

A INFLUÊNCIA DA TECNOLOGIA NA INFÂNCIA: DESENVOLVIMENTO OU AMEAÇA?

2015

Natália Moraes Nolêto de Paiva

Graduanda em Psicologia / Faculdade Integral Diferencial (FACID)
Teresina, Piauí, Brasil
naty_iblp@hotmail.com

Johnatan da Silva Costa

Bacharel em Administração e Graduado em Psicologia / Faculdade Santo
Agostinho (FSA) Teresina, Piauí, Brasil
johnatandasilva@hotmail.com

RESUMO

O presente trabalho tem a finalidade de discutir as influências causadas pela tecnologia na vida da criança. A metodologia utilizada é de natureza bibliográfica e de cunho comparativo. Para tanto, utilizou-se a seguinte questão norteadora: Qual influência da tecnologia no desenvolvimento físico, mental e social da criança? Diante essa realidade, objetiva-se analisar as consequências do uso indiscriminado da tecnologia na infância. Nesse sentido, os objetivos específicos a partir do aporte teórico são: identificar a influência da tecnologia no desenvolvimento social da criança, explicitar os principais fatores que atrapalham no relacionamento da criança com o meio social e analisar a influência da tecnologia no aprendizado da criança. Verifica-se que há muitas pesquisas sobre o tema, as quais apontam pontos negativos e positivos relacionados ao uso de computadores, celulares, videogames, tablets, dentre outros aparatos tecnológicos. Questiona-se a forma como esses eletrônicos afetam a saúde mental e física dos menores, e a relação social com outras crianças. De acordo com os dados da pesquisa empírica realizada pela Secretaria Executiva da Rede Nacional Primeira Infância (2014) sobre o tema “O exagero de tecnologia deixa crianças e adolescentes desconectados do mundo real ” evidenciou-se nos depoimentos dos pais e das crianças que o uso excessivo dos aparelhos eletrônicos quando são utilizados de forma indiscriminada trazem grandes riscos para a saúde física, mental e social das crianças, no entanto, viu-se que a ansiedade e agressividade está presente tanto no que refere-se a abstinência ao uso da tecnologia como na utilização frequente dos dispositivos eletrônicos que substituem gradativamente as atividades lúdicas tradicionais nas



quais tem a capacidade de favorecer o aspecto interpessoal, afetividade e disciplina, uma vez que, o contato físico promove a ampliação das habilidades sinestésicas. Conforme os resultados obtidos, sugere-se que os dispositivos eletrônicos necessitam ser utilizados conforme as regras e os horários estabelecidos pelo arranjo consensual entre as crianças e os pais, pois, a ansiedade e agressividade são geradas pela falta de limites na utilização dos aparelhos eletrônicos que comprometem o desempenho escolar, desestrutura os relacionamentos interpessoais e debilita principalmente a saúde física e psicológica da criança ao longo do seu desenvolvimento além de influenciar na sua vida pessoal, social e futuramente profissional. Diante esse cenário, faz-se necessário compreender a função educativa e recreativa da tecnologia para estimular as crianças a assumirem responsabilidades no manuseio dos aparelhos eletrônicos, uma vez que, essa condição favorece os jovens a diferenciar o uso destinado as atividades lúdicas das atividades nas quais envolvem o cumprimento das tarefas escolares para promover seu desenvolvimento afetivo, cognitivo e social.

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

1 INTRODUÇÃO

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 ultima 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.

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 mesmas 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. Portanto, é cada vez mais comum ver a criança no computador dos pais digitando seu nome, ao invés de praticar sua escrita no caderno de caligrafia.



Na adolescência a dependência da tecnologia é cada vez mais frequente, vê-se constantemente o envio de mensagens instantâneas nas redes sociais pelos celulares ou computadores. Muitos estudiosos questionam sobre a influência da tecnologia no desenvolvimento da criança, isto é, se apresentam efeitos negativos ou positivos os quais podem impedir ou favorecer o crescimento social e mental dos jovens, portanto, é comum ver uma criança com um *tablet* ou *smartphone* nessa fase, com isso, os brinquedos tradicionais caracterizados pela criatividade, coordenação motora e reflexos através do contato físico direto tornaram-se obsoletos, pois, o avanço tecnológico é um fenômeno associado à qualidade no mundo virtual, dificultando assim, o desenvolvimento das experiências sinestésicas (audição, visão, paladar, olfato, tato) nas quais são decorrentes da relação da criança com o mundo real.

A questão norteadora desse estudo encontra-se voltada para a seguinte problemática: Qual influência da tecnologia no desenvolvimento físico, mental e social da criança? O embasamento teórico partiu do objetivo geral de analisar as consequências do uso indiscriminado da tecnologia na infância. Em conformidade com essa finalidade, articulou-se a revisão de literatura através dos objetivos específicos tais como: identificar como a tecnologia afeta o desenvolvimento social da criança, explicitar os principais fatores que atrapalham no relacionamento da criança com o meio social e apontar os aspectos da tecnologia no aprendizado da criança no ambiente escolar e fora dele.

O interesse por este tema surgiu a partir dessa preocupação que se tem em relação à criança com a tecnologia, no entanto, apesar de ser uma grande ferramenta nos dias atuais para o crescimento da mesma, os dispositivos eletrônicos podem provocar grandes prejuízos no desenvolvimento mental e consequentemente no aspecto social dos jovens.

O desenvolvimento do arcabouço teórico foi articulado por meio do procedimento técnico-bibliográfico, em vista disso, o propósito da pesquisa bibliográfica conforme Lakatos ; Marconi (2010, p.28): é:

[...] 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.

O levantamento das informações da revisão de literatura foi realizado com auxílio de sites, livros, periódicos e revistas com a finalidade de comprovar os dados empíricos de uma pesquisa realizada pela Secretaria Executiva da Rede Nacional Primeira Infância (2014) cujo tema

norteador trata-se “do exagero de tecnologia utilizado por crianças e adolescentes, o que os deixa desconectados do mundo real”.

Diante essa realidade, optou-se pelo método comparativo para discutir as concepções teóricas na pesquisa empírica supracitada, nesse sentido, Lakatos ; Marconi (2010, p.32), enfatiza que esse tipo de pesquisa: “ É usada tanto para comparações de grupos no presente, no passado, ou entre os existentes e os do passado, quanto entre sociedades de iguais ou de diferentes estágios de desenvolvimento ”.

Entende-se que o método comparativo é fundamental para obter uma experiência indireta com o fenômeno estudado, uma vez que os pesquisadores não têm acesso diretamente à realidade, com isso, os mesmos tem a oportunidade de validar os dados teóricos conforme os elementos empíricos os quais se constituem como depoimentos dos pais e crianças sobre o impacto da tecnologia na dimensão física, psicológica e social.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 O impacto da tecnologia no desenvolvimento social da criança

Desde muito cedo, a criança tem contato com algum tipo de aparelho eletrônico, seja um celular, um *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, uma vez que, as crianças acabam substituindo as amizades reais pelas virtuais e preferem se divertirem 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.

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).

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

Diante esse cenário Hanaver (2005) esclarece: “ As pessoas estão deixando de sair de casa para se divertir com amigos e ficar em frente ao computador teclando com outras pessoas ”.



A tecnologia substituiu silenciosamente os hábitos tradicionais que envolvem a interação física com as pessoas e o meio ambiente, com isso, o costume de abreviar termos específicos nos aparelhos eletrônicos impedem as crianças de obedecerem as 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 causa a intolerância e ansiedade, visto que, os dispositivos eletrônicos apresentam acessibilidade 24 horas na internet. O uso indiscriminado da tecnologia desconstrói 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.

2.2 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, podem 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.

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 Moura (2014): “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”.

A utilização da tecnologia de forma indiscriminada pelas crianças, provocam o desequilíbrio físico e psicológico, com isso, potencializa o isolamento social através do sedentarismo, característica essa que é predominante na adesão a plataforma 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, p.13) diz que:

O nível de atividade física nas crianças tem demonstrado que a tecnologia tem ganhado espaço no mundo das crianças e vem diminuindo a atividade física na infância. As



crianças vem se tornando cada vez mais sedentárias por hábitos como assistir televisão, jogar vídeo game, usar computador.

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.

Para Mattoso (2010, p.31): Em pleno século XXI onde a tecnologia esta 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. De acordo com Guedes (1999, p.32):

Infelizmente, a razão da inatividade física nos dias de hoje, onde é necessário 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.

Um dos grandes problemas das crianças do século XXI é que até mesmo no ambiente escolar faltam atividades que auxiliam na psicomotricidade dos alunos na qual 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 estimulam as

mesmas a recuperarem os hábitos tradicionais de brincar com os seus familiares e colegas de turma.

2.3 O papel da tecnologia no aprendizado da criança

Apesar de existirem consequências negativas da tecnologia na vida das crianças as pesquisas demonstram que as mesmas ao apresentarem maior contato com computadores tendem a ser mais inteligentes, desse maneira, no caso da habilidade referente à escrita as crianças estão surpreendendo no relato verbal, visto que, as mensagens instantâneas estimulam esse contingente a escrever cada vez mais, aumentando assim o vocabulário das crianças.

No que se refere à influência da tecnologia, Guerra (2014) esclarece: “ Uma pesquisa feita em 2005 confirmou que as crianças de hoje em dia são melhores escritores que as da geração passada, usando estruturas frasais bem mais complexas, um vocabulário mais amplo e uma utilização mais precisa de letras maiúsculas, pontuação e ortografia”.

Diferente do que muitos pensam, a tecnologia pode ser uma grande aliada no ensino das crianças, tanto nas escolas quanto em casa. Mas, este uso deve ser ponderado e fiscalizado para que evite influências negativas e não se torne uma mal para o desenvolvimento sadio de uma criança. Segundo Kenski (1997, p. 59):

As tecnologias, em todos os tempos, alteraram as formas de retentiva 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 imagens, 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.

Conforme a ideia do autor, por conta do grande uso de tecnologias na infância, futuramente ocorrerá um grande problema de armazenamento na memória das pessoas, pois, todas as informações serão salvas em minis-*chips*, cartões e pouco será utilizada a mente humana, fazendo com que as crianças quando atingirem a idade adulta diminuam a capacidade de armazenar informações de forma eficaz. Enfatiza Souza ; Souza (2008, p.2) que



As novas tecnologias ajudarão de forma efetiva o aluno, quando estes estiverem na escola e nesse momento eles se sentirão estimulados a buscar e socializar com esses recursos de forma a melhorar seu desempenho escolar. Essas ferramentas tecnológicas além de facilitar o acesso aos novos conhecimentos servem também de base para novas adaptações aos sistemas variados de transmissão de conhecimento de maneira a melhorar, transferir e transformar os fatores complicados em algo mais acessível e sedimentado, transformando a teoria em prática.

O pressuposto revela que quando a tecnologia é usada de forma correta traz benefícios para as crianças a longo prazo ao utilizarem este recurso se sentirão estimuladas a ler e desperta a curiosidade para descobrir o mundo, favorecendo o querer e o prazer de aprender dentro e fora da escola, pois, a tecnologia aplicada com eficácia favorece o relacionamento interpessoal entre os alunos e mantém o foco das atividades escolares com a ajuda dos professores os quais revisarão constantemente suas práticas pedagógicas.

3 ANÁLISE DO REGISTRO VERBAL DAS CRIANÇAS E PAIS SOBRE A INFLUENCIA DA TECNOLOGIA

É importante nessa etapa da pesquisa efetuar a análise e discussão das informações apresentadas na revisão de literatura com auxílio do método comparativo a fim de consolidar os pressupostos teóricos através de dados empíricos de um estudo realizado pela Secretaria Executiva da Rede Nacional Primeira Infância (2014), o qual tratou de “ Identificar o exagero de tecnologia deixa crianças e adolescentes desconectados do mundo real”. Foram abordados assuntos relacionados ao fenômeno da dependência aos aparelhos eletrônicos, a influência da tecnologia na aprendizagem das crianças e os efeitos negativos da mesma nas relações interpessoais. Nesse sentido, a amostra da pesquisa foi caracterizada pelas variáveis “ C1 e C2” representando as crianças e “P1 e P2” caracterizando os pais, dessa maneira, a fala dos participantes são acompanhadas pelas respectivas análises conforme o aporte teórico desenvolvido. Segundo o depoimento do participante “ 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 .

A fala da criança acima, reflete a ideia de Previtalo (2006), dessa forma, entende-se que a falta de controle na utilização dos dispositivos eletrônicos gera sentimentos ambivalentes, ou

seja, amor e ódio são manifestados simultaneamente, uma vez que, a ansiedade e frustração decorrente das regras em relação a acessibilidade da criança ao aparelho entra em conflito com o lazer e prazer que a tecnologia proporciona a mesma, nesse sentido, o rendimento escolar do aluno decai em função das expectativas e desejos atribuídos aos recursos eletrônicos de forma indiscriminada.

Conforme a 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 à 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 no Facebook e no WhatsApp. 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 relato do aluno “C2”, corrobora com a visão de Mattoso (2010), ao referir-se a frequência demasiada nos jogos eletrônicos como fator que compromete a saúde física, mental e social da criança, visto que, o estado de abstinência relacionada a tecnologia provoca sintomas de delírio e alucinações influenciando diretamente no desempenho escolar do aluno.

Compreende-se que o mundo virtual utilizado de forma indiscriminada desestrutura os processos psicológicos da criança levando-a a apresentar o comportamento anti-social, instabilidade emocional e atitudes de agressividade, portanto, observa-se que as crianças da sociedade moderna tem como sistema de referência a tecnologia de informação na qual é caracterizada pela automação, conforto e comodidade, qualidade essas que são confundidas com o sedentarismo o qual prejudica sua qualidade de vida e impede a criança de construir e reconstruir suas atividades lúdicas valorizando as habilidades sinestésicas de forma holística, visto que, o contato físico possibilita os jovens manter o vínculo com a sociedade no mundo real.

De acordo com o depoimento da pesquisada “ P1” e “ P2 ”:

Não aguentava mais ver meus filhos se transformando nas mesmas máquinas que eles usam. 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).

Segundo as opiniões dos pais acima, observa-se a unanimidade dos mesmos em relatar que a tecnologia provocou consequências negativas para seus filhos, já que, os recursos eletrônicos substituiu as relações interpessoais e gerou embotamento afetivo nas crianças. Diante esse cenário, faz-se necessário reafirmar a concepção de Macedo *apud* Garmes e Moura (2014), visto que, nesse caso o uso demasiado da tecnologia é responsável por legitimar o isolamento social, atribuindo ao mundo virtual a cristalização do sedentarismo causando a ansiedade e depressão nas crianças, esses fatores impossibilitaram as crianças de reconhecerem a importância das atividades lúdicas tradicionais nas quais envolvem o desenvolvimento das habilidades interpessoais, intrapessoal, sinestésica e espacial.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse estudo buscou discutir o impacto da tecnologia na infância. Realizou-se uma investigação de natureza bibliográfica, com isso, houve a necessidade de efetuar a análise de dados por meio do tipo de pesquisa comparativa para compreender os dados teóricos e práticos. Dessa forma, identificou-se a influência da tecnologia no desenvolvimento social da criança, na saúde física e mental e no aprendizado da criança.

De acordo com os dados da pesquisa empírica realizada pela Secretaria Executiva da Rede Nacional Primeira Infância (2014) sobre o tema “o exagero de tecnologia deixa crianças e adolescentes desconectados do mundo real” evidenciou-se nos depoimentos dos pais e das crianças que o uso excessivo dos aparelhos eletrônicos quando são utilizados de forma indiscriminada trazem grandes riscos pra saúde física, mental e social das crianças, no entanto, viu-se que a ansiedade e agressividade está presente tanto no que refere-se à abstinência ao uso da tecnologia como a utilização frequente dos dispositivos eletrônicos que substituem gradativamente as atividades lúdicas tradicionais as quais tem a capacidade de favorecer o aspecto interpessoal, afetividade e disciplina, uma vez que, o contato físico promove a ampliação das habilidades sinestésicas. Conforme os resultados obtidos, sugere-se que os dispositivos eletrônicos necessitam ser utilizados conforme as regras e os horários estabelecidos pelo arranjo consensual entre as crianças e os pais, pois, a ansiedade e agressividade são geradas pela falta de limites na utilização dos aparelhos eletrônicos que comprometem o desempenho escolar, desestrutura os relacionamentos interpessoais e debilita principalmente a saúde física e psicológica da criança ao longo do seu desenvolvimento além de influenciar na sua vida pessoal, social e futuramente profissional. Diante esse cenário, faz-se necessário compreender a função educativa e recreativa da tecnologia para estimular as crianças a assumirem responsabilidades no



manuseio dos aparelhos eletrônicos, uma vez que, essa condição favorece os jovens a diferenciar o uso destinado às atividades lúdicas das atividades nas quais envolvem o cumprimento das tarefas escolares para promover seu desenvolvimento afetivo, cognitivo e social.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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: 03 de Nov de 2014

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

GUERRA, Raissa. **Até que ponto a tecnologia faz mal a infância?**. Tecmundo. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/estilo-de-vida/32723-ate-que-ponto-a-tecnologia-faz-mal-na-infancia-.htm>>. Acesso em: 02 de Nov de 2014.

HANAVER, F. J. Impacto **da informática nas relações humanas**. 2005. Disponível em: Acesso em: 01 nov. 2014

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, maio/ago., 1998.

LAKATOS, Eva Maria ; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 7.ed. São Paulo: Atlas, 2010.

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> Acesso em 29 nov.2014.

MATOSSO, R. **Tecnologia X Sedentarismo**. Saladatextual, 2010. Disponível em: <<http://saladatextual.wordpress.com/2010/04/04/tecnologia-x-sedentarismo/>> Acesso em: 28 nov.2014.



PREVITALE, Ana Paula. **A Importancia do Brincar**. Campinas: UNICAMP, 2006.

Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=20490>>.
Acesso em: 02 de Nov. de 2014.

SOUZA, I. M. A. ; SOUZA, L . V. A. **O uso da tecnologia como facilitadora da aprendizagem do aluno na escola**. Itabaiana: GEPIADDE, Ano 4, V.8 | jul-dez de 2010.

Secretaria Executiva da Rede Nacional Primeira Infância. **Exagero de tecnologia deixa crianças e adolescentes desconectados do mundo real**. Disponível em:<<http://primeirainfancia.org.br/?p=17626>> Acesso em: 28 dez.2014.

