

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE CAMPINAS

LETÍCIA GABRIELA PISCIONERI

IMPACTOS DO USO DE TELAS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

CAMPINAS

2023

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE CAMPINAS

ESCOLA DE CIÊNCIAS DA VIDA

FACULDADE DE FONOAUDIOLOGIA

LETÍCIA GABRIELA PISCIONERI

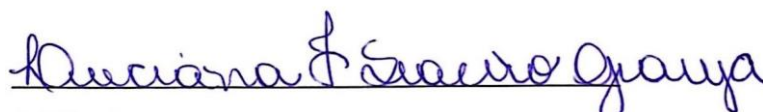
IMPACTOS DO USO DE TELAS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Trabalho de conclusão de curso, apresentado à Faculdade de Fonoaudiologia da Escola de Ciências da Vida, da Pontifícia Universidade Católica de Campinas, como exigência para a obtenção do grau de Bacharel em Fonoaudiologia pela Pontifícia Universidade Católica de Campinas.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Beatriz Servilha Brocchi



Banca Avaliadora: Prof^a. Me. Luciana Seacero Granja



CAMPINAS

2023

Ficha catalográfica elaborada por Fabiana Rizzioli Pires CRB 8/6920
Sistema de Bibliotecas e Informação - SBI - PUC-Campinas

370.15 P676i	<p>Piscioneri, Leticia Gabriela</p> <p>Impactos do uso de telas no desenvolvimento infantil / Leticia Gabriela Piscioneri. - Campinas: PUC-Campinas, 2023.</p> <p>51 f.</p> <p>Orientador: Beatriz Servilha Brocchi.</p> <p>TCC (Bacharelado em Fonoaudiologia) - Faculdade de Fonoaudiologia, Escola de Ciências da Vida, Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Campinas, 2023. Inclui bibliografia.</p> <p>1. Desenvolvimento infantil. 2. Dispositivos móveis. 3. Tempo de tela. I. Brocchi, Beatriz Servilha. II. Pontifícia Universidade Católica de Campinas. Escola de Ciências da Vida. Faculdade de Fonoaudiologia. III. Título.</p> <p>23. ed. CDD 370.15</p>
-----------------	---

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE CAMPINAS

ESCOLA DE CIÊNCIAS DA VIDA

FACULDADE DE FONOAUDIOLOGIA

LETÍCIA GABRIELA PISCIONERI

IMPACTOS DO USO DE TELAS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

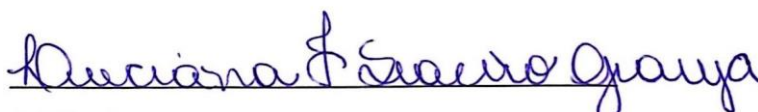
Dissertação defendida e aprovada em 4 de dezembro de 2023 pela comissão examinadora:



Prof^a. Dr^a. Beatriz Servilha Brocchi

Orientadora e presidente da comissão examinadora.

Pontifícia Universidade Católica de Campinas.



Prof^a. Me. Luciana Seacero Granja

Pontifícia Universidade Católica de Campinas.

Campinas, 4 de dezembro de 2023

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, por sempre se dedicarem incansavelmente a mim e a meu irmão, por priorizarem nossos estudos, por nos encorajarem a conquistar nossos objetivos e por estarem sempre presentes. Obrigada pelo apoio, por me concederem todo o suporte para realizar meus sonhos e por serem exemplo de bondade, honestidade e integridade. Espero um dia poder retribuir tudo o que vocês fazem por mim, principalmente o amor que me fez chegar até aqui.

Ao meu irmão e a minha cunhada, por sempre me ajudarem ao longo desses anos, pelo companheirismo e pelo apoio em todas as minhas escolhas.

Aos meus colegas de vida acadêmica, em especial, Thaina, Gabrielle, Alexia, Maria Clara, Jussara, Maria Eduarda, Vitória e João Pedro por terem construído comigo laços fortes e dividido essa fase incrível e desafiadora que é a graduação.

A minha melhor amiga e dupla por toda a graduação, Luma Segatti, pela parceria, acolhimento e entendimento das ausências, incentivando sempre a continuar e comemorando ao meu lado todas as conquistas.

Aos docentes que me acompanharam durante a graduação, exemplos de uma carreira profissional íntegra, que me guiaram lindamente por essa trajetória e me fizeram concluir essa fase com imensa gratidão. Com cada uma delas aprendi algo extremamente valioso para levar como profissional, a confiança da Prof^a. Me. Luciana Furtado Seacero Granja, o equilíbrio da Prof^a. Dr^a Paula Maria Martins Duarte, a firmeza e segurança da Prof^a. Dr^a Lara Bittante de Oliveira, o amor pela profissão e o grande empenho em tudo que se propõe a fazer da Prof^a. Dr^a Leticia Reis Borges Ifanger, e toda gentileza e paciência da Prof^a. Dr^a Beatriz Sevilha Brocchi. Sou muito grata a vocês.

Em especial, a Prof^a. Me Luciana Seacero Granja por aceitar o meu convite de compor a banca examinadora, e de suas sugestões acerca deste trabalho, o melhorando e mostrando uma visão de alguém relevante na área e a minha orientadora e inspiração, Prof^a Beatriz Sevilha Brocchi, por toda ajuda e atenção em cada momento da minha graduação, principalmente na construção desse trabalho.

RESUMO

O uso de mídias digitais é um fenômeno recente e muito comum no cotidiano familiar. As telas ou mídias digitais, têm se tornado companheiras frequentes das crianças na atualidade. O acesso a aparelhos se dá cada vez mais cedo na vida das crianças, os benefícios dessa conexão constante são inegáveis, mas, ao mesmo tempo, as pessoas têm pouco conhecimento científico sobre os impactos, tanto benéficos quanto maléficos desse uso, principalmente falando sobre o desenvolvimento infantil. O presente estudo tem como objetivo compreender dos impactos gerados pela inserção da tecnologia na vida da criança de 0 a 6 anos, com a intenção de possivelmente proporcionar um conhecimento maior sobre o uso destes aparatos. Quanto à metodologia, trata-se de um estudo de revisão de literatura quantitativa qualitativa de caráter exploratório, com base em artigos disponíveis nas bases de dados Scientific Electronic Library Online e Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciência da Saúde, realizou-se a busca pelos descritores: “tempo de tela”, “dispositivos digitais”, “computadores”, “tecnologia”, “mídia audiovisual” e “smartphones”, juntamente da palavra-chave: “uso de telas”, colocados nas bases de dados utilizando os conectivos “AND fonoaudiologia”, “AND desenvolvimento infantil” e “AND crianças”. Houve uma dificuldade em equiparar os resultados referentes ao tempo de exposição às telas, por conta das diferentes maneiras de examinar a quantidade de tempo. As consequências do uso de mídias mais levantadas por 9 dos estudos foram: impactos para habilidades sociais e emocionais, riscos ao sedentarismo por falta de atividades físicas e lúdicas, pior perfil de consumo alimentar, implicação na qualidade do sono e dependência progressiva ao uso de telas. Em 1 artigo esses fatores não foram avaliados e apenas 1 artigo seguiu as recomendações e apresentou resultados positivos. Portanto, é de extrema importância que as recomendações sobre o tempo adequado do uso de telas pelas crianças sejam seguidas, bem como, o uso deve ser supervisionado para garantir que o conteúdo acessado seja adequado e o tempo de tela de acordo com o previsto por órgãos como a Sociedade Brasileira de Pediatria.

Palavras-chave: Uso de telas; Desenvolvimento infantil; Tempo de tela; Dispositivos digitais.

ABSTRACT

The use of digital media is a recent and very common phenomenon in everyday family life. Screens or digital media have become frequent companions for children nowadays. Access to devices is happening at an increasingly early age in children's lives. The benefits of this constant connection are undeniable, but at the same time, people have little scientific knowledge about the impacts, both beneficial and harmful, of this usage, especially concerning child development. The present study aims to understand the impacts generated by the introduction of technology into the lives of children aged 0 to 6, with the intention of possibly providing greater knowledge about the use of these devices. As for the methodology, it is a qualitative-quantitative literature review study of an exploratory nature, based on articles available in the Scientific Electronic Library Online (SciELO) and Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciência da Saúde databases. The search was conducted using the descriptors: "screen time," "digital devices," "computers," "technology," "audiovisual media," and "smartphones," along with the keyword "screen use," placed in the databases using the connectors "AND speech therapy," "AND child development," and "AND children." There was a difficulty in aligning the results regarding screen exposure time due to the different ways of examining the amount of time. The consequences of media use most frequently highlighted by 9 out of the studies were: impacts on social and emotional skills, risks of sedentary behavior due to lack of physical and playful activities, poorer dietary habits, implications for sleep quality, and progressive dependence on screen use. In 1 article, these factors were not evaluated, and only 1 article followed the recommendations and presented positive results. Therefore, it is of utmost importance that recommendations regarding the appropriate screen time for children be followed, and the use should be supervised to ensure that the accessed content is suitable and the screen time is in accordance with that advised by organizations such as the Brazilian Society of Pediatrics; the use of digital devices can be beneficial.

Keywords: Screen use; Child development; Screen time; Digital devices.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Diagrama de seleção de estudo na base de dados SciELO pelo descritor: "Tempo de tela"	22
Figura 2. Diagrama de seleção de estudo na base de dados SciELO pelo descritor: "Computadores"	23
Figura 3. Diagrama de seleção de estudo na base de dados SciELO pelo descritor: "Tecnologia"	23
Figura 4. Diagrama de seleção de estudo na base de dados SciELO pelo descritor: "Mídia audiovisual"	24
Figura 5. Diagrama de seleção de estudo na base de dados SciELO pelo descritor: "Smartphone"	25
Figura 6. Diagrama de seleção de estudo na base de dados SciELO pela palavra- chave: "Uso de telas"	25
Figura 7. Diagrama de seleção de estudos: SciELO.....	26
Figura 8. Diagrama de seleção de estudo na base de dados LILACS pelo descritor: "Tempo de tela"	26
Figura 9. Diagrama de seleção de estudo na base de dados LILACS pela palavra- chave: "Uso de telas"	27
Figura 10. Diagrama de seleção de estudos: LILACS.....	27

LISTA DE QUADROS

Quadro 1. Estudos selecionados para uso.....	28
Quadro 2. Tipo de tela relacionado a cada estudo selecionado.....	32
Quadro 3. Quadro-síntese com as idades dos participantes em cada estudo selecionado.....	34

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Prevalência entre os anos de publicação dos artigos apresentados.....	31
Gráfico 2. Prevalência entre as revistas apresentadas nos estudos.....	31
Gráfico 3. Dispositivos digitais mais utilizados pelas crianças.....	33
Gráfico 4. Idades dos participantes nos presentes estudos.....	35
Gráfico 5. Prevalência dos tipos de impactos abordados no estudo.....	36

LISTA DE ABREVIações E SIGLAS

AAP: Academia Americana de Pediatria

COVID: Corona Virus Disease

DeCS: Descritores em Ciências da Saúde

LILACS: Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciência da Saúde

SBP: Sociedade Brasileira de Pediatria

SciELO: Scientific Electronic Library Online

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	11
2. REVISÃO DE LITERATURA.....	13
2.1 O início e o avanço da tecnologia.....	13
2.2 Desenvolvimento infantil.....	14
2.3 Estimulação.....	17
2.4 Desenvolvimento infantil e a tecnologia.....	18
3. METODOLOGIA.....	21
3.1 Materiais.....	22
3.2 Procedimentos.....	22
3.3 Análise de dados.....	28
4. RESULTADOS.....	28
5. DISCUSSÃO.....	37
6. CONCLUSÃO.....	42
7. REFERÊNCIAS.....	44

1 INTRODUÇÃO

A partir da Revolução Industrial os conhecimentos tecnológicos e a estrutura social foram sendo modificados. A calculadora, por exemplo, foi um importante meio digital que antecedeu muitas tecnologias implementadas nos dias atuais. Em 1947, a tecnologia mobile teve início, porém, somente em 1973, com a primeira chamada feita através de um celular, a ideia de que poderíamos nos comunicar através de dispositivos menores foi concretizada. Sem dúvidas, esse foi um fato que transformou a história de como nos relacionamos atualmente. (ALMEIDA, 2015)

O avanço científico da humanidade ampliou o conhecimento sobre os recursos tecnológicos, cada vez mais utilizados, moldando seus avanços enquanto que as tecnologias criadas iam moldando também esse comportamento social do ser humano. (ALMEIDA, 2015)

Segundo DA SILVA (2017), o uso de mídias digitais é um fenômeno recente e muito comum no cotidiano familiar. As telas digitais como os televisores, videogames, computadores, tablets e smartphones, tornaram-se um fator central na sociedade atual, sendo parte fundamental da rotina, mantendo as pessoas constantemente conectadas. As telas ou mídias digitais, têm se tornado companheiras frequentes das crianças na atualidade. Ainda antes da pandemia COVID-19, muito se questionava sobre seu impacto no desenvolvimento infantil.

A pandemia COVID-19 trouxe muitas mudanças no uso de telas por adultos e crianças. Com a necessidade de ficar em casa em função de regras do distanciamento social, com o longo fechamento das escolas e implementação da educação via online, as famílias se viram muitas vezes com poucas opções de como cuidar das crianças. Atualmente tem-se percebido que o impacto das telas é muito mais complexo, passando não só pelo tempo de uso, mas pelo tipo de conteúdo acessado, se é um uso mais passivo ou mais ativo, se há uma segurança digital e a supervisão do adulto responsável. (DA SILVA, 2017)

Considerando a tecnologia um meio facilitador do funcionamento do ser humano e atualmente promotora da comunicação e interação social, os benefícios dessa conexão constante são inegáveis, mas, ao mesmo tempo, as pessoas têm

pouco conhecimento científico sobre os impactos, tanto benéficos quanto maléficos desse uso, principalmente falando sobre o desenvolvimento infantil.

O PROJETO DE LEI Nº 5.372, DE 2019, evidencia que segundo a Sociedade Brasileira de Pediatria – SBP, crianças com menos de 2 anos não devem ser expostas às telas digitais (celulares, computadores e tablets), principalmente durante as refeições ou de 1 a 2 horas antes de dormir.

O acesso a aparelhos se dá cada vez mais cedo na vida das crianças, sendo comum observar bebês que nem sequer sabem falar tendo acesso a todos os estímulos que os meios digitais proporcionam. (SPITZ, 2008)

Desta forma, a fim de contribuir com a produção de conhecimento sobre o assunto, o presente estudo dedica-se à compreensão dos impactos gerados pela inserção da tecnologia na vida da criança de 3 a 5 anos, com a intenção de possivelmente proporcionar um conhecimento maior sobre o uso destes aparatos.

Considerando a infância enquanto um período crucial para o desenvolvimento humano, o objetivo deste estudo é investigar os impactos da exposição de crianças entre 3 a 5 anos às telas em geral.

O presente projeto de pesquisa tem como motivação discorrer sobre esse tema, visto que a exposição de crianças a telas de computadores, tablets, smartphones, videogames e televisores ocorrem de modo cada vez mais frequente, evidenciando a extrema relevância da necessidade de conhecer o lado positivo e negativo desse uso. Embora existam muitos estudos discutindo a relação do uso de mídias digitais com o desenvolvimento infantil, há pouca compreensão científica por meio dos provedores desse uso.

Diante disso, percebe-se a necessidade e a relevância de investigar e fornecer dados e informações relacionados a essa exposição às telas, abordando seus efeitos no desenvolvimento infantil dos pré-escolares. A partir de uma revisão da literatura, pretende-se investigar os pontos positivos e negativos da exposição excessiva às telas e quais os impactos desse contato constante.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 O início e o avanço da tecnologia

Desde o surgimento da raça humana até os dias atuais, vive-se uma grande evolução cultural. Os seres humanos continuam modificando sua cultura de modo com que suas criações possam auxiliar seu cotidiano, proporcionando a imersão em um mundo tecnológico. (SPITZ, 2008)

A partir da Segunda Guerra Mundial a invenção eletrônica começou a ganhar espaço. A calculadora, por exemplo, foi um importante meio digital que antecedeu muitas tecnologias implementadas na atualidade. O surgimento dessa tecnologia se relaciona ao desenvolvimento do comércio entre os povos, que na época era considerado como uma das formas mais elementares de calcular. (SPITZ, 2008)

Uma tecnologia que surge junto ao avanço das calculadoras é o computador, muito conhecido e utilizado atualmente. Os primeiros computadores eletrônicos foram também desenvolvidos durante o período da Segunda Guerra Mundial, como ferramentas de processamento voltadas aos cálculos matemáticos, conseqüentemente as tecnologias passaram a se expandir. (ALMEIDA, 2015)

Segundo DA SILVA (2017), no momento presente quando se fala em tecnologia, a primeira imagem que se pensa consiste nas tecnologias digitais, como os tablets, os smartphones, as televisões e os video-games. Isso ocorre pelo fato delas serem, cada vez mais, parte do cotidiano e modificarem a forma de viver em sociedade.

É notório o quanto as tecnologias estão presentes em todos os lugares e em todas as atividades humanas, ganhando ao longo dos anos, cada vez mais importância. Porém em relação às tecnologias digitais, novidades surgem a todo instante, em uma proporção enorme e com cada vez mais recursos. (DA SILVA, 2017)

Até pouco tempo, a televisão era a tecnologia mais surpreendente e nova encontrada nas casas da população. Logo após, passou a ser o computador e atualmente as crianças estão nascendo e crescendo em uma era digital, passando por transformações cada dia mais rápidas. (DA SILVA, 2017)

De acordo com DA SILVA (2017), o acesso à informação vem sofrendo grandes transformações com a evolução tecnológica. O avanço das tecnologias digitais junto a criações como a internet móvel e telas touchscreen, facilitam o uso destes dispositivos, não necessitando de uma explicação completa por parte dos usuários para acessá-los. Segundo o autor, qualquer pessoa que tenha computador, celular, smartphone ou tablet conectado à internet, poderá produzir um vídeo, um texto ou uma imagem e compartilhá-los na rede.

Com essa abertura de um novo espaço de comunicação, cabe à população usufruir e explorar as potencialidades mais positivas deste meio. O autor ainda relata que não é possível afirmar sem pesquisa que tudo o que será feito com as tecnologias digitais será totalmente bom ou ruim, mas deve ser observada a crescente demanda do seu uso e as mudanças que as mesmas vêm desenvolvendo em todos os âmbitos. Dessa forma, as crianças estão diariamente em contato com diferentes recursos digitais, possuindo grande variedade de mídias e ferramentas digitais, porém isso não significa que ela vá usar em excesso. (DA SILVA, 2017)

Um fator que acarretou muitas mudanças no uso de telas por adultos e crianças, segundo Faria et al. (2021), foi a pandemia do Coronavírus (COVID-19). No Brasil o primeiro caso confirmado da COVID-19 foi em fevereiro de 2020, sua transmissão ocorria de modo rápido, através do contato entre pessoas. Assim, umas das diretrizes criadas para o combate e precaução ao COVID-19, foram o isolamento e distanciamento social, além do uso de máscaras e higiene rigorosa de mãos e objetos.

Consequente, todos os ambientes diários de convívio social, como as escolas, as creches e os locais voltados ao cuidado de crianças e adolescentes tiveram suas atividades presenciais suspensas. Tanto a escola e o trabalho quanto os momentos de lazer passaram a ser realizados dentro de casa ou em ambientes virtuais, ocasionando alterações significativas na rotina de famílias e crianças. (FARIA et al., 2021)

O distanciamento social promoveu uma alta carga de estresse sobre adultos e crianças, promovida pela sobrecarga de atividades diárias. As crianças acabam ficando vulneráveis neste momento e sabe-se que esta carga emocional pode acabar ocasionando mudanças de comportamento, aumento de ingestão de alimentos ultraprocessados, maior uso de telas e menor atividade física. (FARIA et al., 2021)

2.2 Desenvolvimento infantil

Como dito anteriormente, a era digital contém tanto benefícios quanto malefícios. Diante da facilidade tecnológica, a vida cotidiana tem se tornado mais confortável e traz diversas facilidades. Muitos de seus males não são originados da tecnologia em si, mas sim da maneira de como as pessoas a utilizam, deixando o seu público cada dia mais dependente, incluindo crianças na faixa etária pré-escolar. (NOBRE et al., 2021)

Segundo NOBRE et al. (2021), o desenvolvimento infantil tem início na vida intrauterina envolvendo a maturação dos sistemas biológicos, no período de aproximadamente 40 semanas gestacionais. O processo de desenvolvimento é capaz de tornar a criança cada vez mais competente nas suas habilidades, sendo elas funcionais, sensoriais, cognitivas, sociais e emocionais.

É um processo dinâmico, através do contato com seu próprio corpo, com as coisas em seu ambiente, assim como por meio da interação com outras crianças e adultos. A articulação dos diferentes níveis de desenvolvimento se dá de forma simultânea e integrada. (NOBRE et al., 2021)

O autor ressalta que a primeira infância, a qual compreende a fase de zero aos seis anos, é um período crucial para o desenvolvimento e a aquisição de capacidades fundamentais que permitirão o aprimoramento de habilidades futuras mais complexas.

De acordo com PAPALIA et al. (2013), a cada estágio de desenvolvimento infantil ocorre um tipo particular de interação entre o indivíduo e o ambiente. Inicialmente os bebês, dependem dos adultos para todas as suas necessidades básicas, além de contato humano e afeição.

Com o desenvolvimento da fala e da autolocomoção, os bebês tornam-se mais autoconfiantes e independentes. Logo no nascimento, todos os sentidos e sistemas corporais começam a funcionar em graus variados. As capacidades de aprender e lembrar estão presentes, mesmo nas primeiras semanas. O uso de símbolos e a capacidade de resolver problemas se desenvolvem por volta do final do segundo ano de vida, assim como, a compreensão e o uso da linguagem se desenvolvem rapidamente. (PAPALIA et al., 2013)

Na primeira infância, por volta do nascimento aos três anos, o bebê torna-se uma criança. Essa transformação pode ser vista não apenas em habilidades físicas e cognitivas como andar e falar, mas na maneira como a criança expressa sua personalidade e interage com os outros. (PAPALIA et al., 2013)

PAPALIA et al. (2013) identificou dentro da primeira infância, período entre 18 meses e 3 anos, como o segundo estágio no desenvolvimento da personalidade, com a linguagem sendo um passo importante para a autonomia e autocontrole dessas crianças. À medida que a criança se torna mais apta a expressar seus desejos, ela passa a ter mais poder.

Jean Piaget chamava a segunda infância de estágio pré-operatório do desenvolvimento cognitivo, porque as crianças dessa idade ainda não estão preparadas para se envolver em questões mais complexas. Entretanto, o estágio pré-operatório, que ocorre dos 2 aos 7 anos, é caracterizado por uma grande expansão no uso do pensamento simbólico e da capacidade representacional. (PIAGET, 1977)

Nessa fase, a qual aprimoram-se a memória e a linguagem, o indivíduo tem a capacidade de usar símbolos, ou representações mentais, sendo elas palavras, números ou imagens para as quais uma pessoa atribui um significado. Os símbolos ajudam as crianças a se lembrar e a pensar em coisas que não estão fisicamente presentes. (PAPALIA et al., 2013)

As crianças em idade pré-escolar demonstram a função simbólica por meio das brincadeiras de faz de conta e da linguagem. Nas brincadeiras de faz de conta, as crianças podem fazer um objeto, como uma boneca, representar ou simbolizar outra coisa, por exemplo, uma pessoa. Afinal de contas, a linguagem usa um sistema de símbolos para comunicar. (PAPALIA et al., 2013)

Para Carvalho (2016), o adulto tem papel preponderante, pois fornece instrumentos para o desenvolvimento da comunicação. A família é o primeiro contexto na vida da criança e exerce papel fundamental em todos os níveis do desenvolvimento infantil. Para que a criança possa desenvolver suas potencialidades, ela necessita de um ambiente facilitador.

Algumas evidências científicas mostram que, quanto mais nova a criança, menor a capacidade do cérebro de discernir a ficção da realidade. Além disso, durante os primeiros anos de vida, a formação da arquitetura cerebral é acelerada e servirá de suporte para todo o aprendizado futuro.

Por conta disso, deve existir um cuidado com quais elementos tecnológicos o público infantil utiliza e de que maneira o faz. O autor enfatiza que o atraso no desenvolvimento cognitivo, na linguagem, atrasos sociais e descontrole emocional, além de comportamentos agressivos, ansiosos e alterações do sono são prejuízos associados ao excesso de exposição a telas na primeira infância. Esses prejuízos são consequências da exposição inadequada a conteúdos impróprios e do uso precoce e excessivo de dispositivos de mídias.

2.3 Estimulação

A literatura destaca que o relacionamento entre pais e filhos, principalmente em relação à sensibilidade e responsividade dos pais para com o bebê, são determinantes no processo de desenvolvimento da criança, desde o nascimento, seja prematuro ou a termo, até a primeira infância. Durante o desenvolvimento, a criança vivencia experiências que moldam suas habilidades, essas experiências são decorrentes do ambiente em que cresce. (CARVALHO, 2016)

SILVA et al. (2021) leva em consideração que o desenvolvimento infantil necessita de um ambiente acolhedor e estimulador, o qual deve ser proporcionado pelos pais e responsáveis.

Falbo (2012) ressalta como o brincar é fundamental para o crescimento e desenvolvimento adequado da criança. O lúdico, destacado pela música, teatro, jogos e brincadeiras, auxilia no reconhecimento, enfrentamento e adaptação da criança ao mundo que a cerca. Brincando a criança conhece, explora e compreende o mundo, aperfeiçoa seu poder de comunicação e interação com outras crianças.

Os relacionamentos interpessoais são uma das principais fontes de estímulos para uma criança. A interação com um adulto proporciona afeto, segurança, estimulação e aprendizagem, permitindo um bom desenvolvimento. O estímulo deve ser realizado durante o pré-natal, no parto e pós-parto, oferecendo condições favoráveis para a construção afetiva entre mãe e filho. (FALBO, 2012)

Para estimular o desenvolvimento infantil, o ambiente deve oferecer um espaço físico adequado com objetos estimuladores. Cabe destacar que as pessoas que convivem com as crianças precisam ser estimuladoras, proporcionando experiências sensoriais, cognitivas, motoras e sociais à criança por meio do relacionamento. Momentos como o banho e a alimentação podem ser aproveitados para se tornarem estimuladores à criança. (FALBO, 2012)

É natural para nós que a vida se transforme com o passar do tempo, as vivências e brincadeiras se moldam de acordo com a época. Atualmente este conceito é bastante perceptível, nos encontramos na época em que as tecnologias digitais se tornaram o meio mais utilizado em vários aspectos do cotidiano. Gerando um desaparecimento gradativo das brincadeiras lúdicas. (POSTMAN, 1999)

Brincadeiras como o esconde-esconde, pega-pega, queimada, pião e bola de gude, passaram seu lugar para os jogos digitais encontrados em video-games ou em dispositivos móveis. (POSTMAN, 1999)

Postman (1999) explica que essas brincadeiras digitais parecem ganhar cada vez mais força entre as crianças, quando estas são combinadas com uma grande leva de estímulos manifestados ao mesmo tempo. Os desenvolvedores de jogos para videogames, dispositivos móveis e brinquedos eletrônicos passaram a apostar nessas características para atrair a atenção de crianças a partir de 3 meses de idade, já que a partir dessa fase o bebê desenvolve maior percepção das cores.

De acordo com, muitos pais optam por deixarem os filhos em grande contato com a tecnologia por ser um meio mais fácil de entretê-los, ainda mais quando estão em ambientes que necessitam que seus filhos não chorem ou os constanjam. (POSTMAN, 1999)

MENDONÇA (2012), enfatiza que o brincar e usar a imaginação para criar histórias e personagens aprimora as habilidades e a capacidade da criança. Na brincadeira a criança exercita as habilidades, experimenta novos desafios, descobre e inventa um novo mundo.

Segundo NOBRE et al. (2021), acompanhar o desenvolvimento da linguagem infantil desde o nascimento é extremamente importante, mais ainda, por conta de as crianças terem acesso à tecnologia cada vez mais cedo. O período entre 0 a 36 meses é primordial para o desenvolvimento linguístico e qualquer exposição a fatores de risco podem afetar diretamente este processo.

2.4 Desenvolvimento infantil e a tecnologia

Sabe-se que a tecnologia se faz cada dia mais presente e necessária, porém o seu uso deve ser realizado com sabedoria. O uso da mesma na infância não é problema em si, mas sim, o tempo excessivo que é dedicado aos dispositivos digitais, em relação ao tempo dado a outras atividades. (NOBRE et al., 2021)

NOBRE et al. (2021), evidencia que o excesso de algo, se torna maléfico, principalmente se faz parte do cotidiano do indivíduo desde a infância. Assim como o grande uso da tecnologia, a qual há diversos riscos associados à saúde mediante a horas em contato. Os estímulos que são substituídos pelo uso da tecnologia, prejudicam o desenvolvimento e aprendizado daquela criança.

Segundo a Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) os primeiros 1000 dias de vida de uma criança são importantes para o desenvolvimento cerebral e mental, assim como os primeiros anos de vida, a idade escolar e durante toda a fase da adolescência. Portanto, no período de zero a seis anos de idade a criança deve desenvolver vínculos afetivos saudáveis, brincadeiras lúdicas e disponibilidade de brinquedos e/ou materiais de aprendizagem, entre outros. (NOBRE et al., 2021)

A Academia Americana de Pediatria (AAP), em conformidade com a Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP), recomenda o tempo adequado para a idade, de acordo com a maturação e desenvolvimento cerebral. Recomenda-se evitar a exposição às telas de crianças menores de 2 anos de idade, mesmo que passivamente. Para crianças entre 2 e 5 anos, o tempo de tela deve ser limitado a 1 hora por dia com a supervisão do conteúdo acessado pelos pais ou cuidadores e a verificação da classificação indicativa dos programas por idade. Para as maiores de 6 anos e adolescentes, o tempo de tela deve ser sempre com supervisão e limitado a 1-2 horas por dia, a não ser em caso de trabalhos acadêmicos, estabelecendo intervalos de descanso e atividade física. (POSTMAN, 1999)

Até então, a Academia Americana de Pediatria (AAP) tinha uma recomendação única e rígida: antes dos 2 anos, zero contato com as telas. Depois dessa idade, no máximo duas horas diárias. Mas os próprios pediatras da associação perceberam que cada dia mais, a tecnologia se torna presente na vida desses indivíduos. Foi por isso que eles decidiram manter sempre atualizadas as recomendações. (POSTMAN, 1999)

A relação entre a tecnologia e a infância não apresenta apenas prejuízos. A tecnologia combinada com supervisão e usada somente no tempo correto, pode se tornar um forte aliado para o desenvolvimento aproveitável, saudável e inteligente.

Atualmente, basta acessar a internet que um mundo de opções e conhecimento atualizado está disponível para consulta. (NOBRE et al., 2021)

Segundo GUEDES et al. (2018), existem hoje muitos aplicativos voltados para o aprendizado infantil, que podem ser utilizados na fase da pré-escola. Afinal, a criança nesse momento, aprende tudo com maior facilidade e isso combinado com um aplicativo educativo, o qual mostra por exemplo, a foto de um animal e o som que ele produz.

Além de estimular a criança, ensinando-a a ler, manipular dispositivos tecnológicos, aprender outras línguas, se divertir e conhecer um novo mundo, a tecnologia se torna um forte aliado. Muitos pais abusam desse privilégio, mas muitos também sabem usá-lo com sabedoria. (GUEDES et al., 2018)

A tecnologia e aprendizado, quando aliadas, poderá unir o conhecimento escolar ao lazer, e ao mesmo tempo adquirir novos conhecimentos, aprimorando o que já aprendeu em suas diferentes fases da vida. (GUEDES et al., 2018)

Deve ser destacado que no momento atual, a tecnologia em geral estará presente em todo o lugar que as crianças irão frequentar. Em vista disso, uma alternativa para que o avanço do uso na tecnologia não se torne prejudicial, é saber orientar e monitorar. (TAPSCOTT, 1999)

Tapscott (1999), defende que a autonomia que a tecnologia proporciona à criança traz um benefício pessoal de saber argumentar quando necessário. Isso concomitantemente com as ferramentas de monitoração para saber o que acessam, além das infinitas possibilidades de não permitir o acesso a algo que possam causar mal-estar.

BAIRRO (2016), mostra que a Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) enfatiza os diversos estudos científicos existentes comprovando o quanto a tecnologia pode comprometer a saúde e os comportamentos de crianças e adolescentes. Incluindo as dificuldades de socialização, as escolares, as cognitivas e emocionais. Problemas biológicos como o sono, a alimentação e o sedentarismo, além de possíveis causas de deficiências sensitivas visuais e auditivas.

A SBP recomenda também, o uso limitado do tempo de tela para crianças de acordo com cada faixa etária. Postulando o não uso de telas digitais (celulares, computadores e tablets) por crianças menores de dois anos. (BAIRRO, 2016)

Em crianças pré-escolares, entre dois e cinco anos, o ideal seria limitar a até uma hora por dia o uso de telas e não ser usado sem necessidade ou passivamente. Além disso, devem-se oferecer a todas as idades, alternativas para atividades esportivas, brincadeiras ao ar livre ou em contato direto com a natureza e principalmente não usar nenhum dispositivo digital durante as refeições ou de 1 a 2 horas antes de dormir. (MOREIRA et al., 2021)

Estudos indicam que a média de exposição é superior ao tempo recomendado, uma vez que a Academia Americana de Pediatria (AAP) requer que o tempo de exposição não ultrapasse 2 horas por dia, com conteúdos educativos e adequados para a faixa etária. (NOBRE et al., 2021)

Diante do exposto, sabe-se que os primeiros anos de vida é um momento crucial para todo o desenvolvimento do indivíduo. A estimulação em geral, contempla um amplo desenvolvimento em todos os seus âmbitos. Assim como, a exposição e uso de telas pode influenciar diretamente, positivamente ou negativamente, no desenvolvimento infantil.

Isto posto, percebe-se a relevância de investigar e fornecer dados e informações relacionados a essa exposição às telas, abordando seus efeitos no desenvolvimento infantil dos pré-escolares.

3 METODOLOGIA

O presente trabalho é um estudo de revisão de literatura quantitativa qualitativa de caráter exploratório com base em artigos.

3.1 Materiais

Foram utilizados neste estudo artigos disponíveis nas bases de dados Scientific Electronic Library Online (SciELO) e LILACS, todos em português e do ano de publicação de 2018 a 2023. Primeiramente, acessou-se a Biblioteca Virtual em Saúde Decs e realizou-se a busca pelos descritores: “tempo de tela”, “dispositivos digitais”, “computadores”, “tecnologia”, “mídia audiovisual” e “smartphones”. Posteriormente nas bases de dados Scientific Electronic Library Online (SciELO) e LILACS, realizou-se a busca utilizando os descritores: “tempo de tela”, “dispositivos digitais”, “computadores”, “tecnologia”, “mídia audiovisual” e “smartphones”, juntamente da

palavra-chave: “uso de telas”. Utilizou-se nas palavras citadas os conectivos “AND fonoaudiologia”, “AND desenvolvimento infantil” e “AND crianças”.

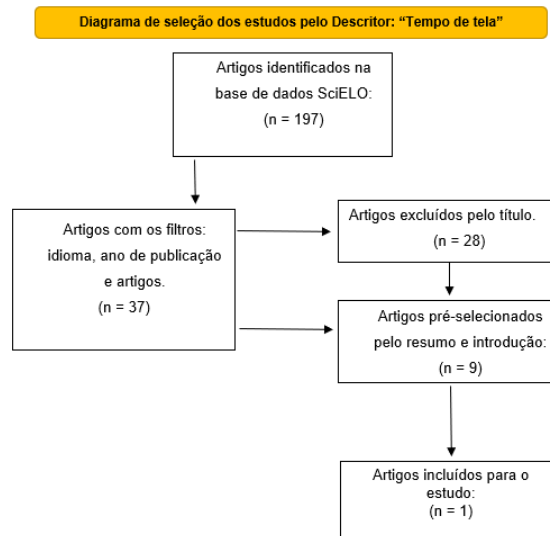
Considerando a recente ascensão do uso das tecnologias, o período temporal de 2018 a 2023 como critério de inclusão se mostrou necessário a fim de abordar este tema na vida das crianças de maneira mais precisa. Assim como, os artigos que contemplassem o tema da pesquisa e estivesse no idioma português. Os artigos que abordam infância e adolescência também foram considerados, porém, apenas os dados referentes à infância foram examinados. A fim de fazer a seleção precisa do material a ser utilizado nesta pesquisa, foram considerados os títulos, resumos e introduções dos artigos encontrados.

Ficaram definidos como critérios de exclusão, artigos que não estivessem de acordo com o tema, os artigos que não estavam na língua portuguesa, artigos que haviam se repetido na base de dados, fora do período estabelecido, com o título não condizente com o assunto estudado e artigos que não estavam na íntegra.

3.2 Procedimentos

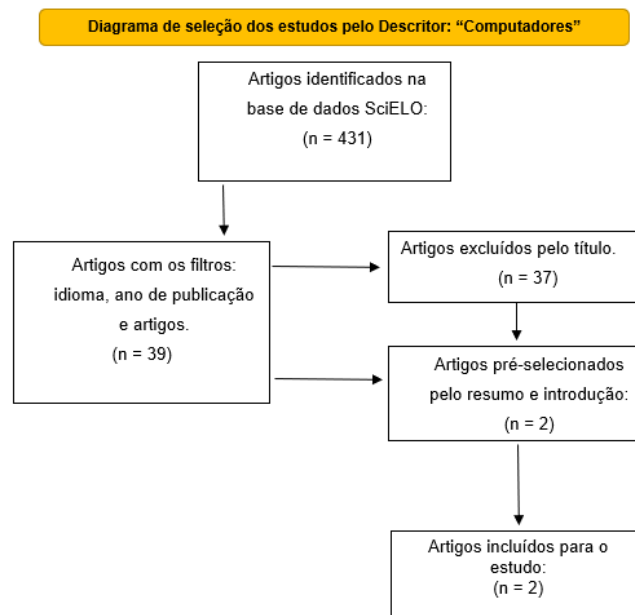
Pela base de dados Scientific Electronic Library Online (SciELO, o descritor “tempo de tela” foi encontrado sem a utilização de filtros 197 artigos, com a colocação dos filtros estabelecidos, o total de 37 artigos. Após a leitura dos títulos, 9 artigos foram selecionados e ao se aprofundar no resumo e introdução de cada um deles, foram selecionados para uso através desse descritor 1 artigo.

Figura 1. Diagrama de seleção de estudo na base de dados SciELO pelo descritor: “Tempo de tela”.



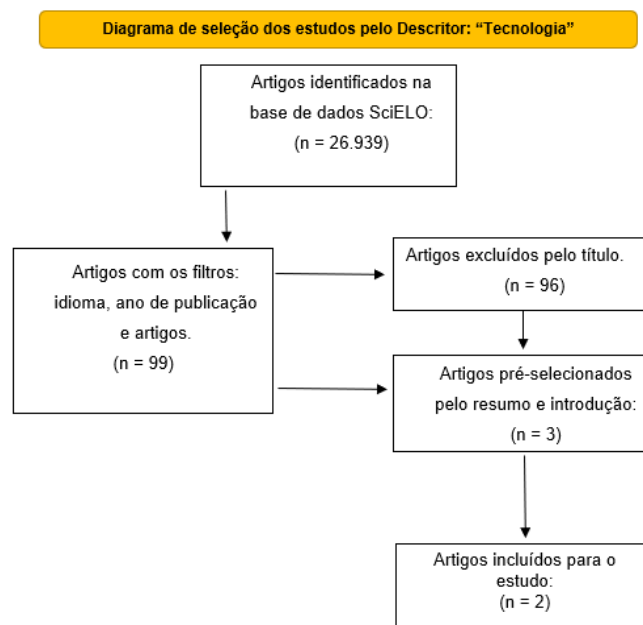
Com o descritor “computadores” sem a utilização dos filtros deram-se 431 artigos, após a colocação dos filtros estabelecidos o resultado passou a ser de 39 artigos. Após a leitura dos títulos, apenas 2 artigos foram preferidos para se aprofundar em seu resumo e introdução, logo depois da leitura, foram selecionados para uso esses mesmos 1 artigo.

Figura 2. Diagrama de seleção de estudo na base de dados SciELO pelo descritor: “Computadores”.



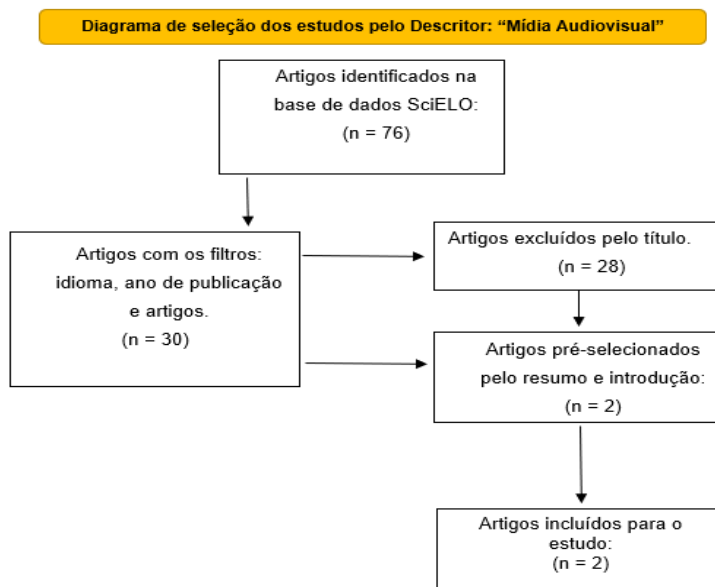
Usando o descritor “Tecnologia” sem a utilização dos filtros foram encontrados o montante de 26.939 artigos, porém, com a colocação dos filtros estabelecidos o resultado passou a ser de 99 artigos. Após a leitura dos títulos, apenas 3 artigos foram escolhidos para a análise do resumo e da introdução, logo depois, apenas 2 artigos se encaixavam nos critérios estabelecidos.

Figura 3. Diagrama de seleção de estudo na base de dados SciELO pelo descritor: “Tecnologia”.



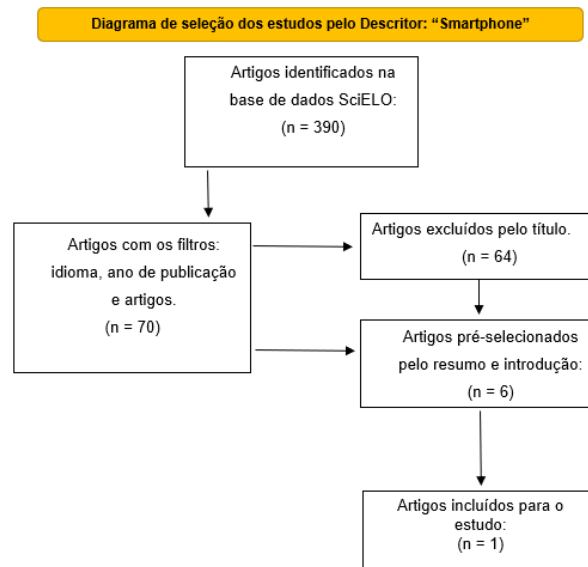
O descritor “mídia audiovisual” sem a utilização dos filtros deram-se 76 artigos, após a colocação dos filtros estabelecidos o resultado passou a ser de 30 artigos. Após a leitura dos títulos, apenas 2 artigos foram preferidos para se aprofundar em seu resumo e introdução, logo depois da leitura, foram selecionados para uso esses mesmos 1 artigo.

Figura 4. Diagrama de seleção de estudo na base de dados SciELO pelo descritor: "Mídia audiovisual".



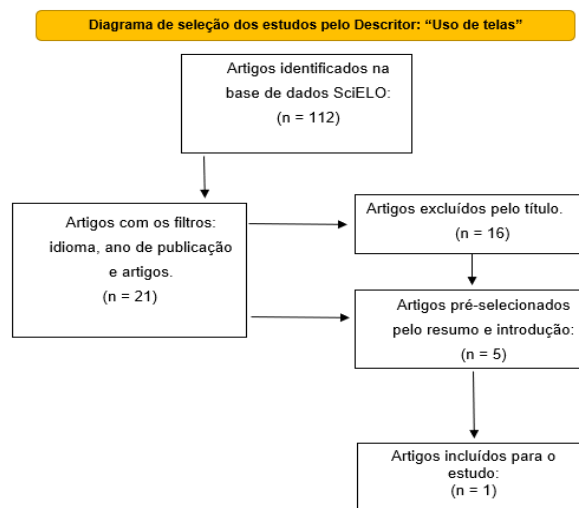
Pelo descritor "smartphone" foram encontrados sem a utilização de filtros 390 artigos, com a colocação dos filtros estabelecidos, o total de 70 artigos. Após a leitura dos títulos, 6 artigos foram selecionados e ao se aprofundar no resumo e introdução de cada um deles, foram selecionados para uso através desse descritor 1 artigo.

Figura 5. Diagrama de seleção de estudo na base de dados SciELO pelo descritor: “Smartphone”.



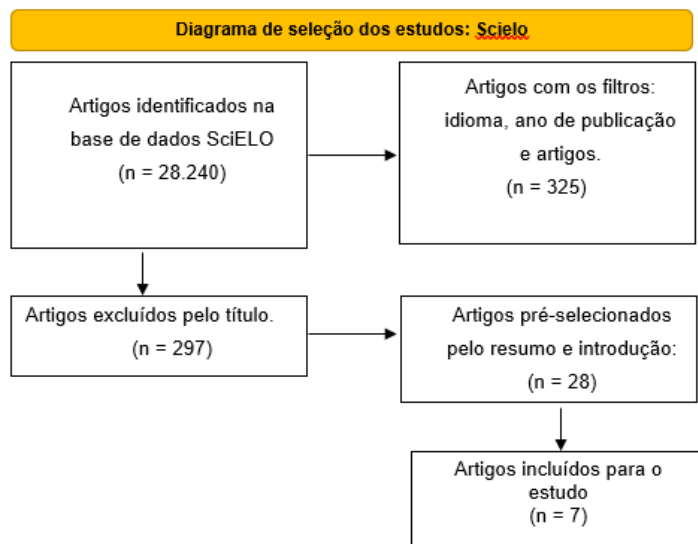
A busca realizada pela palavra-chave “Uso de telas”, sem a utilização de filtros, resultou em 112 artigos. Com a seleção dos filtros estabelecidos, observou-se o total de 21 artigos. Após a leitura dos títulos, 5 artigos foram escolhidos e ao se aprofundar no resumo e introdução de cada um deles, apenas 1 artigo foi incluído para uso.

Figura 6. Diagrama de seleção de estudo na base de dados SciELO pela palavra-chave: “Uso de telas”.



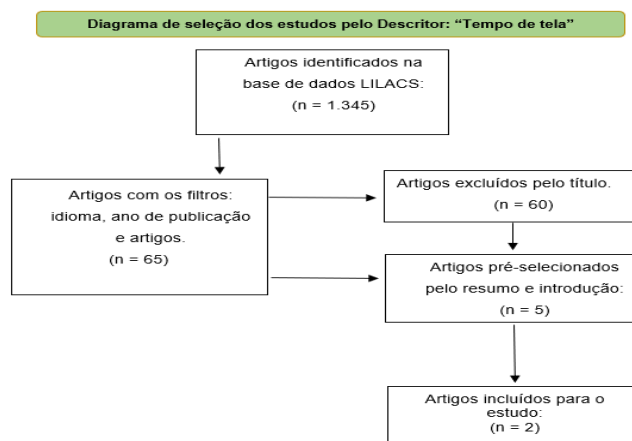
Foram encontrados um total de 28.240 artigos sem a utilização de filtros. Adicionando os filtros estabelecidos, foram encontrados um total de 325 artigos, sendo excluídos um total de 310 artigos e por meio do título e resumo das publicações foram incluídos 7 artigos de acordo com os critérios determinados.

Figura 7. Diagrama de seleção de estudos: SciELO



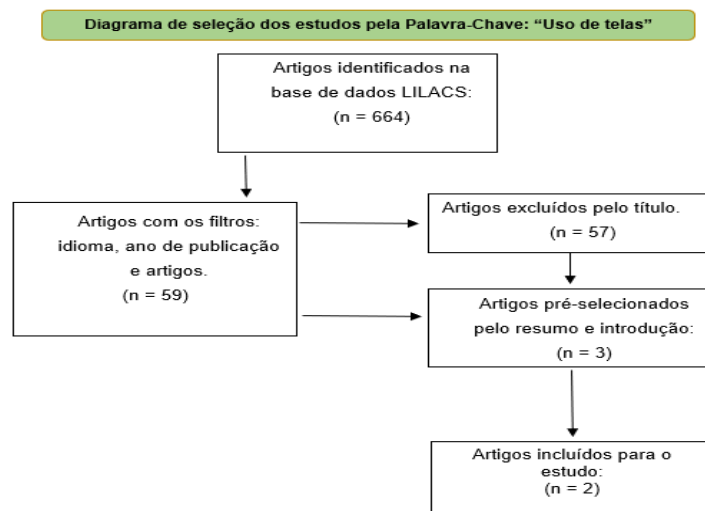
Pela base de dados LILACS, pesquisando pelo descritor “tempo de tela” foram encontrados um total de em 1.345 artigos. Com a seleção dos filtros estabelecidos, observou-se o total de 65 artigos. Após a leitura dos títulos, 6 artigos foram escolhidos e ao se aprofundar no resumo e introdução de cada um deles, apenas 2 artigos foram incluídos para uso.

Figura 8. Diagrama de seleção de estudo na base de dados LILACS pelo descritor: “Tempo de tela”.



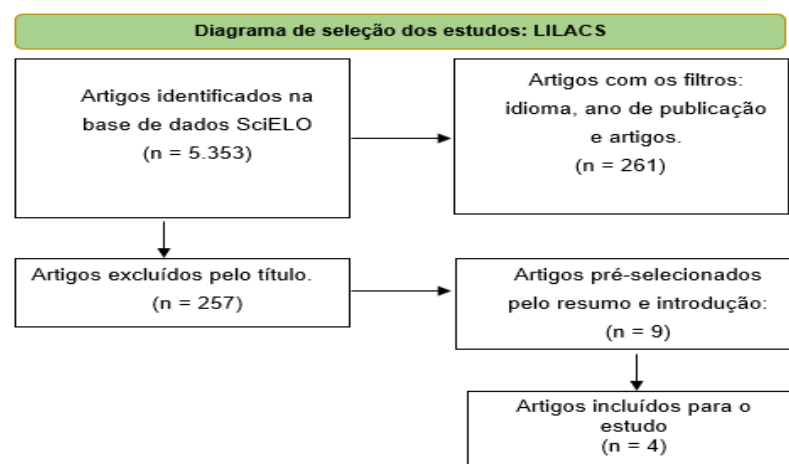
A busca realizada pela palavra-chave “Uso de telas”, sem a utilização de filtros, resultou em 664 artigos. Com a seleção dos filtros estabelecidos, observou-se o total de 59 artigos. Após a leitura dos títulos, 3 artigos foram escolhidos e ao se aprofundar no resumo e introdução de cada um deles, 2 artigos foram incluídos para uso.

Figura 9. Diagrama de seleção de estudo na base de dados LILACS pela palavra-chave: “Uso de telas”.



Na base de dados LILACS, foram encontrados um total de 5.353 artigos sem a utilização de filtros. Adicionando os filtros estabelecidos, foram encontrados um total de 261 artigos, sendo excluídos um total de 258 artigos e por meio do título e resumo das publicações 9 artigos, foram incluídos 4 desses artigos de acordo com os critérios determinados.

Figura 10. Diagrama de seleção de estudos: LILACS



3.3 Análise de dados

A partir dos artigos obtidos, foi observado por meio de percentual descritivo qual o dispositivo digital mais utilizado pelas crianças. Por meio de porcentagem foi visto a média da idade e o tempo de tela dessas crianças. Esses dados serão relatados através do uso de gráficos, tabelas e quadros.

4 RESULTADOS

Considerando as evidências encontradas sobre a presença da tecnologia nas rotinas das crianças, todos os estudos aqui analisados expõem os impactos deste uso, principalmente para o desenvolvimento adequado nesta fase da vida.

Foram selecionados artigos que argumentam sobre a variável "tempo de tela" levando em consideração os aspectos psicológicos, sociais, emocionais ou físicos na vida de crianças entre as idades de 0 e 12 anos. A partir da leitura das pesquisas selecionadas e revisão de suas referências bibliográficas, foram analisados, no total, 11 estudos neste trabalho, que estão detalhados no Quadro 1.

Quadro 1. Estudos selecionados para uso.

Autor	Título	Ano de publicação	Revista	Palavra-chave
Nuno Miguel Ana Elisabete Costa Ana Pinho Matos Carla Barbosa Duarte Carina Freitas Diana Mota Mário Pedro Martins Miguel Santos Martins	Artigo 1: Utilização dos aparelhos digitais em crianças com idade entre os 12 meses e os 5 anos.	2020	Revista Portuguesa de Medicina Geral e Familiar	Tempo de exposição de ecrã; Normas de orientação clínica; Comportamento; Mídias Digitais; Crianças; Pais.
Poliana Cristina de Almeida Sarah Aparecida Vieira	Artigo 2: Situação socioeconômica, tempo de tela e de permanência na escola e o consumo	2022	Revista Ciência & Saúde Coletiva	Nutrição da criança; Comportamento sedentários;

Roberta Rejane Santos Cristiana Santos Juliana Farias Sílvia Priore Carolina Abreu Sylvia do Carmo	alimentar de crianças.			Consumo de alimentos; Fatores socioeconômicos; Alimentos industrializados; Tempo de tela.
André Pombo Carlos Luz Luis Paulo Rodrigues Rita Cordovil	Artigo 3: Distanciamento Social COVID-19 no Brasil: Efeitos sobre a rotina de atividade física de famílias com crianças.	2020	Revista Portuguesa de Medicina Geral e Familiar	Quarentena; Tempo de tela; Comportamento sedentário; Atividade motora; Desenvolvimento infantil.
Thaís Aluane Santos Kátia Rezende Ione Ferreira Santos Sílvia Franco Tonhom	Artigo 4: O acesso a tecnologias pelas crianças: necessidade de monitoramento.	2020	Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação	Crianças; Tecnologias; Telefone Celular; Televisão; Desenvolvimento infantil.
Sabrina Guedes Rosane Morais Lívia Rodrigues Hércules Ribeiro Juliana Nogueira Juliana Nunes	Artigo 5: A UTILIZAÇÃO DE MÍDIAS INTERATIVAS POR CRIANÇAS NA PRIMEIRA INFÂNCIA - UM ESTUDO EPIDEMIOLÓGICO.	2019	Revista Portuguesa de Medicina Geral e Familiar	Criança; Aplicativos móveis; Smartphone; Epidemiologia; Desenvolvimento infantil
Juliana Nogueira Pontes Juliana Nunes Lívia Santos Sabrina Guedes Leiziane Pereira Josiane Martins Rosane de Souza	Artigo 6: Fatores determinantes no tempo de tela de crianças na primeira infância.	2021	Revista Ciência & Saúde Coletiva	Mídia audiovisual; Aplicativos móveis; Televisão; Tempo de exposição; Desenvolvimento infantil.
Juliana N.P. Nobre Bernat Vinolas Prat Juliana N. Santos Lívia R. Santos	Artigo 7: Qualidade de uso de mídias interativas na primeira infância e desenvolvimento infantil: uma análise multicritério.	2020	Revista Ciência & Saúde Coletiva	Desenvolvimento infantil; Aplicativos Móveis; Qualidade;

Karina Fink Tainá Ribas Mélo Vera Lúcia Israel	Artigo 8: Tecnologias no desenvolvimento neuropsicomotor em escolares de quatro a seis anos	2019	Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional	Tecnologia; Desenvolvimento Infantil; Fisioterapia
Franciele da Silva Amanda dos Santos Mayara Martins Tais Beppler Dayane Montemezzo Luciana Sayuri	Artigo 9: Tempo de exposição a telas em lactentes: comparação pré e durante a pandemia da COVID-19	2023	Revista de Saúde e Pesquisa	Tempo de tela. Lactente. Pandemia. COVID-19.
Ellen Gondiml Jeniffer Marques Letícia Pancierill Débora de Mello	Artigo 10: Influências do uso de telas digitais no desenvolvimento social na primeira infância: estudo de revisão	2022	Revista Enfermagem UERJ	Enfermagem; Criança; Cuidado da Criança; Desenvolvimento Infantil; Tempo de Tela
Maíra Lopes Laura Canani Gabriela Vescovi Bruna Gabriella Pedrotti Manoela Yustas Mallmann Giana Bitencourt Frizz	Artigo 11: Intervenção educativa sobre uso de mídias digitais na primeira infância	2022	Revista da Sociedade de Psicoterapias Analíticas Grupais do Estado de São Paulo	Mídias digitais; Criança; Intervenção precoce.

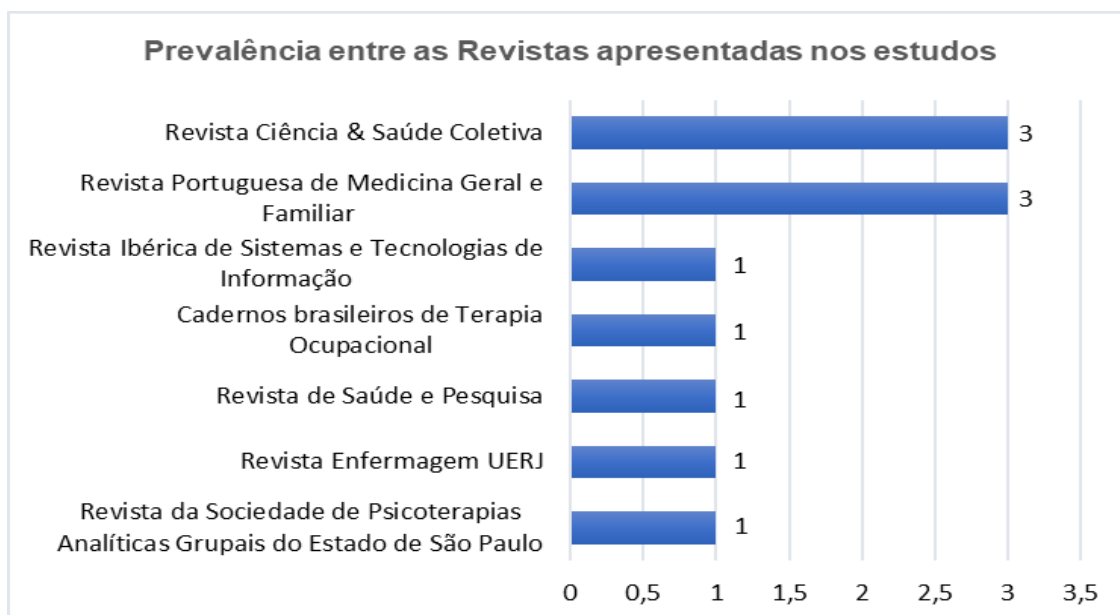
A partir do Quadro 1, no que diz respeito ao ano de publicação, a amostra apresentou 2 artigos publicados no ano de 2019 (19%), 4 foram publicados em 2020 (37%), 1 no ano de 2021 (9%), 3 no ano de 2022 (27%) e 1 referente ao ano de 2023 (9%).

Gráfico 1. Prevalência entre os anos de publicação dos artigos apresentados.



De acordo com o Quadro 1, as revistas que mais estão presentes nos estudos são, a Revista Portuguesa de Medicina Geral e Familiar e a Revista Ciência & Saúde Coletiva presentes em 3 deles. As demais aparecem apenas uma vez por estudo.

Gráfico 2. Prevalência entre as revistas apresentadas nos estudos.

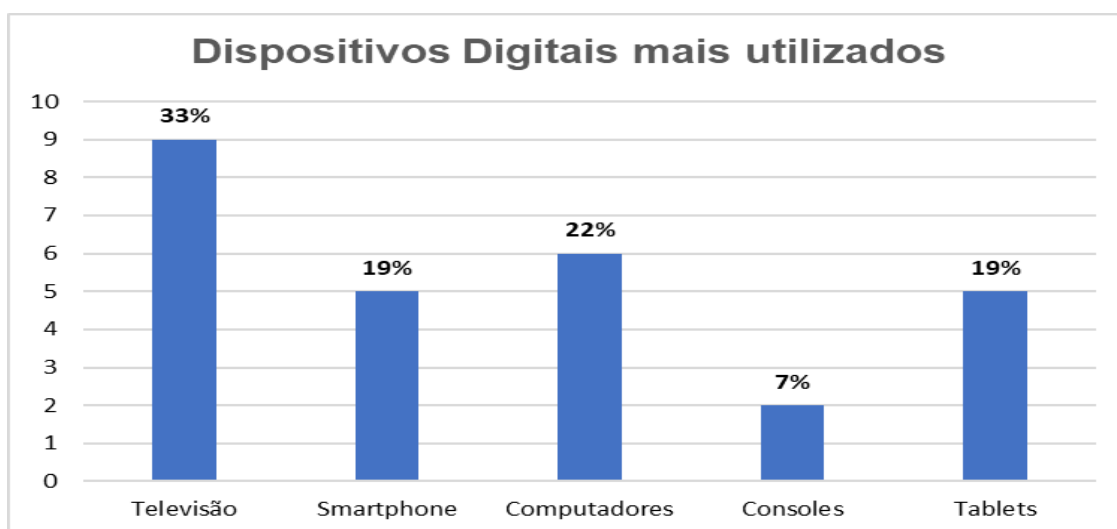


Quadro 2. Tipo de tela relacionado a cada estudo selecionado.

Nome do artigo	Ano	Revista	Tipo de tela relacionado ao estudo
Artigo 1: Utilização dos aparelhos digitais em crianças com idade entre os 12 meses e os 5 anos.	2020	Revista Portuguesa de Medicina Geral e Familiar	Televisão e o smartphone.
Artigo 2: Situação socioeconômica, tempo de tela e de permanência na escola e o consumo alimentar de crianças.	2022	Revista Ciência & Saúde Coletiva	Televisão, computador e videogame.
Artigo 3: Distanciamento Social COVID-19 no Brasil: Efeitos sobre a rotina de atividade física de famílias com crianças.	2020	Revista Portuguesa de Medicina Geral e Familiar	Computador, smartphone e televisão.
Artigo 4: O acesso a tecnologias pelas crianças: necessidade de monitoramento.	2020	Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação	Smartphone e televisão.

Artigo 5: A UTILIZAÇÃO DE MÍDIAS INTERATIVAS POR CRIANÇAS NA PRIMEIRA INFÂNCIA - UM ESTUDO EPIDEMIOLÓGICO.	2019	Revista Portuguesa de Medicina Geral e Familiar	Tablets e smartphones.
Artigo 6: Fatores determinantes no tempo de tela de crianças na primeira infância.	2021	Revista Ciência & Saúde Coletiva	Televisão, tablet, computadores, smartphones.
Artigo 7: Qualidade de uso de mídias interativas na primeira infância e desenvolvimento infantil: uma análise multicritério.	2020	Revista Ciência & Saúde Coletiva	Televisão.
Artigo 8: Tecnologias no desenvolvimento neuropsicomotor em escolares de quatro a seis anos	2019	Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional	Videogames, tablets, televisão, computadores e brinquedos eletrônicos.
Artigo 9: Tempo de exposição a telas em lactentes: comparação pré e durante a pandemia da COVID-19	2023	Saúde e Pesquisa	Televisão.
Artigo 10: Influências do uso de telas digitais no desenvolvimento social na primeira infância: estudo de revisão	2022	Revista Enfermagem UERJ	Computadores, tablets, telefones móveis e televisão.
Artigo 11: Intervenção educativa sobre uso de mídias digitais na primeira infância	2022	Revista da Sociedade de Psicoterapias Analíticas Grupais do Estado de São Paulo	Tablets e smartphones.

Conforme o Quadro 2 mostra, os aparelhos digitais mais utilizados pelas crianças presentes nos estudos, os quais foram a televisão (33%), o smartphone (22%), o computador (19%), os consoles (7%) e os tablets (19%).

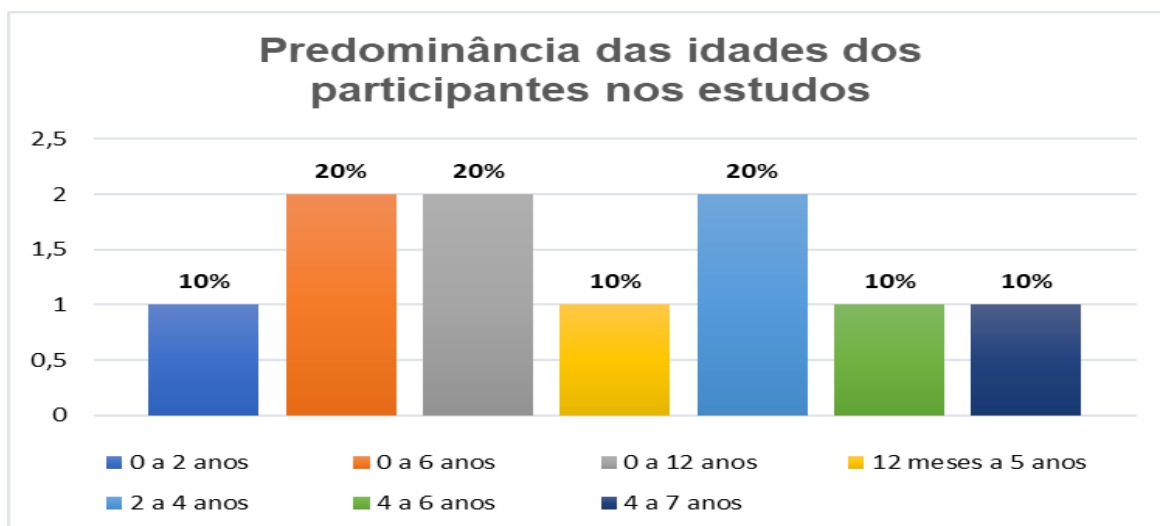
Gráfico 3. Dispositivos digitais mais utilizados pelas crianças.**Quadro 3.** Quadro-síntese com as idades dos participantes em cada estudo selecionado.

Nome do artigo	Ano	Revista	Idade
Artigo 1: Utilização dos aparelhos digitais em crianças com idade entre os 12 meses e os 5 anos.	2020	Revista Portuguesa de Medicina Geral e Familiar	12 meses a 5 anos
Artigo 2: Situação socioeconômica, tempo de tela e de permanência na escola e o consumo alimentar de crianças.	2022	Revista Ciência & Saúde Coletiva	4 a 7 anos
Artigo 3: Distanciamento Social COVID-19 no Brasil: Efeitos sobre a rotina de atividade física de famílias com crianças.	2020	Revista Portuguesa de Medicina Geral e Familiar	0 a 12 anos
Artigo 4: O acesso a tecnologias pelas crianças: necessidade de monitoramento.	2020	Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de	0 a 12 anos

		Informação	
Artigo 5: A UTILIZAÇÃO DE MÍDIAS INTERATIVAS POR CRIANÇAS NA PRIMEIRA INFÂNCIA - UM ESTUDO EPIDEMIOLÓGICO.	2019	Revista Portuguesa de Medicina Geral e Familiar	2 a 4 anos
Artigo 6: Fatores determinantes no tempo de tela de crianças na primeira infância.	2021	Revista Ciência & Saúde Coletiva	2 a 4 anos
Artigo 7: Qualidade de uso de mídias interativas na primeira infância e desenvolvimento infantil: uma análise multicritério.	2020	Revista Ciência & Saúde Coletiva	2 a 4 anos
Artigo 8: Tecnologias no desenvolvimento neuropsicomotor em escolares de quatro a seis anos	2019	Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional	4 a 6 anos
Artigo 9: Tempo de exposição a telas em lactentes: comparação pré e durante a pandemia da COVID-19	2023	Saúde e Pesquisa	0 a 2 anos
Artigo 10: Influências do uso de telas digitais no desenvolvimento social na primeira infância: estudo de revisão	2022	Revista Enfermagem UERJ	0 a 6 anos
Artigo 11: Intervenção educativa sobre uso de mídias digitais na primeira infância	2022	Revista da Sociedade de Psicoterapias Analíticas Grupais do Estado de São Paulo	0 a 6 anos

Apesar da Figura 4 revelar que as idades apresentadas nos 11 estudos variam de 0 a 12 anos, o presente estudo tem como enfoque maior a idade pré-escolar, em torno de 0 a 7 anos, conhecida também como a primeira infância.

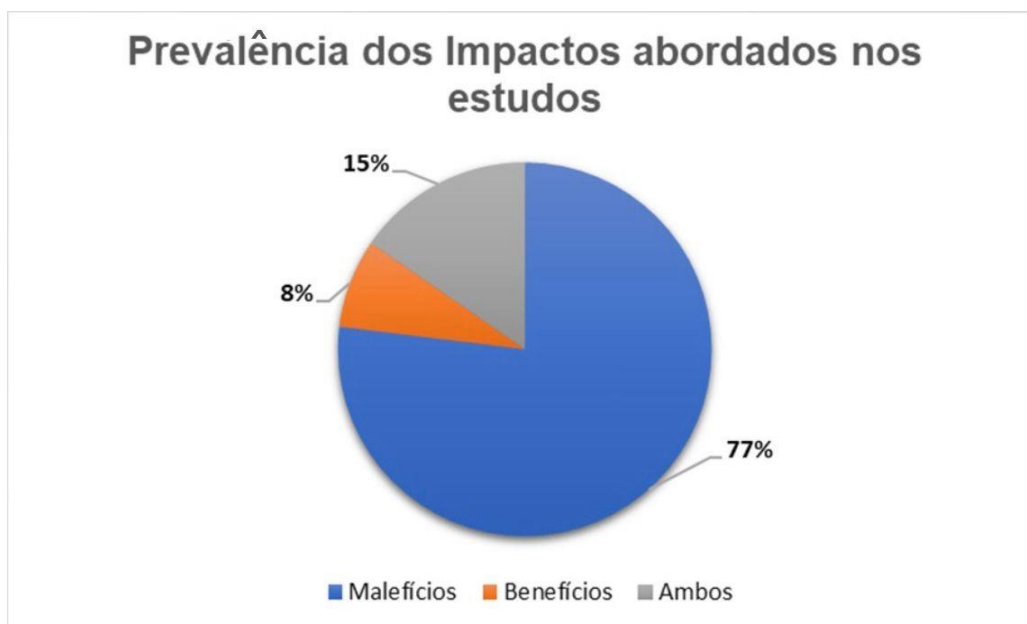
Gráfico 4. Idades dos participantes nos presentes estudos.



Durante a análise dos estudos selecionados, houve uma dificuldade em equiparar os resultados referentes ao tempo de exposição às telas, por conta das diferentes maneiras de examinar a quantidade de tempo, assim como as diversas formas com as quais este tempo foi relacionado a outras variáveis nos estudos.

Os artigos 1, 5, 6 e 7 apresentaram dados especificando a utilização de dispositivos digitais antes de dormir, durante as refeições e ao longo do dia para escutar músicas, ver vídeos e jogar jogos. Praticamente todos os estudos presentes contabilizam um tempo de tela igual ou maior do que as duas horas recomendadas para essa faixa etária.

Gráfico 5. Prevalência dos tipos de impactos abordados no estudo.



O gráfico 5 apresenta os impactos negativos gerados pelo uso excessivo de telas em 77% dos estudos e apenas um artigo (8%) mostra o lado positivo desse uso. 15% deles evidenciam ambos os impactos.

A maioria dos estudos (77%) enfatizam o uso excessivo de telas, além do recomendado para cada faixa etária, mostrando como os indivíduos estavam sendo impactados diretamente em seu desenvolvimento global infantil. Esses artigos relatam interferências nas relações e habilidades sociais, alimentação, atividade física e saúde mental, além de apresentarem grande dependência dos dispositivos digitais. Sendo assim, constatou-se a necessidade discutir todos os dados levantados desses 11 textos referentes a esses pontos mencionados.

DISCUSSÃO

Embora o mundo moderno ainda tenha semelhança aos tempos anteriores, principalmente em relação às culturas e concepções de vida que são impostas, em relação às tecnologias digitais, novidades surgem a todo instante em uma enorme proporção e com cada vez mais recursos. O avanço das tecnologias vem sendo impulsionado por inúmeras ferramentas facilitadoras do manuseio destes dispositivos. Tornando o uso cada vez mais intuitivo, não necessitando de um tutorial ou mesmo

de uma explicação completa por parte dos usuários para acessá-los. (DA SILVA, 2017)

Por meio de um único dispositivo digital portátil, que comporta diversas mídias, é possível que conteúdos educacionais e conteúdos voltados apenas ao entretenimento, possam ser acessados a qualquer tempo e em qualquer lugar. As crianças estão em contato diariamente com esses diferentes recursos digitais, em suas casas possuem uma grande variedade de mídias e ferramentas digitais. (DA SILVA, 2017)

Diante deste novo padrão, a atenção voltada à forma com que as tecnologias estão sendo utilizadas pelas crianças, e como elas vêm percebendo este mundo digital se faz necessário. Houve um grande aumento de estudos que abordam o uso de tecnologias digitais por crianças, opiniões divergentes são manifestadas, porém sabe-se também, que diversas afirmações são divulgadas sem pesquisa científica que demonstre seus benefícios ou malefícios. (DA SILVA, 2017)

Atualmente o uso de tecnologias digitais por crianças, especialmente nos seus primeiros anos de vida, ainda é um tema controverso. Observa-se que muitas crianças fazem o uso das tecnologias digitais, porém há poucas orientações e informações direcionadas aos responsáveis para orientar e nortear o uso para algo benefício para elas, de modo que não sofram nem pelo excesso e nem mesmo pela falta. (DA SILVA, 2017)

Alguns dos estudos apresentados por esse mesmo autor, acredita ser possível expandir limites na construção de conhecimento, buscando por novas práticas de utilização das tecnologias digitais, desde que tenham seus propósitos e objetivos bem definidos, e não simplesmente para passar tempo.

Contudo, DA SILVA (2017) conclui que um recurso que se mostra tão atrativo, com diferentes possibilidades de interação e exploração, necessita de um olhar atento tanto de pais como de educadores, a fim de que possa ser utilizado não só como um simples brinquedo, assim como dentro de um tempo em acordo com o recomendado. Ter acesso às tecnologias digitais mais cedo pode conduzir as crianças a uma nova perspectiva de aprendizagem, porém, se usada incorretamente e excessivamente, pode acarretar diversos riscos e prejuízos ao desenvolvimento.

Algo colocado por PATHWAY (2019) como muito benéfico, é o estabelecimento de momentos coletivos, criados pelos próprios pais e responsáveis para não usar

mídias. Como jantares ou em viagens de carro, assim como lugares livres de mídia na casa, utilizando-os para incentivo das atividades lúdicas ou para o descanso. Esses dados corroboram com os resultados negativos obtidos pelos nove artigos que mostram não haver essa estimulação e responsabilidade dos pais e responsáveis. (PATHWAY, 2019)

FIRES (2017) expõe que o uso demasiado e precoce desses tipos de dispositivos acarreta grandes malefícios no desenvolvimento infantil, gerando problemas emocionais, físicos e mentais nos indivíduos. O que confirma os relatos de nove dos artigos selecionados citados anteriormente, os quais apresentam um uso excessivo de mídias em contraposto às indicações da AAP e da SBP. Neles o tempo de tela foi relacionado com impactos nas habilidades sociais e emocionais, riscos ao sedentarismo por falta de atividades físicas e lúdicas, pior perfil de consumo alimentar, implicação na qualidade do sono e dependência progressiva ao uso de telas.

BARBARO (2017) concluiu que as evidências dos benefícios do uso de telas na primeira infância ainda são limitadas e há controvérsias. As evidências dependem diretamente do limite de tempo, conteúdo e contexto adequado, mas com o uso moderado das mídias, com conteúdo educacional e adequado para a faixa-etária da criança, pode influenciar positivamente no desenvolvimento cognitivo, linguístico e motor fino infantil.

Apesar do uso de aparelhos digitais pelas crianças existirem antes do período pandêmico, a Pandemia do COVID-19 foi um grande desencadeador para o aumento do uso e tempo de tela na vida dessa população. Por conta do contágio desenfreado da doença, foram instituídas diferentes diretrizes de combate à COVID-19, a fim de evitar os riscos e sequelas geradas pela contaminação. Dentre estas estavam o isolamento e distanciamento social, além do uso de máscaras e higiene rigorosa de mãos e objetos. (FARIA et al., 2021)

Portanto FARIA et al. (2021) aponta que os diferentes ambientes de convívio social, como escolas, creches e locais voltados ao cuidado de crianças e adolescentes tiveram suas atividades presenciais suspensas. Nessa fase o uso de telas teve de ser usado tanto para fins educacionais, por meio do método EaD, implantado pelos institutos educacionais como uma alternativa para o prosseguimento do ano letivo, assim como já vinha sendo usado, para o entretenimento.

A escola, o trabalho e os momentos de lazer foram subitamente transferidos para dentro de casa e ambientes virtuais, o que trouxe importantes alterações na rotina de famílias e crianças. O fato das brincadeiras e momentos ao ar livre necessitarem ser deixados de lado, impactou diretamente no aumento do uso de telas como modo de distração e até mesmo uma saída mais fácil encontrada pelos pais. (FARIA et al., 2021). Isto é demonstrado pelo maior número de artigos presentes no estudo serem durante e após a pandemia do COVID-19. Sendo 4 dos 11 artigos publicados em 2020, 1 no ano de 2021, 3 no ano de 2022 e 1 referente ao ano de 2023.

Todos os artigos presentes no presente estudo, com exceção do Artigo 8 e Artigo 10, consideram as recomendações da American Academy of Pediatrics (AAP) ou da Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) na coleta de informações e análise dos resultados. Esses órgãos consideram como “tempo de tela” o uso de dispositivos digitais para fins de entretenimento.

Até 2016, as diretrizes da AAP estipulavam um limite máximo de duas horas por dia para o uso de dispositivos digitais por crianças acima de dois anos, e desestimulavam qualquer exposição a telas antes dessa idade. A partir dessa data, a recomendação diária foi reduzida para no máximo uma hora, mantendo-se o conselho de evitar todos os tipos de telas antes dos dois anos. (PATHWAY, 2019)

Essas orientações da AAP passam por atualizações contínuas procedentes de pesquisas sobre o assunto. Na última postagem, datada em 2019, as recomendações sugerem que crianças com menos de 18 meses evitem interações com telas, com exceção de videochamadas. Nesse caso, pelo fato das mídias proporcionarem a possibilidade de manter vínculos com quem está distante. As crianças entre 2 e 5 anos não devem exceder uma hora de exposição diária, e aquelas com mais de 6 anos devem utilizar mídias de modo a não prejudicar o sono, a atividade física ou outras práticas essenciais para a saúde infantil. (PATHWAY, 2019)

PATHWAY (2019) juntamente enfatiza a importância do acompanhamento dos responsáveis nesse momento do uso, os quais devem assistir os conteúdos junto a seus filhos, de modo com que entendam e os ajudem a entender o conteúdo que está sendo consumido, proporcionando riscos menores à saúde durante o desenvolvimento e crescimento.

De acordo com ROSSETI (2016), o uso de telas vem se tornando cada dia mais notável nos dias de hoje, sendo sua disseminação cada vez mais acelerada, fazendo com que as crianças se interessem progressivamente pelos jogos, vídeos e brincadeiras disponíveis nesses dispositivos. As telas, antes restritas à televisão, evoluíram para dispositivos de bolso, móveis e portáteis, fazendo parte da rotina de muitas pessoas, inclusive crianças. Foi constatado pelos resultados que a televisão ainda é o tipo de tela mais consumida por essa população, por poder estar presente em diversos cômodos de uma casa e em diversos locais do dia a dia. Reforçando mais ainda as recomendações da AAP de não dispor acesso à televisores e outras telas para crianças menores de dois anos de idade.

O que prova que apesar dos estudos apresentarem a televisão como a tela mais utilizada, o uso de smartphones e tablets aparece em segundo mais utilizado por estar sendo cada vez mais difundido no cotidiano da população. Isso é mostrado em nove dos artigos, nos quais os pais relatam que as telas se tornaram atividade corriqueira nas suas vidas, com cada vez mais frequência que suas crianças usam aparelhos móveis para fins de entretenimento.

Contraopondo os achados desse conjunto de artigos, o Artigo 7, em que embora a faixa de tempo tenha sido ampla e alguns indivíduos faziam uso de mídia até oito horas, o tempo do uso das mídias pelas crianças que estiveram dentro das recomendações da AAP e SBP, demonstrou correlação estatisticamente significativa e positiva com os domínios do desenvolvimento, com a linguagem, o cognitivo e a capacidade motora fina. Esses dados corroboram com o apresentado por BARBARO (2017), no qual o ponto positivo atrelado ao uso de telas presente em alguns textos que compõem seu estudo não parte somente do uso recreativo de tecnologias, mas sim quando elas são usadas para fins educativos, por meio de apps e programas voltados às crianças.

Conforme enfatizado anteriormente, Nobre et al. (2021) reforça a importância do conteúdo ser educativo e interativo. Evidencia que algumas crianças apresentaram uma habilidade surpreendente para aprender quando assistem determinados vídeos educacionais, assim como, o auxílio no aprendizado de novas palavras a partir de vídeos interativos e não-interativos. O mesmo autor diz que o contexto e tempo de uso é fundamental para a aprendizagem, de modo com que, essas crianças consigam transferir o aprendizado adquirido nas telas para objetos reais.

Assim como o Artigo 8 se diferencia dos nove artigos, pois diz que os impactos negativos a utilização de tecnologia não interferiu sobre o desenvolvimento neuropsicomotor das crianças avaliadas em seu estudo. Pois mesmo sabendo-se que a utilização da tecnologia de forma indiscriminada pelas crianças, provocam o desequilíbrio físico e psicológico, potencializando o isolamento social através do sedentarismo, aumentando a chance de passarem a ter ansiedade e depressão e conseqüentemente, impedem o pleno desenvolvimento e amadurecimento físico, cognitivo e social das crianças, esses fatores não foram avaliados neste estudo.

As diferenças metodológicas presentes nos estudos, foi um dificultador para averiguar os resultados de cada um deles. Durante a produção deste trabalho, notou-se que os aspectos como quantidade de tempo, qualidade do conteúdo, informação sobre uso, entre outros pontos, alteram bastante de acordo com todas as variáveis que englobam a vida de uma criança. Além disso, considerando a expansão desenfreada da tecnologia nos dias de hoje, cada vez mais as mídias serão inseridas no cotidiano das famílias, como já dito anteriormente. A produção sobre o assunto é interminável, pois ela deve acompanhar os avanços tecnológicos em contraposição às diversas realidades das crianças.

Recomenda-se a realização de novas pesquisas com o propósito de analisar com maior profundidade a relação entre o tempo de tela já que, a partir dos artigos aqui discutidos, não foi possível chegar a uma observação certa por conta das diferentes maneiras escolhidas pelos estudos de medir o tempo de tela.

Algo que seria de bom proveito se aprofundar é o tipo de conteúdo acessado, sendo ele realmente voltado a crianças ou sendo para adultos, como um modo de proteção e prevenção a riscos ao desenvolvimento. Seria ideal estudos que permitissem uma compreensão mais certa e com maior profundidade da relação das mídias com o passar da idade nas crianças. Não se pode condenar a tecnologia ou tentar excluí-la da vida das crianças, mas sim evidenciar a importância do uso moderado, ter a supervisão necessária pelos responsáveis, tal qual o incentivo a atividades lúdicas e conteúdos adequados para cada faixa-etária.

Sendo assim, esta revisão de literatura teve como intuito colaborar com a difusão de conhecimento sobre o assunto, tanto chamando atenção para a necessidade da produção de mais informações concretas e específicas sobre o tema,

como principalmente para informar os adultos sobre a importância de repensar a relação com a tecnologia.

CONCLUSÃO

Diante do exposto, após a análise dos artigos, destacaram-se a influência direta do uso de telas no desenvolvimento global infantil, bem como a consequência do uso excessivo de telas no cotidiano das crianças. Nesse contexto, concluiu-se que é o tempo de uso exorbitante dos dispositivos que possui um impacto negativo no desenvolvimento psicossocial das crianças.

Os estudos especificam essas interferências sendo, nas relações e habilidades sociais, alimentação, atividade física e saúde mental, além de apresentarem grande dependência dos dispositivos digitais. Ademais, prejudica o ato de dormir, promove o sedentarismo, da mesma forma como ocasiona menor interação social na infância, algo essencial para a evolução e bem-estar nesta fase da vida.

No entanto, caso haja a supervisão dos pais da criança durante o uso, tenha conteúdo/contexto adequado e o tempo de tela de acordo com o previsto por órgãos como a Sociedade Brasileira de Pediatria, o uso de dispositivos digitais pode ser benéfico, contribuindo para o desenvolvimento de algumas habilidades. Isso evidencia a grande importância de entender os impactos do uso de telas para saúde infantil, tal como o desenvolvimento de medidas eficazes de regulação desse uso e minimização de danos.

Desta forma, sugere-se estudos futuros para aprofundamento dessa temática, com o propósito de analisar com maior profundidade a relação entre o tempo de tela já que, no presente estudo não foi possível chegar a uma observação certa por conta das diferentes maneiras escolhidas pelos artigos de medir o tempo de tela. Seria ideal estudos que permitissem uma compreensão mais certa e com maior profundidade da relação das mídias com o passar da idade nas crianças.

REFERÊNCIAS:

ALMEIDA, Helber Rangel. DAS TECNOLOGIAS ÀS TECNOLOGIAS DIGITAIS E SEU USO NA EDUCAÇÃO MATEMÁTICA. *Tecnologias da Inteligência*. Presidente Prudente - SP, v. 26, p. 224-240, ed. n. 2, p. 224-240, 2015. DOI <http://dx.doi.org/10.14572/nuances.v26i2.2831>. Disponível em: <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/2831-Texto%20do%20Artigo-13453-13158-10-20160212.pdf>. Acesso em: 16 mar. 2023.

BAIRRO, Ingrid Ceron. Os efeitos do uso das tecnologias da informação e comunicação (TIC's) na infância e adolescência. Trabalho de Conclusão de Curso (Psicologia) - Universidade Alto Vale do Rio Peixe, Porto Alegre, 2016. p. 72. Disponível em: <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Os-efeitos-do-uso-excessivo-das-tecnologias-da-informacao-e-da-comunicacao.-Ingrid-Ceron-Bairro.-2016.pdf>. Acesso em: 4 maio 2023.

BARBARO, AIB. Exposição precoce à tecnologia: riscos e benefícios no desenvolvimento infantil. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia) –Universidade Norte do Paraná, Cascavel-PR, 2017. Disponível em: <http://repositorio.pgsskroton.com.br/bitstream/123456789/19014/1/ALESSAN> DRA%20ISABEL%20BRAM%C3%89%20BARBARO.pdf. Acesso em: 19 set 2023.

CARVALHO, Amanda. Desenvolvimento da linguagem e sua relação com comportamento social, ambientes familiar e escolar: revisão sistemática. *CoDAS*, v. 28, n. 4, p. 470–479. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, Belo Horizonte, 2016. DOI <https://doi.org/10.1590/2317-1782/20162015193>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/codas/a/jZkdJvs4nyWLV9tdwFqBW7C/?lang=pt#>. Acesso em: 22 maio 2023.

DA SILVA, Patrícia Fernanda. O uso das tecnologias digitais com crianças de 7 meses a 7 anos: Como as crianças estão se apropriando das tecnologias digitais na primeira

infância?. Desenvolvimento Cognitivo. Primeira Infância. Tecnologias Digitais. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017. p. 2-232. Disponível em:

<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/168851/001048628.pdf?sequence=1>. Acesso em: 16 mar. 2023.

FALBO, Bruna. Estímulo ao desenvolvimento infantil: produção do conhecimento em enfermagem. Revista Brasileira de Enfermagem, v. 65, n. 1, p. 148–154, jan. 2012. DOI <https://doi.org/10.1590/S0034-71672012000100022> <https://doi.org/10.1590/2317-1782/20162015193>. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/reben/a/jFrpLzWJNxskjyFZLrGKzkh/?lang=pt&format=htmlr/j/codas/a/jZkdJvs4nyWlv9tdwFqBW7C/?lang=pt#>. Acesso em: 22 maio 2023.

FARIA, Jaiane Freitas et al. Pandemia de COVID-19 no Brasil: quais as repercussões no comportamento, qualidade do sono, uso de telas e alimentação de crianças?. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Odontologia) - Faculdade de Odontologia de Porto Alegre, Porto Alegre, 2021. p. 13. DOI 10.22456/2177-0018.119070. Disponível em: <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/119070-Texto%20do%20artigo-540488-1-10-20220915.pdf>. Acesso em: 4 maio 2023.

FIRES, DS. Tecnologias digitais na educação infantil: possibilidades, riscos e cuidados. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) -Centro de Educação -Departamento de Educação –Universidade Estadual a Paraíba; Campinas Grande, 2017. Disponível em: <http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/123456789/14411>. Acesso em: 19 set 2023.

GUEDES, Sabrina et al. A UTILIZAÇÃO DE MÍDIAS INTERATIVAS POR CRIANÇAS NA PRIMEIRA INFÂNCIA – UM ESTUDO EPIDEMIOLÓGICO. 2019. 7 f. Trabalho de Conclusão de Curso (.) - Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, Belo Horizonte, 2018. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/rpp/a/kXbZdJr9Fr6JfdxwbPgYNt/?format=pdf&lang=pt>.

Acesso em: 22 maio 2023.

PIAGET, Jean. A Teoria de Jean Piaget, in CARMICHAEL. Manual de Psicologia da Criança. Organizado por Paul Mussen, São Paulo: Editora da USP, 1977, vol. IV, p. 71 a 116.

MENDONÇA, Soraia. O lúdico: jogos, brinquedos e brincadeiras na construção do processo de aprendizagem na educação infantil. (Monografia), 2012. Disponível em: <<http://pedagogiaaopedaletra.com/monografia-o-ludico-jogos-brinquedos-e-brincadeiras-na-construcao-do-processo-de-aprendizagem-na-educacao-infantil/>>.

Acesso em: 22 mai 2023.

MOREIRA, Larissa Hora *et al.* Consequências do tempo de tela precoce no desenvolvimento infantil. *In*: MOREIRA, Larissa Hora *et al.* Trabalho de Conclusão de Curso (Medicina) - Faculdade de Santo Agostinho de Medicina, Bahia, 2021. p. 9. DOI 10.34117/bjdv7n10-156. Disponível em: <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/37372-100133-1-PB.pdf>. Acesso em: 4 maio 2023.

MOUSINHO, Renata. Aquisição e desenvolvimento da linguagem: dificuldades que podem surgir neste percurso. *Rev. psicopedagogia*, São Paulo , v. 25, n. 78, p. 297-306, 2008 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862008000300012&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 24 maio 2023.

NOBRE, Julia Nogueira Pontes *et al.* Fatores determinantes no tempo de tela de crianças na primeira infância. *Ciência & Saúde Coletiva*, v. 26, n. 3, p. 1127–1136, mar. 2021. DOI <https://doi.org/10.1590/1413-81232021263.00602019>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/csc/a/GmStpKgyqGTtLwgCdQx8NMR/?lang=pt&format=html#>. Acesso em: 4 maio 2023.

PAPALIA, Diane *et al.* *Desenvolvimento Humano*. 12. ed. Porto Alegre: AMGH EDITORA LTDA, 2013. 793 p. ISBN 978-85-8055-217-1. Disponível em:

file:///C:/Users/Usuario/Downloads/desenvolvimento-humano%20(1).pdf. Acesso em: 22 maio 2023.

POSTMAN, Neil. O desaparecimento da infância. Rio de Janeiro. Editora Graphia, 1999.

PATHWAY Pediatrics. n: American Academy of Pediatrics Announces New Recommendations For Children'S Media Use. [S. l.], 31 dez. 2019. Disponível em: <https://www.pathwayped.com/american-academy-of-pediatrics-announces-new-recommendations-for-childrens-media-use/>. Acesso em: 19 set 2023.

ROSSETI, Claudia Broetto. Práticas de jogos eletrônicos por crianças pequenas: o que dizem as pesquisas recentes?. Rev Psicopedagogia, São Paulo, v. 33, n. 102, 2016. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862016000300012&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 19 set 2023.

SILVA, Marina Barragana Prause Mattos *et al*. Implicações do estímulo ambiental e interação entre pais e filhos no desenvolvimento infantil: uma revisão sistemática. 2021. 30 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Fisioterapia) - Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA), Rio Grande do Sul, 2021. Disponível em: <https://repositorio.unipampa.edu.br/bitstream/rii/5743/1/MARINA%20BARRAGANA%20PRAUSE%20MATTOS%20DA%20SILVA%20E%20RUTHY%20CRISTINA%20SILVA%20MORAIS.pdf>. Acesso em: 22 maio 2023.

SPITZ, Rejane. O Uso Inconsciente da Tecnologia no Cotidiano. Design. Tecnologia digital. Sociedade. Cotidiano, Rio de Janeiro, v. 1, ed. n. 1, p. 10-16, 2008. DOI 10.4013/sdrj.20081.02. Disponível em: <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/solutions,+5564-Article+Text-17395-1-10-20131001.pdf>. Acesso em: 16 mar. 2023.

TAPSCOTT, Don. Geração Digital - A Crescente E Irreversível Ascensão Da Geração Net. Pearson Education, 1999. 338 p. ISBN ISBN-13 978-8534609548.