

Introdução

O novo milênio apresenta cada vez mais dispositivos tecnológicos, gerando mudanças nas formas de pensar e agir das novas gerações e mais desafios para as famílias e educadores. A novidade do surto pandêmico provocado pelo vírus SARS-Cov-2 (Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2) foi primeiramente identificada em Wuhan, cidade localizada na China, em dezembro de 2019. Emergiu como uma das pandemias mais rapidamente propagada pela população em todo o mundo, causando milhões de mortes.

Com o atual estado de pandemia, houve uma necessidade de perceber quais as mudanças relacionadas com esta temática na utilização dos equipamentos eletrônicos, por parte das crianças e adolescentes, de idade compreendida entre os dois e os dezoito anos. Em 2020, houve a necessidade de toda a população cumprir isolamento social, devido à pandemia da COVID-19, o que fez aumentar o uso de aparelhos eletrônicos por parte de crianças e adolescentes, por serem obrigadas a ficar em casa.

Durante este período, esta faixa etária tem sido a mais vulnerável a passar o seu tempo em frente aos ecrãs, incluindo: tablets digitais, smartphones, computadores e TV. Importante salientar também que a maior parte das crianças e adolescentes focam a maioria do seu tempo em jogos online.

Objetivos

Perceber a influência da COVID-19 na utilização de equipamentos eletrônicos e identificar quais são os riscos e implicações para as crianças e adolescentes associados ao uso excessivo da internet e de equipamentos tecnológicos.

Metodologia

Para a elaboração do presente trabalho foi realizada uma revisão bibliográfica da literatura, recorrendo às bases de dados CINAHL Plus with Full Text, CINAHL Headings e Medline, utilizando os conectores booleanos e termos. Com a pesquisa obteve-se um total de 64 artigos, dos quais foram excluídos os duplicados e os que não cumpriam os critérios de inclusão definidos. Sendo assim, foram selecionados 17 artigos.

Resultados/Discussão

De acordo com o diagrama Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses, foi realizado o fluxograma de seleção e exclusão dos artigos que se encontra na figura 1, tendo sido selecionados 17 documentos no total.

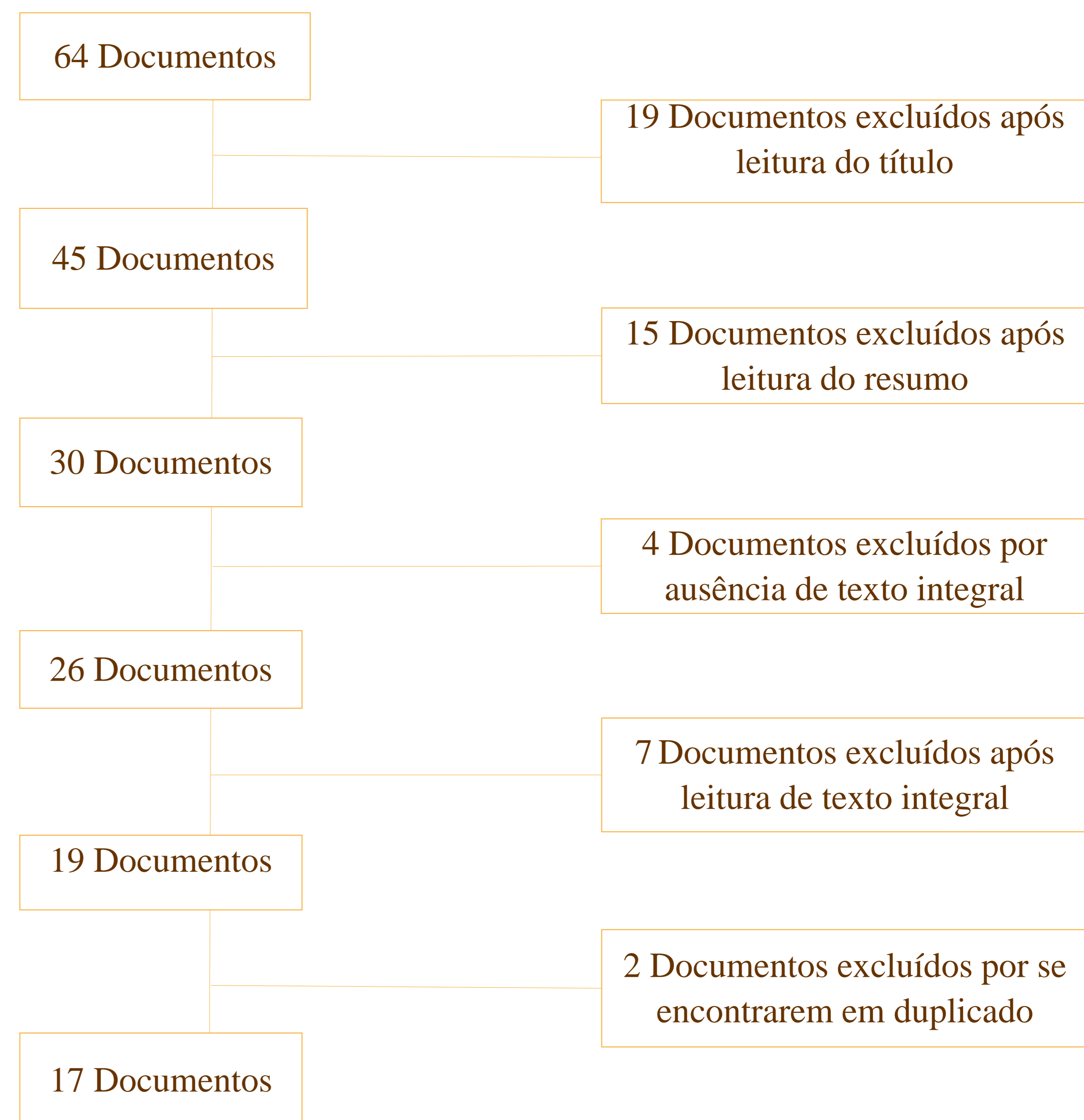


Fig.1 – Fluxograma de inclusão e exclusão de artigos científicos nos motores de busca mencionados na metodologia.

A reflexão feita, a partir dos artigos selecionados, envolveu investigar a prevalência da utilização de equipamentos eletrônicos, problemas psicossociais e fatores associados as crianças e adolescentes durante a pandemia da COVID-19. Esta prevalência manteve-se estável em alguns estudos, mas foi possível verificar um aumento geral da adição, na maioria dos artigos analisados.

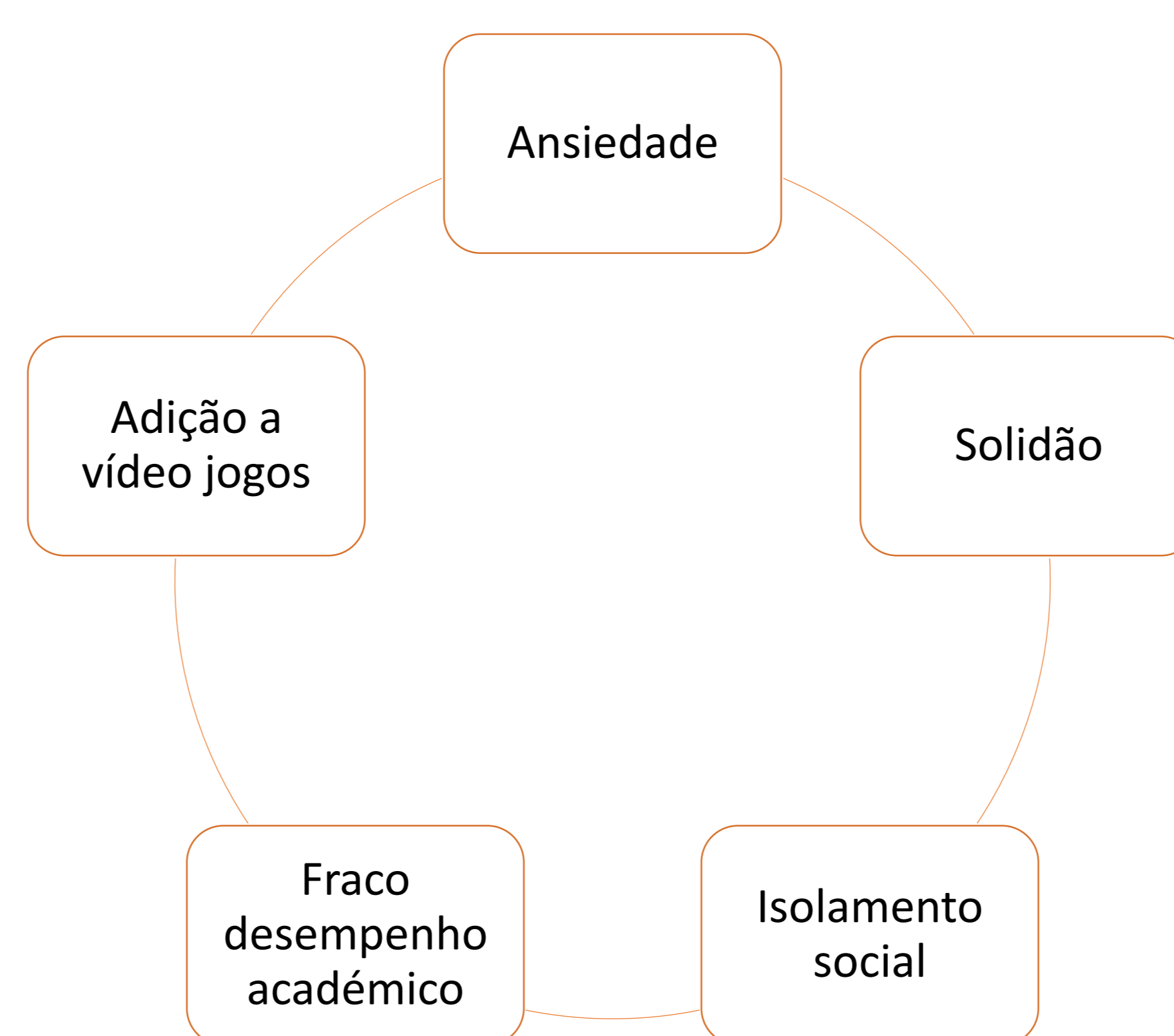


Figura 1 – Problemas psicossociais e fatores associados à adição tecnológica das crianças e adolescentes.

Os cuidadores devem, portanto, definir regras para a duração e o acesso aos dispositivos eletrônicos. Finalmente, dado o papel da ansiedade como fator de risco para o uso problemático de videojogos, é importante monitorizar os sintomas de ansiedade e a sua intensidade nas crianças como estratégia preventiva (De Pasquale et al., 2021).

De um modo geral, com base em todos os artigos estudados, de facto existiu um aumento significativo relativamente ao uso de internet, quer em jogos, quer em redes sociais. Este aumento deveu-se à pandemia, relacionada com o Covid-19. Contactou-se também que estes aumentos deveram-se a fatores psicológicos apresentados pelas crianças e adolescentes, quando se viram privados de realizar as suas atividades de vida diária, ficando sujeitos a um confinamento obrigatório.

Conclusão

Comportamentos aditivos associados a esta temática, tais com uso excessivo de internet, videojogos, etc. tornaram-se um problema durante o período de confinamento, nomeadamente para crianças e adolescentes (Lin, 2020). A análise dos artigos incluídos permite concluir que este tipo de adição está bastante presente nesta população e que, para além das questões relativas à pandemia, também têm influência fatores biopsicossociais, tais como idade, questões emocionais, apoio social, funcionalidade familiar, bem-estar, entre outros.

Os resultados obtidos deverão servir de diretriz para as agências educacionais e organizações de saúde mental para projetar programas e políticas que ajudarão a prevenir o vício em Internet durante a pandemia do COVID-19.

