

A CRIANÇA DE 0 A 3 ANOS E O MUNDO DIGITAL

Claudia Mascarenhas Fernandes 1

Evelyn Eisenstein 2

Eduardo Jorge Custódio da Silva 3

Qual a idade para uma criança começar a ter acesso online a jogos, vídeos ou filmes? O *smartphone* pode ser considerado “brinquedo” ou ser usado como “distração”? Quais são as consequências a curto e longo prazo no desenvolvimento cerebral e mental de crianças que tem acesso às telas de televisões, computadores, *notebooks* ou celulares? Qual a importância do “tempo de telas” para crianças que estão na fase mais importante de seu crescimento e no início das descobertas do mundo à sua volta? Estas são algumas das questões mais urgentes de discussão entre os profissionais de saúde que cuidam de crianças e muitos pais que não sabem como se adaptar aos tempos das novas tecnologias na vida cotidiana junto com seus filhos, algo que iremos descrever neste artigo, como um início de conversa a ser aprofundada por cada um.

Os três primeiros anos de vida constituem uma janela de oportunidades à promoção da saúde. É um período crítico do desenvolvimento, quando observamos a fase de maior plasticidade cerebral (capacidade do sistema nervoso de se reorganizar e adaptar as redes neuronais em resposta às exigências ambientais/externas ou orgânicas/internas), ou seja, uma capacidade aumentada do cérebro em se remodelar em função das experiências da criança na descoberta do mundo à sua volta.

As funções cognitivas encontram-se localizadas nas áreas específicas do encéfalo. E para o desenvolvimento da maioria dos processos cognitivos, a interação afetiva positiva e a cooperação de neurônios nas conexões neuronais é fundamental.

No córtex cerebral é possível distinguir várias áreas de associação: Áreas pré frontal (motora), córtex de associação parieto-temporo-occipital (sensorial), e o córtex de associação límbico (emocional).

Para que o desenvolvimento neuro-psicomotor, e nossas redes neurais se formem corretamente, o ser humano tem etapas a serem cumpridas, com os estímulos adequados a cada faixa etária

A psicanálise trabalha com a premissa de que "o Sujeito se constitui na sua relação ao Outro". A psicologia perinatal trabalha com a idéia de que de 0 a 3 anos é momento da vida onde, mesmo que se queira, não se consegue separar corpo e psiquismo. A psicologia do desenvolvimento indica que até os 3 anos se espera que a criança fale na primeira pessoa, “eu”, pois está desenvolvendo a noção que não só existe, mas é uma pessoa muito importante pois quer ser reconhecida e demanda

atenção total “do outro” mesmo sendo no caso uma criança. Essas três vertentes fazem levantar algumas questões sobre o uso do mundo digital pelas crianças de 0 a 3 anos.

Uma consequência dessa premissa inicial é que todo tipo de relação da criança com o mundo, para ser positiva e favorecer seu desenvolvimento global, precisa passar em alguma instância, pelas relações humanas que a envolvem e que começam a desenvolver com as pessoas da família com quem convive. A relação da criança com o corpo, com os objetos e com os seus semelhantes, está em todos os aspectos, sob esse envoltório maior de um mundo de desejo, de olhar, de palavra, dessa dependência inicial do humano a outro humano, e que irá marcar as relações humanas, o início da sociabilização.

Algumas consequências da exposição de crianças de 0 a 3 anos às mídias digitais.

1. O corpo está fora da ação:

Para uma criança conhecer o mundo e portanto se desenvolver, sua motricidade precisa estar engajada nesse projeto: de modo concreto, implica deslocamentos, movimentações, coordenações sensoriais, manipulações. É a inteligência sensorio-motora. Até 2 anos, a pura imagem, além de não lhe ensinar nada (pois se traduz unicamente por movimentos em frente aos seus olhos) dificulta-lhe a aprendizagem quando economiza ou evita o engajamento do corpo no projeto de conhecer o mundo, começar a movimentar o corpo, engatinhar, andar, tocar objetos e alcançar com suas pernas e braços o mundo ao redor..

2. O corpo fica sem sentir:

De todos os sistemas sensoriais, a visão é o sistema mais complexo. No começo da vida, o sistema visual precisa de outros sistemas sensoriais para checar, confirmar e construir as percepções multissensoriais : sensações do tato, da audição, do calor/frio, além do gosto/paladar estão em formação, no desenvolvimento cerebral e mental.

Os sons são vibrações do meio externo que se transmitem ao órgão receptor da audição (ouvido), para o processamento no sistema auditivo e cerebral, e a localização espacial do som, é a identificação no espaço da fonte sonora, o que ajuda na atenção e na memória.

A visão e audição por si só não são suficientes para o desenvolvimento completo das habilidades de: alerta e atenção; motoras, cognitivas; regulação emocional; comunicação e interação social; organização do comportamento e do movimento..

Para um Corpo sentir e o psiquismo poder representar o mundo que entra pelas sensações, é preciso que todas as sensações (visão, audição, olfato, paladar, vestibular, propriocepção, tato) sejam

percebidas, organizadas e interpretadas. Se a Visão e a audição, se sobrepõem às demais, haverá um processamento deficitário e que poderá desenvolver sérios problemas para integrar todas essas sensações, e portanto, dificuldades em se desenvolver de modo integral, a seguir.

3. A vida lá fora:

Os hábitos familiares influenciados pelos aspectos cotidianos como dormir, comer, passear, estão sofrendo modificações a partir do uso das mídias digitais. A cena de encontrar em restaurantes as crianças com um tablet ou celular, ambos usados como entretenimento na hora da refeição, ou mesmo sendo usados quando os pais se deslocam no trânsito para que a criança não tenha qualquer desconforto, são alguns exemplos do que estamos vendo atualmente.

Em relação a alimentação, sem sentir fome ou saciedade, os alimentos penetram na boca da criança sem que o gosto, o sabor, o cheiro, o olhar, as pausas, as conversas ocorram e sem desejos ou vontades, como se tudo fosse no “automático” ou com distorções de imagens dos alimentos vistos nas telas.

Passear de carro, viajar de ônibus ou mesmo ficar no carrinho de bebê, deixam de ser vivenciados quando se coloca qualquer imagem de telas à frente da criança: os deslocamentos, os barulhos, as conversas, os problemas, as chatices, as esperas, a tolerância, as relações dos comportamentos dos que estão em volta, as filas... nada disso é percebido pela criança. Ela não experimenta o que se passa nessas situações, pois está absorvida pela tela.

O que entra em jogo nestas e noutras situações é uma adulteração das relações entre demanda/necessidade/prazer/satisfação. A criança vidrada na tela durante esses acontecimentos cotidianos faz com que não haja espaço entre a demanda e a satisfação, portanto também para ir desenvolvendo a criatividade nesse espaço (o que faço nesse momento de espera, de tédio, de buraco?), conseqüentemente, nessa impossibilidade de administrar o tempo e as realidades à volta, ocorrem desequilíbrios entre as frustrações e a tolerância necessária que as relações exigem, tanto com o “outro” e consigo mesma.

4. O bebê vidrado:

É enganoso também evocar a autoridade do cérebro para justificar o uso de computadores ou eletrônicos para o desenvolvimento de uma criança em sua primeira infância. Em seus dois primeiros anos de vida um estímulo prioritário e muito forte pode prejudicar o que se chama fenômeno de habituação, capacidade do bebê em se desvencilhar de um estímulo excessivo e que não lhe agrada (prazer/dor) ou que lhe amedronta (medo/insatisfação).

Uma das principais características do mundo digital é o seu poder de super estimulação visual em detrimento de todos os outros sentidos. A luminosidade que emana, seu super colorido e os movimentos de seus objetos e personagens, impõem a criança uma dificuldade maior também para se desligar dessa super estimulação. É a criança “vidrada”, “fascinada” que é bem diferente da criança “atenta”. A audição normalmente fica submetida a músicas em tempo binários e movimentos acelerados e bidimensionais que muito mais ajudam a criança ficar "mais vidrada", e do modo algum se configuram como uma sonoridade que facilite a discriminação auditiva, excluindo portanto a relação com o prazer musical.

5. Sem dimensões espaço temporais:

A não experimentação do corpo (desde o seu rolamento aos 4 meses) e a falta da tridimensionalidade das experiências também afetarão na percepção do seu próprio corpo e na construção da imagem corporal, o que influenciará na construção das representações do tempo, espaço e de profundidade. As conseqüências podem ser, desde dificuldades de orientações espaciais até as dificuldades na aprendizagem da matemática. ex: movimentação do corpo em blocos ou a **lateralidade** (a criança nas suas movimentações, não consegue separar um lado do outro lado, membros inferiores e superiores, dentre outras coisas, o que vai impactar em quase todas as suas tarefas diárias, pois toda criança é ambidestra até os 6 anos, quando irá se estabelecer a dominância do hemisfério cerebral e por isso é preciso que a criança aprenda a se movimentar e ativamente), **analfabetismo corporal** (a criança não consegue realizar tarefas que exigem coordenações mais elaboradas, por exemplo: calçar o sapato), inseguranças (por não experimentar as coordenações espaço temporais, a insegurança também pode aparecer de modo impeditivo, não brinca de correr, não desce uma escorregadeira, não joga bola ou futebol, prefere começar a dizer “não gosto de fazer isso”, portanto não constrói a noção espacial e temporal conseqüentemente, e começa a ter medo de explorar o mundo externo à sua volta.

6. Interação sem resposta:

Um bebê que olha um adulto, precisa de tempo para conseguir fazê-lo. E ele precisa olhar com cuidado nos detalhes para se relacionar, imitar, ter afetos, aprender pois trata-se de um **diálogo** afetivo e postural. O adulto recebe do bebê ações que o convocam quase sempre a proteger e acolher a cada vez de modo diferente, promovendo diferentes sentidos. A repetição de imagens que independam das ações do bebê prejudicam seus processos de identificações, podendo torná-lo rígido

e estereotipado nas relações. Além do que, o ritmo, nas relações com as telas, quase sempre é determinado pelas telas e por seus personagens, nada que a criança faça ou sinta ou expresse com seu sorriso ou choro, modificará as reações dos personagens.

7. A vida sem limites:

O uso das telas para que os adultos não precisem dar limites, dizer “não”, acompanhar e educar, tem trazido prejuízos à construção das bordas e limites corporais e também das relações com autoridade. A criança “quieta” porque está distraída, entretida ou fascinada com uma imagem, não é uma criança educada, é somente uma criança passiva em frente às telas. Da mesma maneira uma criança “agitada” é somente uma criança que está tentando chamar atenção mesmo que negativa sobre si mesma, pois esta “agitação” é também aprendida nas imagens em movimento acelerado nas telas. Não existem pausas e nem descanso para o relaxamento e as mudanças entre o que é o começo e o que é o final de qualquer tarefa das rotinas diárias (a diferença nas brincadeiras e nas rotinas entre o “acabou” e o “de novo”)

Desde bebê, esse tipo de uso impede que a criança apreenda e experimente quais são seus próprios limites corporais e o que não pode fazer e diferencie do que é permitido fazer.

O limite é dado artificialmente por uma entidade externa aos cuidadores importantes da criança e não existe um “NÃO” ou só existe quando o equipamento é desligado ou desconectado da “fonte de energia”, mas nenhuma criança é “on-off” como se fosse uma máquina.

8. Um bebê sozinho:

Os cuidadores principais, mãe, pai, avós, irmãos, familiares e as pessoas do convívio contínuo, para além dos cuidados de sobrevivência, oferecem os afetos e os significados necessários para que um bebê possa fazer as leituras e aprender a descobrir sobre o mundo à sua volta.

Sem palavras e sem intermediação do outro, as crianças “de fraldas” expostas às telas, como uma babá eletrônica ou robotizada, experimentam somente relações que passam a serem investidas por imagens impessoais, sem afeto e que como são padronizadas, serão invasivas e sempre presentes na vida da criança, sem as flexibilidades ou regulações comuns das relações humanas. É tudo ou nada (tela ligada x tela desligada).

9. Cadê o cuidador?

Os cuidadores que ficam também ocupados diante das telas da televisão ou do smartphone, por exemplo, durante as refeições ou nos finais-de-semana, sem “prestar atenção” à criança, não compartilham, não afirmam ou mostram gosto ou desgosto com as experiências e atividades das crianças, os bebês e as crianças menores, que precisam compartilhar em busca do “assentimento” adulto, passam a “desistir” de ganhar esta atenção.

Filmagens de crianças que viram totem idealizados ou mesmo monetizados (como objetos de lucro) para serem “postadas” como fetiches ou idealizadas em sua inocência ou mesmo abusadas e exploradas sexualmente ou violentadas, muitas vezes distorcidas em imagens produzidas ou “fake” (sorrisos agora para as telas) e que perdem a espontaneidade do momento. Assistimos ao gozo com o sofrimento, que pode ir desde a indiferença aos maus tratos nos cuidados com a criança.

10. Sem faltas:

Super presença das telas no cotidiano, com muitas horas “ligadas” (duração e frequência no meio de rotinas como nas horas de refeições ou antes das horas de dormir) compromete o simbólico (que é construído pelo par presença/ausência), e desenvolve a crença que o outro está sempre disponível ali na frente ou no toque dos dedos ao deslizar das telas e imagens no celular. Isolamento e redução dos laços sociais: o outro digital não me oferta nada no par amar-ser amado. (Duncan, 2017). Importante também enfatizar o início dos problemas como os transtornos de sono, pois o tempo para dormir, descansar e acalmar não é respeitado com as telas ligadas, com ruídos altos, movimentos e cores brilhantes que nunca desligam ou são desligadas.

Concluindo: o uso de mídias digitais por crianças de 0 a 3 anos de idade num período fundamental de crescimento e desenvolvimento cerebral e mental é prejudicial e portanto não se recomenda o oferecimento de telefone celular ou *smartphone* como um “brinquedo” ou “distração” segundo os autores e em concordância com as recomendações da Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) e a Academia Americana de Pediatria (AAP).

Referências:

Bullinger, A. Développement sensori-moteur de l'enfant e ses avatars. Paris, Eres. 2004.

Busnel, M. C. (dir.). A linguagem dos bebês, sabemos escuta-los?. São Paulo, Escuta. 1997.

Duken, C. Intoxicação digital infantil. Org. Angela Batista e Julieta Jeruzalinsky. Em: Intoxicações eletrônica: o sujeito na era das relações digitais, Salvador, Agalma, 2017.

Johnston MV. Plasticity in the developing brain: implications for rehabilitation. *Dev Disabil Res Rev.* 2009;15(2):94-101.

Neves KR, Moraes RLS, Teixeira RA, Pinto PAF. Growth and development and their environmental and biological determinants. *J Pediatr (Rio J).* 2016; 92(3):241-50.

Rappaport, L. La personalidad desde 0 a los 6 años. Buenos Aires: Paidós. 1987.

SBP, Sociedade Brasileira de Pediatria, Manual de Orientação de saúde de crianças e adolescents na era digital (2016), disponível em:

< http://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/publicacoes/19166d-MOrient-Saude-Crian-e-Adolesc.pdf>

Vayer, P. O dialogo corporal, ação educativa para crianças de 2 a 5 anos. São Paulo: Editora Manole. 1984.

Young, KS & Abreu, CN (eds): Internet addiction in children and adolescents, risk factors, assessment and treatment. New York, Springer Pub, 2017.

Autores:

1. Claudia Mascarenhas Fernandes : Psicóloga, Psicanalista, Doutora em Psicologia Clínica USP-SP, Diretora Clínica do Instituto Viva Infancia e ambulatório do bebê, especialista em psicopatologia do bebê (Univ. Paris-Nord). Membro do Espaço Moebius de Psicanalise, RNPI, CIPPA, MPASP.
2. Evelyn Eisenstein: Professora Associada de Pediatria e Clínica de Adolescentes da Faculdade de Ciências Médicas da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Membro do Departamento Científico da Adolescência da SBP, Sociedade Brasileira de Pediatria e Coordenadora do Projeto Rede ESSE Mundo Digital, www.essemundodigital.com.br

3. Eduardo Jorge Custódio da Silva: Médico Neuro Pediatra da Metaclinica e Neuro Fisiologista do Hospital Universitário Pedro Ernesto da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Membro da SBP, Sociedade Brasileira de Pediatria e Coordenador do Projeto Rede ESSE Mundo Digital, www.essemundodigital.com.br