatria. Saúde de Crianças e Adolescentes na Era Digital, 2016. Disponível em: <https://www.sbp.com.br/sbp-em-aca/sbp-lanca-conjunto-de-orientacoes-em-defesa-da-saude-das-criancas-e-adolescentes-na-era-digital/>. Acesso em: 03 nov. 2016.

TEIXEIRA, Lauro Henrique de Paiva. **Televisão Digital: Interação e Usabilidade**. Dissertação (Mestrado). UNESP - Universidade Estadual Paulista. Bauru, 2008. 142f Disponível em: https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/89489/teixeira_lhp_me_bauru.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 07 jun. 2017.

WINNICOTT, Donald Woods. As crianças e as outras pessoas. In: _____. **A criança e o seu mundo**. vol. 6. Rio de Janeiro: LTC – Livros Técnicos e Científicos Editora S.A, 1982, p. 116-124.

_____. Por que as crianças brincam. In: _____. **A criança e o seu mundo**. vol. 6. Rio de Janeiro: LTC – Livros Técnicos e Científicos Editora S.A, 1982, p. 161-165.

_____. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1975, 203p.

_____. **Pensando sobre crianças**. Artmed, 1997, 292p.