

## UM OLHAR SOBRE O USO EXCESSIVO DA TECNOLOGIA NA INFÂNCIA

**Andressa Myllena de Oliveira Nunes<sup>1</sup>**

**Brenda Sabrina Alves Pereira<sup>2</sup>**

**Juliana Gomes da Silva Soares<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Centro Universitário Santo Agostinho- UNIFSA, [andressamyllenafnt@hotmail.com](mailto:andressamyllenafnt@hotmail.com)

<sup>2</sup> Centro Universitário Santo Agostinho- UNIFSA, [breen.sabrina@hotmail.com](mailto:breen.sabrina@hotmail.com)

<sup>3</sup>Centro Universitário Santo Agostinho- UNIFSA, [julianagss21@gmail.com](mailto:julianagss21@gmail.com)

### RESUMO

O uso das tecnologias através do manuseio de aparelhos eletrônicos por crianças, na atualidade, está cada vez mais intenso. Muitos estudos discutem sobre as vantagens da utilização da tecnologia no processo escolar, como facilitador da aprendizagem, enquanto outros teóricos têm alertado sobre os problemas que o uso excessivo de aparelhos eletrônicos podem causar no desenvolvimento infantil. Este projeto, portanto, teve como objetivo geral investigar as principais consequências do uso excessivo de aparelhos eletrônicos para crianças, através de pesquisas com educadores. Apresentou-se como objetivos específicos a) investigar como a tecnologia pode ser aliada ao desenvolvimento psicossocial da criança; e b) identificar as consequências do uso exacerbado de aparelhos eletrônicos a partir de um olhar psicopedagógico. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica, a partir da abordagem qualitativa de caráter exploratório. Os dados obtidos foram analisados e categorizados de maneira sistemática, apontando os resultados mais relevantes do material bibliográfico investigado, como resultado, os artigos enfatizam a questão do equilíbrio e de uma comunicação estabelecida entre os pais e as instituições educativas, para uma melhor condução do seu uso na infância. Além disso, pontuaram que seu excesso pode trazer prejuízos para o desenvolvimento físico, social, mental, cognitivo e até a aprendizagem. Portanto, podemos concluir que o uso da tecnologia é viável na sociedade moderna e capitalista da qual vivemos. Onde a cada dia é necessário para atualização de informações e utilizada para o estabelecimento de comunicações.

**Palavras-chave:** Tecnologia; Infância; Criança; Aparelhos Eletrônicos.



# ICONAIS

**Congresso Nacional de Inovações em Saúde**  
[doity.com.br/conais2021](http://doity.com.br/conais2021)



## 1. INTRODUÇÃO

Atualmente, a tecnologia tem se desenvolvido e modernizado, popularizando-se através do uso de tablets; celulares; computadores e notebooks entre a população adulta, mas também adolescente e infantil. À medida que o ser humano vai se desenvolvendo, os meios eletrônicos lhe acompanham fazendo parte de seu desenvolvimento. O avanço tecnológico chegou a tal ponto que não se pode mais realizar até tarefas simples do cotidiano sem que os aparelhos eletrônicos estejam presentes. A vida está permeada de tecnologia. Com isso, as instituições educacionais também passaram a fazer uso dos aparelhos eletrônicos de diversas formas, aliando ensino e tecnologia.

Destarte, paralela à necessidade de integração das crianças e adolescentes ao mundo da tecnologia, surge uma preocupação por parte de pais e educadores acerca dos possíveis malefícios que a tecnologia pode trazer para o desenvolvimento emocional, cognitivo, social e físico. Esse olhar tem sido o foco de inúmeras pesquisas acerca das consequências observadas pelos educadores na vida das crianças decorrente do uso excessivo de aparelhos eletrônicos. E esta pesquisa teve como foco o levantamento dessas investigações publicadas nas plataformas acadêmicas, tais como Scielo, Google Acadêmico, BVS, EBSCO host e Pepsic.

O problema desta pesquisa, então, gira em torno da seguinte pergunta: quais as consequências podem ser observadas pelos educadores em crianças que usam aparelhos eletrônicos de maneira excessiva? Como possibilidades de respostas a esta pesquisa, teve-se as seguintes hipóteses iniciais: a) as crianças que usam aparelhos eletrônicos excessivamente podem ter dificuldades no processo de socialização e b) o uso excessivo de tecnologia na infância pode gerar alterações psicológicas como ansiedade ou humor irritadiço. Dessa maneira, o objetivo geral desta pesquisa foi investigar as principais consequências do uso excessivo de aparelhos eletrônicos para crianças, na visão de educadores. Os objetivos específicos são a) investigar como a tecnologia pode ser aliada ao desenvolvimento psicossocial da criança e b) identificar as consequências do uso exacerbado de aparelhos eletrônicos a partir de um olhar psicopedagógico.

Segundo Mendonça (2012), através do brincar, a criança irá desenvolver aspectos significativos como o uso da imaginação, descobrindo um mundo novo e aprimorando

suas habilidades físicas e psíquicas. Entretanto, cada vez mais a diversão da maioria das crianças e adolescentes se encontra no mundo virtual. Além disso, a própria forma de comunicação tem se modificado. Se antes da década de 90 o meio mais prático a ser utilizado era o telefone fixo, com o avanço tecnológico, pode-se observar como as formas de comunicação se alteraram. Com a chegada e popularização dos celulares, tablets, notebooks, videogames, que possuem funções práticas de comunicação, socialização e divertimento com jogos e aplicativos, as pessoas estão mergulhadas na tecnologia, operando suas vidas, cada vez mais, por meio dessas ferramentas.

Entretanto, essas inovações tecnológicas, geram grandes questionamentos por parte de pais e educadores a respeito da relação que as crianças têm com o mundo virtual, e até onde isso pode ser algo benéfico ou maléfico.

O problema em si não se caracteriza pelo uso de tecnologias na infância, mas sim, pela dependência, o tempo excessivo e os prejuízos que podem ocasionar na fase infantil. A partir de um olhar geral, as tecnologias podem trazer benefícios e malefícios na vida de qualquer indivíduo, visto que disponibilizam inúmeras ferramentas para diversos tipos de tarefas. O que deve ser analisado é o tempo gasto por cada criança nesses meios tecnológicos, como a mesma está se desenvolvendo fisicamente, psicologicamente e socialmente.

Com base nisso, uma pesquisa como esta se justifica pela necessidade de uma discussão a respeito das possíveis consequências do uso exacerbado de tecnologias e aparelhos eletrônicos na infância. E dessa forma, fazer uma reflexão de como a pais e educadores podem inserir a tecnologia no cotidiano das crianças sem causar danos sociais, emocionais, físicos ou intelectuais.

## **2. MÉTODO**

A abordagem foi utilizada na pesquisa foi a qualitativa de caráter exploratório. Este tipo de pesquisa tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses. Segundo Godoy (1995), a pesquisa qualitativa não procura enumerar e/ou medir os eventos estudados, nem emprega instrumental estatístico na análise dos dados, envolve a obtenção de dados descritivos sobre pessoas, lugares e processos interativos pelo contato direto do

pesquisador com a situação estudada, procurando compreender os fenômenos segundo a perspectiva dos sujeitos, ou seja, dos participantes da situação em estudo.

O tipo de pesquisa exploratória envolve: (a) levantamento bibliográfico; (b) entrevistas com pessoas que tiveram experiências práticas com o problema pesquisado; e (c) análise de exemplos que estimulem a compreensão (GIL, 2007). Essas pesquisas podem ser classificadas como: pesquisa bibliográfica e estudo de caso. No caso desta pesquisa será feito um levantamento bibliográfico sistemático.

O Procedimento de coleta de dados se deu através da seleção e análise de artigos dos anos de 2013 a 2019, a partir das plataformas Scielo, Google Acadêmico, BVS, EBSCO host e Pepsic. Ressalta-se que a pesquisa. Esta pesquisa respeitou todas as normas éticas exigidas numa pesquisa científica, dando os créditos aos autores das fontes pesquisadas.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a elaboração da pesquisa fez-se um levantamento das publicações relevantes ao tema. Após este levantamento, utilizou-se como critério de escolha os estudos publicados nos anos de 2013 a 2019, com prevalência de idiomas em português, textos completos e que fossem relevantes ao tema. Com isso obteve-se 15 publicações refinados de acordo com os objetivos do estudo e distribuídos em diferentes periódicos.

A pesquisa foi realizada utilizando-se os descritores DECS/MESH: Tecnologia, Infância, Tecnologia na infância e suas consequências, Crianças e Aparelhos eletrônicos, Desenvolvimento infantil.

Nesses dados é possível observar que a maior parte das produções possui suas publicações nos últimos 5 anos, sendo em 2013 1 artigo; em 2014 formam 2 artigos pesquisados; em 2015 formam 4 artigos pesquisados; em 2016 2 artigos pesquisados; em 2017 6 artigos pesquisados.

**Tabela 1: Dados descritivos primários das pesquisas realizadas acerca do Impacto da Tecnologia na Infância de 2013 a 2019.**

| Nº | Título  | Autores   | Local de Publicação | Ano de Publicação |
|----|---|---|---------------------|-------------------|
| 1  | O uso das tecnologias digitais na educação do século XXI.                         | BITTENCOURT, P.A.S<br>ALBINO, J.P.                | São Paulo- SP       | 2017              |
| 2  | A influência da tecnologia na educação e socialização de crianças contemporâneas. | BORGES, C.M.A<br>ROCHA, J.A.P.<br>RODRIGUES, V.D. | Minas Gerais        | 2014              |

**Congresso Nacional de Inovações em Saúde**
[doity.com.br/conais2021](http://doity.com.br/conais2021)

|    |   |  |                               |      |
|----|---|--|-------------------------------|------|
| 3  | A influência da tecnologia na infância: Desenvolvimento ou ameaça   | PAIVA, N.M.N.<br>COSTA, J.S.   | Teresina- PI                  | 2015 |
| 4  | O lúdico: Jogo, brinquedos e brincadeiras na construção do processo de aprendizagem na educação infantil  | DRUMOND, I.S.H.  | Manaus- AM                    | 2017 |
| 5  | Tecnologias digitais: possibilidades e desafios na educação infantil.   | BARBOSA, G.C.<br>FERREIRA, M.M.G.A.<br>BORGES, M.B.<br>SANTOS, A.G.                                  | Florianópolis, Santa Catarina | 2014 |
| 6  | Smartphones, objeto transicional, espaço potencial e função ambiental.  | MENDES, R.   | Belo Horizonte                | 2015 |
| 7  | Impacto das tecnologias: o olhar dos pais acerca do viver saudável da criança   | CORREA, A.M.G.<br>PEREIRA, A.D.A.<br>BACKES, D.S.<br>FERREIRA, C.L.L.<br>GOMES, I.E.M.<br>Sigmor, E. | Minas Gerais                  | 2016 |
| 8  | O meu caminho para escola uma dimensão geográfica das novas tecnologias de comunicação e informação.  | ROBERTI, D.L.P.  | Rio de Janeiro                | 2015 |
| 9  | Prática de jogos eletrônicos por crianças pequenas: o que dizem as pesquisas recentes?  | COTONEROTO, L.A.<br>ROSSETTI, C.B.   | São Paulo                     | 2016 |
| 10 | Tecnologias digitais e influências no desenvolvimento da criança.   | CANAAN, M.<br>RIBEIRO, L.<br>PAOLLA, Y.  | Minas Gerais                  | 2017 |
| 11 | As tecnologias digitais na aprendizagem das crianças e no envolvimento parental no Jardim de Infância: Estudo exploratório das necessidades das educadoras de infância. | LARANJEIRO, D.<br>ANTUNES, M.J.<br>SANTOS, P.  | Portugal                      | 2017 |
| 12 | Tecnologias no desenvolvimento neuropsicomotor em escolares de quatro a seis anos.  | FINK, K.<br>MELO, T.R.<br>ISRAEL, V.L.   | Curitiba- Paraná              | 2017 |
| 13 | Infância e Tecnologia: Aproximações e diálogos.   | RAVASIO, M.H.<br>FUHR, A.P.O.  | Campinas- São Paulo           | 2013 |
| 14 | Infância e Tecnologia: um Panorama Metodológico das Pesquisas Qualitativas na Área.   | FERNANDAS, L.K.<br>FERREIRA, J.F.C   | Brasília- Distrito Federal    | 2017 |
| 15 | Criança e a apropriação tecnológica: um estudo de caso mediado pelo uso de computador e tablet.   | FRANCISCO, D.J.<br>SILVA, A.P.L.   | Alagoas                       | 2015 |

Na tabela 2. Encontram-se dados descritivos dos conteúdos presentes nos artigos e demais pesquisas como palavras- chave, os objetivos, a metodologia utilizada na pesquisa, bem como as conclusões pertinentes a esta revisão.

Sobre as palavras-chave foi possível verificar que os termos mais utilizados para a identificação das pesquisas foram: tecnologia, infância, aparelhos eletrônicos desenvolvimento, ensino- aprendizagem. Quanto à seleção de metodologias dos artigos, houve-se uma variação de pesquisas bibliográficas e estudos de caso. Os objetivos e as conclusões relevantes a revisão apresentam uma variedade nos textos, entretanto, com informações que em alguns pontos atendiam as necessidades objetivas desta revisão.

**Tabela 2. Dados descritivos dos conteúdos presentes nas pesquisas realizadas acerca do Impacto da Tecnologia na Infância.**

| Nº | Palavras-Chave  | Objetivos  | Metodologia  | Conclusões Pertinentes a Revisão  |
|----|---|--|--|---|
| 1  | Tecnologias, Ensino-aprendizagem  | Propor a se concentrar nos benefícios que algumas destas novas mídias, em especial a hipermídia, pode trazer as instituições de ensino ao criar um vínculo entre o meio acadêmico e o ambiente cotidiano multimídia em que o aluno já se encontra inserido.  | Inicialmente bibliográfica; posteriormente quantitativa e qualitativa. | O resultado desta revisão bibliográfica indicou que a partir dos conceitos apresentados neste estudo, percebe-se que apesar dos desafios que existe na educação brasileira, existem também grandes possibilidades para alavancar a educação no século XXI a partir do uso criativo das tecnologias digitais disponíveis, como apoio no ensino-aprendizagem.   |
| 2  | Tecnologia, Infância, Tecnologia e Educação, Tecnologia e Socialização. | Discutir como a tecnologia tem influenciado, seja de forma positiva ou negativa na vida escolar e social de crianças contemporâneas.   | Pesquisa Bibliográfica   | A escola tem ainda hoje, talvez o papel mais significativo na construção de sujeitos conscientes e informados e, agora, na formação de sujeitos informatizados conscientemente. No campo da socialização, a tecnologia pode tanto alienar quanto aproximar as pessoas. As crianças precisam, sobretudo, tornarem-se conscientes do uso que fazem desses aparatos tecnológicos e compreenderem, antes de tudo, que são mecanismos de entretenimento e também de aprendizagem e socialização, mas que não substituem o contato humano, a presença física na escola e nem as relações “olho no olho” conquistadas ao vivo. |
| 3  | Tecnologia, Infância, Aparelhos Eletrônicos, Influência                 | Analisar as consequências do uso indiscriminado da tecnologia na infância. Identificar as influências 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 das tecnologias no aprendizado. | Pesquisa Bibliográfica   | Conclui-se 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 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.                |

### Congresso Nacional de Inovações em Saúde

[doity.com.br/conais2021](http://doity.com.br/conais2021)

|   |  |  |   |   |
|---|--|--|---|---|
| 4 | Jogos, brincadeiras, educação infantil                                 | Este trabalho teve por intenção demonstrar a importância da inserção do lúdico: jogos, brinquedos e brincadeiras na construção do processo de aprendizagem na educação infantil.                     | Pesquisa de Campo. Fizeram parte dessa pesquisa as crianças da pré-escola.  | Conclui-se a partir das evidências que o lúdico na educação infantil é o exercício do aprender de forma prazerosa e significativa, e desta forma é de suma importância que os educadores proponham desafios e incentivem a participação coletiva infantil nas diferentes atividades. O lúdico desde os mais funcionais até os de regra, os jogos e as brincadeiras proporcionam experiências, possibilitando a conquista e a formação da identidade infantil.   |
| 5 | Tecnologias, Tecnologias digitais, desenvolvimento humano.             | O artigo busca discutir como a escola utiliza as tecnologias digitais para desenvolver as habilidades das crianças, destacando as contribuições pedagógicas destas tecnologias na Educação Infantil. | Pesquisa Bibliográfica  | Considerando que alunos e professores na contemporaneidade têm acesso às mesmas informações do universo virtual, o professor necessita conscientizar-se acerca dos ambientes de aprendizagem. Assim, torna-se necessário trabalhar essa nova perspectiva pedagógica, a fim de despertar no aluno a curiosidade, a capacidade criadora e a construção do conhecimento.   |
| 6 | Smartphones, objeto transicional, espaço potencial e função ambiental. | O objetivo do estudo é refletir sobre a utilização pelo sujeito hipermoderno do smartphone enquanto objeto transicional e suporte de espaço potencial, à luz da teoria winnicottiana.                | Pesquisa Bibliográfica  | Conclui-se que os smartphones não geram sintomas: quando muito, eles os expressam. Assim, resta claro que o uso do smartphones sempre será marcado pelo sintoma de cada um. A palavra "sintoma" é aqui tomada não em seu sentido patológico, mas enquanto expressão de subjetividade. E compete ao ambiente biopsicossocial suficientemente bom prover esteio à constituição saudável dos novos sujeitos.   |
| 8 | Tecnologia, Ensino, Marcos referenciais.                               | Objetivou demonstrar uma série de atividades que trabalham os conceitos geográficos e alguns elementos da alfabetização cartográfica, a partir do uso pedagógico das ferramentas tecnológicas.       | Pesquisa de Campo, desenvolvido o âmbito escolar do Colégio Universitário Geraldo Reis (COLUNI/ UFF) com 52 alunos do sexto ano do ensino fundamental II.                         | Em todas as etapas do projeto, os alunos dos sextos anos apresentaram bons rendimentos que foram medidos, através das duas avaliações de aprendizagem discentes e um teste, abordando o tema conceitos geográficos. Cada uma destas três atividades pedagógicas listadas apresentou o valor de 1,0 ponto, que fez parte na média final do primeiro trimestre de geografia das turmas dos sextos anos. Aproximadamente, 90% dos alunos das duas turmas de sextos anos obtiveram nota máxima, ou seja, somaram os 3,0 pontos possíveis. Acreditamos que as intervenções pedagógicas no primeiro e no segundo semestre de 2010 contribuíram para a aprendizagem dos conceitos geográficos e dos elementos da linguagem gráfica cartográfica. |
| 7 | Tecnologia, Criança, Comportamento saudáveis, Família, Enfermagem      | O objetivo da pesquisa é identificar a percepção dos pais acerca do impacto das tecnologias no viver saudável dos filhos.  | Abordagem qualitativa com caráter descritivo. O estudo foi desenvolvido em duas escolas do município, uma pública e a outra privada com 15 pais de escolares de seis a doze anos. | Na visão dos pais, a saúde infantil encontra-se sob a responsabilidade deles e da escola e está diretamente relacionada com atividades físicas e relações familiares.   |

**Congresso Nacional de Inovações em Saúde**  
**doity.com.br/conais2021**

|    |  |  |  |  |
|----|--|--|--|--|
| 9  | Criança, educação infantil, psicologia do desenvolvimento, jogos de vídeo. | O estudo teve como objetivo realizar uma revisão da literatura brasileira publicada na última década sobre a prática de jogos eletrônicos na primeira infância.  | Pesquisa Bibliográfica   | Pesquisadores da área do desenvolvimento infantil, identificamos o desafio de investigar, de avaliar e de compreender como as práticas de jogos eletrônicos têm transformado o cotidiano infantil, influenciando e determinando novos modos de desenvolvimento e novas demandas para a sociedade, em especial em relação à educação e à escola que recebe essas crianças.  |
| 10 | Criança, tecnologias digitais, ludicidade, desenvolvimento                 | Destina-se a evidenciar os limites e as possibilidades que as tecnologias podem trazer para o desenvolvimento das crianças.  | Pesquisa Bibliográfica e observações infantis na faixa etária de 0 a 6.  | Frente ao exposto defende-se o uso das tecnologias digitais como ferramentas que exercem o papel de facilitar a vida e não de substituir relações, porque estas são importantes para o aprendizado das crianças. As mídias devem ser usadas como instrumentos de auxílio, porque em excesso, esse uso faz com que o processo de ensino-aprendizagem tome uma direção contrária, prejudicando, assim, as crianças   |
| 11 | Jardim de infância; TIC; Envolvimento parental; aprendizagem.              | Obter informação sobre as práticas das educadoras relativamente à utilização de ferramentas digitais para realizar atividades com as crianças no JI e, também, para comunicar e envolver os encarregados de educação na sua aprendizagem; Averiguar qual a percepção das educadoras sobre o uso de uma plataforma digital específica para envolvimento parental e dinamização de atividades com as crianças. | Focaliza-se num estudo diagnóstico e exploratório com as educadoras, de forma a contemplar as suas necessidades nas especificações funcionais da plataforma. | Este estudo permitiu identificar as necessidades das educadoras e conhecer as suas expectativas relativamente a uma plataforma para o envolvimento parental. Esta informação será usada na definição de especificações funcionais que vão orientar o desenvolvimento da plataforma.  |
| 12 | Tecnologia; Desenvolvimento Infantil; Fisioterapia.                        | Verificar a influência da tecnologia no desenvolvimento neuropsicomotor (DNPM) de crianças de quatro a seis anos de idade em uma escola particular.  | Aplicou-se um questionário a pais e mães referente ao tempo de exposição a tecnologia.   | A tecnologia não influenciou o DNPM das crianças, possivelmente porque, além do uso de tecnologias, os pais relatam estímulos diversos, incluindo brincadeiras não tecnológicas. Observou-se uma influência da idade na existência de atrasos, de modo que quanto menor a idade maior o atraso neuropsicomotor. Para esta amostra, a tecnologia não teve influência, porém sugere-se mais estudos com um número maior de participantes e de outras idades. |

|    |  |   |   |  |
|----|--|---|---|--|
| 13 | Infância, Tecnologia, jogos                    | Evidenciar a construção de concepções de infância no decorrer da história, bem como a construção da infância cyber (DORNELLES, 2005) e a infância virtual (LEVIN, 2007) no século XXI, sendo estas consideradas efeitos das tecnologias na infância.                                    | Pesquisa bibliográfica  | Conclui-se que as formas de verdadeira relação da infância com a tecnologia são múltiplas, não havendo mais lugar para reducionismos. As pesquisas têm apontado para fatores negativos e positivos da tecnologia, sendo possível ao espaço escolar refletir sobre ospensamentos fechados acerca dos interesses das crianças. |
| 14 | Infância; tecnologia; metodologia qualitativa. | Oferecer um panorama da produção científica na interface entre infância e tecnologia, enfatizando os aspectos metodológicos das pesquisas qualitativas.   | Pesquisa Bibliográfica  | Destacam-se os usos das próprias tecnologias e de conteúdos audiovisuais no processo de produção de informações na pesquisa como alternativas coerentes com os modos de expressão na atualidade, permitindo que questões relacionadas à interação com essas tecnologias também possam ser consideradas.                      |
| 15 | Tecnologia, Interação, Criança.                | Objetivamos analisar como uma criança interage com o computador e tablet. Especificamente, buscaremos: 1) avaliar, por meio da fala da criança, quais são suas concepções sobre tecnologia, em especial o computador e tablet; 2) verificar como se deu a escolha de softwares por ela. | Este trabalho foi elaborado por meio da abordagem qualitativa, utilizando como delineamento o estudo de caso. | Diante dessas informações e embasados na perspectiva de Vygotsky sobre cultura percebese que a criança já se apropriou e internalizou alguns conhecimentos sobre a “cultura digital”; afinal, essa criança se encontra em um meio social no qual o uso de artefatos tecnológico são cada vez maiores.                        |

De acordo com a leitura dos artigos pôde-se observar que a maioria dos autores defende o uso de tecnologias na infância quando administrado com alguma finalidade positiva como aprendizagem e desenvolvimento do indivíduo e com moderação, visto que as tecnologias podem apresentar inúmeras ferramentas para a melhoria da aprendizagem. Os artigos enfatizam a questão do equilíbrio e de uma comunicação estabelecida entre os pais e as instituições educativas, para uma melhor condução do seu uso na infância. Além disso, pontuaram que seu excesso pode trazer prejuízos para o desenvolvimento físico, social, mental, cognitivo e até a aprendizagem.

#### 4. CONCLUSÃO

Portanto, podemos concluir que o uso da tecnologia é viável na sociedade moderna e capitalista da qual vivemos. Onde a cada dia é necessário para atualização de informações e utilizada para o estabelecimento de comunicações. Ademais, quando falamos de tecnologia relacionada a infância, pontua-se sobre a utilização com equilíbrio e monitoramento, já que seu uso exacerbado e não observado por responsáveis podem levar a prejuízos cognitivos, motores, emocionais e mentais.

De acordo com o que foi observado nos estudos, foi possível perceber e chegar a um resultado de que o uso dos aparelhos tecnológicos, quando administrados de uma forma equilibrada e sob supervisão dos responsáveis, ela se torna funcional tanto para os aprendizados, como para a socialização e atividades de lazer. Contudo, é importante trazer uma ênfase para suas contribuições dentro das escolas, onde deve haver uma orientação principal para os educadores.

Porém, o seu excesso causa prejuízos no desenvolvimento total das crianças, obtendo como consequências, o desenvolvimento de algumas seqüelas associadas ao comportamento físico- motor e cognitivo, além de prejudicar a socialização. Tal temática precisa de um estudo mais aprofundado e fica como inspiração para publicações futuras dentro da associação com a Psicologia e Neuropsicologia.

## REFERÊNCIAS

AMES, Patricia. As crianças e suas relações com as tecnologias da informação e comunicação: um estudo em escolas peruanas. **Desidades**. número 11 . ano 4 . jun 2016 Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/desi/v11/n11a02.pdf> Acesso em 19 fev 2019.

BARBOSA, Gilvana Costa. et. al. Tecnologias Digitais: Possibilidades e desafios na educação infantil. **Caderno do XI Congresso Brasileiro de Educação Superior à Distância**. Florianópolis, 2014. Disponível em <http://esud2014.nute.ufsc.br/anais-esud2014/files/pdf/128152.pdf> Acesso em 18 fev 2019.

BORGES, C.M.A; ROCHA, J.A.P.; RODRIGUES, V.D. A influência da tecnologia na educação e socialização de crianças contemporâneas. Minas Gerais, 2014.

BITTENCOURT, P. A. S.; ALBINO, J. P. O uso das tecnologias digitais na educação do século XXI. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, p. 205–214, 2017. DOI: 10.21723/riaee.v12.n1.9433. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/9433>.

BRITO, Gláucia da S.; PURIFICAÇÃO, I. **Educação e novas tecnologias**. 2. ed. Curitiba: Ibplex, 2008.

CORREA, Aline Medianeira Gomes; PEREIRA, Adriana Dall'Asta; BACKES, Dirce Steinet al. Impacto das tecnologias: o olhar dos pais acerca do viver saudável da criança. **R. Enferm. Cent. O. Min.** v.6, n. 1, p. 1915-1929, mar.2016. Disponível em: <http://pesquisa.bvs.br/brasil/resource/pt/lil-788823>. Acesso em: 20 fev 2019.

COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI Claudia Broetto. Prática de jogos eletrônicos Por crianças Pequenas: o que dizem as Pesquisas recentes? **Rev. Psicopedagogia** 2016; 33(102): 346-57. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/psicoped/v33n102/12.pdf> Acesso em 20 fev 2019.

FERNANDES, Larissa Kruger; FERREIRA, Jane Farias Chagas. **Infância e Tecnologia: um Panorama Metodológico das Pesquisas Qualitativas na Área**. Instituto de Psicologia Universidade de Brasília, Brasília. 2017.

FINK, Karina; MÉLO, Tainá Ribas; ISRAEL, Vera Lúcia. Tecnologias no desenvolvimento neuropsicomotor em escolares de quatro a seis anos. **Cad. Bras. Ter.Ocup.** vol.27 no.2 São Carlos Apr./June 2019 Epub May 16, 2019.

FRANCISCO, D.J; SILVA, A.P. **Criança e Apropriação Tecnológica: Um Estudo de Caso mediado pelo Uso do Computador e do Tablet**. Universidade Federal de Alagoas. Artigo submetido em janeiro/2015 e aceito em novembro/2015.

GIL, Antonio Carlos. **Metodologia do ensino superior**. 4ed. Sao Paulo: Atlas, 2007.

GODOY, Arlida Schmidt. Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. **Rev. adm. empres.**, São Paulo , v. 35, n. 2, p. 57-63, Abr. 1995. Disponível em [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S003475901995000200008&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S003475901995000200008&lng=en&nrm=iso) Acesso em 19 fev 2019.

LARANJEIRO, Dionísia; ANTUNES, Maria João; SANTOS, Paula. **As tecnologias digitais na aprendizagem das crianças e no envolvimento parental no Jardim de Infância: Estudo exploratório das necessidades das educadoras de infância.** Rev. Port. de Educação vol.30 no.2 Braga dez. 2017.

MENDES, Roberta. Smartphones –objeto transicional e conectividade de um novo espaço potencial. **Estudos de Psicanálise**, Belo Horizonte, n.44, p.133–144, 2015. Disponível em: [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0100-34372015000200015](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-34372015000200015). Acesso em: 20 fev 2017.

Mendonça, R. (2012). Brincadeiras e jogos na educação infantil. Disponível em: [www.ufjf.br/virtu/files](http://www.ufjf.br/virtu/files). Acesso em 19 fev 2019

ISCHKANIAN, Simone Helen Drumond; MACIEL, Ellis Regina de Sousa. **O lúdico: jogos, brinquedos e brincadeiras na construção do processo de aprendizagem na educação infantil.** (Monografia), 2012. Disponível em: <https://pedagogiaaopedaletra.com/monografia-o-ludico-jogos-brinquedos-e-brincadeiras-na-construcao-do-processo-de-aprendizagem-na-educacao-infantil/> Acesso em 19 fev 2019.

PAIVA, Natália Moraes Nolêto; COSTA, Jhonatan da Silva. **Influência da Tecnologia na Infância: Desenvolvimento ou Ameaça?** Teresina, 2015.

RAVASIO, Marcele Homrich; FUHR, Ana Paula de Oliveira. **Infância e Tecnologia: Aproximações e Diálogos.**

ROBERTI, Daniel Luiz Poio. O meu caminho para a escola uma dimensão geográfica das novas tecnologias de comunicação e informação. **Rev. Tamoios**, São Gonçalo (RJ), ano 11, n. 1, págs. 154-165, jan/jun. 2015. Disponível em <http://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=2&sid=a9323560-6371-4bce-a5f2-9ee5d2bfa651%40sdc-v-sessmgr02> Acesso em 20 fev 2019.