



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
CENTRO MULTIDISCIPLINAR DE ANGICOS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

WENNYA VIVIANE DA SILVA

**ENTRE TELAS E INFÂNCIAS: UMA REFLEXÃO SOBRE O TEMPO DE TELA
NÃO DIRECIONADO E SEUS IMPACTOS NO DESENVOLVIMENTO DE
CRIANÇAS DE 4 A 5 ANOS A PARTIR DA PERCEPÇÃO DAS FAMÍLIAS**

ANGICOS/RN

2025

WENNYA VIVIANE DA SILVA

ENTRE TELAS E INFÂNCIAS: UMA REFLEXÃO SOBRE O TEMPO DE TELA NÃO
DIRECIONADO E SEUS IMPACTOS NO DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS DE 4 A
5 ANOS A PARTIR DA PERCEPÇÃO DAS FAMÍLIAS

Monografia apresentada à Universidade Federal
Rural do Semi-Árido como requisito para obtenção
do título em Licenciatura em Pedagogia.

Orientador/a: Prof.^a Dra. Juliana da Rocha e Silva

ANGICOS/RN

2025

© Todos os direitos estão reservados a Universidade Federal Rural do Semi-Árido. O conteúdo desta obra é de inteira responsabilidade do (a) autor (a), sendo o mesmo, passível de sanções administrativas ou penais, caso sejam infringidas as leis que regulamentam a Propriedade Intelectual, respectivamente, Patentes: Lei nº 9.279/1996 e Direitos Autorais: Lei nº 9.610/1998. O conteúdo desta obra tomar-se-á de domínio público após a data de defesa e homologação da sua respectiva ata. A mesma poderá servir de base literária para novas pesquisas, desde que a obra e seu (a) respectivo (a) autor (a) sejam devidamente citados e mencionados os seus créditos bibliográficos.

S586 Silva, Wennya Viviane da.
e Entre telas e infâncias: uma reflexão sobre o tempo de tela não direcionado e seus impactos no desenvolvimento de crianças de 4 a 5 anos a partir da percepção das famílias / Wennya Viviane da Silva. - 2025.
52 f. : il.

Orientadora: Juliana da Rocha e Silva.
Monografia (graduação) - Universidade Federal Rural do Semi-árido, Curso de Pedagogia, 2025.

1. Tempo de tela. 2. Primeira infância. 3. Desenvolvimento emocional. 4. Mediação parental.
I. Silva, Juliana da Rocha e, orient. II. Título.

Ficha catalográfica elaborada por sistema gerador automático em conformidade com AACR2 e os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Biblioteca Campus Angicos
Bibliotecário: Helder Romero Maia Duarte
CRB: 15/673

O serviço de Geração Automática de Ficha Catalográfica para Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC's) foi desenvolvido pelo Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação da Universidade de São Paulo (USP) e gentilmente cedido para o Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal Rural do Semi-Árido (SISBI-UFERSA), sendo customizado pela Superintendência de Tecnologia da Informação e Comunicação (SUTIC) sob orientação dos bibliotecários da instituição para ser adaptado às necessidades dos alunos dos Cursos de Graduação e Programas de Pós-Graduação da Universidade.

WENNYA VIVIANE DA SILVA

ENTRE TELAS E INFÂNCIAS: UMA REFLEXÃO SOBRE O TEMPO DE TELA NÃO
DIRECIONADO E SEUS IMPACTOS NO DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS DE 4 A
5 ANOS A PARTIR DA PERCEPÇÃO DAS FAMÍLIAS

Monografia apresentada à Universidade Federal
Rural do Semi-Árido como requisito para obtenção
do título em Licenciatura em Pedagogia.

Defendida em: 16 de Dezembro de 2025.

BANCA EXAMINADORA

Juliana da Rocha e Silva, Prof.^a Dr.^a (UFERSA)

Presidente

Evanilson Gurgel de Carvalho Filho, Prof. Dr. (UFERSA)

Membro Examinador

Franselma Fernandes de Figueirêdo, Prof.^a Dr.^a (UFERSA)

Membro Examinador

*Aos meus pais, Vitoriano e Wendia, que
correram no sol para que eu caminhasse na
sombra*

AGRADECIMENTOS

A concretização deste trabalho foi sustentada por inúmeras pessoas e experiências, às quais expresso minha profunda gratidão.

A Deus, por me sustentar, guiar e me conceder a força para superar os momentos de desafio ao longo desta jornada.

Aos meus pais, Francisco Vitoriano e Wendia Natalia, que nunca soltaram minha mão, me ouviram, me viram e me amaram quando achei que não merecia mais ser amada. Por serem os pilares da minha vida, por todo o suporte incondicional, amor, conselhos e por dedicarem suas vidas à edificação e sustento de nossa família. A eles, meu eterno agradecimento por serem a base de quem sou.

Ao meu irmão, Walysson Victor, que deu asas à minha imaginação e criatividade na infância - terra ao qual piso até hoje - e foi meu maior exemplo de força, coragem e determinação. Te admiro e te agradeço por todos os ensinamentos.

Ao meu melhor amigo e namorado, Matheus Moura, pelo apoio inabalável, por compartilhar meus momentos de angústia e alegria, e por ser uma fonte constante de motivação e conforto. Por emprestar seus ouvidos para todas as minhas infinitas queixas e sempre me mostrar motivos para continuar. Meu muito obrigada.

Ao meu cachorrinho, Floquinho, por ser meu ponto de paz e por sua alegre companhia durante as longas horas de escrita.

As minhas amigas e também pedagogas, Rita Martins e Nicole Giselle, pelo companheirismo, por tornarem a caminhada mais leve e colorida, e por me ensinarem, em suas particularidades, a beleza de viver e amar a vida.

Aos meus tios e padrinhos, Josélia Moraes, Laércio Moraes, Júnior Martins, Deyziane Nascimento e Wendson Nascimento, pelo constante apoio, carinho e por participarem da realização dos meus sonhos.

Aos meus avós, Francisca Fernandes, José Fernandes (*in memoriam*), Maria Dalvací, Francisco Washington (*in memoriam*) e minha bisavó Etelvina Viana, que foram os pilares para construir nossa família e que de joelhos oraram para que eu me mantivesse de pé.

A Thaiza Samara e, por extensão, a todos os profissionais e educadores que me guiaram na trajetória acadêmica, que serviram de espelho para uma formação ética e libertadora. A todas e a todos que vieram antes de mim, e com muita luta, abriram o caminho para que hoje eu pudesse me tornar a pedagoga que tanto sonhei, minha gratidão.

E, de forma especial, à minha orientadora, Prof^a. Dr^a. Juliana da Rocha e Silva, por aceitar o desafio da orientação com tamanha gentileza, paciência e dedicação. Seu sorriso calmo e seu brilhante acompanhamento foram cruciais para o desenvolvimento e a conclusão deste trabalho. Guardarei com carinho todos os ensinamentos adquiridos em nossos encontros.

Por fim, agradeço à mim mesma por não ter desistido, pela determinação em retornar e finalizar o curso. Que a coragem e a resiliência demonstradas nesta jornada sejam a prova de que somos capazes de conquistar os sonhos que pareciam impossíveis.

Meu muito obrigada, aos que foram, aos que são, e aos que virão. Por vocês e com vocês cheguei até aqui. Gratidão por sonharem e realizarem comigo.

RESUMO

O presente trabalho buscou investigar a percepção das famílias acerca dos impactos do tempo de tela não direcionado no desenvolvimento emocional e cognitivo de crianças de 4 a 5 anos, residentes na cidade de Angicos/RN. Diante da digitalização que atravessa as “novas infâncias” contemporâneas, o estudo procurou compreender, sob o olhar das famílias, como ocorre a qualidade e a intencionalidade do uso das telas. Adotou-se uma abordagem qualitativa, de caráter exploratório e descritivo, a partir de pesquisa de campo com aplicação de questionário semiestruturado via Google Forms e posterior análise de conteúdo dos dados obtidos com quatro famílias participantes. Os resultados indicam que as telas estão profundamente integradas ao cotidiano infantil, com 75% das crianças excedendo o tempo de exposição recomendado e utilizando dispositivos, em grande parte, como recurso para regulação emocional. Os responsáveis relataram mudanças comportamentais negativas associadas ao uso frequente, sobretudo dificuldade de concentração, irritabilidade e reações como choro e agressividade diante da restrição. Conclui-se que o tempo de tela não direcionado está fortemente associado à desregulação emocional e a desafios de atenção na primeira infância, em consonância com recomendações da Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) e com a literatura da área. O estudo destaca que o principal desafio não é a tecnologia em si, mas a ausência de mediação ativa, intencionalidade e alternativas concretas de atividades, ressaltando a importância do direcionamento familiar - evidenciada pelo desejo unânime das famílias em receber orientações sobre práticas digitais saudáveis.

Palavras-chave: tempo de tela; primeira infância; desenvolvimento emocional; mediação parental.

ABSTRACT

This study aimed to investigate families' perceptions of the impacts of undirected screen time on the emotional and cognitive development of 4- to 5-year-old children residing in the city of Angicos/RN. Given the digitalization that permeates contemporary "new childhoods," the study sought to understand, from the families' perspective, the quality and intentionality of screen use. A qualitative, exploratory, and descriptive approach was adopted, based on field research using a semi-structured questionnaire via Google Forms and subsequent content analysis of the data obtained from four participating families. The results indicate that screens are deeply integrated into children's daily lives, with 75% of children exceeding the recommended screen time and using devices, largely, as a resource for emotional regulation. Caregivers reported negative behavioral changes associated with frequent use, especially difficulty concentrating, irritability, and reactions such as crying and aggression in response to restrictions. It is concluded that undirected screen time is strongly associated with emotional dysregulation and attention challenges in early childhood, in line with recommendations from the Brazilian Society of Pediatrics (SBP) and the literature in the field. The study highlights that the main challenge is not the technology itself, but the absence of active mediation, intentionality, and concrete alternative activities, emphasizing the importance of family guidance – evidenced by the unanimous desire of families to receive guidance on healthy digital practices.

Keywords: screen time; early childhood; emotional development; parental mediation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Tempo médio do uso de telas.....	32
Figura 2: Momentos em que as telas são usadas.....	33
Figura 3: Conteúdos consumidos com mais frequência.....	34
Figura 4: Comportamentos após o acesso às telas negado.....	35
Figura 5: Dificuldades após o uso de telas.....	36
Figura 6: Desenvolvimento da Linguagem.....	37
Figura 7: Recorrência as telas para acalmar a criança.....	40
Figura 8: Atividades realizadas fora do tempo de tela.....	41

SUMÁRIO

ENTRE TELAS E INFÂNCIAS: CAMINHOS INTRODUTÓRIOS DA PESQUISA.....	10
CAPÍTULO 1 – A CRIANÇA NA ERA DIGITAL.....	13
1.2 A Chegada Precoce das Telas: Panorama do Uso de Dispositivos Digitais na Primeira Infância.....	15
1.3 Diretrizes e Recomendações de Organismos Oficiais Sobre o Tempo e Tipo de Exposição Digital.....	17
CAPÍTULO 2 - USO DIRECIONADO E NÃO DIRECIONADO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS.....	19
2.1. O Uso Direcionado e Suas Potencialidades Cognitivas.....	19
2.2. O uso não direcionado: características, exemplos e riscos associados.....	21
CAPÍTULO 3 - A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA E DA INTERAÇÃO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL.....	25
3.1. A Brincadeira Como Eixo do Desenvolvimento Emocional e Cognitivo.....	25
3.2. O Empobrecimento das Experiências Concretas Diante do Excesso de Tempo de Tela.....	27
CAPÍTULO 4 – ENTRE TRILHAS E ESCOLHAS: OS CAMINHOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA.....	28
CAPÍTULO 5 - A FAMÍLIA COMO MEDIADORA DO USO DAS TELAS.....	30
5.1 Perfil das Famílias Participantes e das Crianças.....	30
5.2 Padrões de Uso de Telas na Rotina Infantil.....	32
5.3 Impactos Percebidos no Desenvolvimento Infantil.....	35
5.4 Estratégias Familiares de Mediação e Controle.....	39
CONSIDERAÇÕES FINAIS: REFLEXÕES E CONTRIBUIÇÕES DA PESQUISA.....	43
REFERÊNCIAS.....	45
APÊNDICE.....	47

ENTRE TELAS E INFÂNCIAS: CAMINHOS INTRODUTÓRIOS DA PESQUISA

Atualmente, a sociedade vivencia um enorme crescimento e evolução das tecnologias digitais, que se tornam presentes no cotidiano e nas vivências de indivíduos de todas as idades, incluindo as crianças. O uso de smartphones, tablets, televisores e computadores torna-se quase obrigatório em uma sociedade que busca estar conectada o tempo todo, acessando um universo de informações e alterando corriqueiramente as dinâmicas sociais e as formas de interação. A onipresença dessas tecnologias impactam a vida infantil de maneira profunda, moldando a forma como as crianças se relacionam com o mundo.

Em seu trabalho sobre a *Geração Net*, Tapscott (1997) explora como as crianças e jovens que crescem já inseridos no mundo digital apresentam mudanças em sua forma de aprender, trabalhar, brincar e se comunicar, além da rápida familiaridade e prontidão com que essa geração utiliza as tecnologias digitais. Essa exposição e familiaridade, no entanto, têm ganhado cada vez mais espaço em pauta de debates e preocupação entre pais, educadores, profissionais da saúde e pesquisadores. A discussão centra-se nos potenciais efeitos negativos causados pelo uso não direcionado das tecnologias digitais, que podem afetar questões neuropsicomotoras, emocionais, cognitivas e sociais. Esses efeitos são particularmente preocupantes na faixa etária de 4 a 5 anos, um período caracterizado pela aprendizagem acelerada e pelo entrosamento com o meio, onde o desenvolvimento de habilidades fundamentais é altamente suscetível a influências ambientais.

Diante desse cenário de crescente e acelerado avanço do uso das tecnologias digitais na vida cotidiana das famílias brasileiras, e a alta exposição das crianças a tais dispositivos eletrônicos nesta realidade cada vez mais presente e incontornável, a relevância desta temática torna-se de valor evidente. Observa-se uma lacuna significativa em pesquisas e estudos que abordem de forma aprofundada o caráter não direcionado do tempo de tela, e como seu uso sem supervisão ou propósitos pedagógicos refletem em esferas emocionais e cognitivas das crianças.

Nesse sentido, temos que, embora existam pesquisas sobre o tempo de tela em geral¹, os estudos acerca da distinção entre o uso direcionado (com fins educativos) e o não direcionado ainda são bastante escassos, principalmente sob a ótica das famílias e responsáveis, que se tornam os principais mediadores do acesso a tais tecnologias.

Dessa forma, para preencher esta lacuna, este trabalho tem o intuito de investigar a percepção das famílias sobre o uso não direcionado do tempo de telas, já que as observações e vivências destas podem oferecer um entendimento de grande valia para a compreensão dos efeitos negativos ou positivos dessa exposição. Para isso, consideramos como tempo de tela não direcionado aquele que não é mediado por adultos ou que não apresenta finalidade educativa clara, assim como orienta a Sociedade Brasileira de Pediatria (2019). Conforme aponta Paiva e Costa (2015), a ausência da supervisão dos responsáveis, associada ao uso sem controle e ao acesso irrestrito de conteúdos, levanta uma crescente preocupação sobre os efeitos negativos que interferem na regulação emocional, na atenção, na interação social, na criatividade e no desenvolvimento da linguagem.

Diante do exposto, a escolha da temática se deu a partir de observações empíricas, motivadas pelos estudos feitos na área de formação da autora, os quais permitiram compreender o desenvolvimento infantil e a importância da brincadeira e da descoberta, além de evidenciarem como essa dinâmica digital projeta efeitos negativos diretamente na vida das crianças.

Nesse sentido, a pesquisa foi delineada a partir do seguinte questionamento, que constitui o seu cerne: quais impactos o tempo de tela não direcionado tem no desenvolvimento emocional e cognitivo de crianças de 4 a 5 anos, segundo a percepção das famílias?

Assim sendo, partindo do pressuposto de que as famílias de crianças de 4 a 5 anos possuem percepções variadas sobre o impacto do tempo de tela não direcionado - que podem ser influenciadas por fatores sociodemográficos, culturais, nível de escolaridade dos pais, acesso à informação, entre outros -, esta investigação será realizada com famílias residentes na cidade de Angicos, Rio Grande do Norte, Brasil. Delimitação espacial essa justificada pela acessibilidade e pela possibilidade de aprofundamento na realidade local.

¹ Tais como Jonathan Haidt autor do best-seller *A Geração Ansiosa* (2024) que aborda como a infância baseada em brincadeiras ao ar livre foi substituída por uma infância confinada em ambientes controlados e hiperconectados, e como tal substituição afeta diretamente na saúde mental das crianças e jovens, ou como os estudos feitos por Medeiros, Galvão e Lima (2025), que destacam os impactos do uso de telas no desenvolvimento infantil.

Nesse ínterim, estabelecemos como objetivo geral desta pesquisa investigar as percepções das famílias acerca dos impactos do tempo de tela não direcionado no desenvolvimento emocional e cognitivo das crianças de 4 e 5 anos. Para atingir essa meta, definimos os objetivos específicos, a seguir apresentados: 1) identificar os padrões de uso de telas (tempo, frequência e tipo de conteúdo) pelas crianças de 4 a 5 anos, segundo a percepção de suas famílias; 2) investigar a percepção das famílias sobre os possíveis impactos do tempo de tela não direcionado no desenvolvimento cognitivo das crianças em relação à atenção, concentração, criatividade e resolução de problemas; 3) elucidar as estratégias que as famílias utilizam para gerenciar o tempo de tela de seus filhos e mitigar potenciais efeitos negativos; e 4) propor reflexões sobre a importância do direcionamento e mediação familiar na utilização de tecnologias digitais por crianças dessa faixa etária, considerando o uso consciente.

Apresentamos, assim, o contexto em que se insere a pesquisa, destacando a relevância social e acadêmica da temática, o problema de investigação e os objetivos que norteiam o estudo. A partir dessas definições, organizamos a pesquisa do seguinte modo: no capítulo 1, intitulado “A Criança Na Era Digital”, destacamos a transformação da infância na era digital, focando nos impactos do uso precoce e excessivo de telas no desenvolvimento infantil, e nas diretrizes oficiais que buscam regulamentar essa exposição; no capítulo 2, “Uso Direcionado e Não Direcionado Das Tecnologias Digitais”, apresentamos a distinção entre o uso direcionado e o uso não direcionado das tecnologias digitais na primeira infância, analisando a qualidade e a intencionalidade do contato com as telas, em contraste com a simples quantificação do tempo de uso; no capítulo 3, “A Importância da Brincadeira e da Interação no Desenvolvimento Infantil”, destacamos o papel central e insubstituível da brincadeira livre e da interação humana como eixos do desenvolvimento na primeira infância, ao mesmo tempo que discutimos os desafios impostos pela digitalização e como a tecnologia pode, de forma mediada, complementar o universo lúdico. O capítulo 4, “Entre Trilhas e Escolhas: Os Caminhos Metodológicos da Pesquisa”, dedica-se à explicação dos caminhos metodológicos adotados, explicitando a abordagem, o tipo de pesquisa, os participantes, os instrumentos de coleta e as estratégias de análise de dados que possibilitarão responder à questão proposta. No capítulo 5, intitulado “A Família Como Mediadora do Uso das Telas”, apresentamos os resultados da investigação.

CAPÍTULO 1 – A CRIANÇA NA ERA DIGITAL

Desde os primeiros meses de vida, é cada vez mais comum que bebês já tenham contato com brinquedos eletrônicos hiper estimulantes, e vídeos com alta velocidade, realizando cortes rápidos, sons intensos e imagens coloridas em movimento constante. Esses recursos, embora atrativos para as crianças, introduzem um ritmo acelerado de consumo de informações e uma forma de interação que difere das experiências lúdicas tradicionais.

O excesso de estímulos digitais, segundo Lillard e Peterson (2011, p. 649), pode reduzir o interesse por brincadeiras espontâneas, que são cruciais para o desenvolvimento da criatividade, autonomia e autorregulação emocional. Essa superexposição a conteúdos digitais altamente estimulantes pode criar uma "necessidade constante de novidade".

Esse consumo passivo e rápido de conteúdo digital pode levar à falta de interesse por atividades importantes para o desenvolvimento infantil. Isso inclui a leitura de histórias e interações sociais, que são fundamentais para o desenvolvimento da linguagem, da empatia e da autorregulação emocional. A superexposição digital também pode dificultar a internalização de experiências e a construção do pensamento simbólico.

Yang (2015) esclarece que o excesso de estímulos também afeta o sistema nervoso, sobrecarregando o processamento sensorial e dificultando a capacidade da criança de se concentrar ou se acalmar sozinha, havendo um risco de que crianças inseridas nesse contexto de super estimulação desenvolvam maior inquietação, irritabilidade e menor capacidade de brincar de forma livre e criativa.

1.1 As Transformações Sociais e Culturais na Infância Contemporânea

A infância não pode ser compreendida apenas em sua dimensão biológica, ou seja, como uma fase da vida delimitada estritamente pela idade. Seguindo as bases conceituais de autores como Ariès (1981) e Sarmento (2003), a infância é, fundamentalmente, uma categoria social e histórica. Isso significa que a maneira como a sociedade percebe, estrutura e vivencia essa fase varia amplamente de acordo com o contexto cultural e a época.

Ariès, em sua obra “História Social da Criança e da Família” (1981), demonstra que a noção de infância como a concebemos hoje — um período distinto, com necessidades e características próprias — é uma construção relativamente recente na história ocidental. Em outras épocas, após o desmame, as crianças eram rapidamente integradas ao mundo adulto. Essa perspectiva é crucial para o debate contemporâneo, pois nos permite entender que a "infância" não é um conceito universal nem atemporal.

Ao tratar da infância contemporânea na era digital, estamos, portanto, analisando uma construção social específica. No contexto deste trabalho, embora o recorte empírico se concentre em crianças de 4 a 5 anos — uma fase intensa de desenvolvimento da linguagem, imaginação e socialização —, o conceito de infância transcende o limite biológico.

Essa infância atual é marcada por profundas transformações sociais e culturais. Enquanto as gerações anteriores eram moldadas majoritariamente por interações físicas e brincadeiras não estruturadas, a infância de hoje está imersa em um ambiente digital intensivo. Essa nova realidade exige uma redefinição de como a criança se relaciona, aprende e "está" no mundo, dando base à discussão sobre as "novas infâncias". A Infância na era digital é, portanto, uma construção social com características singulares, distinta das infâncias de gerações passadas.

Sherry Turkle (2011), embora focando mais em adolescentes e adultos, levanta questões pertinentes sobre como a mediação digital pode empobrecer a profundidade das conexões humanas e como a sobrecarga sensorial e cognitiva imposta pelas telas pode levar a um estado de "estresse eletrônico", manifestado por irritabilidade, dificuldade de concentração e até comportamentos desregulados. Embora suas análises se concentrem em adolescentes e adultos, os apontamentos são relevantes também para a infância, pois nessa fase, a sobrecarga sensorial e o “estresse eletrônico” afetam a capacidade de concentração, a regulação emocional e a interação social, que são habilidades em desenvolvimento nas crianças, onde a base para a inteligência emocional e social é estabelecida.

A constante mediação de interações por telas pode prejudicar a capacidade de uma criança decifrar nuances faciais, tons de voz e outras complexidades da comunicação não verbal. Ao receber estímulos externos rápidos, o cérebro infantil perde a habilidade de criar e manter o foco interno. Isso impacta não só a comunicação, mas também a forma como a

criança constrói sua subjetividade, os seus laços interpessoais e sua identidade. Brailovsky e Menchón (2024, p. 5) destacam que:

A ideia social de infância e a própria experiência de ser criança são interpeladas nos dias de hoje pelas mediações digitais nas relações. É comum referir-se às novas gerações como “nativos digitais”, destacando como elas lidam com a tecnologia. Isso leva à noção de “novas infâncias”, sugerindo uma mudança na dinâmica entre as gerações adulta e jovem, particularmente na chamada “era digital”.

Essa concepção de novas infâncias ajuda a compreender como o uso não direcionado de telas se insere em práticas culturais e educativas, nem sempre mediadas por adultos. A partir dessa perspectiva, a infância passa a integrar o ciclo do consumo digital, tornando-se alvo de narrativas midiáticas e de estratégias de mercado. Os dispositivos digitais, imersos nas práticas cotidianas, são usados para negociar com as crianças, como ferramentas educativas e de entretenimento, moldando padrões de comportamento e participação social, substituindo - e não complementando - interações fundamentais para a formação individual.

1.2 A Chegada Precoce das Telas: Panorama do Uso de Dispositivos Digitais na Primeira Infância²

O contato precoce com celulares, tablets, televisores e computadores começa frequentemente ainda nos primeiros anos de vida da criança, muitas vezes antes mesmo do desenvolvimento completo da linguagem ou da coordenação motora fina, tornando-se parte das rotinas familiares e compondo as interações cotidianas. Esse cenário tem sido impulsionado pela crescente digitalização dos lares e pela ampla disponibilidade de tecnologias móveis conectadas à internet.

² Neste trabalho, ao nos referirmos à primeira infância, consideramos a faixa etária de 0 a 6 anos, conforme o Marco Legal da Primeira Infância (BRASIL, 2016). Vale ressaltar que a pesquisa tem como recorte específico as crianças de 4 a 5 anos, inseridas nesse período do desenvolvimento.

Dados recentes do TIC Kids Online Brasil (CETIC.br, 2022) indicam que 89% das crianças brasileiras entre 0 e 5 anos já tiveram contato com celulares. Entre essas, 64% utilizam o dispositivo sozinhas, sem a supervisão de um adulto, o que comprova a naturalização do uso de telas no cotidiano familiar. Esse dado se conecta diretamente à problemática central de que o uso excessivo e não supervisionado das telas pode gerar diversos impactos negativos no desenvolvimento infantil.

A facilidade de acesso e a familiaridade precoce com os dispositivos tornam as telas um elemento constante nas experiências sensoriais, afetivas e sociais da criança. A tela, que antes era um acessório pontual, passa a ocupar um espaço estrutural na infância contemporânea, participando de práticas familiares, rotinas de lazer e até mesmo de processos educativos e comunicacionais.

A infância contemporânea é, portanto, inundada por uma lógica de constante exposição às telas, tratando-se de um marco no modo como a infância é vivida, já que esta geração está sendo formada sob forte influência de interações digitais. Para Livingstone e Helsper (2007, p. 672), trata-se de uma geração cuja socialização ocorre em um “ambiente midiático onipresente”, no qual as tecnologias digitais deixam de ser apenas ferramentas de apoio e passam a integrar a própria constituição da experiência de ser criança. Os autores também destacam que “As crianças estão crescendo em lares ricos em mídia e, cada vez mais, esperam que as tecnologias digitais desempenhem um papel central em suas atividades de lazer, aprendizagem e comunicação.” (Livingstone; Helsper, 2007, p. 674)

Essa modificação envolve não apenas o conteúdo ao qual a criança é exposta, mas também a forma como ela interage com o mundo, onde muitas crianças passam a desenvolver preferências por vídeos e aplicativos que operam através de recompensas imediatas e repetição automática, o que contribui para a construção de um cotidiano pautado por interações digitais quase contínuas. Trata-se, portanto, de um fenômeno cultural complexo, que envolve variáveis econômicas, sociais e subjetivas, moldando a forma como a infância é vivida, compreendida e valorizada.

Para Monteiro (2015) essa inserção das tecnologias digitais no cotidiano das famílias ressalta grandes desafios para mediação dos pais, exigindo dos cuidadores um olhar atento e ativo na orientação para estabelecer limites, buscando promover um uso consciente e saudável. Essa imersão digital no universo infantil não pode ser vista de forma monolítica,

exigindo uma análise que contemple suas distintas modalidades: o uso direcionado e o uso não direcionado de telas.

1.3 Diretrizes e Recomendações de Organismos Oficiais Sobre o Tempo e Tipo de Exposição Digital

Diversos organismos oficiais e associações de saúde emitiram nos últimos anos diretrizes e recomendações claras sobre o tempo e o tipo de exposição a dispositivos digitais. O objetivo central é sinalizar o uso dessas tecnologias para mitigar potenciais impactos negativos no desenvolvimento infantil, promovendo um ambiente digital mais seguro e saudável.

No contexto global, a Organização Mundial da Saúde (OMS), em suas diretrizes de 2019 sobre atividade física, comportamento sedentário e sono para crianças menores de 5 anos, estabelece recomendações claras quanto ao tempo de tela, impactando diretamente o conceito de tempo de tela não direcionado. Para bebês com menos de 1 ano, a OMS criteriosamente não recomenda qualquer tempo de tela, sugerindo que momentos de inatividade sejam preenchidos com um cuidador lendo ou contando histórias. Para crianças de 1 a 2 anos, a recomendação permanece a mesma, ou seja, tempo de tela não recomendado; já para crianças de 2 a 5 anos, o tempo de tela sedentário não deve exceder 1 hora por dia, reforçando a premissa de que "quanto menos, melhor", buscando priorizar brincadeiras ativas, leitura e interação com os cuidadores para um desenvolvimento saudável.

No Brasil, a Sociedade Brasileira de Pediatria (2019) repercute essas preocupações e diretrizes internacionais. A entidade reforça a importância da supervisão parental e da escolha de conteúdos educativos e adequados à idade, além de ressaltar que a tela não deve ser uma suplente das brincadeiras ao ar livre, leitura e interações sociais e que não sejam usadas como substitutos da presença dos adultos ou como formas de silenciar comportamentos infantis, alertando que o uso excessivo e indiscriminado de telas pode contribuir para distúrbios do sono, atrasos na linguagem, irritabilidade, obesidade infantil, além de dificuldades de socialização e aprendizagem:

Pesquisas médicas e evidências científicas vão se acumulando e sendo atualizadas, não só sobre benefícios quanto à aceleração das informações e notícias em quase tempo real, mas também, sobre os prejuízos à saúde, quando ocorre o uso precoce, excessivo e prolongado das tecnologias

durante a infância e os efeitos em longo prazo [...] as experiências, tanto positivas e construtivas, como as negativas ou traumáticas, que ocorrem na primeira infância, idade escolar e adolescência, como a aprendizagem da agressividade e intolerância manifesta nos jogos e redes, que permanecem como modelo referencial, se não forem melhor reguladas e diagnosticadas, terão impacto duradouro nos comportamentos e nos estilos de vida, incluindo as questões de saúde, até a vida adulta. (Sociedade Brasileira De Pediatria, 2019, p. 5).

Tal exposição inadequada e tempo de tela prolongado a conteúdos despropositados ou com um valor educativo muito baixo são majoritariamente utilizados como “conciliador”, ou até mesmo como “chupeta” ou “babá eletrônica” buscando acalmar e silenciar as crianças, ação que tem se tornado cena recorrente em diversos lugares e contextos, levantando sérias preocupações sobre os impactos negativos desse uso desassistido no desenvolvimento infantil.

Portanto, as diretrizes dos organismos oficiais convergem para a ideia de que o uso de telas na primeira infância deve ser limitado, mediado e intencional. Elas servem como um guia fundamental para os pais, educadores e profissionais da saúde, não visando demonizar o uso das tecnologias digitais, mas sim promover um uso consciente, equilibrado e intencional, que respeite as etapas do desenvolvimento infantil.

Essas recomendações e dados oferecem o pano de fundo para refletir sobre como as famílias, mediadoras desse contato, percebem e enfrentam os desafios do tempo de tela não direcionado, tema que será aprofundado na sequência

CAPÍTULO 2 - USO DIRECIONADO E NÃO DIRECIONADO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS

A onipresença das tecnologias digitais na sociedade contemporânea impõe a necessidade de um olhar crítico e aprofundado sobre seus impactos no desenvolvimento infantil. Discutir a relação entre crianças e telas vai além de simplesmente quantificar o tempo de uso; é fundamental compreender a qualidade e a intencionalidade desse contato. Este capítulo aprofunda-se na distinção entre o uso direcionado e o uso não direcionado das tecnologias digitais, explorando como cada um desses modelos de interação afeta o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças na primeira infância.

A partir de referenciais teóricos como os de Vygotsky e Piaget, busca-se elucidar as potencialidades e os riscos inerentes a cada abordagem, oferecendo uma análise sobre o papel da mediação adulta e as consequências da ausência de supervisão. A discussão se concentra em demonstrar como a interação guiada pode fortalecer o raciocínio e a criatividade, enquanto o consumo passivo e não supervisionado pode estar associado a déficits na atenção, na linguagem, no sono e no comportamento infantil.

2.1. O Uso Direcionado e Suas Potencialidades Cognitivas

O uso direcionado e assistido das telas refere-se ao contato da criança com os dispositivos digitais com a supervisão ativa de um adulto ou parente, buscando uma metodologia pedagógica e uma intencionalidade voltada a uma educação ou conteúdo que atenda as necessidades da criança. Desta maneira, as telas atuam como uma ferramenta complementar ao processo de desenvolvimento, onde oferece ambientes interativos, chamativos e criativos que estimulam habilidades cognitivas como o raciocínio lógico (em jogos educativos adequados), a resolução de problemas e o acesso a conteúdos informativos e culturais de forma atrativa. A mediação da família ou dos professores se torna essencial, pois é a partir disso que a experiência digital possui significado, transformando-a em uma oportunidade de aprendizado e interação dialógica.

Para Vygotsky (2008), é através da mediação que o indivíduo internaliza os conhecimentos e as funções psicológicas superiores (como o pensamento abstrato, a memória voluntária, a atenção deliberada). A interação com pessoas mais experientes (pais, professores, colegas) na Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), mediada por esses signos e instrumentos, é o motor do desenvolvimento e da aprendizagem.

Usar as telas com um uso direcionado apresenta vastas potencialidades cognitivas. Aplicativos e softwares educativos desenvolvidos prioritariamente para crianças podem aperfeiçoar o raciocínio lógico e a capacidade de resolução de problemas através de seus desafios interativos, como os jogos que exigem a organização de peças, a identificação de padrões ou a construção de sequências lógicas. De igual maneira, usar tablets e computadores sob orientação de um adulto ou responsável pode ser uma ótima alternativa para estimular a criatividade e a expressão artística, permitindo que as crianças desenhem, pintem ou criem histórias digitais, ou acessem a enciclopédias digitais, museus virtuais e documentários infantis, que podem expandir o conhecimento do mundo, promovendo a curiosidade e o aprendizado autodirigido.

Já o contato com conteúdo multimídia, como vídeos educativos de ritmo adequado e narração clara, auxiliam na compreensão de conceitos mais complexos, como a formação de palavras ou operações matemáticas básicas, tornando o aprendizado mais engajador e significativo, objetivando provocar a participação ativa da criança, seja respondendo a perguntas, manipulando elementos na tela ou aplicando o conhecimento adquirido em novas situações, contrastando com a passividade do consumo de conteúdo rápido e desestruturado.

Existem diversos exemplos de aplicativos e softwares para crianças, que podem auxiliar no processo pedagógico, como o Khan Academy Kids, que apresenta atividades interativas, vídeos e livros que estimulam o aprendizado de forma lúdica. O ABCya! (que contém versão gratuita) oferece diversos jogos educativos focados em matemática, leitura, digitação e outras habilidades essenciais.

O Youtube Kids (quando configurado corretamente pelos pais) apresenta-se como uma ótima ferramenta educativa, exibindo diversos canais que oferecem conteúdo educativo de alta qualidade, como vídeos sobre ciências, leitura de histórias ou aulas de artes visuais, que podem ser assistidos em conjunto com os responsáveis, gerando discussões e aprendizado. Jogos de memória e quebra cabeça também são excelentes para desenvolver o

raciocínio lógico, a percepção visual e a concentração. Assim como o Google Arts & Culture, que embora não seja especificamente para crianças, oferece tours virtuais por museus e coleções de arte, onde junto com a mediação de um adulto, pode ser uma forma de despertar a curiosidade sobre cultura, história e arte, estimulando a percepção e o senso crítico.

Desta forma, apresentar as crianças programas e aplicativos desenvolvidos com propósito educativo podem, quando bem utilizados, fomentar a criatividade e a curiosidade, desde que integrados a um repertório diversificado de atividades lúdicas e interativas. O mais importante em todos esses exemplos é a presença e a interação do adulto. O uso direcionado não se trata apenas de colocar a criança diante da tela, mas de guiar a experiência, tirar dúvidas, discutir o conteúdo e reforçar o aprendizado de forma ativa, transformando a tecnologia em uma aliada do desenvolvimento infantil.

2.2. O uso não direcionado: características, exemplos e riscos associados

O uso não direcionado de telas ou tecnologias digitais se caracteriza pela utilização sem supervisão ativa por parte dos responsáveis das crianças durante a primeira infância, que vai desde o nascimento aos 6 anos de idade, sendo o foco deste estudo. A falta de supervisão se baseia no conteúdo acessado pelas crianças até o tempo de utilização destes mecanismos, sejam smartphones, tablets, computadores ou televisores.

Apresentando uma série de riscos associados ao desenvolvimento cognitivo, emocional e social da criança, quando o acesso às telas ocorre de forma autônoma e sem mediação adulta, torna-se comum o consumo passivo de conteúdos, características que contribuem para a formação de um padrão de atenção fragmentada e menor capacidade de concentração.

A superexposição a conteúdos rápidos e superficiais pode prejudicar o desenvolvimento da atenção sustentada e da memória de trabalho, essenciais para o aprendizado. A criança acostuma-se a estímulos imediatos e constantes, o que pode levar à dificuldade de se concentrar em tarefas que exigem maior esforço mental ou persistência, como a leitura de livros. Além disso, a falta de interação social e de exploração do ambiente

físico limita o desenvolvimento da percepção espacial e da coordenação motora fina e grossa, habilidades que são aprimoradas através da brincadeira livre e do contato com o mundo real.

Estudos empíricos corroboram esses riscos. Zimmerman e Christakis (2005), em suas pesquisas sobre o impacto do tempo de tela na primeira infância, demonstraram uma associação significativa entre a exposição precoce à televisão e o desenvolvimento de atrasos na linguagem e problemas de atenção em crianças. Eles argumentam que a natureza passiva do consumo televisivo, sem a interação necessária para o processamento linguístico, pode ser prejudicial a longo prazo.

Exemplos comuns de uso não direcionado e seus riscos incluem: excesso de vídeos no YouTube ou aplicativos de vídeos rápidos sem mediação, onde a criança pode ser exposta a conteúdos impróprios, violentos ou com propagandas enganosas; jogos com estímulos visuais intensos e recompensas imediatas, reforçando padrões de comportamento impulsivo e diminuindo o interesse por atividades que demandam esforço cognitivo; desafios virais e conteúdos em redes sociais, onde alguns envolvem práticas perigosas, incentivando comportamentos de risco; E o uso da tela como “babá eletrônica” em momentos de refeição, sono ou para acalmar a criança durante birras, substituindo a interação humana, que reduz oportunidades de contato com adultos e pares, fundamentais para o desenvolvimento da linguagem e da empatia.

A exposição precoce e extensa às telas e tecnologias digitais podem intensificar problemas na socialização, baixo desempenho escolar, transtorno de sono e alimentação, problemas visuais, sedentarismo, obesidade infantil e problemas cardiovasculares.

Ao contrário do que a imprensa e a indústria da tecnologia costumam difundir, o uso das telas, longe de ajudar no desenvolvimento de crianças e estudantes, acarreta sérios malefícios à saúde do corpo (obesidade, problemas cardiovasculares, expectativa de vida reduzida), ao estado emocional (agressividade, depressão, comportamentos de risco) e ao desenvolvimento intelectual (empobrecimento da linguagem, dificuldade de concentração e memória). (Desmurget, 2021, p. 55)

No desenvolvimento emocional, a exposição excessiva a telas sem direcionamento pode estar associada a dificuldades na regulação das emoções, aumento da irritabilidade, redução da capacidade de adiar gratificações e, potencialmente, prejuízos na empatia e nas habilidades de interação social face a face, fundamentais para a construção de vínculos

saudáveis. Para Vygotsky (1998) as emoções não são meras reações biológicas, mas são mediadas cultural e socialmente, onde o tempo gasto com telas pode substituir atividades essenciais para o desenvolvimento social, como o brincar livre e a interação com pares e adultos.

A tela, como um "pacificador" de emoções, impede que a criança desenvolva suas próprias estratégias de autorregulação emocional. Em vez de aprender a lidar com o tédio, a frustração ou a tristeza através de brincadeiras, da comunicação com os pais ou da auto-observação, a criança busca a distração imediata na tela. Isso pode levar a uma menor tolerância à frustração, a explosões de raiva quando o acesso à tela é negado, e a uma dificuldade em identificar e expressar emoções de forma saudável.

A dependência da tela para o entretenimento e o silenciamento de emoções pode impedir que a criança desenvolva mecanismos internos de autorregulação e resiliência. Há também um risco maior de distúrbios do sono, devido à luz azul emitida pelas telas, e de obesidade infantil, pela diminuição da atividade física.

No que tange ao desenvolvimento cognitivo, Piaget cita que "O conhecimento não é uma cópia da realidade, mas uma construção da mente em interação com o meio." (Piaget, 1970, p. 14). Com isso, há indícios de que o tempo de tela não direcionado pode afetar a capacidade de atenção e concentração das crianças, dada a natureza fragmentada e de ritmo acelerado de muitos conteúdos digitais. A aquisição e o aprimoramento da linguagem também podem ser comprometidos pela falta de interação verbal significativa, predominando uma escuta passiva, onde o tempo de tela não direcionado reduz drasticamente essas interações.

Os estudos de Christakis (2004) demonstram que cada hora adicional de tempo de tela diário não direcionado em bebês está associada a uma diminuição significativa no número de palavras ouvidas de adultos e produzidas por eles próprios. Essa privação de estímulos linguísticos interativos pode levar a atrasos na aquisição da fala e no desenvolvimento de vocabulário. Em contrapartida, Linebarger e Walker (2005) afirmam que o conteúdo e o contexto em que as crianças consomem mídia são fundamentais para determinar seus efeitos, já que o uso direcionado e educativo, com acompanhamento de adultos, pode ter benefícios cognitivos e o uso passivo e excessivo está relacionado a déficits na linguagem e na regulação emocional, os autores ainda destacam que não é apenas a quantidade de TV que as crianças

assistem que importa, mas o que elas assistem e com quem assistem que realmente faz a diferença.

Portanto, a dependência de estímulos visuais e auditivos externos pode inibir o desenvolvimento da criatividade, da imaginação e da capacidade de resolução de problemas de forma autônoma, mas, se usado de forma mediada e com propósitos educativos, as crianças podem encontrar nas telas um grande aparador para seu desenvolvimento pedagógico, principalmente linguístico.

CAPÍTULO 3 - A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA E DA INTERAÇÃO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

O processo de desenvolvimento humano, especialmente na primeira infância, é intrinsecamente ligado à brincadeira e à interação com o mundo e com o outro. Estas não são meras atividades de lazer, mas sim mecanismos essenciais para a construção do conhecimento, aprimoramento de habilidades socioemocionais e a consolidação das funções cognitivas superiores. A brincadeira, em sua essência, é a linguagem da infância, um espaço de liberdade onde a criança explora, experimenta e dá significado à sua realidade. Contudo, em meio à rápida digitalização do cotidiano, as formas tradicionais de brincar têm sido desafiadas, e a interação face a face, muitas vezes, é substituída pelo contato com as telas.

Este capítulo propõe aprofundar a discussão sobre o papel central da brincadeira livre e espontânea no desenvolvimento infantil, destacando-o como um pilar insubstituível. Além disso, analisará como a superexposição às telas pode empobrecer as experiências concretas, ao mesmo tempo em que explora o potencial da mediação digital para complementar e enriquecer o universo lúdico da criança, objetivando reafirmar a relevância da brincadeira tradicional e da interação humana, enquanto se busca um equilíbrio saudável com as novas formas de brincar na era digital.

3.1. A Brincadeira Como Eixo do Desenvolvimento Emocional e Cognitivo

A brincadeira ultrapassa o limite da mera atividade lúdica, onde se estrutura como o eixo central do desenvolvimento na infância, um fator primordial para a construção dos conhecimentos, do aprimoramento das habilidades sociais e emocionais e principalmente a exploração do mundo e com o mundo. Para Vygotsky (1998) a brincadeira se torna um espaço privilegiado para o desenvolvimento e aprimoramento da imaginação e da função simbólica, onde permite que a criança possa encenar papéis sociais e assim compreender as regras que regem o mundo exterior.

É por meio da brincadeira livre e espontânea que a criança é possibilitada de experimentar, errar, recriar, negociar, resolver conflitos e desenvolver sua criatividade, sua resiliência e a capacidade de autorregulação. Propiciar às crianças o brincar ativo, seja com jogos, atividades ao ar livre ou brincadeiras de faz de conta, estimula o desenvolvimento motor amplo e fino, a percepção sensorial e a cognição, sendo insubstituível para o equilíbrio físico e mental.

No brinquedo, a criança comporta-se como se fosse mais alta do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada e é ele mesmo uma fonte principal de desenvolvimento. (Vygotsky, 1998, p. 117)

Nessa perspectiva, Vygotsky enfatiza que o brinquedo não é apenas um reflexo no desenvolvimento das crianças, mas também um impulsionador, gerando uma “zona de desenvolvimento proximal” onde a criança atual está em um nível acima de sua capacidade habitual em atividades não lúdicas. É nesse universo de faz de conta que a criança vivencia experiências, explora limites e desenvolve suas habilidades de negociação, cooperação e resolução de conflitos, que se tornam essenciais para sua inserção no mundo.

Piaget (1971) defende que a brincadeira se torna essencial para a assimilação e acomodação do conhecimento, onde por meio desta, a criança consolida suas estruturas cognitivas: "O jogo é, antes de tudo, uma assimilação da realidade ao ego, uma atividade que não implica esforço de adaptação ao real, mas antes, de integração da realidade aos esquemas próprios." (Piaget, 1971, p. 165)

Contudo, este universo da brincadeira durante a infância tem sido influenciada por diversas transformações, e essa indução a era digital se torna o fator mais proeminente nessa mudança. O tempo dedicado ao brincar tradicional tem sido significativamente alterado devido a popularização dos dispositivos eletrônicos.

De forma histórica, a brincadeira se tornou um marco para a interação das crianças com o ambiente e com outras crianças, envolvendo a exploração com o meio. Porém, com a crescente influência da era digital, as crianças têm sofrido uma migração do brincar ativo e espontâneo para um brincar resumido a telas, caracterizado por ser passivo e individual, alterando os meios de interação do meio e com outros indivíduos.

3.2. O Empobrecimento das Experiências Concretas Diante do Excesso de Tempo de Tela

O tempo excessivo de telas reduz as brincadeiras livres, impossibilitando o movimento físico, a interação social e o uso da imaginação e criatividade de forma autônoma, que altera o desenvolvimento emocional e cognitivo, onde a criança tem menores chances de desenvolver a paciência, a tolerância à frustração e a capacidade de negociar, habilidades aprendidas e exercidas durante o brincar com outras crianças. Além disso, a estimulação excessiva ao uso de telas afeta a atenção e o processamento de informações.

Porém, quando apresentada às crianças de forma direcionada e mediada, as tecnologias digitais podem fornecer habilidades adicionais para o brincar tradicional. Aplicativos e jogos digitais que incentivam a criatividade influenciam nas experiências lúdicas, desde que apresentem uma intenção de aprendizado clara. A era digital, de forma contextualizada, pode se tornar uma ponte para novas formas de brincar, onde podem incentivar a curiosidade, a pesquisa e a criação de narrativas digitais.

A brincadeira ainda continua sendo o pilar irremovível da fluência da infância, contudo, esta era digital possibilita um olhar mais crítico sobre como as necessidades de aprendizado e brincadeiras se adaptam aos novos tempos. É de suma importância que os responsáveis e educadores compreendam e apliquem a relevância do brincar livre e espontâneo para o desenvolvimento da criança, ao passo que também consigam mediar o uso das tecnologias de forma sadia, assegurando que a infância possa prosseguir sendo um período de exploração, criatividade e construção de si e do mundo.

CAPÍTULO 4 – ENTRE TRILHAS E ESCOLHAS: OS CAMINHOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

A presente pesquisa utiliza de uma abordagem qualitativa, de caráter exploratório e descritivo, buscando aprofundar-se no fenômeno das percepções familiares sobre o uso de telas. Como destaca Minayo et al. (2001, p. 21):

A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis.

Portanto, o estudo assume caráter de campo, com coleta de dados diretamente com as famílias. Essa escolha de abordagem metodológica auxiliou na análise e descrição das características como padrões de uso dos recursos digitais e estratégias adotadas pelas famílias. Segundo Gil (2002, p. 19), “a pesquisa científica pode ser definida como o uso sistemático de métodos e técnicas para a investigação de um problema, com o objetivo de obter conhecimento ou solucionar uma questão específica”. Assim sendo, como temos o intuito de analisar os impactos do uso de telas na infância pela perspectiva dos responsáveis, julgamos pertinente essa estratégia para execução da pesquisa.

Os sujeitos da pesquisa são as famílias com crianças de 4 a 5 anos que utilizam tecnologias digitais, residentes na cidade de Angicos/RN. A seleção foi feita por adesão voluntária, após convite encaminhado por meio de uma turma de nível 4 de uma instituição particular de Educação Infantil, aqui denominada com o nome fictício de “Pedacinho de Céu”, justificando o recorte específico da idade das crianças. Com isso, temos que a amostragem foi realizada de acordo com o aceite das famílias em participar da pesquisa, essa abordagem pode limitar a generalização dos resultados, mas é compreensível dada a natureza qualitativa do estudo.

A professora titular da turma atuou como canal de comunicação, garantindo que o convite fosse feito de forma imparcial, garantindo a voluntariedade e a ausência de qualquer tipo de pressão sobre as famílias. Em se tratando do instrumento utilizado para a coleta de

dados, tivemos um questionário semiestruturado, aplicado de forma remota com o uso do Google Forms, durante os meses de agosto e setembro de 2025. Esse formato possibilita a combinação de perguntas fechadas e abertas, incentivando respostas detalhadas e alinhadas aos objetivos da pesquisa qualitativa, além de que, a partir dessa delimitação temporal, foi viável a construção e análise de dados de forma consistente dentro de um cronograma apropriado para a pesquisa.

O questionário é composto por 4 blocos de perguntas, onde o bloco 1 teve o objetivo de contextualizar o grupo investigado, fornecendo dados cruciais sobre o perfil dos responsáveis e das crianças, bem como o ambiente familiar e o cotidiano de cuidados. O Bloco 2 da pesquisa buscou mapear os hábitos de consumo de mídias digitais pelas crianças, estabelecendo um panorama sobre o tempo de exposição, o contexto de uso, o tipo de conteúdo acessado e as dinâmicas de supervisão e restrição familiar. O Bloco 3 da pesquisa foi direcionado a investigar a percepção dos pais sobre as consequências diretas do uso de telas no desenvolvimento emocional, social e cognitivo das crianças. O Bloco 4 do questionário teve como objetivo elucidar as estratégias que as famílias adotam para gerenciar o tempo de tela de seus filhos, mitigando potenciais efeitos negativos.

Antes da aplicação do questionário, todos os participantes (pais/responsáveis) leram e assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), que garantiu informações claras sobre os objetivos da pesquisa, confidencialidade dos dados, anonimato e liberdade de desistir a qualquer momento, reforçando a ética do estudo.

Os dados coletados foram tratados por meio da análise de conteúdo, conforme proposta de Bardin (2011), de forma a interpretar os resultados, agrupando categorias temáticas, descrevendo e interpretando os dados à luz do referencial teórico. Dessa forma, tendo como foco a construção de significados e a compreensão aprofundada das percepções familiares, em vez de inferências estatísticas.

A metodologia adotada, portanto, fornece percepções qualitativas das famílias, permitindo obter dados que contribuem para o estudo da temática, buscando estruturar as inquietações e experiências das famílias com crianças de 4 a 5 anos acerca do tempo de tela sem direcionamento, transformando-as em dados científicos.

CAPÍTULO 5 - A FAMÍLIA COMO MEDIADORA DO USO DAS TELAS

A família, enquanto primeiro contato de desenvolvimento e socialização da criança, tende a desempenhar uma responsabilidade insubstituível na mediação da criança e a atual era digital, onde as percepções dos pais e/ou responsáveis sobre os benefícios e riscos a exposição do uso de telas é que influencia diretamente como as práticas de uso desses dispositivos se desenvolverá no ambiente familiar. O modo como as famílias compreendem os impactos do tempo de tela, suas crenças e ideologias sobre o que seria “apropriado” ou “excessivo” e quais estratégias adotam (ou deixam de adotar) para mediar essa exposição, é que são indispensáveis para avaliar o desenvolvimento infantil. As pesquisadoras Muller e Fantin (2022, p. 7) afirmam que:

As mediações familiar e escolar são cruciais para que as crianças desenvolvam autonomia e criticidade no uso das tecnologias digitais, não se tratando apenas de controle, mas de diálogo, acompanhamento e construção conjunta de sentidos para o mundo digital.

Entretanto, na prática, as famílias enfrentam alguns desafios com a mediação ao uso de telas, um deles se torna a falta de informações sobre o tema, que ainda é pouco estudado, além da pressão social, a ausência de atividades de lazer e a necessidade de conciliar as responsabilidades domésticas com as outras demandas do cotidiano, que acabam influenciando diretamente a exposição prematura das crianças as tecnologias digitais. Compreender a realidade das diferentes famílias e suas percepções é um fator essencial para a construção de intervenções mais eficazes e alinhadas às necessidades reais das famílias.

5.1 Perfil das Famílias Participantes e das Crianças

Nesse bloco, que teve o objetivo de apresentar o perfil dos participantes da pesquisa, percebemos que a idade das crianças é bastante homogênea, concentrando-se na faixa etária dos quatro a cinco anos, considerando que as datas de nascimento variam entre junho de 2020

e fevereiro de 2021. As datas de nascimento são: 02/06/2020, 18/12/2020, 02/01/2021 e 21/02/2021.

Os 4 (quatro) responsáveis que preencheram o formulário apresentaram um alto grau de proximidade com as crianças. A maioria (três dos quatro) indicou ser a mãe da criança. Apenas um dos respondentes era a tia, demonstrando que a amostra é majoritariamente composta por figuras parentais diretas.

Quanto ao nível de escolaridade, a maioria dos respondentes possui o ensino superior, seja ele incompleto ou completo (três dos quatro), enquanto um dos respondentes indicou ter o ensino médio incompleto ou completo. Esse dado sugere que o grupo familiar possui, em geral, um nível de instrução formal elevado.

Em relação à composição do núcleo familiar que reside com a criança, três das quatro respostas indicam a presença dos pais (pai e mãe), sendo apenas um caso tendo seu núcleo familiar composto apenas pelos tios. Das crianças que residem com os pais, todas possuem outros irmãos; em dois dos casos, há um irmão, e em um caso, há três irmãos. As idades dos irmãos variam consideravelmente, de 2 anos em um dos casos, até 9, 8 e 2 anos no caso da família com três irmãos. No caso da criança que mora com os tios, a presença de irmãos não foi confirmada, onde a responsável respondeu: "*Não sabemos*" (Responsável B). A existência de irmãos mais velhos (9 e 8 anos) pode sugerir um ambiente familiar com maior diversidade de interações e experiências entre as crianças. A composição familiar é, portanto, predominantemente biparental, com alta frequência de múltiplos membros (mãe, pai e irmãos/irmã) na casa.

Quando a criança não está na escola, a responsabilidade por seus cuidados é compartilhada entre diversos membros da família, indicando uma forte rede de apoio familiar no cotidiano da criança. Uma das respostas indica que a criança permanece com a avó materna quando não está na escola, outra indica que a criança fica com a tia ou tio, a terceira respondeu que a criança fica sob os cuidados da mãe, pai, avó e tias e a última resposta apresentou que a criança permanece com a mãe, pai e/ou babá. O ambiente de mediação e cuidado fora do contexto escolar não se restringe apenas aos pais, mas se estende ativamente à família ampliada (avós, tios/tias), e em um caso, a um profissional (babá).

As crianças majoritariamente moram com os pais e irmãos/irmãs. Apenas em um caso o tio é citado como morador. Este contexto reforça a ideia de que o cotidiano das crianças é mediado por um grupo familiar de apoio que é, na maioria dos casos, nuclear, mas que se expande para os avós e tios nos momentos de cuidado fora da escola. Essa diversidade

de interações sugere um ambiente rico em estímulos sociais e afetivos, que pode influenciar a experiência de desenvolvimento e de mediação cultural das crianças pesquisadas.

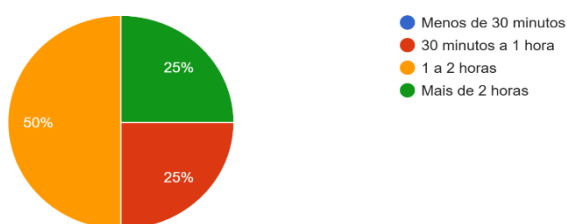
5.2 Padrões de Uso de Telas na Rotina Infantil

Os dados revelam que as telas estão profundamente integradas ao cotidiano das crianças, apresentando desafios significativos no que tange à regulação e às reações comportamentais dos pequenos.

A exposição diária às telas na amostra se concentra em faixas horárias consideráveis para a idade. Metade dos respondentes (50% ou 2/4) indicou que a criança utiliza telas por um período que varia entre 1 a 2 horas por dia. Um quarto (25%) reportou o uso em uma janela menor, de 30 minutos a 1 hora, e outro quarto (25%) afirmou que o tempo de tela ultrapassa 2 horas diárias. Este dado é relevante, pois sugere que a maioria das crianças (75%) excede uma hora de exposição diária, demandando atenção quanto aos impactos no desenvolvimento cognitivo, linguístico e sócio emocional, uma exposição superior à recomendada pela SBP (Sociedade Brasileira De Pediatria, 2019, p. 5)

Figura 1: Tempo médio do uso de telas

9. Em média, quanto tempo por dia a criança passa em frente a telas (TV, celular, tablet, computador)?
4 respostas

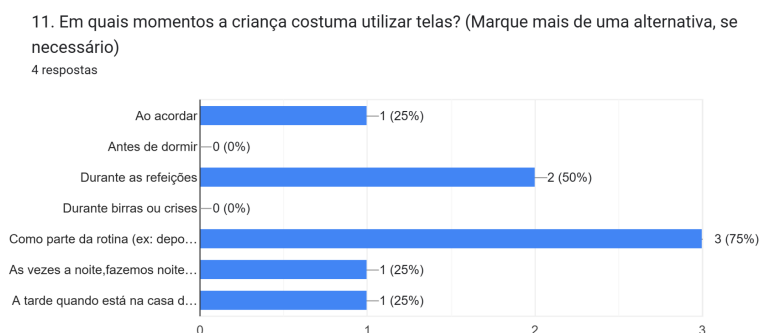


Fonte: Google Forms (2025)

As telas são acionadas em momentos estratégicos da rotina, muitas vezes como ferramenta de entretenimento ou pacificação. A utilização como parte da rotina (por exemplo, depois da escola) foi a mais citada (três dos quatro casos), indicando que o acesso é um evento fixo e esperado no dia da criança. Preocupantemente, dois dos quatro respondentes

citaram o uso durante as refeições, e um relatou o uso ao acordar. Essas práticas sugerem que as telas podem estar sendo empregadas para gerenciar o comportamento ou facilitar a realização de atividades estruturadas (como alimentar-se), potencialmente comprometendo a interação familiar e a atenção plena.

Figura 2: Momentos em que as telas são usadas

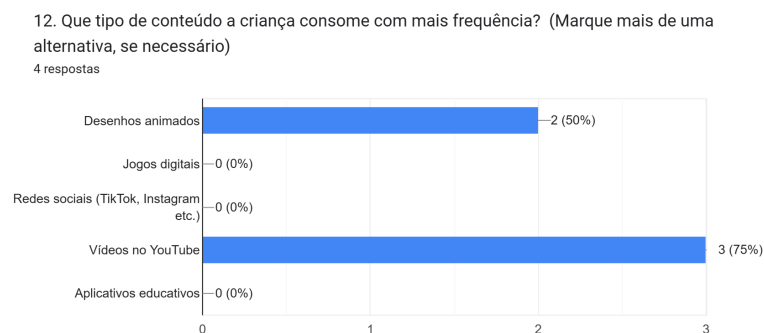


Fonte: Google Forms (2025)

Segundo Vygotsky (1998), esse dado pode ser interpretado como um impedimento ao desenvolvimento das funções psicológicas superiores e da autorregulação emocional. As emoções são mediadas cultural e socialmente, e a tela como um "pacificador" impede que a criança desenvolva suas próprias estratégias de autorregulação emocional. Ao usar a tela para gerenciar o comportamento ou facilitar a alimentação, os pais estão substituindo o esforço interno da criança para lidar com o tédio, a frustração ou a necessidade de focar, além disso, o uso fixo de telas depois da escola e durante momentos estruturados rouba o tempo da brincadeira livre e espontânea, eixo central do desenvolvimento e a fonte principal para a criação da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP). Isso leva à menor tolerância à frustração e a dificuldades em se concentrar sem o estímulo externo imediato.

Quanto ao tipo de conteúdo consumido, o vídeo sob demanda domina. A totalidade das crianças acessa, de alguma forma, Vídeos no YouTube (75% o citaram, seja isoladamente ou combinado), e desenhos animados tradicionais (50%) continuam a ser um formato relevante. A predominância de plataformas como o YouTube aponta para a importância da supervisão, uma vez que o conteúdo gerado pelo usuário pode ser vasto e nem sempre apropriado para a faixa etária.

Figura 3: Conteúdos consumidos com mais frequência



Fonte: Google Forms (2025)

Conforme a perspectiva de Desmurget (2021) a utilização das telas e à exposição de vídeos impróprios para a idade, quando desprovida de mediação e em caráter excessivo, compromete o estado emocional e o desenvolvimento intelectual das crianças, manifestando-se em comportamentos como agressividade, além do empobrecimento da linguagem e de dificuldades de concentração. Tais consequências são agravadas pelo consumo de conteúdos que não são adequados ou que estimulam padrões comportamentais de risco, muitas vezes encontrados em vídeos rápidos e plataformas abertas como o YouTube, que demandam um filtro parental rigoroso.

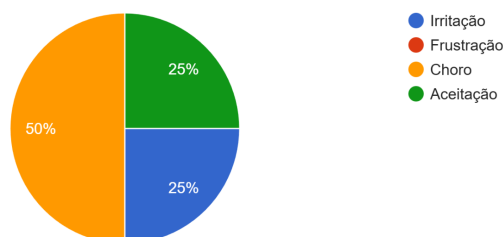
Esse dado, aliado à falta de supervisão nesse uso de telas, é preocupante, haja vista que as crianças assistem sem supervisão de uma pessoa responsável. Em relação ao grau de supervisão, o controle adulto se mostra inconsistente. Metade dos responsáveis (50%) afirmou que o tempo de tela é supervisionado sempre, o que sugere uma tentativa de mediação ativa. Contudo, a outra metade (50%) admite que a supervisão ocorre apenas às vezes. Essa variação no controle levanta questões sobre o tipo de conteúdo acessado e a maneira como a criança interage com as mídias nos momentos de menor vigilância.

Em se tratando da reação das crianças à negação do acesso às telas é um dos indicadores mais sensíveis do Bloco 2, apontando para uma dificuldade na regulação do uso. A maior parte das crianças demonstra reação negativa: 50% afirmaram que a criança fica irritada, e 25% responderam que às vezes a criança fica irritada. Apenas um dos casos (25%) demonstrou aceitação. O choro é o comportamento mais comum diante da negativa (dois casos). Em um dos casos, a criança manifesta irritação e impaciência, chegando, por vezes, a

se tornar agressiva, a responsável afirmou: “*Chora e mostra impaciência. Às vezes fica agressiva.*” (Responsável D) o que denota um alto nível de dependência ou frustração.

Figura 4: Comportamentos após o acesso às telas negado

15. Quais comportamentos a criança demonstra ao ter o acesso às telas negado?
4 respostas



Fonte: Google Forms (2025)

As justificativas para a irritação incluem a criança ter se acostumado com o uso e a dificuldade em lidar com a frustração (choro, impaciência, agressividade), como aponta Sherry Turkle (2011), onde a autora descreve que a irritabilidade, a impaciência e a agressividade da criança ao ter a tela negada são manifestações do "estresse eletrônico" e da sobrecarga sensorial. O momento em que o responsável julga necessário negar a tela concentra-se em três eixos principais: refeições, hora de dormir e transição para outras atividades (quando o tempo de tela termina ou há necessidade de realizar outra tarefa).

O Bloco 2 revela, portanto, um cotidiano onde as telas são um elemento de rotina, mas também um foco de conflito e regulação. Os dados de alta exposição (acima de 1h/dia), uso em momentos cruciais (refeições) e reações negativas à restrição (choro, irritação, agressividade) fornecem a base para a discussão subsequente sobre os riscos e oportunidades inerentes à mediação digital neste grupo.

5.3 Impactos Percebidos no Desenvolvimento Infantil

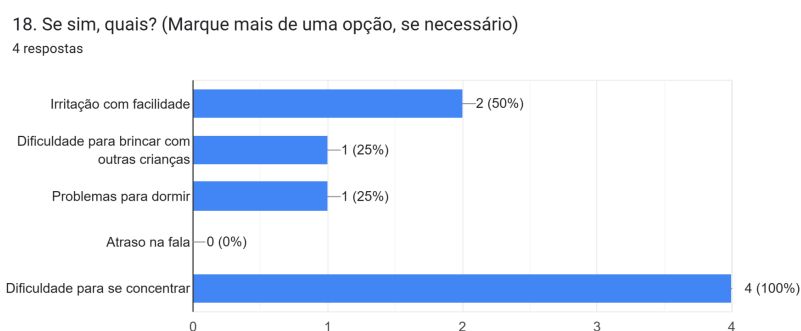
Os resultados obtidos neste bloco estabelecem uma forte ligação entre a frequência de uso e a ocorrência de mudanças comportamentais, validando as inquietações centrais que motivaram a pesquisa.

A totalidade dos respondentes (4/4, ou 100%) afirmou ter percebido alguma mudança no comportamento da criança após o uso frequente de telas. Essa unanimidade nos achados corrobora a relevância do tema e a preocupação dos organismos oficiais, como a Sociedade Brasileira de Pediatria (2019) sobre os prejuízos à saúde da criança.

Dentre as mudanças observadas, a dificuldade para se concentrar foi a mais citada, presente em 100% das respostas. Em seguida, a irritação com facilidade (50%) e problemas para dormir (25%), assim como dificuldade para brincar com outras crianças (25%) também foram destacados.

Os achados sobre a irritação e os problemas para dormir (presentes em 50% e 25% dos casos, respectivamente) reforçam as diretrizes da Sociedade Brasileira de Pediatria (2019), que alerta sobre os distúrbios do sono e o risco de aumento de agressividade associados ao uso excessivo de telas. O fato de um dos respondentes relatar explicitamente que a criança mostra impaciência e, por vezes, fica agressiva (dado do Bloco 2) apoia a noção de que a tela, ao ser usada como "pacificador", impede a criança de desenvolver estratégias internas de autorregulação emocional, elevando sua intolerância à frustração.

Figura 5: Dificuldades após o uso de telas



Fonte: Google Forms (2025)

A percepção dos responsáveis quanto ao impacto sobre o desenvolvimento da atenção e concentração é igualmente unânime e categórica: 100% julgaram o efeito como

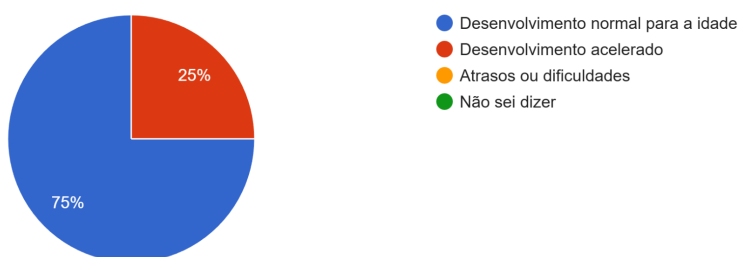
negativo. As justificativas fornecidas pelas famílias alinham-se diretamente à literatura que trata do uso não direcionado: A dificuldade de concentração é atribuída ao consumo de *"conteúdos que não exploram as capacidades dela"* (Responsável B), como afirma uma respondente, e ao fato de a criança se tornar *"muito irritada e agitada"* (Responsável D) em decorrência dos *"conteúdos assistidos no youtube"* (Responsável D).

Essa percepção é um reflexo empírico da teoria, onde Yang (2015) aponta que o ritmo acelerado e a sobrecarga sensorial dos conteúdos digitais passivos sobrecarregam o processamento sensorial infantil, dificultando a capacidade de se concentrar ou se acalmar. A irritabilidade e agitação percebidas - o "estresse eletrônico", como definiu Turkle (2011) – levam o responsável a concluir que o uso da tela interfere negativamente no desenvolvimento cognitivo, como Desmurget (2021) afirma ao associar o uso excessivo a um empobrecimento intelectual e à dificuldade de concentração e memória.

Em relação ao desenvolvimento da linguagem, a percepção familiar foi majoritariamente positiva ou neutra: 75% notaram um desenvolvimento normal para a idade, e 25% notaram um desenvolvimento acelerado. Não houve, na amostra, a percepção de atrasos na fala ou vocabulário.

Figura 6: Desenvolvimento da Linguagem

23. Em relação à linguagem da criança (fala, vocabulário, conversas), você percebe:
4 respostas



Fonte: Google Forms (2025)

No entanto, a compreensão do impacto da tela na linguagem foi altamente sofisticada, alinhando-se perfeitamente ao referencial teórico. Todos os responsáveis condicionaram o efeito à qualidade da interação:

"Acho que depende muito do que a criança assiste, quanto tempo assiste, e se a criança tem acesso livre a tela, tipo, se ela fica com o controle e coloca o que assistir sem ter um adulto por perto. Por que tem muita coisa boa também na Internet que ajuda a criança." (Responsável A).

"Ajuda, mas com intenção. Porque existem muitas coisas positivas no uso das telas, porém tem que ter alguma intenção para ser positivo." (Responsável B).

"Sim" (Responsável C).

"A depender do conteúdo assistido, pode prejudicar. Mas se for algum conteúdo que promova algum tipo de interação, pode auxiliar." (Responsável D).

Essa perspectiva familiar ecoa a conclusão de Linebarger e Walker (2005), que destacam que "Não é apenas a quantidade de TV que as crianças assistem que importa, mas o que elas assistem e com quem assistem que realmente faz a diferença". As famílias, portanto, demonstram a consciência de que o uso direcionado, mediado e com propósito, pode ser benéfico, enquanto o uso autônomo e passivo é potencialmente prejudicial.

A questão sobre a dificuldade para brincar sozinha ou criar histórias/imagens mentais apresentou o único contraponto significativo aos achados negativos: 75% dos responsáveis disseram não perceber essa dificuldade, citando que a criança *"consegue inventar histórias, brincar, desenhar normalmente"* (Responsável A) e *"ela é muito criativa"* (Responsável B).

Contudo, o único respondente que citou *"Às vezes"* justificou com a dificuldade que a criança tem em se concentrar: *"Às vezes percebo minha filha tão impaciente que fica difícil se concentrar numa atividade ou pensar numa situação que ela já saberia resolver autonomamente."* (Responsável D).

Isso sugere que, embora a criatividade e a capacidade de imaginar não tenham sido anuladas pela tela na percepção familiar (mitigando em parte o alerta de Lillard e Peterson, 2011, sobre a redução do interesse por brincadeiras espontâneas), o impacto mais forte na atenção e irritação (os dois impactos mais citados) é o que impede, ocasionalmente, a concretização do brincar livre.

O empobrecimento das experiências concretas não se manifesta, neste grupo, na perda da capacidade de criar, mas sim na dificuldade de executar ou sustentar o brincar

autônomo, pois a criança se encontra em um estado de agitação e baixa concentração, buscando a gratificação imediata oferecida pela tela. Assim, o problema central do Bloco 3 é a desregulação emocional e cognitiva, que se torna o principal obstáculo para o exercício do brincar (Vygotsky, 1998) fora do ambiente escolar.

A integração dos dados com referencial teórico demonstra que as famílias estão, em grande parte, alinhadas com as preocupações da literatura, especialmente no que tange aos efeitos do conteúdo e da desregulação.

5.4 Estratégias Familiares de Mediação e Controle

A análise das respostas revelou o grau de consciência digital e a natureza das práticas parentais no que tange à mediação e ao controle do acesso às tecnologias. A grande maioria das famílias pesquisadas (75%) afirmou estabelecer regras ou limites para o uso de telas em casa, contrastando com 25% que não o faz. As regras citadas pelas famílias que afirmaram tê-las são variadas, mas convergem para a ideia de tempo e conteúdo controlados, incluindo a definição de um máximo de duas horas diárias, a seleção ativa de conteúdo e o uso condicional, como a exigência de que a criança realize outras atividades primeiro, no caso da Responsável A: *“Tem que fazer as atividades, assistir apenas o que eu coloco e desligar quando eu falar que está na hora”*.

Este resultado reflete um esforço de mediação ativa por parte dos responsáveis. Tal comportamento é fundamental, uma vez que a onipresença das tecnologias digitais impõe grandes desafios para a mediação, exigindo dos cuidadores um "olhar atento e ativo na orientação para estabelecer limites, buscando promover um uso consciente e saudável" (Monteiro, 2015, p. 7).

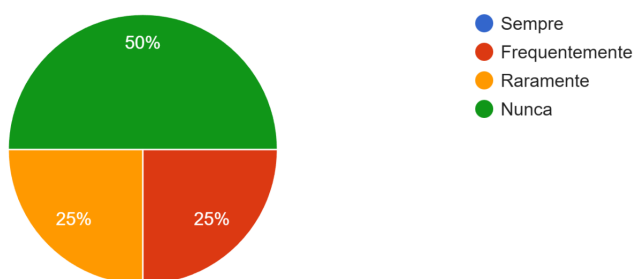
Apesar do índice majoritário de estabelecimento de regras, uma das famílias que as adota relata a dificuldade na manutenção, mencionando que *“tentamos definir os horários certos para assistir, apesar de nem sempre seguirmos à risca”* (Responsável D). Este depoimento ilustra a complexidade prática de conciliar as diretrizes de controle com a dinâmica real do cotidiano familiar, que aponta a pressão social e a conciliação de responsabilidades como fatores que influenciam a exposição prematura e desregulada.

A pesquisa investigou a frequência com que os responsáveis recorrem às telas para acalmar ou distrair a criança, prática que a Sociedade Brasileira de Pediatria (2019) desaconselha veementemente. Os dados mostraram que 75% das famílias ($\frac{3}{4}$) recorrem a esta estratégia "Raramente" ou "Nunca", demonstrando que a maioria busca alternativas de mediação emocional fora do universo digital.

Contudo, 25% dos responsáveis ($\frac{1}{4}$) afirmaram recorrer às telas “Frequentemente” com este fim. Este achado, embora minoritário, ressalta uma das preocupações centrais da SBP (2019), que alerta para o uso excessivo e indiscriminado das telas como “conciliador”, “chupeta” ou “babá eletrônica”, buscando silenciar comportamentos infantis.

Figura 7: Recorrência as telas para acalmar a criança

27. Quando você precisa acalmar ou distrair a criança, com que frequência recorre a uma tela?
4 respostas

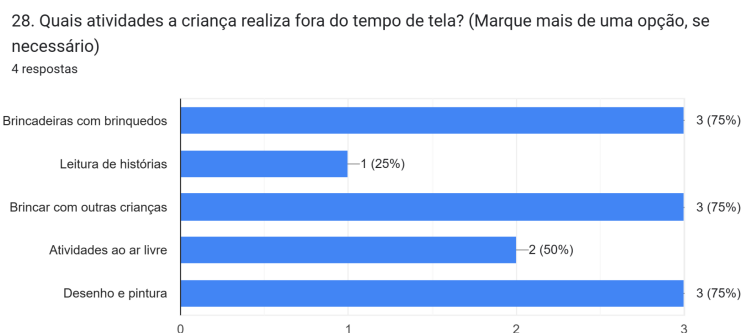


Fonte: Google Forms (2025)

O uso da tela como "pacificador" de emoções, conforme essa minoria relatou, exemplifica o risco de a criança não desenvolver suas próprias estratégias de autorregulação emocional. Em vez de aprender a lidar com o tédio ou a frustração através da comunicação com os pais ou do brincar, a criança busca a distração imediata na tela, o que pode levar a uma menor tolerância à frustração e a uma dificuldade em expressar emoções de forma saudável, conforme aborda Turkle (2011).

As atividades realizadas pelas crianças fora do tempo de tela são um indicador crucial do enriquecimento do repertório lúdico e do desenvolvimento infantil. Os resultados revelam uma diversidade de práticas concretas, com alta incidência de atividades essenciais para o desenvolvimento:

Figura 8: Atividades realizadas fora do tempo de tela



Fonte: Google Forms (2025)

A prevalência de brincadeiras ativas e sociais sugere que a maioria das famílias valoriza a interação e o Brincar Livre e Espontâneo, que Vygotsky (1998) e Piaget (1971) destacam como o eixo central para o desenvolvimento da imaginação, da função simbólica e da consolidação das estruturas cognitivas. A priorização dessas atividades concretas atua como um fator de proteção contra o empobrecimento das experiências concretas diante do excesso de tempo de tela.

Esses dados confirmam a importância de manter um repertório diversificado de atividades para um desenvolvimento saudável, alinhado às diretrizes da Organização Mundial da Saúde (OMS, 2019), que priorizam brincadeiras ativas e interação com os cuidadores em detrimento do tempo de tela sedentário para essa faixa etária.

Ao serem questionados sobre as maiores dificuldades no controle do tempo de tela, as respostas se dividiram igualmente: 50% relataram não ter dificuldades, considerando o controle *“Graças a Deus não tenho dificuldade”* (Responsável C), *“Não tenho, pois aqui acho muito tranquilo”* (Responsável A), enquanto 50% apresentaram dificuldades bem definidas, que refletem desafios estruturais e de rotina:

“O tempo na minha rotina, para acompanhar o ritmo dela” (Responsável B).

“Para mim, o mais difícil é a falta de alternativas significativas que preencham o tempo com experiências que façam sentido. As crianças precisam estar envolvidas em atividades no contraturno escolar, mas aqui na cidade existe uma limitação de opções. É

difícil equilibrar essa falta de atividades culturais e esportivas com o trabalho dos pais, por exemplo.” (Responsável D).

A primeira dificuldade, a falta de tempo, corrobora o argumento de Muller e Fantin (2022) sobre os desafios da mediação parental, que se depara com a necessidade de conciliar as responsabilidades domésticas e profissionais com a demanda de acompanhamento ativo do filho.

A segunda dificuldade, referente à carência de atividades no contraturno na cidade de Angicos/RN, é particularmente relevante. O responsável aponta: *“É difícil equilibrar essa falta de atividades culturais e esportivas com o trabalho dos pais, por exemplo.” (Responsável D)*. Esta situação empurra o dispositivo digital para um papel de preenchedor de tempo vazio, agindo como um substituto — e não um complemento — de interações fundamentais, o que sustenta a discussão de Brailovsky e Menchón (2024) sobre como a infância na era digital é moldada por fatores socioestruturais e culturais, sendo uma construção social específica. O uso do dispositivo como solução para o vácuo de atividades reforça a crítica de que ele está substituindo as interações fundamentais para a formação individual.

Um dos achados mais enfáticos da pesquisa foi a unanimidade das famílias em demonstrar interesse em receber orientações sobre o uso saudável das tecnologias digitais na infância. Este resultado reflete uma elevada consciência sobre a importância e os riscos da temática, e o desejo ativo dos responsáveis em aprimorar suas práticas de mediação. Este interesse unânime reforça a necessidade de preencher a lacuna de informação abordada na pesquisa. O reconhecimento da necessidade de orientação por parte de todas as famílias sublinha a relevância de disseminar as diretrizes de organismos oficiais, como a SBP (2019), para promover um uso consciente, equilibrado e intencional que respeite as etapas do desenvolvimento infantil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS: REFLEXÕES E CONTRIBUIÇÕES DA PESQUISA

A pesquisa teve como propósito investigar a percepção das famílias acerca dos impactos do tempo de tela não direcionado no desenvolvimento emocional e cognitivo de crianças de 4 a 5 anos, residentes na cidade de Angicos/RN. Em um cenário de crescente digitalização da vida, que molda as "novas infâncias" (Brailovsky; Menchón, 2024), este trabalho buscou trazer a perspectiva dos responsáveis, que são os principais mediadores do acesso às tecnologias, contribuindo para preencher uma lacuna de estudos sob esta ótica.

Ao longo da investigação, foram articulados os dados empíricos coletados com o referencial teórico que aborda a criança na era digital, o uso direcionado *versus* o não direcionado e a importância insubstituível da brincadeira e da interação no desenvolvimento infantil.

O problema central que norteou o estudo — quais impactos o tempo de tela não direcionado tem no desenvolvimento emocional e cognitivo de crianças de 4 a 5 anos, segundo a percepção das famílias? — encontrou uma resposta categórica e alinhada às preocupações da literatura.

Os dados confirmam que a ótica familiar (Paiva e Costa, 2015) oferece uma compreensão valiosa dos efeitos do uso não direcionado, especialmente no que tange à desregulação emocional e aos déficits de atenção. O achado unânime de que 100% dos responsáveis desejam receber orientações sobre o uso saudável das tecnologias digitais demonstra uma abertura para a intervenção e valida os objetivos da pesquisa, que visam a reflexão sobre a importância do direcionamento e mediação.

Como limitação, a amostra, de natureza qualitativa e por adesão voluntária, é restrita em número (apenas 4 respostas), o que impede a generalização estatística dos resultados. Contudo, a profundidade das percepções e a consistência das respostas sobre os impactos (como o déficit de concentração), indicam uma tendência comportamental no grupo investigado.

A partir das conclusões e limitações, sugerem-se as seguintes frentes de pesquisa futura: 1 - Realizar estudos de caso com as famílias que demonstraram alta exposição ou dificuldades na mediação, implementando oficinas ou programas de orientação sobre o uso

direcionado e monitorando os resultados na regulação emocional e na atenção da criança. 2 - Aplicar o questionário semiestruturado a uma amostra maior de famílias na cidade de Angicos e em municípios vizinhos, a fim de testar a generalização dos padrões de uso (acima de 1h/dia) e a percepção dos impactos, sobretudo a dificuldade de concentração. 3 - Realizar um mapeamento das atividades culturais, esportivas e de lazer disponíveis na cidade, para quantificar e qualificar a "falta de alternativas significativas" que, conforme o estudo sugere, contribui para a elevação do tempo de tela não direcionado.

Em suma, esta pesquisa reforça que o desafio do tempo de tela na primeira infância não é a tecnologia em si, mas a falta de mediação, de intencionalidade e de alternativas. Os dados coletados servem como um importante ponto de partida para que educadores, profissionais da saúde e formuladores de políticas públicas possam agir de forma consciente e direcionada, garantindo que as crianças da era digital possam usufruir de seus benefícios sem negligenciar o tempo essencial para o brincar ativo e o desenvolvimento integral.

REFERÊNCIAS

- ARIÈS, P. **História Social da Criança e da Família**. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.
- BRAILOVSKY, D.; MENCHON, Â. **Infâncias, identidades digitais e escola**: de incluir tecnologias, a pôr-las sobre a mesa. *child.philo*, Rio de Janeiro, v. 20, e83958, jan. 2024. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1984-59872024000100108&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 12 jul. 2025. DOI: 10.12957/childphilo.2024.83958.
- CETIC.br – CENTRO REGIONAL DE ESTUDOS PARA O DESENVOLVIMENTO DA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO. TIC Kids Online Brasil 2022: **Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil**. São Paulo: CGI.br, 2022. Disponível em: <https://cetic.br>. Acesso em: 18 jul. 2025.
- DESMURGET, M. **A fábrica de cretinos digitais**: os perigos das telas para nossas crianças. São Paulo: Vestígio, 2021.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- HAIDT, J. **A Geração Ansiosa**: como a infância hiperconectada está causando uma epidemia de transtornos mentais. 1. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2024.
- IMMORDINO-YANG, M. H. **Emotions, learning, and the brain**: exploring the educational implications of affective neuroscience. New York: W. W. Norton & Company, 2015.
- LILLARD, A. S.; PETERSON, J. **The immediate impact of different types of television on young children's executive function**. *Pediatrics*, v. 128, n. 4, p. 644–649, 2011. DOI: 10.1542/peds.2010-1919.
- LINEBARGER, D. L.; WALKER, D. **Infants' and toddlers' television viewing and language outcomes**. *American Behavioral Scientist*, v. 48, n. 5, p. 624–645, 2005.
- LIVINGSTONE, S.; HELSPER, E. J. **Gradations in digital inclusion**: Children, young people and the digital divide. *New Media & Society*, v. 9, n. 4, p. 671–696, 2007.
- MEDEIROS, A. T. M. de; LIMA, H. M. D. de; GALVÃO, C. A. **O uso de telas na infância e seus impactos no desenvolvimento infantil**. *Saberes: Revista Interdisciplinar de Filosofia e Educação*, Caicó, RN, v. 25, n. 1, p. 88-100, jan. 2025. Disponível em: <www.periodicos.ufrn.br/saberes>. Acesso em: 26 set. 2025.
- MINAYO, M. C. S. (org.). **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. 18. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.
- MONTEIRO, A. F.; OSÓRIO, A. J. **Novas tecnologias, riscos e oportunidades na perspectiva das crianças**. *Revista Portuguesa de Educação*, v. 28, n. 1, p. 35–57, 2015. DOI: 10.21814/rpe.7049.

MULLER, J. C.; FANTIN, M. **Mediações familiares e escolares entre crianças e tecnologias digitais**. Educação em Revista, Belo Horizonte, v. 37, e232930, 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pp/a/KgLKTbDYvNtw4jwdG4zKB7N/>. Acesso em: 23 jun. 2025.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. **Diretrizes sobre atividade física, comportamento sedentário e sono para crianças menores de 5 anos**. Genebra: OMS, 2019. Disponível em: <https://www.who.int/publications/i/item/9789241550536>. Acesso em: 20 jul. 2025.

PAIVA, N. M. N.; COSTA, J. S. **A influência da tecnologia na infância: Desenvolvimento ou ameaça?** Portal dos psicólogos INSS 1646-6977, 2015. Disponível em: <www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf>. Acesso em: 17 out. 2025.

PIAGET, J. **A construção do real na criança**. Tradução de Heloisa Monteiro. Rio de Janeiro: Zahar, 1970.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

SARMENTO, M. J. **Imaginário e culturas da infância**. Cadernos de Educação, Pelotas, n. 21, p. 51-69, 2003.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. **Manual de orientação: saúde de crianças e adolescentes na era digital**. São Paulo: Sociedade Brasileira de Pediatria, 2019.

TAPSCOTT, D. **Crescendo digital: a ascensão da geração Net**. New York: McGraw-Hill, 1997.

TURKLE, S. **Alone together: why we expect more from technology and less from each other**. New York: Basic Books, 2011.

VYGOTSKY, L. S. **A construção do pensamento e da linguagem**. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 1934.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ZIMMERMAN, F. J.; CHRISTAKIS, D. A. **Children's television viewing and cognitive outcomes: a longitudinal analysis of national data**. Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine, v. 159, n. 7, p. 619–625, 2005.

APÊNDICE

BLOCO 1 – PERFIL DA CRIANÇA E DA FAMÍLIA

1. Data de nascimento da criança: ____/____/____

2. Grau de parentesco com a criança:

☐ Mãe ☐ Pai ☐ Avó(ô) ☐ Outro: _____

3. Escolaridade do(a) responsável:

☐ Fundamental incompleto/completo

☐ Médio incompleto/completo

☐ Superior incompleto/completo

4. A criança possui outros irmãos?

☐ Sim ☐ Não

Se sim, quantos? _____

5. Qual a idade dos irmãos? _____

6. Quando a criança não está na escola, quem fica responsável por seus cuidados?

7. Quantas pessoas moram com a criança? _____

BLOCO 2 – PADRÕES DE USO DE TELAS

1. Em média, quanto tempo por dia a criança passa em frente a telas (TV, celular, tablet, computador)?

☐ Menos de 30 minutos

☐ 30 minutos a 1 hora

☐ 1 a 2 horas

☐ Mais de 2 horas

2. Com que frequência esse tempo de tela é supervisionado por um adulto?

☐ Sempre ☐ Às vezes ☐ Raramente ☐ Nunca

3. Em quais momentos a criança costuma utilizar telas? (Marque mais de uma alternativa, se necessário)

☐ Ao acordar

☐ Durante as refeições

☐ Antes de dormir

☐ Durante birras ou crises

☐ Como parte da rotina (ex: depois da escola)

☐ Outro: _____

4. Que tipo de conteúdo a criança consome com mais frequência? (Marque mais de uma alternativa, se necessário)

☐ Desenhos animados

☐ Vídeos no YouTube

☐ Jogos digitais

☐ Aplicativos educativos

☐ Redes sociais (TikTok, Instagram etc.)

☐ Outro: _____

5. A criança fica irritada quando o acesso às telas é negado?

☐ Sim ☐ Não ☐ Às vezes

Justifique

sua

resposta:

6. Quais comportamentos a criança demonstra ao ter o acesso às telas negado?

☐ Irritação ☐ Choro ☐ Frustração ☐ Outro: _____

7. Em qual momento você julga necessário negar as telas para a criança?

BLOCO 3 – PERCEPÇÕES SOBRE OS EFEITOS DO USO DE TELAS NO DESENVOLVIMENTO

1. Você já percebeu alguma mudança no comportamento da criança após o uso frequente de telas?

☐ Sim ☐ Não

2. Se sim, quais? (Marque mais de uma opção, se necessário)

☐ Irritação com facilidade

☐ Atraso na fala

☐ Dificuldade para brincar com outras crianças

☐ Dificuldade para se concentrar

☐ Problemas para dormir

☐ Outro: _____

3. Em sua opinião, como o uso de telas têm impactado o desenvolvimento da atenção e concentração da criança?

☐ Positivamente ☐ Negativamente ☐ Nenhum impacto perceptível

Justifique:

4. Você percebe que a criança demonstra dificuldade para brincar sozinha ou criar histórias/imagens

mentais?

☐ Sim ☐ Não ☐ Às vezes

Comente sua resposta: _____

5. Em relação à linguagem da criança (fala, vocabulário, conversas), você percebe:

☐ Desenvolvimento normal para a idade

☐ Desenvolvimento acelerado

☐ Atrasos ou dificuldades

☐ Não sei dizer

6. Em relação à resposta anterior, você compreende o uso de telas como um fator que ajuda ou

prejudica o desenvolvimento da linguagem? Justifique.

BLOCO 4 – ESTRATÉGIAS E MEDIAÇÃO FAMILIAR

1. Vocês estabelecem regras ou limites para o uso de telas em casa?

☐ Sim ☐ Não

Se sim, quais são essas regras? _____

2. Quando você precisa acalmar ou distrair a criança, com que frequência recorre a uma tela?

☐ Sempre ☐ Frequentemente ☐ Raramente ☐ Nunca

3. Quais atividades a criança realiza fora do tempo de tela? (Marque mais de uma opção, se necessário)

☐ Brincadeiras com brinquedos

☐ Atividades ao ar livre

☐ Leitura de histórias

☐ Desenho e pintura

☐ Brincar com outras crianças

☐ Outro: _____

4. O que você considera mais difícil no controle do tempo de tela da criança?

5. Você gostaria de receber orientações sobre o uso saudável das tecnologias digitais na infância?

☐ Sim ☐ Não