

A PERCEPÇÃO DE PROFESSORES ACERCA DA INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO DESENVOLVIMENTO ESCOLAR INFANTIL

Francisca Marina de Souza Freire Furtado (1)
Mylena Menezes de França (1); Daniela Heitzmann Amaral Valentim de Sousa (2)

(Centro Universitário de João Pessoa/UNIPÊ - marinasfreire@hotmail.com Centro Universitário de João Pessoa/Unipê – mylenamenezes@hotmail.com; Centro Universitário de João Pessoa/Unipê - danihapsi@yahoo.com.br)

Resumo: Os jogos eletrônicos são vistos como um atrativo tecnológico que se faz presente na rotina das crianças. Todavia, eles vêm sendo traduzidos como um modelo antagônico que preocupa pais e professores em relação aos impactos causados no desenvolvimento infantil. Assim, objetivou-se identificar - sob a ótica dos professores – em quais aspectos os jogos eletrônicos podem influenciar no desenvolvimento das crianças. Para tanto, realizou-se uma pesquisa de campo de levantamento, descritiva, de natureza qualitativa e quantitativa. Participaram 15 professores da educação infantil e fundamental I e II de um colégio particular na cidade de João Pessoa-PB. A coleta foi realizada individualmente utilizando-se questionário composto por duas partes: uma abordando questões sociodemográficas e outra com enfoque no objetivo específico da pesquisa. Os dados foram analisados por estatísticas descritivas simples e Análise de Conteúdo Temática. Foi evidenciado que para os professores participantes, os jogos eletrônicos favorecem a aprendizagem e o desenvolvimento das habilidades cognitivas de forma atraente por ser de caráter lúdico, no entanto, eles não fazem uso destes por falta de capacitação e recursos para associá-lo a suas práticas educacionais tradicionais. Todavia, os professores também percebem que o uso inadequado destes jogos tanto na família quanto na escola pode ocasionar problemas na socialização. Diante da problemática, concluiu-se ser necessário que profissionais como o psicólogo escolar trabalhe tais questões com pais e professores, enfocando os limites e formas de uso dos jogos, permitindo fazer com que a tecnologia esteja presente sem oportunizar danos ao desenvolvimento da criança.

Palavras – Chaves: jogos eletrônicos; desenvolvimento infantil; ambiente escolar.

Introdução

Os jogos eletrônicos são vistos como uma tecnologia sem fronteiras que se expandem cada vez mais na indústria de entretenimento contemporâneo, um atrativo tecnológico que atinge direta ou indiretamente, uma significativa parcela da população mundial, sendo considerado um dos modelos lúdicos mais comuns no dia a dia de crianças e adolescentes. Lemos e Santana (2012) afirmam que esses jogos se configuram como uma realidade que não encontram barreiras para seu desenvolvimento, principalmente no sentido de conquistar o público infantil, pois gradativamente são desenvolvidos aparelhos que podem proporcionar novas experiências tanto perceptivas quanto sensitivas aos jogadores, atraindo paulatinamente as crianças que passam a ocupar a maior parte do seu tempo com esses produtos.

Todavia, a inserção dessa tecnologia na fase da infância tem sido traduzida como um modelo antagônico, proporcionando tanto impactos positivos quanto negativos ao desenvolvimento infantil.

Algumas pesquisas, como a desenvolvida por Huesmann (2007) corroboram com esse entendimento, quando aponta que nesse ambiente de jogos eletrônicos seja através das telas dos computadores, aparelhos celulares e consoles, tais artefatos acabam por assumir um papel nuclear no cotidiano da sociedade. Eles trazem experiências não apenas positivas, como contribuir com o desenvolvimento das habilidades cognitivas e comportamentais, mas também pode gerar impactos negativos significativos nessas mesmas áreas acima mencionadas, assim como na sociabilidade da criança, pois com a interferência dos jogos, ela pode construir relações com as outras de forma pacífica ou podem esse convívio ser permeado de atos violentos, ou ainda resultar em uma reclusão social devido a necessidade de uma interação isolada com os jogos.

Observa-se que essa interação precoce com a tecnologia traz a preocupação de se ter habilidades não desenvolvidas ou prejudicadas devido ao uso excessivo dos jogos eletrônicos que substitui as brincadeiras tradicionais do mundo infantil. Nessas circunstâncias, já é sabido que o uso moderado dos jogos estimula diversas áreas neuronais, no qual segundo Batista, Lima e Barroso (2008) contribuem para despertar na criança a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança, além de desenvolver a linguagem, o pensamento lógico, a concentração, e também a auxiliar na estruturação de suas habilidades sociais. Nesta perspectiva, afirmam que os jogos eletrônicos trazem benefícios a criança, uma vez que o seu formato de exibição, seja nos games online, videogames ou por computadores apresentam para ela um conteúdo que vem a possibilitar a construção de estratégias que possam solucionar o problema trazido como desafio a ser vencido, permitindo o usuário avultar o pensamento lógico, tomar decisões e ser criativo.

Diante desse embate na literatura, embora se entenda que os games possam trazer benefício na construção das relações sociais, no dia a dia, ao considerar a interação das crianças com as outras quando de posse de um eletrônico, é observado que ela é reduzida e conseqüentemente prejudicada, pois, as crianças não desenvolvem a habilidade para se comunicar, brincar, interagir com o outro, já que a todo momento está sendo moldada por relações virtuais, que apenas exigem delas comandos mecanizados. Outro malefício se refere a possibilidade do desenvolvimento de um comportamento hostil a partir da exposição dos pequenos aos jogos com conteúdo violento, no qual se observa a aprendizagem da criança a partir do contexto em que ela está inserido e através dos estímulos apresentados, que nesse caso são jogos de elevado conteúdo agressivo que exige do usuário ações como matar, destruir, lutar, e outros tornando esse tipo de violência muito mais realista quando demonstrado nas cenas do jogo que transparece uma crueldade extrema através dos personagens.

Diante disso, se verifica que os jogos eletrônicos trazem no seu conteúdo uma dualidade que irá favorecer ou prejudicar o desenvolvimento da criança, tendo em vista diversos fatores, tais como: o uso inadequado e excessivo dos jogos, o conteúdo apresentado por alguns e outras razões que podem direcionar o sujeito seguir por um dos dois caminhos. Assim sendo, se observa que diante da atual conjuntura, há uma luta diária de pais e educadores na tentativa de diminuir o contato das crianças com estes jogos, pois é inevitável o contato delas com essa tecnologia. Portanto, neste caso entende-se que podem existir novas possibilidades para se explorar a relação da criança com os jogos eletrônicos, de maneira que traga benefícios para ela.

No cenário escolar, o uso desta tecnologia pode se configurar como uma ferramenta pedagógica do professor, podendo contribuir não apenas para a aprendizagem da criança, mas também para o desenvolvimento de suas habilidades motoras, comportamentais, linguagem e outras, assim como trazer para o educador uma nova técnica de ensino, que passa a usar o jogo como um recurso que desperta o interesse do aluno devido sua ludicidade. Sendo assim, o educador, ao ressignificar o jogo eletrônico, tem um novo instrumento que pode auxiliá-lo a descobrir e explorar as potencialidades de seus alunos em sala de aula quando articula estas com os jogos, tornando o ambiente educacional mais atrativo.

No entanto, mesmo conhecendo os benefícios apontados acima para a aprendizagem, é identificado que os docentes ainda não estão adaptados a usá-la em seu benefício, o que segundo Oliveira, Santos e Fontes (2016) essa dificuldade em trazer as novas tecnologias inteligentes de comunicação e informação nas suas práticas pedagógicas induzem a esses profissionais manterem a forma tradicional de aula, pois o obstáculo por eles encontradas é desencadeada não apenas pelo conflito de gerações, mas também pela sua formação inicial e continuada nos cursos de licenciatura que ainda preparam os profissionais de forma desarticulada com a realidade escolar e social em que vivemos.

Sendo assim, entende-se que para que o professor possa fugir do ensino tradicional e insira em suas práticas de ensino a associação da aprendizagem com prazer através da tecnologia é imprescindível a ampliação de seu conhecimento e a adaptação da escola sobre essa ferramenta, para que assim possam ser intitulados de jogos educacionais, pois seguindo em uma via distinta dessa, o jogo eletrônico seria apenas um “passatempo” utilizado em sala de aula sem qualquer conexão com o formato educacional que a escola compreende.

Diante de todo o exposto, o presente estudo teve como objetivo verificar a percepção de professores sobre a influência dos jogos eletrônicos no desenvolvimento escolar infantil.

Metodologia

Tratou-se de um estudo de campo de levantamento, do tipo descritivo, de natureza qualitativa e quantitativa. A pesquisa foi realizada em uma escola particular, de ensino fundamental, localizada em João Pessoa/PB. Participaram 15 professores que lecionam às crianças da Educação Infantil, Fundamental I ou II. Foi utilizado um único instrumento, que consistiu em um questionário composto por duas partes: uma parte abordando questões sociodemográficas no intuito de caracterizar a amostra e a outra parte se tratou de uma entrevista semiestruturada com enfoque no objetivo específico da pesquisa, em que as perguntas foram elaboradas pela própria pesquisadora a fim de melhor atender o objetivo da mesma.

A coleta foi iniciada após a aprovação do Comitê de Ética e Pesquisa do Centro Universitário de João Pessoa/Unipê, seguindo todos os parâmetros éticos necessários, de acordo com a resolução nº 466/12 do CNS/MS (BRASIL, 2012). Os resultados obtidos foram tratados por meio do pacote estatístico SPSS em sua versão 20.0, utilizando-se apenas da estatística descritiva. Já os resultados das questões abertas foram analisados pela técnica de Análise de Conteúdo Temática (BARDIN, 2011).

Resultados e Discussão

A maioria dos professores participantes era do sexo feminino ($f=14$), com idades entre 31 e 50 anos ($f=11$). O grau de instrução mais frequente foi nível superior completo ($f=11$). Com relação a área de atuação, foi obtido que 07(sete) deles lecionam na Educação Infantil, 07(sete) no Ensino Fundamental I e apenas 01(um) leciona no Ensino Fundamental II. Quanto ao tempo de atuação, 09 participantes afirmaram atuar na área da educação há mais de 10 anos.

Quando questionado sobre quais os aspectos do ser humano são desenvolvidas na fase da infância, os professores apontaram diversas características relacionadas aos aspectos biológicos, emocionais e sociais. Os aspectos emocionais foram mais relatados, envolvendo respostas como socialização, disciplina, imitação dos pais pelo contato com os mesmos, autonomia e comportamento.

No que se refere à contribuição da escola no desenvolvimento infantil, os professor relataram que além de colaborar com a Educação Escolar, esse espaço tem um papel fundamental no desenvolvimento das vivências sociais e das habilidades e competências, entre elas há destaque para a linguagem, o intelecto, a escrita e a psicomotricidade.

Pode-se observar quanto as características desenvolvidas na infância apontados pelos docentes, que os aspectos biológicos e afetivos-emocionais foram mencionados, assim como o comportamento e a socialização das crianças com base nas relações que eles possuem com a família, se desenvolvendo por

imitação dos pais, como ilustra na fala de um participante *“Na infância as características que são encontradas são reflexos dos comportamentos dos pais”*. Esses dados corroboram com o pensamento de Sigolo (2004 apud SILVA et al., 2008, p.216), afirmando que a família é um “espaço de socialização infantil, pois se constitui em mediadora na relação entre a criança e a sociedade”, que desenvolve os padrões de comportamento, personalidade, identidade, afeto. Esses padrões comportamentais construídos no seio familiar influenciam no desenvolvimento da criança dentro da escola, o segundo espaço de convívio social que atuando em parceria com os pais, irá proporcionar a educação escolar e o estímulo das habilidades e competências, favorecendo a construção das relações sociais a partir das novas interações com outras crianças e professores (PETRUCCI; BORSA; KOLLER, 2016).

Contudo, ao observar uma criança que interage com os jogos eletrônicos de forma inapropriada tanto no ambiente familiar quanto escolar, esses padrões mencionados acima naturalmente desenvolvidos nessa fase poderão ser comprometidos, resultando em crianças com dificuldade no sono, hiperativas, menos envolvidas nos relacionamentos da família, assim como trará prejuízos a suas habilidades motoras e cognitivas, comprometendo seu desempenho escolar. Corrobora com esse entendimento os resultados apontados em uma pesquisa longitudinal realizada com crianças de escolas primárias por Gentile et al. (2011 apud ANACLETO, 2015) afirmando que fatores como impulsividade e baixa socialização são de risco para o início do vício em jogos e o baixo desempenho escolar, assim como transtorno de ansiedade, depressão são considerados resultantes do uso patológico do vídeo game. Todavia, por ser uma via de mão dupla, os jogos eletrônicos também se configuram como um importante recurso pedagógico que ao ser usado apropriadamente traz melhorias na atenção e capacidade visual, tomada de decisões, velocidade de processamento e até ampliação no vocabulário das crianças que fazem uso (ANACLETO, 2015).

Em referência ao que os professores acham sobre a importância exercida pelos jogos eletrônicos na vida da criança, 08(oito) dos respondentes revelaram que essa é uma tecnologia dispensável, enquanto 07(sete) deles afirmaram ser necessária. Ao serem questionados sobre a influência exercida pelos jogos eletrônicos na sociabilidade da criança, indicaram observar que elas no “recreio” trocam as brincadeiras tradicionais com os colegas para interagirem com seus “games”, sendo assim, expressam os prejuízos para a socialização das mesmas, que é representada pelo isolamento, pela dificuldade em fazer amizades e pela introspecção, que foram citadas em suas respostas em maior proporção, dados que acusam o lado negativo dos jogos na escola.

Não obstante, os educadores quando questionados da necessidade dos jogos para a vida da criança, entendem ser um recurso não essencial, portanto dispensável no dia a dia delas, o que contrapõe a visão de

Monteiro, Magagnin e Araújo (2009) que declaram ser um fato inegável a relação dos infantes com os jogos, sendo esses cada vez mais presentes no cotidiano delas por estarem imersos num tempo e numa geração tecnológica. Afirma ainda que, embora de fato o jogo tenha seus efeitos negativos, ele pode ser transformado numa ferramenta muito útil contribuindo para a formação do indivíduo. O que se deve considerar é a forma como ele será utilizado, assim ao apresentar jogos de lógica como xadrez, palavras cruzadas etc., o professor poderá desenvolver em seus alunos habilidades mentais, visuais e motoras, o qual segundo Fernandes (2010, p.94) “podem auxiliar na assimilação da informação, de modo similar à utilização de um programa educativo da TV”, e atuando dessa forma, o professor estará integrando suas práticas educacionais a realidade de seus alunos usando essa ferramenta como apoio a aprendizagem, a tornando útil na vida da criança, e entendo assim na prática o quanto essencial é esta ferramenta no cotidiano dessa nova geração completamente tecnológica. A Tabela 1 abaixo apresenta a percepção dos professores acerca desta tecnologia.

Tabela 1 – Influência dos jogos eletrônicos na socialização e seu uso como ferramenta pedagógica na sala de aula

CATEGORIA Influência dos Jogos na Socialização	F	SUBCATEGORIA	CONTEÚDO
Prejudicial à socialização	19	Comunicação Amizade Isolamento Introspecção	<i>“As crianças brincam menos entre elas, dificultando o diálogo e a amizade”</i>
Prejudicial ao comportamento	03	Agressividade Desenvolvimento das emoções	<i>“Torna a criança menos afetiva, podendo ser agressiva”</i>
CATEGORIA Contribuição dos Jogos como Ferramenta Pedagógica	F	SUBCATEGORIA	CONTEÚDO
Raciocínio Lógico	07	Estratégia de resolução de problemas Coordenação Motora	<i>“Trabalham a coordenação motora, aprimoram o intelecto”</i>
Lúdica	15	Motivação Facilita a aprendizagem	<i>“Usado de forma lúdica chama atenção da criança para aprender”</i>

Fonte: Material empírico do estudo. João Pessoa, 2017.

Por outro lado, as respostas apontam que todos os 15 professores têm o entendimento de que o jogo eletrônico sendo usado na sala de aula é uma ferramenta lúdica que facilita a aprendizagem, assim como, motiva os alunos a quererem a aprender. Da mesma forma, é capaz de ser um recurso

que permite os alunos dispor de um melhor desenvolvimento na criação de estratégias para resolver problemas, otimização do raciocínio lógico e da coordenação motora, benfeitorias que ressaltam a positividade dos jogos.

Quanto a influência dos jogos eletrônicos na sociabilidade da criança no âmbito escolar, os professores indicam que ela é um elemento prejudicial tanto para a socialização quanto para o comportamento da criança, como se pode observar na fala do participante que afirma “*A interação com os jogos irá tornar uma criança menos afetiva, comunicativa, podendo até ter comportamento agressivos*”. Previtale (2006 apud MAZIERO; RIBEIRO; REIS, 2016, p.82) ratificam com os professores reconhecendo que “as crianças passaram a isolar seus sentimentos e desejos de conhecer novos lugares, ou interagir com outras crianças, pois, encontram na tecnologia uma maneira de suprir as necessidades básicas de socialização”. O que ocorre é uma troca silenciosa dos hábitos tradicionais pelo relacionamento com a tecnologia, o qual os autores Paiva e Costa (2015) chamam de troca das interações reais pelas virtuais, substituição das brincadeiras, amizades por telas com jogos eletrônicos.

A atenção demasiada que elas dão aos jogos dos computadores e outros eletrônicos, faz com que não se permitam interagir com os outros colegas, pulando uma etapa importante no processo de desenvolvimento dentro da escola, assim interrompendo a construção de suas habilidades sociais. Trevisan, Dail Forno e Zampieri (2016) apontam que o excesso no uso dos jogos tanto na escola como em casa, pode ocasionar transtornos psicológicos, visto que a dificuldade na comunicação, a inabilidade de ter amigos torna a criança um ser antissocial, destituído da afetividade pelo próximo, assim como foi mencionado pelos educadores.

Acerca do uso dos jogos eletrônicos como uma ferramenta pedagógica em sala de aula, foi observado que 10 professores já fizeram uso dessa tecnologia, o qual a partir do uso entendem que os jogos eletrônicos são recursos motivadores tanto para a aprendizagem como para o desenvolvimento do raciocínio lógico.

Todavia, para os participantes que afirmaram não ter usado os jogos eletrônicos na sala de aula, foi questionado o porquê de não utilizar essa ferramenta e, do total de 05 professores, obteve quantidade iguais para a categoria dos que acreditam que os alunos ficam dispersos em sala de aula e a que não utiliza devido a escola não disponibilizar o recurso necessário.

Tabela 2 – Uso e contribuições dos jogos eletrônicos na sala de aula

CATEGORIA Uso dos Jogos Eletrônicos na Sala de Aula	F	%
Sim	10	67
Não	05	33
TOTAL	15	100

CATEGORIA Contribuições do uso dos Jogos em Sala de Aula	F	%
Motivar os alunos a aprender o conteúdo	08	80
Desenvolver o raciocínio lógico	08	80
Desenvolver a linguagem	04	40

CATEGORIA Fatores para não usar os Jogos eletrônicos	F	%
Falta de recurso na escola	03	60
Acredita que deixa os alunos dispersos	03	60
Não sabe como aproveitar o uso dessa ferramenta para aprendizagem	01	20

Fonte: Material empírico do estudo. João Pessoa, 2017.

Os professores concordam quanto o aporte dado pelos jogos eletrônicos ao ser usado como uma ferramenta pedagógica dentro de sala de aula. Em sua resposta um dos participantes traz um entendimento que é partilhado pela maioria afirmando que *“Os jogos eletrônicos é um forte aliado, na medida que essa geração é naturalmente tecnológica, quando relacionados aos conteúdos de maneira correta se tornam uma ferramenta positiva”*. Entendem que eles facilitam a aprendizagem e favorecem para o desenvolvimento de habilidades como a atenção e o raciocínio lógico, tendo em vista ser um recurso que proporciona a aprendizagem de forma mais lúdica. Fernandes (2016) partilha do mesmo entendimento descrito acima acrescentando que os jogos quando inseridos no contexto escolar podem diversificar o aprendizado das crianças de modo a facilitar o entendimento da sua realidade e, devido ser um artefato atraente para as crianças porque combinam diferentes linguagens, sons e multimídias permite o professor apresentar uma aula lúdica, diferente, diversificando sua prática escolar.

Com relação a utilização dos jogos eletrônicos em sala de aula, os docentes relatam que encontram dificuldade, pois embora reconheçam a importância e a utilidade da ferramenta para auxiliá-los a desenvolver determinadas capacidades e habilidades em seus alunos, alguns obstáculos são encontrados como a falta de recurso na escola, o não saber como aproveitar o uso dessa ferramenta em favor da aprendizagem e por acreditarem que os alunos se tornam mais dispersos diante de um “game”, sendo esses os principais motivos que os fazem não usar os jogos em suas práticas docentes.

Nesse contexto, Ramos (2008) apresenta que a resistências dos profissionais em educação no uso das tecnologias muitas vezes está relacionado as representações que se possui desse objeto social, sendo

assim, são associados a violência, a perda de tempo, a ociosidade, entre outras. Desta forma, o que dificulta o uso desses jogos é a falta de um conhecimento técnico, de posturas e de habilidades sobre as novas tecnologias. Segundo Souza (2001 apud SILVA et al., 2013) o processo de inserção desse tipo de recurso no contexto educacional ocorrerá sem problemas a partir do momento que for quebrado a ideia de que a tecnologia não é aliada do contexto educacional, e for iniciada a busca pela construção de práticas que considerem as tecnologias e suas possíveis repercussões para os currículos escolares.

Portanto, se faz necessário que exista esse conhecimento por parte da escola sobre o mundo dos jogos eletrônicos, pois é preciso realizar essa aproximação dela com o atual cotidiano das crianças e perceber que essa aliança sendo bem conduzida trará mais benefícios para seus alunos do que malefícios a saúde delas quando se faz um uso consciente e orientado desses jogos. Nesse sentido, o profissional da psicologia no contexto escolar em uma atuação interdisciplinar contribui como um agente de mudanças, o qual segundo Miranda (2013) ao se distanciar das práxis clínicas tradicionais e se aproximando dos problemas da escola, o psicólogo atua permitindo uma reflexão crítica tanto dos alunos como dos professores sobre as mudanças sociais, funcionando como um elemento catalizador de reflexões.

Destarte, através de um diálogo entre eles sobre a possibilidade do uso dos jogos eletrônicos no contexto escolar, em conjunto podem desenvolver ações que sejam capazes de melhorar não apenas os resultados de aprendizagem dos alunos, mas enriquecer o planejamento de ensino dos professores que poderão aproximar seus alunos ao conhecimento que se pretende transmitir através de uma aula mais prazerosa que permita o aprender brincando.

Conclusão:

Diante de todo exposto conclui-se que embora os professores reconheçam os efeitos positivos dessa ferramenta a falta de capacitação deles para manusear esse recurso e associá-lo as suas práticas educacionais tradicionais, conduzem não apenas a não inserção dos jogos na sala de aula, mas também reforçam o pensamento deles de que os jogos são dispensáveis a vida das crianças. Dessa forma, o psicólogo escolar como um agente de mudanças, com apropriação do conhecimento sobre o desenvolvimento humano poderá dentro da escola conscientizar que embora se tenha a polêmica sobre a função antagônica dos jogos, não se é possível privar os pequenos de interagir com eles, pois já nascem na era digital e é nesse meio que elas aprendem e evoluem. Sendo assim, o trabalho interdisciplinar desse profissional contribuirá na construção de um espaço em que a tecnologia se faça presente sem oportunizar os danos ao desenvolvimento da criança, à medida que sua atuação proporcionará aos educadores a implantação de ações pedagógicas que

contribuam nas suas práxis voltadas a potencializar as funções cognitivas de seus alunos, e também permitam a construção das relações sociais reais que estão paulatinamente sendo trocadas pelas interações virtuais.

Considerando-se que os jogos eletrônicos possuem uma notável participação na vida criança e que lhe retira do contato com o mundo real, foi relevante a presente pesquisa no intuito de se buscar conhecer dentro do próprio ambiente escolar, na visão dos professores, sua percepção sobre os impactos que os jogos podem acarretar no desenvolvimento da aprendizagem, na sociabilidade e outros aspectos necessários no processo maturacional do ser humano.

Os entraves desse estudo se encontram no fato de ter sido realizado com uma amostra reduzida, não permitindo assim a generalização de seus dados. Todavia, por ser uma temática de constante transformação devido a rápida velocidade com que somos surpreendidos com a tecnologia digital e a forma como essa alcança o público infantil, se entende ser uma pesquisa relevante, que poderá servir como base para novos levantamentos teóricos acerca da temática, assim se sugere estudos contemplando escolas particulares e públicas, como outros níveis de escolaridade.

REFERÊNCIAS

ANACLETO, T. S. Exposição a mídias eletrônicas por crianças e adolescentes: algumas consequências. **Revista Acadêmica Licencia&acturas**, Paraná, v.3, n.1, p.35-41, jan, 2015. Disponível em: <<http://www.ieduc.org.br/ojs/index.php/licenciaeacturas/article/view/71/67>>. Acesso em: 11 abr. 2017.

BATISTA, M. L. S.; LIMA, P. Q.; BARROSO, S. M. Um Estudo sobre a Influência dos Jogos Eletrônicos sobre os Usuários. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery**, Minas Gerais, n.4, jun. 2008. Disponível em: <<http://re.granbery.edu.br/artigos/MTM4>>. Acesso em: 26 set. 2016.

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. 70. ed. Rio de Janeiro: Almedina, 2011.

BRASIL. Ministério da Saúde. Conselho Nacional de Saúde. Resolução nº 466, de 2012. Aprova diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos. Brasília, DF, **Diário Oficial da União**, dez. 2012.

FERNANDES, B. P. et al. Entre o tradicional e o eletrônico: significados do brincar para criança de uma escola pública de Piracicaba-SP. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v.3, n.2, p.74-96, maio/ago, 2016. Disponível em: <<https://seer.ufmg.br/index.php/rbel/article/view/3398/3143>>. Acesso em: 11 abr.2017.

FERNANDES, J. C. L. Educação Digital: Utilização dos jogos de computador como ferramenta de auxílio à aprendizagem. **Revista Fasci-Tech**, São Paulo, v.1, n.3, p.88-97, 2010. Disponível em: <<http://www.fatecsaocaetano.edu.br/>>. Acesso em: 11 abr. 2017.

HUESMANN, L. R. The impact of Electronic Media Violence: Scientific Theory and Research. **Journal of Adolescent Health**, v. 41, n. 6, p. 6 -13, 2007.

LEMOS, I. L.; SANTANA, S. M. Dependência de jogos eletrônicos: a possibilidade de um novo diagnóstico psiquiátrico. **Revista psiquiátrica clínica**, São Paulo, v. 39, n. 1, p. 28-33, 2012. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-60832012000100006&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 15 ago.2016.

MAZIERO, L. L.; RIBEIRO, D. F.; REIS, Helena Macedo. Desenvolvimento infantil e tecnologia. **Revista Interface Tecnológica**, v. 13, n. 1, p. 13, dez. 2016. Disponível em: <<http://159.203.166.88/index.php/interfacetecnologica/article/view/127>>. Acesso em: 17 abr. 2017.

MIRANDA, A. B. S. **O trabalho do psicólogo na Escola**. 2013. Disponível em: <<https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/o-trabalho-do-psicologo-na-escola>>. Acesso em: 17 abr. 2017.

MONTEIRO, T. V. B.; MAGAGNIN, C. D. M.; ARAÚJO, C. H. S. A importância dos Jogos eletrônicos na formação dos alunos. In: SIMPÓSIO DE ESTUDOS E PESQUISAS DA FACULDADE DE EDUCAÇÃO, 2009, Goiânia. **Anais eletrônicos...** Goiânia: UFG, 2009. Disponível em: <<https://anaisdosimposio.fe.ufg.br/up/248/>> Acesso em: 11 abr. 2017.

OLIVEIRA, A. S. S.; SANTOS, A. G.; FONTES, G. G. S. A importância da formação inicial e continuada do Professor para o uso das TIC em sua prática pedagógica: um olhar sobre o ensino da matemática em Aracaju-SE. **10º Encontro Internacional de Formação de Professores**, v.9, n.1, 2015. Disponível em: <<https://eventos.set.edu.br/index.php/>>. Acesso em: 02 out. 2016.

PAIVA, N. M. N.; COSTA, J. S. A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça? **Portal dos Psicólogos**, Piauí, jan. 2015. Disponível em: <www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf>. Acesso em: 11 abr. 2017.

PETRUCCI, G. W.; BORSA, J. C.; KOLLER, S. H. A Família e a escola no desenvolvimento socioemocional na infância. **Revista Pepsic**, Ribeirão Preto, v. 24, n. 2, p. 391-402, jun. 2016. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-389X2016000200001&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 11 abr. 2017.

RAMOS, D. K. A escola frente ao fenômeno dos jogos eletrônicos: aspectos morais e éticos. **Revista Novas tecnologias na educação**, v.6, n.1, jul. 2008. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/14512/8431>>. Acesso em: 11 abr. 2017.

SILVA, Nancy Capretz Batista da et al. Variáveis da família e seu impacto sobre o desenvolvimento infantil. **Revista Pepsic**, Ribeirão Preto, v. 16, n. 2, p. 215-229, 2008. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-389X2008000200006&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 11 abr. 2017.

TREVISAN, J. DAIL FORNO, L. ZAMPIERI, A. M. Tecnologia em sala de aula: Implicações no ensino. In: MOSTRA INTERATIVA NA PRODUÇÃO ESTUDANTIL EM EDUCAÇÃO CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA, 2., Rio Grande do Sul. **Resumos...**Rio Grande do Sul, 2016
Disponível em: <<https://www.publicacoeseventos.unijui.edu.br/>>. Acesso em: 17 abr. 2017.