



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

Maria Heloisa Costa Araújo

**O USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS POR CRIANÇAS PEQUENAS: UMA
ANÁLISE DA PERCEPÇÃO PARENTAL**

BRASÍLIA
SETEMBRO|2024



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

Maria Heloisa Costa Araújo

**O USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS POR CRIANÇAS PEQUENAS: UMA
ANÁLISE DA PERCEPÇÃO PARENTAL**

Trabalho Final de Curso apresentado à Faculdade de Educação da Universidade de Brasília como requisito parcial para obtenção do título licenciado em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Dra. Viviane Fernandes Faria Pinto

BRASÍLIA
SETEMBRO | 2024

MARIA HELOISA COSTA ARAÚJO

**O USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS POR CRIANÇAS PEQUENAS:
UMA ANÁLISE DA PERCEPÇÃO PARENTAL**

COMISSÃO EXAMINADORA

Professora Dra. Viviane Fernandes Faria Pinto

Faculdade de Educação | Departamento de Métodos e Técnicas
Presidente

Profa. Dra. Etienne Baldez Louzada Barbosa

Faculdade de Educação | Departamento de Métodos e Técnicas
Membro Titular

Profa. Dra. Sheyla Gomes de Almeida

Faculdade de Educação | Departamento de Métodos e Técnicas
Membro Titular

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço a Deus pela oportunidade de poder ter vivido essa jornada na UnB. A Universidade me proporcionou muitas experiências e tive professores que marcaram minha trajetória acadêmica e profissional. Na UnB obtive aprendizados que possibilitaram meu desenvolvimento no âmbito acadêmico, profissional e pessoal. Conheci pessoas e profissionais incríveis e sou muito grata por tudo que vivi.

Agradeço à minha mãe, uma mulher guerreira, que nunca desistiu, apesar dos vários desafios enfrentados na vida. Uma mulher trabalhadora que sempre deu o melhor de si por seus filhos. Sou grata por todos os ensinamentos que ela me deu durante a vida e que me tornaram a pessoa que sou hoje, minha fonte de inspiração.

Agradeço ao meu padrinho Marcelo, que me ensinou a ter gosto pela leitura e sempre me motivou com os estudos. Agradeço o apoio que me deu durante a trajetória acadêmica, por estar sempre presente em nossas vidas e por tudo o que fez e faz por nós.

Agradeço aos meus amigos e a todos que me amam por estarem sempre presentes e por me apoiarem durante toda essa trajetória. Um agradecimento especial a minha amiga Késia Lorrane que esteve comigo desde o primeiro semestre do curso até a conclusão. Obrigada por toda a parceria durante toda essa trajetória e por todo apoio e motivação que me deu nos momentos difíceis.

Agradeço à minha orientadora, a Professora Dra. Viviane Fernandes Faria Pinto, por ter aceitado me orientar neste trabalho. Obrigada por todo o apoio, incentivo, paciência e por estar presente em todos os momentos do trabalho, me orientando e auxiliando sempre.

Por fim, agradeço a todos os profissionais da Faculdade de Educação por todo apoio.

LISTA DE QUADRO

Quadro 01: Trabalhos científicos sobre infância e mídias	16
--	----

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Frequência de acesso às tecnologias digitais pelas crianças.....	29
Gráfico 2 – Idade que as crianças começaram a utilizar aparelhos digitais.....	30
Gráfico 3 – Dispositivos digitais os quais as crianças possuem acesso.....	30
Gráfico 4 – Tempo de tela diário da criança.....	31
Gráfico 5 – Tempo de tela semanal das crianças.....	32
Gráfico 6 – Atividades realizadas durante o uso de aparelhos móveis.....	32
Gráfico 7 – Consideração acerca da importância da mediação e controle durante o uso das tecnologias.....	33
Gráfico 8 – Frequência da utilização de estratégias de mediação e monitoramento do uso das tecnologias.....	34
Gráfico 9 - Estratégias utilizadas para o controle e monitoramento.....	34
Gráfico 10 - Percepção acerca dos prejuízos.....	35

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	12
2. REFERENCIAL TEÓRICO	17
3. PROCEDIMENTOS METODOLOGICOS.....	27
4. APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS	28
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	36
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	39
7. APENDICE	43

MEMORIAL

Sou Maria Heloisa Costa Araújo, tenho 23 anos e sou graduanda no curso de Pedagogia na Universidade de Brasília - UnB. Nasci no dia oito de setembro de 2000, em Brasília. No decorrer da minha infância, minha trajetória escolar foi dividida entre Luziânia e Brasília. Na primeira infância, frequentei o Jardim de Infância 208 Sul, onde tive experiências significativas e que me marcaram bastante. Na UnB, quando fui realizar o Estágio Supervisionado I em Educação Infantil, senti-me muito feliz, pois a Instituição na qual realizei o estágio me recordava bastante sobre as minhas experiências no Jardim de Infância, tanto em termos de estrutura da Instituição, como em relação à forma em que as atividades ocorriam.

Da primeira à segunda série do Ensino Fundamental estudei em um colégio em Luziânia, por questões de transporte. Na terceira série do Ensino Fundamental voltei a estudar em Brasília, mais exatamente na Escola Classe 08 do Cruzeiro, que fica localizada na Octogonal. Lá fiz amizades que mantenho até os dias de hoje e muitos desses amigos e colegas também ingressaram na UnB. Concluí a primeira etapa do Ensino Fundamental na Octogonal e iniciei a segunda no Centro de Ensino Fundamental 02 do Cruzeiro, que atualmente se chama Centro de Ensino Fundamental Athos Bulcão, CEFAB.

Recordo que eu não tinha muita noção do que era estar em uma universidade e a importância disso, porém, tive dois professores, Danilo e Selma, de ciências, na sétima e oitava série, que orientavam os alunos sobre o ingresso na universidade e que me motivaram a estudar para ingressar na UnB. Com isso, fui tendo uma maior percepção acerca da importância de fazer os exames de seleção para ingresso na Universidade, tais como fazer o Programa de Avaliação Seriada (PAS) e o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM).

O Ensino Médio eu cursei no Centro Educacional 02 do Cruzeiro. Lá desde o primeiro ano, os professores passavam conteúdos voltados para o PAS e falavam sobre a importância de fazer a inscrição para o processo seletivo. Durante os três anos que estive no CED 02, tive diversas experiências boas e professores que desempenharam um papel significativo para o desenvolvimento da percepção da importância dos estudos. A gestão da escola era bastante focada em preparar os alunos para as provas do PAS e ENEM, de forma com que, durante os três anos em que estive no colégio, realizei diversas provas de simulados preparativos.

Nos dois primeiros anos do Ensino Médio, não tinha muita certeza de qual curso eu desejava cursar na universidade. Fiquei em dúvida entre Sociologia e História, pois na quarta série do fundamental não tive boas experiências e ocorreram situações que me marcaram negativamente, fazendo com que eu tivesse certo receio com a Pedagogia. Mas no terceiro ano do Ensino Médio, quando tive que decidir quais cursos marcar na inscrição do PAS, tive um professor de matemática, o Robert, que me permitiu construir outra percepção acerca da Pedagogia e sobre como podemos fazer a diferença na vida e na trajetória escolar de outras pessoas. Com isso, na terceira fase do PAS coloquei o curso de Pedagogia em primeira opção e o de Sociologia como segunda.

Além dos professores citados, uma outra pessoa também foi muito importante em toda a minha trajetória escolar, meu padrinho Marcelo, que desde sempre me motivou a ler e a estudar. Desde que eu era criança ele me ajudou a desenvolver o gosto pela leitura e me fez perceber a importância dos estudos, até os dias de hoje me motiva a nunca parar de estudar.

Assim, ingressei na UnB pelo PAS no primeiro semestre de 2019. Ao observar toda a minha trajetória na universidade consigo perceber como a UnB contribuiu com meu desenvolvimento em diversos aspectos. Durante esses anos, aprendi muito, tanto no que se refere à vida acadêmica, como sobre coisas que me fizeram evoluir como pessoa, e que levarei para a vida.

No ano de 2020, cursei a disciplina Estágio Supervisionado I em Educação Infantil de forma remota, devido à pandemia. Mesmo o estágio tendo ocorrido de forma remota, aprendi bastante no decorrer do semestre, porém senti falta de estar em sala interagindo com as crianças. Como não sabia se os próximos estágios seriam de forma remota ou presencial, decidi procurar um estágio remunerado para ter a experiência de estar em sala. Com isso, em 2022 iniciei o estágio remunerado em uma turma de Educação Infantil com crianças entre 3 e 4 anos, no qual permaneço até hoje.

No ano de 2022, fiz o estágio obrigatório nos anos iniciais, em uma turma do 5º ano do Ensino Fundamental, isso ao mesmo tempo em que fazia o estágio obrigatório na Educação Infantil. Foi uma experiência que me possibilitou perceber as especificidades da docência na Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Gostei das experiências, pois aprendi bastante com as professoras e as crianças.

No decorrer dos dois anos de estágio remunerado na Educação Infantil, consegui viver as experiências e desafios oriundos do trabalho com duas turmas grandes de crianças entre 3 e 4 anos. Foram diversas vivências e aprendizagens e, apesar dos desafios, foi uma experiência muito gratificante, que me fez perceber que a área que eu desejo atuar, após a conclusão do curso, é a Educação Infantil.

Por fim, ressalto que a UnB me proporcionou a oportunidade de ter professores que marcaram minha trajetória. Aprendi muito nesses anos que estive na UnB e pretendo continuar aprendendo e estudando após a conclusão da graduação.

RESUMO

Esse trabalho tem por objetivo analisar como os pais compreendem o uso de tecnologias digitais por crianças pequenas e quais as estratégias parentais utilizadas para mediar o uso de dispositivos eletrônicos por elas. Para construção do referencial teórico, a pesquisa se apoiou nas contribuições de Philippe Ariès, Willian Corsaro, Edvaldo Souza Couto, Maria Luiza Belloni, Sônia Kramer, Renata Tomaz, entre outros autores. A metodologia utilizada para o desenvolvimento da pesquisa foi de base qualitativa, com aplicação de um questionário para um grupo de pais e mães de crianças matriculadas em duas turmas de Educação Infantil de uma Instituição Privada do Distrito Federal, totalizando 42 respondentes. O questionário foi dividido em quatro seções. Na primeira seção, constou o termo de Consentimento Livre Esclarecido, no qual os respondentes aceitaram os termos de participação na pesquisa. Na segunda seção, foi feito um levantamento sobre o perfil dos participantes, incluindo dados sobre formação, atuação profissional e renda. Na terceira, realizou-se um mapeamento acerca das tecnologias digitais as quais os filhos e filhas dos respondentes têm acesso, os meios utilizados para mediação e controle parental e, a última, foi dedicada a investigar a percepção que os responsáveis têm sobre o uso dessas tecnologias pelas crianças. Os resultados do estudo sugerem que grande parte das crianças sob a responsabilidade dos respondentes utilizam dispositivos eletrônicos no dia a dia, com mediação. Embora a maior parte dos pais respondentes informe que as crianças têm acesso cotidiano às telas, a maioria considera que o uso dessas tecnologias sem a supervisão e mediação adequada podem trazer prejuízos para o desenvolvimento infantil.

Palavras- Chave: Infância; Crianças Pequenas; Tecnologias Digitais; Mídias Sociais; Percepção Parental.

ABSTRACT

This work aims to understand how parents analyse the use of digital technologies by young childrens and the parental strategies are used to mediate the use of electronic devices by them. To construct the theoretical framework, the research was supported by the contributions of Philippe Ariès, Willian Corsaro, Edvaldo Souza Couto, Maria Luiza Belloni, Sônia Kramer, Renata Tomaz, among other authors. The methodology used to develop the research was qualitative, with the application of a questionnaire to a group of fathers and mothers of children enrolled in two Early Childhood Education classes at a Private Institution in the Federal District, totaling 42 respondents. The questionnaire was divided into four sections. The first section contained the Informed Consent form where respondents accepted the terms of participation in the research. In the second section, a survey was carried out on the profile of the participants, including data on training, professional activity and income. In the third, a mapping was carried out regarding the digital technologies to which the respondents' sons and daughters have access, the means used for mediation and parental control and, the last, was dedicated to investigating the perception that those responsible have about the use of these technologies. technologies for young children. The results of the study suggest that a large proportion of children under the respondents' responsibility use electronic devices on a daily basis, with mediation. Although most responding parents report that their children have daily access to screens, the majority consider that the use of these technologies without supervision and correct mediation can harm children's development.

Keywords: Childhood; Young Children; Digital Technologies; Social Media; Parental Perception

1. INTRODUÇÃO

Os conceitos de criança e infância são construídos, contudo, o entendimento de tais concepções como construção social são relativamente recentes (Corsaro, 2003). Benjamin (2005) lembra que as crianças não constituem uma comunidade isolada, mas fazem parte do povo e da classe a que pertencem. Escaraboto (2007) também sugere as crianças como partícipes de um grupo social, com práticas sociais específicas. A autora indica que crianças

são parte do grupo, e suas brincadeiras, costumes, valores e hábitos expressam esse pertencimento e interferem em suas ações e nos significados que atribuem as pessoas, as coisas e as relações. Isso nos sensibiliza mais uma vez para a necessidade de lhes garantir o direito a condições dignas de vida, a brincadeira, ao conhecimento, ao afeto e a interações saudáveis (Escaraboto, 2007, p. 136).

Alguns estudos apontam que inicialmente as crianças eram vistas e tratadas como adultos em miniatura. Em algumas camadas sociais elas, desde muito cedo, trabalhavam nas fábricas e exerciam serviços como os adultos, não havendo conhecimento acerca das especificidades dessa fase da vida. Pode-se ver as crianças retratadas como miniadultos por meio da obra de Ariès (1981). Sua análise sobre pinturas europeias medievais, entre outras fontes, sugere que as crianças costumavam ser tratadas como adultos em miniatura, pois não se consideravam as características específicas e as singularidades das crianças.

Devido a essa forma de tratamento das crianças juntamente com as más condições sanitárias e falta de conhecimento acerca da necessidade de adoção de cuidados básicos, a alta taxa de mortalidade infantil era bastante comum. Para Ariès (1981), esse fato fez com que a relação de vínculo entre os adultos com as crianças fosse afetada.

Ariès (1981) sinaliza ainda que, com a emergência das classes burguesas, a forma de se pensar a infância começou a mudar, e com isso, as crianças passaram a ser paparicadas e vistas como seres frágeis que inspiravam cuidados. A ideia de infância e criança são construções sociais que variam de acordo com o tempo, classe social e cultura. Da mesma forma, as experiências vivenciadas nessa fase da vida são afetadas por essas percepções sociais que se modificam. Embora o estudo de Ariès esteja tratando de um momento histórico muito particular, que dizem respeito as representações de infância na Idade Média, considera-se que

a sua compreensão nos ajuda a entender as diferentes perspectivas de infâncias no momento atual, principalmente por sugerir diferentes percepções culturais e históricas no modo como as crianças são vistas e tratadas na sociedade.

Nos últimos anos os aparelhos eletrônicos e as tecnologias digitais passaram a fazer parte do cotidiano de grande parte da população, inclusive das crianças. Considerando que as experiências infantis, assim como os conceitos de infâncias e crianças são afetados pelas mudanças sociais, observa-se uma relação cada vez mais próxima entre crianças e o uso de dispositivos eletrônicos e tecnologias digitais amplamente difundidos nos diversos estratos sociais e em diferentes dimensões da vida humana.

O uso de dispositivos móveis e tecnologias digitais vem ganhando bastante espaço, passando a fazer parte do cotidiano de grande parte da população. Isso significa que um número significativo de crianças possui acesso às tecnologias digitais e dispositivos móveis, desde muito cedo, com o intermédio de pessoas da sua convivência cotidiana; assim, o uso de telas por crianças pequenas se tornou algo que se vê com bastante frequência. Vale pontuar que dispositivos móveis digitais podem ser compreendidos como tecnologias que permitem a mobilidade e o acesso à internet, tendo como exemplo smartphones, tablets, notebooks e GPS. Já as mídias sociais são aplicativos que possibilitam e permitem que os usuários interajam de forma remota, ainda que as pessoas estejam fisicamente próximas ou distantes.

De acordo com a Sociedade Brasileira de Pediatria (2016; 2018), o uso mais comum de tecnologias digitais por crianças pequenas se dá através de smartphones, tablets e televisão com conexão à internet. Por meio desses dispositivos é possível que elas acessem jogos e vídeos. É perceptível como o uso dessas tecnologias por crianças causam um impacto nas experiências infantis em diferentes aspectos. Pode-se perceber isso por meio das brincadeiras que vêm sendo afetadas e mediadas pelos dispositivos eletrônicos (Siqueira; Wiggers; Souza, 2013). Assim, é possível afirmar que as novas tecnologias têm sido cruciais nos arranjos inusitados que se esboçam entre economia, vida social e vida privada, embaralhando esses domínios em infundáveis circuitos de realimentação. Muitos autores têm sublinhado a centralidade das tecnologias na reconfiguração da vida e dos sentimentos da nova era. Elas estão compondo novas formas de cognição infantil e produzindo uma sofisticada compreensão e codificação da experiência humana em novas linguagens (Momo; Costa, 2010).

Observa-se que, ao brincar, as crianças acabam fazendo referências a esses recursos e instrumentos, mesmo quando se tem a ausência física dos dispositivos, dada a sua presença massiva na vida cotidiana contemporânea. Dessa forma, pode-se perceber a influência desses

dispositivos nas brincadeiras das crianças e em como isso está cada vez mais presente nas infâncias. É notório o crescimento das mídias sociais e digitais na vida social. Com isso, pode-se compreender que o crescimento dessas mídias pode contribuir inclusive para o surgimento de problemas de saúde, tais como: aumento no desenvolvimento de transtornos de ansiedade, sedentarismo, distúrbios de sono, obesidade, agressividade e impulsividade. Esses distúrbios podem ser associados à constante rede de informações que chegam de forma muito rápida por meio da internet, as quais o cérebro tem dificuldade de processar de forma simultânea (Souza; Ximenes, 2019).

Souza e Ximenes (2019) apresentam uma Revisão Sistemática de Literatura que analisa a relação entre casos de depressão com o frequente uso de aparelhos eletrônicos, internet, jogos e dentre outros. Por meio desse estudo foi revelado que o crescimento da depressão nos jovens está relacionado também com o aumento do tempo gasto nas redes sociais. Dentre os riscos que foram apontados na premissa estão a taquicardia, qualidade das relações familiares prejudicadas, má postura, distúrbios alimentares, sedentarismo, obesidade, transtorno de ansiedade, depressão, distúrbio do sono, vícios e dentre outros.

Na contemporaneidade, com essa intensa rede e troca de informações, observa-se que crianças que possuem acesso às mídias digitais desde muito cedo, têm certa dificuldade em estabelecer foco, sendo mais suscetíveis às distrações ou perdendo o interesse muito rápido nas atividades propostas, tanto no dia a dia, quanto em sala de aula. Embora se saiba que as tecnologias tenham vantagens e desvantagens a depender da forma como se interage com elas, deve-se considerar que o uso por crianças pequenas de forma frequente, por longos períodos e sem mediação pode afetar as formas pelas quais essas crianças interagem com o mundo, como se expressam, incluindo suas formas de brincar.

Belloni (2007) indica a crescente presença das mídias eletrônicas e como elas têm poder na sociedade contemporânea. Para a autora, os processos de socialização que ocorrem na infância são mediados pelas práticas e experiências vividas e, na sociedade contemporânea, caracterizada pela globalização econômica e cultural. A crescente presença de mídias eletrônicas afeta diretamente as experiências infantis, uma consequência disso é a confusão observada entre a vida pública e a vida privada.

Tendo em vista a infância ser uma fase da vida em que as crianças desenvolvem suas habilidades cognitivas, afetivas e sociais, o uso em excesso de telas se apresenta como um espaço de risco para suas formações, principalmente por poder gerar interferências no desenvolvimento de suas habilidades motoras e dos aspectos psicológicos, o que pode ser

associado com o surgimento de déficit de comunicação, linguagem, habilidades motoras e outros aspectos relevantes (Rocha et al., 2022).

Para Couto (2013) o contato cada vez maior com as telas, tem afetado o cotidiano das crianças, seus desejos, brincadeiras e narrativas:

aprender, brincar e se comunicar e produzir e difundir narrativas de suas experiências, e desejos e sonhos também fazem parte do mundo infantil conectado. Nesse sentido, para além de qualquer possível sensação de estranheza, essas crianças consideram os dispositivos tecnológicos e as chamadas tecnologias digitais como verdadeira extensão de si mesmas (Couto, 2013, p. 903).

Segundo o Manual de Orientação do Grupo de Trabalho Saúde na Era Digital (2019-2021), é importante que os pediatras, pais e educadores estejam atentos às demandas das tecnologias da informação e comunicação na era digital, pois as crianças estão tendo acesso a dispositivos eletrônicos cada vez mais cedo, tais como: celulares, smartphones e notebooks, tanto em casa quanto em outros locais, o que é promovido por parte dos seus responsáveis com o objetivo de mantê-las entretidas. Esse uso é chamado de distração passiva, o qual é impulsionado pelo consumismo de jogos e vídeos, bem como pela publicidade das indústrias de entretenimento. Essa distração contrasta com o brincar ativo, que é essencial para o desenvolvimento cerebral e mental das crianças e adolescentes. Bebês que são expostos desde cedo a telas por períodos consideravelmente grandes apresentam atrasos na fala e na linguagem, ressalta-se sobre a importância de se estabelecer rotina adequada de sono, para que dessa forma o crescimento corporal e mental possa ocorrer de forma harmoniosa. O texto aponta que os transtornos de sono estão se tornando mais comuns entre crianças e adolescentes e isso se associa a transtornos mentais precoces, além de traumas de violência e outras doenças.

Nesse contexto, também diz que as interações na internet podem ativar a produção de dopamina em quem se encontra conectado. E que isso pode acarretar comportamentos impulsivos e automáticos, principalmente porque esse hormônio é responsável pelo sistema de recompensas do corpo humano. O que começa como uma distração ou experimentação, como um jogo de videogame, pode se tornar uma solução rápida para lidar com sentimentos perturbadores e emoções difíceis, especialmente em crianças e adolescentes que ainda não aprenderam a gerenciá-los.

A Sociedade Brasileira de Pediatria (2016;2018) elaborou algumas recomendações acerca do tempo de exposição às telas por crianças e adolescentes, tais como: evitar a exposição de crianças menores de 2 anos, pois não há necessidade (nem passivamente); limitar o tempo que crianças com idades entre 2 e 5 anos permanecem em contato com telas para no máximo 1

hora por dia, sempre com supervisão; para as crianças com idades entre 6 e 10 anos, restringir o tempo de telas para o máximo de 1-2 horas/dia, sempre com supervisão; e para adolescentes com idades entre 11 e 18 anos, controlar o tempo de telas e jogos de videogames a 2 – 3 horas/dia, e nunca deixar “virar a noite” jogando.

De acordo com o documento da Sociedade Brasileira de Pediatria e o Manual de Orientação, é possível supor que crianças que possuem acesso às mídias digitais desde muito cedo, têm mais dificuldades em estabelecer foco e podem se distrair com facilidade ou perder o interesse mais rápido nas atividades propostas, tanto no dia a dia quanto na escola. Assim, o uso frequente e sem mediação de telas pode afetar as formas que as crianças interagem com o mundo, os seus modos de expressão, contato com o outro, e também as suas maneiras de brincar.

Diante dessa questão, é possível afirmar que as mídias digitais têm impactado de forma significativa as experiências infantis da contemporaneidade, o que pode ser facilmente observado por meio das brincadeiras as quais as crianças optam por brincar, nos brinquedos que são comercializados, nas vestimentas, dentre outros elementos culturais. Atualmente, muitos desses elementos fazem referência a personagens, blogueiros, influencers, e outros elementos veiculados nas mídias digitais direcionadas ao público infantil.

Com base no que foi apresentado na relação direta e indireta entre a infância e a mídia por meio do acesso e uso de dispositivos eletrônicos, essa pesquisa visa compreender qual a concepção que um grupo de pais e mães têm acerca do uso de tecnologias digitais por crianças pequenas, a relação que as crianças estabelecem com essas tecnologias e ainda se há controle do uso e, havendo, quais as estratégias utilizadas para fazer essa mediação entre as crianças e os recursos tecnológicos.

Nessa linha, o trabalho tem como objetivo principal: *analisar como os pais compreendem o uso de tecnologias digitais pelas crianças pequenas e quais as estratégias parentais para mediar o uso de dispositivos eletrônicos por elas.*

Como objetivos específicos esse trabalho pretende:

- Compreender qual a percepção dos pais e responsáveis sobre o uso de dispositivos eletrônicos e tecnologias digitais pelas crianças.
- Identificar o tempo médio diário e semanal do uso de tecnologias e de dispositivos eletrônicos pelas crianças.
- Perceber como se dá a mediação e o controle parental acerca dos usos de dispositivos eletrônicos e tecnologias digitais.

A partir desses objetivos, este trabalho está estruturado em 3 seções, além da introdução e das considerações finais. Primeiro, apresenta-se o referencial teórico, destacando uma discussão sobre a infância e a discussão contemporânea sobre o tema a partir da produção científica. Em seguida, os passos metodológicos e depois a apresentação e discussão dos dados obtidos. Encerra-se com as Considerações Finais, Referências e Apêndice.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Para elaboração do referencial teórico do trabalho, optou-se por mapear as produções acadêmicas que versam sobre a temática em questão em plataformas científicas, tais como a Scielo, os repositórios de algumas universidades, como UFRGS, UFSM, PUCRS e UFRJ e o Google Acadêmico. Para encontrar esses referenciais teóricos, foram utilizados os termos combinados “infância”, “mídia(s)”, “tecnologias”, “digital e “crianças pequenas”. Foram selecionados para compor este texto 33 trabalhos, entre artigos científicos, teses e dissertações.

No decorrer do estudo foi possível observar que a realização de pesquisas a respeito da relação infância e mídias digitais se expandiu mais nos últimos anos, acompanhando a difusão da tecnologia na sociedade. Essas pesquisas se intensificaram a partir de 2007. Embora se verifique um crescimento na produção científica sobre o tema, ainda é possível afirmar que não há muitos materiais de estudos que foram realizados tratando sobre as tecnologias digitais e sua relação com a infância e as crianças pequenas. Abaixo apresenta-se o quadro com os trabalhos que fundamentaram essa pesquisa:

Quadro 01: Trabalhos científicos sobre infância e mídias

Título	Autores	Ano	Link
Mídia, cultura do consumo e constituição da subjetividade na infância.	Cristiana Caldas Guimarães de Campos Solange Jobim e Souza	2003	https://doi.org/10.1590/S1414-98932003000100003
Infância, Mídias e Educação: revisitando o conceito de socialização	Maria Luiza Belonni	2007	https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/1629/1370

Infância, cultura contemporânea e educação contra a barbárie	Sonia Kramer	2007	https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/revistateias/article/view/23857
Crianças escolares do século XXI: para se pensar uma infância pós-moderna	Mariangela Momo e Marisa Vorraber Costa	2010	https://www.scielo.br/j/cp/a/NBpzTPtSzby3Dvf3ZP9fFGh/?format=pdf&lang=pt
O brincar na escola: a relação entre o lúdico e a mídia no universo infantil	Isabelle Borges Siqueira Ingrid Dittrich Wiggers Valéria Pereira de Souza	2012	https://doi.org/10.1590/S0101-32892012000200005
Repensando a Criança-consumidora: Novas Práticas, Novos Paradigmas	David Buckingham	2012	https://doi.org/10.18568/cm.c.v9i25.311
A infância e o brincar na cultura digital	Edvaldo Souza Couto	2013	https://doi.org/10.5007/2175-795X.2013v31n3p897
Crianças e games na escola: entre paisagens e práticas	Monica Fantin	2015	http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-715X2015000100012
A influência das tecnologias na infância: vantagens e desvantagens.	Benizaquia da Silva Pereira e Thales Siqueira Arrais	2015	https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/ceduce/2015/TRABALHO_EV047_MD1_SA6_ID1138_04052015165328.pdf
Manual de orientação: saúde de crianças e adolescentes na era digital.	Sociedade Brasileira de Pediatria	2016	https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/2016/11/19166d-MOrient-Saude-Crian-e-Adolesc.pdf
Infância, Tecnologia e Ludicidade: a visão das crianças sobre as apropriações criativas das tecnologias digitais e o	Bianca Becker	2017	https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/23851/1/BIANCA%20BECKER%20-%20TESE%20VRS%20FI

estabelecimento de uma cultura lúdica contemporânea			NAL% 20% 28REPOSIT% C 3% 93RIO% 29.pdf
O trabalho pedagógico criativo na educação infantil diante da cultura da mídia e do consumo	Mariangela Momo e Albertina Mitjás Martínez	2017	https://www.scielo.br/j/educ/a/qPKs3xTKvH9sbvjFqRrH8YJ/?lang=pt#
Impactos do uso das redes sociais virtuais na saúde mental dos adolescentes: uma revisão sistemática da literatura	Karlla Souza e Mônica Ximenes Carneiro da Cunha	2019	https://educacaoepsicologia.emnuvens.com.br/edupsi/article/view/156
Uso saudável de telas, tecnologias e mídias nas creches, berçários e escolas.	Sociedade Brasileira de Pediatria	2019	https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/21511d-MO_-_UsoSaudavel_TelasTecnolMidias_na_SaudeEscolar.pdf
Fatores determinantes no tempo de tela de crianças na primeira infância	Juliana Nogueira Pontes Nobre Juliana Nunes Santos Lívia Rodrigues Santos Lívia Rodrigues Santos Leiziane Pereira Josiane Martins Costa Rosane Luzia de Souza	2021	https://www.scielo.br/j/csc/a/GmStpKgyqGTtLwgCdQx8NMR/#
O brinquedo e o brincar da era digital	Michelle Chagas de Farias e Maria Lúcia Castagna	2022	https://periodicos.ufsm.br/reveducacao/article/view/52854

O uso das mídias móveis por crianças atendidas pelo programa Primeira Infância Melhor (PIM) em Pelotas – RS	Marcos Roberto Silva De Souza, Giovana Fagundes Luczinski, Renata Cristina Rocha da Silva	2022	https://revistas.ufrj.br/index.php/desidades/article/view/49699
O uso consciente e educativo das ferramentas digitais pelas crianças	Alessandra Arce Ha e Vânia Almeida Neri	2023	https://humanas.blog.scielo.org/blog/2023/06/19/uso-consciente-e-educativo-das-ferramentas-digitais-pelas-criancas/
Olha quem está falando! Tensões entre visibilidade e audibilidade no protagonismo infantil digital	Renata Tomaz	2023	https://repositorio.fgv.br/items/06a386ed-28dd-46e5-b4b3-d03168a34f98
Protecionismo de mercado: da “publicidade infantil” à plataforma das culturas infantis do consumo	Brenda Guedes e Renata Othon	2023	https://www.academia.edu/108543580/PROTECIONISMO_DE_MERCADO_da_publicidade_infantil_%C3%A0_plataformiza%C3%A7%C3%A3o_das_culturas_infantis_do_consumo
A educação em tempos de smartphones e redes sociais: por uma crítica permanente no enfrentamento da dessubjetivação e monitoramento	Fernando Lionel Quiroga e Rosângela de Bessa	2024	https://doi.org/10.1590/1983-3652.2024.51341
Os impactos dos dispositivos eletrônicos comportamento e desenvolvimento cognitivo na primeira infância - uma perspectiva pós pandemia	Ewelín da Silva Ferreira, Kamila Gomes Flôres, Luiza Corbucci Filó Dias de Sousa e Adrielly Martins Porto Netto	2024	https://revistaft.com.br/os-impactos-dos-dispositivos-eletronicos-no-comportamento-e-desenvolvimento-cognitivo-na-primeira-infancia-uma-perspectiva-pos-pandemia/

Fonte: elaborado pela autora.

Em relação aos trabalhos mapeados, destacam-se alguns que dialogam com a perspectiva deste trabalho. Para Guimarães e Souza (2003), a contemporaneidade tem se caracterizado pelas relações de produção e consumo permeando as interações sociais. Segundo as autoras, as experiências vêm se transformando na sociedade, de modo que as relações intersubjetivas se alteram a partir das influências que a mídia e a cultura do consumo exercem sobre todas as pessoas. Citando Postman (1991), o qual sustenta que, na sociedade Norte-Americana, a linha divisória entre a infância e a idade adulta está desaparecendo. Para elas, as afirmações de Postman podem ser estendidas às demais culturas ocidentais contemporâneas.

Guimarães e Souza (2003) sugerem ainda que nas sociedades contemporâneas, os pais estão cada vez mais preocupados com a inserção dos filhos no mercado de trabalho, e com isso, o tempo compartilhado entre pais e filhos está ficando cada vez mais escasso, pois o tempo das crianças é tomado por atividades como cursos de inglês, informática, esportes, etc., enquanto os adultos trabalham em jornadas de trabalho mais intensas.

Além disso, as relações também vêm sendo afetadas devido à crescente presença das tecnologias digitais nas vidas das pessoas, na qual a cultura do consumo molda o meio social. É importante citar que a mídia e a publicidade têm um papel relevante na construção de identidade nessa cultura do consumo e nos novos padrões de infância que vêm sendo construídos.

Siqueira, Wiggers e Souza (2012), sugerem que a forte presença da mídia no cotidiano das crianças afeta a cultura corporal, dos movimentos e os momentos lúdicos. Neste contexto, as mídias possuem influência no brincar das crianças, de forma com que elas reproduzem em suas brincadeiras cenários de desenhos, jogos e outros conteúdos midiáticos aos quais possuem acesso, recriando-os, usando o faz de conta. Por meio de dados oriundos da pesquisa, as autoras sinalizam como crianças se apropriam e interpretam conteúdos culturais aos quais tem acesso. Porém, elas ressaltam que "as mensagens amplamente veiculadas pela mídia, incluindo aquelas que enfatizam a violência, ocupam um lugar importante, tornando-se conteúdo de brincadeiras e jogos simbólicos vivenciados por crianças" (Siqueira; Wiggers; Souza, p. 319, 2012).

Para Corsaro (2002), o faz de conta das crianças não se dá apenas por meio da criação e imaginação delas ou por intermédio da apropriação do mundo adulto. Elas se apropriam de forma criativa, formando culturas de pares e contribuindo para a criação de novas culturas através de suas interações. O autor acredita que o meio com o qual a criança está inserida

também influencia nas brincadeiras do faz de conta, pois elas levam em suas brincadeiras coisas do cotidiano e vão compartilhando com outras crianças, concebendo assim, novas culturas por meio da interação. Para ele, o processo de socialização é reprodutivo e produtivo, de modo com que vai aumentando e se reorganizando de acordo com o meio ao qual a criança está inserida.

Becker (2017) indica que atualmente se vivencia um momento sociocultural marcado pela difusão das tecnologias digitais no cotidiano, sendo ele lúdico ou laboral. Para a autora, as pessoas vivem as características de uma era digital eminentemente conectada. Assim, deve-se compreender que com a presença das tecnologias, as culturas também estão sendo moldadas por meio da influência exercida por elas, tais como as brincadeiras e as relações entre as pessoas. Sendo assim, o grande crescimento da mídia e das tecnologias e a sua constante presença no cotidiano das pessoas, altera-se não apenas as relações interpessoais, mas a cultura e as formas de se ver e pensar a infância.

Buckingham (2012) discute sobre como a mídia utiliza as crianças como um meio de atingir o mercado adulto, com o uso de estratégias mais amplas que vão além das propagandas convencionais. O autor argumenta que as crianças, longe de se tornarem poderosas, estão sendo vistas como vítimas de uma potente e altamente manipuladora cultura de consumo, da qual é impossível escapar ou resistir. O autor aborda a emergência da cultura da criança consumidora e sobre o aparente declínio das noções tradicionais sobre a infância. Também tece críticas sobre como tem se construído a abordagem da relação infância e mídia. Para ele, a mídia tem sido acusada de transformar as crianças em consumidoras e de desviar as crianças de atividades mais proveitosas, devido ao fato das tecnologias terem tomado o lugar das brincadeiras. Nesta linha, as crianças são vistas como pessoas manipuladas por meio do bombardeamento de informações. E que os responsáveis devem fazer a contrapropaganda a respeito disso, ademais, que nenhuma abordagem traz a escuta da criança e que não leva em consideração a sua perspectiva.

Couto (2013), apresenta em seu texto “a infância e o lugar de brincar na cultura digital” que a velocidade dos ciberacontecimentos e as mudanças decorrentes deles estão por toda parte e redefinem importantes domínios da vida social e cultural. Ele aponta que a infância como se conhece está mudando em decorrência de inúmeros fatores, como o contato com as diversas manifestações culturais e a complexidade das transformações presentes no cotidiano e em relação às famílias, à cidade, às formas de interação com as tecnologias móveis e ao hibridismo entre os tradicionais e novos modos de brincar, o fascínio, a ludicidade com os jogos eletrônicos, as redes sociais e a conectividade.

Outro apontamento é que nesse contexto, concepções tradicionais evaporaram, como certas visões de que a criança é inocente, pura, indefesa, incapaz de compreender o mundo sem a mediação do adulto (Manson, 2001). Ao mesmo tempo emergem visões relacionadas com a criança ser ativa, querer opinar e decidir sobre seu desenvolvimento, formação, construções corporais, hábitos de consumo e lazer, cercada de objetos técnicos e aplicativos capazes de criar conexões com outras crianças (Couto, 2013).

Ressaltando que essas mudanças de concepções acerca da compreensão da infância no contexto da contemporaneidade não ocorrem sem conflitos, o autor demonstra que pais e professores estão querendo entender melhor essas dinâmicas que cercam, caracterizam e definem a “nova” cultura infantil, bem como destaca perguntas que vêm surgindo, como: “as crianças estão se isolando? As brincadeiras tradicionais estão desaparecendo? De que maneira orientar crianças conectadas?” Assim, as crianças nascidas na “geração net”¹ participam ativamente no mundo digital e vivem sobretudo por meio das tecnologias móveis e conectividade. Com isso, tocar em telas e brincar são modos especiais de construir subjetividades e existências de viver e produzir a cibercultura infantil.

Para Couto (2013), a Cibercultura infantil é entendida como para além dos aparelhos e dos usos, pois ela é, principalmente, o conjunto variado de saberes e atitudes, de conteúdos produzidos por e para os infantes. O autor ressalta que pais e educadores foram habituados a ver a criança como alguém que recebe cultura; e que por meio da cibercultura infantil participativa, essa percepção foi alterada. Para ele, a cibercultura é a vida constituída por meio das redes sociais digitais, em meio aos inúmeros processos interativos e participativos; e que por intermédio dessas redes se constrói subjetividades e se redesenha os modos de ser e viver. Com isso ele traz um apontamento de Kensky (2013), que versa que as relações das crianças com os tempos tecnológicos, com as tecnologias digitais, passaram a ser definidas como “cibercultura infantil”, que significa o mundo das crianças conectadas, seus hábitos, ideias e comportamentos como sujeitos que produzem e compartilham informações.

Couto (2013) afirma que, como sujeito histórico e social, a criança vive e promove mudanças no seu meio, e que atualmente é a tecnologia digital que medeia cada vez mais as relações sociais, organizando os cotidianos envolvidos. Para Tapscott (1999, 2010), a infância do século XXI é a primeira a nascer cercada pela mídia digital, e ele chama essa infância de

¹ Geração net é definida por Tapscott (1999, 2010) como uma geração que nasceu respirando tecnologias e, o mais importante, é autora no mundo digital.

“geração net”, uma geração que nasce respirando tecnologias e autora no mundo digital. Nesta linha:

aprender, brincar e se comunicar e produzir e difundir narrativas de suas experiências, e desejos e sonhos também fazem parte do mundo infantil conectado. Nesse sentido, para além de qualquer possível sensação de estranheza, essas crianças consideram os dispositivos tecnológicos e as chamadas tecnologias digitais como verdadeira extensão de si mesmas (Couto, 2013, p. 903).

O autor traz referências de outros autores que também abordam acerca da relação da infância com a tecnologia na contemporaneidade. Ele aponta que com as tecnologias, as crianças possuem mais liberdade para escolher e experimentar coisas novas, e que tal velocidade é acentuada na rede, porque nela o tempo-velocidade de acesso é curto.

As tecnologias oferecem às crianças maior liberdade para escolher e experimentar novas coisas, acelerando esse processo na rede, onde tudo está rapidamente acessível para o desenvolvimento pessoal ou coletivo. Não se contentando apenas em consumir informações, as crianças querem contribuir, emitir opiniões e ajudar na resolução de problemas. O que já está feito é visto como inacabado, criando espaço para novas concepções e profissões para crianças e adolescentes. Eles não apenas consomem, mas participam ativamente da criação, publicidade e comercialização de produtos e ideias, além de opinar e criticar. A cibercultura infantil vê a criança como informada e capaz, não como deficiente em relação aos adultos, e muitas vezes elas sabem mais sobre o uso das tecnologias do que os próprios adultos (Couto, 2013).

Devido os dispositivos eletrônicos estarem cada vez menores e propiciarem o fácil manuseio e acesso de desenhos, filmes, jogos eletrônicos, livros, revistas, sites, músicas e ambientes para todo tipo de conversação, as crianças passam a ser usuárias e ao mesmo tempo construtoras de uma complexa realidade, a qual possui denominações e características próprias em um mundo de significados, símbolos e informações. A internet é um mundo que as crianças controlam, pois elas mesmas produzem e dão significado, além disso, tornam-se investigadoras. As telas não são em si a brincadeira, mas sim o meio pelo o qual as conexões ocorrem. Para o autor, um dos grandes desafios da nossa época e também a maior responsabilidade dos adultos com a educação das crianças é ajudá-los a atribuir significados a tudo que veem nas telas, valorizar, dar mais densidade às experiências e orientar para o uso mais seguro da internet, essencialmente porque é algo que se faz urgente no contexto atual.

Sobre as atividades lúdicas na contemporaneidade, Couto (2013, p. 908) argumenta que:

a cibercultura é marcada pela convergência midiática e a cibercultura infantil pelo hibridismo de práticas e descobertas lúdicas. Não é verdade que as

brincadeiras tradicionais desapareceram e que a ludicidade foi danificada porque as crianças vivem isoladas com seus “aparelhinhos” eletrônicos. As tradicionais práticas lúdicas não foram abandonadas em função de uma vivência em rede, considerada nova e atual, mas as reconfigurações fazem aparecer outras maneiras de brincar, dão outros significados e sentidos ao brincar e a própria ludicidade.

Pereira e Arrais (2015), apontam que vivemos em uma sociedade na qual os locais públicos possibilitam o diálogo entre amigos e familiares, porém, as pessoas estão tão envolvidas em seus aparelhos eletrônicos que isso acaba dificultando a troca de afetos e a interação. Com isso, ele ressalta que as crianças nesse contexto estão nascendo nessa cultura e que atualmente são denominados “nativos digitais”. Nota-se grandes exemplos dessas reconfigurações quando se analisa ambos os contextos, tendo como exemplo que anteriormente as brincadeiras ocorriam em ambiente real, com interações direta entre as crianças; e atualmente boa parte delas passaram a ocorrer no ambiente virtual, no qual a interação continua existindo, entretanto, intermediada pela conexão entre os dispositivos eletrônicos; vale ainda ressaltar que os jogos que permitem conciliar o uso das telas e a atuação ativa no mundo real, com caças de elementos virtuais em ambientes reais.

O artigo intitulado “Olha quem está falando! Tensões entre visibilidade e audibilidade no protagonismo infantil digital”, de Renata Tomaz, publicado em 2023, aborda que essa visibilidade se encontra cada vez maior devido aos efeitos da expansão do emprego da tecnologia no cotidiano dos indivíduos. Em específico, a pesquisa abarca uma investigação importante acerca da relação entre crianças e adolescentes e o uso da internet, isso com vistas à compreensão das oportunidades e dos riscos oriundos da exposição à conectividade com a rede mundial de computadores. Dentre os pontos averiguados, cabe destacar que foi identificado que a população de pessoas com idade entre 9 e 17 anos que faz uso do ambiente virtual em questão é menor no Brasil em comparação a outros países.

Na pesquisa, verificou-se ainda que um terço das crianças e adolescentes que participaram da pesquisa ajudam pessoas mais velhas com o uso da internet, mas que ao mesmo tempo que ocorre essa ajuda por parte dos mais novos para com os mais velhos, a pesquisa revela que os adultos deram mais ajuda do que receberam. Com isso, a autora contradiz outros autores acerca da narrativa que está recorrente sobre as crianças estarem empoderadas com o uso das tecnologias. O que diverge quando outros autores apontam que devido a essa geração já ter nascido imersa no universo das tecnologias, possui mais conhecimento acerca do uso delas. Outra discussão trazida pela autora é a constatação que o Youtube é o recurso mais atrativo para as crianças e adolescentes, uma vez que podem assistir ao mesmo conteúdo várias vezes,

escolher a hora de usar e também compartilhar seus canais favoritos com as pessoas que estão ao seu redor. Para a autora essa preferência também se dá devido ao fato dessa plataforma utilizar uma linguagem que dispensa o uso de um letramento tradicional, de forma que acaba facilitando a produção de conteúdo pelos mais jovens, os quais utilizam de meios para expressar e alcançar reconhecimento, principalmente pelos seus pares.

Cabe destaque um dos pontos evidenciados pela autora, o qual fala que o ambiente virtual pode ser benéfico para estudantes com dificuldades de interação com grupos sociais, uma vez que essa forma de comunicação pode viabilizar o compartilhamento de conhecimentos e a interatividade para os usuários, acarretando assim, o ganho de visibilidade para eles. Entretanto, há algumas problemáticas ressaltadas acerca dessa ideia, dentre as quais, vale frisar: de que maneira essa visibilidade das crianças propiciada pelos meios digitais afetaria a agenda pública? E em particular, como atingiria o conteúdo noticioso? Devido aos elementos apresentados, ela apresenta o objetivo de sua pesquisa, que contempla a identificação de quais medidas essas repercussões se tomam acerca da fama experimentada por crianças desde muito cedo.

A autora aborda algumas questões acerca da invisibilidade das vozes das crianças, isso utilizando dos apontamentos de um sociólogo, que afirma que no momento em que elas perderam sua importância produtiva, foram inseridas nas escolas. Ela ressalta que essa é a causa das crianças terem ficado mais dependentes dos adultos e que por isso as suas necessidades só chegam à esfera pública por meio de seus responsáveis.

Segundo Tomaz (2023), a comunicação midiática altera o alcance, e com isso, o campo de visão não é mais unidirecional. Sendo assim, impede que o que esteja sendo visível controle a sua própria visibilidade. A cultura midiática oferece para as crianças meios de produzir uma visibilidade que possibilita a ampliação de suas redes, tornando-as visíveis principalmente para seus pares. Porém, acerca da visibilidade que surge dessas práticas. Ela afirma que:

A cultura midiática digital oferece às crianças meios de produzir um tipo particular de visibilidade que amplia suas interações e consequentemente suas redes, tornando-as visíveis, sobretudo entre seus pares. Por outro lado, a visibilidade que emerge dessas práticas, sendo mediada, não permite reciprocidade, de modo que quem está sendo visto não sabe como está sendo visto (Tomaz, 2023, p. 5).

Dessa forma, a autora sinaliza que ao mesmo tempo que a internet é um campo de empoderamento para as crianças devido à maior visibilidade que ganham, também acaba sendo

um campo de fragilidade, pois não tem como ter controle de quem está assistindo aquela criança. No decorrer de suas buscas acerca do uso da internet por crianças e adolescentes, a autora separou por dois grupos: um que privilegia a criança e outro que traz a criança como objeto de proteção. No primeiro grupo prevaleceu o que as crianças realizam enquanto protagonistas de seus canais no *youtube*; e no segundo, quais os riscos e as condições que estão expostas.

Embora se observe prejuízos devido ao uso excessivo de telas e dispositivos móveis, compreende-se que não se vislumbra a ausência das tecnologias no meio social, portanto, cabe a sociedade discutir sobre formas de mediação do uso desses dispositivos pelas crianças, de forma que essas interações com as tecnologias não interfiram de forma negativa nos seus desenvolvimentos pessoais.

3. PROCEDIMENTOS METODOLOGICOS

Esse trabalho foi desenvolvido a partir de uma base qualitativa e, conforme Creswell (2010), uma das características deste tipo pesquisa é o emprego de métodos múltiplos, que possuem atributos interativos e humanísticos. Para Rossman e Rallis (1998), a pesquisa qualitativa é fundamentalmente interpretativa e as suas formas de entendimento acabam levando também às conclusões pessoais, visto isso, geram espaço para o encontro de aspectos de caráter subjetivo, os quais não invalidam os estudos efetuados.

Tendo como base essa perspectiva, as seguintes estratégias foram utilizadas para o desenvolvimento da análise da percepção dos pais e responsáveis acerca do uso das tecnologias digitais por crianças pequenas: pesquisa bibliográfica e a concepção e aplicação de um questionário para um grupo de pais e responsáveis de crianças matriculadas nas turmas da Educação Infantil, em uma instituição privada de Brasília, localizada na região do Plano de Piloto.

Para a realização do estudo, algumas etapas de negociação junto à gestão da instituição precisaram ser efetuadas, essencialmente para viabilizar os trâmites atrelados à autorização na escola e contato com os participantes da pesquisa, os pais das crianças. Após a elaboração e revisão do instrumento de pesquisa, foi necessário enviá-lo à coordenação pedagógica que, após análise, autorizou o seu uso e aplicação. O envio para os pais foi realizado por meio da agenda digital, uma das ferramentas utilizadas pela instituição como um meio de comunicação com os pais. Cabe destacar que todos os participantes assinaram o Termo de Consentimento Livre

Esclarecido (TCE) com vistas à garantia da segurança da informação e ao seguimento dos princípios éticos, o qual foi disponibilizado em formato digital, conforme Apêndice 1.

O questionário foi dividido em quatro seções temáticas. A primeira constou o termo de consentimento livre esclarecido, que foi assinado eletronicamente. A segunda seção abrangeu a guia para o levantamento de dados cadastrais objetivando a compreensão do perfil dos participantes da pesquisa, isso com a solicitação das seguintes informações: formação acadêmica, profissão, idade, estado civil, composição familiar, quantidade de filhos e renda. A terceira seção abarcou questões vinculadas ao mapeamento sobre o uso das tecnologias por crianças pequenas, visando coletar dados que promovessem a verificação do entendimento dos responsáveis quanto ao tema em questão. A quarta seção foi dedicada à captação das percepções sobre os benefícios e as desvantagens do uso das mídias digitais, bem como as estratégias de controle e monitoramento de acesso.

O envio do formulário elaborado ocorreu duas vezes e ficou disponível para resposta durante um período de três semanas. No total o formulário foi encaminhado para 120 pessoas. Acerca das respostas, cabe ressaltar que houve o retorno de 42 respostas, os quais contemplaram informações das quatro seções supracitadas anteriormente. As análises de base interpretativa foram realizadas, de forma a articular as respostas verificadas no questionário com as reflexões de autores diversos, a fim de estabelecer conexões para a compreensão acerca do uso das tecnologias digitais por crianças pequenas nesse campo de estudo.

4. APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

Nesta seção serão apresentados os resultados das respostas do questionário aplicado em relação ao uso de dispositivos eletrônicos por crianças pequenas. No que diz respeito ao perfil, os respondentes possuem idades variando entre as faixas de 20 a 50 anos (ou mais), no entanto, dos 42 participantes, 58,5% deles estão na faixa de 31 a 40 anos, seguidos da faixa entre 41 a 50 anos. Quanto ao grau de formação, 66,7% dos entrevistados informaram possuir Especialização, em segundo lugar, Mestrado com 16,6% das respostas e em terceiro Graduação, tendo sido a opção de 9,5% dos participantes. O menor número de respostas foi para Doutorado, com 2,4%, e para Ensino Médio, que correspondeu a 4,8% dos envios.

No que se refere a renda familiar mensal dos participantes, 40,5% dos entrevistados reportaram ter mais onze salários mínimos, seguidos de 26,2% que mencionaram ter de nove a

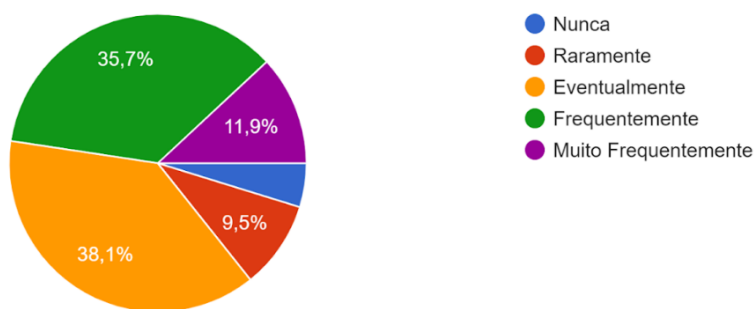
dez salários mínimos, e de 21,4%, que informaram auferir renda entre sete a oito salários mínimos, indicando, portanto, que os respondentes, em sua maioria, têm alto grau de formação e possuem renda aproximada igual ou superior a sete salários mínimos, revelando assim, uma posição privilegiada na sociedade.

Na seção seguinte, o tema foi o uso da tecnologia pelas crianças, a qual contemplou o reporte de dados atrelados à interação cotidiana, principalmente no que se vincula à frequência de uso, exposição diária, tipo de dispositivo de acesso e outras informações relevantes.

Gráfico 1 – Frequência de acesso às tecnologias digitais pelas crianças.

2. Com qual frequência seu(s) filho(s) utiliza(m) tecnologias digitais digitais, tais como celulares, tablets, computadores, etc.? (Se você tem mais de ...o, considere apenas aqueles até 5 anos de idade).

42 respostas



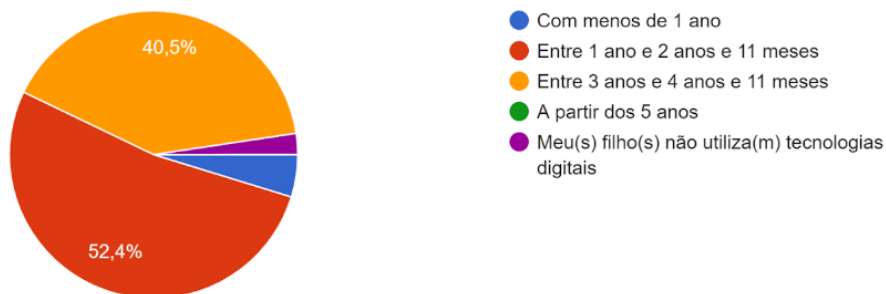
Fonte: elaborado pela autora.

Nesse gráfico podemos ver que 38,1% dos pais, informam que as crianças utilizam essas tecnologias eventualmente, 35,7% mencionaram a opção frequentemente, 11,9% muito frequentemente, 9,5% utilizam raramente, e por último, 4,8 % dos pais reportaram que seus filhos não utilizam nenhum tipo de tecnologia digital.

Gráfico 2 – Idade que as crianças começaram a utilizar aparelhos digitais.

3. Com qual idade seu(s) filho(s) começou a manipular/utilizar tecnologias digitais, tais como celulares, tablets e afins? (Se você tem mais de um filho, considere aqueles até 5 anos de idade).

42 respostas



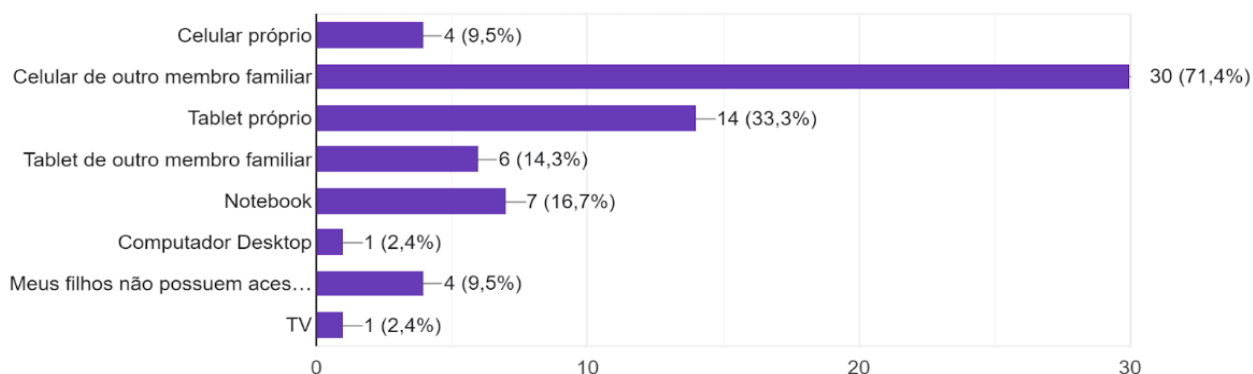
Fonte: elaborado pela autora.

Mediante à obtenção das informações, pode-se observar que 4,8 % dos pais reportaram que suas crianças começaram a ter acesso à tecnologias digitais desde antes de completarem 1 ano de idade, que 52,4% começaram entre 1 e 2 anos e 11 meses, 40,5% iniciaram o contato com idades entre 3 e 4 anos, e com a menor taxa, àquelas que não possuem acesso aos ambientes virtuais, com 2,4%. Conforme se observa, quase a totalidade dos pais, informaram que as crianças começaram a ter acesso às tecnologias digitais antes dos 5 anos de idade.

Gráfico 3 – Dispositivos digitais os quais as crianças possuem acesso.

4. Quais dos aparelhos abaixo especificados seu(s) filho(s) possui acesso? (Se você tem mais de um filho, considere aqueles até 5 anos de idade). Marque mais de uma opção se necessário.

42 respostas



Fonte: elaborado pela autora.

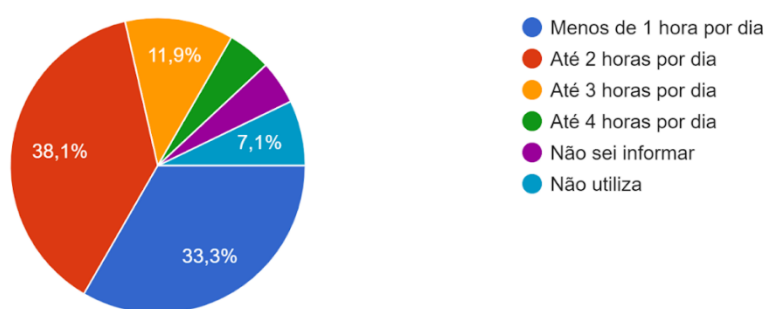
Quando perguntado a quais tipos de aparelhos as crianças possuem acesso, podendo ser marcada mais de uma opção, foram citadas as seguintes informações: 9,5% possuem celular

próprio, 71,4% utilizam o celular de algum membro da família, 33,3% possuem tablet próprio, 14,3% usam o tablete de outra pessoa da família, 16,7% possuem acesso ao notebook, 2,4% usam computador desktop, 2,4% a televisão e 9,5% não possuem acesso aos instrumentos que foram apresentados na listagem descrita.

Gráfico 4 – Tempo de tela diário da criança.

5. Qual o tempo médio que seu filho(s) utiliza tecnologias digitais? (Se você tem mais de um filho, considere aqueles até 5 anos de idade).

42 respostas



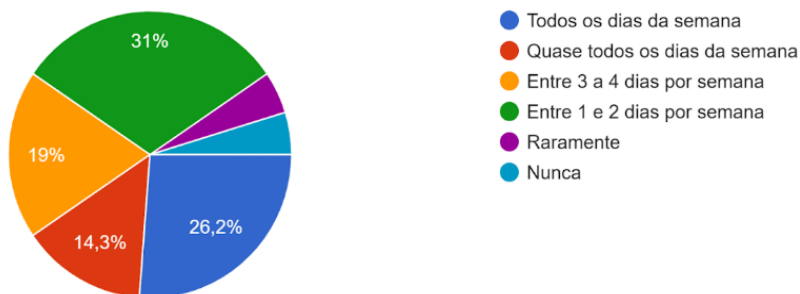
Fonte: elaborado pela autora.

Acerca do tempo de tela que as crianças se encontram expostas diariamente, observa-se que, de acordo com os pais respondentes, 38,1% acessam por até 2 horas diárias, 11,9% até 3 horas por dia, 7,1% não utilizam tecnologias digitais, 33,3% acessam por menos de 1 hora por dia, 4,8% acessam até 4 horas diariamente e 4,8% os responsáveis não sabem informar o tempo de tela diária das crianças.

Gráfico 5 – Tempo de tela semanal das crianças.

6. Considerando uma periodicidade semanal, até quantos dias na semana seu(s) filho(s) utiliza tecnologias digitais?

42 respostas



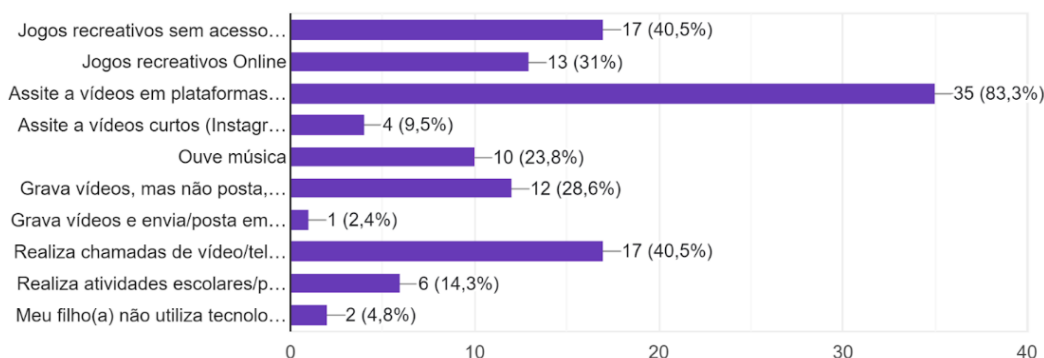
Fonte: elaborado pela autora.

Neste gráfico estão os dados do tempo de tela que as crianças ficam expostas semanalmente, conforme a percepção dos pais. Na visão dos quarenta e dois respondentes, 31% das crianças utilizam as tecnologias digitais entre um e dois dias durante a semana, 26,2% acessam todos os dias da semana, 19% entre três a quatro dias, semanalmente, 14,3% acessam quase todos os dias da semana, enquanto, 4,8% acessam raramente e 4,8% não acessam nunca.

Gráfico 6 – Atividades realizadas durante o uso de aparelhos móveis.

7. Quando seu(sua) filho(a) utiliza tecnologias digitais, quais atividades ele(a) costuma realizar? Marque mais de uma opção se necessário. (Se você ..., considere apenas aqueles até 5 anos de idade).

42 respostas



Fonte: elaborado pela autora.

Aqui constam informações sobre quais as atividades as crianças costumam realizar quando estão utilizando os dispositivos eletrônicos: 40,5% acessam jogos eletrônicos sem

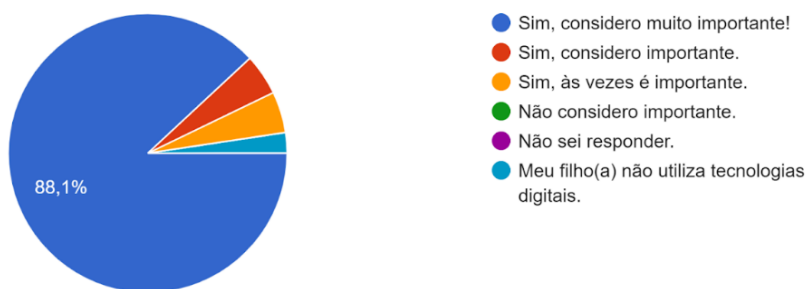
acesso à internet; 31% acessam a jogos eletrônicos online; 83,3% assistem aos vídeos em plataformas digitais; 9,5% assistem aos vídeos curtos (disponíveis no Instagram ou TikTok, por exemplo); 23,8% ouvem músicas, 28,6% gravam vídeos mas não postam e nem enviam; 2,4% gravam vídeos, postam e enviam; 40,5% realizam chamadas de vídeo e telefônicas; e 14,3% realizam atividades escolares/pedagógicas com os dispositivos em questão.

Na seção seguinte constam os dados captados para o controle e monitoramento de acesso às tecnologias digitais.

Gráfico 7 – Consideração acerca da importância da mediação e controle durante o uso das tecnologias.

1. Você considera importante a utilização de estratégias de controle e/ou mediação de uso de tecnologias digitais por crianças? (Considere aquelas até 5 anos).

42 respostas



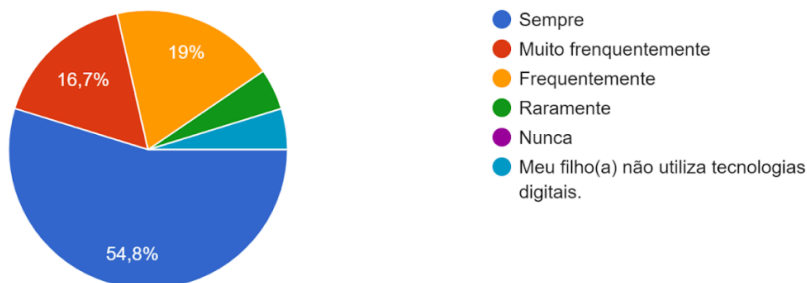
Fonte: elaborado pela autora.

Ao serem perguntados se os responsáveis consideram importante a utilização de estratégias de controle e mediação do uso das tecnologias digitais pelas crianças, 88,1% dos pais responderam que consideram muito importante, 4,8% julgaram importante, 4,8% conceituaram que às vezes é importante, e outros 2,4% mencionaram que os filhos não utilizam tecnologias digitais. Percebe-se que a maioria dos respondentes levam em conta a relevância do tema no que se relaciona ao uso adequado das tecnologias para a geração de benefícios para as crianças.

Gráfico 8 – Frequência da utilização de estratégias de mediação e monitoramento do uso das tecnologias.

2. Você costuma utilizar estratégias para mediar ou controlar o uso das tecnologias digitais pelo(s) seu(s) filho(s)? (Considere aqueles até 5 anos).

42 respostas



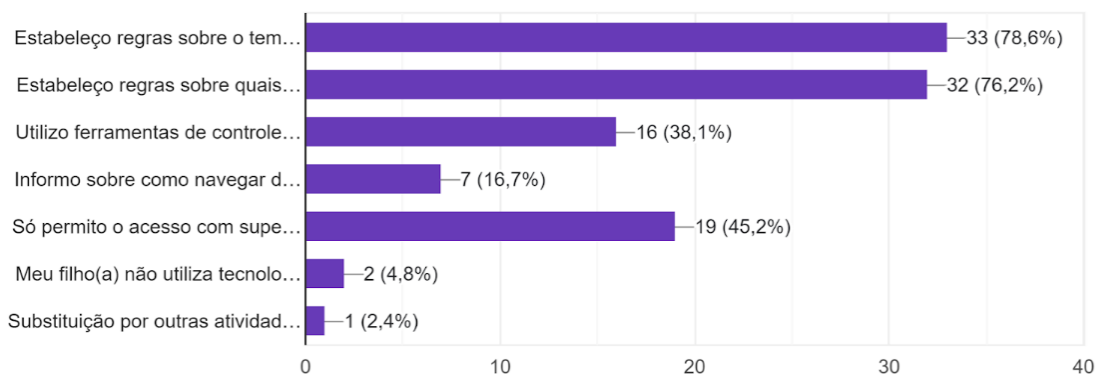
Fonte: elaborado pela autora.

A partir do gráfico acima, pode-se verificar as seguintes afirmativas acerca da aplicação de estratégias para a mediação ou controle de uso das tecnologias por parte dos responsáveis participantes do estudo: 54,8% dos pais responderam que sempre utilizam, 19% que usam frequentemente, 16,7% que aplicam muito frequentemente, 4,8% raramente, e por fim, os outros 4,8%, reportaram que os filhos não utilizam tecnologias digitais.

Gráfico 9 - Estratégias utilizadas para o controle e monitoramento

3. Quais estratégias de controle/monitoramento você costuma adotar quando seu(sua) filho(a) utiliza tecnologias digitais? (Se você tem mais d...e idade). Marque mais de uma opção se necessário.

42 respostas



Fonte: elaborado pela autora.

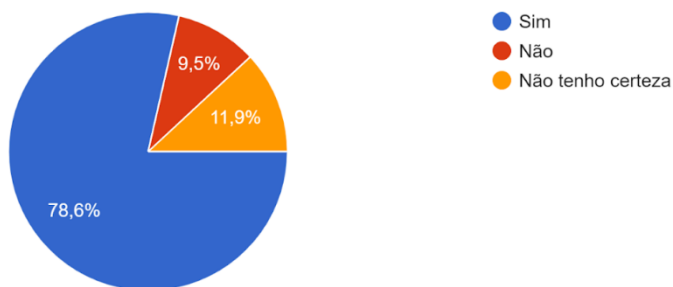
Nesse gráfico os pais informaram quais as estratégias são utilizadas para que possa ser feita esse monitoramento das tecnologias digitais, podendo ter marcado mais de uma opção:

78,6% estabelecem regras acerca do tempo de uso da internet; 76,2% estabelecem regras acerca dos conteúdos e atividades que as crianças podem acessar; 38,1% utilizam ferramentas de controle parental para limitar acesso a conteúdo inapropriados; 16,7% informam às crianças sobre como navegar de maneira segura na internet; 45,2% só permite acesso com a supervisão de um adulto; 2,4% utilizam da estratégia de substituição do uso das tecnologias por outras atividades e 4,8% os filhos não utilizam tecnologias digitais.

Gráfico 10 - Percepção acerca dos prejuízos

4. Você acredita que o uso de dispositivos eletrônicos, especialmente as tecnologias digitais, que permitem acesso à internet, podem trazer prejuízos para as crianças pequenas?

42 respostas



Fonte: elaborado pela autora.

Quando perguntado se os pais acreditam que o uso de dispositivos eletrônicos, em especial, dos que possuem acesso à internet, poderiam prejudicar as crianças pequenas, 78,6% responderam que sim, 11,9% que não têm certeza e 9,5% acreditam que não.

Quando questionados acerca dos possíveis malefícios do uso das tecnologias digitais pelas crianças pequenas, em suma, os retornos obtidos se concentraram nas seguintes visões: aprendizagem de comportamentos inadequados e de conceitos prejudiciais ao desenvolvimento das crianças; sobrecarga gerada pelo excesso de informação disponível; redução da interação da criança com o mundo real; atenuação da criatividade; promoção de vícios; estímulo aos distúrbios de ansiedade e de dificuldades de socialização; problemas de visão, bem como a elevação da irritabilidade.

No que se refere ao questionamento atrelado aos benefícios da utilização das tecnologias digitais, os retornos alcançados trouxeram à tona as seguintes perspectivas: acesso a informações com o potencial de enriquecer o aprendizado; interação com familiares e amigos que moram em outras localidades; auxílio na construção da criatividade; interação com

conteúdo lúdicos e interativos; familiaridade com a transformação digital, dentre outros aspectos importantes.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando o grande avanço tecnológico observado nos últimos anos e a presença das tecnologias no cotidiano de grande parte da população, o uso de mídias digitais tem atingido um número significativo de crianças. Partindo desse pressuposto, o objetivo desta pesquisa foi analisar a percepção que mães e pais têm acerca do uso dessas tecnologias digitais e do acesso às mídias por crianças pequenas, procurando verificar se há alguma mediação para o uso de tais dispositivos e quais estratégias são utilizadas com essa finalidade.

Neste contexto, a maior parte dos participantes da pesquisa responderam que seus filhos possuem acesso as tecnologias e mídias digitais. Neste aspecto, volta-se a destacar que apenas 4,8% dos participantes informaram que seus filhos não possuem acesso as tecnologias. Por meio do estudo, conseguimos perceber que desde muito cedo as crianças possuem acesso a tecnologias e mídias digitais.

Nos resultados da análise pode-se identificar que algumas crianças tiveram contato com dispositivos eletrônicos com menos de um ano de idade e, a grande maioria, entre um e dois anos de idade.

No decorrer das análises foi perceptível que o tempo de tela das crianças varia e grande parte das atividades desenvolvidas pelas crianças com os dispositivos eletrônicos são acessar vídeos, jogos eletrônicos ou realizar chamadas de vídeo ou telefônicas. A maior parte dos responsáveis acredita que é importante fazer a supervisão dos conteúdos aos quais as crianças estão tendo acesso, e também quando perguntados se acreditavam que o uso de dispositivos eletrônicos poderia trazer prejuízos para as crianças pequenas, apenas 9,5% responderam não concordar.

Acerca de quais prejuízos acreditavam que o uso das tecnologias digitais poderia trazer, grande parte dos pais trouxeram a irritabilidade, a dificuldade na socialização e a falta de atenção como as respostas mais recorrentes. Sendo assim, novamente podemos compreender a importância de que exista uma mediação do tempo de tela que as crianças estão expostas e quais conteúdos estão tendo acesso.

Como foi apresentado no início do trabalho, o uso das tecnologias digitais e o contato frequente com as mídias digitais podem gerar consequências futuras, tais como a ansiedade, o

distanciamento familiar, a falta de convívio social, diminuir o diálogo entre as pessoas e etc.. Diante disso, é importante ressaltar que é de suma importância que haja uma necessidade maior de mediação dos responsáveis com suas crianças, de uma definição do tempo de tela, quais os conteúdos as crianças podem acessar e da supervisão de um adulto. Embora muitos pais tenham colocado possíveis prejuízos, também trouxeram o que acham que as tecnologias podem ser benéficas para as crianças, caso utilizadas estratégias de mediação dos conteúdos em que as elas estão acessando por meio da supervisão dos pais.

Diante disso, é importante ressaltar que é de suma importância que as crianças só façam o uso desses dispositivos com a supervisão do responsável e que esse saiba mediar o tempo de tela das crianças. O uso da tecnologia e dos dispositivos móveis fazem parte do cotidiano das pessoas nessa sociedade contemporânea. Dessa forma, saber quais as formas de mediar a relação entre o real e o não real, o tempo dedicado ao conteúdo das mídias, o valor do tempo gasto ou não, é de suma relevância.

O emprego dessas tecnologias tem seus benefícios e malefícios, saber estratégias de uso e formas de mediação com crianças pequenas é de elevada importância para que não tenha um número maior dos possíveis efeitos negativos gerados pela utilização por crianças e adolescentes. Por meio das investigações efetuadas, cabe destacar que dentro do âmbito de produção de conhecimentos atrelados à infância, há algumas vertentes de pesquisas que defendem e outras que se opõem ao emprego das tecnologias digitais no processo de desenvolvimento das crianças.

Em virtude do caráter qualitativo do trabalho desenvolvido, os aspectos subjetivos se fazem presentes e acarretam margem para o entendimento de diferentes perspectivas sobre o tema em questão. A título de exemplo, autor (2021), indica que as mídias digitais estão cada vez mais presentes nas vidas das crianças, e que, por meio desses mecanismos de interação virtual, elas podem desenvolver habilidades sociais, essencialmente no que se refere à comunicação, à criatividade e aos aspectos vinculados à globalização e à transformação digital. Já Tomaz (2023), aponta que embora o uso de tecnologias por parte das infâncias tenha contribuído para que as crianças ganhem mais visibilidade, suas vozes ainda precisam da mediação por parte dos adultos, para que alcancem as políticas públicas.

Para o neurocientista Michel Desmurget (2019), o uso excessivo desses aparatos afeta o desenvolvimento do cérebro das crianças, muitas vezes de forma negativa. Ele desmistifica o uso dos aparatos eletrônicos como grandes impulsionadores do desenvolvimento infantil. O autor aponta que o uso de dispositivos digitais e eletrônicos está ocupando o tempo de lazer das

crianças e adolescentes de forma com que vem prejudicando a interação com os familiares, prática de leitura, atividades físicas, reduzindo horas de sono, hábitos alimentares e dentre outros.

É válido ressaltar que os meios eletrônicos podem sim propiciar certos ganhos à formação das crianças pequenas, substancialmente no que concerne à disponibilização de conhecimentos, conteúdos digitais, assim como a estimulação da criatividade quando utilizados de forma assertiva e controlada. Entretanto, cabe frisar que, trata-se de aparatos que possuem uma gama vasta de informações, as quais podem ser acessadas de forma rápida em curtos intervalos de tempo e com elevada mobilidade. Essas características têm o potencial de atrapalhar o crescimento das crianças tanto nos aspectos físicos quanto nos mentais.

No que se refere a presente pesquisa elaborada para investigar o uso da tecnologia por crianças matriculadas, nota-se uma coerência entre o que se esperava constatar, com os fatos observáveis. Isso porque a maioria dos responsáveis respondentes reportaram a ocorrência do uso de tecnologias digitais por parte das suas crianças.

Com base nos estudos efetuados, observa-se que, embora a produção científica venha se intensificando acerca do tema em questão, não há comprovação das consequências do emprego das tecnologias na formação das crianças no que se refere ao longo prazo, entretanto, a cada dia vem se constatando uma correlação entre distúrbios de comportamento, e uma série de transtornos mentais que tem afetado crianças, jovens e adultos com frequência. Sugere-se como ponto de investigação a elaboração de pesquisas de acompanhamento de indivíduos mais direcionadas e com acompanhamento prolongado para à captação de mais informações quanto ao tema em questão, levando em consideração as características das diferentes fases da vida das crianças participantes do estudo.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARIÈS, Philippe. História social da criança e da família. 2 ed. Tradução: Dora Flaksman. Rio de Janeiro: Afiliada, 1981.

BECKER, Bianca. Infância, tecnologia e desenvolvimento: um estudo sobre a influência das tecnologias digitais no desenvolvimento infantil. 2017. Tese (Doutorado em Psicologia) – Instituto de Psicologia, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017. Disponível em: [https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/23851/1/BIANCA BECKER - TESE VRS FINAL \(REPOSITÓRIO\).pdf](https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/23851/1/BIANCA_BECKER_-_TESE_VRS_FINAL_(REPOSITÓRIO).pdf).

BELLONI, Maria Luiza. **Infância, mídias e educação: revisitando o conceito de socialização.** *Perspectiva* [online]. 2007, vol.25, n.01, pp.57-82. ISSN 0102-5473.

BUCKINGHAN, D. Repensando a Criança-consumidora: Novas Práticas, Novos Paradigmas. *Comunicação Mídia e Consumo*, [S.I.], v. 9, n. 25, p. 43 - 72, 2012. DOI: 10.18568/cmc.v9i25.311

CAMPOS, C. C. G. DE .; SOUZA, S. J. E .. Mídia, cultura do consumo e constituição da subjetividade na infância. **Psicologia: Ciência e Profissão**, v. 23, n. 1, p. 12–21, mar. 2003.

COUTO, Edvaldo Souza. A infância e o brincar na cultura digital. *Revista Perspectiva*, Florianópolis, v. 31, n. 3, p. 897-917, set./dez. 2013. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/pdf/rp/v31n03/v31n03a07.pdf>.

ESCARABOTO, Kellen M. Sobre a importância de conhecer e ensinar. *Psicologia USP*, v. 18, n. 4, p. 1-15, 2007. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pusp/a/pGCzs9h8KmxtpFwz7pwKcNh/>. Acesso em: 8 ago. 2024.

EVANGELISTA, N. S.; MARCHI, R. DE C. Sociologia da infância e reprodução interpretativa: um modelo redondo do desenvolvimento infantil. **Educação e Pesquisa**, v. 48, p. e241891, 2022.

FANTIN, Monica. **Crianças e games na escola: entre paisagens e práticas.** *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, Manizales, v. 13, n. 1, p. 91-104, 2015. Disponível em: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-715X2015000100012.

FARIAS, M. C. de; WORTMANN, M. L. C. O brinquedo e o brincar da era digital. *Educação*, [S. l.], v. 47, n. 1, p. e49/ 1–22, 2022. DOI: 10.5902/1984644452854. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reeducacao/article/view/52854>.

FREIRE, Neyson Pinheiro e Lourenção, Luciano Garcia. Menos Face, mais Books - a importância da leitura para a saúde mental dos adolescentes. *Ciência & Saúde Coletiva* [online]. 2024, v. 29, n. 9 [Acessado 2 Set. 2024], e00632024.

GUEDES, Brenda; OTHON, Renata. PROTECIONISMO DE MERCADO: da "publicidade infantil" à plataformação das culturas infantis do consumo. In: ANAIS DO 32º ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 2023, São Paulo. **Anais eletrônicos...** Campinas, Galoá, 2023. Disponível em: <<https://proceedings.science/compos/compos-2023/trabalhos/protecionismo-de-mercado-da-publicidade-infantil-a-plataformizacao-das-culturas?lang=pt-br>>.

GUEDES, S. DA C. et al.. CHILDREN'S USE OF INTERACTIVE MEDIA IN EARLY CHILDHOOD - AN EPIDEMIOLOGICAL STUDY. **Revista Paulista de Pediatria**, v. 38, p. e2018165, 2020.

HAI, A.A. and NERIS, V.A. Uso consciente e educativo das ferramentas digitais pelas crianças [online]. *SciELO em Perspectiva: Humanas*, 2023.

HERMIDA, J. F. Criança e infância na obra de Philippe Ariès e nos clássicos da História Social da Classe Operária: em busca das crianças invisíveis – as crianças proletárias. *Revista Polyphonia*, Goiânia, v. 32, n. 2, p. 17–38, 2021. DOI: 10.5216/rp.v32i2.70888. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/sv/article/view/70888>. Acesso em: 14 ago. 2023.

KRAMER, Sonia. INFÂNCIA, CULTURA CONTEMPORÂNEA E EDUCAÇÃO CONTRA A BARBÁRIE. **Revista Teias**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 2, p. 14 pgs., 2007. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/revistateias/article/view/23857>.

MOMO, M.; MARTÍNEZ, A. M.. O TRABALHO PEDAGÓGICO CRIATIVO NA EDUCAÇÃO INFANTIL DIANTE DA CULTURA DA MÍDIA E DO CONSUMO. **Educação em Revista**, v. 33, p. e160893, 2017.

MOMO, M., & Costa, M. V.. (2010). Crianças escolares do século XXI: para se pensar uma infância pós-moderna. *Cadernos De Pesquisa*, 40(141), 965–991. <https://doi.org/10.1590/S0100-15742010000300015>.

NOBRE, J. N. P. 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.

SARMENTO, Manuel Jacinto; PINTO, Manuel. **As crianças e a infância: definindo conceitos, delimitando o campo**. 1997.

Pereira, B. S., & Arrais, T. S. (2015). **A influência das tecnologias na infância: vantagens e desvantagens**. *Anais do Congresso de Educação e Desenvolvimento Social*, 1(1), 1138. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/ceduce/2015/TRABALHO_EV047_MD1_SA6_ID1138_04052015165328.pdf.

SILVA, E., Luz, I. & Faria Filho, L. (2010). Grupos de pesquisa sobre infância, criança e educação infantil no Brasil: primeiras aproximações. *Revista Brasileira de Educação*, 15 (43), 84-97.

SILVA, João; SOUZA, Maria. A cibercultura e a ludicidade infantil. *Revista Vienecult*, v. 10, n. 2, p. 123-145, 2023. Disponível em:

<http://www.vienecult.ufba.br/modulos/submissao/Upload/24368.pdf>. Acesso em: 2 set.2024.

SILVA, L. S.; OLIVEIRA, M. A.; SOUZA, R. A. et al.. Avaliação do desenvolvimento infantil em crianças nascidas pré-termo. *Revista Paulista de Pediatria*, São Paulo, v. 41, n. 1, p. 1-10, jan./fev. 2023. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/rpp/a/kXbZdJr9FrX6JfdxwbPgYNt/?lang=pt>. Acesso em: 26 jun. 2024.

SILVA, Maria Lúcia da. A formação de professores e a educação inclusiva: desafios e possibilidades. *Revista Teias*, v. 16, n. 32, p. 1-15, 2015. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/revistateias/article/view/23857/16830>.

SILVA, Maria. A influência das redes sociais na comunicação. *Revista FAMECOS*. Porto Alegre, v. 29, n. 1, p. 1-15, jan./abr. 2022. Disponível em:

<https://revistaseletronicas.pucrs.br/revistafamecos/article/view/43240/27952>.

SILVA, Maria. Impacto do uso de dispositivos eletrônicos no desenvolvimento infantil. *Ciência & Saúde Coletiva*, Rio de Janeiro, v. 24, n. 3, p. 1234-1245, mar. 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/csc/a/jwrbb4DbvDNtHzmbP7XBJNt/?format=pdf&lang=pt>.

SILVA, Maria. **O acesso a tecnologias pelas crianças: necessidade de monitoramento.**

Revista de Sociologia e Teoria, Lisboa, v. 38, p. 123-145, jul. 2024. Disponível em:

<https://scielo.pt/pdf/rist/n38/n38a05.pdf>.

SIQUEIRA, I. B.; WIGGERS, I. D.; SOUZA, V. P. DE .. O brincar na escola: a relação entre o lúdico e a mídia no universo infantil. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 34, n. 2, p. 313–326, abr. 2012.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. Saúde de Crianças e Adolescentes na Era Digital. Disponível em: https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/2016/11/19166d-MOrient-Saude-Crian-e-Adolesc.pdf.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. Uso Saudável de Telas, Tecnologias e Mídias na Saúde Escolar. Disponível em: https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/21511d-MO_-_UsoSaudavel_TelasTecnolMidias_na_SaudeEscolar.pdf.

SOUZA, Karlla; CUNHA, Mônica Ximenes Carneiro da. Impactos do uso das redes sociais virtuais na saúde mental dos adolescentes: uma revisão sistemática da literatura. *Educação, Psicologia e Interfaces*, v. 3, n. 3, p. 204-217, set./dez. 2019. ISSN 2594-5343. DOI: [10.37444/issn-2594-5343.v3i3.156](https://doi.org/10.37444/issn-2594-5343.v3i3.156).

QUIROGA, F. L.; BESSA, R. A educação em tempos de smartphones e redes sociais: por uma crítica permanente no enfrentamento da dessubjetivação e monitoramento. **Texto Livre**, v. 17, p. e51341, 2024.

TOMAZ, Renata. Olha quem está falando: Tensões entre visibilidade e audibilidade no protagonismo infantil digital. 2023. Disponível em:
<https://www.researchgate.net/publication/370017857> Olha quem esta falando Tensoes entr e visibilidade e audibilidade no protagonismo infantil digital.

7. APENDICE

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO

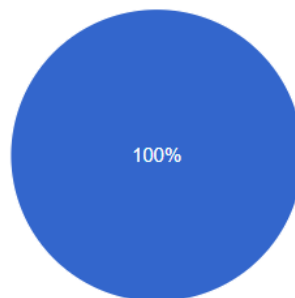


Prezado(a) Senhor(a), esse questionário faz parte da minha pesquisa que está intitulada "O uso de ferramentas digitais por crianças pequenas". Essa pesquisa irá compor meu Trabalho de Conclusão de Curso, sob a orientação da Profa. Dra. Viviane Fernandes F. Pinto.

Caso você não queira participar da pesquisa, reforçamos que não haverá nenhum prejuízo ou penalidade.

Caso aceite participar, as dúvidas sobre a pesquisa poderão ser esclarecidas via e-mail: mariaheloisa.costa2000@gmail.com ou por meio do contato telefônico: 61991323072.

42 respostas



- Li e informo que estou de acordo em participar. Declaro ter mais de 18 anos de idade e que minha participação nesta pesquisa é de caráter voluntário.