

**UNIVERSIDADE DE UBERABA  
GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA**

**KAUANE SAHORY TOSTA FERREIRA  
LUANA NARECCI OLIVEIRA  
MILENA OLIVEIRA RICCI**

**INFÂNCIA E TECNOLOGIA:  
Uma revisão da literatura científica nacional.**

**UBERABA - MG**

**2023**

Kauane Sahory Tosta Ferreira

Luana Narecci Oliveira

Milena Oliveira Ricci

**INFÂNCIA E TECNOLOGIA:**

Uma revisão da literatura científica nacional.

Artigo apresentado como requisito parcial para a disciplina Elaboração de Trabalho de Conclusão de Curso, pela Universidade de Uberaba.

Orientador: Prof. Me. Arthur Afonso Silva-Sousa

Prof. Me. Rafael Silvério Borges

**UBERABA - MG**

**2023**

## **INFÂNCIA E TECNOLOGIA: UMA REVISÃO DA LITERATURA CIENTÍFICA NACIONAL**

Resumo: Recorrendo a estudos contemporâneos que buscam elucidar o desenvolvimento da tecnologia e seus impactos na sociedade atual, nota-se que o crescimento deste avanço está presente crescentemente no dia a dia, e seu uso vai além da resolução de processos agora mais fáceis, mas também nas formas de lazer vivenciadas pelas famílias. O uso contínuo das telas ladeia o nascimento de uma nova geração, que desde os momentos iniciais de vida se dispõem do contato de tamanha revolução. À vista disso, o presente artigo tem como objetivo expor a respeito do crescimento da tecnologia nos últimos anos na vida dos infantes, apresentar as principais influências e ocorrências no desenvolvimento de crianças que tem acesso a esses recursos precocemente; e apresentar formas de cuidado frente ao uso/abuso da tecnologia tendo como base os pressupostos da Terapia Cognitivo Comportamental.

Palavras-chave: Tecnologia. Infância. Influências. Desenvolvimento. Terapia Cognitivo Comportamental.

## 1. INTRODUÇÃO

Na sociedade atual é visto que a tecnologia está presente em todos os âmbitos, seja no trabalho, na escola, em casa e até mesmo como forma de lazer. Com isso, percebe-se que o contato com a tecnologia se inicia cada vez mais precocemente. Deste modo, a tecnologia proporciona inúmeras consequências em diversos contextos, tais como: saúde, família, educação e nas interações sociais. Partindo dessa perspectiva, é notório que a tecnologia é ambivalente, isto é, ela pode ser utilizada de forma moderada e ser útil, como também ser usada de forma exacerbada e gerar prejuízos psicológicos, como a ansiedade da espera de uma curtida, ou a frustração de não obter o resultado desejado, isolamento do convívio de amigos e familiares, tornando a pessoa cada vez mais distante do contato com o mundo real, abandonando as horas de lazer para gastar mais tempo nas redes.

Dentro dessa concepção, entende-se que a infância e a adolescência são construídas a partir de ambientes históricos e sociais; e se transformam com o passar das gerações. Sendo assim, a infância e a adolescência atual correspondem a uma nova geração, imersa em uma realidade em que a tecnologia é supervalorizada; e isso tem cada vez mais mudado as formas do brincar (SANTOS; BARROS, 2017).

Deste modo, com o avanço da tecnologia, crianças e adolescentes têm se afastado cada vez mais das brincadeiras que proporcionam uma maior interação social, que podem trazer benefícios como: criatividade, afetividade, respeitar regras, lidar com a frustração, expressões verbais e corporais e autoconhecimento. Ademais, segundo Mathias e Gonçalves (2017), o uso intensificado da tecnologia pode ocasionar a instabilidade física e psicológica, o que pode gerar o afastamento do convívio social, ocorrendo como consequência dificuldade para expressar afeto, despersonalização, sedentarismo, ansiedade e depressão.

Em contrapartida, a tecnologia, quando bem utilizada, pode proporcionar vantagens aos usuários, tais como: o aprofundamento das relações sociais através do surgimento de ferramentas de comunicação; pesquisas, que atualmente trazem a facilidade de encontrar respostas de maneira rápida e objetiva; e lazer, que pode vir a proporcionar a criança e ao adolescente diversas vertentes de entretenimento, os jogos *online*, as plataformas digitais e os *blog's* são exemplos de recreação (STOROLLI FILHO, *ET. AL.*, 2010).

Em síntese, é notório que os efeitos da tecnologia podem causar inferências no psicológico e nas ações de crianças e adolescentes, podendo ser deduzidos como positivos e negativos. Sendo inquestionável que o uso da tecnologia na atualidade tem sido essencial para o desenvolvimento cognitivo e comportamental, mas ainda assim, é importante entender os prós e os contras deste uso (MATHIAS; GONÇALVES, 2017).

Para intermediar e compor os estudos acerca dos impactos dessa tecnologia, tornou-se importante buscar formas de mediação frente a esses efeitos que são causados, pois é entendível que o uso exagerado em alguns casos pode trazer sintomas que prejudicam a vida de quem detém o uso desta. Com isso, percebe-se que a Terapia Cognitivo-Comportamental (TCC), demonstra eficácia e bom desempenho no acompanhamento de Transtornos por uso de Substâncias (TUS), Jogo Patológico (JP), e Transtorno de Compulsão Alimentar (TCAP), uma vez que estes também possibilitam que a pessoa apresente indícios de dependência, impulsividade e compulsão (YOUNG, 1998). Dessa forma, pode-se deduzir que este padrão possa ser eficaz e ajustado no tratamento de dependência de *internet* e tecnologias em geral (YOUNG, 1998).

## 2. REFERENCIAL TEÓRICO

Para a construção do presente artigo, inicialmente buscou-se estudos recorrentes a evolução da tecnologia, principalmente no século XXI e seus efeitos frente a população que a usufrui, seguida da nova geração que nasce imersa nessa dimensão tecnológica.

Foi constatado que na literatura brasileira é possível encontrar muitos autores que vêm trabalhando na busca por compreensão desse desenvolvimento acelerado. Segundo Hall (2006), a globalização vem sendo construída de forma variada, e uma das principais características marcantes desse período é o rápido e ascendente acesso às informações. Para Chagas-Ferreira (2014) e Levy (1996) isso tem constituído desafios para compreensão da forma de avanço dessa sociedade cada vez mais hiper conectada. Com base nesse fato, compreendeu-se que não seriam inesgotados os estudos voltados para o conhecimento dessa temática.

Delimitou-se também que para melhor entendimento dessas implicações ocasionadas pelo constante uso de tecnologias, é importante apreender a concepção e as inferências deste tema no desenvolvimento de crianças e adolescentes. Que pensada de forma contemporânea demonstra que esse acesso das crianças com as tecnologias; influencia as interações sociais, pois estes têm acesso a diversificadas culturas (BUCKINGHAM, 2007). Contrapondo-se a essa ideia, Postman (1999), pontua que na infância, o contato com os textos escritos, influenciam e separam os que já sabem ler e os que ainda passarão pela alfabetização. Nesse quesito, o papel da escola se faz fundamental no acesso ao entendimento do mundo e das diferentes fases da vida. Nessa mesma linha de pensamento, o autor contrasta que a evolução das mídias eletrônicas está diretamente ligada com o desaparecimento da infância.

Para compreender o manejo que melhor se adapta frente às consequências advindas do uso exagerado dessas tecnologias, recorreu-se à Terapia Cognitiva-Comportamental, que na década de 1960 foi desenvolvida por Aaron Beck, e seu foco inicial era o tratamento da depressão. Na atualidade segundo David et al. (2018) e Hofmann et al. (2012), a TCC tem se constituído em uma abordagem baseada por indicadores voltados para uma terapêutica de

inúmeras condições clínicas apresentadas, para além de que têm mostrado ajuda na prevenção de doenças mentais e aumento no bem-estar de vida.

### **3. OBJETIVO GERAL**

Compreender os impactos do uso da tecnologia no desenvolvimento de crianças e adolescentes na atualidade.

#### **3.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Entender o desenvolvimento da tecnologia da informação; comunicação e aprendizagem;
- Compreender a influência da tecnologia no desenvolvimento de crianças e adolescentes;
- Discutir formas de cuidado frente as consequências do uso/abuso de tecnologia.

### **4. MATERIAIS E MÉTODOS**

Segundo Rother (2007), a fundamentação teórica de artigos de revisão, utiliza-se fontes de informações bibliográficas ou eletrônicas, para obter resultados de pesquisas que serão utilizados na construção dessas revisões. São encontradas duas categorias de revisões de artigos, pode-se encontrar revisões narrativas e sistemáticas, estas apresentam características e objetivos distintos (ROTHER, 2007). Para este trabalho será adotada a revisão narrativa.

Na revisão narrativa é possível construir um artigo analisando fontes encontradas e interpretadas de acordo com a posição do autor, dessa forma os artigos são descritos de maneira ampla, desenvolvendo uma descrição e discussão acerca de um determinado assunto, sob configuração teórica ou contextual. Ao construir um artigo seguindo uma revisão narrativa, o autor não precisa informar as fontes que foram utilizadas para a captação de informações, qual o método utilizado para as referências, também não é necessário informar o modo utilizado para selecionar os trabalhos avaliados na construção de seu artigo (ROTHER, 2007)

Rother (2007), explana que na estrutura de construção de um artigo de revisão narrativa, pode-se encontrar: introdução, a fim de apresentar a temática, desenvolvimento que pode ser dividido em capítulos e que terá o objetivo de descrever os assuntos abordados, suas conclusões e comentários, e por fim as referências utilizadas. Ademais, Rother (2007) pontua que esses artigos se configuram como qualitativos, e através destes é possível extrair conhecimentos de forma objetiva acerca de um tema específico.

A revisão narrativa é apropriada para fundamentação teórica de teses, artigos, trabalhos de conclusão de cursos e dissertações. E para constituição destes trabalhos, não é necessariamente obrigatório o esgotamento dos recursos sobre o assunto abordado, e não requer uma análise crítica da literatura de forma sistemática (CORDEIRO, 2007). Também denominada revisão tradicional, a revisão narrativa geralmente não delimita um assunto específico, mostrando assim uma abertura para a confecção desses trabalhos, o que permite ao autor colocar suas percepções individuais (CORDEIRO, 2007).

Para a construção desse artigo foram utilizados 15 artigos qualitativos, que foram extraídos de sites acadêmicos e plataformas digitais, como Scielo e Google acadêmico. Estes artigos foram recuperados no período de agosto a dezembro do ano de 2022.

## **5. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

### **5.1 ENTENDER O DESENVOLVIMENTO DA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO; COMUNICAÇÃO E APRENDIZAGEM;**

A partir do ano de 1960, houve uma revolução na tecnologia que trouxe consigo uma transformação na sociedade de informação, e mudanças em diversos contextos da vida cotidiana (SALGADO, 2002). Cada vez mais é notório como as tecnologias têm se tornado livre de comandos humanos, a tecnologia agora independente ganhou vida própria e um certo domínio racional sobre o ser humano, acatando justamente aos traços da sociedade capitalista atual e ao aumento do individualismo (ARRUDA, 2001).

Sabe-se que a tecnologia é responsável por muitas das transformações e pela criação de novas linguagens, contribuindo para a mudança do ambiente social, do modo de trabalho e os modos de lazer, influenciando o ser humano de diversas maneiras. Nota-se que o homem parece não se atentar ao efeito que a tecnologia tem tido sobre sua vida, mas se tornaram cada vez mais dependentes dos meios de comunicação, isto é, a cada dia a população se tornado mais refem e adepta. (TARGINO, 1995).

De acordo com Nie e Lutz (2000), o isolamento social advém da tecnologia e tem criado um mundo sem contato humano ou emoções; às pessoas têm se afastado do convívio social, e passado mais tempo em ambientes virtuais. Mesmo que a tecnologia, no começo proporcionava momentos de aprendizagem e auxílio no trabalho, não consiste só nisso, está cada vez mais ligada a um hábito doméstico. O tempo que era utilizado em lazes e no convívio social hoje está sendo utilizado com a *internet* e tecnologia (NIE; LUTZ, 2000).

Segundo Souza (2019), tem sido crescente no século XXI a interação com as tecnologias e suas evoluções. O cotidiano das pessoas está cada vez mais rodeado pelo contato com as diversas fontes de tecnologia, o que vem modificando esse ambiente, seja no âmbito pessoal como também no convívio social (SOUZA, 2019).

Em concordância com SANTOS et al. (2020b), o intuito primordial da evolução das mídias e redes digitais seria aprimorar e facilitar a resolução de procedimentos que antes eram mais trabalhosos e difíceis. Mas é notável que este mundo tecnológico tomou uma proporção enorme, exemplo disso seria a forma como as pessoas têm trocado momentos de descanso e diversão com familiares, amigos e outras pessoas por esses momentos com outras telas (SANTOS et al. 2020b).

À vista disso é percebido como tecnologias, incluindo a mídia como destaque, tem o poder de penetrar a vida das pessoas, trazendo como consequência uma mudança nas relações interpessoais e intrapessoais e se transforma em algo de total influência social, cultural e psicológica (SILVEIRA, 2002).

## **5.2 INFLUÊNCIA DA TECNOLOGIA NO DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES**

Sabe-se que a tecnologia vem sendo cada vez mais acessível, e que o uso desta tem se tornado cada vez mais imprescindível. Segundo Beel (1974) o acesso aos novos meios de comunicação tem se ampliado cada vez mais. Crianças e adolescentes que crescem ladeando o desenvolvimento desta, apresentam maior facilidade para manuseá-la. Porém, vale ressaltar que a interdependência destes tem gerado também dificuldades nas relações sociais (BEEL, 1974). De acordo com Machado (2010), viver momentaneamente não é uma capacidade específica dessa geração, pois o brincar, imaginar, e a criatividade de realidades fantasiosas nos cercam desde crianças. O plano virtual hoje potencializa o efeito dessas reuniões, as tornando acessíveis a um maior número de pessoas (MACHADO, 2010).

Em conformidade com Anderson e Rainie (2012), o cérebro humano é capaz de adaptar-se aquilo que lhe garante sobrevivência. Sendo assim a capacidade de apreender de forma sucinta aliada à rápida tomada de decisões pode garantir vantagem no mercado de trabalho futuro. Mas concomitante a essa habilidade multifocal vem a falta de concentração que têm se mostrado cada vez menor na geração contemporânea. Outrossim é a forma como esses jovens se comunicam na *internet* com dialetos próprios e formas abreviadas de escrever; e isso implica na velocidade de troca de informações, mas que pode ser interpretada de forma incorreta. Ademais, para essa juventude aumentou-se a necessidade por gratificação

instantânea, diminuindo a paciência para esperar. Dentro desta perspectiva, é necessário voltar o olhar também para a permissão destes jovens terem acesso a essa tecnologia tão



precocemente. Em sua maioria, esta vem de seus progenitores que buscam meios de entreter as crianças; e deixam de lado momentos cruciais em seu desenvolvimento (ANDERSON; RAINIE, 2012).

Com o período de pandemia foi percebido mais um agravante, pois colocou dentro de casa pais e filhos que precisavam cumprir suas tarefas diárias e ao mesmo tempo codependendo um dos outros. Os pais que precisavam trabalhar ao mesmo tempo que cuidar de seus filhos, viram as telas como um recurso de entretê-los (ANJOS; FRANCISCO, 2021).

Esse uso e exposição excessivos e precoce as telas, podem cometer prejuízos a curto e longo prazo, pois se tornam crianças distantes de interações sociais, afastando-se de momentos de lazer e recreação, que mais tarde poderão se tornar adolescentes retraídos, desenvolvendo complicações que afetam diretamente suas relações. Segundo Petri e Rodrigues (2020), é na infância que se vivenciam importantes fases de imaginação e criatividade, o que pode influenciar no desenvolvimento futuro.

Adentrando na Psicologia sobre a temática é notável como a tecnologia está intrinsecamente envolvida no desenvolvimento da criança e adolescentes e é possível perceber isto através do brincar. Pois o brincar é muito importante para a formação psíquica das crianças, uma vez que é através dos brinquedos didáticos manuais e o contato social que acontece “[...] a elaboração das angústias dos medos e das frustrações [...]” (ESTIGARRIBIA, 2018, p. 13). A tecnologia tem interferido na grande parte do desenvolvimento que vem através da brincadeira, pois a brincadeira tem a finalidade de proporcionar a criança o conhecimento do mundo que a cerca, da cultura, dos valores, hábitos, frustrações, desejos, relação com o outro e vivências de experiências e fantasias e quanto menos ela tem contato com as experiências que a brincadeira lhe proporciona, menor serão as chances das crianças de desenvolver sua subjetividade e suas relações sociais (COTONHOTO E ROSSETTI, 2016).

Mesmo que por um lado as tecnologias digitais possibilitam acesso às ferramentas que integram o momento e o ambiente de ensino, propiciando a aprendizagem à criança, por outro, a tem impedido de ter uma convivência maior com o social e dificultado sua capacidade de imaginação (ESTIGARRIBIA, 2018). A tecnologia tem atraído a atenção de crianças e adolescentes e desta maneira os brinquedos tecnológicos escolhidos as deixam distantes do contato social, como acontece nas redes sociais e em jogos virtuais, espaço que tem se tornado desejado na primeira infância, desta maneira tem sido percebida como uma ameaça, pois está afastando as relações sociais, o contato corpóreo (ESTIGARRIBIA, 2018).

Conforme Cotonhoto e Rossetti (2016) há uma avassaladora onda de usuários das mídias digitais e de novas tecnologias; por este motivo o espaço do brincar e o brinquedo estão sendo modificados, e os aparelhos eletrônicos tem sido uma realidade apropriada pela geração contemporânea cada vez mais cedo. Brinca-se agora de novas maneiras.

De acordo com Lewandosvski (2015) o brincar é um processo de afeto, de descoberta, de superação de conflitos, angústia e desenvolvimento da motricidade, mas pelas modificações sendo feitas na forma de brincar, todos esses benefícios têm sido representados e feitos de forma padronizada, e em série pela indústria. Desta maneira, o desenvolvimento tecnológico permitiu que a indústria alterasse o cotidiano social (LEWANDOSVSKI, 2015).

### **5.3 FORMAS DE CUIDADO FRENTE AS CONSEQUÊNCIAS DO USO/ABUSO DE TECNOLOGIA**

A infância é considerada a fase mais importante do desenvolvimento cognitivo e motor, e para que isso ocorra de forma saudável, deve-se oferecer às crianças recursos que exerçam estímulos naturais, como o contato com as figuras de cuidado e brincadeiras sensoriais e motoras. Em contrapartida com essa recomendação, é visto que o contato com as telas tem sido progressivamente precoce (Sociedade Brasileira de Pediatria, 2019).

Considera-se atualmente, que a tecnologia está presente em todos os âmbitos sociais. Deste modo, dificilmente é possível esquivar-se da utilização deste recurso. Pode-se perceber que a dependência tecnológica é algo evidente entre crianças e adolescentes, através de jogos, redes sociais, conteúdos de aprendizagem etc. (KING; NARDI; CARDOSO, 2014). Em síntese, se faz necessário uma abordagem mais direta com os pais e os progenitores que velam essa fase inicial na vida dos infantes, e isso pode se dar em uma perspectiva voltada para a Terapia Cognitivo Comportamental, como por exemplo a psicoeducação acerca da importância do modelo transmitido, e o cuidado que se deve ter frente as influências diretas as atitudes das crianças (KING; NARDI; CARDOSO, 2014).

A Terapia Cognitivo Comportamental (TCC) foi idealizada por Aaron T. Beck em 1960, através de estudos realizados acerca da depressão (BECK, 1964). No momento presente, a TCC é uma das abordagens mais reconhecidas em termo de cuidados através de dependências, comportamentos disfuncionais, transtornos, entre outros. Por conseguinte, a dependência tecnológica se inicia quando a criança costuma passar mais de 8 a 10 horas por dia utilizando de recursos midiáticos conectado à *internet*, tudo isso contribui também para a perda da cognição, do afastamento familiar, do meio social e até mesmo do brincar, afetando diretamente o sono, alimentação e vitalidade da criança (ABREU, 2013).

Ademais, é importante que a família seja o suporte ideal para que a *internet* seja utilizada de forma cuidadosa e consciente, os responsáveis devem estabelecer mecanismos nas resoluções de divergências sobre a questão (SOARES, et al., 2018). Uma vez que o processo para a desadaptação do uso da tecnologia pode desencadear stress, dado que eventualmente a criança é habituada com a rotina conectada ao uso de aparelhos eletrônicos, sendo assim, desde já é importante o acompanhamento psicológico, a fim de este processo seja gradual e saudável, orientando os pais e responsáveis e atribuindo alternativas estratégicas, com o propósito de reduzir situações de risco que podem vir a se manifestar durante o processo (KING; NARDI; CARDOSO, 2014).

Portanto, partir do estabelecimento da dependência tecnológica, a TCC intervém através de técnicas e planejamentos que irão visar aliviar ou até mesmo sanar o uso exacerbado de telas manuseadas pelas crianças diariamente. À vista disso, a TCC irá dedicar-se na identificação e reformulação de pensamentos, crenças e hábitos disfuncionais, examinando cada demanda de forma singular, buscando uma reestruturação cognitiva do paciente. Logo, a TCC busca fiscalizar todos os comportamentos obsessivos compulsivos acerca da utilização da *internet*, diante do instante em que a situação é analisada (YOUNG; ABREU, 2011).

## **6. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

De acordo com as pesquisas revisadas pode-se concluir que a tecnologia tem exercido uma grande influência na vida de crianças e adolescentes, e conduzido muitas mudanças nos comportamentos, transformando as formas de brincar e as relações sociais, na educação e no lazer. Atualmente há um pensamento ambíguo em relação a tecnologia, isto é, ao mesmo tempo em que as pessoas a veem como um meio que proporciona oportunidades de aprendizado, criatividade e inovação, para outras pessoas ela tem gerado crianças desatentas, preguiçosas e diminuído a capacidade de interagir socialmente.

Em relação aos dados expostos neste artigo, a interação social de forma corpórea tem diminuído dando lugar a crianças e adolescentes com dificuldades em conviverem socialmente, além de problemas emocionais e cognitivos. Porém, apesar disto, tem agregado pontos positivos para o conhecimento destes usuários, *sites* de aprendizagem, vídeo aulas, artigos e informações, também é algo que facilita e agrega novas pesquisas e conhecimento a estes indivíduos.

Conclui-se que os objetivos deste artigo foram alcançados, desta maneira espera-se que este estudo possa auxiliar em um maior entendimento acerca da temática, que a propósito há muito ainda a ser discutida e estudada. Sugere-se como proposta para trabalhos futuros o

aprofundamento das discussões sobre o cognitivo e comportamental de crianças e adolescentes frente os eletrônicos, e com isso permitirá, a partir de conteúdos conclusivos, caracterizar e definir o objeto de análise.

## REFERÊNCIAS

- ANDERSON, Janna e RAINIE, Lee. **Millennials will benefit and suffer due to their hyperconnected lives**. Washington, DC. 2012. Disponível em: Acesso em: 31 out. 2022
- ANJOS, Cleriston Izidoro dos; FRANCISCO, Deise Juliana. **Educação infantil e tecnologias digitais: reflexões em tempo de pandemia**. Zero-a-Seis, Florianópolis, v. 23, p. 125-146, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/zeroseis/article/view/79007/45378>. Acesso em: 31 out. 2022.
- BECK, J.S. **Terapia Cognitivo Comportamental: Teoria e Prática**. 02. ed. Porto Alegre: Artmed. 2013
- BELL, Daniel. **O Advento da Sociedade Pós-Industrial**. São Paulo: Cultrix, 1974.
- Buckingham, D. (2007). *Crescer na era das mídias eletrônicas*. São Paulo: Loyola
- Chagas-Ferreira, J. F. (2014). *Cibercultura e virtualidade: desafios para o desenvolvimento humano*. Curitiba: Appris.
- Cordeiro, Alexander Magno et al. **Revisão sistemática: uma revisão narrativa**. Revista do Colégio Brasileiro de Cirurgiões [online]. 2007, v. 34, n. 6 [Acessado 5 Dezembro 2022], pp. 428-431. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0100-69912007000600012>>. Epub 18 Jan 2008. ISSN 1809-4546. <https://doi.org/10.1590/S0100-69912007000600012>.
- COSTA, Larissa Silvano; ALMEIDA, Maria Paula Pereira Matos de. **A SUBSTITUIÇÃO DO BRINCAR: IMPLICAÇÕES DO USO DE TECNOLOGIAS POR CRIANÇAS DE 0 A 2 ANOS**. 2021. 22 f. TCC (Graduação) - Curso de Psicologia, A Universidade do Sul de Santa Catarina, Santa Catarina, 2021. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/20066/1/Artigo%20Larissa%20Finalizado.pdf>.
- COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI, Claudia Broetto. **Prática de jogos eletrônicos por crianças pequenas: o que dizem as pesquisas recentes?** Revista psicopedagogia, São Paulo, v. 33, n. 102, p. 346-357, 2016. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sciarttext&pid=S0103-84862016000300012> Acesso em: 05 de Dez. de 2022
- David, D., Cristea, I., & Hofmann, S. G. (2018). **Why cognitive behavioral therapy is the current gold standard of psychotherapy**. *Frontiers in Psychiatry*. Disponível em: <https://doi.org/10.3389/fpsy.2018.00004>.
- Dependência tecnológica: a TCC no tratamento | Blog do Secad**. Artmed.com.br. Disponível em: <<https://blog.artmed.com.br/psicologia/dependencia-tecnologica-tcc>>. Acesso em: 8 dez. 2022.
- ESTIGARRIBIA, Fabiana Andressa. **O brincar e a interferência da tecnologia**. 2018. Trabalho de Conclusão de curso (Graduação em Psicologia) – Departamento das humanidades e educação, UNIJUÍ, Santa Rosa, 2018. Disponível em: <http://bibliodigital.unijui.edu.br:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/5841/Fabiana%20Andressa%20Estigarribia.pdf?sequenc> 1 . Acesso em: 5 de Dez. de 2022.

HOFMANN, S. G., Asnaani, A., Vonk, I. J. J., Sawyer, A. T., & Fang, A. (2012). **The efficacy of cognitive behavioral therapy: A review of meta- -analyses.** *Cognitive Therapy and Research*, 36(5), 427-440. <https://doi.org/10.1007/s10608-012-9476-1>.

KING, A.L.S.; NARDI, A.E.; CARDOSO, A. (Orgs.). **Nomofobia: Dependência do Computador, Internet, Rede Sociais? Dependência do Telefone Celular?.** São Paulo: Atheneu, 2014

LEVY, P. (1996). *O que é virtual?* São Paulo: Editora 34.

LEWANDOVSKI, Carilei Isabel. **As influências dos jogos eletrônicos no desenvolvimento infantil.** 2015. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Psicologia) – Departamento das humanidades e educação, UNIJUÍ, Santa Rosa, 2015. Disponível em: <http://bibliodigital.Unijui.edu.br:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/3308/carilei%20pdf.pdf?sequence=1>. Acesso em: 05 de Dez de 2022.

MACHADO, Vitor B. **Diferentes, porém iguais.** Rio de Janeiro. 2010. Disponível em: <http://www.contee.org.br/noticias/artigos/art508.asp>. Acesso em: 31 out. 2022.

MATHIAS, E. L. U.; GONÇALVES, J. P. **As tecnologias como agentes de mudança nas concepções de infância: desenvolvimento ou risco para as crianças?** 2017. Disponível em: <file:///C:/Users/Usu%C3%A1rio/Downloads/485-1622-1-PB.pdf>. Acesso em: 12/12/2022.

MOREIRA, Carlos; SILVA, D. FACULDADE DE EDUCAÇÃO E MEIO AMBIENTE. **ESTRATÉGIAS DA TERAPIA COGNITIVA COMPORTAMENTAL APLICADA À DEPENDÊNCIA TECNOLÓGICA.** [s.l.: s.n., s.d.]. Disponível em: <https://repositorio.faema.edu.br/bitstream/123456789/2712/1/ESTRAT%C3%89GIAS>. Acesso em: 11 dez. 2022.

NIE, N. H. e LUTZ, E. *Internet and Society: A Preliminary Report: Stanford Institute for the Quantitative Study of Society*, 2000.

PATRIOTA, M. **O impacto da tecnologia móvel no relacionamento interpessoal da Geração Z.** 2015. 30 f. TCC (Bacharelado) - Curso de Propaganda e Marketing do, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2015. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/187131455.pdf>.

PETRI, Ivonilda Soares; RODRIGUES, Raquel Flores de Lima. **Um olhar sobre a importância do brincar e a repercussão do uso da tecnologia nas relações e brincadeiras na infância.** *Research, Society and Development*, v. 9, n. 9, p. 1-30, ago. 2020. Disponível em: [encurtador.com.br/ip013](http://encurtador.com.br/ip013). Acesso em: 31 out. 2022

POSTMAN, Neil. **O desaparecimento da infância.** Disponível em: **Moodle USP: e-Disciplinas.** [edisciplinas.usp.br](http://edisciplinas.usp.br). Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4872132/mod\\_resource/content/1/O%20desaparecimento%20da%20inf%C3%A2ncia.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4872132/mod_resource/content/1/O%20desaparecimento%20da%20inf%C3%A2ncia.pdf). Acesso em: 14 dez. 2022. Acesso em: 30 out. 2022

ROTHER, Edna Terezinha. **Revisão sistemática X revisão narrativa.** *Acta Paulista de Enfermagem* [online]. 2007, v. 20, n. 2 [Acessado 5 Dezembro 2022], pp. v-vi. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0103-21002007000200001>. Epub 17 Jul 2007. ISSN 19820194. <https://doi.org/10.1590/S0103-21002007000200001>.

SANTOS, C. C. D.; BARROS, J. F. **Efeitos do Uso das Novas Tecnologias da Informação e Comunicação para o Desenvolvimento Emocional Infantil: Uma Compreensão Psicanalítica.** *Psicologia*. Pt. p 16. 2017. Disponível em: <https://www.psicologia.pt/artigos/textos/TL0435.pdf>. Acesso em: 12/12/2022.

SANTOS, Thaís Aluane Silva et al. **A influência da tecnologia no desenvolvimento da criança pré-escolar e escolar.** *Investigação qualitativa em saúde: avanços e desafios*, São Paulo, v. 3, p. 592-608, 2020b. Disponível em: <https://publi.ludomedia.org/index.php/ntqr/article/view/188>. Acesso em: 09 dez. 2022.

SILVANO COSTA, Larissa; PAULA, Maria; MATOS, Pereira; et al. **A SUBSTITUIÇÃO DO BRINCAR: IMPLICAÇÕES DO USO DE TECNOLOGIAS POR CRIANÇAS DE 0 A 2 ANOS** [s.l.: s.n., s.d.]. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/20066/1/Artigo%20Larissa%20Finalizado.pdf>

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. **Manual de orientação: saúde da criança e adolescência na era digital.** Rio de Janeiro: SBP; 2016. Disponível em: [https://www.sbp.com.br/fileadmin/user\\_upload/2016/11/19166d-MOrient-Saude-CrianeAdolesc.pdf](https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/2016/11/19166d-MOrient-Saude-CrianeAdolesc.pdf). Acesso em: 09 dez. 2022.

SOUZA, Joseilda Sampaio de. **Brincar em tempos de tecnologias digitais móveis.** 2019. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/28762>. Acesso em: 09 dez. 2022.

STOROLLI FILHO, Edson Ap.; et al. **Internet e Adolescência- Pontos Positivos.** 2010. 12 f. Monografia (Doutorado) - Curso de Ciências Matemáticas e de Computação, Ciências de Computação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

UNGERER, R. Sociedade Globalizada e Mídia Digital. In: ABREU, C.N.; EISENSTEIN, E.; ESTEFENON, S.G.B. (Orgs.). **Vivendo Esse Mundo Digital: Impactos na Saúde, na Educação e nos Comportamentos Sociais.** Porto Alegre: Artmed, 2013. p. 21-30.

YOUNG KS. **Internet addction: the emergence of a new clinical disorder.** *Cyberpsychol Behav.* 1998;1(3): 237-44.

YOUNG, K. S. **Terapia de família para dependência de jogos pela internet entre adolescentes e crianças.** In: YOUNG, K. S; ABREU, C. N. (orgs.). *Dependência de internet em crianças e adolescentes: fatores de risco, avaliação e tratamento.* Porto Alegre: Artmed, 2019. cap. 13, p. 244.

YOUNG, K.S.; ABREU, C.N. **Dependência de Internet: Manual e Guia de Avaliação e Tratamento.** Porto Alegre: Artmed. 2011