



AS TECNOLOGIAS E O IMPACTO NAS RELAÇÕES FAMILIARES¹

HAUENSTEIN, Edineia dos Santos²

MILKIÉWICZ, Édina³

DAL MOLIN, Débora Cristina⁴

Data de protocolo: dd/mm/aaaa

Data de aprovação: dd/mm/aaaa(apenas versão final)

RESUMO: Este artigo visa entender as relações familiares entre pais e filhos com o uso excessivo dessas tecnologias. As crianças estão passando por constantes mudanças nesta era, tudo devido as tecnologias. O afeto já não faz mais parte de seu cotidiano, tudo é encerado com um click, desconsiderando os sentimentos de outro ser. É possível ver comportamentos diferenciados com o uso excessivo dessas tecnologias, tablete, televisão, smartphones, notebooks, quando um bebê mexe no celular os pais ficam extasiados de felizes esquecendo o malefício que traz a esse inocente, pois é direito desse infante receber o carinho, o brincar, os estímulos necessários para ter um crescimento saudável.

Palavras-chave: Tecnologia. Relações parentais. Afeto.

¹ Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia, como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia, na Faculdade de Ampère – FAMPER.

² Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia na Faculdade de Ampère – FAMPER. E-mail: edineia_samy@hotmail.com.

³ Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia na Faculdade de Ampère – FAMPER. E-mail: edinamilkie@gmail.com.

⁴ Mestra e Docente de Ensino da Faculdade de Ampère – FAMPER. E-mail: deboracmolin@hotmail.com.

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como temática as relações familiares com o uso da tecnologia.

A definição de Osório (1996, p.16) *apud* Neves e Romanelli (2006, p.301) clareia e, concomitantemente, apresenta elementos introdutórios sobre as variáveis que envolvem a conceituação:

Família é a unidade grupal onde se desenvolvem três tipos de relações pessoais-aliança (casal), filiação (pais/filhos) e consangüinidade (irmãos) - e que, a partir dos objetivos genéricos de preservar a espécie, nutrir e proteger a descendência e fornecer-lhe condições para a aquisição de suas identidades pessoais, desenvolveu através dos tempos funções diversificadas de transmissão de valores éticos, estéticos, religiosos e culturais.

Com o desígnio de proteger e iludir os indivíduos, contribuindo para formação das identidades pessoais.

Destaca-se que as tecnologias provocaram mudanças importantes na maneira que o homem se relaciona com mundo, tem dois tempos distintos, o tempo antes da internet e o após a internet, as conversas são em tempo real, com o mundo todo.

Esse trabalho tem por objetivo, discutir os efeitos negativos do uso excessivo das tecnologias, nas relações familiares.

A pesquisa terá destaque com bases bibliográficas e pesquisa de campo com questionamentos voltados para os impactos das tecnologias que será aplicada para psicóloga e uma família.

Ao longo do artigo será exibido a contextualização sobre o que são esses impactos tecnológicos na vida das crianças e adolescentes, e as causas dos comportamentos que ameaçam o desenvolvimento desta geração.

Ressalta-se a dependência tecnológica será considerada o novo distúrbio mental, pois as crianças e adolescentes são viciados em videogames redes sociais, desenho, a organização mundial de saúde confirma que reconheceu esse vício como transtorno mental a partir desse ano.

2 TECNOLOGIA E DIÁLOGOS: DESAFIOS PARA AS RELAÇÕES FAMILIARES

As tecnologias estão tomando parte das relações familiares está sendo vistas por um click, o afeto perdeu o lugar, raras são as conversas, o diálogo está se perdendo na família, o tempo está sendo desperdiçado.

O diálogo está morrendo, muitos só sabem falar de si mesmo quando estão diante de um psiquiatra ou psicólogo. Pais e filhos não cruzam suas histórias, raramente trocam experiências de vida. A família moderna está se transformando em um grupo de estranhos, todos ilhados em seu próprio mundo. (CURY, 2012, p.31).

As crianças estão crescendo num mundo de rapidez onde por vezes algumas crianças se tornam egocêntricas, o que se vê são crianças nos quartos mexendo em seus tabletes ou na frente da televisão, e os pais cada um com seu celular, o outro está sendo deixado de lado, fala-se tanto de empatia, mas por vezes, não enxerga-se os sentimentos da pessoa que está ao lado, assim o pueril passa a viver em um mundo vago de solidão e carência.

Ao longo da graduação nos quatro anos foi possível considerar e observar a lacuna e pobreza a falta de debate sobre essa temática de valorização da família com o uso da tecnologia.

As relações que envolve a família e a escola, ganham ênfase no meio educacional, a família está presente em todas sociedades, é onde a criança tem seu primeiro contato social, sendo que ela é mediadora de sua cultura e tradições.

A tradição cultural é passada pela família através de suas crenças com seus significados, marcados por vínculos afetivos e sociais dando ênfase ao mundo psicológico dos integrantes, sendo considerado uma instituição, em que traz a formação de maneira distinta.

Diante disso, Dessen e Polonia (2007, p.22) *apud* Almeida (2014, p.15) concluem que:

Como primeira mediadora entre o homem e a cultura, a família constitui a unidade dinâmica das relações de cunho afetivo, social e cognitivo que estão imersas nas condições materiais, históricas e culturais de um dado grupo social. Ela é a matriz da aprendizagem humana, com significados e práticas culturais próprias que geram modelos de relação interpessoal e de construção individual e coletiva.

Como salienta a autora a família tem grande influência na criança, na construção de sua base no modo de agir e de pensar.

Com a rotina corrida a escola ocupa parte do dia da criança, pois enquanto a mãe realiza seus trabalhos ela é deixada aos cuidados básicos das escolas ou CMEIS.

Segundo Nogueira (2006, p.159) *apud* Almeida (2014, p.17):

No que tange à família ocidental, característica dos países industrializados, um rápido balanço demográfico de suas principais mutações inclui: a) diminuição do número de casamentos, em benefício de novas formas de conjugalidade (em particular, as uniões livres); b) elevações constantes da idade de casamento (e de procriação); c) diversificação dos arranjos familiares com a difusão de novos tipos de famílias (monoparentais, recompostas, monossexuais); d) limitação da prole, associada à generalização do trabalho feminino, ao avanço das técnicas de contracepção e às mudanças nas mentalidades. Se, no passado, a procriação constituía a finalidade principal (e “natural”) do casamento – e altas taxas de mortalidade infantil tornavam incerta a sobrevivência de um filho –, na contemporaneidade, ter ou não ter filhos torna-se uma deliberação do casal que agora detém meios de controlar o tamanho da prole e o momento de procriação.

Como salienta o autor as famílias encaminham-se com suas bases desestruturadas, na visão passada o que se conjugava família antes passa por modificações nos dias de hoje.

Devemos refletir e não sacrificar nossas relações por conta de bens materiais, pois os celulares estão aqui para nos auxiliar, não para controlar e fazer-nos escravos da tecnologia e nos viciar. Segundo Mesquita (2015, p.22) *apud* Henke; Zandonadi, (2019, p. 270):

Existe uma facilidade para se tornar viciado em internet, pois a tecnologia estimula centros do cérebro que estão relacionados ao prazer. Por outro lado, as redes sociais satisfazem as necessidades de companhia e pertencimento a um grupo e esse mundo de instantaneidade gera um estado de excitação principalmente em jovens que adoram estar conectados.

Segundo Mesquita os celulares estão agindo com efeitos de drogas, estimulando certas áreas do cérebro, sendo serotonina ⁵ hormônio do prazer, ou excitação se forem jovens.

Na contemporaneidade desenvolveu-se a doença do século, seu nome de monofobia, o pânico de ficar sem celular, medo de ficar desconectado, porque a área do cérebro que está ativada quando ganha-se um sorvete, um bingo a área do cérebro quando se recebe um like e o mesmo. De acordo com Nabuco (2013, p.35) *apud* Henke; Zandonadi, (2019, p. 271):

Certas tecnologias nos possibilitam isso, pois nos oferecem a possibilidade de viver uma infinidade de experiências e sensações nas quais o usuário desfruta de estado progressivo de contemplação, atingindo então o que afirmam ser a "experiência ideal". Sentimos que o tempo passa mais devagar, e assim as pessoas gastam com os seus eletrônicos mais tempo do que o inicialmente planejado. É por esta razão também que muitas pessoas se tornam “dependentes da tecnologia”, pois percebem que ao usar os eletrônicos, podem atingir esse estado maior de bem-estar consigo mesmas, afastando-se temporariamente de seus problemas e de suas aflições pessoais.

⁵ A serotonina atua regulando o humor, sono, apetite, ritmo cardíaco, temperatura corporal, sensibilidade e funções cognitivas e, por isso, quando se encontra numa baixa concentração, pode causar mau humor, dificuldade para dormir, ansiedade ou mesmo depressão.

Como cita o autor percebe-se que os sujeitos vivem realidades ilusórias, perdendo o tempo de estar ao lado de quem realmente merece, contribuindo para possíveis doenças.

Nos dias de hoje é possível ver a omissão que reflete nas atitudes de alguns pais quanto a seus filhos em função das tecnologias, muitos deixam o cuidado e o carinho de lado para estar em um mundo de ilusões. Pode-se ver que para alguns é mais importante estar em uso do celular do que estar com a família.

Não podemos mais tardar em tomar alguns cuidados no âmbito da família. Cuidados esses referentes às responsabilidades do mundo adulto com aqueles de que devemos cuidar, e cuidados também com nós mesmos, para que nos preparemos para essa missão (CORTELLA, 2017, p.6 *apud* PEDROSO, 2017, p.03).

Como cita o autor esse desinteresse, causa um distanciamento nas crianças gerando uma quebra nas relações interpessoais da família.

Pois os filhos são de responsabilidade dos pais e caso não ocorra essa preocupação as consequências no futuro são variadas, isso abrangerão comportamentos, na vida social, na falta de empatia para seu próximo.

Destaca-se também falta de disciplinas, afinal crianças precisam de regras, rotinas, para melhor viver na sociedade, e os pais estão deixando essa base de lado para ficar em suas redes sociais.

Conforme Kenski (2007, p.19) *apud* Goncalves (2007, p.01):

As tecnologias invadem as nossas vidas, ampliam a nossa memória, garantem novas possibilidades de bem estar e fragilizam as capacidades naturais do ser humano. Pode-se destacar como pontos positivos: velocidade, criatividade e conforto. Logo, proporciona a realização de trabalhos com mais eficiência e dinamismo.

Em afirmação Kenski, fala que as mídias sociais têm a capacidade de alterar nossas memórias. No entanto a uma controvérsia de um lado trás consigo pontos relevantes nos quais proporciona criatividade.

Observa-se a seguinte pesquisa que foi lançada uma revista infantil norte-americana, que apresentou os seguintes dados:

Uma pesquisa realizada com 1.521 crianças de 6 a 12 anos pela Highlights, uma revista infantil norte-americana, mostrou que 62% das crianças reclamam que os pais estão distraídos demais para ouvi-las. E – surpresa! – os celulares são os principais responsáveis por isso. Em 28% dos casos, pais e mães estavam tão entretidos com o aparelho que mal prestavam atenção aos filhos. E não é só: juntos, celulares, TV's, smartphones e tablets foram a causa desse distanciamento entre filhos e pais em 51% dos casos. (SALEH, 2014, s/p *apud* PEDROSO, 2017, p.3).

Analisamos que a família está se desconstruindo a estrutura da categoria.

É necessário rever os conceitos em relação aos limites, pois o que está em jogos são os filhos que sem dúvidas tem preferência, e por trocas de experiências e valores éticos constroem sua vida.

A família tem a responsabilidade de formar o caráter, de educar para os desafios da vida, de perpetuar valores éticos e morais. Os filhos se espelhando nos pais e os pais desenvolvendo a cumplicidade com os filhos. [...] A preparação para a vida, a formação da pessoa, a construção do ser são responsabilidades da família. É essa a célula-mãe da sociedade, em que os conflitos necessários não destroem o ambiente saudável. (CHALITA, 2001, p. 20 *apud* PEDROSO, 2017, p.4).

A comunicação é relevante para lista patriarcal, e para que se incluam na sociedade, e descubram seu papel no mundo.

Libâneo (2010, p.132) *apud* Thomazini (2018, p.54):

As refeições têm sofrido triste impacto da tecnologia midiática. Famílias preferem sentar-se à mesa diante da TV ligada de modo que os olhares vagueiam do prato para a tela, em vez de descansar no rosto dos convivas. As palavras entre as pessoas cedem lugar para os diálogos das novelas ou a voz do locutor televisivo. Enfim, a relação entre pais e filhos se transfere para o contato virtual com o aparelhinho das notícias e imagens. Desperdiçam-se os poucos momentos de encontro familiar para continuar-se na superficialidade vazia de tanta imagem e ruído. Em outras famílias a Internet substitui a TV. Os jovens devoram rapidamente a comida para correr ao quarto e lá mergulhar no mundo fantástico dos sites. A conversa à mesa parece aborrecida demais em comparação com a enxurrada de emoções que a Internet provoca. Se a família não abrir o olho, a tecnologia midiática corroerá a beleza dos encontros entre os membros.

A comunicação perdeu o centro das atenções, hoje em dia pode-se ver um grupo de pessoas, mas todas com o celular na mão, sem nenhum dialogo, perdeu-se o interesse de uma boa prosa, estão vivendo uma ilusão virtual.

Vivemos na aldeia global. As notícias de parentes chegam rápidas. Comunica-se de maneira quase gratuita com familiares a viver no estrangeiro pelo MSN ou Skype, Facebook etc. Laços de amizade se tecem por todas as partes. Rompemos os círculos fechados da ignorância geográfica. As notícias a rodo atravessam o dia-a-dia, rasgando-lhe a monotonia rural de antanho. Mais: os programas de busca põem-nos ao alcance do toque de uma tecla horizontes infindos de informações, conhecimentos, notícias, imagens, visitas a museus, caminhos por labirintos de séculos passados. Enfim, os olhos peregrinam “por mares nunca dantes navegados” com a facilidade barata da Internet. Tudo tem preço. Não só econômico. O avanço rápido e de alta concorrência da tecnologia eletrônica anuncia custos cada vez menos pesados. O problema se transfere para o lado da afetividade, das relações humanas, dos valores. (LIBÂNEO, 2010, p.121 *apud* THOMAZINI, 2018, p.53).

Libâneo, afirma que as estruturas familiares estão passando por serias transformações e está se perdendo o que realmente faz a diferença, a convivência familiar.

O domínio da internet faz a família enfraquecer, pois tudo é velocidade rapidez, não a paciência, se criando uma sociedade frustrada.

Como postula Kenski (2000, p.60) *apud* Thomazini, (2018, p.55):

O tempo parece elemento chave nessa equação, porque tudo exige pressa, rapidez, velocidade. Velocidade, esse é o termo síntese do status espaço-temporal do conhecimento na atualidade. Velocidade para aprender e velocidade para esquecer.

Em época medieval a família era sem sentimento de infância, de apenas moral e social. A o infante era o adulto em miniatura, sendo assim não se tinha essa preocupação e cuidados, ela aprendia junto com um adulto como se portar e a trabalhar.

Era através do serviço doméstico que o mestre transmitia a uma criança, não ao seu filho, mas ao filho do outro homem, a bagagem de conhecimentos, a experiência prática e o valor humano que pudesse possuir.. Portanto, era por meio dessa troca que a criança adquiria conhecimento doméstico que na época era considerado digno por ser a única espécie de serviço experimentado. (ARIÈS, 2006, p.228 *apud* ALMEIDA, 2014, p.13).

A escola na idade média era destinada a um pequeno grupo a elite, o intuito da instituição era de formar crianças intelectuais de maneira rígida. São poucas referências do assunto, no século XVII.

Segundo Ariès (2006, p.163) *apud* Almeida (2014, p.13):

O primeiro sentimento da infância - caracterizado pela "paparicação" - surgiu no meio familiar na companhia das criancinhas pequenas. O segundo, ao contrário, proveio de uma fonte exterior à família: os eclesiásticos ou dos homens da lei, raros até o século xvi, e de um maior número de moralistas no século xvii, preocupados com a disciplina e a racionalidade dos costumes. Essas moralidades listas haviam se tornado sensíveis ao fenômeno outrora negligenciado da infância, mas recusavam-se a considerar as crianças como brinquedos encantadores, pois viam nelas frágeis criaturas de deus que era preciso ao mesmo tempo preservar e disciplinar. Esse sentimento por sua vez passou para a vida familiar.

Como afirma o autor o pueril nesse momento passa a ser visto de outra forma, com carinho e cuidado digno de atenção.

Contudo a escola teve papel fundamental no crescimento e construção de culturas ao longo do processo familiar. Papel esse relevante onde está sendo distorcido, pois com o mau uso das ferramentas tecnológicas, os responsáveis pelas crianças estão jogando suas responsabilidades na escola se isentando, do trabalho de educar.

Teoricamente, a família teria a responsabilidade pela formação do indivíduo, e a escola, por sua informação. A escola nunca deveria tomar o lugar dos pais na educação, pois os filhos são para sempre filhos e os alunos ficam apenas algum tempo vinculados às instituições de ensino que frequentam. (TIBA, 1996, p. 111 *apud* ALMEIDA, 2014, p.21).

Nesse contexto é importante entender a escola e a família, pois nenhuma trabalha sozinha é uma junção das duas partes. A tecnologia pode ser aliada desde que usada em horários fixos.

Enxerga-se crianças de dois anos manuseando celulares, então pensamos que claro que é uma coisa fácil esse manuseio, mas deve-se elevar nossos pensamentos até que ponto essa criança, está se desenvolvendo com isso, será que o lado lúdico dela está passando por transformações.

Site iG, o pediatra Aranha, (2010, p.06) *apud* Pereira, considera que:

É importante que a criança desenvolva primeiramente a criatividade e o raciocínio para depois utilizar os meios eletrônicos livremente, sem se tornar dependente da tecnologia. Hoje em dia as crianças são cada vez mais consumidoras e menos criativas em todos os níveis – ação, emoção e pensamento – e isso é um grande perigo.

O Pediatra Aranha aponta que a criança se sente atraída pela tecnologia, o que está fazendo com que haja um atraso em sua criatividade.

E se o uso for desenfreado pode levar ao comodismo o que futuramente atrasariam o pensar e ao criar, o que limitaria suas tarefas cotidianas. De fato, o que elas devem aprender primeiro é coisas básicas, brincadeiras.

A criança deve viver de acordo com sua natureza, tratada corretamente, e deixada livre, para que use todo seu poder. Ela precisa aprender desde cedo como encontrar por si mesmo o centro de todos os seus poderes e membros, para agarrar e pegar com suas próprias mãos, andar com seus próprios pés, encontrar e observar com seus próprios olhos. (FROEBEL, 1912, p.21 *apud* PEREIRA, p.06).

O adulto deve oferecer para criança ambiente saudável regado de amor e ludicidade, onde suas habilidades se desenvolveram.

3 BRINCADEIRAS E O USO DAS TECNOLOGIAS

“O celular está presente na vida da maioria das pessoas nos dias atuais, e não é diferente com as crianças”. Isso porque, como defende Bona (2010, p.39). *Apud* Costa (2019,

p.22). A uma falácia sobre do uso das tecnologias de hoje, pois para os adultos facilitam nos negócios, até mesmo com as contas do Banco, pagamentos e entre outros, e as crianças utilizam como brinquedos, onde jogam e podem manter amizades sem precisar sair de casa.

É relevante observar que Maria é moradora do bairro Fradinhos, considerado um bairro de classe média da cidade, o que me instiga a pensar que os pais possam ter uma maior instrução levando-os a tomarem cuidado perante o perigo que a tecnologias também podem oferecer, além dos diversos benefícios conhecidos. Sendo assim, de alguma forma isso pode influenciar na maneira como os pais organizam seus momentos de uso do computador, juntamente com o fato de não deixar que a filha tenha um celular. (COSTA, 2019, p.23).

Neste ponto de vista que vem também através das tecnologias e celulares, a importância de os pais acompanharem o que os seus filhos fazem com o aparelho, porque atrás do bom desenvolvimento tecnológico, também tem riscos que as crianças e adolescentes podem usar, sempre deve saber para que eles usem o aparelho.

As atividades recreativas tradicionais que envolvem a brincadeira de amarelinha, esconde-esconde, pega-pega, estão cada vez mais raras, portanto, a bola, bicicleta, bonecas, e patins, já não se constituem como brinquedos favoritos da infância moderna, visto que, a tecnologia na sociedade contemporânea é a referência do lazer, trabalho e conhecimento. Nesse sentido, os dispositivos eletrônicos tais como: *tablets*, computadores, celulares de última geração e jogos eletrônicos fazem parte do processo de industrialização, tal fenômeno influencia diretamente na maturação cognitiva, afetiva e social das crianças, já que, o sedentarismo é inerente ao processo de automação gerado pela tecnologia. (PAIVA, 2015, p.2).

Discutem-se os contratempos pelo uso indevidos causados pela internet, aonde ocorreram fatos inadequados para filhos assistirem, onde leva os infantes se intimidar, aí vem à importância de os pais acompanharem o que seus filhos fazem através da internet.

Esta geração @, portanto, é composta por meninos e meninas que têm em mãos as ferramentas necessárias (e cada vez mais acessíveis) para realizar, esteticamente, seus sonhos e desejos, superando, assim, suas frustrações, seus medos e suas angústias. As culturas juvenis têm no fazer, no apropriar-se, na produção, a expressão de suas identidades. São os atores, agentes, produtores, sujeitos (FREIXA, 2000 apud BASMAGE, 2010, p.35 apud NEVES et. al., 2015, p.125).

Para os autores a web as crianças podem arrumar tudo o que elas não gostam, mudando sua estética, e também sua personalidade.

A internet veio para revolucionar nossa vida, contudo a forma como é usada, nos torna refém, como se for alienados a ela, porém não pode-se esquecer que ela faz parte da globalização.

Todos esses atrativos estão levando as pessoas há passar mais tempo na frente do computador. Isto acontece inclusive com as crianças, que buscam na Internet diversão e informação. Esta nova maneira de viver exige reflexão e discussão quanto à socialização das pessoas. Muitos autores criticam o uso excessivo do computador, alegando que este comportamento pode causar isolamento social. Assim, ocupa o tempo antes destinado a outras formas de lazer e ao convívio social. Considerando estes aspectos, observa-se que a Internet está trazendo, junto com ela, mudanças significativas no comportamento social e individual das pessoas (GRAEML; VOLPI; GRAEML, 2004, p.2 *apud* NEVES, 2015, p.126).

Com todo esse aparato tecnológico é possível que as crianças ou adolescentes passem por transformações tanto no comportamento quanto no seu estilo de vida, pois tudo está relacionado às tecnologias.

O mundo da web está repleto de jogos agradáveis tudo para deixar as crianças adolescentes mais inusitadas, as redes reúnem diferentes conteúdos para atrair o pueril, desenhos, jogos, musiquinhas, um vasto campo, e aos adolescentes podem construir perfis, e compartilhar entre a curiosa possibilidade de adicionar comentários a tudo e por todos.

O mundo virtual vai, progressivamente, confundindo os seus limites com o mundo real no cotidiano de crianças e adolescentes. A internet, o telefone celular e muitos novos equipamentos de tecnologia da informação vão transformando os comportamentos e as formas de se relacionar com a família, com os amigos e com as novas possibilidades de viajar pelo mundo sem sair de casa (EISENSTEIN; ESTEFENON, 2011, p.42 *apud* COSTA, 2019, p.7).

Como cita os autores a criança vive em dois mundos o real e o tecnológico, o mundo tecnológico ela vê mais encantado, propiciando uma ilusão na qual o pueril ou jovens passam maior tempo ali.

Observar-se-á um número de infantes menor brincando nas ruas ou fazendo atividades lúdicas em suas casas, tudo porque as tecnologias estão tomando conta desses espaços.

Contudo com avanço da sociedade houve modificações nas tradições, e novos recursos são introduzidos os aparatos tecnológicos, assim as experiências vão se perdendo as maneiras de desenvolvimento passa por mudanças.

A experiência, a possibilidade de que algo nos aconteça ou nos toque, requer um gesto de interrupção, um gesto que é quase impossível nos tempos que correm: requer parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, olhar mais devagar, e escutar mais devagar; parar para sentir, sentir mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender a opinião, suspender o juízo, suspender a vontade, suspender o automatismo da ação, cultivar a atenção e a delicadeza, abrir os olhos e os ouvidos, falar sobre o que nos acontece, aprender a lentidão, escutar aos outros, cultivar a arte do encontro, calar muito, ter paciência e dar-se tempo e espaço (BONDÍA, 2002, p. 24 *apud* COSTA, 2019, p.06).

Salienta o autor que no mundo acelerado deve-se parar prestar atenção nos que está acontecendo nas nossas vivências, andar devagar sentir as experiências.

Enfatiza-se á redes sociais há muita liberdade de expressão, as pessoas não se importam com a dor do outro, os comentários dados em qualquer publicação as são vezes comentários positivos a vezes negativos.

Todavia as postagens dependem apenas das curtidas, quantos mais amigos se tem, as pessoas estão levando muito a sério essa fantasia esquecendo que a muitos prejuízos escondidos na web, em nota a Psiquiatra Maria Fernanda Caliani, e o Neurologista Saulo Nardi, falam dos impactos um deles o sono primeiramente pela exposição da luz que atrapalha a produção de melatonina.

4 COMPORTAMENTOS DAS CRIANÇAS COM O USO DO CELULAR

O mundo dos infantes passa por uma invasão das tecnologias, isto afeta diretamente em seu comportamento, estudos e pesquisas nessa área indicam que há vários riscos oferecidos nessa interação excessiva tanto na saúde mental.

Nativos digitais esse é o nome da nova geração que nasce nessa era tecnológica, o problema principal é que essas gerações elas têm mais tempo de tela interagem muito mais com esse aparato tecnológico.

Se, para muitos de nós, a iniciação e vivência no ciberespaço é uma grande novidade nas formas de nos constituir, nos relacionar, conhecer e aprender, para as gerações que nascem com essa “tecnologia” já em evidência, o tom de inovação parece menos presente. Poderíamos dizer que muitos jovens são verdadeiros nativos digitais: uma geração nascida na era da internet (REIS; JESUS, p. 28, grifo dos autores *apud* COSTA, 2019, p.4).

Na citação o autor afirma que algumas pessoas não nasceram nessa era da tecnologia, e tem algumas dificuldades com elas, mas muitos jovens nasceram nesse período das mídias.

Outro tema na medicina atual é o tempo de tela, que é o tempo em que as crianças passam com smartphone, tablet, computadores, televisão, e o problema é que está se perdendo a noção das horas com a interação com esses aparelhos.

Os hábitos familiares ligados aos 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. (FERNANDES; EISENSTEIN; SILVA, 2000, p.3).

Como salientam os autores, os familiares estão diferenciando suas rotinas, e como isso trazendo mudanças no comportamento das crianças, não querem que tenham nenhum desconforto.

Destaca-se a questão da saúde física que o uso excessivo da celular causa sedentarismo, no qual os infantes ficam muito acomodados, não se movimentam, e ficam só numa posição, e em consequência vem problemas de saúde, desde miopia, dores na coluna, dificuldades no sono, dores de cabeça, cansaço.

A exposição dos aparatos tecnológicos traz outro lado negativo, assim como, atraso no desenvolvimento cognitivo, linguagem e descontrole emocional e também condutas agressivas.

De acordo com Araújo et al (2019, p.02).

Entende-se como riscos os efeitos negativos para a saúde nas áreas do sono, da atenção, do aprendizado, do sistema hormonal (com risco de obesidade), da regulação do humor (com risco de depressão e ansiedade), do sistema osteoarticular, da audição, da visão, além do risco de exposição a grupos de comportamentos de risco e a contatos desconhecidos, com possibilidade de acesso a comportamentos de autoagressão, tentativas de suicídio e crimes de pedofilia e pornografia.

No entanto descreve-se a variação de comportamentos e até doenças relacionadas aos excessos dessas comunicações.

Ressalta-se outras intervenções tecnológicas, os jogos que reagem de forma recusa deseducativa, maligna na mídia que ensina o suicídio, citam-se alguns jogos, assim como, da “baleia azul”, este jogo é administrado pelo curador do site, envolve 50 tarefas, no qual os usuários deverão desenvolver essas tarefas em uma data estimulada, desde as atividades simples ou até de mutilação, que são desenhar uma baleia azul no papel, cortar a boca, furar a mão, ver filmes de terror, o administrador pede a mostra das provas, que serão fotografias ou vídeo, se o usuário não desempenhar essas obrigações ele será ameaçado.

Quando os utilizadores não cumprem os desafios são ameaçados de diferentes formas, passando pela humilhação, sobre exposição ou revelação de algum segredo da vítima ou mesmo a agressão do próprio ou dos seus familiares e amigos. (LEAL, 2017, p.06).

A autora relata que as vítimas são obrigadas a cumprirem o desafio proposto, e que ficam vulneráveis ao aliciador.

Outro crime virtual contra criança disfarçado de jogo é o da boneca Momo, com o intuito de coagir e ameaçar esta geração frágil, sintomas de uma sociedade adoecida, Momo

se limitava a escultura de um artista japonês Keisuke Aiso, que foi confeccionada para um evento fantasmagórico em Tóquio.

As crianças e os pais ficam aterrorizados com as imagens desta Boneca que alguns pais a chamam de espírito maligno, que obriga as crianças a cometerem atos violentos, com seus pais ou com elas mesmas.

Enfatiza-se a alteração de hábitos, assim como, fomento ao suicídio ou à violência, assédio, extorsão, agravamento de transtornos físicos e psicológicos como ansiedade, depressão, insônia.

Alguns meses depois, em 2018, uma nova ameaça se espalhou por vários países, incluindo o Brasil. Desta vez, tratando-se de uma espécie de personagem, chamada Momo, uma boneca com aparência sombria que é adicionada aos contatos do WhatsApp e envia mensagens de conteúdo violento, agressivo, ameaçador e, novamente, propondo desafios absurdos que envolvem risco de morte. O conteúdo destas mensagens pode, também, coagir os jovens a enviar informações sigilosas sobre a família, contribuindo para a possibilidade de fraudes e ameaças. (CURY, 2017, p.02).

Nesse relato é possível entender as intimidações que os infantes são sujeitados, e o pior é que esta Boneca aparece disfarçada no meio de bons conteúdos e de sites confiantes, estilo ao youtube kids, e também pelo aplicativo whatsApp.

Alerta-se sobre o novo jogo o homem pateta comparado com a momo e baleia azul, com mesmo desígnio dos outros passatempos, que o diferencial do homem pateta é que ele utiliza recriações lúdicas no qual ele oferece os estímulos a realizar tarefas macabras.

Com o perfil do personagem da Disney, o pateta com imagem deformada e assustadora está deixando os pais preocupados e com medo, a forma em que os usuários são introduzidos no jogo, pelo aplicativo, assim como, facebook, twiter e o whatsApp.

Este perfil faz o desafio para que o interessado envie uma mensagem privada e, em resposta, passa a enviar vídeos, textos, áudios e até a fazer ligação por vídeo ao vivo. Essas mensagens causam desconforto, medo, terror e podem até induzir ao suicídio. (PAULUZE, 2020).

Como relata o autor, crianças são desafiadas a mandar seu contato privado para o suposto homem pateta, que em feedback os usuários iniciam suas obrigações envolvidas pelo medo, terror e pânico.

Ressalta-se a importância de falar sobre os jogos e desenhos que motivam as crianças e adolescentes a se mutilarem a matar seus pais e a pratica de suicídio.

5 POKÉMON GO

Pais estão preocupados com uma nova ameaça para as crianças, trata-se do jogo Pokémon GO, que representa captura e o colecionar os Pokémons que serão utilizados nas batalhas com outros jogadores.

Esse divertimento as crianças tende a caça-lo, com celulares na mão, ficando desatenciosos, por isso acontece o perigo em que crianças são atropeladas, se acidentam em lugares inadequados tudo para caçar o bichinho.

A dinâmica do Pokémon GO, no entanto, não é inédita, mas sim baseada em outro jogo da própria Niantic, o Ingress (2013). Neste, o jogador faz parte de uma facção e precisa caminhar pela cidade para capturar portais – que estão em monumentos, prédios públicos, praças, etc. – para vinculá-los à sua facção e obter Exotic Matter (Matéria Exótica, ou XM) que emanam desses lugares (REIS, 2014, *apud* SANTIAGO, 2016, p.49).

Salienta o autor que o jogo Pokémon é originário de outros jogos que tem as mesmas regras, que são, capturando os monstrinhos com a bolinha do jogo em cima de prédios, ocasionando mais riscos.

5.1 DESENHOS E FILMES

Os especialistas entre eles psicólogos e pediatras apontam a exposição da TV que causa o transtorno na capacidade de atenção, estima-se que duas horas já contribuem para diminuição de atenção, os especialistas falam sobre os programas infantis e desenhos animados, assim como, peppa pig, que prejudica o desenvolvimento emocional da criança, afirma Karen Phillipi, psicoterapeuta.

Os comportamentos que o imaturo passa a ter é a falta de desenvolver habilidades, empatias, de linguagem corporal e processo cognitivo.

Os próprios pais afirmam, em investigação feita por Boynard (2002), que as cenas de violência na televisão podem desencadear comportamentos agressivos em seus filhos, porém, o mais alarmante é que a maioria dos pais entrevistados não fica preocupada com essa situação. Blumberg, Bierwirth e Schwartz (2008) apontam que a exposição a conteúdos agressivos tem contribuído para reforçar os pensamentos e comportamentos agressivos das crianças. (OLIVEIRA; SHIMIZU, 2011, p.881).

Diante desta afirmação pode-se entender porque a faixa de idades se é livre a todos os públicos, ou apresenta cenas de violência ou drogas, devem ser atribuídas aos conteúdos direcionados ao público.

5.2 MASHA E O URSO

O desenho Masha e o Urso é um fenômeno não só no Brasil, mas no mundo todo, conta a história de uma menina pequena e travessa chamada Masha que mora numa floresta ela vive com seu amigo urso o qual age como figura responsável que suporta a todas suas sapequices.

Masha e o Urso é um desenho da Rússia foi criado em 2009, possui 70 episódios dividido em 3 temporadas, também possui um filme dividido em 2 series, chamada de os contos de Masha e contos assustadores de Masha.

“Masha e o Urso” (do original Маша и Медведь), por sua vez, foi criado em 2009 e é produzido pela Animaccord Studios. A série é baseada em um conto de fadas do folclore russo e tem sido considerada um fenômeno mundial, somando mais de 16 bilhões de visualizações no YouTube (até 2017) e está no ar em mais de 180 emissoras de televisão do mundo todo. (CAIXETA, 2020, p.21).

Como relata o autor o urso está sempre em apuros tentando proteger e educar a Masha, de forma divertida e engraçada, atraindo milhares de fãs.

Destaca-se à divergência sobre este desenho que são atribuídas diretamente no comportamento das crianças, até porque a Masha faz o Urso de gato e sapato, isto na percepção dos pequenos eleva um poder autoritário diante dos pais ou responsáveis em que as crianças apresentam problemas em suas condutas pela mediação da personagem.

Os textos, imagens, mensagens e sons são cada vez mais produzidos de forma digital e servem como instrumentos de informação, mas acabam “banalizando” a atividade humana. O desenvolvimento de novos instrumentos de comunicação impulsiona e ultrapassa as gerações, mas põe novas bases de problemas do laço social. Então, esse sistema de comunicação deveria propor um compartilhamento de conhecimentos e possibilidades de transformação da sociedade, permitindo a inteligência coletiva. (LEVY, 1994, p.11-18 *apud* MANTEZE; SILVA, 2018, p.43).

Salienta o autor sobre o poder subliminar dessas mídias nos problemas sociais, e que o que deveria ser apresentado é instrumentos que desenvolvesse a inteligência num processo coletivo.

6 QUESTIONÁRIOS

Oganiza-se uma pesquisa de campos com uma psicóloga e uma família, no caso uma mãe, a entrevista deu ênfase nas principais discussões do nosso trabalho, possibilitando ver as diferentes visões em relação ao uso das tecnologias.

Iniciou-se as entrevistas com Rosangela Franke, que é a mãe de uma menina de 4 anos, que reside em Ampére, e também com a psicóloga Andrea Meira, que reside em Realeza, com as seguintes perguntas:

Em sua opinião você acredita que as tecnologias atrapalham as relações familiares.

Tem o lado positivo e o negativo, o lado positivo e que elas interagem mais com tecnologias e aprendem o negativo é de ficar muito presa ao celular a televisão pode ser prejudicial à saúde, a visão, outro ponto é que a criança vai pensar só na diversão, então a Rosangela acredita que a tecnologia faz bem até um certo ponto.

Na concepção da psicóloga Andrea Meira descreve que fica em dúvida em afirmar que atrapalham, pois acredita que houve mudanças significativas nas relações familiares com o uso das tecnologias. É fato que o uso do celular e rede sociais, de certo modo inibe o contato físico entre as pessoas, no entanto, sobre as consequências negativas (atrapalhar) é um tanto quanto subjetivo, pois, isso depende de como eram as relações familiares, há situações que não são necessariamente a causa de problemas, mas sim, os torna mais evidente. Há meios e as tecnologias serem utilizadas inclusive para aproximar pessoas, que muitas vezes passavam o dia e/ou dias sem possibilidade de contato e que conseguem acompanhar a rotina dos filhos e estreitar laços através de troca de mensagens.

Quais os impactos que o uso excessivo que a tecnologia (celular, tablet, jogos eletrônicos, televisão e computadores) pode provocar na criança.

A mãe fala que prejudica sim por até assistir uma pesquisa no Fantástico, sobre os malefícios do uso excessivo, primeiramente são físicos, a visão.

Contudo a psicóloga relata sobre a relação à criança acredita-se que o uso indiscriminado, sem limites de tempo e/ou conteúdos, associado a fases do desenvolvimento infantil, podem trazer impactos negativos, tanto nos aspectos cognitivos quanto emocionais. Mas, volta-se à questão da orientação e supervisão familiar no uso desses equipamentos, são os adultos responsáveis que devem determinar o tempo e para qual necessidade esse recurso será utilizado. Por exemplo, há pais que permitem o uso excessivo, justamente por que a criança não está incomodando, “fica quieta”. Quanto às dificuldades cognitivas, pode-se destacar um certo empobrecimento da criatividade, resolução de problemas, um certo comodismo no pensar, uma vez que tecnologias “respondem” mais rápido. Quanto aos aspectos emocionais, fica evidente acentuada dificuldade nas relações interpessoais e baixa tolerância à frustração.

Em sua opinião as tecnologias podem causar danos tanto psicológicos ou comportamentais na criança.

Na visão da Rosangela, ela explica que influenciam bastante tanto na psicológica como na comportamental, pois a muitos conteúdos que estimulam a criança a ter demandas inapropriadas.

A psicóloga admite que sim, quando o uso for indiscriminado e sem limite de tempo, ainda há de considerar o conteúdo. Outro fator importante é considerar a idade cronológica da criança e a permissão para uso desses recursos tecnológicos. Os aspectos psicomotores e emocionais de uma criança até mais ou menos quatro anos, ainda precisam ser estimulados e desenvolvidos através de atividades que envolvem o corpo e as relações, isso não é observado nos jogos e atividades utilizadas nos jogos virtuais.

Você conhece alguma doença causada pela tecnologia.

A mãe relata que não se lembra de nomes específicos, mas que sabe que causa transtornos tanto no desenvolvimento e na cognição.

A Andrea diz-lhe que não posso na minha área afirmar com precisão alguma, que não esteja relacionada aos aspectos emocionais. Algumas pesquisas dão conta de que nos casos de já haver diagnóstico de autismo, TDAH e/ou transtorno opositivo desafiador, o uso indiscriminado pode acentuar os sintomas já presentes. Em alguns casos, já ouvi relato e observei questões relativas à visão, postura física e na falta de atividade física obesidade. (Meira, 2020).

Em sua percepção qual é o papel da família no controle, em apresentar essas tecnologias para as crianças.

A resposta da Rosangela foi que de modo geral, ela tenta estipular uma rotina, que não se pode deixar a criança muito pressa na tecnologia, porém a rotina não funciona do jeito que é para funcionar, porque quanto a criança está com ela cuida, quanto está na casa dos avós a criança pega o celular e vai para o quarto e lá fica o dia inteiro, em questão dos conteúdos a mãe sempre cuida.

Para psicóloga o controle é fundamental e imprescindíveis são diretamente os responsáveis por determinar as finalidades e permissão para uso das tecnologias.

O que poderá fazer para melhorar a qualidade da relação familiar com a tecnologia.

Observou-se que para Rosangela o que importa é a presença, pois com essa pandemia as famílias ficaram mais unidas, tiveram um tempo a mais com as crianças, assim elas se desenvolvem melhor.

A professora Andréia acredita que enquanto profissionais da área da educação, pode-se interferir através da orientação dos pais quanto aos possíveis “problemas” que o uso excessivo e indiscriminado pode acometer no desenvolvimento e nas relações familiares. A

nós professores pode-se atribuir o papel de agir na orientação e observação de possíveis sinais indicativos nos alunos.

CONCLUSÃO

A tecnologia faz se presente em diferentes lugares, torna-se difícil imaginar a vida sem o uso digital. Pode-se verificar que mesmo diante de um enorme aparato tecnológico as crianças devem deixá-lo de lado e vivenciar atividades ao ar livre que lhe ofereçam mais qualidade de vida.

Conclui-se que o papel fundamental das famílias, controlar as crianças nos meios tecnológicos e impor a ela limites, é possível observar a desorganização familiar que atingem diversos campos, assim como, comportamentais psicológicos, físicos, educacionais e sociais.

Evidenciou-se que a área mais atingida nos relacionamentos entre as famílias na era digital tem sido os diálogos, constata-se que deste cedo as crianças são apresentadas com aparelhos tecnológicos e justifica-se que esses seriam um objeto de controle para pais.

Afinal ter uma conversa dialogando diretamente olhando no olho da criança ou adolescente é mais importante do que dialogar via redes sociais, pois isso cria laços entre ambas às partes, e isto sim passam a ser sinal de percepção de mundo, entende-se que a comunicação ao vivo é melhor do que intermediada pela máquina.

Acredita-se que dependência tecnológica será considerada o novo distúrbio mental, pois as crianças e adolescentes são viciados em videogames redes sociais a doença do século.

Faz mais de uma década que o tema vem sendo discutido por especialistas de que os videogames possam causar transtornos patológicos e ou vício. Portanto, com essa iniciativa, a OMS tem como objetivo trazer visibilidade para o assunto, facilitar o diagnóstico e o tratamento do problema, além de incentivar pesquisas sobre ele.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, Liubiana Arantes de et al. **Uso saudável de telas, tecnologias e mídias nas creches, berçários e escolas.** SBP (sociedade Brasileira de Pediatria): Departamentos Científicos de Pediatria do Desenvolvimento e Comportamento e de Saúde Escolar, n. 06, junho de 2019. Disponível em: <https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/21511d-MO_-_UsoSaudavel_TelasTecnolMidias_na_SaudeEscolar.pdf>. Acesso em: 19 set. 2020.

ALMEIDA, Emanuelle Bonácio. **A Relação entre Pais e Escola: A Influência da Família no Desempenho Escolar do Aluno.** – Campinas, SP: [s.n.], 2014.

CAIXETA, Wender da Silva. **“Mickey Mouse”, “Tom & Jerry” E “Masha e o Urso”, como ferramentas de apoio à Educação Ambiental no Ensino Fundamental.** Wender da Silva Caixeta; orientadora Aline Sueli de Lima Rodrigues; co-orientador Guilherme Malafaia Pinto. Urutaí (GO), 2020. Disponível em: <https://repositorio.ifgoiano.edu.br/bitstream/prefix/1256/1/disserta%C3%A7%C3%A3o_Wender%20da%20Silva.pdf>. Acesso em: 09 set. 2020.

COSTA, Raniely Meireles. **O Impacto da Tecnologia nas Brincadeiras de Crianças do Ensino Fundamental.** Vitória, 02 de Julho de 2019. Disponível em: <http://www.cefd.ufes.br/sites/cefd.ufes.br/files/field/anexo/raniely_meireles_costa_-_o_impacto_da_tecnologia_nas_brincadeiras_de_criancas_do_ensino_fundamental.pdf>. Acesso em: 28 mai. 2020.

CURY, Dr. Augusto. **Programa Freemind: Educação Emocional para uma Mente Livre.** Editora: Sextante. Rio de Janeiro, 2012. Disponível em: <http://espiritofreemind.com.br/uploads/MenteLivreEmocaoSaudavel_AgustoCury.pdf>. Acesso em: 13 set. 2020.

CURY, Camila. **Escola da Inteligência alerta sobre perigos e cuidados na internet: Boneca Momo.** Camila Cury e Equipe Escola da Inteligência. Av. Professor João Fiúsa, 2380. Jardim Canadá. Ribeirão Preto. SP. Disponível em: <[http://www.portal.singular.com.br/arquivos/Eventos/Escola%20da%20Intelig%C3%Aancia%20alerta%20sobre%20perigos%20e%20cuidados%20na%20internet%20Boneca%20Momo%20\(1\).pdf](http://www.portal.singular.com.br/arquivos/Eventos/Escola%20da%20Intelig%C3%Aancia%20alerta%20sobre%20perigos%20e%20cuidados%20na%20internet%20Boneca%20Momo%20(1).pdf)>. Acesso em: 26 set. 2020.

FERNANDES, Claudia Mascarenhas; EISENSTEIN, Evelyn; SILVA, Eduardo Jorge Custódio. **A Criança de 0 a 3 anos e o Mundo Digital.** Rio de Janeiro. Disponível em: <https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/A_CRIANCA_DE_0_A_3_ANOS_E_O_MUNDO_DIGITAL.pdf>. Acesso em: 19 set. 2020.

GONCALVES, Moises Oliveira S. **Impactos da Tecnologia no Cotidiano das Pessoas.** Faculdade de Juazeiro do Norte. 2007. Disponível em: <<http://livrozilla.com/doc/602599/impactos-da-tecnologia-no-cotidiano-das-pessoas>>. Acesso em: 07 abr. 2020.

HENKE, Marciane Lucia Schaeffer; ZANDONADI, Antônio Carlos. **O mundo em um click: O uso excessivo da internet pode afetar o desempenho acadêmico?** Revista FAROL – Rolim de Moura – RO, v. 8, n. 8, p. 265-282, jun./2019. Disponível em: <<file:///C:/Users/User/Desktop/fichas%20banca/159-480-1-PB.pdf>>. Acesso em: 01 set. 2020.

LEAL, Tânia Duque Catarina P. D. **Baleia Azul uma nova forma de Comportamentos Autolesivos.** Prof. Doutor Fernando Fonseca EPE, Hospital. Serviço de Psiquiatria. 8 junho de 2017. Disponível em: <<https://repositorio.hff.min-saude.pt/bitstream/10400.10/1868/1/Baleia%20azul.pdf>>. Acesso em: 19 set. 2020.

MANTEZE, Daniele; SILVA, Carlos Antônio. **Algumas Influências das Mensagens Subliminares dos Desenhos Animados Infantis no Desenvolvimento Cognitivo das Crianças.** PERSPECTIVA, Erechim. v. 42, n.160, p. 41- 52, dezembro/2018. Disponível em: <http://www.uricer.edu.br/site/pdfs/perspectiva/160_733.pdf>. Acesso em: 24 out. 2020.

MARON, Marciéli. **A Tecnologia e uma Nova Configuração do Brincar: Da Atividade para Passividade.** Santa Rosa/RS2019. Disponível em<<https://bibliodigital.unijui.edu.br:8443/xmlui/bitstream/handle/123456789/6707/Marci%20A9li%20Maron.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 23 nov. 2020.

MEIRA, Andrea. **Questionário realizado com a psicóloga,** Ampére, 2020.

NEVES, Kennya Suelen Silva Maia. et al. **Da Infância à Adolescência: O Uso Indiscriminado das Redes Sociais.** Cachoeiro de Itapemirim. Rev. Ambiente Acadêmico. vol.1, nº 2, ano 2015. Disponível em: <<https://multivix.edu.br/wp-content/uploads/2018/04/revista-ambiente-academico-edicao-2-artigo-7.pdf>>. Acesso em: 12 set. 2020.

NEVES, Anamaria Silva; ROMANELLI, Geraldo. **A violência doméstica e os desafios da compreensão interdisciplinar.** Estudos de Psicologia I Campinas I 23(3) I 299-306 I julho - setembro 2006. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/estpsi/v23n3/v23n3a09.pdf>>. Acesso em: 16 set. 2020.

OLIVEIRA, Dilian Martin Sandro; SHIMIZU, Alessandra de Moraes. **A Criança e o Desenho Animado: Concepções sobre os Desenhos mais Assistidos e os Personagens preferidos.** III Encontro Nacional de Estudos da Imagem 03 a 06 de maio de 2011 - Londrina

– PR. Disponível em: <
<http://www.uel.br/eventos/eneimagem/anais2011/trabalhos/pdf/Dilian%20Martin%20Sandro%20de%20Oliveira.pdf>>. Acesso em: 10 out. 2020.

PAIVA, N. M. N.; COSTA, J. S. **A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça?** Psicologia pt: O portal dos psicólogos. 2015. Disponível em: <
<https://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf>>. Acesso em: 29 mai. 2020.

PAULUZE, Thaiza. **Com jogos, ‘Homem Pateta’ é a nova ameaça a crianças na internet.** Atual, Amazonas. 4 de julho de 2020 no Dia a Dia. Disponível em: <
<https://amazonasatual.com.br/com-jogos-homem-pateta-e-a-nova-ameaca-a-criancas-na-internet/>>. Acesso em: 27 set. 2020.

PEREIRA E ARRAIS, Benizáquia da Silva e Thales Siqueira. **A Influência das Tecnologias na Infância: Vantagens e Desvantagens.** IV. Colóquio Internacional. Disponível em: <
http://www.prof-lori-viali.com/doutorado/ptic/aulas/aula_2/EV047.pdf>. Acessado 31 mar. 2020.

PEDROSO e BONFIM, Cláudia M. S. e Evandro L. S. **O Impacto da Tecnologia no Ambiente Familiar e suas Consequências na Escola.** São Paulo: 2017. Disponível em: <
http://uniesp.edu.br/sites/_biblioteca/revistas/20171030115836.pdf>. Acessado 26 mar. 2020.

SANTIAGO, Filipe Strazzer. **“Vá com Cuidado”: O Discurso Negativo sobre Pokémon GO nos sites da folha de S. Paulo e zero hora.** Porto Alegre. 2016. Disponível em: <
<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/157333/001013269.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 10 out. 2020.

THOMAZINI E GOULART, Magnus Guerreiro e Elias Estevão. **Relações Familiares: A Influência do Virtual.** NO. 48, PP. 49-64 (2018).

ZANIN, Tatiana. **Serotonina: o que é, para que serve e sinais de que está baixa.** Nutricionista. 2007 - 2020 Tua Saúde - Todos os direitos reservados. Disponível em: <
<https://www.tuasaude.com/serotonina/>>. Acesso em: 16 set. 2020.