



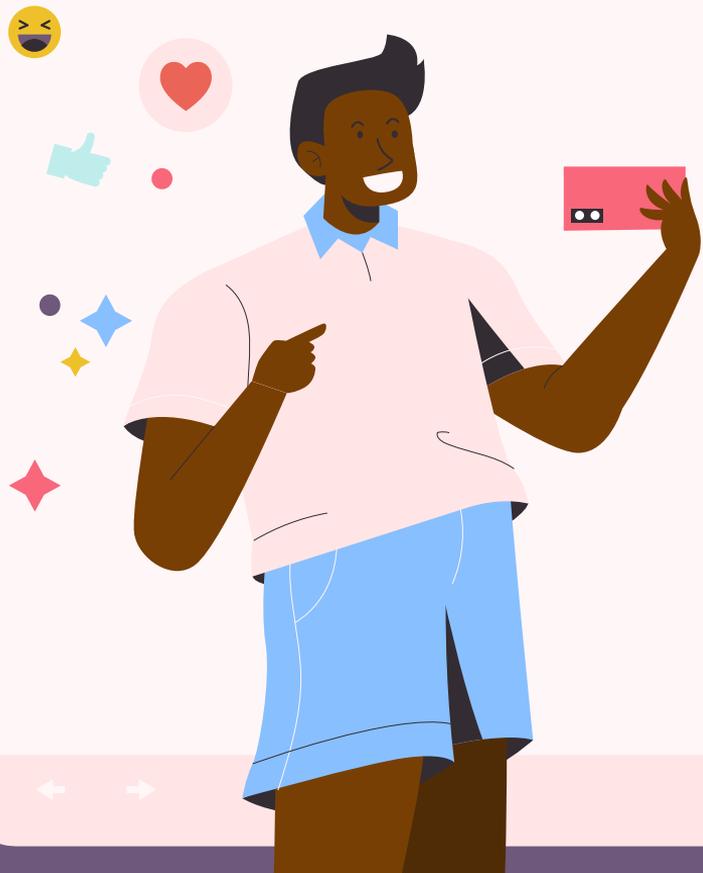
A VIRTUALIZAÇÃO DAS RELAÇÕES HUMANAS E SEUS IMPACTOS PARA O DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES



Proposta 10, Apostila da Su – página 78

Professora Alinee Santos

ELEMENTOS DA FRASE TEMÁTICA



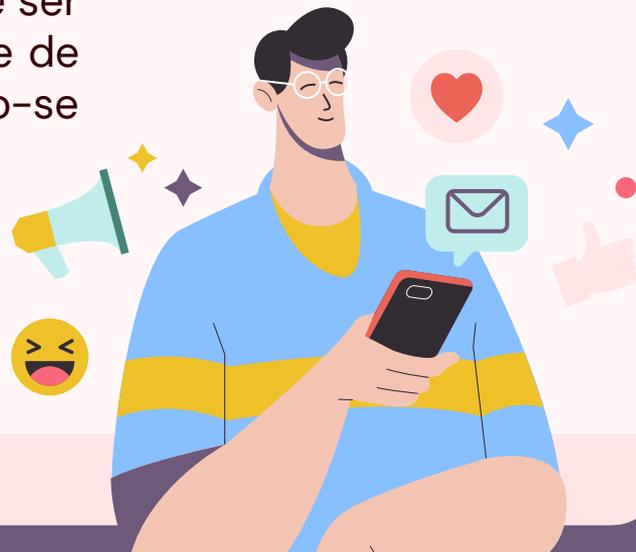
**VIRTUALIZAÇÃO DAS
RELAÇÕES HUMANAS**

**IMPACTOS AO
DESENVOLVIMENTO DE
CRIANÇAS E
ADOLESCENTES**

VIRTUALIZAÇÃO DAS RELAÇÕES HUMANAS

- O surgimento de redes de comunicação vem se tornando uma tendência a partir do advento das **novas tecnologias**, as quais **são responsáveis por maior interação entre as relações sociais**.
- Hoje, o acesso à internet é parte constitutiva do que é ser humano. Se alguém não pode acessá-la, não se insere de forma completa nos círculos sociais, tornando-se excluído, à margem do sistema.
- O mundo concreto, as experiências e as trocas reais foram substituídos em grande medida por uma **socialização virtual**, superficial.

Grande parte da discussão proposta pelo tema está baseada nos estudos do sociólogo Zygmunt Bauman



Para ler
mais,
clique
[AQUI.](#)

- Essa modalidade de interação **gera impactos para todas as pessoas, mas principalmente para aquelas que se encontram em condição peculiar de desenvolvimento.**
- **A internet está gerando uma onda de isolamento social e alimentando o fantasma de um mundo sem contato humano ou emoções,** visto que, quanto mais tempo as pessoas passam na internet menos tempo gastam com os seres humanos de carne osso.
- Como consequência disso, observa-se que **o mundo virtual está trazendo mudanças significativas no comportamento social e individual das pessoas, como o uso compulsivo e patológico da internet, o que provoca prejuízo ao funcionamento físico, psicológico, interpessoal, conjugal, econômico e social.**



IMPACTOS AO DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES

- As redes sociais fazem parte da realidade da sociedade contemporânea, principalmente de crianças e adolescentes e, conseqüentemente, **muitos hábitos, valores e formas de interação social têm sido modificados.**
- A virtualização das relações sociais acaba por **substituir atividades que estimulam o desenvolvimento do cérebro, bem como o tempo necessário de inatividade importante para a organização psicológica e a criatividade livre** de crianças e adolescentes.
- Frente a esse contexto, **crianças e adolescentes estão mais propensos à violência, menos capazes de transigir ou negociar, apresentam problemas relativos à aprendizagem e são desprovidos de empatia.**

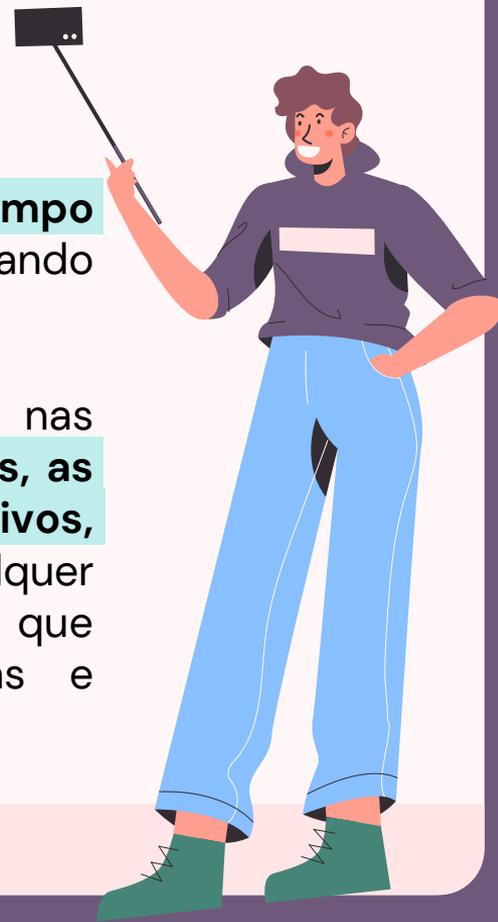




- A possibilidade de **exposição a conteúdo pornográfico e a pedofilia e a possibilidade de serem persuadidos por propagandas e vendas indesejáveis** também são possíveis consequências.
- Ainda, há possibilidade de crianças e adolescentes tornarem-se **dependentes da internet**, necessitando estarem sempre conectados em detrimento de outras atividades cotidianas, **comprometendo assim suas relações com a família e com o seu meio social.**
- Outras consequências seriam **comprometimento da realização de outras atividades sociais e familiares, exposição a potenciais riscos e prejuízos nas redes e problemas de saúde de ordem física e psicológica.**

REFLEXÕES SUSCITADAS PELO TEMA

- Sabemos da **tendência dessa geração de despender um tempo excessivo diante das telas**, em redes sociais e games, limitando suas interações ao contexto virtual.
- Embora possamos considerar reais as experiências vividas nas plataformas digitais, é importante reconhecer que **os diálogos, as demonstrações de afeto ou ódio são mediadas por dispositivos**, de modo que podem ser iniciadas ou interrompidas a qualquer momento, pois não estamos fisicamente diante do outro, o que pode trazer impactos ao desenvolvimento de crianças e adolescentes, pois seres sociais precisam de interação real.



PROBLEMATIZAÇÃO DO TEMA

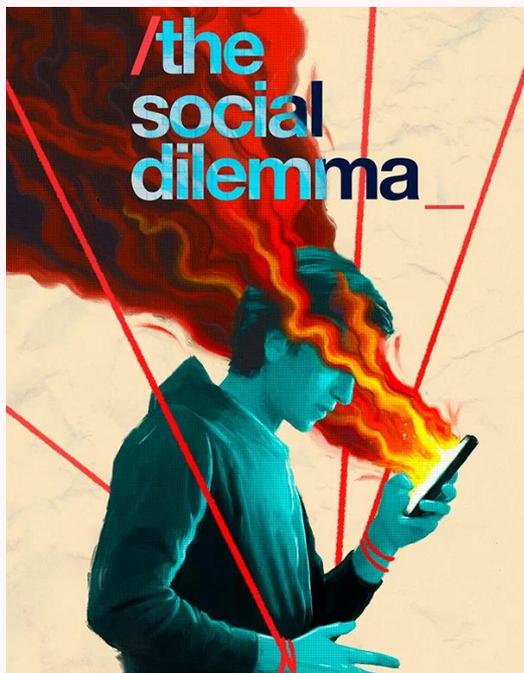
- A questão de a pessoa poder ter uma relação com outras pessoas por meio do ambiente virtual passa pelo ponto de que **não é possível viver plenamente essa relação justamente por estar sendo mediada pelos meios virtuais.**
- Ademais, como **seres sociais**, precisamos dos apertos de mãos, dos abraços, dos passeios pelas ruas, dos encontros nos parques, das situações cotidianas de contato. Não somos simplesmente um cérebro que pensa e dedos que digitam no teclado do computador.
- **O contato com outros humanos fora do ambiente virtual é essencial para o completo desenvolvimento do indivíduo**, ainda mais quando consideradas etapas fundamentais para o aprendizado de como funciona as relações humanas, como é o caso da infância e da adolescência.





SUGESTÕES DE REPERTÓRIOS

DOCUMENTÁRIO “O DILEMA DAS REDES”



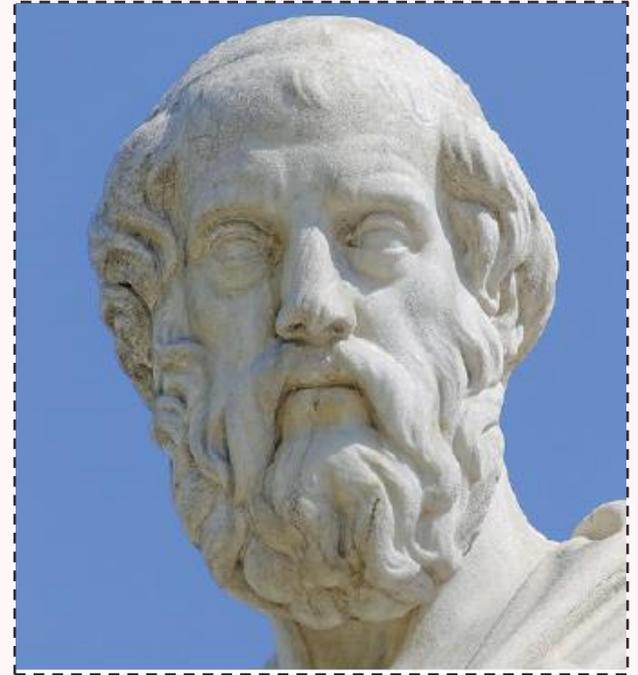
O Dilema das Redes é um documentário da Netflix que aborda os excessos envolvidos no contato dos nativos digitais com as redes sociais.

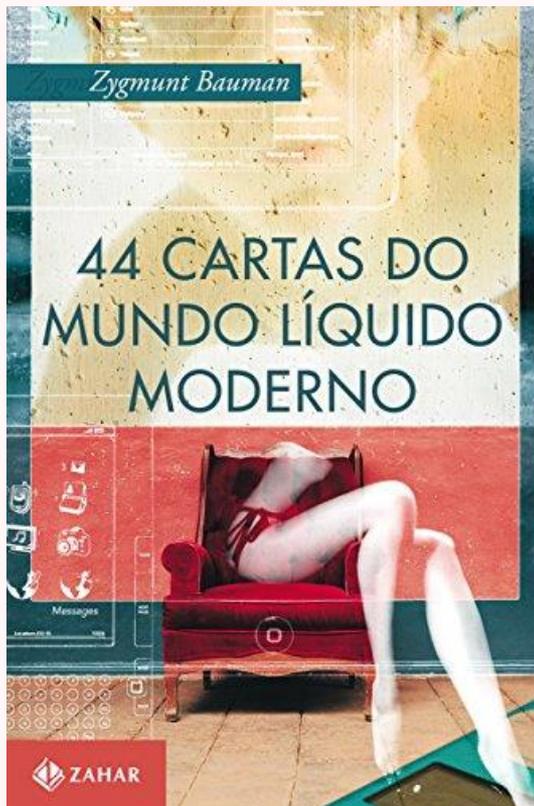
Valendo-se também de encenações, o filme denuncia a monetização da atenção desses usuários como fator que desencadeia o vício no uso dos dispositivos móveis conectados à internet e suas terríveis consequências.

Disponível [AQUI](#).

MITO DA CAVERNA, DE PLATÃO

O Mito da Caverna, de Platão, pode ser associado ao **universo digital**, no qual **os usuários**, encantados com tantas possibilidades que esse mundo propõe para suas vidas, **podem ficar presos à realidade virtual como se fosse a única realidade que há**, passando a viver em uma escuridão como se estivesse dentro de uma caverna e, inseridos no mundo digital, **preferem permanecer alheios ao pensamento crítico** (seja por preguiça ou falta de interesse) **e aceitar as ideias e conceitos que são impostos por um grupo dominante**, por exemplo, de influenciadores, blogueiros e artistas midiáticos.





Sozinhos no meio da multidão é um capítulo do livro "44 Cartas do mundo líquido moderno" de Zygmunt Bauman que destaca o fato de os jovens nunca estarem sozinhos, mas sempre conectados.

A obra está disponível na íntegra [AQUI](#).

O capítulo em questão é **realmente imperdível!** Segue trecho final...



O que parece estar fora de dúvida é que pagamos um preço que pode se revelar alto demais. **Se você está sempre “conectado”, pode ser que nunca esteja verdadeira e completamente só.** Se você nunca está só, então (para citar o professor Zimmmerman mais uma vez) “tem menos chance de ler um livro por prazer, de desenhar um retrato, de contemplar a paisagem pela janela e imaginar outros mundos diferentes do seu. **É menos provável que você estabeleça comunicação com pessoas reais em seu meio imediato. Quem vai querer conversar com parentes quando os amigos estão a um clique do teclado?”** (E esses amigos são incontáveis, de uma diversidade fascinante; há cerca de quinhentos ou mais “amigos” no Facebook.)

Fugindo da solidão, você deixa escapar a chance da *solitude*: dessa sublime condição na qual a pessoa pode “juntar pensamentos”, ponderar, refletir sobre eles, criar – e, assim, dar sentido e substância à comunicação. Mas quem nunca saboreou o gosto da *solitude* talvez nunca venha a saber o que deixou escapar, jogou fora e perdeu.

CONCEITO DE “NATIVOS DIGITAIS”

- Nativos digitais são as pessoas que reúnem duas características: **nasceram a partir de 1980 e cresceram familiarizadas com a tecnologia**, que entrou nos lares de todo o mundo no final daquela década para não mais sair. Depois disso, na era da internet, **milhões de nativos digitais usaram ferramentas como blog, redes sociais e YouTube para se tornar influenciadores.**
- O termo **Nativos Digitais** foi cunhado **em 2001 por Marc Prensky**. Naquela época, pertencia a essa geração os nascidos a partir de 1980, para quem **interagir com computadores era parte natural da vida. Para os nativos digitais, o mundo sem internet não existe, e o on-line e o off-line não se separam.**

Disponível [AQUI](#).

Apesar das especificidades que diferem cada recorte desta geração nascida depois de 1980, **os nativos digitais apresentam, de forma geral, as características abaixo:**

1. Relações efêmeras de amizade;
2. Limites mais elásticos;
3. Referências online/autodidatas;
4. Protagonismo individual;
5. Comunicação por mensagem;
6. Consumo de informações;
7. Livres e questionadores;
8. Imediatistas;
9. Satisfação em primeiro lugar.



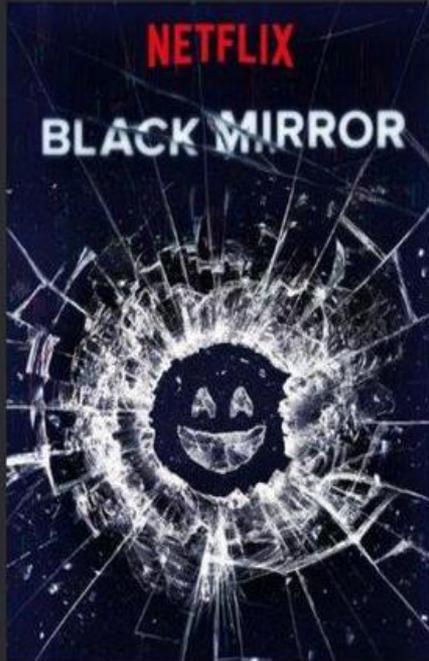
Disponível [AQUI](#).



Black Mirror | Temporada 3, episódio 1: "Queda Livre"



Disponível
[AQUI.](#)



Crianças: vício em jogos danifica o cérebro tanto quanto álcool e drogas

No Reino Unido tem sido cada vez mais comum os pais procurarem clínicas para tratar compulsão dos filhos para games

Disponível
[AQUI.](#)

Jogos de celular e computador que instigam o vício podem ter efeito similar ao abuso de drogas ou alcoolismo no cérebro infantil, revelou uma série de estudos realizados pela Universidade Estadual da Califórnia, nos Estados Unidos.

De acordo com o Daily Mail, exames de ressonância magnética mostraram **o cérebro de jovens que utilizam com muita frequência o videogame e as mídias sociais exibe as mesmas mudanças de função e estrutura que as dos alcoólatras ou viciados em drogas.**

Os pesquisadores americanos ainda descobriram que a parte impulsiva do cérebro, conhecida como **sistema límbico, era menor e mais sensível**, indicando que os usuários excessivos processam os estímulos causados por essas plataforma de forma mais rápida que outras pessoas.

USO EXCESSIVO DE CELULARES PODE SER PREJUDICIAL ÀS CRIANÇAS | COLUNA

Cada vez mais crianças e adolescentes utilizam aparelhos digitais como tablets e celulares. No entanto, o uso excessivo de celulares por crianças pode trazer consequências para o desenvolvimento cognitivo e social e para a saúde.

Disponível
[AQUI.](#)

Se as novas tecnologias trouxeram algum alento para pais e cuidadores e ampliou o acesso à informação, é fato que também mudaram a rotina de muitas famílias. Muitas vezes, para pior. Crianças que antes corriam pela casa, bagunçavam o quarto, pintavam as paredes, provocavam os irmãos e enchiam os pais de perguntas agora passam horas sentadas, quietas, voltadas para telas luminosas.

Como essas tecnologias são novas, ainda não existem pesquisas de longo prazo que meçam o impacto do uso de aparelhos digitais em crianças, mas estudos já indicam que **o uso excessivo desses dispositivos têm causado prejuízos no desenvolvimento cognitivo e social e até no peso de crianças e adolescentes.**

PARÁBOLA DO PORCO-ESPINHO

Criada por Arthur Schopenhauer, a parábola é uma metáfora que **faz referência às dificuldades de convívio do ser humano** quando comparadas aos porcos-espinho que, durante invernos rigorosos, buscam se proteger com o calor da companhia dos outros. No entanto, a proximidade de seus corpos faz com que eles se firam.

Diante da dor, o afastamento é feito, no entanto, por causa da baixa temperatura, eles voltam a se aproximar e, novamente, são feridos.

Disponível [AQUI](#).

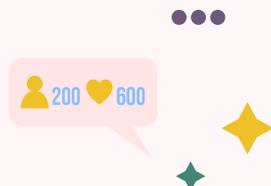




Disponível
[AQUI.](#)

VIVENDO NA MATRIX: A VIRTUALIZAÇÃO DA VIDA HUMANA

AGENTES POSSÍVEIS



**PAIS,
RESPONSÁVEIS,
CRIANÇAS E
ADOLESCENTES**



Imposição de limites quanto ao tempo de interação e permanência no ambiente virtual

**MINISTÉRIO DAS
COMUNICAÇÕES
(Mcom)**



Gerenciamento das políticas digitais



**SOCIEDADE CIVIL
ORGANIZADA**



Busca pela diversificação de comportamentos



**EMPRESAS DE
TECNOLOGIA**



Transparência quanto ao uso dos algoritmos





BOM TEXTO!

Escola do Farina &
Curso de Redação Suzana Luz



SLIDES PRODUZIDOS
PELA PROFESSORA:

Alinee Santos



(65) 99275-6054



alinee_stos

