

*As Ferramentas  
Tecnológicas Usadas Para  
Criar Vínculos Perigosos*

**FACILITADOR: SERGIO RIBEIRO  
CLASSE DA FAMÍLIA.**

# Ponto de Vista.

- ▣ A Tecnologia nos ajuda em todo o tempo, facilita e melhora nossa vida, algumas para nossa recreação, algumas para nosso trabalho e estudos, outras conseguem nos ajudar em quase tudo. Essas mesmas tecnologias também pode ser utilizadas para caminhos rejeitados por Deus. Esses caminhos será prejudicial para você e sua família.
- ▣ As crianças e Adolescentes são mais suscetíveis a cair nas armadilhas desses jogos eletrônicos e sociais, dada a sua formação e aprendizado que esta em andamento.
- ▣ Alguns se aproveitam de momentos de fragilidade das crianças e/ou adolescentes para capturar mais adeptos e seguidores, alguns deles podem a até levar a morte.
- ▣ O perigo é real, ele existe.
- ▣ Para que possamos nos fortalecer contra essas armadilhas e evitar vícios tecnológicos, devemos nos ajudar e mostrar a todos em nossa família que existe um caminho. **O amor em família, com Deus no nosso lar.**
- ▣

# Meu passado, meu futuro.

- ▣ Quem nunca ficou horas em um fliperama, xadrez, dama, dominó ou em um vídeo game?
- ▣ Não é errado ter uma ou mais atividade de recreação , Hobby, mas nunca fique dependente dessas atividades. A prioridade sempre será os teus, troque atividades isoladas por outra com alguém da sua família ou se possível com todos.
- ▣ Ex. Caminhar, andar de bicicleta, jogar dominó em família, um dia na praia ou piquenique.
- ▣ Também existe, devocional, estudos bíblicos e orações em família, culto domésticos, lições da EBD e PG, meditação sobre o culto de domingo. Tenha um momento a sós com Deus diariamente, Ele quer falar com você.

# Provérbios 22.6

- ▣ *Instrui o menino no caminho em que deve andar, e até quando envelhecer não se desviará dele.*

# Adquirir Conhecimento

- ▣ *Instruir*
- ▣ Transmitir ou adquirir conhecimentos; educar(-se).
- ▣ Dar notícia; comunicar; cientificar; informar.



# *As ferramentas mais utilizadas nos dias atuais:*

- ▣ **Celular e Smartphone**
- ▣ **Computadores**
- ▣ **TV e SmartTV**
- ▣ **Tablet**
- ▣ **iPod**
- ▣ **Vídeo Game**

# Cyberbullying na escola.

- ▣ A popularização do Snapchat (aplicativo de mensagens com base de imagens) rivaliza com as redes sociais e é vista como o grande trunfo pela compamhia. Entretanto, uma pesquisa realizada no Reino Unido revelou que a ampla utilização do app também trouxe consigo um problema: a proliferação de imagens íntimas de menores de idade, mais do que uma ilegalidade, o que por si só já é ruim o bastante, esse comportamento estaria se transformando em uma forma de bullying.
- ▣ Um em cada 5 adolescentes pratica bullying no Brasil.
- ▣ 7,20% dos adolescentes são vítimas de bullying.

# O PROIBIDO

- ▣ *Deep Web:*
- ▣ É o nome dado para uma zona da internet que não pode ser detectada facilmente pelos tradicionais motores de busca, garantindo privacidade e anonimato para os seus navegantes. É formada por um conjunto de sites, fóruns e comunidades que costumam debater temas de carácter ilegal e imoral.



# 1 CORÍNTIOS 6.12

- ▣ *Todas as coisas me são lícitas, mas nem todas as coisas convêm. Todas as coisas me são lícitas, mas eu não me deixarei dominar por nenhuma delas.*

*O que é mais precioso?*



*A luta é constante contra o inimigo .*



**10 DIAS DE  
ORAÇÃO  
EM FAMÍLIA**

# Interagir e participar com A fa "I"



**"EU E A MINHA FAMÍLIA  
SERVIREMOS AO SENHOR"**

Joel 24: 15



# Mundo Moderno: GT

- ▣ 63% se informa pela TV
- ▣ 26% se informa pela internet
- ▣ 7% se informa pelo Rádio
- ▣ 3% pelos Jornais
- ▣ 65% vê TV todos os dias
- ▣ 138 milhões de brasileiros tem um smartphome.
- ▣ Em um ano aumenta em 75% o número de moradores de rua com curso superior.
- ▣ 46% da população não tem acesso ao cinema
- ▣ 63% dos domicílios tem acesso a internet

# Mundo moderno

(revista Exame 24/10/17)

- ▣ *Fabricantes de jogos recorrem à IA para viciar jogadores: “a tecnologia oferecida pela SILICON STUDIO permite que criadores de jogos moldem o comportamento do jogador para deixá-lo viciado”*

# Pesquisa

A Sociedade Canadense de Pediatria  
A Academia Americana de Pediatria

- ▣ Informam os problemas com eletrônicos para as crianças e adolescentes:
- ▣ A => Problemas de desenvolvimento cerebral
- ▣ B => Obesidade
- ▣ C => Problemas relacionados ao sono
- ▣ D => Problemas emocionais
- ▣ E => Demência digital
- ▣ F => Emissão de Radiação

# Pesquisa

## 8 Dicas para evitar o vício nas crianças:

- ▣ 1 ) Do nascimento até 18 meses; não deve ter contato nenhum aos eletrônicos.
- ▣ 2 ) De 2 aos 5 anos; não deve ultrapassar uma hora para todos.
- ▣ 3 ) A partir de 6 anos; duas horas por dia.
- ▣ 4 ) Troque atividades, não proíba
  - Exemplo: ao invés de computador, uma “pescaria”.
  - ao invés de jogos eletrônicos, um futebol.
  - Dê o exemplo; não fique muito tempo na atividade que você esta evitando.
  - Seja mediador e guia, a comunicação entre seu filho e o mundo digital.



# Pesquisa

- ▣ 5 ) Até os 9 anos de idade a criança deve ser sempre acompanhada por um responsável quando acessar a web.
- ▣ 6 ) Estabeleça área livres de internet e de eletrônicos.
- ▣ Exemplo: Cozinha (almoço, jantar)
- ▣ 7 ) Ajude a criança a compreender os princípios da interação nas redes sociais, evitando possíveis equívocos
- ▣ 8 ) Esclareça sobre os riscos.

# Boas Práticas



# *PENSE ANTES DE AGIR, ORE.*

- ❑ *E vós, pais, não provoqueis à ira vossos filhos, mas criai-os na disciplina e admoestação do Senhor. Efésios 6.4*
- ❑ *Vós pais, não irriteis a vossos filhos, para que não fiquem desanimados. Colossenses 3.21*

# Práticas Ruins



# *Deus: Idealizador, Criador, Sustentador da Família.*

- ▣ *Efésios*  
3.14-17
- ▣ *Gênesis*  
2.22-24
- ▣ *Mateus*  
18.19-20
- ▣ *Salmos*  
119.105



Acenda a luz

# Baleia azul

Lenda Urbana?

Jogo adolescente?

Desculpa da sociedade?



***O jogo Baleia Azul tem 50 desafios.  
Vamos destacar alguns:***

- ▣ ***1-Com uma navalha, escreva a sigla "F57" na palma da mão e em seguida enviar uma foto para o curador.***



**4-Desenhar uma baleia Azul e enviar a foto para o curador.**





# Acenda a Luz.

- ▣ 10-No décimo, propõe acordar as 04:20 da manhã e subir em um telhado muito alto e ficar na beira sem proteção.
- ▣ 30 até 49-Todos os dias assistir a vídeo de terror.
- ▣ 50-Tira a própria vida.

# Pesquisa:

## Organização mundial da Saúde:

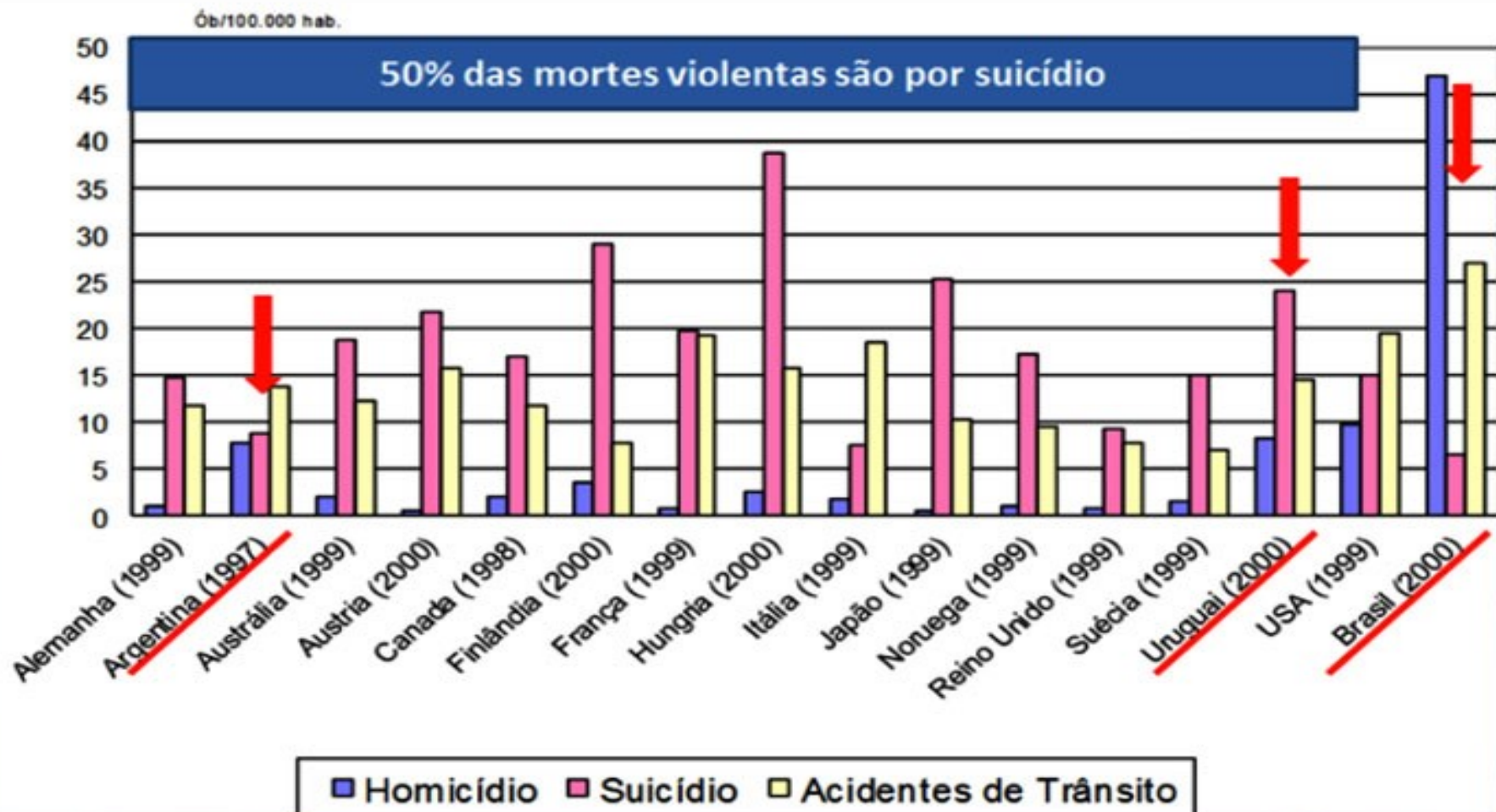
- ▣ Um suicídio em menos de um minuto no mundo.
- ▣ 518.400 mortes por suicídio ao ano.
- ▣ O suicídio é a 2 causa de morte entre os jovens.



# Mortes Violentas

*Grupo Editorial Moreira Jr.*

Gráfico 2: Coeficientes de Mortalidade por Causas Externas: homicídio, suicídio e acidente de trânsito em diversos países



# A LEI PRINCIPAL: AMAR A DEUS.

## DEUTERONÔMIO 6. 5-9

- 5-Amarás pois o Senhor teu Deus de todo o teu coração, e de toda a tua alma, e de todo o teu poder.
- 6-E estas palavras, que hoje te ordeno, estarão no teu coração;
- 7-E as ensinarás a teus filhos, e delas falarás sentado em tua casa e andando pelo caminho, ao deitar-te a ao levantar-te.
- 8-Também as atarás por sinal na tua mão e te serão por frontais entre os teus olhos;
- 9-e as escreverás nos umbrais de tua casa, e nas tuas portas.

- *Deus é Deus em todo tempo.*
- *Deus é Bom.*
- *Deus é justo.*
- *Deus é controlador de todas as coisas.*
- *Deus não rejeita suas suplicas e orações.*
- *Deus te conhece e cuida de você.*
- *Deus é amigo.*
- *Deus é paciente e amoroso.*
- *Deus é Criador e Pai.*

# *Prática Ruim*



## *Gênesis 1 - 27 e 28*

*27-Criou, pois, Deus o homem à sua imagem; à imagem de Deus o criou; homem e mulher os criou.*

*28-Então Deus os abençoou e lhes disse: Frutificai e multiplicai-vos; enchei a terra e sujeitai-a; dominai sobre os peixes do mar, sobre as aves do céu e sobre todos os animais que se arrastam sobre a terra.*

*Família  
segundo o  
coração de  
Deus*



# Projeto de Deus

