



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO**

**RODRIGO ARAUJO ANDRADE**

**BRINCAR OU ASSISTIR? A INFLUÊNCIA DAS TELAS NO COTIDIANO DAS  
CRIANÇAS PEQUENAS**

Brasília  
2025

**RODRIGO ARAUJO ANDRADE**

**BRINCAR OU ASSISTIR? A INFLUÊNCIA DAS TELAS NO COTIDIANO DAS  
CRIANÇAS PEQUENAS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
Faculdade de Educação da Universidade de  
Brasília como requisito parcial para obtenção do  
título de Licenciado em Pedagogia

Orientadora:

**Prof. Dra. Sheyla Gomes De Almeida**

Brasília  
2025

**RODRIGO ARAUJO ANDRADE**

**BRINCAR OU ASSISTIR? A INFLUÊNCIA DAS TELAS NO COTIDIANO DAS CRIANÇAS PEQUENAS**

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

**Aprovado em 12 de dezembro de 2025.**

Banca examinadora:

Profa. Dra. Sheyla Gomes de Almeida – MTC/FE/UnB  
Orientadora

Profa. Dra. Viviane Fernandes Farias Pinto – MTC/FE/UnB  
Examinadora

Profa. Dra. Lucimara Gomes Oliveira De Moraes  
Examinadora

Profa. Dra. Patricia Lima Martins Pederiva – MTC/FE/UnB  
Suplente

### CIP - Catalogação na Publicação

AA554bb Araujo Andrade, Rodrigo.  
Brincar ou assistir? A influência das telas no cotidiano das crianças pequenas. / Rodrigo Araujo Andrade;

Orientador: Sheyla Gomes De Almeida. Brasília, 2025.  
29 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação - Pedagogia)  
Universidade de Brasília, 2025.

1. Brincar. 2. Tecnologia. 3. Infância. 4. Desenvolvimento infantil . 5. Pedagogia. I. Gomes De Almeida, Sheyla, orient. II. Título.

*Aos sujeitos brincantes que, em sua essência, nos revelam o potencial transformador das diferenças. Que este trabalho seja um pequeno tributo à beleza da singularidade e um lembrete de que o mundo precisa ser acolhedor para que todos possam brilhar em sua própria frequência.*

## AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, dedico minha profunda gratidão à minha mãe, Elisângela, um inegável exemplo de força, cuidado e amor. Sua escuta atenta, seu colo sempre disponível e seu apoio constante foram o alicerce fundamental para que eu pudesse perseverar e alcançar este objetivo.

Ao meu pai, Lindomar, agradeço pelas inestimáveis orientações e pelos incentivos constantes à busca pelo conhecimento. Às minhas irmãs, Ângela e Larissa, e ao meu sobrinho, Matheus, pela parceria e carinho que tornaram os desafios mais leves.

Ao meu companheiro, Wenderson, agradeço não só pelo amor e apoio incondicionais, mas por ser a minha âncora e o meu porto seguro, garantindo o equilíbrio e a motivação diária, essenciais para conciliar as exigências da vida acadêmica e os desafios pessoais.

Aos meus amigos, em especial a Stefany, e a todos os colegas que fiz ao longo da minha jornada na UnB, agradeço pela amizade, pelas risadas nos momentos de maior tensão e por serem uma rede de apoio fundamental que tornou os desafios da graduação mais leves e a jornada mais gratificante.

No âmbito acadêmico, sou profundamente grato à Universidade de Brasília (UnB), que me ofereceu a oportunidade de formação e crescimento. Expresso minha especial gratidão à minha orientadora, Profa. Dra. Sheyla Gomes de Almeida, cuja expertise em Educação Infantil e na Teoria Histórico-Cultural foi crucial para a fundamentação teórica deste artigo. Aos professores da Faculdade de Educação, meu reconhecimento pelo conhecimento e pela inspiração transmitidos ao longo do curso.

Por fim, agradeço aos colegas de trabalho, pelas trocas de experiências e apoio mútuo, em especial, às crianças da Escola Classe Agrovila, por serem a inspiração e a motivação central deste estudo, contribuindo de diferentes formas para a observação e a relevância deste trabalho.

## MEMORIAL

Meu nome é Rodrigo Araujo Andrade, tenho 24 anos e moro em São Sebastião – DF. Desde cedo, a educação esteve presente como um valor essencial na minha vida. O incentivo para seguir esse caminho veio, principalmente, do meu pai, que sempre me ensinou sobre a importância da educação superior como o melhor caminho para conquistar independência e realização pessoal. Ele sempre acreditou que o conhecimento é uma forma de transformação, e foi um grande investidor e apoiador das minhas escolhas. Minha mãe, por sua vez, acompanhou de perto toda a minha trajetória escolar, desde os primeiros anos da educação básica até hoje, sendo uma presença constante de cuidado, apoio e orgulho. Aos meus amigos, levo um carinho especial, pois partilhamos sonhos, inseguranças e esperanças sobre o futuro, e juntos celebramos cada conquista, inclusive o ingresso no ensino superior.

Minha trajetória escolar começou na Educação Infantil, na escola pública Vila Nova, onde guardo lembranças muito positivas. A professora Eleine foi uma figura marcante, referência de afeto, acolhimento e dedicação. A forma como ela unia cuidado e aprendizado despertou em mim uma admiração profunda pela docência, algo que, anos depois, entendi como o início da minha vocação.

Na minha infância, passava horas brincando com meus amigos, explorando o campo próximo à minha casa, fantasiados de heróis, construindo mundos imaginários, criando aviões e garagens para carrinhos, e inventando brinquedos com o que tínhamos à mão. Jogos tradicionais como empinar pipas, girar piões, pega-pega e esconde-esconde eram o motor do nosso desenvolvimento. Essa vivência do brincar espontâneo e social foi fundamental para desenvolver minha criatividade, habilidades de negociação e as primeiras relações sociais sólidas. Talvez por isso, hoje, eu sinta tão fortemente a diferença nas infâncias atuais, mesmo tendo nascido em uma geração em que a tecnologia já estava presente, não tínhamos o fácil acesso que as crianças têm hoje, e o brincar era prioridade, não opção.

No Ensino Fundamental, na escola pública São José, vivi um período de mais introspecção. Tive dificuldades de socialização e era bastante tímido, mas os poucos amigos que fiz permaneceram comigo até hoje. A escola, mesmo com seus desafios, foi um espaço de descobertas e de autoconhecimento.

Já o Ensino Médio, na escola pública São Francisco, foi uma das fases mais ricas da minha vida. Foi um tempo de amadurecimento, de amizades fortes e também de descobertas sobre quem eu era e sobre minha sexualidade, que começou a se afirmar nesse período. Tive

professores que foram verdadeiras referências, Júlio, Clara e Alba, entre outros, todos muito comprometidos com suas turmas. Quando precisei de ajuda com o PAS e o ENEM, eles estiveram ao meu lado, me orientando e acreditando no meu potencial. O apoio deles, dos meus amigos e da minha família foi fundamental para que eu seguisse confiante em meus sonhos.

Durante o ensino médio, vivi muitas dúvidas sobre qual profissão seguir. Pensei em Design Gráfico, Psicologia, Nutrição, Jornalismo... carreiras muito diferentes entre si. Mas, ao final, percebi que a educação era o espaço onde eu realmente poderia unir o que admiro nos professores que tive com o desejo de transformar vidas. Foi então que escolhi Pedagogia, acreditando que educar é um ato de esperança e mudança.

Escolhi Pedagogia porque acredito que a educação é o caminho mais potente para transformar o mundo desde o começo da vida. Na primeira infância, podemos semear valores que rompem com preconceitos e violências. Quero contribuir para uma educação que não seja racista, machista e homofóbica, uma educação que ensine as crianças a olharem o mundo com empatia, respeito e senso de justiça. Acredito que formar sujeitos críticos e amorosos é a base para construir uma sociedade mais humana e igualitária.

O ingresso na Universidade de Brasília foi uma das conquistas mais bonitas da minha vida. Eu sonhava com isso e lutei muito para conseguir. Ser o primeiro da minha família a entrar no ensino superior foi um marco, motivo de orgulho e de emoção para todos. Desde o início, a UnB me proporcionou experiências riquíssimas, principalmente através dos estágios.

Durante os estágios, na Educação Infantil, no CEI Parque dos Ipês, tive a confirmação de que a docência era o que eu realmente queria. As crianças, suas falas e gestos, a forma como se encantam com o mundo, tudo isso me deu ainda mais gás para continuar o curso. No Ensino Fundamental I, vivi outra realidade: percebi a perda da ludicidade e dos momentos de brincar que estavam presentes na Educação Infantil. Essa transição me fez refletir sobre como a escola, muitas vezes, se torna um espaço mais rígido e menos prazeroso, algo que as próprias crianças sentem falta.

No estágio em espaços não escolares, pude expandir meu olhar sobre o campo da Pedagogia, conhecendo diferentes possibilidades de atuação do educador, especialmente em espaços de cultura, como museus e centros comunitários. Essa experiência me inspirou e despertou o interesse por uma educação que ultrapassa os muros da escola, dialogando com o mundo.

Durante minha formação, também busquei estar mais próximo da prática educativa por

meio do trabalho voluntário como educador social, o que me permitiu vivenciar a rotina da escola e fortalecer ainda mais meu compromisso com a educação pública.

Ao longo dessa jornada, pude acompanhar de perto as mudanças que vêm marcando as infâncias contemporâneas. As experiências de estágio e as vivências como educador revelaram um cenário em que o brincar, centrado na convivência, na criatividade e no movimento, vem cedendo espaço a práticas mediadas por telas e dispositivos digitais. As crianças demonstram novas formas de atenção e socialização, muitas vezes influenciadas pelas redes sociais, pelos vídeos e pelos jogos eletrônicos. Em comunidades como São Sebastião, no Distrito Federal, essa transformação se faz especialmente visível: as brincadeiras de rua tornaram-se raras e o contato direto entre as crianças, mais limitado. Essas observações despertaram em mim o interesse por compreender de que modo o avanço tecnológico tem interferido nas experiências lúdicas da infância, motivando a construção do meu Trabalho de Conclusão de Curso, que discute justamente os impactos das telas no desenvolvimento das crianças pequenas.

Hoje, compreendo que ser pedagogo é mais do que ensinar conteúdos, é formar pessoas, acolher histórias e provocar reflexões. Minha trajetória, marcada por professores inspiradores, por desafios e conquistas, me conduz à certeza de que escolhi o caminho certo: o da educação como prática de liberdade, transformação e amor.

## **BRINCAR OU ASSISTIR? A INFLUÊNCIA DAS TELAS NO COTIDIANO DAS CRIANÇAS PEQUENAS**

### **RESUMO**

O presente trabalho analisa os impactos do uso precoce e prolongado de telas no desenvolvimento lúdico e social de crianças da educação infantil. Diante do avanço da cibercultura e da presença cada vez mais intensa das tecnologias digitais na infância, a pesquisa discute de que forma essas mudanças têm influenciado o brincar e a formação simbólica das crianças. A metodologia adotada é a revisão bibliográfica, com base em estudos publicados entre 2008 e 2025 e nas contribuições teóricas de Vygotsky, Kishimoto e Desmurget. Os resultados apontam que o tempo excessivo de tela, embora ofereça novas possibilidades de acesso à informação, tem substituído o brincar ativo e criativo por experiências passivas de consumo, afetando a imaginação, a atenção e a socialização. Além disso, destaca-se o papel da mediação familiar e escolar como elemento essencial para o uso consciente das tecnologias. Conclui-se que garantir o direito ao brincar é também preservar a infância em sua essência, equilibrando o digital e o lúdico como dimensões complementares do desenvolvimento humano.

**Palavras-chave:** Brincar; Tecnologia; Infância; Desenvolvimento Infantil; Pedagogia.

## ABSTRACT

The present study analyzes the impacts of early and prolonged screen use on the playful and social development of children in early childhood education. In light of the advancement of cyberculture and the growing presence of digital technologies in childhood, the research discusses how these changes have influenced children's play and symbolic formation. The adopted methodology is an integrative literature review, based on studies published between 2008 and 2025, as well as on the theoretical contributions of Vygotsky, Kishimoto, and Desmurget. The results indicate that excessive screen time, although providing new possibilities for access to information, has replaced active and creative play with passive experiences of consumption, affecting imagination, attention, and socialization. Furthermore, the study highlights the role of family and school mediation as essential elements for the conscious use of technology. It concludes that ensuring the right to play also means preserving childhood in its essence, balancing the digital and the playful as complementary dimensions of human development.

**Keywords:** Play; Technology; Childhood; Child Development; Pedagogy.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>13</b>
<b>O PERCURSO METODOLÓGICO DA REVISÃO DE LITERATURA</b>	<b>14</b>
<b>DISCUSSÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS DA REVISÃO DE LITERATURA</b>	<b>19</b>
O Brincar na Prática: Perspectivas de Vygotsky e Kishimoto	20
A Cibercultura e a nova realidade das telas na primeira infância	23
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>25</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>27</b>

## INTRODUÇÃO

A infância contemporânea vivencia uma transformação sem precedentes, na qual o tempo de tela se consolidou como um elemento central do cotidiano das crianças. Dados recentes do Guia sobre o Uso de Dispositivos Digitais por Crianças e Adolescentes (Governo Federal, 2025), em articulação com a pesquisa TIC Kids Online Brasil 2024, apontam que a exposição às telas tem início cada vez mais cedo no país. Segundo o levantamento, 44% das crianças entre 0 e 2 anos e 71% daquelas de 3 a 5 anos já utilizam a internet regularmente. Tais números acendem um alerta entre especialistas da saúde e da educação, que destacam os riscos do uso precoce e prolongado de dispositivos digitais para o desenvolvimento integral na primeira infância.

Distante da vivência das gerações passadas, a popularização das tecnologias digitais remodelou profundamente as dinâmicas sociais e lúdicas da infância. A observação dessa mudança revela uma substituição crescente do brincar ativo, caracterizado por interações sociais diretas, exploração do ambiente físico e uso da imaginação, por atividades predominantemente mediadas por telas, como o consumo de vídeos e jogos eletrônicos. Esse movimento tem se tornado cada vez mais perceptível em diferentes contextos educativos e familiares, nos quais o tempo dedicado às brincadeiras tradicionais vem diminuindo enquanto o acesso às tecnologias digitais se intensifica desde os primeiros anos de vida.

Essa nova configuração da infância suscita um questionamento essencial para o campo da Pedagogia: como a intensa exposição às telas afeta o desenvolvimento lúdico e social das crianças pequenas, especialmente na educação infantil? Refletir sobre essa questão é indispensável, considerando que o brincar é amplamente reconhecido pela literatura científica como uma atividade fundante para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social da criança.

O objetivo geral deste estudo é verificar, por meio de uma revisão de literatura, o que vem sendo pesquisado e identificado acerca dos principais impactos do uso de telas no desenvolvimento lúdico de crianças da educação infantil. Para atingir esse objetivo, estabeleceram-se os seguintes objetivos específicos:

1. Analisar as concepções de brincar na perspectiva histórico-cultural de Vygotsky e na abordagem pedagógica de Kishimoto, compreendendo o papel do lúdico no desenvolvimento infantil;

2. Investigar, à luz de Michel Desmurget, os efeitos da cultura digital e da exposição precoce às telas na infância;
3. Identificar e categorizar estudos nacionais recentes (2008–2025) que discutem o brincar e o uso de telas na infância;
4. Refletir sobre o papel da escola e da família na mediação do uso de tecnologias digitais, buscando caminhos que favoreçam o equilíbrio entre o brincar tradicional e as experiências digitais.

A pesquisa caracteriza-se como uma abordagem qualitativa, desenvolvida por meio de uma revisão de literatura, fundamentada em obras teóricas e estudos que abordam o brincar e o uso de telas na primeira infância. Foram analisadas produções acadêmicas nacionais que contemplam tanto referências clássicas, essenciais para o embasamento teórico, quanto estudos recentes, que refletem as discussões contemporâneas sobre infância, cibercultura e desenvolvimento infantil. Além disso, o trabalho se apoia nas contribuições de Lev Vygotsky, Tizuko Kishimoto e Michel Desmurget, que constituem o referencial teórico central da análise.

O artigo está estruturado em quatro partes principais, além desta introdução. Na seção seguinte, intitulada *Percurso Metodológico da Revisão de Literatura*, são apresentados os critérios de seleção e análise dos materiais utilizados. Em seguida, na parte dedicada à *Discussão e Análise dos Resultados*, o texto se divide em duas subseções: *O Brincar na Prática: Perspectivas de Vygotsky e Kishimoto*, que discute o brincar como elemento essencial do desenvolvimento infantil, e *A Cibercultura e a Nova Realidade das Telas na Primeira Infância*, que analisa os impactos cognitivos e sociais da cultura digital sobre as crianças. Por fim, as *Considerações Finais* retomam as principais reflexões do estudo, ressaltando o brincar como uma necessidade humana e a urgência de repensar o uso das telas para garantir o desenvolvimento integral da criança.

## **O PERCURSO METODOLÓGICO DA REVISÃO DE LITERATURA**

A metodologia deste trabalho fundamenta-se em uma revisão bibliográfica, voltada à análise de produções acadêmicas que discutem o brincar e os impactos do uso de telas digitais no desenvolvimento infantil. A revisão bibliográfica se mostra adequada por permitir identificar, selecionar e interpretar contribuições teóricas já consolidadas na área, oferecendo

um panorama das principais discussões que atravessam a Educação Infantil. A partir da análise dos autores consultados, buscou-se compreender como o brincar tem sido abordado nas pesquisas contemporâneas e de que maneira as transformações culturais e tecnológicas influenciam as práticas lúdicas na primeira infância. Essa metodologia possibilita construir uma reflexão crítica e contextualizada sobre o tema, relacionando-o ao desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças.

Segundo Godoy (1995), a pesquisa qualitativa busca compreender os fenômenos em seu contexto, valorizando a interpretação e os significados atribuídos pelos sujeitos às suas experiências. Nesse sentido, a revisão bibliográfica constitui uma modalidade qualitativa pertinente, pois permite examinar e interpretar diferentes produções científicas sobre um determinado tema. Silva, Oliveira e Silva (2021) destacam que a revisão bibliográfica envolve um conjunto sistemático de procedimentos de busca, seleção, leitura e análise de materiais, possibilitando a construção e a revisão crítica do conhecimento existente. Assim, esta pesquisa fundamenta-se em uma abordagem qualitativa, orientada por uma revisão bibliográfica como estratégia metodológica para compreender o fenômeno do uso das telas e sua influência sobre o brincar infantil, articulando perspectivas teóricas, resultados de estudos já publicados e discussões presentes no campo educativo.

O levantamento dos estudos foi realizado na plataforma Google Acadêmico, utilizando descritores combinados com o operador booleano “AND”, a fim de refinar os resultados e identificar produções que dialogassem diretamente com o tema proposto. As palavras-chave empregadas nas buscas foram: “Brincar AND desenvolvimento infantil”, “Brincar AND Vygotsky”, “Brincar AND educação infantil”, “Telas AND infância”, “Brincar AND era digital”, “Crianças AND tempo de tela” e “Desmurget AND infância AND telas”. A busca resultou em um número expressivo de materiais, sendo selecionados para leitura integral os artigos que apresentavam maior relevância teórica e coerência com os objetivos da pesquisa.

Para complementar o estudo, foram também considerados os referenciais clássicos de Lev Vygotsky, em sua obra *A Formação Social da Mente*, de Kishimoto, com *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação*, e de Michel Desmurget, autor de *A Fábrica de Cretinos Digitais*, de modo a garantir o diálogo entre diferentes perspectivas sobre o desenvolvimento infantil e as mudanças provocadas pela cultura digital.

Como critérios de inclusão, foram selecionados estudos publicados entre 2008 e 2025, de acesso livre e que abordassem diretamente o brincar, o uso de telas ou os impactos psicossociais das tecnologias na infância. Também foram priorizados os textos que

relacionam o brincar a processos de aprendizagem e desenvolvimento, especialmente sob a ótica histórico-cultural e pedagógica. Foram excluídos os trabalhos duplicados, as produções que tratavam de contextos não educativos ou que se limitavam a análises técnicas das mídias sem vínculo com o desenvolvimento infantil.

A partir desse processo de busca e seleção, foi elaborado um levantamento bibliográfico inicial, como apresentado no quadro 1, contendo os descritores pesquisados, a plataforma de busca, os textos selecionados para leitura na íntegra e observações gerais sobre a pertinência temática. Essa organização permitiu observar dois eixos temáticos predominantes: (1) o brincar como prática essencial ao desenvolvimento infantil; e (2) a cibercultura e os impactos das telas na infância contemporânea. É importante destacar que esse levantamento representa a etapa exploratória da revisão, na qual foram identificados os materiais com potencial diálogo com a temática do estudo.

**Quadro 1 - Levantamento bibliográfico**

Palavra-chave / Frase	Plataforma de busca	Artigos selecionados para leitura na íntegra	Observações
Brincar AND desenvolvimento infantil	Google Acadêmico	1. <i>A importância do brincar no desenvolvimento infantil</i> – Suelen Bourscheid; Jair Turcatto 2. <i>A importância do brincar no desenvolvimento infantil</i> – Yasmim Gabriel Marques 3. <i>Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil</i> – Machado Rolim (2009)	Os trabalhos de Borscheid e Turcatto (2023) e de Marques (2022) enfatizam o brincar como eixo do desenvolvimento global da criança, com base em observações empíricas e análises pedagógicas. Já o estudo de Rolim, Guerra e Tassigny (2008) apresenta uma leitura teórica de Vygotsky, destacando o brincar como mediação da aprendizagem e da internalização de valores culturais.
Brincar AND Vygotsky	Google Acadêmico	1. <i>A importância do brincar na educação infantil – A perspectiva de Piaget, Vygotsky e Kishimoto</i> – Suzana Santiago Sobral; Sônia Inês Sanches Ribeiro.	Estudo comparativo que articula as contribuições de Piaget, Vygotsky e Kishimoto, evidenciando convergências entre o desenvolvimento simbólico e o papel pedagógico do brincar na educação infantil. Fundamenta a base teórica do TCC.
Brincar AND educação infantil	Google Acadêmico	1. <i>O brincar na educação infantil – Um processo de desenvolvimento e aprendizagem</i>	Revisão de literatura que trata o brincar como metodologia ativa, essencial à formação da autonomia e da socialização da criança. Complementa a discussão teórica com foco nas práticas pedagógicas.

Telas infância	AND	Google Acadêmico	<p>1. <i>O impacto do uso de telas no desenvolvimento da criança: uma revisão de literatura</i></p> <p>2. <i>Influência do uso de telas no desenvolvimento na primeira infância: revisão narrativa de literatura</i></p> <p>3. <i>Tecnologias digitais na contemporaneidade: uma análise temática da literatura sobre as telas digitais na infância</i></p>	Estudos que analisam o impacto do tempo de exposição às telas sobre aspectos cognitivos, emocionais e sociais. Os dois primeiros apresentam revisões bibliográficas e dados comparativos; o terceiro amplia a discussão ao propor uma análise crítica da presença das tecnologias no cotidiano infantil e da necessidade de mediação.
Brincar era digital	AND	Google Acadêmico	<p>1. <i>Ludicidade em rede: um olhar pedagógico sobre o brincar na era das tecnologias educacionais</i></p> <p>2. <i>O brincar na realidade digital</i></p>	Ambos os estudos discutem o impacto da cibercultura sobre a ludicidade. Avallone et al. (2025) analisam o potencial educativo das tecnologias digitais quando mediadas intencionalmente, enquanto Borba de Lacerda (2025) alerta para a substituição do brincar ativo por experiências digitais passivas.
Crianças tempo de tela	AND	Google Acadêmico	1. <i>Impacto do tempo de tela no desenvolvimento cognitivo e comportamental de crianças em idade pré-escolar</i>	Estudo empírico com abordagem observacional, que relaciona o tempo de exposição às telas a atrasos na linguagem, déficits de atenção e aumento da impulsividade. Fornece evidências concretas dos efeitos negativos do uso prolongado de telas.
Desmurget infância telas	AND	Google Acadêmico	1. <i>Uso prolongado e precoce de telas na primeira infância: análise de um artigo da “Veja Saúde” à luz de Vygotsky e Desmurget</i>	Revisão teórico-analítica inspirada na obra A Fábrica de Cretinos Digitais (Desmurget, 2021). O artigo relaciona as advertências do autor francês às teorias histórico-culturais de Vygotsky, destacando o impacto da exposição precoce sobre o desenvolvimento simbólico e a atenção.

Fonte: Elaboração própria, 2025.

Após a leitura integral dos materiais selecionados, procedeu-se à síntese analítica dos estudos efetivamente incorporados à discussão do presente trabalho. Esses artigos foram organizados no quadro 2 a seguir, contendo autor(es), ano, tipo de estudo, principais resultados e relação direta com o tema investigado, permitindo identificar convergências, tensões e lacunas na produção científica sobre o brincar e o uso de telas na infância.

### Quadro 2 - Síntese analítica dos textos selecionados para análise do tema

Autor(es)	Artigos	Ano	Tipo de estudo	Principais resultados e relação com o tema
-----------	---------	-----	----------------	--

<b>Borscheid; Turcatto</b>	<i>A importância do brincar no desenvolvimento infantil</i>	2023	Empírico (observacional)	O brincar mobiliza linguagem, afeto, imaginação e socialização, contribuindo para o desenvolvimento global. Reforça a concepção de Vygotsky e Kishimoto sobre o brincar como eixo formativo.
<b>Marques</b>	<i>A importância do brincar no desenvolvimento infantil</i>	2022	Teórico-reflexivo	O brincar favorece a formação da identidade e autonomia, permitindo à criança explorar e expressar emoções. Conecta ludicidade e subjetividade.
<b>Sobral; Ribeiro</b>	<i>A importância do brincar na educação infantil – A perspectiva de Piaget</i>	2021	Teórico-comparativo	Dialoga Piaget, Vygotsky e Kishimoto, mostrando como o brincar atua no desenvolvimento simbólico. Fundamenta a base teórica da discussão.
<b>Rolim; Guerra; Tassigny</b>	<i>Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil</i>	2008	Teórico	Interpreta o brincar na perspectiva histórico-cultural, destacando sua função mediadora na internalização de significados. Base conceitual central para a análise do lúdico.
<b>Lima et al.</b>	<i>Impacto do tempo de tela no desenvolvimento cognitivo e comportamental de crianças em idade pré-escolar</i>	2024	Empírico (observacional)	Aponta que o uso prolongado de telas afeta atenção, linguagem e autorregulação. Mostra impactos concretos no cotidiano infantil.
<b>Dourado et al.</b>	<i>Tempo de tela e desenvolvimento cognitivo de crianças pré-escolares.</i>	2025	Revisão com base empírica	Reúne evidências neurocientíficas que relacionam telas a mudanças na arquitetura cerebral, sono e cognição. Dialoga com Desmurget.
<b>Avallone et al.</b>	<i>Ludicidade em rede: um olhar pedagógico sobre o brincar na era das</i>	2025	Teórico-reflexivo	Indica potencial pedagógico da tecnologia quando mediada intencionalmente. Apoiar argumentação de equilíbrio e mediação.

	<i>tecnologias educacionais.</i>			
<b>Siqueira; Evangelista; Lacerda</b>	<i>Tecnologias digitais na contemporaneidade: uma análise temática da literatura sobre as telas digitais na infância.</i>	2025	Revisão temática	Discute a presença das tecnologias na infância e a importância da mediação crítica. Reforça papel da escola e da família.
<b>Machado; Santos; Milani</b>	<i>Telas e infância: mediação familiar e educação digital</i>	2025	Empírico (qualitativo)	Mostra que estilos parentais mediadores reduzem riscos de dependência digital. Suporte prático à discussão sobre mediação familiar.
<b>Borba de Lacerda</b>	<i>O brincar na realidade digital</i>	2025	Teórico-crítico	Argumenta que o brincar digital reduz imaginação e atividade simbólica, substituindo a criação pela lógica do consumo. Fundamenta a crítica central do artigo.

Fonte: Elaboração própria, 2025.

A organização dos estudos no quadro permitiu visualizar de forma integrada como diferentes perspectivas abordam o brincar e o uso de telas na infância. A partir dessa síntese, tornou-se possível identificar aproximações conceituais, contradições e pontos ainda pouco explorados, o que orienta as análises desenvolvidas na próxima seção.

## DISCUSSÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS DA REVISÃO DE LITERATURA

A análise dos materiais selecionados na revisão de literatura possibilitou identificar convergências importantes quanto ao papel central do brincar no desenvolvimento infantil e às mudanças introduzidas pela presença crescente das telas no cotidiano das crianças. Os estudos revisados evidenciam que o brincar constitui uma experiência simbólica, social e formadora, reconhecida tanto por referenciais clássicos como Vygotsky e Kishimoto, quanto por pesquisas contemporâneas que analisam práticas educativas na Educação Infantil.

Ao mesmo tempo, a literatura aponta que a cultura digital tem reconfigurado as formas de interação e aprendizagem, introduzindo novos modos de brincar, socializar e se relacionar com o mundo. Embora as tecnologias possam apresentar potencial educativo quando

mediadas de forma crítica, há consenso de que o uso excessivo e não orientado das telas pode reduzir oportunidades de interação humana, imaginação e construção simbólica, elementos fundamentais para o desenvolvimento infantil.

Diante disso, a discussão foi organizada em duas subseções complementares. A primeira seção aborda o brincar como prática essencial da infância, a partir das contribuições de Vygotsky e Kishimoto e dos estudos atuais sobre ludicidade. Já a segunda seção analisa a influência da cibercultura e os efeitos das telas na primeira infância, com base em Desmurget e nas evidências empíricas mais recentes.

### **O Brincar na Prática: Perspectivas de Vygotsky e Kishimoto**

O brincar constitui uma das experiências mais significativas da infância e é considerado, por diversos estudiosos da psicologia e da educação, como um dos principais meios para o desenvolvimento humano. Mais do que uma atividade espontânea, o brincar é uma forma de agir sobre o mundo, de interpretá-lo e de reconstruí-lo simbolicamente. Essa compreensão está fortemente ancorada nas ideias de Lev Vygotsky (1991), que reconhece na brincadeira um espaço de mediação entre a criança e a cultura, e de Tizuko Morchida Kishimoto (2017), que a entende como uma linguagem pedagógica essencial à formação integral. Como explica a autora, “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral” (KISHIMOTO, 2017, pag. 123).

Segundo Vygotsky (1991), o brincar é uma atividade de natureza simbólica e social, na qual a criança aprende a operar com significados e regras, desenvolvendo funções psicológicas superiores, como a atenção voluntária, a memória lógica e o pensamento abstrato. Ao brincar, a criança se desloca da esfera imediata das ações concretas e passa a agir num plano imaginário, o que lhe permite construir novas formas de pensamento. Como afirma o autor, “no brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade” (VYGOTSKY, 1991, pag. 69). Esse processo, que o autor denomina zona de desenvolvimento proximal, revela o potencial da criança para avançar em seus níveis de compreensão e autonomia a partir das vivências e interações sociais e da mediação do adulto, aspectos essenciais do desenvolvimento infantil sob a ótica histórico-cultural.

O jogo de papéis sociais é um exemplo privilegiado desse processo, pois permite à criança representar situações do cotidiano e experimentar papéis simbólicos. Nesse sentido, o autor afirma:

A ação na esfera imaginativa, numa situação imaginária, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e motivações volitivas, tudo aparece no brinquedo, que se constitui, assim, no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar. A criança desenvolve-se essencialmente por meio da atividade de brinquedo. Nesse sentido, o brinquedo é uma fonte do desenvolvimento e cria a zona de desenvolvimento proximal da criança (VYGOTSKY, 1991, pag. 69).

Ao “brincar de ser professor”, “médico” ou “pai”, a criança internaliza regras de convivência, aprende a controlar impulsos e elabora significados complexos sobre o mundo que a cerca. Assim, o brincar não é apenas uma preparação para o real, mas uma forma de vivê-lo, de maneira criativa, simbólica e socialmente compartilhada.

Na mesma direção dessa perspectiva, Kishimoto (2017) amplia a compreensão sobre o brincar ao concebê-lo como uma linguagem pedagógica essencial à formação integral da criança. Para a autora, o jogo e a brincadeira expressam modos de aprendizagem próprios da infância e devem ser integrados ao cotidiano escolar como práticas intencionais e significativas, em que o prazer, a imaginação e o afeto se transformam em conhecimento. A ludicidade, nesse sentido, possui papel estruturante na construção da autonomia e na formação social da criança, cabendo à escola assegurar o direito de brincar como parte fundamental do processo educativo. Como afirma Kishimoto (2017):

Se o professor souber observar e intervir a partir da lógica da atividade lúdica infantil, descobrirá explorações possíveis, para se obter melhor aproveitamento do brinquedo como mediador das brincadeiras e dos trabalhos mais escolares, que podem se utilizar dos mesmos materiais. [...] O professor deve ser o artífice de um currículo que privilegie as condições facilitadoras de aprendizagens que o jogo contém nos seus diversos domínios afetivo, social, perceptivo-motor e cognitivo, retirando-o da clandestinidade, da subversão, explicitando-o corajosamente como meta da escola e não como pertencente ao seu currículo oculto (KISHIMOTO, 2017, pag. 178).

Dessa forma, o brincar na escola deixa de ser uma pausa no aprendizado e passa a ser reconhecido como um modo legítimo e potente de aprender.

Os artigos selecionados nesta revisão reforçam essa concepção do brincar como eixo central do desenvolvimento infantil. O estudo de Borscheid e Turcatto (2023) evidencia que a brincadeira é uma atividade que mobiliza emoções, linguagem, imaginação e socialização, sendo capaz de promover o equilíbrio entre o cognitivo e o afetivo. As autoras destacam:

É através da brincadeira que a criança desenvolve aprendizagens significativas no seu desenvolvimento. É brincando que a criança se humaniza, se relaciona, se desenvolve, evolui, e aprende a conciliar a afirmação de si mesma criando vínculos afetivos duradouros. Brincar é uma forma de a criança se comunicar e de reproduzir ações do seu cotidiano, possibilitando aprendizagem, a construção de reflexão, autonomia e criatividade (BORSCHIED; TURCATTO, 2023, pag. 2).

Dessa forma, quando o brincar é incorporado às práticas pedagógicas, ele se torna uma ferramenta de aprendizagem que contribui para o desenvolvimento global da criança e para o fortalecimento dos vínculos sociais.

De modo semelhante, Marques (2022) argumenta que o brincar na educação infantil é fundamental para o processo de formação da identidade e da autonomia, uma vez que permite à criança explorar o mundo com liberdade, expressar emoções e compreender os limites de convivência. A autora destaca que o brincar é um espaço de diálogo com o outro e consigo mesma, em que a criança experimenta papéis sociais, negocia regras e constrói noções de cooperação e respeito.

Em outro estudo, Sobral e Ribeiro (2021) analisam o brincar sob a ótica de Piaget, Vygotsky e Kishimoto, demonstrando que, apesar das diferentes abordagens teóricas, há consenso quanto ao caráter essencialmente formativo da atividade lúdica. As autoras observam que, em contextos educativos marcados por rotinas engessadas e excesso de conteúdos, o brincar tende a ser reduzido a momentos de lazer. No entanto, defendem que o jogo e a ludicidade precisam ser compreendidos como instrumentos pedagógicos intencionais, capazes de mediar aprendizagens significativas e favorecer o desenvolvimento das funções simbólicas e cognitivas.

Nessa perspectiva, o brincar emerge como uma necessidade humana e educativa. Rolim, Guerra e Tassigny (2008), ao reinterpretarem Vygotsky, enfatizam que o brincar está intrinsecamente ligado à aprendizagem e ao desenvolvimento, pois possibilita à criança reconstruir a realidade social e internalizar valores culturais de forma criativa. O brincar é, portanto, um espaço de transição entre o real e o imaginário, em que a criança é sujeito ativo na construção de sentidos e significados.

Ao reunir as contribuições de Vygotsky, Kishimoto e dos estudos contemporâneos, compreende-se que o brincar ultrapassa a dimensão do entretenimento e assume o papel de mediador entre o conhecimento e a experiência. É por meio dele que a criança aprende a agir simbolicamente, a comunicar-se, a partilhar ideias e a compreender o mundo. A ludicidade, nesse contexto, é um direito e uma necessidade vital, um caminho para a aprendizagem, para o desenvolvimento social e para a expressão plena da infância.

Além de sua relevância pedagógica e psicológica, o brincar é reconhecido como um direito legalmente assegurado. O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA, Lei nº 8.069/1990) estabelece, em seu artigo 16, o direito à liberdade, ao respeito e à dignidade, incluindo o direito de brincar, praticar esportes e divertir-se. Esse reconhecimento jurídico reforça que o brincar não é apenas uma escolha educativa, mas uma garantia fundamental para o pleno desenvolvimento da infância.

Nessa mesma direção, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil afirmam o brincar como um dos eixos estruturantes das práticas pedagógicas, indicando que as instituições devem assegurar tempos, espaços, materiais e interações que favoreçam experiências lúdicas diversificadas. As DCNEI ressaltam que o brincar possibilita aprendizagens, expressão de emoções, construção de vínculos e exploração ativa do ambiente, sendo componente essencial da formação integral da criança. Assim, o caráter legal e curricular atribuído ao brincar consolida sua centralidade na Educação Infantil e reforça o compromisso das instituições em garantir vivências lúdicas de qualidade.

### **A Cibercultura e a nova realidade das telas na primeira infância**

A inserção precoce de tecnologias digitais na vida das crianças representa uma das mudanças mais profundas nas formas de socialização e aprendizagem do século XXI. Desde os primeiros anos de vida, dispositivos como tablets, televisores e smartphones se tornaram companheiros constantes da infância, modificando os modos de brincar, interagir e aprender. Essa nova paisagem cultural, a cibercultura, redefine as experiências lúdicas, deslocando-as do espaço físico e simbólico do brincar tradicional para o universo virtual e mediado por telas.

De acordo com o Guia sobre o Uso de Dispositivos Digitais por Crianças e Adolescentes do Governo Federal (2025), a exposição precoce e prolongada às telas tem se intensificado no Brasil, e seus impactos preocupam profissionais de saúde e educação. O documento recomenda que crianças de até 2 anos não sejam expostas a telas, e que o tempo de uso para as de 2 a 5 anos não ultrapasse uma hora por dia, com acompanhamento ativo de adultos. O manual também enfatiza que o uso de dispositivos deve ocorrer com propósito educativo e nunca substituir atividades essenciais ao desenvolvimento, como o brincar livre, o contato com a natureza e a convivência familiar.

As advertências do guia convergem com os estudos de Michel Desmurget<sup>1</sup> (2021), neurocientista francês autor de *A Fábrica de Cretinos Digitais*, que denuncia o impacto neurológico e comportamental da exposição precoce às telas. Segundo o autor, o cérebro infantil, em fase de intensa plasticidade, é profundamente afetado pelo consumo digital excessivo, o que pode comprometer o desenvolvimento da atenção, da linguagem e das habilidades sociais. O autor alerta que o tempo de tela não é um problema isolado, mas um sintoma de uma sociedade que substituiu o convívio humano e a experiência simbólica por estímulos artificiais e imediatistas, reduzindo as oportunidades de imaginação e interação real. Nesse sentido, ele observa que:

Os primeiros anos de existência são fundamentais em matéria de aprendizagem e de amadurecimento cerebral. Aquilo que é então ‘comprometido’ porque as telas privam a criança de um certo número de estímulos e experiências essenciais, se revela difícil de recuperar em seguida. [...] As telas privam a criança de experiências estruturadas em torno da observação ativa do mundo, das brincadeiras espontâneas, das explorações motoras ou outras atividades fortuitas (DESMURGET, 2021, pag. 309).

A reflexão do neurocientista reforça a necessidade de compreender o uso de telas não apenas como questão tecnológica, mas como um desafio ético e pedagógico, que envolve o direito da criança ao convívio, à imaginação e à construção simbólica do mundo.

Os artigos analisados nesta revisão reforçam esse diagnóstico. O estudo de Lima et al. (2024) evidencia que o uso prolongado de telas está associado a atrasos no desenvolvimento da linguagem, dificuldades de atenção e aumento de comportamentos impulsivos. Além disso, os autores apontam que o tempo dedicado a dispositivos eletrônicos tem substituído atividades cruciais para o crescimento saudável, como as brincadeiras ao ar livre e o contato com outras crianças.

De modo semelhante, a pesquisa de Dourado et al. (2025) demonstra que a exposição intensa a telas durante a primeira infância afeta a arquitetura cerebral, alterando funções como memória, atenção e raciocínio visual. Esses achados são consistentes com a literatura internacional, que relaciona o excesso de tempo de tela à redução da qualidade do sono e à diminuição da capacidade de concentração, fatores determinantes no processo de aprendizagem.

Por outro lado, estudos recentes propõem uma leitura mais equilibrada sobre o fenômeno. Pesquisas como as de Avallone et al. (2025) e Siqueira, Evangelista e Lacerda (2025) reconhecem que o uso de tecnologias educacionais pode oferecer oportunidades de aprendizagem interativa quando mediado de forma intencional e crítica. Nessa perspectiva, o

papel do educador e da família torna-se essencial para orientar o uso consciente, garantindo que as telas sejam instrumentos complementares, e não substitutos, da experiência lúdica.

A importância da mediação familiar é amplamente discutida por Machado, Santos e Milani (2025), que destacam que estilos parentais afetivos e participativos são determinantes para o uso equilibrado das tecnologias digitais na infância. Os autores argumentam que a presença ativa dos responsáveis, acompanhando o conteúdo acessado, estabelecendo limites e dialogando sobre o uso das mídias, funciona como um fator protetivo essencial diante do consumo crescente de telas pelas crianças. Essa compreensão é reforçada pelos autores ao afirmarem que:

As evidências sobre o papel significativo dos pais quanto ao comportamento digital das crianças são consistentes, ou seja, quanto mais presente o perfil parental autoritativo, com alto envolvimento, apoio e regras claras, menor é a prevalência de transtorno de uso problemático de Internet entre adolescentes. [...] A falta de diálogo impede o desenvolvimento da capacidade crítica nas crianças em relação ao uso da Internet. Além disso, outras opções de atividades, como o brincar tradicional, também não são incentivadas, o que dificulta o desenvolvimento de habilidades fundamentais na infância (MACHADO; SANTOS; MILANI, 2025, pag. 322).

Essa análise reforça que pais que estabelecem regras claras, dialogam e acompanham o uso das tecnologias favorecem uma relação mais equilibrada com as mídias, prevenindo comportamentos de dependência e ampliando as oportunidades de interação simbólica e lúdica.

Apesar das potencialidades pedagógicas das mídias digitais, a literatura revisada indica que a predominância do brincar mediado por telas tende a reduzir o desenvolvimento simbólico e a interação social espontânea, elementos essenciais à infância. Borba de Lacerda (2025) observa que a substituição do brincar ativo pelo digital empobrece a imaginação e limita o contato da criança com a realidade concreta, tornando o brincar cada vez mais passivo e orientado pelo consumo de conteúdo. Essa transformação reforça a necessidade de repensar as práticas educativas e familiares, buscando equilibrar o tempo de tela com experiências reais que envolvam movimento, afeto e criatividade.

Dessa forma, a cibercultura, embora inevitável, exige uma abordagem ética e pedagógica que resgate o valor do brincar como experiência insubstituível para o desenvolvimento humano. O desafio contemporâneo não é eliminar as telas, mas redefinir sua função no cotidiano infantil: de instrumentos de distração para ferramentas de mediação cultural e cognitiva, utilizadas com intencionalidade e limites. Promover esse equilíbrio é

essencial para que as crianças cresçam não apenas conectadas, mas também criativas, empáticas e plenamente humanas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa buscou compreender os principais impactos do uso de telas no desenvolvimento lúdico e na socialização de crianças da educação infantil, analisando produções que tratam dessa temática. A partir da revisão de literatura, foi possível observar que a infância contemporânea vive um processo de transformação profunda, no qual o avanço das tecnologias digitais, embora inevitável, tem modificado significativamente o modo como as crianças aprendem, interagem e se relacionam com o mundo.

As reflexões fundamentadas em Lev Vygotsky e Tizuko Kishimoto reafirmam que o brincar é uma atividade essencial à formação integral da criança, sendo o principal meio de desenvolvimento cognitivo, afetivo e social. A brincadeira, compreendida como espaço simbólico e de construção de significados, permite à criança experimentar papéis, internalizar regras e desenvolver sua imaginação criadora. No entanto, os estudos analisados demonstram que o tempo excessivo diante das telas tem reduzido essas oportunidades, levando à substituição do brincar ativo, criativo e coletivo por experiências passivas e individualizadas.

Ainda, esses estudos em diálogo com Michel Desmurget (2021) e com o Guia sobre o Uso de Dispositivos Digitais por Crianças e Adolescentes (Governo Federal, 2025), apontam para os riscos associados ao uso precoce e prolongado de telas, incluindo dificuldades de atenção, linguagem e interação social. Tais evidências reforçam a urgência de ações educativas e familiares que promovam a mediação crítica e o uso consciente das tecnologias digitais. O papel da escola e dos educadores é, portanto, fundamental nesse processo, na medida em que podem integrar o uso das mídias ao contexto pedagógico sem desconsiderar o valor insubstituível do brincar livre.

Com base nos estudos revisados, conclui-se que o desafio da contemporaneidade não está em proibir o acesso às telas, mas em reconhecer seus limites e resgatar o lugar do brincar como expressão genuína da infância. As tecnologias devem ser utilizadas como ferramentas complementares à experiência humana, e não como substitutas das interações afetivas, da imaginação e do contato com o real.

Assim, este trabalho contribui para o campo da pedagogia ao evidenciar que a defesa do brincar na educação infantil é, ao mesmo tempo, uma defesa da infância em sua essência,

livre, criativa e social. O equilíbrio entre o digital e o lúdico é condição necessária para que as crianças se desenvolvam e aprendam com e no mundo, e não apenas através das telas. O compromisso ético e pedagógico de educadores e famílias deve, portanto, ser o de garantir uma infância plena, em que o brincar como experiência e vivência, continue sendo o eixo estruturante do desenvolvimento e da aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Kátia Cristina de; PEREIRA, Patrícia Moreira. *Telas e infância: mediação familiar e educação digital*. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento, v. 10, n. 7, p. 92–109, 2025. DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/educacao/mediacao-familiar.
- AVALLONE, Pedro Luiz et al. *Ludicidade em rede: um olhar pedagógico sobre o brincar na era das tecnologias educacionais*. Revista Aracê, São José dos Pinhais, v. 7, n. 10, p. 1–11, 2025. DOI: 10.56238/arev7n10-047.
- BORBA DE LACERDA, Mirela. *O brincar na realidade digital*. Revista Base Científica (RBC), v. 3, e202503, p. 1–28, abr. 2025. DOI: 10.52832/rbc547.
- BORSCHIED, Suelen; TURCATTO, Jair. *A importância do brincar no desenvolvimento infantil*. Centro Universitário FAI, 2023.
- BRASIL. Câmara dos Deputados. *Parecer do Projeto de Lei nº 2.614/2024: Plano Nacional de Educação para o decênio 2024–2034*. Relator: Moses Rodrigues. Brasília: Câmara dos Deputados, 2025. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2443764>. Acesso em: 20 out. 2025.
- BRASIL. *Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990)*.
- BRASIL. *Guia sobre o uso de dispositivos digitais por crianças e adolescentes*. Brasília: Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República, 2025. Disponível em: [https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes/guia/guia-d-e-telas\\_sobre-usos-de-dispositivos-digitais\\_versaoweb.pdf](https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes/guia/guia-d-e-telas_sobre-usos-de-dispositivos-digitais_versaoweb.pdf). Acesso em: 20 out. 2025.
- BRITO, J.; OLIVEIRA, M.; SILVA, R. *A pesquisa bibliográfica como metodologia aplicada à Educação*. Cadernos da FUCAMP, v. 20, n. 44, p. 1-15, 2021.
- CGI.BR – COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. *Pesquisa TIC Kids Online Brasil 2024: crianças e adolescentes e o uso da Internet no Brasil*. São Paulo: Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br), 2024. Disponível em: [https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20250512154312/tic\\_kids\\_online\\_2024\\_livro\\_eletronico.pdf](https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20250512154312/tic_kids_online_2024_livro_eletronico.pdf). Acesso em: 20 out. 2025.

DESMURGET, Michel. *A fábrica de cretinos digitais: os perigos das telas para nossas crianças*. São Paulo: Editora Vestígio, 2021.

DOURADO, Vinícius dos Santos et al. *Tempo de tela e desenvolvimento cognitivo de crianças pré-escolares*. Revista DELOS, Curitiba, v. 18, n. 72, p. 1–13, 2025. DOI: 10.55905/rdelosv18.n72espec-036.

GODOY, Arilda S. *Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais*. Revista de Administração de Empresas, São Paulo, v. 35, n. 3, p. 20-29, jul./set. 1995.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 15. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LIMA, Mirella Maria de et al. *Impacto do tempo de tela no desenvolvimento cognitivo e comportamental de crianças em idade pré-escolar*. Periódicos Brasil: Pesquisa Científica, v. 5, n. 3, p. 1472–1479, 2023.

MARQUES, Yasmim Gabriel. *A importância do brincar no desenvolvimento infantil*. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso – União Metropolitana de Educação e Cultura – UNIME, Lauro de Freitas, 2022.

NEVES, Júlia de Almeida et al. *Uso prolongado e precoce de telas na primeira infância: análise de um artigo da Veja Saúde à luz de Vygotsky e Desmurget*. Faculdade Adventista de Minas Gerais, 2024.

ROLIM, Amanda Alencar Machado; GUERRA, Siena Sales Freitas; TASSIGNY, Mônica Mota. *Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil*. Revista Humanidades, Fortaleza, v. 23, n. 2, p. 176–180, jul./dez. 2008.

SIQUEIRA, Luiz Carlos Carvalho; EVANGELISTA, Ana Vitória Gusmão; LACERDA, Maikon Rodrigues. *Tecnologias digitais na contemporaneidade: uma análise temática da literatura sobre as telas digitais na infância*. Revista Semiárido De Visu, Petrolina, v. 13, n. 1, p. 393–408, abr. 2025. DOI: 10.31416/rsdv.v13i1.1224.

SILVA, A.; OLIVEIRA, C.; SILVA, F. *Pesquisa bibliográfica: rigor e sistematização no processo científico*. Revista Prisma, v. 2, n. 1, p. 91-109, 2021.

SOBRAL, Suzana Santiago; RIBEIRO, Sônia Inês Sanches. *A importância do brincar na educação infantil: a perspectiva de Piaget, Vygotsky e Kishimoto*. Revista Científica Portal Educação, Campo Grande, v. 12, n. 3, p. 1–12, 2021.

SOUZA, Maria Luiza de; FERREIRA, Camila Oliveira. *A importância dos jogos e das brincadeiras na educação infantil*. Revista Educação em Movimento, v. 6, n. 11, p. 54–63, 2024.

SOUZA, Thais Ribeiro; LIMA, Ana Carla de. *A importância do brincar na educação infantil*. Revista Científica Multidisciplinar do Norte de Minas, v. 5, n. 2, p. 1–10, 2023.

VASCONCELOS, Helena Alves de; MORAES, Juliana Pereira de. *O impacto do uso de telas no desenvolvimento da criança: uma revisão de literatura*. Revista Científica Interdisciplinar Humanus, v. 8, n. 4, p. 112–130, 2024.

VYGOTSKY, Lev S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.