

## Influência tecnológica: Efeitos nos costumes de crianças e adolescentes

### Technological influence: Effects on the customs of children and adolescents

Lara Kerollayne Silva de Sousa<sup>1</sup>, Maria Mariana Maia Melo Fernandes<sup>2</sup>

v. 8/ n. 3 (2020)  
Julho/Setembro

Aceito para publicação em  
22/06/2020.

<sup>1</sup>Graduanda em Direito pela  
Universidade Federal de  
Campina Grande. E-mail:  
larakerollayne@hotmail.com;

<sup>2</sup>Graduanda em Direito  
pela Universidade Federal de  
Campina Grande. E-mail:  
praxedesmelomariana@gmail.c  
om;

#### Resumo

O presente artigo busca debater a relação entre as novas tecnologias e o desempenho físico, social e emocional de crianças e adolescentes. O objetivo é pontuar as principais características dos recursos digitais e analisar as transformações em valor, no que tange as atividades cognitivas, afetivas e sociais de crianças e adolescentes. Dito isto, foram manuseados os métodos de pesquisa monográfico e dedutivo, juntamente com o documental e bibliográfico, por meio de revistas, artigos científicos, livros e base legal. Portanto, conclui-se, através deste estudo, que as novas tecnologias influenciam diretamente nos hábitos infantojuvenis, uma vez que, as atividades recreativas tradicionais passaram a ser ferramentas secundárias. Vale ressaltar, a importância da assistência familiar e estatal na rotina dos jovens, tendo como base a seguridade dos direitos fundamentais em prol da construção saudável destes, enquanto pessoa humana.

*Palavras-chave:* influência tecnológica, costumes infantojuveis, direitos fundamentais.

#### Abstract

This article seeks to discuss a relationship between new technologies and physical, social and emotional well-being of children and adolescents. The objective is to score as the main resources of digital resources and analyze them as transformations in value, without variables such as cognitive, affective and social activities of children and adolescents. That said, monographic and deductive research methods, combined with documentary and bibliographic methods, were manipulated through magazines, scientific articles, books and the legal basis. Therefore, it can be concluded through this study, that the new technologies directly influence children's and youth habits, since, as traditional recreational activities used in secondary tools. It is worth mentioning the importance of family and state assistance in the routine of young people, based on the security of fundamental rights in the development of healthy construction, as a human person.

*Keywords:* technological influence, infantojuable costumes, fundamental rights.

## **1. Introdução**

A preocupação com a defesa dos direitos das crianças e dos adolescentes tem se tornado cada vez mais acentuada na atualidade. Ao longo dos anos, o crescimento no espaço virtual, sobretudo, no que tange a comunicação, possibilitou que pessoas do mundo inteiro trocassem informações, ligações mensagens, vídeos, fotos, e-mails, e assim por diante, em um curto espaço de tempo. Essa tecnologia, que disponibiliza além da conversa digital, jogos, filmes, séries e imagem em tempo real tem se tornado a nova diversão de crianças e adolescentes. É inegável a contribuição do progresso científico no desenvolvimento social, mas é atípica a posição atual dos indivíduos frente a era digital, uma vez que é nítida a passagem dos seres sociais para seres sócio virtuais. Em vista disso, é comum depara-se com pessoas que têm dificuldade de interagir com o mundo real, uma vez que, dependem das opções que o mundo virtual pode lhes oferecer.

Segundo pesquisa do IBGE (2018), no Brasil entre as pessoas com 10 anos ou mais de idade que acessaram a Internet no período de referência da pesquisa, 94,2% o fizeram para trocar mensagens de texto, voz ou imagens por aplicativos diferentes de e-mail. Assistir a vídeos, programas, séries e filmes foi a motivação de 76,4% desse contingente, seguido por conversar por chamada de voz ou vídeo (73,3%) e enviar ou receber e-mail (69,3%). De certo modo, o livre acesso, a diversidade de conteúdos e os meios de propagação, quando prevalentes na rotina dos jovens podem deturpar as etapas do seu desenvolvimento, como a reprodução de comportamentos virtuais.

Assim, o presente artigo tratará sobre a importância da proteção de crianças e adolescente frente as novas ferramentas tecnológicas visto sua posição de vulnerabilidade, bem como explicar o tratamento jurídico e familiar que é dado a essa questão. De acordo com o Estatuto da Criança e do Adolescente, é assegurado o direito a proteção à vida e à saúde, através da efetivação de políticas públicas que permitam o desenvolvimento sadio e harmonioso, em condições dignas de existência. Dessa forma, é de extrema importância ultrapassar este obstáculo para que se tenha uma saúde pública que entenda as tecnologias da informação e os sujeitos que nela interagem.

Em virtude disso, tem-se como pressuposto questionar os efeitos do uso da tecnologia da informação e comunicação para o saudável desenvolvimento infantojuvenil, no que tange os aspectos físicos, mentais, morais, espirituais e sociais, em condições de liberdade e de dignidade, como bem explana o ECA. No primeiro momento, serão apresentados alguns preceitos doutrinários no tocante as características da influência tecnológica, considerados cruciais para a compreensão do

problema aqui colocado, levando em conta as ferramentas mais utilizadas pelo grupo estudado. Por conseguinte, o trabalho aqui exposto tem como finalidade apresentar não somente os aspectos da influência tecnológica, mas também expor por meio de argumentos sólidos e concisos as falhas, conflitos e efeitos no comportamento de crianças e adolescentes. Posto isso, garantir a eficácia dos seus direitos fundamentais.

Por fim, essas particularidades serão explanadas no decorrer de todo o trabalho, utilizando-se de conceitos doutrinários, pesquisas e percentuais por meio de revistas, artigos científicos, doutrinas e bases legais acerca do conteúdo em comento. Em suma, foram utilizados os métodos de pesquisa bibliográfica e documental.

## **2. Características da influência tecnológica**

De certo modo, pode-se falar de duas definições de tecnologia. A primeira, diz respeito aos aspectos puramente técnicos e os seus elementos, como o conhecimento, as habilidades, as ferramentas e os recursos, enquanto que a segunda engloba, além das características anteriores, os aspectos organizacionais, a exemplo, as atividades econômicas e industriais, usuários e consumidores, além dos aspectos culturais, como os códigos de comportamento, objetivos, valores e códigos éticos. Logo, dentro dos novos ramos da socialização, existe uma necessidade incessante de produzir e reproduzir conteúdos em alta velocidade, os quais por sua vez, soltos na rede, perdem valor e logo são descartados (PACEY, 1983).

No que tange as novas formas de comunicação, o ciberespaço possibilita aos jovens a criação de identidades virtuais, onde os usuários criam e recriam uma imagem perfeita para fazer parte dos padrões estabelecidos virtualmente, tornando-se um ciclo vicioso. Além disso, vale ressaltar, que a identidade dos indivíduos é absorvida na rede e passa a se conectar com outros usuários e a criar novas personalidades, evidenciando a necessidade do indivíduo de ser compreendido por outro e expressar as emoções através do diálogo ou do contato físico. Porém, com essas novas ferramentas tecnológicas, as relações se tornaram frágeis e podem deixar sequelas no comportamento humano, visto que as questões atreladas à empatia, a interação social e o contato físico se perdem no meio virtual (HONORATO, 2014).

Nesse sentido, o meio virtual, oferece um terreno fértil para que os desejos onipotentes se realizem e tudo passa a funcionar conforme a construção do mundo imaginário com o intuito de enfrentar a própria desorganização interna, “pois ao ser criada uma identidade alternativa através de

um simples clique, evita-se o confronto com aspectos mais sensíveis e fragilizados da personalidade em formação” (ESTEFANON, 2011, p. 47).

De fato, não se pode confundir comunicação e compreensão, porque a comunicação é a transmissão de informações a um grupo de indivíduos que podem entender o que significa a informação. Mas a compreensão é um fenômeno que mobiliza os poderes subjetivos de simpatia para entender uma pessoa que é também sujeito. Logo, “ se me recordo de quando estou sofrendo. Se tenho este fenômeno de simpatia para entender esse sofrimento, isso gera a compreensão. Então, estamos num planeta de tantas comunicações e pouca compreensão” (MORIN, 2002, p. 42), seja nas relações familiares, estudantis, profissionais ou até mesmo com os demais membros da sociedade.

Em suma, sabe-se que a tecnologia da informação está intimamente presente na vida de crianças e adolescentes, seja por meio de desenhos, jogos, redes sociais, vídeos no Youtube, dentre outros. Em vista disso, esse contato frequente pode propiciar uma fragilização nas atividades do cotidiano, atividades estas que são fundamentais, como escovar os dentes, comer, dormir e participar de eventos familiares, assim como pode desencadear problemas futuros, a exemplo, a dependência virtual. Dessa forma, “é cada vez mais comum ver crianças no computador dos pais digitando seu nome, ao invés de praticar sua escrita no caderno de caligrafia. ” (PAIVA; COSTA, 2015, p. 2). Pois, como bem exposto por Paiva e Costa (2015, p. 3):

[...]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.

Em síntese, as crianças podem desfrutar de grandes benefícios ao usar a rede como uma rica ferramenta educacional e também de lazer sadio, porém o que se nota é que cabe a estas escolher aquilo que deseja ler, ver ou ouvir, dificultando também a filtragem do que é necessário, confiável e passível de controle. Por outro lado, os adolescentes constituem um grupo de risco particularmente importante visto estarem expostos a discussões "online", onde buscam relacionamentos e atividade sexual, além de terem uma supervisão muito mais difícil. Ademais, “ a falsa sensação de segurança que o anonimato propicia faz com que os diálogos frequentemente se tornem mais pessoais e íntimos do que se tornariam numa conversa face a face com um estranho ” (DORIA FILHO, 2001, p. 3).

É sabido que nas relações virtuais, a sensação de ser querido, conhecido e conceituado, de certa forma repara o sentimento de isolamento, uma vez que essa admiração gera uma sensação de pertencimento e semelhança aos demais usuários. Assim, a troca de ânimo e unidade entre os indivíduos influencia a continuar o seu desenvolvimento, pois “ quando nos sentimos fracos ou dominados injustamente, precisamos de um herói para nos representar de forma vantajosa e reparar nossa falta de autoestima” (CYRULNIK,2005, p.141).

Nesse sentido, o herói tem uma função de defesa por delegação [...] uma criança traumatizada, marginalizada, envergonhada com o que lhe acontece e sentindo-se, contudo, um ser excepcional, torna-se ávida de heróis. [...] O que também quer dizer que uma sociedade fragmentada não propõe às crianças o mesmo tipo de herói que uma sociedade tranquila [...] como droga. Os ídolos não são feitos para representar, são injetados na cultura para dar prazer. (CYRULNIK, 2005, p.146)

### **3. Efeitos nos costumes de crianças e adolescentes**

O comportamento manifesto advém de uma série de fatores que se agregam ao período do desenvolvimento humano, uma vez que estes são provenientes de influências sociais, genéticas e ambientais, ou seja, são fatores que estão inter-relacionados de diferentes formas e em diferentes níveis, exercendo um efeito dimensional. Sabe-se que as lesões emocionais, o abalo moral ou afetivo e os traumas são pouco passíveis de alteração, já as atividades praticadas pelos indivíduos em seu tempo livre são moldáveis e suscetíveis de controle (POLANCZYK, 2009).

O período de desenvolvimento da criança e do adolescente é um processo que exige cuidado e atenção, pois é nesse período que se pode prevenir ou diminuir riscos físicos e emocionais. Tomando como base a relação de causa e efeito no uso das novas ferramentas digitais, estudos apontam que a utilização indisciplinada desses mecanismos reflete diretamente na dificuldade de conviver e estabelecer um contato face a face entre os indivíduos. Neste sentido, é importante ressaltar o papel desses instrumentos como ferramentas que poderão ser utilizadas de maneira positiva ou negativa, enfatizando os efeitos produzidos a longo prazo nos costumes de crianças e adolescentes (TWENGE; CAMPBELL, 2018).

A tecnologia pode ser uma ferramenta positiva quando utilizada de forma adequada. Rosetti e Cotonho (2016), expõem e discutem sobre o acesso a jogos eletrônicos por crianças e mostram pontos positivos desse contato. Tal pesquisa mostra que o acesso aos jogos eletrônicos contribui de forma significativa no processo de aprendizagem formal dos alunos, que pode trazer benefícios,

dentre eles, a concentração, a aprendizagem de conteúdos escolares, a agilidade nas atividades motoras, a organização nas tarefas diárias e entre outros.

Em consoante com os autores, Fantin e Rivoltella elucidam (2010, p.96):

[...] parece lugar comum afirmar que a escola não pode deixar de pensar a relação das crianças com as tecnologias justamente pela possibilidade de refletir, desconstruir e descondicar esta relação, visto que seus usos podem ser redimensionados e suas interações podem ser mais ativas e interativas, consentindo a possibilidade de as crianças se comunicarem a partir de um modo mais reflexivo. E isso implica a necessidade de caracterizar as formas, as condições de acesso e uso e o que isso representa, sobretudo às crianças excluídas das possibilidades de interação mediada fora do contexto escolar. Caracterizar o objeto, o contexto, o papel do adulto, o papel do grupo, os programas utilizados, bem como refletir sobre os processos de metacognição envolvidos nessa relação pode não apenas instrumentalizar e capacitar as crianças, mas também empoderá-las no sentido fazer escolhas com critérios e de qualificar as situações de aprendizagem, autoria e participação em contextos formais e informais.

Através de vários estudos e experimentos, foi possível estabelecer uma relação do tempo de uso de telas com a dificuldade das experiências sinestésicas das crianças. Foi constatada consequências como diminuição de curiosidade, menor autocontrole, maior dificuldade de concentração nas atividades diárias e menor facilidade de fazer amigos, além da instabilidade emocional, estas sendo acentuada em crianças com maior tempo de uso de tela. Já entre adolescentes de faixa etária de 14 (quatorze) a 17 (dezessete) anos, o estudo conclui que usuários que passam mais que 7 (sete) horas diárias, são duas vezes mais propensos a serem diagnosticados com ansiedade, depressão ou algum outro distúrbio se comparados a usuários com pouco tempo de uso, como cerca de 1 (uma) hora diária (CAMPBELL; TWENGE, 2018).

Na sequência, o uso moderado de 4 (quatro) horas diárias de telas também provoca um dano na integridade moral, emocional e física de seus usuários, embora em menor grau que os usuários com maior tempo de uso. Por fim, a diferença entre usuários que passam pouco tempo em telas e usuários que não as usam possui alterações ínfimas, ou seja, não sofre nenhum desvio ou dano. Os autores apontam a importância dessas associações para a descoberta dos riscos sofridos e a futura intervenção (CAMPELL; TWENGE,2018).

Ainda assim, a tecnologia é para muitas crianças e adolescentes a principal forma de entretenimento, comunicação, pesquisa e entre outras possibilidades de uso que estimulam e dão ânimo. Pois, “ a captura do olhar da pequena criança na tela portátil em muitos casos costuma funcionar como uma ‘chupeta eletrônica’ que suspende as demandas e os deslocamentos do bebê pelo espaço e que fazem necessária a relação com outros que advirtam” (JERUSALINSKY, 2014, p.14).

Normalmente o desenvolvimento emocional é negligenciado em proporção direta ao tempo passado conectado, o uso de dispositivos, mesmo conectado a outras pessoas, é uma atividade solitária e que não demanda nenhuma interação humana real. Os problemas relacionados ao uso exagerados de dispositivos demonstram uma lacuna emocional, o escape para as telas é incentivado desde cedo, quando estas lhes servem de babás. Mendes (2015, p. 141) enfatiza que, “ao se fazer emocionalmente ausente ou manter as crianças compulsivamente ocupadas de modo a neutralizar sua vivacidade e sua contribuição, o ambiente não está cumprindo com os requisitos de ser suficientemente bom”. A partir disso, é o preenchimento virtual que é um dos responsáveis por agravar ou propiciar os riscos na saúde emocional infantojuvenil.

O isolamento e a dependência virtual são cenas que se tornam cada vez mais comuns na maioria dos lares. O celular passou a ser o receptáculo da maior parte da atenção dos jovens, no qual as relações que poderiam ser fortalecidas se tornam planos de fundo para as telas. Expõem Santos e Barros (2017, p.2) “ao tentar entender o exagero das crianças com os eletrônicos, percebe-se que há uma falta e não um excesso. As tecnologias preenchem o lugar de algo faltante, de um espaço vazio, mas que está ali, para ser preenchido. ” Em conformidade, descreve Eisenstein e Estefanon (2011, p. 43):

[...] são ágeis, curiosos, informados e dominam a tecnologia. Não são mais o futuro, porque o futuro já é. Mesmo assim, ainda existe a queda do rendimento escolar, as dificuldades do diálogo, um paradoxal isolamento no meio da rede de tantos contatos e conexões e a falta de comunicação do afeto nas famílias onde todos ficam “perdidos”. ‘Com viver’ num mundo em constante e cada vez mais veloz transformação pode ocasionar riscos e problemas à saúde, durante uma fase de crescimento e desenvolvimento onde talvez a maturação cerebral seja estimulada por tantas imagens coloridas em pixels que formam confusões e também problemas de memória e de concentração.

A influência da tecnologia na vida dos jovens tem chamado a atenção da sociedade, onde o chamado distúrbio dos jogos Gaming disorder que se caracteriza pela falta de controle quanto a prática de jogos eletrônicos, online ou off-line, foi incluído pela Organização Mundial de Saúde em sua nova classificação estatística internacional de doenças e problemas relacionados ao conjunto de distúrbios causados por comportamentos viciantes. Este cuidado deverá ter em especial atenção à crianças e adolescentes que crescem com o contato em excesso às ferramentas tecnológicas e tem o limite de horas ultrapassados, por compreender que estas estão mais susceptíveis a tais distúrbios emocionais e sociais (WORLD HEALTH ORGANIZATION, 2019).

#### **4. Proteção dos direitos da criança e do adolescente**

Neste sentido, o Estado brasileiro, juntamente à família tem o compromisso de cuidar da saúde social e emocional de crianças e adolescentes. No artigo 7º do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) assegura o “direito a proteção à vida e à saúde, mediante a efetivação de políticas sociais públicas que permitam o nascimento e o desenvolvimento sadio e harmonioso, em condições dignas de existência”. O cuidado com a saúde física, emocional e social deve ser prioridade, além de ser reconhecida a necessidade da formação profissional nessa área para a identificação, avaliação e intervenção em prol de crianças e adolescentes que sofrem com o mau uso dos recursos tecnológicos. A correta identificação e avaliação dos problemas pode habilitá-los a uma triagem mais eficiente dos quadros mais graves com o intuito de melhorar os serviços especializados de saúde (BRASIL,1990).

Outrossim, o artigo 3º do supracitado ECA apregoa a garantia e o gozo dos direitos fundamentais por crianças e adolescentes “assegurando-se lhes, por lei ou por outros meios, todas as oportunidades e facilidades, a fim de lhes facultar o desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e de dignidade. ” (Brasil,1990). É importante investigar o que de fato torna a criança e o adolescente vulnerável às influencias tecnológicas, bem como analisar o comportamento destes e quais as consequências para esse grupo no futuro, em relação ao seu desenvolvimento físico, emocional e social. Dessa forma, o legislador inseriu na Constituição Cidadã os direitos fundamentais expostos no artigo 227:

É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.

§1º O Estado promoverá programas de assistência integral à saúde da criança, do adolescente e do jovem, admitida a participação de entidades não governamentais, mediante políticas específicas e obedecendo aos seguintes preceitos:

- I - aplicação de percentual dos recursos públicos destinados à saúde na assistência materno-infantil;
- II - criação de programas de prevenção e atendimento especializado para as pessoas portadoras de deficiência física, sensorial ou mental, bem como de integração social do adolescente e do jovem portador de deficiência, mediante o treinamento para o trabalho e a convivência, e a facilitação do acesso aos bens e serviços coletivos, com a eliminação de obstáculos arquitetônicos e de todas as formas de discriminação (BRASIL, 1988)



De tal modo, também “ é assegurado acesso integral às linhas de cuidado voltadas à saúde da criança e do adolescente, por intermédio do Sistema Único de Saúde, observado o princípio da equidade no acesso a ações e serviços para promoção, proteção e recuperação da saúde. ” Além disso, acrescenta o §3º, a defesa e a garantia de formação específica e permanente de profissionais que atuam no cuidado diário ou frequente de crianças com o intuito de detectar sinais de riscos ao desenvolvimento psíquico, assim como, o acompanhamento que se fizer necessário.

## **5. Metodologia**

O trabalho compõe-se de pesquisas de natureza exploratória, no que tange o nível de profundidade, sendo utilizadas dados bibliográficos e documentais em razão da forma como foram escolhidas as referências e as informações. Além disso, a pesquisa foi embasada no método de abordagem qualitativo e dedutivo, visto que buscou-se identificar, compreender e interpretar comportamentos do grupo estudado.

Como meio principal de pesquisa foi utilizado o Google acadêmico, com o uso das palavras chaves: Infância, adolescência, tecnologia, costumes, desenvolvimento, depressão e ansiedade. Diversas combinações foram feitas, sempre atentas aos elementos de interesse: infantojuvenil, a tecnologia e a saúde.

Neste caso, o trabalho foi dividido em dois momentos, inicialmente, buscou-se uma abordagem linear dos conceitos e aspectos da influência digital no comportamento infantojuvenil, com base em livros, revistas, artigos científicos e entre outros para um melhor entendimento do assunto. No segundo momento, ocupou-se em um estudo mais aprofundado dos efeitos comportamentais em função do uso da tecnologia por crianças e adolescentes.

## **6. Considerações finais**

O presente trabalho procurou investigar a relação entre crianças e adolescentes frente ao espaço virtual, partindo do binômio - causa e efeito - comportamental causado pelo mesmo. A partir da perspectiva de que a infância e a juventude não são um conceito cristalizado, mas socialmente construído e, portanto, em constante transformação.

Quanto à relação do público infantojuvenil com a tecnologia, nota-se, por vezes, que a medida em que estas possuem intimidade e domínio da tecnologia, as funções recreativas

tradicionais tornam-se ferramentas secundárias. O artigo procurou mostrar também, a influência social presente no desejo de aceitação, incluindo ou excluindo indivíduos que não fazem parte dos padrões impostos.

Diante de todo o exposto, conclui-se que crianças e adolescentes se encontram em situação de vulnerabilidade frente as novas redes de comunicação, uma vez que o acesso indisciplinado aos dispositivos eletrônicos está intimamente ligado aos problemas de saúde emocional e comportamental nos últimos anos. Dessa forma, tais sequelas exigem uma maior atenção e cautela, haja vista que aqueles são portadores de direitos e garantias fundamentais amparados pelo Estatuto da Criança e do Adolescentes (ECA) e pela a Lei suprema.

Além disso, como as novas tecnologias são tão presentes na vida dos jovens, é de extrema importância fiscalizar o uso virtual e observar o comportamento destes dentro e fora do ciberespaço para que se possa entender os efeitos no comportamento dos mesmos. Logo, é preciso que algumas medidas de responsabilidade do uso virtual façam parte do vocabulário das escolas e postos de saúde em nosso país, sendo necessário conscientizar crianças sobre a importância do seu comportamento nas redes e as consequências do seu mau uso.

Por fim, vale ressaltar a importância do comportamento dos pais no que tange as formas de lidar com o comportamento dos filhos para que não ocorra a delegação da sua atenção para as telas. Com isso, conclui-se que o ambiente vivido por essas crianças não pode ser ocupado por um mundo virtual, a construção de conexões reais é fundamental para seu desenvolvimento.

## **Referências**

BRASIL. **Constituição (1988)**. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília-DF: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2017.

\_\_\_\_\_. Lei no 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 16 jul. 1990. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/LEIS/L8069.htm#art266](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L8069.htm#art266)>. Acesso em: 04 de set. 2019.

COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI, Claudia Broetto. **Prática de jogos eletrônicos por crianças pequenas: o que dizem as pesquisas recentes?** Rev. Psicopedagogia. vol. 33, n. 02, p. 346-357, set. 2016.

CYRULNIK, Boris. **Corra, a vida te chama: memórias**. Rio de Janeiro, Rocco Digital, 2013.

\_\_\_\_\_. **O murmúrio dos fantasmas**. São Paulo, Martins Fontes, 2005.

DORIA FILHO, Ulysses. **Promoção de Segurança da Criança e do Adolescente Frente à Mídia (TV, Internet)**. Documento Científico do Departamento de Segurança da Criança e do Adolescente. Disponível em:  
<[https://www.sbp.com.br/fileadmin/user\\_upload/img/documentos/doc\\_promocao\\_seguranca.pdf](https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/img/documentos/doc_promocao_seguranca.pdf)>. Acesso em: 20 de ago. 2019.

EISENSTEIN, Evelyn; ESTEFANON, Susana. **Geração digital: riscos das novas tecnologias para crianças e adolescentes**. Revista Hospital Universitário Pedro Ernesto. vol. 10, n. 2, p. 42-53, ago. 2011.

FANTIN, Monica; RIVOLTELLA, Pier Cesare. **Crianças na era digital: Desafios da comunicação e da educação**. Revista de Estudos Universitários, Sorocaba, SP, v. 36, n. 1, p. 89-104, jun. 2010.

Honorato, Eduardo Jorge Sant Ana. **A interface entre Saúde Pública e Cibercultura. Ciência & Saúde Coletiva**. 2014. Disponível em:<[https://www.scielosp.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S141381232014000200481](https://www.scielosp.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S141381232014000200481) > Acesso em : 20 de ago. 2019.

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia Estatística. **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios**. 2018. Disponível em: <<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-deimprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/20073-pnad-continua-tic-2016-94-2-das-pessoasque-utilizaram-a-internet-o-fizeram-para-trocar-mensagens>>. Acesso em: 25 de ago. 2019.

MENDES, Roberta. **Smartphones – objeto transicional e conectividade de um novo espaço potencial.** Estudos de Psicanálise, Belo Horizonte, n. 44, p.133–144, 2015.

JERUSALINSKY, Julieta. **As crianças entre os laços familiares e as janelas virtuais.** \_\_\_\_\_. Colóquio de Psicanálise com Crianças. Out. 2014, São Paulo. Anais do III Colóquio de Psicanálise com Crianças. Disponível em: <[http://www.sedes.org.br/Departamentos/Psicanalise\\_crianca/coloquio2014/images/Anais\\_III\\_Coloquio\\_2014.pdf](http://www.sedes.org.br/Departamentos/Psicanalise_crianca/coloquio2014/images/Anais_III_Coloquio_2014.pdf)>. Acesso em: 05 set. 2019.

MORIN, Edgar. **As duas globalizações – complexidade e comunicação uma pedagogia do presente.** Porto Alegre: EDIPUCRS, 2002.

PACEY, Arnold. **The culture of technology.** The Mit Press Cambridge, Massachusetts, 1983. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?hl=ptBR&lr=&id=JFfV7EopNPoC&oi=fnd&pg=PP9&dq=The+Culture+of+Technology&ots=UJ8pZrI2Zd&sig=J-7a-wfZGOUjNh1cUYQMfguNZM4#v=onepage&q=The%20Culture%20of%20Technology&f=false>> . Acesso em: 25 de ago.2019

PAIVA, Natália Moraes Nolêto; COSTA, Johnatan da Silva. **A influência da tecnologia na infância: Desenvolvimento ou ameaça?** Psicologia.pt, Piauí, 2015. Disponível em: <<http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf>>. Acesso em: 30 setembro 2019.

POLANCZYK, Guilherme Vanoni. **Em busca das origens desenvolvimentais dos transtornos mentais.** Rev. psiquiatr. Rio Grd. Sul vol.31 no.1 Porto Alegre, 2009. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S010181082009000100005&lng=en&nr m=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010181082009000100005&lng=en&nr m=iso)>. Acesso em 03 set. 2019.

SANTOS, Caroline Cezimbra dos Santos; BARROS, Jane Fischer. **Efeitos do uso das novas tecnologias da informação e comunicação para o desenvolvimento emocional infantil: Uma compreensão psicanalista.** Psicologia.pt, Porto Alegre, 2017. Disponível em: <[https://www.psicologia.pt/artigos/ver\\_artigo\\_licenciatura.php?efeitos-do-uso-das-](https://www.psicologia.pt/artigos/ver_artigo_licenciatura.php?efeitos-do-uso-das-)

novastecnologias-da-informacao-e-comunicacao-para-o-desenvolvimento-emocional-infantil-umacompreensao-psicanalitica&codigo=TL0435&area=D4A>. Acesso em: 02 set. 2019.

SANTOS, Maria do Carmo. **Problemas de saúde mental em crianças e adolescentes: identificar, avaliar e intervir.** 2 ed. Lisboa: Edições sílabo, 2015.

TWENGE, Jean M.; CAMPBELL, W. Keith. **Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents: Evidence from a populationbased study.** Preventive Medicine Reports. n.12, p. 271-283, 2018. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2211335518301827>>. Acesso em 30 ago. 2019.

World health organization. **ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics.** Vers. 4; 2019. Disponível em: <https://icd.who.int/>. Acesso em: 06 set. 2019