

## O que representa a tecnologia para desenvolvimento infantil

Ana Carla dos Santos Moreira<sup>1</sup>  
Vania Aparecida da Silva Figueiredo do Couto<sup>2</sup>  
Paloma Marcele Caffone Lima<sup>3</sup>  
Mariany Gomes Brandolff<sup>4</sup>  
Giovana Rodrigues Dall Apria Scarsi<sup>5</sup>  
Carolina Alves Ieda<sup>6</sup>

**Resumo:** A finalidade do presente trabalho é trazer à tona as influências que a tecnologia causa na vida da criança. Foi utilizada a metodologia através de natureza bibliográfica de forma comparativa, baseando-se na importante questão: o que causa a tecnologia no desenvolvimento físico, mental e social da criança? Dessa forma busca-se o objetivo de analisar as consequências do uso desequilibrado da tecnologia na vida da criança. Os objetivos a partir da busca teórica são: descobrir a influência da tecnologia no desenvolvimento social da criança, demonstrando principais pontos que dificultam a relação da criança com o meio social, bem como no aprendizado escolar. A infinidade de pesquisas sobre o tema, ressaltam pontos negativos e positivos, relacionados ao uso de aparelhos eletrônicos dos mais diversos. Inquire-se como esses aparelhos prejudicam a saúde física e mental e a relação social com outras crianças. Conforme os dados colhidos pela pesquisa empírica realizada através da Secretaria Executiva Primeira Infância (2014), com o tema “O exagero de tecnologia deixa crianças e adolescentes desconectados do mundo real”, fica nítido no depoimento dos pais e crianças que o uso exagerado dos aparelhos eletrônicos utilizados de forma desequilibrada proporcionam riscos tanto à saúde física, mental e social das crianças, trazendo a ansiedade e a agressividade tanto quanto na abstinência ao uso a tecnologia como na utilização desenfreada dos aparelhos eletrônicos em substituição gradativa às atividades lúdicas tradicionais que favorecem o aspecto interpessoal, afetivo e disciplinar, vez que o contato físico amplia as habilidades sinestésicas. Através dos resultados obtidos propõem-se que os aparelhos eletrônicos possam ser usados de acordo com regras e horários estabelecidos num consenso entre crianças e pais sendo que a ansiedade e agressividade são geradas pela falta de limite no uso dos aparelhos eletrônicos, comprometendo o desempenho escolar e afetando os relacionamentos interpessoais, prejudicando a saúde física e psicológica da criança no momento atual e futuro da sua existência. Diante a situação proposta, faz-se necessário compreender a função educativa e recreativa da tecnologia proporcionando às crianças e no futuro os jovens, assumirem responsabilidade no uso dos aparelhos, sabendo diferenciar o uso destinado às atividades lúdicas nas quais trazem a realização das tarefas escolares promovendo assim seu desenvolvimento afetivo, cognitivo e social.

Palavras-chave: Tecnologia, influência, infância, criança, aparelhos eletrônicos.

---

<sup>1</sup> Pós-graduada em Psicologia Jurídica e Avaliação Psicológica.

<sup>2</sup> Doutorado em Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica de Goiás (2017).

<sup>3</sup> Pós-graduada em Psicologia Infantil.

<sup>4</sup> Pós-Graduada em Psicologia Organizacional pela UNIC.

<sup>5</sup> Mestra em Psicologia pela Universidade Federal de Mato Grosso (2021).

<sup>6</sup> Mestra pelo Programa de Pós-Graduação em Psicologia da UFMT.

**Abstract:** The purpose of this paper is to bring out the influences that technology causes on the child's life. The methodology was used through comparative bibliographic nature, based on the important question: what causes technology in the physical, mental and social development of the child? Thus, the objective is to analyze the consequences of the unbalanced use of technology in the child's life. The objectives from the theoretical search are: to discover the influence of technology on the social development of children, demonstrating the main points that hinder the relationship of the child with the social environment, as well as school learning. The plethora of research on the subject, highlight negative and positive points, related to the use of various electronic devices. The question is how these devices impair physical and mental health and social relationships with other children. According to the data collected by the empirical research conducted through the Early Childhood Executive Secretariat (2014), with the theme "Technology exaggeration leaves children and adolescents disconnected from the real world", it is clear in the testimony of parents and children that the excessive use of devices Electronic devices used in an unbalanced way pose risks to the physical, mental and social health of children, bringing anxiety and aggression as well as abstinence from the use of technology, as well as the unbridled use of electronic devices in gradual substitution to the traditional playful activities that favor the aspect. interpersonal, affective and disciplinary, since physical contact increases the synesthetic skills. Through the results obtained, it is proposed that electronic devices can be used according to rules and times established in a consensus between children and parents. Anxiety and aggressiveness are generated by the lack of limit in the use of electronic devices, compromising school performance. affecting interpersonal relationships, impairing the physical and psychological health of the child in the present and future moment of their existence. Given the proposed situation, it is necessary to understand the educational and recreational function of technology providing children and young people in the future, take responsibility for the use of the devices, knowing how to differentiate the use intended for recreational activities in which bring the accomplishment of school tasks thus promoting their affective, cognitive and social development

Keywords: Technology, influence, childhood, child, electronicgadgets.

## 1. INTRODUÇÃO

O conteúdo do presente texto surgiu da seguinte questão: as brincadeiras de crianças, de um passado não tão distante como esconde-esconde, cantiga de rodas, bets, rouba bandeira, queimada, já não se vê nos dias atuais estão cada vez mais raras entre as crianças, percebemos ainda as bonecas, as bicicletas os patins, porém não como sendo brinquedos favoritos da infância na modernidade, a sociedade que nos referimos como passado distante nos remete ao laser, trabalho e conhecimento.

Os equipamentos eletrônicos como: tablet, computadores, celulares, jogos eletrônicos eTv fazem parte da era industrial, fenômeno que influencia diretamente a maturidade cognitiva,

afetiva e social das crianças, carregando de contrapeso o sedentarismo consequência gerada pela tecnologia. O século XXI é marcado pelo período em que a tecnologia é a base de sustentação das relações sociais, com isso costuma-se dizer que as crianças já nascem sabendo digitar, antes mesmo de ser alfabetizadas lidam muito facilmente com todos os recursos que os aparelhos eletrônicos oferecem, e isso dificulta o processo de aprendizagem, digitam, e a escrita a caligrafia é deixada de lado. Chegando na adolescência a dependência da tecnologia fica mais comum e mais freqüente, são mensagens instantâneas enviadas pelos computadores e celulares, muitos estudos direcionam-se sobre a influência da tecnologia no desenvolvimento da criança apresentando aspectos positivos e negativos que podem impedir ou favorecer o desenvolvimento social e mental dos jovens. No entanto os brinquedos tradicionais que em outrora eram caracterizados pela criatividade, coordenação motora e reflexos através do contato físicos tornam-se esquecidos pois, que a tecnologia e o fenômeno associado a qualidade no mundo virtual e a dificuldade no desenvolvimento das experiências dos sentidos (audição, visão paladar, olfato e tato) são conseqüências da relação da criança com o mundo real, esse estudo é voltado para seguinte questão, como a tecnologia influi no desenvolvimento físico mental e social da criança, a base teórica parte do ponto geral da análise das conseqüências do uso indiscriminado da tecnologia na infância. Desta forma através da revisão de literatura busca-se os objetivos específicos como: identificar como a tecnologia afeta o desenvolvimento social da criança, expor as principais questões que atrapalham no relacionamento da criança com o meio social e mostrar os aspectos da tecnologia na aprendizagem da criança tanto no meio escolar como fora dele.

A busca por esse tema apareceu conforme a preocupação que relaciona a criança com tecnologia, sabe-se da importância e quão grande é essa ferramenta nos dias atuais, e o que se proporciona para o crescimento da mesma, porém a disposição dos aparelhos eletrônicos podem contribuir para enormes prejuízos no desenvolvimento mental e como conseqüência no aspecto social dos jovens, como por exemplo isolamento social. As crianças do período moderno não expressam publicamente seus sentimentos, aflições e desejos por meio do mundo real, com isso, isolam-se dentro de seus domicílios, já que, a tecnologia satisfaz suas necessidades (PREVITALE, 2006)

É muito comum observamos no comportamento das crianças hoje esse isolamento que a tecnologia lhe proporciona vivendo em um mundo muitas vezes onde a ilusão satisfaz as suas vontades e necessidades. Porém há de se convir que a tecnologia também traz benefícios,

sendo que sofrem estímulos cerebrais importantes que acabam favorecendo através da busca de informações ampliando assim o seu potencial de conhecimento.

No que se refere à influência da tecnologia, (GUERRA2014): esclarece uma pesquisa feita em 2005, confirmou que as crianças de hoje em dia são melhores escritores que a da geração passada, usando estruturas frasais bem mais complexas, um vocabulário mais amplo e uma utilização mais precisa de letras maiúsculas, pontuação e ortografia”.

Ao observamos as crianças hoje, através de um diálogo, nota-se que a criança conversa naturalmente sobre assuntos dos mais diversos, com muita propriedade, em comparação as crianças de outrora que não possuíam esse canal vastíssimo de informações através da tecnologia.

## 2. METODOLOGIA

Segundo Lakatos, Marconi, (2010),a base teórica foi estruturada por meio do procedimento técnico- bibliográfico.

[...] todo o material escrito filmado ou gravado que já se tornou público relacionado ao tema de estudo, visa deixar o pesquisador a par de tudo o que foi difundido a respeito do assunto pesquisado. Dispondo desse material o pesquisador pode chegar à outra definição do que já foi estudado sobre o tema dando nova abordagem a solução do problema (LAKATOS; MARCONI,2010, p.28).

A busca da informação da revisão literária realizou-se através de sites, livros periódicos e revistas com a finalidade de mostrar os dados empíricos realizados pela Secretaria Executiva da Primeira Infância (2014), cujo o foco do tema é sobre o exagero da tecnologia utilizado por crianças e adolescentes que os torna alienados do mundo real.

A opção foi pelo método comparativo discutindo as concepções teóricas da pesquisa empírica citadas, neste sentido (LAKATOS; MARCONI, 2010, p.32), que propõem esse tipo de pesquisa “O parâmetro serve tanto para grupos no presente, no passado, ou entre os existentes e os do passado, quanto entre sociedades de iguais ou de diferentes estágios de desenvolvimento”.

O método comparativo é essencial para se obter experiências indiretas com o fenômeno abordado, na impossibilidade de os estudiosos terem acesso a realidade tendo com isso a oportunidade de validar os dados teóricos conforme os elementos empíricos que se constitui no depoimento dos pais e crianças sobre a problemática da tecnologia nos aspectos físicos, psicológicos e social

### **3 RESULTADOS**

#### **3.1 O efeito da tecnologia na vida social da criança**

As crianças, atualmente, estão imersas em uma sociedade que cada vez mais disponibiliza produtos eletrônicos destinados a elas, como: celular, tablet, computador, videogame, dvd e etc. A utilização da tecnologia está iniciando na mais tenra idade provocando assim questionamentos polêmicos quanto ao desenvolvimento afetivo, cognitivo e social da criança, e suas relações interpessoais são substituídas por relações virtuais, as diversões aderidas a esse mundo (jogos eletrônicos, redes sociais etc.) deixam as criativas brincadeiras como: jogar bolas, correr e divertir-se como atividades que exigem esforços físicos e interação social com o outro.

Pensar acerca da cyber-infância é pensar problematizando os efeitos dos fenômenos intelectuais e culturais que afetam as infâncias atuais. Pensar sobre estas infâncias é pensar diferente do que pensava antes. Pensar a infância naquilo que ela nos incita, nos perturba, nos marca, nos atormenta, nos cativa (DORNELLES, 2005, p.79).

Com o suprimento das necessidades que a vida virtual lhe impõe, a criança encontra tudo dentro da própria casa até mesmo a realização das atividades escolares por meios dos aplicativos, com isso deixa de estabelecer vínculos e relacionar-se com outras crianças e menos a inda nas atividades que exigem qualquer tipo de esforço físico, as brincadeiras por exemplo e o convívio social. Diante disso as pessoas estão deixando de sair de casa para se divertir com amigos e ficar em frente do computador teclando com outras pessoas.

Silenciosamente a tecnologia vai trocando hábitos tradicionais como a interação e a relação com o outro e o meio ambiente, as facilidades dos aplicativos impedem as crianças de seguirem as normas da gramática, distorcendo a escrita, fazendo com que a dependência à tecnologia leve a frustração quando necessitam por exemplo utilizar da gramática corretamente. É notável que o uso descontrolado da tecnologia rompe vínculos afetivos entre membros da família, com a deficiência dos vínculos a criança tem dificuldade em desenvolver sua cognição no âmbito escolar, na falta do equilíbrio entre o cognitivo e afetivo seu desempenho escolar é comprometido.

#### **3.2 O que a tecnologia traz para a saúde física e mental da criança**

É levantado a questão de as crianças substituírem as brincadeiras clássicas que eram muito comuns em séculos atrás como jogar bola, pega-pega e amarelinha, brincadeira essas que exigem movimentos físicos, serem trocadas pela tecnologia incitante às nossas crianças dos dias atuais, trazendo comprometimento a saúde física e psicológica dessas crianças, citando entre outras o sedentarismo, causando o fenômeno da obesidade.

A obesidade configura-se como uma das doenças causadas pelo sedentarismo, portanto, as crianças que não se movimentam têm maior probabilidade de adquirir diabetes, problemas cardíacos, hipertensão, entre outras. Para Macedo apud, (GARMES E MOURA2014): “Antigamente as crianças tinham a pratica de atividades saudáveis, como futebol na rua, esconde-esconde, pega-pega, dentro de sua rotina. Hoje elas estão imersas ao mundo virtual e tecnológico, principal causa do sedentarismo infantil”.

O mundo tecnológico de forma indiscriminada pelas crianças, provoca um desequilíbrio físico e psíquico propiciando o sedentarismo, dessa forma trazendo características provindas do mundo virtual, causando embotamento afetivo, despersonalização, ansiedade, depressão entre tantos transtornos na fase infantil como estamos vivenciando nos dias atuais, impedindo assim o pleno desenvolvimento e amadurecimento físico, cognitivo, afetivo e social das nossas crianças.

Para Mattoso (2010, p.31): em pleno século XXI onde a tecnologia está cada dia mais avançada, as pessoas adquirem doenças e problemas psicológicos, freqüentemente a tecnologia com os processos de automação leva as pessoas a assumirem uma vida sedentária, já que, a comodidade, rapidez flexibilidade na aquisição de informação diminuem o esforço das pessoas em buscar fontes alternativas de lazer, trabalho e estudo.

Infelizmente, a razão da inatividade física nos dias de hoje, onde é necessário a pratica de movimentos é compensada pelos avanços tecnológicos. A sociedade atual está cultivando hábitos cada vez mais sedentários. As crianças e adolescentes estão substituindo atividades lúdicas (que envolvem esforço físico), pelas novidades eletrônicas, (GUEDES 1999).

O mundo digital que traz a ênfase na tecnologia caracterizando através da automação a comodidade e facilidade provocando o sedentarismo nas crianças que adquirem também desde muito cedo doenças psicológicas tendo dificuldade de conviver e se relacionar em equilíbrio de diferentes modos e costumes, dessa forma, as crianças acabam desenvolvendo

uma certa competição com a exclusão de movimentos físicos em virtude da ideologia que os instiga ao apego dos aparelhos eletrônicos.

No século XXI uns dos grandes problemas que as crianças enfrentam no ambiente escolar é a falta de atividades que auxiliam na psicomotricidade dos alunos na qual poderiam incentivar a criatividade de forma prática e dinâmica através do contato físico, nesse sentido, estimulando a oportunidade de as crianças recuperarem os hábitos tradicionais que outrora eram tão vigentes, de brincar com seus familiares e colegas de turma.

### **3.3 A importância da tecnologia no aprendizado.**

É notável que a tecnologia tem trazido algumas consequências negativas na vida de nossas crianças, pesquisas demonstram também que as crianças que tem mais contato com a tecnologia têm maiores habilidades referente a escrita e a fala, aumentando assim o seu vocabulário.

Diferente de que muitos pensam a tecnologia pode ser uma grande aliada no ensino das crianças, tanto nas escolas quanto em casa. Porém o uso deve ser em total equilíbrio através dos cuidadores para que assim evite influências não saudáveis e não se torne algo prejudicial à saúde das crianças.

As tecnologias, em todos os tempos, alteraram as formas de retenção e lembrança, funções usuais com que os homens armazenam e movimentam suas memórias humanas seus conhecimentos. Na atualidade, as novas tecnologias de comunicação não apenas alteram as formas de armazenamento e acesso das memórias humanas como, também mudam o próprio sentido do que é memória. Através de imagem, sons e movimentos apresentados virtualmente em filmes, vídeos e demais equipamentos eletrônicos de comunicação, é possível a fixação de imagens, o armazenamento de vivências, sentimentos, aprendizagens e lembranças que não necessariamente foram vivenciadas *in loco* pelos seus espectadores (KENSKI, 1997, p.59).

Nos mostra o autor, que em virtude do uso excessivo de tecnologias na infância, no futuro acarretará significativo problema de armazenamento na memória das pessoas, as informações sendo salvas de forma mais diversas, a mente humana quase não será utilizada, ocorrendo então que quando as crianças estiverem na idade adulta terão dificuldade em armazenar informações de forma eficaz.

Podemos dizer que a tecnologia quando utilizada de forma correta beneficia as crianças, estimulando-as a ler, desperta curiosidade para o descobrimento do mundo, unindo o querer e o prazer da busca do conhecimento dentro e fora da escola, sendo aplicada com eficácia

favorece a relação entre os alunos e mantém o foco das atividades na escola através da orientação dos professores, que constantemente estarão revendo as práticas pedagógicas.

## 4 DISCUSSÃO

### O que dizem os pais e as crianças sobre a influência da tecnologia

A análise e discussões das informações na revisão de literatura que foram apresentadas, na comparação de consolidar os pressupostos teóricos de um estudo realizado pela Secretaria Executiva da Rede Nacional da Primeira Infância (2014), que “identifica o exagero de tecnologia, deixa crianças e adolescentes desconectados do mundo real”. Os assuntos abordados relacionam-se ao fenômeno da dependência aos aparelhos eletrônicos, influencia na aprendizagem e efeitos negativos nas relações interpessoais das crianças. A amostra da pesquisa caracteriza-se pelas variáveis “C1 e C2” que representa as crianças e “P1 e P2” representando os pais, acompanhou-se a fala dos participantes através das respectivas análises conforme o desenvolvimento teórico utilizado como apoio. Inicia-se com o depoimento do sujeito “C1”.

Sou prova de que existe o vício. Não conseguia me controlar, discutia muito e deixava de fazer tarefas para mexer no computador e objetos eletrônicos.

O que a criança fala, leva a ideia de (PREVITALE, 2006), entendendo-se que a falta de controle na utilização dos aparelhos eletrônicos cria-se sentimentos ambivalentes, ou seja o amor e o ódio se manifestam igualmente, sendo que a ansiedade e a frustração decorrem conforme as regras relacionadas ao acesso da criança com o aparelho, que então em conflito com o lazer e o prazer que a tecnologia oferece a mesma, dessa forma gerando expectativas e desejos de forma indiscriminada o rendimento escolar fracassa.

Opinião da criança ‘C2’.

Sou viciado em games e acho que é ruim, porque eu já estava tendo pesadelos com os jogos. Eu ficava gritando a noite como se tivesse que passar de uma fase. Nunca zerei um jogo, mas, em vez de estudar, ficava a tarde inteira brincando de Fifa ou conversando com os colegas nos Facebook e no WhastApp. Até que minhas notas ficaram péssimas, e minha mãe me proibiu de mexer no computador. Nos primeiros dias (da proibição), fiquei meio louco, sem saber o que fazer. Foram as piores horas da minha vida. Ficava com a mão vazia, no ar, como se estivesse jogando no manete.

O aluno “C2”, faz seu relato que vem de encontro com a visão de (MATTOSO, 2010), quando refere-se sobre a recorrência nos jogos eletrônicos como comprometimento a saúde



física, mental e social da criança, sendo que a abstinência relacionada a tecnologia traz sintomas de delírio e alucinações que conseqüentemente afeta o desempenho na escola.

Observa-se que quando a tecnologia é utilizada de forma desequilibrada acarreta processos psicológicos na criança levando-a a apresentar comportamento anti-social, desequilíbrio emocional e agressividade, porem as crianças de hoje em dia trazem consigo a referência da tecnologia que se caracteriza pela automação, conforto e comodidade e essas qualidades confundem-se com o sedentarismo prejudicando assim a qualidade de vida e a criança é impedida de criar suas atividades lúdicas valorizando apenas as habilidades virtuais, sendo que deixam o contato físico que possibilita manter o vínculo com o outro no mundo real.

Depoimento da pesquisa “P1” e “P2”.

Não aguentava ver meus filhos se transformando nas mesmas maquinas que eles usavam. Ninguém mais quer bater bola no quintal, ir à casa dos avós ou passear juntos no parque. Trocavam qualquer programa para ficar grudados nos joguinhos (P1).

Cortei tudo aqui: games, banda larga da internet, Tv a cabo e Tv normal (P2).

O relato dos pais traz a mesma relação, de que a tecnologia trouxe influencias negativas para os filhos, sendo que a substituição das relações interpessoais gerou embotamento afetivo nas crianças conforme a situação em cena, reafirma-se a concepção de Macedo apud Games e Moura (2014), que o uso em desequilíbrio da tecnologia responsabiliza-se em confirmar o isolamento social, em virtude ao mundo virtual, e como conseqüência do sedentarismo trazendo a ansiedade e depressão nas crianças, impossibilitando-as de reconhecerem a importância das atividades lúdicas tradicionais as quais promovem o desenvolvimento de forma conjunta das habilidades intrapessoais, interpessoais, espaciais e sinestésicas.

## **5 CONCLUSÃO**

Buscou-se através desse estudo a observação do que representa a tecnologia na infância. A investigação foi realizada de forma bibliográfica, de forma comparativa onde buscou-se o paralelo dos dados teóricos e práticos. A observação identifica a influência da tecnologia no desenvolvimento social, físico, mental e na questão da aprendizagem da criança.

Os dados da pesquisa empírica realizada pela Secretaria Executiva da Rede Nacional Primeira Infância (2014), que vem com o tema “o exagero de tecnologia deixa crianças e adolescentes

desconectados do mundo real” mostrando que a tecnologia usada de forma desequilibrada traz grandes riscos para a saúde física, mental e social das crianças, que os transtornos de ansiedade, depressão e à agressividade tornam-se visíveis tanto na abstinência quanto ao uso freqüente, desequilibrado dos aparelhos eletrônicos que substituem as atividades lúdicas tradicionais, atividades essas que visam favorecer os aspectos das relações afetivas e disciplinares, sendo que o contato físico traz a ampliação das habilidades sinestésicas. De acordo com as observações e resultados hora analisados, verifica-se que os aparelhos eletrônicos precisam ser utilizados sob regras e horários estabelecidos num acordo comum entre crianças e pais, a ansiedade e a agressividade recorrem por falta de limites, equilíbrio na utilização de aparelhos eletrônicos, trazendo como conseqüências o comprometimento nas relações interpessoais, o desempenho escolar, o acometimento da saúde física e mental da criança, e no futuro, do jovem, do adulto e profissional. Conforme toda a descrição hora construída é necessário a busca da função educativa e recreativa da tecnologia, trazendo para as crianças o compromisso com a responsabilidade na utilização dos aparelhos eletrônicos, e proporcionando aos jovens um paralelo de diferenciação no uso de atividades lúdicas que envolvem a realização das tarefas escolares na promoção do seu desenvolvimento afetivo, cognitivo e social.

## REFERENCIAS

PAIVA, N. M. N; COSTA, S. J. A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça? Disponível em: <<http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf>>. Acesso em: 20 maio de 2018.

GARMES, A; MOURA, M. **Obesidade infantil**: a doença do milênio. Cienciaetec. Disponível em: <http://cienciaetec.wordpress.com/2014/05/13/obesidade-infantil-a-doenca-do-milenio/>. Acesso em: 15 de maio de 2018.

GUEDES D.P. **Educação para a saúde mediante programas de Educação Física escolar**. São Paulo: Motriz, v.5, n.1, jun, 199. Disponível em: <[http://www.rc.unesp.br/ib/efisica/motriz/05n1/5n1\\_ART04.pdf](http://www.rc.unesp.br/ib/efisica/motriz/05n1/5n1_ART04.pdf)>. Acesso em: 16 de maio de 2018.

GUERRA, Raissa. **Até que ponto a tecnologia faz mal a criança?**. Tecmundo. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/estilo-de-vida/32723-ate-que-ponto-a-tecnologia-faz-mal-na-infancia-.htm>. Acesso em 15 de maio de 2018.

KENSKI, Vani Moreira. Novas Tecnologias: o redimensionamento do espaço e do tempo e os impactos no trabalho docente. REVISTA BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO, Rio de Janeiro: n.8, p. 58-71. Disponível em: <[http://api.ning.com/files/RHi-2\\*5ZhptZitV1qr7HN2uqu6kOhlk1XzqmXgiEn60wi3iKIAAvFkOPy\\*DGKeTvPqctnuiY56koSQU6YaK1Mu241ALWp5oa/kenski1.pdf](http://api.ning.com/files/RHi-2*5ZhptZitV1qr7HN2uqu6kOhlk1XzqmXgiEn60wi3iKIAAvFkOPy*DGKeTvPqctnuiY56koSQU6YaK1Mu241ALWp5oa/kenski1.pdf)>. Acesso em: 15 de maio de 2018.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamento de Metodologia Científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, S.A, 2003. Disponível em: <[https://docente.ifm.edu.br/olivianeta/disciplinas/copy\\_of\\_historia-i/historia-ii/china-e-india](https://docente.ifm.edu.br/olivianeta/disciplinas/copy_of_historia-i/historia-ii/china-e-india)>. Acesso em 19 de maio de 2018.

PREVITALE, Ana Paula. **A Importância do Brincar**. Campinas: UNICAMP, 2006. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?view=20490>. Acesso em: 19 de maio de 2018.

Secretaria Executiva de Rede Nacional Primeira Infância. **Exagero de tecnologia deixa crianças e adolescentes desconectados do mundo real**. Disponível em: <<http://primeirainfancia.org.br/exagero-de-tecnologia-deixa-criancas-e-adolescentes-desconectados-do-mundo-real/>>. Acesso em 23 de maio de 2018.

Mattoso R. **Os impactos sociais, cognitivos e afetivos sobre a geração de adolescentes conectados às tecnologias digitais**. Disponível em: < <http://www.revistapsicopedagogia.com.br/detalhes/520/os-impactos-sociais--cognitivos-e-afetivos-sobre-a-geracao-de-adolescentes-conectados-as-tecnologias-digitais>>. Acesso em 23 de maio de 2018.