



**CENTRO UNIVERSITÁRIO DOUTOR LEÃO SAMPAIO – UNILEÃO**  
**CURSO DE GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA**

**BRUNA MAYARA MORAIS RIBEIRO**

**DESAFIOS DA INFÂNCIA: O USO INDISCRIMINADO DA TECNOLOGIA**  
**BRUNA MAYARA MORAIS RIBEIRO**

**JUAZEIRO DO NORTE - CE**

**2018**

## **DESAFIOS DA INFÂNCIA: O USO INDISCRIMINADO DA TECNOLOGIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito total para à obtenção do título de graduada no curso de Psicologia pelo Centro Universitário Doutor Leão Sampaio.

**Orientadora:** Nadya Rafaella Siebra de Brito Saraiva

## DESAFIOS DA INFÂNCIA: O USO INDISCRIMINADO DA TECNOLOGIA

Autor(a): Bruna Mayara Morais Ribeiro<sup>1</sup>  
Orientador(a): Nadya Ravella Siebra de Brito Saraiva<sup>2</sup>

### RESUMO

O presente artigo busca compreender até que ponto os avanços tecnológicos, e o uso dessas tecnologias podem interferir de forma positiva ou negativa no desenvolvimento das crianças na sua infância. Sob a luz dos estudos de alguns autores de grande importância sobre o tema, buscou-se um referencial teórico que se aborda esse assunto, foram realizados estudos em textos, livros e artigos que discorrem sobre o tema, através de uma leitura exploratória, por meio de uma pesquisa bibliográfica foi todo material selecionado, à extração de informações de fontes e instrumentos específico se propôs abordar um texto com os objetivos de verificar o interesse das crianças pelas tecnologias, analisar os pontos positivos no uso das tecnologias e identificar de que forma a tecnologia pode ser um fator que prejudica a criança. A partir dessa análise constatou-se, que não se tem como ignorar a tecnologia a qual pode ajudar muito na educação, porém o uso frequente da criança, sem o acompanhamento e o limite dos pais, pode trazer consequências negativas ao desenvolvimento da criança.

**Palavra-chave:** Infância, Influência e Tecnologia.

### ABSTRACT

This article aims to understand the extent to which technological advances and the use of these technologies can interfere in a positive or negative way in the development of children in their childhood. In the light of the studies of some authors of great importance on the subject, we sought a theoretical reference that addresses this subject, studies were carried out in texts, books and articles that discuss the subject, through an exploratory reading, through of a bibliographic research was all selected material, the extraction of information from specific sources and instruments was proposed to address a text with the objectives of verifying children's interest in the technologies, analyze the positive points in the use of technologies and identify how technology can be a factor that harms the child. Based on this analysis, we can not ignore the technology that can help a lot in education, but the frequent use of the child, without the accompaniment and the limit of the parents, can have negative consequences for the development of the child.

**Keyword:** Childhood, Influence and Technology.

## 1 INTRODUÇÃO

As crianças do século XXI nasceram em período no qual a tecnologia é o alicerce da manutenção das relações sociais, por conseguinte, torna-se quase uma tarefa impossível viver sem ela, pois, as crianças antes mesmo de serem alfabetizadas aprendem a utilizar a maioria dos recursos disponíveis pelos aparelhos eletrônicos de forma aleatória, sem haver objetivo específico; essa condição provoca dificuldades no processo de aprendizagem desse contingente no âmbito escolar. Sendo assim, é cada vez mais comum ver as crianças no computador dos

pais digitando seu nome, ao invés de praticar sua escrita no caderno de caligrafia (PAIVA, 2015).

O presente artigo trata-se de um tema bastante presente na sociedade atual, ou seja, do uso indiscriminado da tecnologia na infância. A criança nasce e já começa a desenvolver suas habilidades e aprendizagem de acordo com cada fase da vida, levando isso em conta percebe-se no contexto atual a facilidade de acesso à tecnologia pelo crescimento da mesma, através de brinquedo, celular, computador, dentre outros, sendo assim, a forma que a criança observa o adulto ela desenvolve os mesmos hábitos e podem fazer o uso excessivo ou incorreto a ponto de se tornar algo prejudicial.

A escola e a família compartilham funções sociais, políticas e educacionais, na medida em que contribuem e influenciam a formação do cidadão (REGO, 2003). A criança nas suas fases de desenvolvimento surpreende os adultos em cada aprendizado de maneira em que a admiração, incentivos e presentes se tornam recompensas.

A escola e a família são responsáveis pela transmissão e construção do conhecimento culturalmente organizado, modificando as formas de funcionamento psicológico, de acordo com as expectativas de cada ambiente. Sendo assim, ambas emergem como duas instituições fundamentais para desencadear os processos evolutivos das pessoas, atuando como propulsoras ou inibidoras do seu crescimento físico, intelectual, emocional e social. Na escola, os conteúdos curriculares asseguram a instrução e apreensão de conhecimentos, havendo uma preocupação central com o processo ensino-aprendizagem. Já na família, os objetivos, conteúdos e métodos se diferenciam, fomentando o processo de socialização, a proteção, as condições básicas de sobrevivência e o desenvolvimento de seus membros no plano social, cognitivo e afetivo (DESSEN, 2004).

A discussão desse estudo que encontrasse-se voltada para quais os desafios da infância, no uso das tecnologias. Fazendo um embasamento teórico objetivando na pesquisa analisar os desafios da infância com o uso indiscriminado das tecnologias. Em conformidade com essa finalidade, articulou-se a revisão de literatura através dos objetivos específicos: verificar o interesse das crianças pelas tecnologias, analisar os pontos positivos no uso das tecnologias e identificar de que forma a tecnologia pode ser um fator que prejudica a criança.

Através de uma leitura exploratória de todo material selecionado feito uma leitura rápida, seguindo realizando umas leituras mais aprofundadas das partes que emergem o tema e após esses dois tipos de leitura feita à extração de informações de fontes e instrumentos específicos e partir dessa análise constatou-se, que não se tem como ignorar a tecnologia a

qual pode nos ajudar muito na educação, porém o uso frequente da criança, sem o acompanhamento e o limite dos pais, pode trazer consequências negativas ao desenvolvimento da criança.

A curiosidade por esse tema surgiu justamente do contexto atual, que se tem em relação à criança e à tecnologia, no entanto, apesar de ser uma grande ferramenta nos dias atuais para o desenvolvimento da mesma, percebe-se essa atenção no dia-a-dia das pessoas sempre procurarem o celular para resolver algo, para consultar informações, conversar com amigo, familiares e fazer amizades, o fato também de sentar-se diante de uma tv, videogames, tablet a ponto de se tornar uma dependência comportamental por determinado objeto, sendo assim, perdendo o hábito de sentar-se numa mesa em família, conversar em diversos ambientes, enfim, esses dispositivos eletrônicos podem provocar grandes prejuízos no desenvolvimento mental e conseqüentemente no aspecto social dos seres humanos, e assim percebe-se a grande importância da Psicologia dentro dessa demanda apresentada na sociedade atual.

## **2 REFERENCIAL TEÓRICO**

### **2.1 INFÂNCIA**

Em linhas gerais, vê-se como surgiu esse termo infância, quais seus pressupostos, e os limites exigidos por cada época, as mudanças e a importância quanto ao seu reconhecimento, que vem deixando de ser vista com somente uma fase como outras da vida, mas vista como produtora de cultura.

Segundo Ariès (1978), a infância foi uma invenção socialmente construída da modernidade. Antes dessa afirmação a infância era considerada apenas uma fase da vida, como qualquer outra. Mas é importante ressaltar que a infância não pode ser vista apenas de um referencial, de uma cultura. Já que se sabe que o conceito de infância é construído de acordo com as condições geográficas, econômicas, contextos sociais. Ou seja, não pode haver generalizações ao se falar de infância.

De acordo com o mesmo autor, os séculos XVI e XVII explanam uma concepção de infância centrada na inocência e na fragilidade infantil. Enquanto que no século XVIII começa a surgir a construção da infância moderna, caracterizando-se como signo de liberdade, autonomia e independência. A criança se tornou então o centro da família.

Segundo Costa, (2010) antes da Revolução Industrial, ser criança era brincar se relacionando com as outras através de brincadeiras simples, que para acontecerem só bastava

disposição, imaginação, espaço físico, etc. Brincadeiras que foram usadas pelos pais de outrora, por avós e que foram sendo passadas de geração em geração. A vida não se resumia a ficar em casa na frente de uma tela, eram inúmeras brincadeiras, cantigas de rodas, coisas simples que divertiam. Além de muitos brinquedos que usados soltando a imaginação para criar histórias. Tudo isso retrata uma infância considerada sadia, advinda daquele conceito que começou a ser construído no século XVIII. Desde então, a concepção de infância vem sendo moldada de acordo com cada sociedade.

Na sociedade capitalista atual a criança assume-se como um adulto em miniatura, esta afirmação é válida, se observa as crianças no cotidiano. Ver-se-á o consumismo precoce na forma de se vestir, calçar, comer, lugares frequentados, gosto musical bem como o seu amadurecimento antes do tempo. Acreditamos que as tecnologias referidas influenciam ativamente na concepção de infância (SANTOS, 2007, apud CASTRO, 2008).

Assim, há um deslocamento da posição da criança a partir da lógica do consumo, se antes (na modernidade), a infância era território da família e da escola, hoje ocupa outros lugares na teia social. A criança aparece não apenas como consumidora, ou potencial trabalhador, mas como quem também exercita sua aparência e sua presença no tecido social, reforçando a noção de que a criança não somente é produzida pela cultura, mas produz cultura (SANTOS, 2007, CASTRO, 2008).

De acordo com Berlato (2016), para a criança na sua infância, as atividades lúdicas e o uso de tecnologias são muito importantes. Porém, é preciso saber adequar à utilização desses recursos, reconhecer também, como recursos tecnológicos, todos os materiais já utilizados na escola como giz, lousa, caderno, livro, brinquedos, revistas entre outros e principalmente, oferecer em conjunto ambos os métodos, tanto nos momentos do brincar livre, quanto do brincar dirigido.

Segundo Chaves (2014), ele descreve a importância que o brincar tem na vida e no desenvolvimento das crianças. A brincadeira é uma atividade inerente ao ser humano. Durante a infância, a brincadeira desempenha um papel fundamental no processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança. E precisamos ter cuidado no uso das tecnologias para não atrapalhar a vida lúdica de uma criança.

## 2.2 O IMPACTO DA TECNOLOGIA NO DESENVOLVIMENTO SOCIAL DA CRIANÇA

JUAZEIRO DO NORTE - CE

2018

Há um debate sobre o impacto do desenvolvimento tecnológico na atual concepção de infância. A sociedade contemporânea caracterizada pela predominância das tecnologias, em especial as digitais, pela interação mediada pela máquina, determina novos modos de acesso às informações que são próprios da época.

O debate teórico do impacto da tecnologia sobre a infância tem sido marcado por posições distintas, onde os autores apresentam pontos de vista que podem ter conotação positiva ou negativa. Numa primeira vertente, no trabalho de Postman (1999), a imprensa é vista como responsável pela criação da concepção contemporânea da infância e a televisão como aquilo que a está destruindo. Nessa perspectiva a tecnologia é vista como autônoma em relação a outras forças sociais, exercendo sua influencia sem depender dos contextos e propósitos de quem a utiliza.

Seguindo outra linha, Buckingham (2007) realiza estudos sobre os processos sociais e discursivos por meio dos quais o significado é construído. Nesse sentido, percebe as crianças que interagem com a tecnologia como fazendo parte de uma geração eletrônica que oferece autonomia e liberdade de criação para modificação do mundo em que se encontram.

Segundo Paiva (2015), desde muito cedo a criança tem contato com algum tipo de aparelho eletrônico, seja um celular, tablet, um computador, um videogame, ou até mesmo um aparelho de DVD. A utilização da tecnologia cada vez mais precoce e frequente provoca vários questionamentos polêmicos quanto ao desenvolvimento afetivo, cognitivo e social da criança. É possível observar que propagandas podem influenciar as crianças a possuírem objetos tecnológicos e, dessa forma, os mesmos podem se excluírem para estar, conectados o tempo inteiro.

A internet, a TV transmitindo notícias, praticamente, em tempo real, o cinema, etc, deram ensejo a um novo modo de comunicação cujo emprego maciço é a grande novidade do nosso século. Um mundo de oportunidades tem se apresentado e ainda estamos conhecendo suas possibilidades. Mudanças no trabalho, no lazer, na sensação de tempo e distância, na conduta e nos valores têm sido observadas nem sempre com otimismo. A guerra, o crime, a solidariedade jamais serão os mesmos, de maneira que uma verdadeira revolução está em curso forçando nossa rápida adaptação aos novos tempos (COSTA, 2011).

A criança pode acabar substituindo as amizades reais pelas virtuais e preferir se divertir aderindo ao mundo virtual (jogos eletrônicos e redes sociais) em detrimento de jogar bola e correr, ou seja, brincadeiras tradicionais nas quais envolvem exercícios físicos e a interação social com outras crianças (PAIVA, 2015).

As crianças do período moderno podem não expressar publicamente seus sentimentos, aflições e desejos por meio do mundo real, com isso, isolam-se dentro de seus domicílios, já que, a tecnologia pode satisfazer suas necessidades (PREVITALE, 2006). Após anos 2000 se tornou mais frequente a presença de pessoas na infância portando celular e deixando as brincadeiras do passado para trás.

De acordo com Paiva (2015), a diversão e o cumprimento das atividades escolares da criança do mundo contemporâneo encontram-se basicamente dentro de casa, no computador ou tablet, nas redes sociais virtuais, onde as mesmas constituem amigadas e realizam as atividades escolares por meio desses dispositivos eletrônicos sem haver a necessidade de estabelecer contato físico com a outra pessoa.

Diante do contexto atual, Hanaver (2005), explica que as pessoas estão deixando de sair de casa para se divertir com amigos e ficar em frente ao computador teclando com outras pessoas. Nesse contexto, a família tradicional era movida a conversa entre todos, mas hoje se percebe a escassez disso. Todos os membros da família sentados na sala conectados é um exemplo da família atual, dessa maneira aumenta a possibilidade de a criança crescer com hábitos que podem prejudicar suas vidas.

A tecnologia substitui silenciosamente os hábitos tradicionais que envolvem a interação física com as pessoas e o meio ambiente, com isso, o costume de abreviar termos específicos da escrita (porque por pq), nos aparelhos eletrônicos impedem as crianças de obedecerem às normas cultas da língua vernácula, impossibilitando-as de escreverem corretamente, a dependência a tecnologia também provoca frustração entre as crianças, uma vez que, a necessidade por adquirir informações de forma quantitativa possa causar a intolerância e ansiedade, visto que, os dispositivos eletrônicos apresentam acessibilidade 24horas na internet (PAIVA e COSTA, 2015).

Segundo os mesmos autores, o uso indiscriminado da tecnologia pode vir a desconstruir o vínculo afetivo entre os membros da família, nesse sentido, a ausência de referência de natureza emocional dificulta as crianças a desenvolverem sua cognição no âmbito escolar, pois, a falta de equilíbrio entre o aspecto cognitivo e afetivo compromete o desempenho escolar dos alunos. Sendo assim, não há como ter uma vida uma visão de mundo adequada quando se passa o dia inteiro conectado a internet. Diante disso percebe-se que é o que se tem presenciado na sociedade atual: crianças viciadas na tecnologia e esquecendo as atividades quem podem fazer a diferença como por exemplo: ler e interagir com o outro.

Segundo Bone (2014) as palavras apreender, conhecimento, desenvolvimento, futuro, facilidade, avanço, descoberta, oportunidade revelam um visão favorável nessa interação, com vistas as melhorias proporcionadas pelas tecnologias. Encontra-se também uma dimensão ligada a aparelhos que são as ferramentas que vão permitir tal crescimento como: Jogos, computador, internet, televisão, DVD, celular, rádio, videogame que possivelmente foram lembrados pelos educadores como as tecnologias que as crianças possuem maior contato ou que elas próprias possuem.

Ainda para Bone, encontra-se um binômio em relação a inclusão e exclusão. De um lado a tecnologia é compreendida como oportunizadora de melhores condições e de integração de todos nessa nova cultura, sendo considerado um novo instrumento de aprendizagem que desperta maior interesse dos alunos. Por outro lado, o desenvolvimento tecnológico aparece supostamente como um causador de uma exclusão social através da falta de acesso aos aparelhos tecnológicos por indivíduos com condição social menos favorecida.

As mídias são importantes na educação, e que seus benefícios são visíveis quando trabalhado de forma correta disponibilizando a todos, principalmente a educação infantil, etapa da educação tão desvalorizada pelos órgãos públicos, desvalorização perceptível por meio dos investimentos destinados e essa área (SOUZA, 2013).

Ainda segundo Souza (2013), contudo, se vê claramente que a criança da educação infantil precisa ter acesso a novas ferramentas, podem existir benefícios ultrapassam do esperado, além do desenvolvimento psíquico, motor, memória, atenção entre outros. Por fim, é indispensável destacar que, é um erro resumir a educação infantil somente em mídias, mas sim como um fator importante para o desenvolvimento humano entre vários aspectos que contribuem significativamente para a formação social e cultural do cidadão.

### 2.3 A INFLUÊNCIA DA TECNOLOGIA NA SAÚDE FÍSICA E MENTAL DA CRIANÇA

O fato das crianças substituírem as brincadeiras clássicas tais como: pega-pega, esconde esconde, jogar bola, isto é, atividades nas quais envolvem movimento físico por jogos eletrônicos, computadores, videogames, entre outros, pode comprometer a saúde física e psicológica da criança, provocando o isolamento social da mesma, pois, cada vez mais crianças são acometidas pelo fenômeno da obesidade em função do sedentarismo causado pelos dispositivos eletrônicos (PAIVA, 2015).

A obesidade configura-se como uma das doenças causadas pelo sedentarismo, portanto, as crianças que não se exercitam têm maior probabilidade de adquirir diabetes, problemas cardíacos, hipertensão, entre outras. Antigamente as crianças tinham a prática de atividades saudáveis, como futebol na rua, pega-pega, esconde esconde, dentro de sua rotina. Hoje elas estão imersas ao mundo virtual e tecnológico, principal causa do sedentarismo infantil (GARMES e MOURA, 2014).

A utilização da tecnologia de forma indiscriminada pelas crianças provoca o desequilíbrio físico e psicológico, com isso, potencializa o isolamento social através do sedentarismo, característica essa que é predominante na adesão do mundo virtual, nesse sentido, esse fenômeno causa o embotamento afetivo, despersonalização, ansiedade e depressão, impedindo o pleno desenvolvimento e amadurecimento afetivo, físico, cognitivo e social das crianças (MACHADO, 2011).

A ideia do autor reafirma que as crianças nas quais utilizam excessivamente a tecnologia, extinguem as oportunidades de valorizarem as atividades tradicionais tais como: passa tempo, brincadeira de rodas, brincadeiras de rua, e o hábito de correr, pular, gritar, uma vez que, os aparelhos eletrônicos tornaram-se estímulos condicionados, isto é, o reforço natural e primário dos hábitos tradicionais são associados com os dispositivos eletrônicos, com isso, a tecnologia evoca o acesso aos estímulos primários os quais tornaram-se uma referência aprendida na qual é responsável pelo lazer, diante essa realidade, o contato da criança com a tecnologia por reforço aumenta a probabilidade da mesma passar a maior parte de seu tempo sentados em frente a TV, vídeo-game e tablet, desse modo, a falta de controle e regras impossibilitam as crianças de diferenciarem o lazer do estudo (PAIVA e COSTA, 2015).

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

As crianças do mundo contemporâneo crescem em mundo digital sustentado pela ênfase na tecnologia de informação na qual é caracterizada pela automação, com isso, a comodidade e facilidade provocam o sedentarismo, diante essa realidade, as crianças adquirem muito cedo doenças psicológicas, acabam tendo dificuldade de se relacionar e conviver em harmonia com diferentes modos e costumes, dessa maneira, as crianças

desenvolvem um ritmo de competição baseado na isenção de movimentos físicos em decorrência da política ideológica de qualidade de vida mitigada pelos aparelhos eletrônicos (GUEDES,1999).

A razão da inatividade física nos dias de hoje, onde é necessária a prática 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 (MACHADO, 2011).

Um dos grandes problemas das crianças do século XXI é que até mesmo no ambiente escolar faltam atividades que auxiliam na psicomotricidade dos alunos as quais poderiam estimular as relações entre as crianças e sua criatividade de forma prática e dinâmica pelo contato físico, nesse sentido, as tarefas que envolvem movimentos tem a oportunidade de estimular as mesmas a recuperarem os hábitos tradicionais de brincar com os seus familiares e colegas de turma (MACHADO, 2011).

Acredita-se que as famílias veem a tecnologia somente como uma forma de entretenimento para os filhos, não lhes oferecendo outras atividades, que permitam a movimentação e a interação com outras crianças. Deve-se tomar cuidado para que a criança não permaneça muito tempo em frente ao computador ou a TV, alienando do mundo (VIEIRA, 2013).

### **3 METODOLOGIA**

O trabalho desenvolvido seguiu os preceitos do estudo exploratório, por meio de uma pesquisa bibliográfica, que segundo Gil (2008, p. 50) “é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído de livros e artigos científicos”. Nesta perspectiva, a proposta de Gil (2008) foi utilizada nas seguintes etapas: foram selecionados 05 artigos que abordaram o tema uso das tecnologias da Infância, a busca por esses artigos foi feita nas seguintes plataforma SCIELO, LILACS, BDENF, MEDLINE, como critério de inclusão será artigos publicados nos últimos dez anos.

Foi realizada a coleta de dados da seguinte maneira: feito à leitura exploratória de todo material selecionado que é uma leitura rápida, seguindo de uma leitura seletiva que é a realização de uma leitura mais aprofundada das partes que mais interessam e após esses dois tipos de leitura feito a extração de informações de fontes e instrumentos específico (autores, ano, método e conclusões).

Após a coleta foi realizado uma análise dos dados coletados, onde foi organizado as opiniões levantadas dos autores. Em seguida foi construído um texto com o objetivo de responder nossa pergunta problema.

Este estudo foi realizado respeitando a norma Brasileira regulamentadora 6023 que dispõe sobre elementos a serem incluído e orienta a complicação e produção de referencias, ressaltando – se que os dados coletados serão utilizados exclusivamente com finalidade científica.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Os recursos tecnológicos são de grande apoio e auxílio aos educadores que através dos mesmos, podem usar as tecnologias como imagens e sons de formas associadas ou não, mas com qualidade de informação. Existem várias metodologias educacionais nessa área, que são muito atrativas e solicitam a interação da criança ao mesmo tempo em que ensinam, não por memorização, mas, com entendimento do que está sendo proposto.

Segundo Souza (2013), contudo, se vê claramente que a criança da educação infantil precisa ter acesso a novas ferramentas, podem existir benefícios ultrapassam do esperado, além do desenvolvimento psíquico, motor, memória, atenção entre outros. Por fim, é indispensável destacar que, é um erro resumir a educação infantil somente em mídias, mas sim como um fator importante para o desenvolvimento humano entre vários aspectos que contribuem significativamente para a formação social e cultural do cidadão.

Os pais, com o material adequado, podem tornar a educação de seus filhos mais interessante e diversificada, com conteúdos mais ricos e produtivos, obtendo, assim, melhor nível de aproveitamento e maior desenvolvimento social, cognitivo e psicológico dos filhos.

Definitivamente é muito difícil imaginar uma infância livre da influência dos equipamentos eletrônicos. Por isso, os limites recomendados de utilização dessas tecnologias não param de ser revistos, bem como a maneira com que os pequenos deveriam interagir com as telas.

Conclui-se então que existem desafios quanto ao uso indiscriminado das tecnologias, percebendo que existe muito interesse pela tecnologia por parte da criança, analisando que sendo utilizada da maneira correta na infância pode ser um excelente instrumento para o desenvolvimento da criança. Sendo assim, os pais precisam ter sabedoria de administrar o tempo de uso pelos riscos que a criança está exposta, acompanhar a rotina do seu filho,

incentivando a ter o momento de brincar, pois são as atividades lúdicas que favorece o desenvolvimento na infância, como também certificar do que o seu filho está tendo acesso, pois o uso exagerado da mesma deixa a criança fora do mundo real trazendo grande risco para a saúde física, mental e social.

## REFERÊNCIAS

ARIÈS, P. **História social da infância e da família**. Tradução: D. Flaksman. Rio de Janeiro: LCT, 1978.

BERLATO, K. C. G. **Recursos tecnológicos na educação infantil: na visão de Alguns educadores**, Lins, 2016.

BONE, Viviane, **Tecnologia e infância: ser criança na contemporaneidade**, Edumatec, 2010.

CASTRO, L. R. **Da Invasibilidade a ação: a criança e jovens na construção da cultura**, Rio de Janeiro.

COSTA, R. M. **A civilização da imagem e os vícios eletrônicos** Revista **Reverie** – Vol. IV, nº 1, Disponível em: <http://www.spfor.com.br/a-civilizacao-da-imagem-e-os-vicios-eletronicos/>, 2011.

CHAVES, I. C. G. **Tecnologia e infância um olhar sobre as brincadeiras das crianças**, maringa, 2014.

DESSEN, M. A., & Pereira-Silva, N. L. (2004). **A família e os programas de intervenção: Tendências atuais**. In E. G. Mendes, M. A. Almeida & L. C. A. Williams (Orgs.), **Temas em educação especial: Avanços recentes**(pp. 179-187). São Carlos: EDUFSCAR.

GARMES, A; MOURA , M. **Obesidade infantil: a doença do milênio**.Cienciaetec. Disponível em: <http://cienciaetec.wordpress.com/2014/05/13/obesidade-infantil-a-doenca-domilenio/>. Acesso em: 03 de março de 2018.

GIL, A. C., **Métodos e técnicas de pesquisa social**, 6ªed, São Paulo, Atlas, 2008.

GUEDES, D. P. **Educação para a saúde mediante programas de Educação Física escolar.** São Paulo: Motriz, v.5, n.1, jun,1999.

HANAVER, F. J. **Impacto da informática nas relações humanas.** 2005. Disponível em: Acesso em: 12 março. 2018.

MACHADO, Y. L. **Sedentarismo e suas Consequências em Crianças e Adolescentes.** Muzambinho, 2011. Disponível em: <[http://www.muz.ifsuldeminas.edu.br/attachments/1681\\_17.pdf](http://www.muz.ifsuldeminas.edu.br/attachments/1681_17.pdf)> Acesso em 29 março.2018.

MATOSSO, R. **Tecnologia X Sedentarismo.**Saladatextual, 2010. Disponível em: <http://saladatextual.wordpress.com/2010/04/04/tecnologia-x-sedentarismo/> Acesso em: 28 março. 2018.

PAIVA, Natalia Morais de Noletto et al, **A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça,** Potal da Psicologia, 2015.

PREVITALE, Ana Paula. **A Importancia do Brincar.** Campinas: UNICAMP, 2006. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=20490>>. Acesso em: 02 de março de 2018

POSTMAN, N. O. **O desaparecimento da infância.** Rio de Janeiro,1999.

REGO, T. C. (2003). **Memórias de escola: Cultura escolar e constituição de singularidades.** Petrópolis, RJ: Vozes.

SALLE, L. M. F. **Infância e adolescência na sociedade Contemporanea: alguns apontamentos.** Revista: Estudos de psicologia. Campinas. 22, 2005.

SOUZA, F. **A influencia dos mídias na educação infantil,** medianeira,2013.

SANTOS, N. S. **Quando os saberes sobre infância, subjetividade e espaço sentam-se mesa.** Juiz de fora: educ, foco, 2008.

VIEIRA, A. R. A. **Influencia das tecnologias no desenvolvimento infantil de criança de cinco anos,** Curitiba, 2013.