

# A INFLUÊNCIA DAS TELAS NO DESENVOLVIMENTO BIOPSIKOSSOCIAL DA CRIANÇA

Amanda Teixeira Queiroz <sup>1</sup>;  
Ingrid de Azevedo Alves<sup>1</sup>;  
Jeanne Gabrielli Guimarães Kriger<sup>1</sup>;  
Letícia Almeida Rubinho<sup>1</sup>;  
Yasmin Venturrelle Costa<sup>1</sup>;  
Rosimeire de Moraes Amorim<sup>2</sup>.

**Resumo:** Ao passar dos anos as brincadeiras infantis e as interações sociais foram sendo substituídas de maneira sutil e gradual pela tecnologia. Este novo contexto digital em que as crianças nascem, torna mais frequente e intensa a relação entre elas e a tecnologia, logo, o uso de telas influencia o desenvolvimento biopsicossocial da criança. **Objetivo:** a presente pesquisa teve como foco, abordar o acesso precoce de crianças às telas e quais as influências no desenvolvimento biopsicossocial de crianças entre 0 e 6 anos e analisar as possíveis situações que fazem com que os responsáveis disponibilizem o uso contínuo dessas telas e o motivo das crianças terem a tela como principal escolha em detrimento de outras formas de brincar e se relacionar. **Metodologia:** pesquisas qualitativas e explicativas, sendo os conteúdos apresentados coletados através do método de pesquisa documental, onde no início da pesquisa foram selecionados 20 vídeos para apresentação, contudo após realizarmos a análise de inclusão e exclusão dos mesmos, foram mantidos apenas 06 vídeos a serem utilizados na pesquisa, coletados através das plataformas TikTok. **Resultados:** Através dos vídeos selecionados como parte dessa pesquisa, foi possível notar a grande sobrecarga imposta às mães e a maternidade, tornando maior a necessidade desta, em recorrer às telas para auxílio na sua rotina, destacando também, que as mães optam pelas telas por fatores sociais e muitas vezes econômicos e rede de apoio. E as crianças da era digital escolhem as telas devido a exposição desta ao seu meio. Sendo assim, torna-se cada vez mais visível a presença da tecnologia no cotidiano da criança desde o seu nascimento e os impactos no seu desenvolvimento global, acarretados por este fator. **Conclusão:** Diante das recomendações da Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) e dos teóricos da psicologia do desenvolvimento infantil, podemos concluir que dependendo da idade e da quantidade de acesso às telas, pode ocorrer impacto negativo para a infância, pois este movimento pode representar mudanças significativas para o desenvolvimento biopsicossocial da criança.

**Palavras-Chave:** Tecnologia, crianças e desenvolvimento biopsicossocial.

---

<sup>1</sup>Graduandas em Psicologia do Centro Universitário de Várzea Grande – UNIVAG.

<sup>2</sup>Mestra em Psicologia pela UFMT, Professora do curso de Psicologia do Centro Universitário de Várzea Grande – UNIVAG.

## THE INFLUENCE OF SCREENS ON THE BIOPSYCHOSOCIAL DEVELOPMENT OF CHILDREN

**Abstract:** Over the years, children's games and social interactions have been subtly and gradually replaced by technology. This new digital context in which children are born makes the relationship between them and technology more frequent and intense. Therefore, the use of screens influences the biopsychosocial development of children. **Objective:** The present research aimed to address the early access of children to screens and the influences on the biopsychosocial development of children aged 0 to 6 years. It also aimed to analyze the possible situations that lead caregivers to provide continuous screen time and the reasons why children choose screens over other forms of play and social interaction. **Methodology:** Qualitative and explanatory research was conducted, and the collected content was obtained through documentary research. At the beginning of the study, 20 videos were selected for analysis. However, after the inclusion and exclusion analysis, only 06 videos were kept for use in the research, collected from the TikTok platform. **Results:** Through the selected videos as part of this research, it was possible to observe the significant burden imposed on mothers and motherhood, increasing the need for them to resort to screens for assistance in their routines. It was also highlighted that mothers choose screens due to social and often economic factors and support networks. Furthermore, children in the digital era choose screens due to their exposure to this medium. Thus, the presence of technology in the child's daily life since birth and its impacts on overall development, caused by this factor, become increasingly evident. **Conclusion:** Based on the recommendations of the Brazilian Society of Pediatrics (SBP) and theorists in the field of child development psychology, it can be concluded that depending on the age and amount of screen time, there may be a negative impact on childhood, as this trend can represent significant changes in the child's biopsychosocial development.

**Keywords:** Technology, children, biopsychosocial development.

## 1. INTRODUÇÃO

Ao longo da evolução houve mudanças na percepção do que é ser criança, a princípio visto como miniadulto, ligado e representado ao contexto do adulto. Com o passar dos anos houve o desenvolvimento das máquinas e as crianças foram se inserindo neste universo, que por sua vez acaba moldando e influenciando as crianças, levando a diversos questionamentos (Bona, 2010).

A infância atual é palco para novos contextos e criações, como a cyber-infância. Surgem então novos produtos tecnológicos. Existem novas formas de brincar, com a tecnologia, com os objetos de consumo, como o computador, smartphone, entre outros, jogos digitais. Este novo contexto dificulta a preferência por brinquedos em detrimento a objetos eletrônicos, que acabam influenciando a personalidade da criança e podendo vir a ocorrer a quebra do imaginário (Levin, 2007).

Por sua vez, as crianças têm ampliado seu repertório cultural, tendo em vista todas as possibilidades que são encontradas no meio tecnológico, é possível destacar que houve mudanças neste cenário ao longo das últimas décadas (Loureiro; Mendes, 2017, p.835).

Com essa nova perspectiva tem se, então, crianças, que muitas vezes são influenciadas pela cultura dos adultos. A relação entre as crianças e a tecnologia está cada vez mais próximas e cada vez mais presentes na sociedade. Apesar de no passado as crianças já terem acesso e interagem com as tecnologias que estavam disponíveis em suas épocas (Oliveira, 2019).

Atualmente as crianças são consideradas nativos na era digital, pois já nascem em um mundo onde as tecnologias são usadas com muita intensidade e por isso mais rápido terá uma perspectiva de aprendizagem, sendo necessário apoiar as crianças em seu desenvolvimento. De acordo com Carvalho et al. (2020), as crianças possuem uma facilidade maior em utilizar e se adaptar às novas tecnologias e seus recursos. Este acesso prematuro a tecnologias e seus avanços pode contribuir de grande valia ao desenvolvimento intelectual e social das crianças, porém é importante ressaltar que os pais e/ou responsáveis supervisionam o conteúdo que seus filhos consomem, devido aos grandes perigos e riscos do mundo virtual.

A presente pesquisa abordará o acesso precoce de crianças às telas durante a primeira infância. Busca-se estudar a influência das telas no desenvolvimento biopsicossocial da criança como um tema atual e relevante, já que a tecnologia está presente no dia a dia das crianças. O despertar de interesse acerca desse tema, surgiu a partir da convivência com crianças, pois se observa que, hodiernamente, o uso contínuo de telas, ocorre desde poucos meses de vida. É significativo considerar que a internet faz parte do decorrer do dia a dia e que influencia sobre ele, dado que, desde a história da internet, se produz aspectos significativos sobre a sociedade, enquanto seres humanos e usuários dos benefícios e malefícios, que vem desse ato, em formato de consequência.

De acordo com Cunha et al. (2022), a internet pode ser considerada tanto como um ambiente de risco quanto de oportunidades para os jovens. Por outro lado, o uso excessivo e prolongado pode levar a comportamentos de risco, como dependência tecnológica. Em outra perspectiva, a internet pode facilitar a comunicação e o acesso a informações relevantes para a saúde e a educação, entre outros benefícios que a internet pode trazer. Atualmente, diante do desenvolvimento do mundo, que vem desde a Revolução Industrial, a internet tem um grau de grande importância, podendo-se dizer que, até essencial para tal contínuo de desenvolvimento, seja para estudos científicos, fins trabalhistas, descontração ou troca de relações interpessoais, mas tendo a sua funcionalidade voltada para o público adulto e adolescentes.

Conforme os estudos realizados por Dimitri Christakis (2004; 2014), a exposição demasiada às telas pode afetar abundantemente o desenvolvimento cognitivo das crianças, especialmente o desenvolvimento da linguagem. Nota-se que essa utilização tem se estendido às crianças e bebês, que progressivamente, entram em situação de usuários contínuos que, dependendo dos casos, podem ser considerados dependentes das ferramentas de telas, que podem ser televisão, computador, tablets, celulares ou videogames. Segundo Abreu *et.al* (2013),

Como ocorre em relação ao ar e à água, não devemos nem abraçar nem evitar as mídias, mas usá-las conscientemente e de maneira focada. As mídias são inevitáveis, poderosas e cada vez mais essenciais. Inerentemente, elas não são nem malignas nem benéficas, mas podem vir a sê-lo, dependendo de como são usadas. Reestruturando seu uso como uma realidade quase onipresente em nosso mundo e baseando nossas decisões nas evidências científicas sobre como o uso das mídias influencia o desenvolvimento das crianças e sua saúde física, mental e social, podemos

manejá-las de modo que beneficiem e evitem danos (Abreu; Eisenstein; Estefenon, 2013, p.31).

Dessa forma, é importante questionar, sobre quais situações levam a esse ato, e quais facilitam e influenciam para que as crianças se tornem usuários contínuos de uso das telas, facilitando um possível desenvolvimento de vício. É possível compreender que essa apresentação das telas no período da infância, representa a notável inserção da tecnologia nas ações cotidianas da criança, obtendo função de distração, diversão, ou até certo aprendizado (Bona, 2010). Segundo Abreu *et.al* (2011),

Muitas vezes, os pais têm pouco ou nenhum conhecimento do que está acontecendo ou de como tudo isso funciona, e não percebem o nível de atividade ou abuso. Os pais não sabem o que é normal ou razoável, e não querem que os filhos fiquem para trás na curva de desenvolvimento digital. Essa falta de conhecimento e de poder tecnológico contribui ainda mais para um possível abuso e dependência dessas tecnologias (Abreu; Young, 2011, p.185).

Porém, os relatos dessa inserção trazem uma preocupação devido ao resultado de comportamentos subsequentes a este, sendo observável a distinção de mundos e socialização, que crianças que são apresentadas precocemente as telas possuem. De acordo com o Ministério dos Direitos Humanos e da Cidadania (2020), 86% das crianças no Brasil fazem uso diário da internet, dado este que proporciona a reflexão do motivo em que essas crianças são expostas a canais midiáticos, visto que, estes meios fornecem informação imediata e inusitada, sendo que em muitos casos observados diariamente, esta ação ocorre de maneira não controlada ou supervisionada por um responsável sobre a criança.

De acordo com Benischek et al. (2020) a primeira infância (cerca de 2 a 5 anos) é um período representativamente importante, e de rápido desenvolvimento estrutural do cérebro. Os estudos referenciados neste, apontam que crianças com melhor desenvolvimento de habilidades de linguagem, são as que apresentavam maior pré-leitura no período adequado, ou seja, as habilidades desejadas para cada momento do desenvolvimento infantil, envolvem um estímulo de ações voltadas para este foco, o que proporciona um senso de necessidade de estimulação de socialização, verbalização, e interação de crianças que dependem da automatização da sua rotina com as telas, onde interações rápidas de curto prazo, proporcionam um prejuízo cognitivo e comportamental.

Um ponto a ser observado são as novas formas de aprendizagem, tendo a tecnologia, um papel imprescindível, pois atualmente as crianças já nascem fazendo parte de um mundo conectado, se tornando natural a utilização de meios tecnológicos de comunicação e até mesmo necessário para estar inserido em contextos e grupos sociais, seja familiar, educacional e até entre pares. Ressalta-se a necessidade das redes de educação compreenderem esta nova forma de interação com o mundo, ocorrendo muitas das vezes da escola não acompanhar a mudança. Outro aspecto importante visa observar a forma como que a globalização exerce através da quantidade de informação um controle sob esta população, além do fato das crianças terem sua própria forma de absorver os diversos estímulos visuais através do consumo digital, e o fato de que crianças têm um baixo limiar de diferenciação do que é real e imaginário (Belloni, 2008).

Deve-se atentar é a importância da inserção de crianças e jovens em sociedades, e que muitas vezes são socialmente aceitos quando fazem parte deste universo conectado, pois a cultura é moldada por esses avanços tecnológicos, podendo mudar rapidamente. O acesso é de suma importância para além do social, mas para busca de informações, que chegam a uma velocidade astronômica. A questão social também é parte deste contexto, pois a desigualdade gera a diminuição das oportunidades, à falta do acesso a informações que são pertinentes, dando espaço assim para desvantagens educacionais, além de exclusão ao meio social. O acesso à informação traz novos horizontes e possibilidades, gerando acesso a conhecimento que muitas vezes levariam anos para serem acessados (Belloni, 2008).

Belloni (2010) retrata que, se a família não obtém como um propósito, por razões econômicas ou outras, executar sua função de agente de socialização das novas gerações e de transmissão da cultura (incluindo as normas sociais), então, os vínculos sociais serão gradativamente enfraquecidos e as normas, ignoradas ou esquecidas. Em vista disso, é importante problematizar: Quais são as situações que fazem com que os responsáveis permitam que seus filhos de 0 a 6 anos utilizem dispositivos da tecnologia da informação e da comunidade? Como o uso excessivo de telas pode impactar no desenvolvimento biopsicossocial destas crianças?

A exposição das crianças de 0 a 06 anos de idade as telas como: smartphone, tablet, videogame, tv, etc., e as consequências disso, para o desenvolvimento biopsicossocial da criança é um tema pouco explorado,

evidenciando assim a necessidade de maior disseminação do tema com a intenção de conscientizar a população. O assunto em si, apresenta boa visibilidade, tanto na sociedade quanto no âmbito do profissional da Psicologia. Trazer à tona mais informações sobre o assunto, trará contribuições para sociedade e para os profissionais que atuam com a temática.

## **2. OBJETIVO**

A pesquisa teve como objetivo geral, analisar as situações que fazem com que os responsáveis disponibilizem o uso contínuo das telas pelas crianças de 0 a 6 anos e como este instrumento impacta no desenvolvimento biopsicossocial. E objetivos específicos: Refletir acerca do que é ser criança pertencendo a uma sociedade marcada pelo uso contínuo de tecnologia da informação e da comunicação; identificar se os fatores sociais, culturais e econômicos que fazem com que os cuidadores recorram às telas; compreender por que a tela representa a principal escolha para as crianças em detrimento de outras formas de brincar e se relacionar e como essa exposição das telas influencia o desenvolvimento biopsicossocial das crianças de 0 a 6 anos.

## **3. METODOLOGIA**

Esta pesquisa trata-se de uma pesquisa qualitativa que será utilizada para sua fundamentação. De acordo com Godoy (1995), a pesquisa qualitativa visa ao exame detalhado de um ambiente, de um sujeito ou de uma situação em particular, possibilitando saber como e por que as crianças têm acesso às telas na primeira infância. De acordo com Gil (2002), em seu livro “Como elaborar projetos de pesquisa”, uma pesquisa explicativa tem por objetivo refletir acerca dos determinantes que influenciam na ocorrência dos fenômenos, sendo esta uma pesquisa complexa, devido seu caráter relacional entre a teoria e prática, já a pesquisa documental segundo Luvezute (2015) consiste na coleta e análise de dados por meio de documentos, como livros, artigos científicos, relatórios, vídeos, entre outros.

A pesquisa bibliográfica segundo Gil (2002) é um método de pesquisa baseado em um material já elaborado em livros e artigos científicos. A realização dessa pesquisa permite um acesso mais amplo sobre o conteúdo pesquisado, pois possibilita ter informações de vários tipos de pesquisa e não somente a feita pelo

pesquisador diretamente. Para a realização da análise é essencial que os pesquisadores leiam, reflitam e escrevam para delinear a teoria e os fundamentos teóricos. A pesquisa bibliográfica realiza-se pelo registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses etc. Utilizam-se dados de categorias teóricas já trabalhadas por outros pesquisadores e devidamente registrados. Os textos tornam-se fontes dos temas a serem pesquisados. O pesquisador trabalha a partir de contribuições dos autores dos estudos analíticos constantes dos textos (Severino, 2007, p. 122).

Um benefício consequente da utilização da pesquisa bibliográfica é o baixo custo para realização e o acesso aos conteúdos de forma digital pela internet e não necessitando da elaboração de uma pesquisa de campo. Dessa forma, esse tipo de pesquisa permite que se explore uma vasta dimensão de obras e pesquisas. Esse estudo tem como principal característica fontes confiáveis, concernente a fonte primária em conteúdos bibliográficos básicos, sendo dissertações, artigos e tese, e a fonte secundária com bibliografias complementares, tangendo dicionários, banco de dados e livros e por último fonte terciária que guia as duas fontes acima, tendo revisões de literatura, catálogos de biblioteca entre outros.

Esta pesquisa será qualitativa e será utilizado o método de pesquisa descritiva, com o objetivo de descrever ou caracterizar o tema, através de bases bibliográficas e documentais. Os dados coletados serão analisados e apresentados, para identificar comportamentos, tendências, padrões, consequências e outros aspectos relevantes para o tema. Tal método de pesquisa fornece informações precisas sobre o fenômeno estudado, permitindo que se tome decisões baseadas em dados, podendo ser usada para comparar diferentes grupos, visando identificar diferentes disposições temporais e fornecendo uma base de dados para estudos futuros (Gil, 2008).

O procedimento de produção de dados foi desenvolvido a partir de uma pesquisa documental utilizando vídeos disponíveis na internet, com acesso através do QR Code disponibilizado no artigo. Segundo Gil, 2008, em seu livro Como Elaborar Projetos de Pesquisa, define a pesquisa documental como:

[...] A pesquisa documental assemelha-se muito à pesquisa bibliográfica. A diferença essencial entre ambas está na natureza das fontes. Enquanto a pesquisa bibliográfica se utiliza fundamentalmente das contribuições dos diversos autores sobre determinado assunto, a pesquisa documental vale-se de materiais que não receberam ainda um tratamento analítico, ou que

ainda podem ser reelaborados de acordo com os objetos da pesquisa [...] (Gil, 2008, p. 45).

A seleção dos vídeos ocorreu a partir da delimitação dos critérios de inclusão utilizados para a satisfação da amostra, com vídeos que remetiam ao tema abordado e/ou temáticas, sendo este: Fatores socioculturais e ou econômicos que fazem com que os cuidadores recorram às telas; a tela como principal escolha para as crianças em detrimento de outras formas de brincar e se relacionar. Sendo publicados em português, tendo como fonte a rede social TikTok, com recorte temporal de 2023. Como critério de exclusão optou-se por não utilizar vídeos incompletos, que não atendam aos temas mencionados, em língua estrangeira e que não estivessem disponíveis integralmente on-line.

Foi encontrado um total de 20 vídeos inicialmente e após a análise dos critérios de inclusão e exclusão, foi selecionado como documentos para esta pesquisa documental um total de 06 vídeos publicados em rede social TikTok – que são eles: 3 (três) vídeos sobre fatores socioculturais e ou econômicos que fazem com que os cuidadores recorram às telas, descritos nos vídeos: vídeo (1); vídeo (2); vídeo (3). E, 3 (três) vídeos sobre a tela como principal escolha para as crianças em detrimento de outras formas de brincar e se relacionar, descritos nos vídeos: vídeo (4); vídeo (5); vídeo (6), expostos nos resultados desta pesquisa.

O trabalho possui embasamento na Lei 9.610/98 do Domínio Público que rege o princípio dos direitos autorais de quem colabora com a pesquisa, das quais fazem participação, seja de forma indireta ou direta de que são conexos, com consentimento dos participantes. Esta lei aponta que pesquisas que utilizam materiais expostos na internet e de livre acesso aos usuários não precisam de submissão no Comitê de Ética de Pesquisa envolvendo seres humanos (Spink et al., 2014).

Nesse sentido, os materiais que foram analisados e expostos no trabalho são conteúdos de pesquisa de opinião pública, que permitem o acesso de todos, cuja qualquer um tem acesso e pode ver, nesse caso a Resolução n° 510 de 2016, diz que não precisa ser submetido a autorização e consentimento dos participantes envolvidos, ou seja, não serão registradas nem avaliadas pelo sistema CEP/CONEP de acordo com Art. 1° parágrafo II da Lei no 12.527, de 18 de novembro de 2011. Contudo, nos comprometemos a trocar os nomes das participantes por nomes fictícios, promovendo sigilo e confiabilidade no trabalho.

A partir dos vídeos postados pelos responsáveis, a pesquisa documental possibilita uma análise do contexto além dos conceitos trazidos em artigos, pois assim torna possível observar as expressões, tom de voz e sentimento. Através dos relatos trazidos em vídeos pelos responsáveis e suas perspectivas, torna-se possível estar mais próximo da realidade, hodiernamente, observando que as influências podem mudar de acordo com as mudanças que ocorrem na sociedade, e deve-se analisar por todos os vieses, quais são as demandas que atuam na liberação do uso dos aparelhos tecnológicos e porque existe a facilidade de aceitação pelas crianças.

## **4. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

### **4.1 Concepções de infância ao longo da história e a criança na era digital**

Houve mudanças na percepção da infância ao longo da evolução, historicamente as crianças eram vistas como miniadultos, ligadas a religiosidade, sendo relacionadas a imagem de Jesus. A criança não era identificada como um ser sozinho, mas sempre relacionado ao adulto, como a mãe, ou em papéis desempenhados por adultos, não havia diferença, importância ou relevância, suas brincadeiras tinham relação com as vivências do adulto. Segundo Niehues (2012), foi apenas no século XVIII onde a ideia de infância foi fixada e as crianças começaram a ser percebidas através de sua singularidade e seus próprios sentimentos e peculiaridades. Por ser inocente e divertida, foi ganhando destaque. Consolidando-se no contexto familiar, onde passou a ser percebida como um ser com necessidades, principalmente na educação, pois diferente dos adultos, não havia maturidade ou conhecimento (Bona, 2010).

De acordo com Belloni (2008, p. 718) “na passagem do milênio, as sociedades vivem transformações culturais e sociais de grande importância, entre as quais o acelerado avanço técnico e científico aparece com maior visibilidade”. Diante de tais avanços tecnológicos, a questão debatida pela sociedade atual, na era do digital, onde a vida social passou a ser mediada pelas máquinas, e o acesso à informação se tornou quase que exclusivo das mídias digitais, neste aspecto quanto às informações, o acesso de crianças a conteúdos adultos, traz o questionamento a respeito da adulteração de crianças, as mídias vão influenciando a construção de

uma visão de mundo, dando a elas meios para mudança do atual padrão, também aproximando o mundo adulto e infantil (Bona, 2010).

A introdução as telas foram inseridas a partir da televisão, que entre os anos 50 e 70, passou a fazer parte da vida de uma sociedade privilegiada, caminhando para sua consolidação nos anos 80 e 90, aos poucos inseridos programas infantis, chegando no que se tem hoje, programações totalmente pensadas para as crianças nas telas de celulares, tablets etc, (Ferreira, 2013).

Com o acesso da tv, pelas famílias, aumentou-se sua popularização, sendo necessário uma reestruturação do que antes era conhecido. Durante a ditadura a TV tinha o objetivo de influenciar a população. Já com a chegada da internet, surgiu também a preocupação com o que se era assistido, uma vez que a TV tinha classificação indicativa e na internet as crianças tinham livre acesso a todo tipo de conteúdo (Ferreira, 2013).

As brincadeiras infantis que quase sempre envolveram contato, movimento, pular, correr, tais como pega-pega, jogos com bola, entre outras, brincadeiras de rua, em comunidade, foram sendo substituídas, dando lugar aos jogos eletrônicos, de maneira sutil e progressiva, cada vez mais, as crianças se afastaram de atividades de interação social e movimentação física, para atividades sedentárias, que em excesso, trazem a obesidade, a quebra dos vínculos, e dificuldades de desenvolvimento cognitivo (Paiva, 2015).

A infância e os brinquedos dos centros urbanos brasileiros, em grande parte estão imersos em uma lógica global e contemporânea. Há uma emergência de um novo lúdico infantil atrelado a itens tecnológicos digitais. As relações sociais mudam e conseqüentemente se adquire novos métodos lúdicos na área infantil. O surgimento da chamada “Cyber-Infância” atrela-se ao surgimento do “cyber brinquedo”.

Entre os produtos ofertados às crianças, se encontram os mais diversos produtos tecnológicos, objetos que surgem a partir da demanda do trabalho adulto, facilitando o jogo do mercado capitalista, porém adentram no mundo da infância como objetos de consumo. São eles: computadores, smartphones, videogames, tablets, câmeras digitais e uma grande variedade de dispositivos eletrônicos que a cada dia se tornam mais inteligentes, interativos e atraentes ao universo infantil.

Na nova forma de brincar, na maioria das vezes os brinquedos são quem comanda os passos das brincadeiras, e não mais as crianças. Segundo Alves

(2004), videogames e plataforma de jogos é uma grande representação da nova geração de brinquedos e da nova realidade do brincar. Por Levin (2007), a atração que as crianças têm nos jogos virtuais, deriva da proporcionalidade de um sentimento de controle e sentirem-se livres. Porém, esse sentimento torna-se enganoso, pois os jogos já estão configurados para todos os passos que devem ser seguidos.

Neste contexto, torna-se difícil a preferência da criança por jogos inanimados ao invés das atrativas telas, porém, o uso dos itens digitais influencia diretamente na personalidade infantil, uma vez que a tela aprisiona a criança e influencia no seu desenvolvimento infantil, tendo uma quebra do seu imaginário, provoca uma alienação (Levin, 2007). Sendo assim, é notável que crianças como produtoras de cultura têm ampliado o seu repertório cultural no uso e em suas associações com as tecnologias, tendo em vista todas as possibilidades de brincadeiras que as mesmas encontram no meio tecnológico, é possível refletir um conceito em que “o mundo dos brinquedos permite destacar as mudanças que esse objeto vem sofrendo nas últimas décadas, pois as mudanças não estão apenas assentadas nos objetos.” (Loureiro; Mendes, 2017, p.835).

O desenvolvimento dessas culturas da infância não é interpretado como simples reprodutoras das culturas adultas; segundo Loureiro e Mendes (2017) muito menos se retratam como representações menores ou imperfeitas do mundo para os adultos, pois para a criança, essa cultura se encontra em constante desenvolvimento e adaptação da simbolização do mundo.

A relação entre crianças e tecnologia tem se tornado cada vez mais presente em nossa sociedade e se fortificando cada vez mais, especialmente nos últimos tempos. Vale ressaltar que essa relação não é algo tão novo, mas sim um prosseguimento de uma trajetória histórica que já estava sendo traçada e que envolve o desenvolvimento e a evolução das tecnologias ao longo do tempo. No passado, as crianças já interagiam com tecnologias que estavam disponíveis em suas épocas, como brinquedos mecânicos, jogos de tabuleiro, rádios e televisões. Essas tecnologias, embora diferentes das que temos hoje, já proporcionaram às crianças experiências de aprendizado, entretenimento e socialização (Oliveira, 2019).

As crianças de hoje são consideradas como nativos digitais nasceram e cresceram em mundo onde as tecnologias são usadas com muita intensidade, ou

seja, eles nasceram na “era digital”, e conseqüentemente, não apresentam nenhuma dificuldade em utilizar e se adaptar às novas tecnologias ao contrário possuem grandes habilidades para utilizar a internet e seus recursos (Oliveira, 2019).

Nos dias atuais, as crianças nascidas na “era digital” já crescem com grandes habilidades para utilizar as diferentes tecnologias existentes e possuem mais facilidade em acompanhar e se adequar às inovações, isto é, quanto mais cedo o acesso às tecnologias digitais, mais rápido a criança terá uma nova perspectiva de aprendizagem, pois quando inseridas em um contexto onde há uma facilidade para o acesso destes recursos, é possível que auxilie no desenvolvimento intelectual e social e a construção de conhecimento de maneira autônoma. Mas para isso, é necessário desenvolver algumas alternativas que possam apoiar a criança nesse desenvolvimento, além de apenas oferecer a ela recursos diferenciados e instigantes.

A cultura digital atualmente está cada vez mais presente em nossas vidas, impactando diretamente o desenvolvimento e a interação das crianças com o mundo. De acordo com Carvalho et al. (2020), as crianças que nasceram na era digital no auge possuem uma grande facilidade e capacidade avançada em relação a tecnologia. As crianças são influenciadas por um ambiente totalmente tecnológico que é o mundo de hoje. Podemos observar que hoje em dia um bebê de 1 ano já consegue acessar o Youtube sozinho e colocar um vídeo de sua escolha. Além disso, essas crianças também são mais independentes, pois têm acesso a vários recursos e informações online com poucos anos de vida. No entanto, é imprescindível ressaltar que a cultura digital também apresenta vários desafios, como o acesso a conteúdo inadequado e o risco de exposição a perigos online. Deste modo os pais devem-se atentar aos conteúdos digitais absorvidos por seus filhos sempre supervisionado o que eles consomem na internet.

#### **4.2 Fatores socioculturais e ou econômicos que fazem com que os cuidadores recorram às telas**

Para essa pesquisa foram encontrados um total de 20 vídeos inicialmente e após a análise dos critérios de inclusão e exclusão, foram selecionados como documentos para esta pesquisa documental um total de 06 vídeos publicados da rede social TikTok – que são eles: 3 (três) vídeos sobre fatores socioculturais e ou econômicos que fazem com que os cuidadores recorram às telas, descritos nos

vídeos: vídeo (1); vídeo (2); vídeo (3). E, 3 (três) vídeos sobre a tela como principal escolha para as crianças em detrimento de outras formas de brincar e se relacionar, descritos nos vídeos: vídeo (4); vídeo (5); vídeo (6).

O *Qr code* da figura 1 pode ser utilizado para visualizar o vídeo que demonstra os fatores socioculturais e ou econômicos que fazem com que os cuidadores recorram às telas.



Figura 1. *Qr code* de acesso para o vídeo 1 - os fatores socioculturais e ou econômicos que fazem com que os cuidadores recorram às telas.  
Fonte. Tik tok (2023).

O vídeo 1 inicia o caso de uma mãe dona do perfil Tik Tok @MãedoEduardo. Ela se apresenta e contextualiza o propósito do seu perfil na rede social. Em seguida explica o motivo de oferecer as telas para seu filho. A mãe relatou que fica 24h com seu filho pelo fato de não ter nenhuma rede de apoio e/ou familiares que possam auxiliar nesse cuidado diário com a criança, pois o pai é caminhoneiro e também não consegue estar sempre presente. Explicou que há diferentes situações durante o dia, em alguns momentos do dia enquanto seu filho dorme, consegue realizar algumas de suas atividades rápidas, porém em tarefas que demandem mais tempo do dia como por exemplo, fazer o almoço, colocar roupa para secar ou ir ao banheiro, oferece a tela ao seu filho com o objetivo de conseguir finalizar essas atividades rotineiras. Argumenta que para realizar algumas de suas atividades durante o dia, consegue deixar a criança com brinquedos e a própria criança prefere revezar entre assistir um pouco de televisão e brincar com um brinquedo, porém quando o filho enjoa de brincar ou até quando vai comer precisa dar a tela para que a criança se distraia. O mesmo acontece quando precisa ir ao médico ou qualquer

outro lugar, o celular é inserido como um meio de acalmar e entreter a criança pois a mãe relatou que o filho é agitado.

Ao final, a mãe conta que seu filho gosta de assistir apenas um desenho (Cidade Cirandinha) pois ele consegue interagir e se divertir, caso contrário o filho não manifesta atenção e não realiza contato visual.

No vídeo 2 demonstrado na figura 2, por meio do acesso ao *Qr code*, a mãe dona do perfil @papaisdegêmeos do aplicativo Tik Tok, relata 5 atividades que consegue fazer durante o dia quando seus filhos estão utilizando as telas.



Figura 2. *Qr code* de acesso para o vídeo 2 - @papais de gêmeos no aplicativo TikTok afirmam 5 situações que acontecem quando os filhos assistem telas.  
Fonte. Tik tok (2023).

Por estes motivos abaixo, a mesma recorre a tela.

1º “Quando meu filho está utilizando a tela eu consigo comer”

2º “Quando meu filho está utilizando a tela eu consigo tirar o pijama e escovar os dentes”

3º “Quando meu filho está utilizando a tela eu consigo lavar roupa”

4º “Quando meu filho está utilizando a tela eu consigo trabalhar um pouco”

5º “Quando meu filho está utilizando a tela eu consigo organizar a casa”

O vídeo 3 disponibilizado na figura 3, a mãe dona do perfil @Thalia e Luna no Tik Tok inicia seu questionamento “Você deixa seu bebê assistir tv?”. Ela relata que apesar de saber que não é recomendado, muitas vezes a televisão é uma rede de apoio.



Figura 3. *Qr code* de acesso para o vídeo 3 - @Thalia e Luna no Tik Tok revela seu depoimento e experiência com o uso das telas.  
Fonte. Tik tok (2023).

Explicou que nunca esteve nos planos dela oferecer televisão aos seus filhos, porém após oferecer acabou se tornando um suporte que a fez se arrepender, pois depois de um tempo percebeu que sua bebê não olhava mais para nada além da televisão, mesmo quando era chamada e começou a falar, mas depois de um tempo parou.

A mãe mostra no vídeo um exemplo da situação, onde a criança está completamente focada apenas na televisão e não olha ao seu redor, inclusive para ela a mãe que estava ao lado. Com isto, relata que se sente culpada por deixar chegar a esse estado, explicando que sabe que até os 2 anos não é recomendado o uso de telas, que segundo ela, isso pode causar atraso na fala.

Após perceber essas situações a mãe relatou que começou a sair mais, passear com a bebê e fazer atividades. Com isto percebeu que por volta de 15 dias já começou a notar um desenvolvimento maior na filha; voltou a interagir mais com os familiares, a falar mais, a prestar atenção nas coisas e pessoas à sua volta.

Relatou estar muito feliz por esse desenvolvimento, mas que infelizmente ainda precisa utilizar a televisão por pelo menos 30 minutos por dia no máximo. Ao final a mesma informou que tem sido muito gostoso viver esses momentos com a filha e ficar mais tempo com ela apesar de às vezes dar uma atrasada no serviço, vale a pena segundo ela.

Como visto nos resultados da pesquisa, através dos vídeos, verificou-se que as mães recorrem às telas como auxílio no seu dia a dia, ou seja, permite que seu filho fique exposto à tela por muito tempo, por vários fatores socioculturais

envolvidos gênero, a mulher como responsável no cuidado da criança e, por falta de apoio social e econômicos por não tem condições econômicas para contratar alguém para o cuidado do seu filho. De acordo com a pesquisa realizada pela Fiocruz, além dos afazeres domésticos, a maternidade também exige uma presença maior da mulher quando comparada à paternidade, e isso não é de hoje que acontece historicamente, a sociedade cobra muito mais a presença e atenção da mãe do que do pai, o que acaba deixando a mãe sobrecarregada e muitas das vezes esquecendo de cuidar de si própria.

César *et. al* (2019) afirmam que, alguns discursos midiáticos propagam uma impressão na qual a mulher deveria ser "somente mãe", no contexto contemporâneo, e conjuntamente criticam a mulher que está inserida no mercado de trabalho e ainda, na maioria das vezes, é responsável pelos afazeres domésticos e aos cuidados dos filhos. Conforme uma pesquisa realizada por Circulô (2019), constata que as mães dormem bem menos do que os pais e cada criança adicional traz 50% mais chance de a mulher ter um sono insuficiente, o que acaba deixando a mãe cansada mentalmente e fisicamente para o outro dia. Esses dados da literatura vão de encontro com os relatos das mães nos vídeos, onde estas afirmam que para descansar e conseguir fazer as coisas, às vezes a tecnologia serve de uma rede de apoio para elas, mesmo sabendo de os prejuízos em relação ao seu filho fazer o uso de telas excessivamente. Assim, os fatores encontrados foram os fatores socioculturais, e econômicos, por muitas mães por não terem suporte financeiro para ter uma babá ou pagar uma creche, recorrem a ajuda da tecnologia e deixam os seus filhos expostos por muito tempo a elas.

#### **4.3 A tela como principal escolha para as crianças em detrimento de outras formas de brincar e se relacionar**

O caso do vídeo 4, de @AnaLauraLazarin pode ser acessado por meio do *Qr code* da figura 4. Mostra um exemplo de como as telas prendem a atenção das crianças impedindo que interajam com o ambiente ao seu redor. Na legenda é escrito o seguinte título: “Como ver na prática quanto as telas podem ser prejudiciais ao seu bebê”.



Figura 4. *Qr code* de acesso para o vídeo 4 - Preso na tela: quando a tecnologia rouba a interação e a exploração do mundo real.  
Fonte. Tik tok (2023).

No vídeo a mãe mostra que deixou sua bebê em um tapete sem ligar a televisão, ela se arrasta, se interessa pelos brinquedos que estão à sua frente, responde o chamado de sua mãe no mesmo momento, faz contato visual e apresentou interesse na cachorrinha que passou na sua frente. Assim que a mãe liga a televisão tudo muda. A autora do vídeo mostra como a bebê ficou estática, não saiu do lugar, não percebeu a presença da cachorrinha e mesmo com a mãe chamado diversas vezes, a criança não faz mais contato visual e nem responde o chamado. Ao final do vídeo coloca a seguinte frase: “As telas afetam tanto o desenvolvimento neurológico quanto o motor.”

No vídeo 5 produzido por @Helenaaa\_soares, apresenta uma criança menina de menos de 2 anos de idade com a seguinte legenda: “Brinquedo x Objeto”.



Figura 5. *Qr code* de acesso para o vídeo 5 - A tela como principal escolha para as crianças em detrimento de outras formas de brincar e se relacionar.  
Fonte. Tik tok (2023).

Nele é mostrado a criança sentada ao sofá e no decorrer do vídeo são apresentadas algumas opções para ela. Primeiro apresentam um telefone fixo ou um ursinho de pelúcia, onde a escolha da bebê foi o telefone. A seguir foi apresentado um celular e um brinquedo infantil bem colorido e novamente a bebê optou pelo celular. Na terceira tentativa é apresentado outro brinquedo bem colorido ou um tablet, e ainda com o celular na mão a criança se mostra indecisa entre as duas telas (celular ou tablet), nem cogitando o brinquedo. Por fim foi apresentado uma bolinha verde ou um controle de videogame, porém a criança opta pelo tablet.

No vídeo 6, o perfil do Tik Tok @páginas\_do\_progresso divulga um livro chamado Dependência Tecnológica Infantil, do autor Reinaldo B. Pinto. O caso do vídeo apresenta uma criança, em torno de 1 ano de idade, manifestando o seu descontentamento com veemência, por meio de esperneios e birras, após ter-lhe sido retirado o seu dispositivo móvel.



Figura 6. *Qr code* de acesso para o vídeo 6- Ausência do celular desencadeia reações intensas, revelando os possíveis efeitos negativos no desenvolvimento e na interação do bebê com o ambiente.  
Fonte. Tik tok (2023).

Como ilustrado nos vídeos, as crianças voltam toda sua atenção na tela apresentada quando é ligada e mesmo que sua mãe chame várias vezes ela opta por continuar fazendo contato visual com a tela. Tal comportamento pode ser observado pela retratação da tela como opção principal de mecanismo lúdico para a criança, pois esta irá representar todos os recursos audiovisuais que a criança buscaria em uma brincadeira desconectada da tecnologia, proporcionando uma sensação de certo comodismo para os responsáveis, visto que a criança irá

direcionar sua atenção para o meio tecnológico, não solicitando demais atividades durante um determinado tempo.

De acordo com Nobre et al. (2021, p. 1128) “a infância caracteriza-se por modificações biológicas e psicossociais, que permitem aquisições importantes nos domínios motor, afetivo social e cognitivo do desenvolvimento”. Sendo este um fator fundamental para esta análise, pois o oferecimento da tela antecedido pelo recomendado por especialistas, irá influenciar em todo o desenvolvimento da criança. Becker et al. (2022) retratam que pais que fazem uso de dispositivos móveis no ambiente familiar, não só representam uma influência para as crianças a utilizarem as mesmas tecnologias e a passarem grande parte do dia em frente às telas, mas consequentemente apresentam maior distração e indisponibilidade diante das demandas da criança.

#### **4.4 Influência das telas no desenvolvimento biopsicossocial das crianças de 0 a 6 anos.**

Durante os primeiros anos de vida de uma criança mais conhecida como primeira infância, o desenvolvimento físico, emocional, cognitivo e cultural da criança, ou seja, o desenvolvimento em geral da criança é extremamente fundamental. Nessa fase, a neuroplasticidade proporciona à criança a regulação emocional e a adaptação do comportamento da criança diante de desafios e descobertas.

As recomendações da Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP), informam que crianças abaixo de 18 meses não devem ser expostas a nenhum tipo de tela, pois essa idade até os 2 anos, pode ser considerada como um período crítico para o desenvolvimento da criança. Dos 2 aos 5 anos, a utilização adequada seria limitada a uma hora por dia, auxiliando-a com uma certa interação entre os personagens, e inserindo na rotina desta, recursos físicos para que ela possa utilizar da imaginação para dar continuidade nas brincadeiras. Para crianças entre 6 e 10 anos, deve-se limitar o tempo de tela a duas horas por dia. Já adolescentes com idades entre 11 e 18 anos, até três horas por dia, tendo sempre que possível a avaliação do conteúdo pelo responsável, e o reforço aos compromissos atrelados a idade, como: tarefas de casa, escola e etc.

Portanto, o tempo de uso diário de telas digitais deve ser proporcional às idades e às etapas do desenvolvimento cerebral-mental-cognitivo-psicossocial dos

indivíduos. Neste sentido, segundo a Dra. Liubiana Arantes de Araújo, presidente do DC de Desenvolvimento e Comportamento, membro da Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP):

Estudos mostram que o uso imoderado, precoce e não supervisionado de dispositivos eletrônicos tem causado prejuízos de ordem cognitiva, psíquica e física nos jovens. Os principais problemas físicos observados foram: deficiências visuais, auditivas e posturais, distúrbios do sono, e transtornos ligados ao sedentarismo como obesidade, dentre outros.

Refletindo a respeito da teoria do desenvolvimento de Vygotsky, “o funcionamento psicológico estrutura-se a partir das relações sociais entre o indivíduo e o mundo exterior” Vygotsky retrata em sua teoria que a interação entre os indivíduos e o mundo não é direta, mas intermediada por meio de símbolos, sabendo que a linguagem ocupa um papel central por ser um meio no qual o sujeito consegue abstrair e generalizar o pensamento, sendo para a criança a fala socializada (Felipe, 2001).

Vygotsky aborda dois aspectos no desenvolvimento da criança: um nível de desenvolvimento real, e um nível potencial. Sendo o nível de desenvolvimento real pode ser entendido como referente àquelas que ela já aprendeu e domina, pois já consegue utilizar sozinha, sem assistência de alguém mais experiente da cultura (pai, mãe, professor, etc.). Este nível indica, assim, os processos mentais da criança que já se estabeleceram, ciclos de desenvolvimento que já se completaram (Felipe, 2001).

Já o nível de desenvolvimento potencial se refere a aquilo que a criança é capaz de fazer, só que mediante a ajuda de outra pessoa (adultos ou crianças mais experientes). Nesse caso, a criança realiza tarefas e soluciona problemas, com a colaboração, imitação, da experiência compartilhada. Como por exemplo, uma criança de cinco anos pode não conseguir numa primeira vez, montar sozinha um quebra-cabeças que tenha muitas peças, mas com a assistência de um adulto ou mesmo de uma criança mais velha, ele conseguirá montar o quebra-cabeças (Rego, 2002).

Para Rego (2002) a zona de desenvolvimento proximal (ZDP), segundo Vygotsky é:

A distância entre aquilo que a criança é capaz de fazer de forma autônoma (nível de desenvolvimento real) e aquilo que ela realiza em colaboração com os outros elementos de seu grupo social (nível de desenvolvimento potencial)

caracteriza aquilo que Vygotsky chamou de "zona de desenvolvimento potencial ou proximal". Deste modo, pode-se afirmar que o conhecimento adequado do desenvolvimento individual envolve a consideração tanto do nível de desenvolvimento real quanto do potencial (Rego, 2002).

O aprendizado é o responsável por criar a zona de desenvolvimento proximal, na medida em que, em interação com outras pessoas, a criança é capaz de colocar em movimento vários processos de desenvolvimento que, sem a ajuda externa, seriam impossíveis de ocorrer. Esses processos se internalizam e passam a fazer parte das aquisições do seu desenvolvimento individual. É por isso que Vygotsky afirma que, "aquilo que é a zona de desenvolvimento proximal hoje será o nível de desenvolvimento real amanhã, ou seja, aquilo que uma criança pode fazer com assistência hoje, ela será capaz de fazer sozinha amanhã" (Rego, 2002).

E ainda sobre Vygotsky, em sua teoria, pode ser enfatizado a importância da brincadeira para o desenvolvimento infantil, pois por meio destas, a criança iniciará a sua simbolização do mundo, e sua reconstrução individual do que é observado (Felipe, 2001). Vygotsky, considera "brinquedo", num sentido amplo, a atividade, o ato de brincar, como: o jogo de papéis ou à brincadeira de "faz-de-conta" (como, por exemplo: brincar de polícia e ladrão, de médico, de vendinha etc.), brincadeiras realizadas tanto com adultos como com outras crianças, todas essas atividades são importantes fontes de promoção de desenvolvimento. Este afirma ainda que, apesar do brinquedo não ser o aspecto predominante da infância, ele exerce uma enorme influência no desenvolvimento infantil (Rego, 2002).

Diante disso, é possível discutir que, a criança que fica exposta por muito tempo às telas, deixa de interagir com o seu mundo externo, não realiza interação física com outras pessoas, a criança passa a não ser capaz de colocar em movimento vários processos de desenvolvimento importante para fase dela, o que pode ocasionar prejuízos no seu desenvolvimento psicossocial.

Portanto, podemos considerar que o uso excessivo de telas traz impactos negativos para o desenvolvimento biopsicossocial da criança, destacando os prejuízos no campo biológico das crianças diante das recomendações da Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) em que esta afirma que: os principais problemas físicos observados foram: deficiências visuais, auditivas e posturais, distúrbios do sono, e transtornos ligados ao sedentarismo como obesidade, dentre outros. As crianças e adolescentes ainda estão em fase de crescimento e de desenvolvimento cerebral.

Por isso, nesse período, elas precisam de diversidade de estímulos para poder formar conexões em diferentes áreas cerebrais para desenvolver habilidades necessárias para o resto da vida: a curto, médio e longo prazo.

E para o desenvolvimento psicossocial segundo Rego (2002) é necessário que a criança brinque e que tenha outras formas de brincar, além das telas, para interagir com o mundo externo/físico, tendo pessoas como mediadoras da sua aprendizagem para o seu desenvolvimento. Assim, segundo os estudos expostos até aqui sobre o desenvolvimento infantil, podemos concluir que dependendo da idade e da quantidade de acesso às telas, podem acarretar impactos desfavoráveis no desenvolvimento cognitivo e na interação social das crianças. Sendo assim, evidencia-se que é essencial a ressignificação do uso das telas pelas crianças, para que resulte em uma qualidade de vida em seu desenvolvimento. Dessa forma, é essencial buscar um equilíbrio na utilização das telas, proporcionando também momentos de interação familiar, brincadeiras e atividades que estimulem e auxiliem o desenvolvimento infantil.

## **5. CONCLUSÃO**

É inegável que o uso das telas está cada vez mais presente no cotidiano das crianças e que este têm impactos significativos no desenvolvimento biopsicossocial, entretanto, é importante ressaltar que a presença tecnológica na primeira infância tem sido aumentada devido a apresentação das telas de forma precoce, refletindo sobre a falta de opções de entretenimento, tempo para o cuidado dos responsáveis e cuidadores em meio a rotinas excessivas, afazeres domésticos e dilemas emocionais que muitos enfrentam ao lidar com a parentalidade.

É necessário, investir na conscientização dos pais em reconhecer o potencial efeito nocivo da apropriação das telas na infância, ressaltando que o tempo de exposição das crianças às telas deve ser adequado à idade e ao estágio de desenvolvimento, com diretrizes que estabelecem limites para cada faixa etária. O excesso de exposição a dispositivos eletrônicos pode acarretar impactos desfavoráveis no desenvolvimento cognitivo e na interação social das crianças. Sendo assim, evidencia-se que é essencial a ressignificação do uso das telas pelas crianças, para que resulte em uma qualidade de vida em seu desenvolvimento relacional, interpessoal, intrapessoal e estudos.

Dessa forma, é essencial buscar um equilíbrio na utilização das telas, proporcionando também momentos de interação familiar, brincadeiras e atividades que estimulem e auxiliem o desenvolvimento infantil, tal qual, pode ser prejudicado com uso excessivo possibilitando comportamentos disfuncionais. Ficou evidente a incorporação da tecnologia e os efeitos em seu desenvolvimento global, sendo notável a presença de dependência e prejuízos nas interações sociais, cognitivas e entre outros.

Deve-se considerar que as telas não entram como extinção, mas como veículo de benefícios para o desenvolvimento da criança, uma vez que o uso das tecnologias integra a realidade hodiernamente. Dessa forma, como redução de danos, as crianças podem utilizar as telas de acordo com o tempo de uso sugerido para cada idade. Além disso, os pais podem utilizar os aparelhos eletrônicos junto com os filhos, em busca de preservação da relação familiar.

Portanto, sugere-se que mais estudos sejam realizados sobre essa temática para contribuir com esse público em específico. Assim, torna-se necessário o investimento em estudos voltados para a contribuição de profissionais da saúde, educação, sociais e outros âmbitos, visto que a tecnologia tomou conta dos hábitos e sociabilidades dos indivíduos e a criança estabelece o conhecimento em resultado de suas ações e interações com seu ambiente de vivência.

## **6. REFERÊNCIAS**

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

ABREU, C. N.; EISENSTEIN, E.; ESTEFENON, S. G. B. (Org.). **Vivendo esse mundo digital: impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais**. Porto Alegre: Artmed, 2013.

ALVES, Lynn. Jogos eletrônicos e violência: um caleidoscópio de imagens. **Revista da FAEEBA–Educação e Contemporaneidade, Salvador**, v. 13, n. 22, p. 365-373, 2004.

BECKER, D.; DONELLI, T. M. S. Impressões de pais e educadores sobre a exposição do bebê às telas: um relato de experiência. **Revista da SPAGESP**, v. 23, n. 2, p. 128-142, 2022.

BELLONI, M. L. **Crianças e mídias no Brasil: cenários de mudança**. 1º. ed. Campinas SP: Papyrus, 2010. v. 01. 352p

BELLONI, M. L.; GOMES, N. G. Infância, mídias e aprendizagem: autodidaxia e colaboração. **Educação & Sociedade**, v. 29, p. 717-746, 2008.

BENISCHEK, A.; LONG, X.; ROHR, C.S.; BRAY, S.; DEWEY, D.; LEBEL C. Habilidades de linguagem pré-leitura e rede funcional de leitura do cérebro em crianças pequenas. **Neuroimagem**, v. 217, p. 116903, 2020.

BONA, V. **Tecnologia e infância: ser criança na contemporaneidade**. 2010. Universidade Federal de Pernambuco, EDUMATEC. P.12.

BRASIL. Ministério da Saúde. Conselho Nacional de Saúde. Resolução no 510, de 7 de abril de 2016. Trata sobre as diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisa em ciências humanas e sociais. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 24 maio de 2016.

BRASIL. Ministério dos direitos Humanos e da Cidadania. **Pesquisa nacional alerta para os perigos da tecnologia na infância e adolescência**. 2020. Disponível: <https://www.gov.br/mdh/pt-br/assuntos/noticias/2020-2/julho/pesquisa-nacional-alerta-para-os-perigos-da-tecnologia-na-infancia-e-adolescencia>. Acesso em: 29 setembro de 2023.

BRASIL. Resolução nº 466, de 12 de dezembro de 2012. Dispõe sobre diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Brasília, DF, 13 jun. 2013. Disponível em: <<http://bit.ly/1mTMIS3>>. Acesso em: 09 de maio de 2023

CANCILLIER, D.R. V. A função do vínculo afetivo no desenvolvimento psicossocial da primeira infância: orientações aos profissionais dos serviços de acolhimento institucional. Psicologia-Tubarão, 2020. **Repositório Universitário da Ânima (RUNA)**, 2020. Disponível em: <<https://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/16713>>. Acesso em: 09 de maio de 2023

CARVALHO, M. R.; AMORIM, I. R.; SOUZA, S. A. C.; SILVA, V. L. da. As crianças na era digital: o impacto da tecnologia em seu desenvolvimento. **Revista Multidisciplinar de Educação**, v. 3, n. 7, p. 158-167, 2020.

CÉSAR, R.C.B; LOURES, A.F.; ANDRADE, B.B.S. A romantização da maternidade e a culpabilização da mulher. **Revista Mosaico**, v. 10, n. 2, 2019. Disponível em: <<http://editora.universidadedevassouras.edu.br/index.php/RM/article/view/1956>>. Acesso em 31 de out. de 2023.

CHRISTAKIS, D. A. et al. Exposição precoce à televisão e subseqüentes problemas de atenção em crianças. **Pediatria**, v. 113, n. 4, p. 708-713, 2004.

CHRISTAKIS, D. A. Uso de mídia interativa com menos de 2 anos de idade: hora de repensar a diretriz da Academia Americana de Pediatria? **JAMA Pediatrics**, 2014. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2014.94><https://doi.org/10.1001/jamapedia>

CIRCULÔ. **A carga mental na maternidade real, os desafios de ser mãe e o que a Circulô pode fazer por você**. 2019. Disponível em: <<https://www.usecirculo.com.br/post/a-carga-mental-na-maternidade-real-os-desafios-de-ser-m%C3%A3e-e-o-que-a-circul%C3%B4-pode-fazer-por-voc%C3%AA>>. Acesso em: 31 out. 2023

CUNHA, A. B. DE P.; RESENDE, I. L. S.; SILVA, J. G. M. A relação entre o uso das redes sociais e a saúde mental dos adolescentes. 2022. **Repositório Universitário da Ânima (RUNA)**. Disponível em: <<https://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/30898>>. Acesso em 31 de out. de 2023.

FELIPE, J. O desenvolvimento infantil na perspectiva sociointeracionista: Piaget, Vygotsky, Wallon. **Educação Infantil: pra que te quero**, v. 1, p. 27-37, 2001.

FERREIRA, M. R. **Televisão e criança: uma relação histórica**: os diversos papéis da criança na televisão do início aos dias de hoje. 2013. 56 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação - Habilitação em Jornalismo). Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

GIL, A C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Editora Atlas, 2002.

GODOY, A. S. Uma revisão histórica dos principais autores e obras que refletem esta metodologia de pesquisa em Ciências Sociais. **Revista de Administração de Empresas**, v. 35, n. 2, p. 57-63, 1995. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rae/a/wf9CgwXVjpLFVgpwNkCggnC/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em 30 de out. de 2023.

LEITE; A. A. M. SILVA; M. L. Um estudo bibliográfico da Teoria Psicossocial de Erik Erikson: contribuições para a educação. **Debates em Educação**, Maceió, v. 11, n. 23, 2019.

LEVIN, E. **Rumo a uma infância virtual?: a imagem corporal sem corpo**. Trad. Ricardo Rosenbush. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

LOUREIRO, C. C.; MENDES, G. M. L. Quando o brinquedo é o videogame: reflexões sobre brincar e jogar na contemporaneidade. **Atos de Pesquisa em Educação**, v. 12, n. 3, p. 828-853, 2017.

LUVEZUTE KRIPKA, R. M.; SCHELLER, M.; LARA BONOTTO, D. Pesquisa documental na pesquisa qualitativa: conceitos e caracterização. **Revista de Investigaciones de la UNAD**, v. 14, n. 2, 2015.

NIEHUES, M. R. **Concepções de infância ao longo da história**, v. 3, n. 1. Programa de Pós Graduação - Mestrado em Educação da Universidade do Extremo Sul Catarinense – UNESC, 2012

NOBRE, J. N. P. et al. Fatores determinantes no tempo de tela de crianças na primeira infância. **Ciencia & saude coletiva**, v. 26, p. 1127-1136, 2021.

OLIVEIRA, E. M. de et al. Infância Tecnologias: relações imbricadas na era digital. 2019. 191 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Alfenas, 2019.

PAIVA, N. M. N.; COSTA, J. A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça. **Psicologia. pt**, v. 1, p. 1-13, 2015.

PAPALIA; D. E., MARTORELL; **G.**, **Desenvolvimento Humano**. Porto Alegre: AMGH Editora, Ed. 14, 2022.

REGO, T. C. A cultura torna-se parte da natureza humana. In. \_\_\_\_\_. Vygotsky, **Uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 14. ed., Petrópolis: Vozes, 2002. p. 50-63.

SEVERINO, A. J. Metodologia do Trabalho Científico. São Paulo: Cortez, 2007.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. Manual de Orientação: #Menos Telas # Mais Saúde. Disponível em:  
[https://www.sbp.com.br/fileadmin/user\\_upload/\\_22246cManOrient\\_-\\_MenosTelas\\_\\_MaisSaude.pdf](https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/_22246cManOrient_-_MenosTelas__MaisSaude.pdf) Acesso em 18 novembro 2023.

SOUSA, M. M. S. **A importância do uso da tecnologia no processo de ensino: aprendizagem na educação infantil na era digital**. Universidade Federal Rural da Amazônia, Novo Repartimento, PA, 2017.

SPINK, M.J; et al. **A produção de informação na pesquisa social: compartilhando ferramentas**. 1 ed, p.340. Rio de Janeiro, 2014.

VERISSIMO, R. **Desenvolvimento psicossocial** (Erik Erikson). Porto: Faculdade de medicina do Porto, 2002. Disponível em:  
<<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/9133/2/13864.pdf>>. Acesso em 10 de out. de 2023.