

Aluno: _____
Escola: _____
Data: ____/____/____ Ano de Escolaridade: **8º**
Professor (a): _____ Disciplina: **Ética e Cidadania**

Semana 19: de 14 a 18 de março de 2021

Conteúdo(s) desenvolvido(s): A importância do uso da internet e os prejuízos do seu uso compulsivo

Motive-se! Aprenda! Vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=8-Nw2Lvjh4U>

Prejuízos do uso compulsivo da internet para jovens

Os benefícios de uso das tecnologias de informação e comunicação, especialmente da internet, vêm acompanhados de prejuízos para a saúde física, psíquica, para a cognição, para as questões de relacionamento familiar e de segurança do usuário, principalmente em se tratando de crianças e adolescentes. Porque, quando são estimulados a utilizar dispositivos tecnológicos e a adentrar no mundo virtual sem o devido acompanhamento do mundo adulto, riscos e prejuízos podem ser produzidos.

A proteção e a garantia de direitos das crianças e dos adolescentes na era digital é uma das principais preocupações da Rede de Proteção, porque na atualidade é crescente o número de 'usuários compulsivos da internet na infância e na adolescência'.

Sendo as crianças e adolescentes prioridade absoluta de proteção, segundo as normativas internacionais e nacionais, é emergente desenvolver ações de prevenção ao uso compulsivo da internet, já constatado como transtorno de impulso enquanto dependência comportamental.

Prejuízos são agravados, sem precedentes, para o desenvolvimento saudável da criança e do adolescente que usam a internet de forma desmedida em tempo, conteúdo e forma de acesso. Principalmente quando esse uso ocorre em detrimento a atividades como brincadeiras ao ar livre, práticas esportivas, contatos com animais de estimação, atividades manuais, lúdicas e artísticas, que possam efetivamente apreender interações e conteúdos educativos.

Resultados de inúmeras pesquisas científicas em universidades de todo o mundo têm evidenciado a relação entre o uso compulsivo da internet, igualmente ao uso compulsivo de jogos eletrônicos e de redes sociais, com diversas implicações humanas: o déficit de atenção, a dificuldade de concentração, a diminuição da capacidade de memorização, o isolamento, a precocidade no desenvolvimento da sexualidade na infância, entre outras implicações de grande potencial, porque estão suscetíveis de ocorrer em todos os tempos, espaços, faixas etárias e condições sociais, econômicas e culturais.

Cuidados diversos em relação ao uso da internet são essenciais para preservar a integridade da criança e do adolescente. E para isso, o controle parental é determinante e foi estabelecido no Art. 29º da Lei Nº 12.965 de 23 de abril de 2014 (Marco Civil da internet), que estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da internet no Brasil.

Recorre-se ainda ao que diz o Parágrafo único do Art. 29 deste dispositivo doutrinário que, "cabe ao poder público, em conjunto com os provedores de conexão e de aplicações de internet e a sociedade civil, promover a educação e fornecer informações sobre o uso dos programas de computador, bem como para a definição de boas práticas para a inclusão digital de crianças e adolescentes". E o Art 7º, inciso XII, prescreve que "a acessibilidade da

internet deve ocorrer consideradas as características físico-motoras, perceptivas, sensoriais, intelectuais e mentais do usuário, nos termos da lei”.

Portanto, reafirma-se que a família, a escola, o Estado e toda a sociedade têm o dever de garantir a proteção integral das crianças e dos adolescentes também na era digital, considerando principalmente a fase especial de desenvolvimento biopsicossocial em que se encontram.

Você Sabia?

O problema de uso compulsivo da internet mobilizou a Associação Psiquiátrica Americana (APA) para sua averiguação. Na quinta revisão do Manual Diagnóstico de Desordens Mentais (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders – DSM), lançado em 2013 pela APA, o DSM-V incluiu critérios para diagnosticar um subtipo de uso compulsivo da internet, ‘a internet gaming disorder’ (vício em jogo eletrônico).

São nove os critérios para a internet gaming disorder que têm semelhanças significativas com os critérios utilizados para o diagnóstico de outras formas de dependência, conforme estabelecidos no DSM V (2013). São eles:

- 1 – Preocupação com jogos da Internet. (O indivíduo pensa sobre a atividade do jogo anterior ou antecipa jogar o próximo jogo);
- 2 – Os sintomas de abstinência quando o jogo da Internet é retirado. (Estes sintomas são geralmente descritos como irritabilidade, ansiedade ou tristeza);
- 3 – Tolerância – a necessidade de gastar cada vez mais tempo envolvido em jogos de Internet;
- 4 – Tentativas frustradas de controlar a participação em jogos na Internet;
- 5 – Perda de interesse em passatempos anteriores e entretenimento, com exceção de jogos de Internet;
- 6 – Continuação do uso excessivo de jogos na Internet, apesar de conhecer os problemas psicossociais;
- 7 – Engana familiares, terapeutas ou outros a respeito da quantidade de tempo de jogos na Internet;
- 8 – Uso de jogos na Internet para escapar ou aliviar humor negativo (por exemplo, sentimento de impotência, culpa, ansiedade);
- 9 – Tem posto em risco ou perdido uma oportunidade de relacionamento significativo, educação ou carreira profissional por causa da participação em jogos na Internet.

O DSM-V também especifica diferentes graus de gravidade da internet gaming disorder, leve, moderada ou grave, dependendo do grau de perturbação das atividades normais. Indivíduos com transtorno leve de jogos na internet podem apresentar menos sintomas e menos interrupção de suas vidas, enquanto indivíduos com transtorno grave terão mais horas no computador e perdas severas de oportunidades de relacionamentos, de carreira ou de educação.

Atividades:

1-Quando os prejuízos causados ao uso excessivo da internet são agravados?

2-O que é o gaming disorder?

3-Cite dois critérios para a internet gaming disorder que têm semelhanças significativas como critérios utilizados para o diagnóstico de outras formas de dependência, conforme estabelecidos no DSM V (2013):
