



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

FACULDADE DE EDUCAÇÃO

**A criança frente às telas: análise das implicações do uso de
dispositivos digitais na infância contemporânea**

LARISSA RODRIGUES BIANGULO

Brasília-DF

2024

LARISSA RODRIGUES BIANGULO

A criança frente às telas: análise das implicações do uso de dispositivos digitais na infância contemporânea

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Educação da Universidade de Brasília como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Pedagogia, sob orientação da Professora Dra. Viviane Fernandes Faria Pinto.

Brasília-DF

2024

A criança é feita de cem [...]

Cem, sempre cem modos de escutar as maravilhas de amar.

Cem alegrias para cantar e compreender.

Cem mundos para descobrir.

Cem mundos para inventar.

Cem mundos para sonhar.

A criança tem cem linguagens

(e depois, cem, cem, cem),

mas roubaram-lhe noventa e nove.

Loris Malaguzzi

AGRADECIMENTOS

Precisaria de um pergaminho inteiro para tecer todos os agradecimentos! Agradeço por todas as pessoas que acreditam em mim e a todos os amigos e familiares que contribuíram, de algum modo, para que eu chegasse até aqui. Manifesto também, a minha fé em Cristo, sendo o meu sustento e providente em todas as coisas.

Agradeço aos mestres, que passaram em minha trajetória, por todos os aprendizados compartilhados, inclusive à minha orientadora: pelo tempo dispensado e por ser meu apoio neste processo. Aos meus amigos, por serem luz e por dividir todo o pesado fardo comigo.

MEMORIAL

Apresento, brevemente, meu caminho percorrido, marcado por reflexões e aprendizados, para além do campo universitário: descrevo-me como uma jovem sonhadora. Sonho com mais justiça no mundo, mais oportunidades para as crianças, e uma educação formativa para todos, porque é através do conhecimento que podemos ter acesso à verdade, aos meios e às novas possibilidades de se transformar e contribuir para a transformação de outrem.

Escrever sempre foi algo que me trouxe realização, mas, confesso, escrever sobre si mesmo é uma tarefa um pouco complicada. Caso fosse refletir e narrar minha história anos atrás, certamente, seria diferente do que irei expor neste texto, pois as perspectivas mudaram e estão mudando a cada momento. Fatos e acontecimentos, mesmo que iguais, agora possuem um novo olhar: procuro sempre observar o que aprendi e quais foram os fatores positivos.

O período inicial do meu curso foi de grande inquietação. Pensei se realmente seria o curso que eu tinha mais perfil e proximidade. Bom, após alguns semestres, percebi que os problemas vivenciados não aconteciam de forma exclusiva a mim. A educação, como um todo, enfrenta altas barreiras e os professores são os que ficam frente a ela, tentando subir e fazer com que os outros também alcancem o topo. Isso trouxe certo alívio, mas também preocupações. A partir daí, busquei estudar temas que me interessavam na temática da educação, como o desenvolvimento infantil, a utilização de telas e as suas implicações, então, desde o início, esta temática foi atrativa, devido, também, a sua importância tão discutida na atualidade.

Cursei muitas disciplinas excelentes e fundamentais, sobre diversas áreas, como psicologia, filosofia, tecnologia, currículo, etc. Destaco, também, “tópicos especiais em psicologia”, que trouxe brilho às minhas narrativas, pois esta disciplina é direcionada para as histórias: pessoais, acadêmicas e sociais. A partir dela, pude notar que a minha própria história tem enredos variados, com alegrias e descontentamentos, com narrativas curtas e longas, memoráveis e passageiras. Até mesmo os contos escolares adicionaram linhas às minhas histórias. Do infantil ao médio trago recordações, das mais brilhantes até as mais sutis. Isso me faz pensar, também, que cada pessoa trouxe marcas nesse trajeto.

Cada professor teve um papel na minha própria vida, -dos momentos mais descontraídos até os mais sérios. No ensino médio, havia um professor de educação física que fazia muito além do que era pedido ou do que estava no currículo- ensinava sobre a vida. Antes de cada aula, discutia algum tema importante que faziam todos os alunos afobados e apressados, em jogar bola

ou vôlei, direcionar a atenção a ele. Essas conversas eram profundas e demonstraram que ele se preocupava com cada um dos alunos presentes. Quando penso nessas conversas, relembro que, independente da carreira, quero ter esse mesmo olhar zeloso para com as pessoas e fazer mais, além do que me é exigido, buscando um bem maior.

A pedagogia é abrangente e está inserida em diversos contextos e meios. Passei a admirar meu curso e lutar para que seja mais reconhecido. Pude ir compreendendo que o ato de ensinar está intrínseco em muitas coisas, nas formas mais simples, como ensinar outras pessoas cozinharem. Ensinar é ser professor de diversas matérias e conteúdos da vida, inseridos no dia a dia ou em um contexto mais formalizado, como a escola. Apesar de não ter completado a graduação, ao começar o curso não pensava em parar. Em contato com diversas crianças- em ambientes familiares e em estágios realizados no ensino infantil- obtive diversos aprendizados e experiências valiosas. Também pude reparar o seu comportamento em relação a telas. Isso me trouxe diversas reflexões sobre os possíveis impactos e, com isso, despertou o interesse pelo tema para a escrita da monografia.

RESUMO

A pesquisa em questão examina a infância no contexto atual marcado pela presença crescente das tecnologias. As telas figuram como elemento central na vida contemporânea, ocupando um espaço significativo na sociedade e influenciando as interações sociais e o aprendizado. Sendo as crianças partícipes e ativas do meio social e cultural, elas também têm seus modos de ser e estar afetados pela interação com as telas. Neste trabalho, são discutidos os impactos que o mundo digital na infância. Os procedimentos metodológicos utilizados incluem uma análise qualitativa de dados coletados por meio da análise bibliográfica e entrevistas semiestruturadas realizadas com dois grupos constituídos por seis mães de crianças pequenas. Por meio dessa investigação, busca-se refletir sobre a importância do uso consciente das tecnologias na infância, considerando-as um meio potencial para a obtenção de aprendizagens ou prejudicial, caso seja excessivo ou não intencional. Os resultados da pesquisa indicam que existe preocupação com o uso de telas na infância, mas que este também é considerado uma forma de entretenimento e aprendizagem para as crianças.

Palavras-chave: Telas. Infância. Meios digitais. Desenvolvimento.

ABSTRACT

The research in question examines childhood in the new context marked by the presence of technology. Screens are a central element in contemporary life, occupying a significant space in society and influencing social interactions and learning. As children participate and are active in the social and cultural environment, they also have their ways of being affected by the interaction with the screens. In this work, the impacts that the digital world brings on childhood are discussed. The methodological procedures used include a qualitative analysis of data collected through bibliographic analysis and semi-structured interviews conducted with two groups consisting of six mothers of young children. Through this investigation, we seek to reflect on the importance of the conscious use of technologies in childhood, considering them a potential means to obtain learning or harmful, if it is excessive and unintentional. The results of the research indicate that there is a mothers' concern with the use of screens in childhood, but that this is also considered a form of entertainment and learning for children.

Keywords: Screens. Childhood. Digital media. Development.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	1
2. REFERENCIAL TEÓRICO.....	5
2.1 A infância em diferentes contextos.....	5
2.2 A tecnologia nos dias atuais.....	12
3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	15
4. ANÁLISES E DISCUSSÕES.....	20
4.1 Informações coletadas a partir das entrevistas.....	23
4.1.2 Motivação para o uso de telas.....	24
4.1.3 Efeitos no comportamento e no desenvolvimento.....	25
4.2 Percepções e reflexões.....	25
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	29
6. REFERÊNCIA	

APÊNDICE A- Questionário entrevista (Grupo I)

APÊNDICE B- Questionário entrevista (Grupo II)

APÊNDICE C- Termo de consentimento

1. INTRODUÇÃO

Em cada época a sociedade deixa uma herança para as crianças. No mundo moderno, as influências tecnológicas trazem consequências e podem ser um peso. Com isso, é pertinente a reflexão sobre qual legado queremos transmitir, uma vez que “todos os eventos, grandes e pequenos, terão repercussões sobre as crianças, como parte da sociedade” (Qvortrup, 2011, p. 202). Consoante ao pensamento de Demo (2011), comprehende-se que as novas tecnologias proporcionam oportunidades, mas também apresentam enormes riscos e desafios.

É inegável que as tecnologias são agentes facilitadores, trazendo mudanças significativas nos mais diversos aspectos, afetando nosso ser e estar no mundo, por exemplo, a maneira de nos comunicarmos, entretermos e aprendermos. Hodiernamente, a tecnologia atua como uma ferramenta de comunicação e de informação, estando tão presente no dia a dia como o ar que respiramos e a água que bebemos, conforme sugerem Abreu, Eisenstein e Estefenon (2013). Dessa forma, segundo Pereira e Silva (2021, p.163), as tecnologias de informação e comunicação invadem o cotidiano das pessoas, em todos os lugares, de tal forma que a informação em “tempo real” assume uma importância central. Ainda, Veen e Vrakking (2009) discutem os desafios impostos para as escolas, que são pressionadas a criar um espaço tão agradável e de aprendizagem como os ambientes virtuais.

Diante das circunstâncias de utilização excessiva do uso de tela, os dispositivos que seriam para auxiliar podem trazer riscos, caso se perca de vista a sua função primordial: a de servir ao homem (Jacon et al., 2013). Assim, embora a percepção de que as tecnologias estão inseridas no cotidiano da sociedade e que são recursos que auxiliam e trazem benefícios, é válido reconhecer que existem preocupações, no que tange ao uso excessivo ou inadequado das tecnologias, para pessoas de diferentes idades. Discute-se acerca da evidência dos impactos das tecnologias, uma vez que algumas contribuem e trazem melhorias, mas, em contraste, interferem na atenção e podem provocar impactos negativos na aprendizagem (Unesco, 2023).

Apesar dessas adversidades, os recursos tecnológicos aprimoraram-se e são manejados de forma crescente, por diferentes grupos de pessoas- desde crianças até os mais idosos. É incontestável o fato de que as crianças participam ativamente da sociedade, que está

permeada pelos avanços tecnológicos. A mudança na percepção de infância, ao longo do tempo, implicou no reconhecimento da criança como sujeito que interage, modifica e é afetada pelo ambiente e pela cultura (Qvortrup, 2011). Assim,

As tecnologias de informação e comunicação estão transformando a vida em sociedade, mudando os serviços e equipamentos usados em casas, indústrias, empresas, lojas, escritórios, bancos e hospitais. É ilusório imaginar que elas não interferirão cada vez mais nas escolas (Menezes, 2012, p.1).

No contexto atual, o meio digital cerca a criança e, assim, muitas passam a usar os recursos, como celulares e *tablets*, antes mesmo de começarem a falar ou a andar, o que sinaliza a inserção precoce e enfatiza a necessidade de reflexões sobre esses aspectos. Observa-se que à medida em que as tecnologias evoluem, crescem também as preocupações, principalmente em relação aos efeitos sobre desenvolvimento das crianças. Vale salientar que legalmente no Brasil, são consideradas crianças, as pessoas com até doze anos de idade incompletos (Brasil, 1990).

A ampliação das discussões que trata dos efeitos das tecnologias se mostra importante, especialmente no que diz respeito aos usos e implicações do uso de telas na infância. A pesquisa TIC Kids Online Brasil¹, aplicada em 2023, aponta efeitos nocivos provocados pela superexposição aos dispositivos tecnológicos, indicando maior preocupação com indivíduos mais suscetíveis, incluindo crianças. Alguns desses problemas envolvem para alterações no sono, aumento no risco de obesidade, sedentarismo, prejuízos para a saúde mental, problemas comportamentais e a saúde dos olhos, como sinalizado no Manual Anual de Orientação do Grupo de Trabalho Saúde na Era Digital (2019-2021), publicado pela Sociedade Brasileira de Pediatria.

Se as crianças aprendem com seus pares, vale a pena observar que, se os adultos não têm hábitos saudáveis com as telas, é possível que as crianças também não tenham. Então, caso seja viável, evitar o uso constante de celulares é um sinal bom para a criança, dado que isso aproxima e demonstra atenção e cuidado. É válido pensar sobre isso especialmente se tem como objetivo reduzir o tempo de tela de crianças -a começar pelos próprios mediadores.

¹ A TIC Kids Online Brasil é uma pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil. A 10ª edição da pesquisa foi realizada entre março e julho de 2023, entrevistando 2.704 crianças e adolescentes entre 9 e 17 anos, e os seus pais ou responsáveis

No “Relatório de Monitoramento Global da Educação 2023: Tecnologia na educação: Uma ferramenta a serviço de quem?”, divulgado pela Unesco, exploram-se os impactos da tecnologia na educação, demonstrando preocupações com o uso excessivo de tecnologia, especialmente nas escolas. Em um dos apontamentos do relatório, cita-se que: “Mais de um em cada três professores em sete países participantes do ICILS 2018² concordaram que o uso das TIC em salas de aula distrai os estudantes” (Unesco, 2023, p.16). Logo, embora esses recursos sejam utilizados amplamente, é importante ter atenção em sua adoção, já que podem trazer complicações, tanto para a saúde, quanto para o aprendizado. Isso caminharia em direção oposta ao propósito inicial das tecnologias, que é auxiliar e trazer melhorias às pessoas e à sociedade de um modo geral.

Como indicativo de uma crescente preocupação, o Governo Federal realizou, em 2023, uma consulta pública para confecção de um guia orientativo sobre o uso consciente de dispositivos digitais por crianças e adolescentes. Dentre as diversas contribuições, destacou-se sua relevância, atribuindo à família, ao estado e à sociedade a responsabilidade de proteção integral das crianças e adolescentes também no mundo virtual. É importante sublinhar que na Constituição Federal de 1988 prevê-se a garantia da proteção integral às crianças. Conforme artigo 227, “é dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à educação e à convivência familiar e comunitária” (Brasil, 1988). Considerando que o uso excessivo de telas pode ser um risco à saúde e ao desenvolvimento integral, é essencial esclarecer o tema e, ainda, considerar não apenas essa responsabilização como sendo restrito à família. Como aponta Qvortrup (2011), é importante fazer análises sobre a infância, não como mera questão interna e da família, mas da sociedade de forma mais ampla.

A campanha #EdTechOnOurTerms, lançada em 2023, junto ao Relatório Global de Monitoramento da Educação, pela Unesco, busca enfatizar que a aprendizagem e a qualidade da educação devem estar aliadas à tecnologia. Argumenta-se que é preciso refletir, a nível global, sobre o papel que as tecnologias têm na educação, colocando em pauta tanto as oportunidades quanto os desafios. Por isso, a campanha incentiva a construção de normativos e políticas em cooperação internacional para a integração responsável de “EdTech” (Tecnologia Educacional), já que a falta de governança responsável pode

² ICILS é um estudo internacional que avalia a literacia digital (capacidade de utilizar computadores para investigar, criar e comunicar, de modo a participar ativamente) e o uso informacional de estudantes do 8º ano. A pesquisa objetiva avaliar o nível de preparo dos jovens ao redor do mundo para estudar, viver e trabalhar no contexto digital.

acarretar no agravamento de desigualdades e exclusões. Com isso, é possível indagar sobre a necessidade de adotar medidas que reconheçam os direitos e protejam as crianças, de forma universal, sem distingui-las, para que todas as pessoas possam usufruir e participar desse meio digital com segurança (Instituto Alana, 2024, p.21).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) aponta as tecnologias como elemento importante do processo de ensino-aprendizagem. Também enfatiza que as tecnologias digitais devem ser utilizadas de modo a promover um desenvolvimento saudável das crianças e evitar impactos negativos (Brasil, 2018). Como diretriz, ao trazer a cultura digital, o documento inicia um passo importante ao reconhecer sua expansão e promover uma utilização mais reflexiva. Na etapa da Educação Infantil, é abordado o uso das tecnologias de forma lúdica e introdutória, respeitando as etapas de desenvolvimento e mediada pelos docentes. Já no ensino fundamental busca-se “compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais” (Brasil, 2018, p. 65). Ainda nessa perspectiva, para Moran (2000):

Educamos de verdade quando aprendemos com cada coisa, pessoa ou ideia que vemos, ouvimos, sentimos, tocamos, experienciamos, lemos, compartilhamos e sonhamos; quando aprendemos em todos os espaços em que vivemos - na família, na escola, no trabalho, no lazer etc. (Moran, 2000, p.13).

Apesar de ser um tema essencial e típico da contemporaneidade, a relação entre a infância e as novas tecnologias ainda é uma questão que carece de mais estudos. Por mais que haja a contínua expansão do uso de tecnologias, ainda existem lacunas a serem respondidas sobre a relação de crianças com novas tecnologias, prioritariamente com as telas. Espalham-se ideias, as quais sustentam que estamos submetendo as crianças a um experimento desmedido e sem precedentes, então é urgente fazer considerações sobre essa temática e abordá-las, tanto nas escolas, como no meio familiar. Estudos aprofundados são pertinentes, para que se entenda, sob todas as óticas, não somente os riscos, mas a “práxis”, isto é, a reflexão acerca dos impactos das telas e, ainda mais, quais ações seriam imprescindíveis para garantir a segurança e o desenvolvimento das crianças.

Dessa forma, para ampliar a discussão sobre este fenômeno, foi realizado um estudo qualitativo, que combinou, como procedimentos metodológicos, a pesquisa bibliográfica e entrevistas semiestruturadas com mães de crianças pequenas para identificar as percepções sobre o uso de telas, possibilitando, assim, uma compreensão mais ampla sobre o assunto. Conforme aponta Minayo (2009), a análise qualitativa pode ser compreendida como um conjunto de fenômenos e processos, a partir do recorte de elementos determinantes,

analizando-os, para promover uma articulação estratégica e buscando uma interconexão sistemática entre eles. Ainda, como instrumento de pesquisa, a entrevista é um recurso utilizado, com o intuito de enriquecer o estudo realizado.

Assim, neste trabalho, busca-se investigar a influência crescente das tecnologias e as possíveis complicações para o desenvolvimento infantil, examinando, ainda, o limite entre os possíveis benefícios e ameaças decorrentes das interações das crianças com as telas celulares, tablets e televisores.

1. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1. A INFÂNCIA EM DIFERENTES CONTEXTOS

Os estudos que envolvem a sociologia da infância são marcados pelo reconhecimento da criança como um sujeito participante e integrante das transformações sociais, além de observá-la não como sujeitos isolados. Conforme discute Sarmento (2005, p. 366):

A geração da infância está, por consequência, num processo contínuo de mudança, não apenas pela entrada e saída dos seus actores concretos, mas por efeito conjugado das ações internas e externas dos factores que a constroem e das dimensões de que se compõe.

Sarmento (2005) discorre sobre a “infância global” e questiona o espaço ocupado pela infância diante desta nova realidade. Nessa análise, as crianças, em cada período histórico, passam por experiências diversificadas, influenciadas por aspectos do seu tempo e se reinstitucionalizam, ou seja, ocupam lugares diferentes de outrora (Sarmento, 2004, p. 15). “O lugar da criança é, em suma, o lugar das culturas da infância” (Sarmento; Corsaro, 2004, p. 29). Sendo assim, a cultura contemporânea integra-se com a digital, e não só faz parte da infância hoje, como também afetam a forma como as crianças se relacionam com o mundo a sua volta. Como indica Buckingham (2006): a infância não é algo fixo no tempo, mas revela uma gama diversa, conforme o período histórico, a cultura e os grupos sociais.

A abrangência da tecnologia, principalmente o precoce uso das telas, refletem uma nova forma de vivenciar a infância e, assim, traz desafios à concepção tradicional que percebe a criança como parte separada da sociedade. Dentro dessa abordagem, busca-se entender como as tecnologias estão contribuindo para uma nova visão do papel da infância, reconhecendo a infância como uma construção histórica (Sarmento, 2005) e como um

fenômeno social, considerando-as como integrantes de forças estruturais maiores - da sociedade e do mundo (Qvortrup, 2011).

Desse modo, além de propiciar interações sociais e culturais, as tecnologias também integram à nova cultura, com modernas formas de aprender e de se comunicar. Assim sendo, essas transformações podem ser recebidas com hesitação, o que é compreensível, dado que os fatores negativos não devem ser desconsiderados, ainda mais na infância. Olhar para a relação da era digital e as marcas que causam na infância é imprescindível, refletindo sobre seus efeitos benéficos e prejudiciais.

Diversos estudos destacam a importância de reconhecer que a infância é um período singular no desenvolvimento humano, o que gera a necessidade de proteção especial. O Instituto Alana (2024) ressalta ainda que, na infância, ocorrem transformações significativas no âmbito social, biológico e psicológico. Nesse sentido, é vital observar as consequências adversas causadas pelo contato com as tecnologias, sobretudo nas idades iniciais da vida, para que não seja necessário despender mais esforços posteriormente.

Para que a criança não tenha seu desenvolvimento prejudicado, é preciso que as tecnologias sejam instrumentos de aprendizagem. A fim de incluí-las no ambiente digital, é importante adotar estratégias para que sejam aliadas e potencializem o seu desenvolvimento, dado que apenas a manipulação de telas não significa a obtenção de proveitos. Não se trata de desconsiderar os interesses e contextos das crianças, mas ampliar o olhar, no que diz respeito às más consequências do uso de tela. Em contraste com a alta passividade percebida com o manuseio das telas, é crucial extrair o lado benéfico de todo esse contexto tecnológico em que vivemos, e permitir que a tecnologia seja um recurso, mas que não suplante a interação humana, que é a base do ensino e da aprendizagem (Unesco, 2023).

Como fonte de estímulos visuais e cognitivos, as telas têm o potencial de afetar significativamente o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças. Outrossim, argumenta-se que as condições favoráveis oferecidas são mais eficazes e custam menos do que sua reversão no futuro, conforme discorre o Comitê científico do núcleo ciência pela infância (2014), na publicação que discute o impacto do desenvolvimento na primeira infância sobre a aprendizagem.

A análise das implicações do excesso de telas por crianças envolve diferentes vertentes e, assim, não se relaciona apenas com a saúde. O Instituto Alana se manifestou com sugestões ao Projeto de Lei 2628/2022, que visa proteger crianças e adolescentes no meio digital. Para reforçar essa proteção, são apresentadas as múltiplas consequências e riscos possíveis: “o vício em telas, a exposição a conteúdos violentos, radicais, impróprios para a idade, de ódio, desinformação, cyberagressão e assédio” (Instituto Alana, 2024, p. 20).

Uma pesquisa realizada por cientistas japoneses com pais de crianças pequenas investigou o tempo de tela por bebês de um ano de idade. Como resultado, o maior tempo de tela foi associado a atrasos no desenvolvimento da comunicação e resolução de problemas nas idades de 2 e 4 anos, em específico, a exposição maior a 4 horas de uso por dia (Takahashi et al., 2023). Ainda, sugere-se que esse tempo excessivo pode ser um fator agravante, por exemplo, as crianças que apresentam alguma dificuldade podem ter uma piora, o que dificulta seu desenvolvimento saudável ao longo do tempo.

Grinfeld (2019), afirma que o índice de crianças que não conseguem mais inventar e fazer atividades simples são crescentes, mesmo após estarem desconectadas. Segundo as diretrizes, a imaginação é uma parte importante, não só para criar novas ideias, mas como forma de expressar as emoções (Brasil, 2009, p. 23). Deixar que a criança possa criar e brincar de modo espontâneo são elementos que possibilitam a construção da sua autonomia e aprendizagens:

As interações entre as crianças e destas com os adultos e os espaços físicos e sociais, de natureza comunitária e institucional, devem possibilitar experiências de cooperação, resolução de conflitos, construção de autonomia, cuidado mútuo, solidariedade, apreciação estética, exercício de diferentes linguagens e manifestações artísticas e culturais (Brasil, 2019, p. 19)

Uma pesquisa realizada pela Universidade Federal do Ceará e pela Universidade Harvard, no ano de 2021, acompanhou 3.155 crianças cearenses do nascimento até os 5 anos e constatou que o uso excessivo de telas é consideravelmente prevalente e está associado a problemas de desenvolvimento em crianças pequenas. A pesquisa ainda revela que 69% das crianças foram expostas a um tempo excessivo de tela e que esse uso afeta a capacidade de comunicação, resolução de problemas e sociabilidade (Rocha et al., 2021). Apesar do reconhecimento de tais prejuízos, outra investigação demonstra que o número de pais que

estipulam um tempo máximo diário para os seus filhos usarem o smartphone caiu de 72% para 65% (Mobile time; Opinion box, 2021).

Além do mais, L'Ecuyer (2023) discorre sobre a motivação da criança que possui um encantamento e curiosidade inerentes. Assim sendo, as crianças transformam objetos em brincadeiras, tentam descobrir o mundo por sua própria imaginação e sensações, não sendo necessário que pequenos dispositivos apresentem criações e vídeos animados para que isso seja construído. Na verdade, não substituem os benefícios que as interações causam. Para a autora, indagações como “ser crianças antes das telas era possível?” se fazem pertinentes, porque questionam a real necessidade da presença destas.

Buckingham (2006), em sua obra intitulada “Crescer na era das mídias eletrônicas” reflete sobre as brincadeiras tradicionais e atuais. Para o autor, o lazer da criança passou a ser privatizado e, se antes crianças brincavam nas ruas e espaços públicos, agora brincam em casa, na sala de estar ou sozinha em seus dormitórios. Disputar o controle remoto da televisão ocupada por toda a família não parece ser tão convidativo quanto ir para o quarto, ter o próprio espaço em um próprio mundo, com diversas possibilidades (Estefenon, Eisenstein, 2008).

Pode-se, também, constatar que além do local, a forma como crianças brincam também vem se modificando. A pesquisa realizada pela Panorama Mobile Time mostra que, na faixa dos 4 a 6 anos, 70% das crianças expressaram querer ganhar um smartphone de presente (Mobile time; Opinion box, 2021). Esse dado demonstra o crescente desejo e interesse por obter dispositivos entre as crianças. É importante refletir que essa vontade é indicativo das mudanças vivenciadas em cada tempo e, se antigamente, os brinquedos como bolas, bonecas, carrinhos e outros eram pedidos, hoje estão sendo substituídos por pedidos de smartphones e tablets.

Essas mudanças exprimem como o avançar do uso das telas, sobre os pequenos, vão substituindo pouco a pouco as brincadeiras tradicionais, a forma como interagem e o que fazem em seu tempo de entreter-se. De acordo com o relatório sobre crianças e adolescentes com smartphones no Brasil, até os 9 anos de idade o entretenimento é a principal motivação para a criança ter um smartphone próprio (Mobile time; Opinion Box, 2021). Destarte, a preferência do entretenimento por meio de dispositivos digitais é um sinalizador de mudanças. Por meio de diversos jogos, aplicativos e conteúdos, as crianças são atraídas e tendem a passar

mais tempo envolvidas na interação com as telas do que ao ar livre, com brinquedos ou em atividades com os pares. Estas experiências não exploram todas as oportunidades, que envolvem a criatividade, a socialização e aprendizados. Nesse caso, se é minada a convivência com os seus pares, bem como as representações, imitações e vivências, que fazem parte do cotidiano, essa criança futuramente não terá as bases fundadas do desenvolvimento emocional. Em um contexto modulado, como os jogos, as situações se mostram, muitas vezes, ilusórias e limitadas, enquanto a vida real impõe desafios que dificilmente são cultivados e podem ser experienciados nesses contextos.

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI) apontam a criança como um “sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura” (Brasil, 2009). É possível refletir, então, que, por mais que as brincadeiras não estejam presentes com a moldagem clássica, é fundamental viabilizar que a criança vivencie, desfrute de experiências e que possa “ser criança”. Ou seja, por mais que as transformações digitais afetem brincadeiras e jogos, em seus formatos e modos, a necessidade de brincar, em sua essência, não deixou de existir, mas passa a ser experimentadas de formas diferentes. Ainda que em novas realidades, é crucial que as crianças experimentem atividades lúdicas ao ar livre e não fiquem restritas a ambientes fechados.

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI) destacam, ainda, que a criança está em constante desenvolvimento, seja físico, emocional, social e cognitivo. Por esse motivo, é necessário cercar a criança de estímulos para que ela possa se desenvolver de forma integral. Esses estímulos se referem aos incentivos oferecidos às crianças, que favorecem a aprendizagem de diferentes maneiras. Por meio de brincadeiras, conversas e outras atividades, os quais permitem que a criança seja ativa. As diferentes fases, que abrangem o desenvolvimento infantil, precisam de adequação e estímulos adequados, sendo composta de características inerentes:

Cada idade tem, em si mesma, a identidade própria, que exige uma educação própria, uma realização própria, enquanto idade e não enquanto preparo para outra idade. Cada fase da idade tem sua identidade própria, suas finalidades próprias, tem que ser vivida na totalidade dela mesma e não submetida a futuras vivências que muitas vezes não chegam (Sciavo; Rib, 2007, p.03, *apud* Lucke, 2019, p.39).

A definição de infância não pode ser dissociada do contexto social, histórico e cultural das crianças (Tomaz, 2016). Nesse sentido, a maneira como as crianças interagem com a mídia, no contemporâneo, desempenha um papel fundamental na construção dessa narrativa. As crianças são sujeitos ativos e de direitos, que interagem e são influenciados pelas relações sociais e culturais (BRASIL, 2009). Devido a sua importância, diversas áreas como a educação, psicologia e saúde, realizam estudos, a fim de analisar como os dispositivos tecnológicos influenciam e quais são seus impactos no desenvolvimento infantil. Nesse aspecto, é válida a abordagem interdisciplinar, para compreender a relação da infância com forças estruturais maiores- a sociedade e o mundo-, como discute Qvortrup (2011).

A rapidez e a facilidade no acesso e na troca de informação marcam a chamada “Era digital” e, se por um lado, os recursos tecnológicos são vistos sob uma perspectiva positiva, de outro podem ser prejudiciais, especialmente para os mais vulneráveis (Buckingham, 2006). Segundo relatório divulgado pela UNICEF (2017), um em cada três utilizadores de internet são crianças, ressaltando, assim, a forte presença do público infantil na rede. Não se deve considerar, no entanto, que todos os nativos digitais já dominam as tecnologias e têm acesso igual, pois as desigualdades também se perpetuam neste meio. Por isso, também, não se pode ignorar que ainda precisam aprender, tendo os educadores um papel essencial “na formação de habilidades que permitam não só o manejo da tecnologia, mas também o seu maior aproveitamento, tanto para a aprendizagem de habilidades digitais como para o desenvolvimento de competências acadêmicas” (Ames, 2016, p.19).

Conforme crescem, as crianças se deparam com um ambiente preenchido de dispositivos tecnológicos. Essa presença constante, que se expande com o uso de telas, influencia diretamente suas experiências e interações diárias, afetando suas formas de aprender, comunicar e brincar. A realidade das crianças, que possuem acesso aos dispositivos digitais no contexto atual, pode ser observada sob as seguintes características: diminuição de trocas e interações pessoais, que dificultam a expressão e comunicação, podendo prejudicar fases e experiências essenciais.

Para Sarmento (2004), a vida institucionalizada das crianças limita-as, no sentido de impedir descobertas e restringir o espaço. Entende-se que o excesso de tempo com as telas pode, também, limitar as crianças. Com as restrições de espaços para convivência, as

mudanças do brincar e a facilidade de acessar às telas, as crianças exploram um universo distante e até então desconhecido, substituindo, assim, o tempo de atividades saudáveis por uma tela. O ambiente físico e o contato direto com objetos, brinquedos e pessoas trazem sensações e experiências fundamentais, desenvolvendo funções mentais e habilidades de atenção (Oliveira Williams et al., 2021). Além disso, “o brincar é condição de aprendizagem, desde logo, da aprendizagem da sociabilidade” (Sarmento; Corsaro, 2004, p. 26).

Restringir espaços de brincadeiras e deixar a criança sozinha com um celular não é uma decisão acertada isso, pois, de acordo com as diretrizes fornecidas pelo documento orientativo da Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP), ofertar esses instrumentos significa distrair passivamente as crianças:

Crianças em idades cada vez mais precoces têm tido acesso aos equipamentos de telefones celulares e smartphones, notebooks, além dos computadores que são usados pela família, em casa, nas creches, em escolas ou até em restaurantes, ônibus, carros, sempre com o objetivo de fazer com que a “criança fique quietinha” [...] Isto é denominado de distração passiva, o que é muito diferente do brincar ativamente, um direito universal e temporal de todas as crianças e adolescentes. (Sociedade Brasileira de Pediatria, 2019-2021, p.3).

Como discute Grinfeld (2019), para que ocorra desenvolvimento ativo é preciso usar o corpo junto aos seus sentidos, mas entreter-se com as telas é deixar o corpo passivo, sobressaindo os sentidos auditivos e visuais unicamente. Dessa forma, a intenção única de distrair a criança com vídeos e jogos, contrastam com a atividade ativa, que permite que a criança explore o mundo, os espaços e objetos que a rodeiam, assim, se expressando, brincando e produzindo conhecimento (Brasil, 2018).

2.2. A TECNOLOGIA NOS DIAS ATUAIS

Ao longo do tempo, as tecnologias foram vistas de diferentes formas, desde o desconhecimento até a sua vasta adoção. Áreas como a psicologia, educação, saúde e comunicação vêm se dedicando ao estudo sobre o uso das tecnologias e seus riscos, sendo que as direcionadas à infância ainda estão crescendo e sendo evidenciadas.

A maneira de interação vem sendo transformada e inserida em diversos aspectos da atividade humana. Para Eisenstein e Estefenon (2008), a internet torna qualquer

conhecimento ou informação disponível com o apertar de um botão, tornando a vida mais confortável e prática ao simplificar as tarefas rotineiras. Sendo assim, as tecnologias permeiam e afetam as interações humanas, trazendo inúmeros benefícios, como a ampliação do acesso à informação e ferramentas que facilitam, como aplicativos de transporte, streaming de vídeos e outros meios interativos.

Dentre os diversos apelidos existentes, a geração que nasceu do final da década de 1980 em diante, é chamada de "geração da rede", "geração digital", "geração instantânea" e "geração ciber" (Veen; Vrakking, 2009) não por acaso, mas devido à sua alta conectividade. Levantamento feito pela Electronic Hubs e divulgado pelo Jornal da Universidade de São Paulo (USP) revela que os brasileiros passam em média 56% do dia em frente às telas de smartphones e computadores, revelando a grande utilização e dependência de telas no cotidiano da população (Jornal da USP, 2023).

Entretanto, se por um lado beneficiam, são eficientes e um meio de comunicação que conecta em nível global, por outro modificam visivelmente a forma como interagimos. A atratividade propiciada é inegável e, caso alguém esteja fora das redes e das suas constantes novidades e “tendências”, nota-se que é comum um sentimento de desconexão da sociedade e de ser deixado para trás (Veen; Vrakking, 2009). São, portanto, inevitáveis e cada vez mais essenciais, podendo ser prejudiciais dependendo de como são usadas (Abreu, Eisenstein e Estefenon, 2013, p. 31).

Assim, de forma exemplificativa, as tarefas comuns, como conversas, pagamento de contas, compras e organização em agendas, são realizadas virtualmente. Até mesmo os momentos de lazer, que costumavam ser marcados por encontros pessoais, agora são substituídos por tempo online. A criação da função “faça uma pausa” pelo Instagram³, popular rede social, é um exemplo a ser citado, pois facilita a consciência da frequência de utilização e incentiva a adoção de intervalos. Apesar disso, é preciso considerar que, embora haja algum indicativo de preocupação, a própria plataforma dispõe de inúmeras estratégias que procuram atrair e manter as pessoas conectadas, como vídeos curtos e dinâmicos, rolagem infinita e algoritmos que sugerem vídeos personalizados e com base em interesses.

³ O recurso “Faça uma pausa” permite que os usuários adicionem lembretes para uma pausa após determinado período.

Certamente, a presença exponencial do mundo digital tornou-se algo difícil de ser separado do cotidiano e, para o público infantil, não é diferente. O primeiro contato com o mundo virtual ocorre cada vez mais cedo, e vem crescendo ano após ano, como demonstra a pesquisa TIC Kids Online (CETIC.br, 2023). A pesquisa revela que em 2015 a proporção de crianças conectadas era de 11% e, em 2023, passou para 24%. Com isso, percebe-se que as crianças estão passando um tempo em imersão constante em ambientes com mídias, como internet, jogos eletrônicos, televisão etc, tendo seu bem-estar afetado.

Esse fato pode ser explicado pelo panorama de inserção no meio digital, pois os familiares e as pessoas próximas têm em sua rotina o uso constante de dispositivos, aplicativos e a Internet, assim, influencia diretamente ou indiretamente a rotina das crianças. As crianças, consideradas "nativas digitais" (Demo, 2011), interagem com tecnologias, como computadores e celulares, de forma intuitiva, sem precisarem de instruções formais. Dessarte, é comum a animação da família quando a criança, mesmo com pouca idade, consegue acessar conteúdos sozinha na internet.

Esse processo de imersão tecnológica torna-se natural e transforma a infância em mais um produto desse processo, que se expande massivamente. Quanto a essa questão, um traço predominante é o desespero, muitas vezes, de pensar que não existe mais infância ou, até mesmo, de um otimismo exagerado que enaltece a nova geração eletrônica (Buckingham, 2006).

As complicações existentes não podem ser omitidas, em especial às crianças, pois são mais suscetíveis, segundo apontamento da Sociedade Brasileira de Pediatria, principalmente em relação à segurança e ao bem-estar. Estefenon e Eisenstein (2008) categorizam fatores de risco no desenvolvimento da criança: riscos individuais, familiares, sociais e digitais. Isso demonstra que são diversos fatores que podem interferir no desenvolvimento, sendo o digital um deles. Nesta categoria é apontado: Mau uso do tempo livre e distorção de hábitos de sono e alimentação; Tecnoestresse e riscos das multitarefas; Sexualidade virtual problemática; *Cyberbullying* e violência on-line; Crimes cibernéticos; Confusão entre os mundos real e virtual. Esses fatores revelam que é necessário voltar atenção à conexão das crianças, pois os ambientes digitais possuem diversos perigos. Buscar o desenvolvimento favorável, nesse cenário, é usar as tecnologias como ferramentas de aprendizagem- interativas e educativas.

Refletir sobre o massivo uso das tecnologias na vida cotidiana tem sido essencial, pois as crianças não estão alheias e acompanham as frequentes transformações digitais, intensificando o uso de tecnologias. Abreu, Eisenstein e Estefenon (2013) sugerem que as tecnologias, por mais benéficas que sejam, podem acarretar em perdas importantes nos aspectos próprios dos humanos, isto é, quando usadas mal ou excessivamente, prejudicam a experiência humana, como o desenvolvimento de habilidades sociais e relacionais, que podemos observar em uma vida que se reduza a conexões tecnológicas, sem ponderações e uso consciente.

Uma vez que as crianças estão naturalmente imersas nesse mundo, é pertinente que aproveitem a era digital, sem contudo, negligenciarmos os perigos. As tecnologias podem atuar como instrumentos que viabilizam novas formas de comunicação e interação e, principalmente, como uma nova maneira de gerar conhecimento. Conforme Pereira e Araújo (2020), isso pode ser promovido a partir da utilização adequada e da definição prévia de objetivos formativos, para que a criança possa ter contato com novas formas de comunicação, ensino e aprendizado. Além do mais, é crucial que essa promoção seja zelosa, respeitando as fases do desenvolvimento infantil:

Toda criança nasce pronta para se desenvolver e ser preenchida de estímulos, mas existe a época e o momento específico para que ela consiga assimilar cada uma das informações que receber, a falta de estímulos, ou estímulos inadequados, principalmente na etapa dos 0 aos 6 anos de idade, podem trazer prejuízos e perda de experiências e oportunidades pela criança.⁹ (Lucke , 2019 , p. 41)

Tendo em vista isso, é preciso se debruçar sobre até que ponto a tecnologia interfere na educação, já que essas mudanças ainda estão sendo vividas e, ainda, são dissonantes e inconsistentes (Unesco, 2023).

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para o desenvolvimento deste estudo optou-se pela pesquisa bibliográfica combinada com entrevistas semiestruturadas. Conforme aponta Minayo (2009), a análise qualitativa pode ser compreendida como um conjunto de fenômenos e processos, a partir do recorte de elementos determinantes, analisando-os, para promover uma articulação estratégica e buscando uma interconexão sistemática entre eles. Assim, como parte da análise qualitativa, a

pesquisa bibliográfica permite conhecer as construções já realizadas e as pesquisas existentes, proporcionando análises e a sintetização de informações e conhecimentos já disponíveis.

Foi preciso restringir o campo investigado dada a sua amplitude. Como critério, utilizou-se palavras-chaves para encontrar estudos com o mesmo foco: "infância e tecnologia", "uso excessivo de telas" e "implicações das telas no desenvolvimento infantil". Com a delimitação, foi feito um levantamento de referências, entre artigos, teses e dissertações e textos relacionados relacionados à infância, tecnologias e desenvolvimento. Como base de pesquisa, foram utilizadas as fontes: Scielo e Google acadêmico. Dentre as inúmeras análises existentes, procurou-se incluir os estudos que discutem diretamente o uso de telas e sua influência na infância. Foi dado um enfoque maior nas pesquisas relacionadas aos aspectos negativos e danosos na infância causados pelo uso excessivo de dispositivos eletrônicos. Contudo, os demais estudos que abordam, também, os aspectos positivos do meio digital na infância não foram excluídos. Desse modo, a investigação combinou os estudos que expõem os diferentes lados das telas na infância: as possíveis implicações, que podem ser prejudiciais ao desenvolvimento infantil, e os benefícios trazidos pelas telas às crianças. Assim, reconhecem as contribuições do mundo digital, mas destacam as implicações associadas ao uso intenso das telas para as crianças.

Como complemento à metodologia de pesquisa, também foram realizadas entrevistas com seis mães de crianças, com o intuito de subsidiar a análise acerca do tema. Inicialmente, a intenção em dividir as entrevistadas em dois grupos, foi baseada no questionamento inicial sobre o nível de exposição de telas que ofereciam aos seus filhos. Fiz o convite para a participação por conveniência⁴, buscando três mães que disponibilizavam telas com maior frequência, e um segundo grupo com três mães que limitavam o uso ou até mesmo não ofertavam. No entanto, ao realizar as entrevistas, foi possível analisar que esses grupos se entrelaçaram: mães que, mesmo oferecendo menos tempo de tela, apresentavam ideias semelhantes às das mães que permitiam um uso maior. Além disso, o segundo grupo, que inicialmente parecia ser firmemente contra o uso de telas, em algum momento também fazia uso dessas tecnologias, seja por entretenimento ou para distração.

⁴ Flick (2016) aborda diferentes métodos de seleção de participantes em pesquisas qualitativas. Para o autor, a amostragem por conveniência é uma abordagem legítima em estudos qualitativos, especialmente quando o objetivo não é a generalização dos resultados.

Com isso, foi possível constatar na consolidação da pesquisa que a divisão de grupo não foi a melhor alternativa. O fato reforçou a ideia de que no contexto atual, mesmo com todas as considerações sobre os riscos, em algum momento a criança entrará em contato com as telas, mesmo com uma maior resistência dos responsáveis, pois como abordado ao longo do texto, estamos inseridos na Era Digital, e em maior ou menor grau, somos afetados. Com essas ponderações, reitera-se que o foco principal do estudo permaneceu: comparar as percepções das mães para identificar se existiam preocupações comuns e diferenças sobre os impactos do uso de telas. Essa abordagem da entrevista permitiu explorar de forma mais detalhada como as mães, independentemente de sua posição inicial, enfrentavam o desafio do uso de telas e suas implicações no desenvolvimento das crianças.

O roteiro de perguntas foi elaborado com vistas a incentivar o diálogo e compreender, sob as diversas perspectivas dos pais, como, porquê e para que o uso de telas é disponibilizado. Para criar tais perguntas, identificou-se os principais pontos levantados pelos autores, como os efeitos do uso excessivo de tecnologias no desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças. Algumas lacunas encontradas orientaram a formulação de questões, por exemplo, debate-se sobre os impactos, mas, em geral, são percebidos após investigações e prazos mais extensos. Por isso, questiono: "Quais os comportamentos apresentados após o uso de dispositivos tecnológicos? De forma geral, são mais positivos (como bem-estar e alegria) ou negativos (como alteração no humor, irritabilidade, etc)?". As demais perguntas também são abertas e convidam à reflexão, visando entender vários elementos que se mostram relevantes, como o principal motivo para oferecer ou evitar as telas.

QUADRO 1-Estudos incluídos na pesquisa sobre o uso de telas, com ênfase na infância.

Estudo:	Autor/ano	Teoria e conceito principal	Principais contribuições e relevância para a pesquisa.
A importância do estímulo no desenvolvimento da criança	LUCKE, Neiva Cristiane Flores Sott. 2019.	Formas de estimular a criança, de acordo com suas etapas de desenvolvimento.	A importância da ludicidade para os aprendizados e como tornar a aprendizagem mais significativa.

Aprendizagens e novas tecnologias.	Demo, Pedro. 2011.	As tecnologias e suas diferentes oportunidades.	Os ambientes virtuais são úteis para a aprendizagem, desde que utilizados de maneira crítica e com foco na autonomia do aluno, e entre as aprendizagens e as devidas preocupações, o papel do educador é reforçado, sendo um agente ativo e fundamental nesse processo.
As crianças e suas relações com as tecnologias da informação e comunicação: um estudo em escolas peruanas.	AMES, Patrícia. 2016.	As desigualdades no acesso e a necessidade do ensino.	Existe uma visão irreal de que os nativos digitais já possuem todas as habilidades. É necessário instruir, mesmo aqueles que apresentam facilidades digitais.
As Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) como aliadas para o desenvolvimento.	PEREIRA, D. M., SILVA, G. S. 2020.	As profundas mudanças causadas pelas TICs e suas potencialidades.	As tecnologias podem ser forças propulsoras para a cidadania e o desenvolvimento (isso requer o uso criativo, e não passivo). Estabelecer políticas é crucial, além de aliar diferentes setores para buscar inovação.
Crescer na era das mídias eletrônicas: após a morte da infância.	BUCKINGHAM AM, David. 2006.	Compreensão da mídia na infância, em um contexto amplo.	A infância não é absoluta nem universal, mas relativa e diversificada. Ainda, no contexto atual, as mídias moldam as experiências e o aprendizado.
Como o excessivo celular impacta cérebro criança.	BIERNATH, André. 2022.	Evidências de como o uso excessivo pode interferir no desenvolvimento infantil.	Consolidação de pesquisas e dados que associam a utilização do uso excessivo à interferências negativas no desenvolvimento infantil.

Educação & tecnologia: reflexões sobre a incorporação de tecnologias móveis na educação.	JACON, Liliane Da Silva Coelho, et al. 2013.	Reflexões sobre a expansão tecnológica e a suas aplicações.	As tecnologias são meios, e não um fim em si mesmas. Por isso, a aprendizagem precisa ser contextualizada, considerando o crescente acesso aos dispositivos móveis. Incorporá-las na sala de aula contribui para solidificar esse processo formativo.
Geração Digital: Riscos e Benefícios das Novas Tecnologias para Crianças e Adolescentes.	Estefenon SGB, Eisenstein E. 2008.	As crianças na era digital.	A tecnologia revoluciona e transforma os comportamentos, as relações... tudo! Há uma contraposição entre o mundo virtual e o real.
Novas tecnologias e mediação pedagógica.	MORAN, José Manuel.2000.	A mediação dos profissionais da educação, em um contexto de avanços tecnológicos.	As tecnologias trazem paradigmas na educação e, por isso, investir em formação e em metodologias é crucial. É preciso buscar e agregar os conhecimentos pedagógicos na formação dos docentes, nesta era digital.
Relatório de Monitoramento Global da Educação 2023: Tecnologia na educação: Uma ferramenta a serviço de quem?.	UNESCO, 2023.	Examina, detalhadamente, o papel da tecnologia na educação.	O relatório aborda sobre as lacunas que as tecnologias possuem, bem como os riscos associados. Os impactos na aprendizagem não são desconsiderados, porém, é preciso que os estudantes a usufruem, sem que sejam prejudicados.
Tempo de tela aos 1 ano de idade e atraso no desenvolvimento da comunicação e resolução de problemas aos 2 e 4 anos.	TAKAHAS HI, I. et al, 2023.	Estudo que investiga o tempo de tela entre crianças e a relação com atrasos no desenvolvimento.	Associação entre a exposição a telas e o atraso na comunicação, na resolução de problemas e habilidades pessoais.
The state of the world's children 2017: children in a digital world.	UNICEF, 2017.	As crianças no mundo digital.	Visão global da UNICEF sobre como a tecnologia impacta a vida.

Tecnologia na educação: quanto e como utilizar.	MENEZES, L. C. 2012.	Incorporação das tecnologias à vida escolar.	A escola, como parte das transformações, não está alheia à sociedade. Não se deve negá-las, mas acompanhá-las e buscar aproveitar suas facilidades. A tecnologia precisa ser usada à serviço da pedagogia. Sem ser refém, a escola deve ser um contraste concreto diante do mundo virtual.
Televisão, tablet e smartphones: especialistas refletem sobre o tempo de exposição às telas ideal para cada idade.	GRINFELD, Patrícia, 2019.	Recomendações de especialistas sobre a duração da exposição às telas, com base na idade.	Discute-se a necessidade de controlar o tempo, devido à relação com possíveis prejuízos. A limitação do tempo de telas, pela mediação do adulto, permite dar espaço a atividades criativas e autônomas.
TIC Kids Online Brasil 2023: Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes.	CETIC.BR, 2023.	Pesquisa com pais, crianças e responsáveis sobre o uso da internet.	Apresentação de dados e informações relevantes sobre os efeitos nocivos da superexposição aos dispositivos tecnológicos.
Utilização de recursos tecnológicos na Educação: caminhos e perspectivas.	PEREIRA, Nádia Vilela; ARAÚJO, Mauro S. T. 2020.	Integração das tecnologias no processo de ensino e aprendizagem.	A pedagogia pode contar com as tecnologias para enriquecer esse processo. Para isso, é preciso compreender os modos de utilizá-las.
Vivendo esse mundo digital: impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais.	Abreu, CN; Eisenstein, E; Estefenon, SG. 2013.	Perspectivas sobre a vivência com as tecnologias e as consequências decorrentes.	Ao lidar com as tecnologias, as crianças são mais suscetíveis. Investiga-se como as tecnologias apresentam riscos à saúde e afetam o comportamento. Estas conectam e estão amplamente inseridas, nos mais diversos setores. Não há mais como fugir da vida

Fonte: Elaboração própria da autora.

4. ANÁLISES E DISCUSSÕES

Para analisar e discutir o tema, os textos selecionados foram os que trazem diretamente o uso das telas por crianças e suas consequências para o desenvolvimento infantil. Isso porque o tema é amplo e engloba, também, estudos específicos, como a análise das telas e a relação com a saúde física e mental, a linguagem e os diferentes aspectos do desenvolvimento. Ressalta-se que, para a compreensão do estudo investigado, o processo se iniciou a partir de pesquisas que abordam o cenário digital e as consequências inerentes às crianças, destacando a importância do equilíbrio e da mediação dos adultos nesse processo.

A pesquisa TIC Kids Online Brasil (2023) é uma das referências mais encontradas e citadas nos artigos que estudam a tecnologia e a infância no Brasil. Ainda, é importante, pois traz dados recentes sobre o uso de dispositivos digitais e suas implicações.

Nessas discussões teóricas, alguns estudos se aproximaram, e outros se distanciaram: Demo (2011) destaca que as tecnologias podem ser positivas e de aprendizados, desde que integradas e utilizadas intencionalmente, trazendo, assim, experiências benéficas. Sobre o assunto, Lucke (2019) ressalta, ainda, a importância da ludicidade e, principalmente, a necessidade de usufruir das tecnologias respeitando-se a fase vivida pela criança. Com isso, observou-se um enfoque diferente, já que Lucke (2019) prioriza os meios mais interativos e tradicionais, como jogos e brincadeiras lúdicas, enquanto Demo (2011) se debruça nas tecnologias incorporadas ao ensino.

Em suma, os autores não seguem caminhos diversos, mas, oportunamente, abordam as telas e o mundo infantil com base em elementos diferentes: alguns trazem, diretamente, os riscos negativos ligados à infância- Biernath (2022), Oliveira Williams *et al.* (2021), Grinfeld (2019) e a Sociedade Brasileira de Pediatria enquanto outros apresentam lados negativos e positivos - Veen e Vrakking (2009), Abreu, Eisenstein e Estefenon (2013) e Buckingham (2006). Para entender o vasto cenário tecnológico, relaciono os autores Buckingham (2006) e Pereira e Silva (2021), pois são fundamentais para trazer contextualização e o entendimento sobre as mudanças em curso.

Observou-se, durante a escrita do trabalho, uma marcante delimitação de abordagem entre as áreas da saúde e da educação. As observações médicas se baseiam nos riscos, perigos à saúde e à qualidade de vida das crianças. Já, na educação, são reconhecidos os prejuízos

causados, se as telas são mal utilizadas, como: a dificuldade de concentração e problemas de aprendizado, sem, contudo, desprezar os aspectos positivos. O campo educacional procura ampliar as possibilidades e perceber os seus benefícios, não deixando a criança sem acesso às tecnologias, já que também está inserida nessa nova cultura. Além do mais, a abordagem sobre o emprego de tecnologias na educação infantil carece de investigações aprofundadas.

O que se observa nos trabalhos é que os estudiosos e especialistas no assunto - telas e infância - declaram preocupação sobre a precocidade das tecnologias ofertadas, principalmente a bebês. Até os dois anos de idade, é discutido que precisam explorar o mundo de forma prática, para o seu desenvolvimento holístico, isto é: linguístico, cognitivo, motor e emocional. Assim, claramente é apontado como os bebês aprendem: tocando objetos, observando, movendo-se e interagindo e, sendo assim, caso essas práticas não sejam possibilitadas, o seu desenvolvimento, possivelmente, estará em risco.

Como discussão recente, pode-se notar um movimento que repercutiu nacionalmente: o Governo Federal está em processo de elaboração de um documento oficial - com análises e recomendações sobre a regulamentação de celulares na escola- baseado em evidências científicas e práticas internacionais para crianças, jovens, pais e educadores. Para Moran (2000), sem as devidas preocupações e incentivos toda a questão tecnológica ligada à educação pode se transformar em outra grande "panaceia modernosa". Ou seja, a potencialidade de transformar a educação, por meio de tecnologias, sem examinar aspectos importantes, seria uma oportunidade perdida, dado que não traria resultados práticos e efetivos na educação. Sendo assim, o referido movimento torna-se pertinente.

Dependendo do tempo e da finalidade do uso de telas pode-se observar consequências negativas. Como exemplificação, pode-se discutir acerca das habilidades linguísticas: com um tempo exacerbado de uso em telas, a criança pode diminuir o tempo de comunicação e fala com seus pares, o que prejudicaria o desenvolvimento da linguagem. Entretanto, caso esse tempo seja equilibrado e com um propósito, como o tempo gasto em programas educacionais-aprendendo idiomas, vídeos interativos que estimulam a fala da criança, etc. -as suas habilidades linguísticas não seriam prejudicadas.

Logo, ao se deparar com os impactos do emprego excessivo das telas, como alterações comportamentais, diminuição no foco e baixa atratividade com os jogos e atividades fora do

mundo virtual, os professores podem atuar na remodelação dessa conjuntura, provocando a criação de ambientes educativos, não somente com as crianças, mas com toda a comunidade escolar. Assim sendo, pode-se inferir, a partir dos estudos e das observações realizadas, que o tempo de tela é diretamente proporcional à quantidade de riscos: quanto mais tempo a criança fica mais exposta, a riscos e os danos poderão ser enfrentados.

Aproveitar as tecnologias no meio educacional é um caminho repleto de desafios, tornando ainda mais preciso a sua abordagem no desenvolvimento profissional dos educadores, devido à relevância do tema na contemporaneidade. Por isso, nos estudos, é sugerido que a formação dos professores, imersa nesta nova era, precisa abordar essas novas tecnologias, sem ignorá-las, mas pensando no meio digital como aliado no processo de aprendizado e desenvolvimento humano.

4.1 INFORMAÇÕES COLETADAS A PARTIR DAS ENTREVISTAS

Nesta seção, expõem-se as informações obtidas nas entrevistas, as quais são interpretadas de forma reflexiva. Busca-se identificar as semelhanças nas percepções das mães sobre o uso de telas na infância e destacar as diferenças em suas abordagens – tanto quanto ao maior ou menor uso de telas, quanto às motivações e preocupações em relação aos impactos dessas tecnologias. Além disso, considera-se ainda os principais pontos que contribuem para o cerne da pesquisa realizada. Ainda, as respostas são analisadas em conjunto com o referencial teórico abordado anteriormente, o que torna a investigação mais concreta.

QUADRO 2- Dados que caracterizam as entrevistadas.

Nome fictício:	Informações pessoais das entrevistadas:
Dora	Idade: 43 anos. Formação: Superior completo. Profissão: Fisioterapeuta. Número de filhos: 1.
Joana D'arc	Idade: 28 anos. Formação: Ensino médio completo. Profissão: do lar. Número de filhos: 3.

Guadalupe	Idade: 30 anos. Formação: Superior completo- Arquivista. Profissão: Gestora administrativa. Número de filhos: 3 filhos.
Gianna	Idade: 29 anos. Formação: Superior completo- Designer gráfico. Profissão: do lar. Número de filhos:1.
Sabattini	Idade:28 anos Formação: Superior completo- Fonoaudiologia. Profissão: Artesã e do lar. Número de filhos:3.
Dulce	Idade: 54 anos. Formação: Superior completo- Pedagogia. Profissão: Alfabetizadora. Número de filhos: 1.

Fonte: autoria própria.

4.1.2 MOTIVAÇÃO PARA O USO DE TELAS

Quanto à motivação para disponibilizar telas, os dois grupos entrevistados afirmam ofertá-las como meio de entretenimento, e também de aprendizado. De fato, utilizar as tecnologias, de forma consciente e crítica, é torná-las aliadas ao processo de aprendizagem, obtendo seus proveitos sem, contudo, interferir negativamente no desenvolvimento da criança. Pereira e Silva (2020) indagam sobre como fazer uso da tecnologia na educação e quanto deve ser utilizada. Então, ao se trabalhar com essas ferramentas, é preciso adotar práticas intencionais e propor uma experiência rica e diversa, para que os momentos com as telas não se tornem atividades vazias e desatentas.

Outro ponto em comum apontado, foi a falta de tempo para direcionar atenção total à criança e fazer atividades fora das telas. Por isso, entregavam o celular ou colocavam algum filme ou desenho na televisão para a criança ficar distraída e, assim, poder atender às demandas da casa e afazeres. Essa necessidade de que fiquem mais “quietas” é uma explicação recorrente mencionada. “Quando preciso que meus filhos fiquem mais quietos e não consigo dar atenção a eles, deixo eles assistindo filme, até que eu termine a tarefa” (Lisieux- Entrevistada do grupo 2). “Usam quando eu preciso fazer alguma tarefa e, por algum motivo, eles não deixam” (Sabattini- Entrevistada do grupo 1). Sobre isso Pereira e

Silva (2020) reforçam que as tecnologias podem se tornar forças impulsionadoras para a cidadania e o desenvolvimento, desde que sejam utilizadas de maneira criativa e não de forma passiva. Nota-se, desse modo, que refletir sobre a passividade em que as crianças ficam, bem como se estariam aprendendo ou apenas distraídas é relevante para não ter a falsa sensação de segurança proporcionada pelas telas, como discute Grinfeld (2019), já que se pensa que a criança estará assistindo ou escutando algo divertido e não causará incômodos.

Sabe-se que, de fato, os pais possuem diferentes obrigações a cumprir e, mais ainda, vivem contextos diferentes- alguns trabalham mais e passam menos tempo com os filhos ou possuem uma longa rotina de tarefas. Contudo, mesmo com essa indisponibilidade é preciso considerar o tempo das crianças diante das telas. Grinfeld (2019), ainda, ilustra claramente algo facilmente observável: Antes, o adulto cantava para o bebê, passando cultura por meio das conversas, mas hoje ele opta por utilizar um aplicativo que reproduz música. Fica evidente, então, que, comparativamente, as duas situações trazem efeitos variados, podendo criar vínculos diretos e momentos de qualidade ou um momento sem muito significado ou grande interação.

Outrossim, em uma das respostas, assinala-se que a falta da rede de apoio é uma questão que limita as possibilidades e, com isso, a tela torna-se uma cooperadora: "É por tempo determinado, quando realmente não consigo dar atenção a eles. Quando tinha apenas uma filha, e cuidava apenas dela, eram zero telas. Conseguia dar mais atenção e fazer várias atividades com ela. Quando a família foi crescendo e a rotina foi ficando mais puxada já precisei recorrer a essa ajuda" (Lisieux- Entrevistada do grupo 2). Isso reforça a análise inicial que indica o que faz os pais exporem os filhos às telas (na pesquisa mencionada, o maior índice está no entretenimento propiciado). Assim, em situações limitadas de tempo ou de recursos -como a falta de pessoas que auxiliem no cuidado com as crianças, ambientes adequados para brincadeiras, entre outros- recorre-se às telas: "Acabo liberando mais tempo de televisão para assistirem, quando, como diz eles “não tem nada para fazer” (Lisieux- Entrevistada do grupo 2). É possível observar que tais conjunturas acabam por não permitir um tempo vazio, em que a criança crie, invente e seja imaginativa para brincar à sua maneira ou, até mesmo, que tenha um tempo sem atividades específicas (DCNEI).

4.1.3 EFEITOS NO COMPORTAMENTO E NO DESENVOLVIMENTO

Os dois grupos aludem a percepção de que gostariam de não oferecer telas em momento algum ou então diminuir seu uso: “Se realmente pudesse e tivesse tempo, eu realmente não colocaria tela para ela [...] Infelizmente, como não temos muita ajuda aqui em casa, a gente fica um pouco limitado nessa questão para poder realmente não oferecer telas.” (Dora- Entrevistada do grupo 1). “As telas geram tédio diante da realidade.” (Guadalupe- Entrevistada do grupo 2).

Sobre evitar o uso delas, os dois grupos demonstraram uma maior preocupação quanto à internet: a totalidade das mães entrevistadas afirmam que as crianças não têm acesso à internet deliberadamente. “Eles não têm acesso à internet. Quando coloco algum filme, quem escolhe e manuseia sou eu” (Sabattini- Entrevistada do grupo 1) “Eu limito o tipo de conteúdo que ela assiste. Sempre olho e oriento” (Dora- Entrevistada do grupo 1). As mães apontam que controlam os conteúdos que as crianças assistem e buscam, prioritariamente, que esse momento de telas tenham desenhos, músicas e histórias educativas, para aprimorar habilidades: “Busco que veja atividades voltadas à música, educacionais, de língua inglesa, atividades de fazer bolo, histórias...” (Dora- Entrevistada do grupo 1). “O principal motivo é para entretenimento e aprendizado.” (Guadalupe- Entrevistada do grupo 2). “O motivo principal é o aprendizado, mas alguns momentos são culturais, como vídeos e músicas” (Dulce- Entrevistada do grupo 2).

A partir das respostas obtidas foi possível constatar que os pais compreendem os impactos negativos que podem ser causados pelas telas. Ainda, percebe-se que os dois grupos (telas com maior tempo ou por tempo determinado) compreendem as implicações negativas que podem ser geradas a partir da exposição da criança a telas. “Evitamos por preocupação com o desenvolvimento deles- com o desenvolvimento das habilidades sociais, de fala, de interação, inteligência, imaginário, desenvolvimento motor...” (Sabattini- Entrevistada do grupo 1). “Aquele monte de imagem, a criança fica superestimulada. Influencia negativamente, provocando agitação, diminuindo a concentração, diminuindo a qualidade do sono... afeta tudo” (Dora- Entrevistada do grupo). “Acredito que atrapalha o convívio social, vicia, prejudica a sua visão e conteúdos inapropriados para a idade” (Gianna- Entrevistada do grupo 2). “

Ainda, algumas observações notadas pelas mães de ambos os grupos foram as

seguintes: após usar as telas, as crianças apresentaram irritabilidade, maior agitação, estresse e alterações de humor: “Após o uso, noto comportamentos mais negativos: alteração do humor, principalmente. Quando desligo, eles ficam mais chorosos e nervosos” (Sabattini- Entrevistada do grupo 1). “Eu evito o máximo, porque afeta diretamente. É nítido como ficam estressados. Eu percebo essa questão do comportamento deles e também do tempo de qualidade.” (Lisieux- Entrevistada do grupo 2). “Vejo que ficam irritadiços e impacientes.” (Guadalupe- Entrevistada do grupo 2). “

Sobre os efeitos das atividades feitas fora das telas ou com as telas, algumas percepções indicam que as telas podem possibilitar aprendizados, a depender do contexto da atividade. Em maioria, destacam que as atividades feitas fora das telas não têm o mesmo efeito: “Com certeza as atividades feitas fora das telas não têm o mesmo efeito.”(Sabatini Entrevistada do grupo 1). “Acredito que depende do contexto da atividade. Qual o tipo de atividade para ser fornecido o acesso a telas ou não” (Gianna- Entrevistada do grupo 2). “Não é a mesma coisa que deixar no celular. Eles brincam mais, aprendem mais, têm mais coisas relevantes que nas telas. Em ambientes fora de casa, como nos parquinhos, eles se divertem muito mais, ficam mais tranquilos emocionalmente, não ficam estressados” (Lisieux Entrevistada do grupo 2). “Completamente diferente das atividades fora de tela. Ela gasta energia, fica mais cansada, desenvolve atividades manuais. Eu prefiro as atividades fora de tela, mas eu nem sempre consigo” (Dora- Entrevistada do grupo 1).

4.2 PERCEPÇÕES E REFLEXÕES

A partir das exposições feitas, foi possível reconhecer que os meios digitais podem atuar como veículo de aprendizagem, mas é preciso ter atenção ao tempo de uso e aos riscos associados. Nesse ponto, surge a reflexão sobre “Até que ponto nós devemos ter segurança com as telas?” (Dulce- entrevistada do grupo 1), o que demonstra a importância de considerar os benefícios e também obstáculos que se apresentam.

As entrevistas realizadas apontam que os pais possuem conhecimentos prévios relacionados ao assunto: “A pediatra dele tem como lema ‘menos telas e mais livros’. Ela sempre recomenda que os pais das crianças que atende não introduzam telas para os seus filhos, principalmente tão jovens e tão pequenos” (Gianna- Entrevistada do grupo 1). “Nunca recebi uma orientação direta, mas já li alguns artigos de profissionais da saúde e educação” (Guadalupe- Entrevistada do grupo 2).

Informam que, mesmo sem orientações de profissionais, buscam o tema por conta própria, em conversa com outras famílias e a partir de suas próprias observações -relacionadas às reações das crianças após passar mais tempo com as telas. “As informações que tenho foram as que conheci na faculdade e por pesquisas próprias.” (Sabattini- Entrevistada do grupo 1). Tal ponto alude à percepção da relevância da temática, que evidencia a preocupação dos pais em compreender os impactos das telas.

Outrossim, um movimento pertinente de se observar é o ócio - o tempo vazio, sem ocupações ou atividades-, dado que quando as crianças “não têm nada para fazer”, ou seja, está ociosa, o pedido das crianças é voltado à liberação da televisão ou do celular (se conta com tempo determinado, é pedido que o tempo determinado antes seja ampliado). Com os dispositivos digitais, não é exigido muito das crianças, dado que “no meio eletrônico, as crianças encontram tudo pronto”(Dulce- entrevistada grupo 1), sendo assim, encontram respostas rápidas e conteúdos já elaborados. Dessa maneira, no período sem atividades ou que não tem a possibilidade de viabilizar passeios e brincadeiras em espaços abertos, as telas são entregues, na tentativa de mantê-las entretidas. Essa ação pode ser vista como um recurso de distração e, por isso, pode ser um risco. Não dito que, justamente, não tem um intuito claro e pensado para aprendizagens.

A potencialidade máxima das crianças, depende dos meios oferecidos para isso. Lucke (2019) discute que “quanto mais lúdicas, prazerosas e afetuosa forem as experiências vivenciadas pela criança em seu meio, melhor será seu progresso rumo ao aprendizado e desenvolvimento”. Assim, as vivências ricas e estimulantes são muito significativas, podendo ser alcançadas através da ludicidade e das brincadeiras.

O tempo de tela envolve uma discussão extensa e se concentra, sobretudo, nos efeitos que a quantidade inadequada ou fora do recomendado- por faixa etária- pode causar. As famílias apreensivas, após reconhecerem os riscos ou observarem o comportamento de seus filhos, desejam que esse tempo seja reduzido, mas encontram dificuldades, sendo a principal relacionada ao tempo disponível para dedicar exclusivamente à criança. Isso não deve, entretanto, ser um empecilho para que a criança experimente o mundo real. As rotinas apressadas e exaustivas dos pais podem, muitas vezes, deixar a criança mais de lado, separando as atividades dos pais das das crianças. Uma estratégia válida é buscar integrar a criança, e não criar uma barreira entre os pais e as crianças. Por exemplo, enquanto os pais realizam uma tarefa, se possível, buscar deixar a criança por perto, observando-os, mesmo que

brincando com seus próprios brinquedos. Esse momento fortaleceria os vínculos e criaria aprendizados, que são tão importantes no desenvolvimento infantil.

Aprendemos melhor quando vivenciamos, experimentamos, sentimos. Aprendemos quando nos relacionamos, estabelecemos vínculos, laços, entre o que estava solto, caótico, disperso, integrando-o em um novo contexto, dando-lhe significado, encontrando um novo sentido.” (Moran, 2000, p.23)

Um tópico interessante, ainda, é quanto às imagens. Em uma das respostas foi dito que se pretende oferecer às telas quando a criança tiver maior idade e será escolhido desenhos com menos cores vibrantes e imagens mais adequadas. Conduzi-me, então, a reflexões que, até então, havia considerado pouco: de fato, não é o instrumento em si que pode deixar as crianças superestimuladas e mais agitadas, mas o que tem no seu interior, no conteúdo.

Assim, de fato, deve haver a percepção de que é necessária a maturidade intelectual e emocional das crianças, dessa forma, os debates sobre o tempo de tela recomendado, conforme a idade é, útil e visa, primordialmente, o bem-estar e o pleno desenvolvimento da criança. Setzer (1996) afirma que caso inexista, ainda, essa maturidade, o resultado será a exposição e a insegurança ao manejar os computadores. Destarte, já que o cenário predominante é marcado pelas conexões tecnológicas, é imprudente negar a existência e os impactos das telas no mundo infantil, sendo pertinente que o pensar em objetivos claros ao integrar as telas nas mãos das crianças, se possui a intenção de aprendizagem.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Disseminadas, mas não suficientemente capazes de sanar todas as necessidades das crianças, as telas variam, desse modo, como limitador e como ferramentas valorosas. Com isso, nota-se que a infância não está desaparecendo, como argumenta (Setzer, 1996), mas se transforma continuamente.

Viver nesse mundo digital já é um fato concreto, e as experiências notadas indicam que os celulares, tablets e televisores são os novos “brinquedos modernos” preferidos das crianças, que trocam a diversão e a mão na terra, por vídeos, jogos e desenhos, o que revela que as tecnologias interferem na cultura da infância. O estudo alcançou os objetivos pretendidos à medida em que trilhou um caminho demonstrando as perspectivas sob a infância, a sua identidade e como se constroi mesmo na atual imersão digital.

Ainda, salienta-se que as pesquisas sobre o que as telas podem causar às crianças, tanto a curto quanto a longo prazo, é uma questão recente e ainda precisa ser mais explorada. Os possíveis danos das telas na infância não devem ser ignorados, mas, pelo contrário, é preciso muita atenção para não desvirtuar a potencialidade dos recursos digitais, transformando-as em entraves ao desenvolvimento. Uma dessas barreiras, é a substituição do convívio e atividades infantis pelos aparelhos. Ser complementar- e não substituir- as brincadeiras e trocas são desafios a serem enfrentados.

Independentemente das diferenças entre gerações, a infância ainda se encontra com as mesmas necessidades de outrora. O que determina o papel que as telas terão na vida do infante, é a forma como são mediadas e qual propósito terão. Desse modo, o foco não deve ser apenas no consumo passivo, assim sendo, utilizá-las sem explorar as possibilidades e como fonte de distração, mas sim com criatividade: usá-las para explorar e como suporte para descobertas, o que contribui para o desenvolvimento de habilidades, conforme discorre Pereira e Silva (2020), em seu texto “As Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) como aliadas para o desenvolvimento.”

Enquadrar a criança exclusivamente em uma tela, como se percebe constantemente, é privá-las do contato físico com o mundo e com as coisas materiais, é, sem dúvidas, retirar a chance de aproveitar todas as etapas da infância. Abordar sobre o uso precoce é cada vez mais necessário, visto que o desenvolvimento, tão crucial à saúde dos bebês e crianças, pode ser colocado em risco, se as telas forem usadas sem limitações, além de afetar também as demais fases da vida. Se alguns pais usavam chupetas para acalmar e sossegar os bebês como métodos tradicionais, hoje, na modernidade, os smartphones facilmente desempenham esse papel, com a nítida diferença que tal ato não é temporário, mas sim avança e prolonga-se na vida da criança colocando-as em uma espécie de confinamento digital.

Fazer direcionamentos aos pais, familiares e à comunidade escolar e extraescolar, a fim de fomentar a responsabilidade e reflexões sobre a necessidade de usar as telas com equilíbrio é vital neste cenário, sem atribuir a responsabilidade exclusivamente à família.

É preciso estabelecer uma integração estratégica, para que o uso dos dispositivos eletrônicos seja benéfico e não uma mera exposição às telas como um passatempo. Trocar momentos de convivência e atividades típicas das crianças por dispositivos digitais é uma

enorme problemática, sendo esta substituição imprudente e inadequada. As telas precisam ser complementares, um recurso “bônus” que fomenta a exploração de diversos conteúdos.

Sob essas perspectivas, estimular a criança para que explore, brinque e se expresse, é fundamental. Deixá-las ser crianças, ao invés de limitar suas linguagens e retirar as suas oportunidades de aprendizados e, ao invés disso, oferecer atividades que apenas a super estimulam, negativamente, tirando seu espaço para inventar, interagir com seus pares e colorir o mundo por meio de suas linguagens e descobertas.

6. REFERÊNCIA

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

AMES, Patrícia. **As crianças e suas relações com as tecnologias da informação e comunicação: um estudo em escolas peruanas.** Desidates, Rio de Janeiro, v. 11, p. 11-21, 2016. Disponível em: <https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2318-92822016000200002>. Acesso em: 10 de novembro de 2024.

BIERNATH, André. **Como o uso excessivo de celular impacta o cérebro da criança.** BBC News Brasil, 2022. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/geral-60853962>>. Acesso em: 25 jun. 2024.

BOTELHO, Louise Lira Roedel; CUNHA, Cristiano Castro de Almeida; MACEDO, Marcelo. **O método da revisão integrativa nos estudos organizacionais.** *Gestão e Sociedade*, Belo Horizonte, v. 5, n. 11, p. 121-136, maio/ago. 2011. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ges/2011v5n11/641-4530-10-20111202.pdf>> (d1wqxts1xzle7.cloudfront.net) Acesso em 2 ago. 2024.

BUCKINGHAM, David. **Crescer na era das mídias: após a morte da infância.** Tradução de Gilka Girardello e Isabel Orofino. Florianópolis: [s.n.], 2006. Título original: *After the Death of Childhood: Growing Up in the Age of Electronic Media.* Disponível em: <https://www.academia.edu/2748378/Crescer_na-era_das_m%C3%ADDias_eletr%C3%B3niccas>. Acesso em: 10 nov. 2024.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil.** Brasília, DF: Senado Federal, 1988. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm>. Acesso em: 10 de ago. 2024.

Brasil. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. **Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências.** Diário Oficial da União, Brasília, DF, 16 jul. 1990. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8069.htm> Acesso em: 10 de ago. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental.** Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf> Acesso em: 09 ago. 2024.

CETIC.br- CENTRO REGIONAL DE ESTUDOS PARA O DESENVOLVIMENTO DA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO. **TIC Kids Online Brasil 2023: Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes.** São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2023.

Comitê Científico do Núcleo Ciência pela Infância. **O Impacto do Desenvolvimento na Primeira Infância Sobre a Aprendizagem.** 2014. Disponível em: <O impacto do desenvolvimento na primeira infância sobre a aprendizagem | NCPI>. Acesso em 28 out. 2024.

DEMO, Pedro. **Aprendizagens e novas tecnologias.** *Roteiro*, Joaçaba, v. 36, n. 1, p. 9-32, jan./jun. 2011. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/pdf/roteiro/v36n01/v36n01a02.pdf>. Acesso em: 06 out. 2024.

Estefenon SGB, Eisenstein E. **Geração Digital: Riscos e Benefícios das Novas Tecnologias para Crianças e Adolescentes.** Ed Vieira & Lent., Rio de Janeiro, 2008.

Flick, U. (2016). **Introdução à pesquisa qualitativa: Um manual prático** (2^a ed.). Porto Alegre: Penso.

GOVERNO FEDERAL. **Uso de telas por crianças e adolescentes.** *Participa Mais Brasil.* Disponível em:< <https://www.gov.br/participamaisbrasil/uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes>>. Acesso em: 26 de julho de 2024.

GRINFELD, Patrícia. **Televisão, tablet e smartphones: especialistas refletem sobre o tempo de exposição às telas ideal para cada idade.** Aliança pela Infância, 2019. Disponível em: <aliancapelainfancia.org.br>. Acesso em: 24 de junho de 2024.

GRINFELD, Patrícia. **A exposição às telas não pode substituir as interações com o mundo.** 2022. Disponível em: <ninguemcrescesozinho.com.br>. Acesso em: 24 de junho de 2024.

INSTITUTO ALANA. **Manifestação do Instituto Alana com sugestões a fim de garantir a proteção integral dos direitos de crianças e adolescentes.** Brasília, 2024. Disponível em: https://criancaeconsumo.org.br/wp-content/uploads/2024/05/PL2628_NT.pdf. Acesso em: 02 nov. 2024.

INSTITUTO DE AVALIAÇÃO EDUCACIONAL (IAVE). **ICILS: Estudo Internacional de Literacia Informática e de Computador.** Disponível em:< <https://iave.pt/estudo-internacional/icils/>>. Acesso em: 8 nov. 2024.

JACON, Liliane Da Silva Coelho; OLIVEIRA, Ana Carolina Garcia; MARTINES, Elizabeth Antonia Leonel de Moraes; MELLO, Irene Cristina de. **Educação & tecnologia: reflexões sobre a incorporação de tecnologias móveis na educação.** Revista REAMEC, Cuiabá, n. 1, 2013. Disponível em:< (PDF) EDUCAÇÃO & TECNOLOGIA: REFLEXÕES SOBRE A

INCORPORAÇÃO DE TECNOLOGIAS MÓVEIS NA EDUCAÇÃO (researchgate.net)>
Acesso em: 06 de outubro de 2024.

Jornal da USP. **Brasileiros passam em média 56% do dia em frente às telas de smartphones e computadores.** Jornal da USP, São Paulo, 14 de junho de 2024. Disponível em:<<https://jornal.usp.br/atualidades/brasileiros-passam-em-media-56-do-dia-em-frente-as-telas-de-smartfones-computadores/>>. Acesso em: 14 de junho de 2024.

KANG, Shimi. **Tecnologia na Infância: Criando hábitos saudáveis para crianças em um mundo digital.** São Paulo: Editora Melhoramentos, 2021.

LUCKE, Neiva Cristiane Flores Sott. **A importância do estímulo no desenvolvimento da criança.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 04, Ed. 06, Vol. 12, pp. 33-44. Junho de 2019.

MENEZES, L. C. **Tecnologia na educação: quanto e como utilizar.** Nova Escola, 2012. Disponível em:<<https://novaescola.org.br/conteudo/809/tecnologia-na-educacao-quanto-e-como-utilizar>>. Acesso em: out. 2024.

MINAYO, M. C. S. (org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

Ministério da Educação (MEC). Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil - DCNEI.** Brasília: MEC, 2009.

MOBILE TIME; OPINION BOX. **Panorama Mobile Time/Opinion Box: crianças e smartphones no Brasil.** Outubro de 2021. Disponível em:<https://www.mobletime.com.br/pesquisas/wp-content/uploads/dlm_uploads/2023/10/Panorama_CriancasSmart-OUT23-OK.pdf>. Acesso em: 26 jul. 2024.

MORAN, José Manuel Moran. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** Campinas, SP: Papirus, 2000.

OLIVEIRA WILLIAMS, E. M.; PEIXOTO, A. R.; MOZZER DENUCCI, M. A.; CABRAL RODRIGUES, I. A. L.; MOREIRA, L. B. **Mídias digitais e atraso de fala: uma nova visão acerca da era digital / Digital media and speech retardation: a new vision about the digital age.** Brazilian Journal of Development, 2021. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/33397>. Acesso em: 10 jun. 2024.

PEREIRA, Nádia Vilela; ARAÚJO, Mauro S. T. **Utilização de recursos tecnológicos na Educação: caminhos e perspectivas.** Research, Society and Development, v. 9, n. 8, 2020.

PEREIRA, D. M., & SILVA, G. S. (2020). **As Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) como aliadas para o desenvolvimento.** Cadernos De Ciências Sociais Aplicadas, 7(8). Disponível em:<<https://periodicos2.uesb.br/index.php/ccsa/article/view/1935>>. Acesso em: 10 de novembro de 2024.

Qvortrup J. **Nove teses sobre a "infância como um fenômeno social".** Pro-Posições [Internet]. 2011. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0103-73072011000100015>>. Acesso em: 12 de novembro de 2024.

ROCHA, H. A. L.; CORREIA, L. L.; LEITE, Á. J. M.; et al. Tempo de tela e desenvolvimento da primeira infância no Ceará, Brasil: um estudo de base populacional. *BMC Saúde Pública*, v. 21, p. 2072, 2021. Disponível em: <<https://bmcpublichealth.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12889-021-12136-2#citeas>>. Acesso em: 8 nov. 2024.

SARMENTO, M. J.; CERISARA, A. B. (Coord.). **Crianças e miúdos: perspectivas sociopedagógicas sobre infância e educação.** Porto, PT: Asa, 2004.

SARMENTO, Manuel Jacinto. **Gerações e Alteridade: interrogações a partir da sociologia da infância.** Revista Educação & Sociedade. v. 26, n. 91, p. 361–378, maio/ago. 2005. Disponível em: <SciELO Brazil - Gerações e alteridade: interrogações a partir da sociologia da infância Gerações e alteridade: interrogações a partir da sociologia da infância>. Acesso em: 28 de nov. 2024.

SOUZA, Maria Helena. **A integração de tecnologia no currículo escolar: metodologias ativas e interatividade na educação.** Revista Foco, Curitiba, v. 16, n. 11, p. 01-12, 2023.

Sociedade Brasileira de Pediatria. **Manual Anual de Orientação do Grupo de Trabalho Saúde na Era Digital(2019-2021).** Disponível em:<https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/_22246c-ManOrient_-_MenosTelas_MaisSaude.pdf>. Acesso em: 14/06/2024.

TAKAHASHI, I.; OBARA, T.; ISHIKURO, M.; et al. Tempo de tela aos 1 ano de idade e atraso no desenvolvimento da comunicação e resolução de problemas aos 2 e 4 anos. *JAMA Pediatrics*, v. 177, n. 10, p. 1039–1046, 2023. Disponível em: <https://jamanetwork.com/journals/jamapediatrics/fullarticle/2780305>. Acesso em: 1 nov. 2024. DOI: 10.1001/jamapediatrics.2023.3057.

UNESCO. **Relatório de Monitoramento Global da Educação 2023: Tecnologia na educação: Uma ferramenta a serviço de quem?** Paris: (UNESCO, 2009). Disponível em: <unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386147_por/PDF/386147por.pdf.multi>. Acesso em: 12 nov. 2024.

UNICEF. ***The state of the world's children 2017: children in a digital world.*** [Online]. Lisboa: UNICEF Portugal, 2017. Disponível em: <<https://www.unicef.pt/actualidade/publicacoes/110-the-state-of-the-world-s-children-2017-children-in-a-digital-world/>>. Acesso em: 26 jul. 2024.

VEEN, Win.; VRACKING, Ben. **Homo Zappiens: educando na era digital.** Tradução Vinícius Figueira. Porto Alegre: Artmed, 2009

ANEXO I- ENTREVISTA (Grupo 1)

1. Você costuma oferecer e oportunizar o acesso a telas (como celular, tablet e televisão) para seu(s) filho(s)?
2. Qual é o principal motivo para oferecer as telas (entretenimento, aprendizado, distração etc.)?
3. Você evita o uso de telas (devido à preocupação com o impacto na saúde, desenvolvimento social, tempo de qualidade etc.) ?
4. Você estabelece um limite de tempo específico para momentos de uso de telas? Se sim, como determina esse tempo?
5. Você monitora o acesso dos seus filhos à internet? Se sim, quais tipos de conteúdos você permite que seus filhos acessem?
6. Quais os comportamentos você nota após o uso de dispositivos tecnológicos? De forma geral, são mais positivos (como bem-estar e alegria) ou negativos (como alteração no humor, irritabilidade, etc)?
7. Você acredita que as atividades feitas fora das telas têm o mesmo efeito que as feitas com as telas? Se sim, por quê?
8. Considerando sua opinião: o uso de telas pode afetar a criança a curto e longo prazo (como impactos no desenvolvimento social, emocional ou físico)?
9. Você já recebeu alguma orientação específica sobre o uso de telas (como de médicos, psicólogos, professores...)? Se sim, quais foram as principais recomendações?

ANEXO II- ENTREVISTA (Grupo 2)

1. Você costuma oferecer e oportunizar o acesso a telas (como celular, tablet e televisão) para seus filhos?
2. Se você possibilita, em algum momento, qual é o motivo para oferecer as telas
(entretenimento, aprendizado, distração etc.)?
3. E para evitá-las (preocupação com o impacto na saúde, desenvolvimento social, tempo de qualidade etc.) ?
4. Caso possibilite eventualmente algum acesso a telas, você estabelece um limite de tempo específico para momentos de uso de telas? Se sim, como determina esse tempo?
5. Você monitora o acesso dos seus filhos à internet durante? Se sim, quais tipos de conteúdos você permite que seus filhos acessem?
6. Com o uso restrito ou evitado, você já observou algum comportamento relacionado ao desejo de usar dispositivos ou prolongar esse tempo de uso? Se sim, em geral são mais positivos (como engajamento em outras atividades e bem-estar) ou negativos (como impaciência e irritação)?
7. Você acredita que as atividades feitas fora das telas têm o mesmo efeito que as feitas com as telas?
8. Considerando sua opinião: o uso de telas pode afetar a criança a curto e longo prazo (como impactos no desenvolvimento social, emocional ou físico)?
9. Você já recebeu alguma orientação específica sobre o uso de telas (como de médicos, psicólogos, professores...)? Se sim, quais foram as principais recomendações?



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

FACULDADE DE EDUCAÇÃO

ANEXO III- TERMO DE CONSENTIMENTO

Você está sendo convidado(a) a participar, como voluntário(a), da pesquisa intitulada: "O uso de telas e os seus impactos no desenvolvimento infantil", conduzida por Larissa Rodrigues Biangulo. Este estudo tem por objetivo entender a percepção dos pais de crianças sobre a utilização de telas no desenvolvimento infantil. As informações fornecidas serão tratadas de maneira confidencial, garantindo o anonimato dos participantes e protegendo a privacidade de todas as respostas. Você poderá se retirar da pesquisa a qualquer momento, sem qualquer tipo de penalização ou prejuízo. Sua participação nesta pesquisa consistirá em responder os questionamentos feitos, sendo registrada as respostas e consolidadas na pesquisa final. A linguagem será clara e objetiva, com duração curta. A participação não é remunerada nem implicará em gastos por sua participação. Os dados coletados serão analisados e utilizados exclusivamente para a realização deste estudo acadêmico e poderão compor relatórios e publicações, sempre de forma anônima. Caso concorde com o registro da voz, você poderá solicitar a interrupção do registro a qualquer momento. Em caso de dúvidas, você pode entrar em contato com o responsável pela pesquisa : (61) 9 99265884.

Ao assinar, declaro que entendi os objetivos e benefícios de minha participação na pesquisa, e que concordo em participar da pesquisa.

Concordo com o registro da minha voz.

Não concordo com o registro da minha voz.

Nome e assinatura do participante da pesquisa.

Brasília, ____ de _____ de ____.