



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PIAUÍ
CAMPUS FLORIANO
CURSO TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE
SISTEMA

MARIA KLARA SILVA RIBEIRO DE OLIVEIRA

**Analisando os efeitos do acesso precoce às tecnologias
em crianças da cidade de Floriano**

Floriano(PI)
2022

MARIA KLARA SILVA RIBEIRO DE OLIVEIRA

Analisando os efeitos do acesso precoce às tecnologias em crianças da cidade de Floriano

Trabalho de Conclusão de Curso (artigo científico)
apresentado como exigência parcial para obtenção
do diploma do Curso de Tecnologia em Análise e
Desenvolvimento de Sistemas do Instituto Federal
de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí,
Campus Floriano .

Orientadora: Prof^ª. MsC Simone Fernanda Silva
Magalhães

Co-orientador: Prof^º Dr Rafael Ângelo Santos Leite

Floriano(PI), Dezembro
2022

Analisando os efeitos do acesso precoce às tecnologias em crianças da cidade de Floriano

Maria Klara Silva Ribeiro de Oliveira¹

Rafael Ângelo Santos Leite²

Simone Fernanda Silva Magalhães³

RESUMO

Atualmente a tecnologia encontra-se presente na rotina de adultos e crianças, no entanto, a exposição precoce aos aparatos eletrônicos pode acarretar prejuízos no desenvolvimento neuropsicomotor principalmente em relação à fala, linguagem e ao estabelecimento de laços afetivos, entre outros. Este artigo apresenta os resultados de uma pesquisa cujo objetivo foi compreender os impactos advindos da intoxicação digital em crianças de 01 a 12 anos da cidade de Floriano-PI nos últimos 5 anos. A metodologia assumida na pesquisa foi uma abordagem qualitativa, bibliográfica e exploratória. O estudo foi realizado através de uma amostra de 37 crianças locais. Os resultados da pesquisa mostraram que grande parte das crianças que fizeram parte da amostra não apresentaram sintomas preocupantes resultantes do excesso do uso tecnológico.

Palavras-chave: Intoxicação Digital; Crianças; Tecnologia.

ABSTRACT

Nowadays technology is present in the routine of adults and children, however, early exposure to electronic devices can cause damage to neuropsychomotor development, especially in relation to speech, language and the establishment of emotional bonds, among others. This article presents the results of a research whose objective was to understand the impacts of digital intoxication in children from 01 to 12 years old in the city of Floriano-PI in the last 5 years. The methodology assumed in the research was a qualitative, bibliographic and exploratory approach. The study was carried out through a sample of 37 local children. The results of the research showed that most of the children who were part of the sample did not present worrying symptoms resulting from the excessive use of technology.

Keywords: Digital Intoxication; Children; Technology.

Data de aprovação: 16/12/2022

¹ Pesquisadora discente, graduanda do curso de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas do IFPI Floriano. E-mail: caflo.2020114tads01@aluno.ifpi.edu.br

² Professora orientadora de pesquisa. Docente do EBTT do IFPI Floriano. E-mail: simonemagalhaes@ifpi.edu.br

³ Professor co-orientador da pesquisa. Docente do EBTT do IFPI Floriano. E-mail: rafaelangelo@ifpi.edu.br

1 INTRODUÇÃO

Em face do cenário atual, é possível identificar que a tecnologia está presente no dia a dia da maior parte da população mundial, independente da idade ou condição social. Levando em consideração que a inserção tecnológica começa cada vez mais cedo, as crianças estão substituindo brincadeiras como pega-pega, amarelinha e outras, por aparatos tecnológicos que são atividades vistas como referências de lazer na contemporaneidade (PAIVA; COSTA, 2015).

Com o aumento da demanda de aparelhos eletrônicos para crianças e devido a esse acesso precoce, acende-se uma discussão que vem sendo debatida em diferentes contextos: político, social, de saúde pública, mas, precisa ser mais considerada na esfera familiar. No ano de 2018 foi realizada uma pesquisa pela TIC Kids Online Brasil no qual teve como resultado que cerca de 24.3 milhões de crianças e adolescentes entre 9 e 17 anos estão conectados na internet (CETIC.BR, 2019).

Esse desequilíbrio também foi salientado pela Sociedade Brasileira de Pediatria em 2019, destacando que é comum encontrar crianças com livre acesso a esses aparatos sem um controle ou supervisão direta dos pais e/ou responsáveis que, geralmente, os disponibilizam como forma de acalmar e/ou distrair as crianças (SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA, 2019).

Essa exposição precoce e excessiva às telas de celulares, e demais dispositivos eletrônicos, é denominada pela Sociedade Catarinense de Pediatria de “intoxicação digital”, visto que isso tem sido causador de atrasos no desenvolvimento neuropsicomotor principalmente em relação à fala, linguagem e ao estabelecimento de laços afetivos (SOCIEDADE CATARINENSE DE PEDIATRIA, 2022).

Considerando as complexidades acerca do processo de intoxicação digital, é necessário observar como está o acompanhamento dos responsáveis por essas crianças, pois como destaca Oliveira (2020), os pais devem observar o acesso que seus filhos têm às mídias de uma forma bem mais cuidadosa e crítica como forma de protegê-los de riscos que não são necessários.

O interesse pela temática surgiu pela proximidade com crianças na faixa etária de 01 a 12 anos, devido a presença de um reforço escolar infantil em minha residência. Observou-se o acesso precoce aos dispositivos eletrônicos durante a primeira infância e a preocupação acerca das consequências dessa alta exposição. Levando em consideração o processo da intoxicação digital, foram levantados os seguintes questionamentos que nortearam o estudo: Os pais que disponibilizam aparatos eletrônicos para seus filhos desde muito cedo sabem das consequências advindas do mau uso? Os pais sabem o conteúdo que suas crianças consomem na internet?

Nesse contexto, esse artigo apresenta os resultados de uma pesquisa cujo objetivo foi analisar quais são as consequências já existentes nas crianças na faixa etária entre 01 e 12 anos na cidade de Florianópolis já que não existem pesquisas sobre a problemática na cidade escolhida e como forma de colaborar com o ambiente familiar também elaborou-se uma cartilha de boas práticas do uso de aparelhos eletrônicos.

Portanto o estudo abordado torna-se relevante visto que em trabalhos anteriores essa análise não foi realizada no município de Florianópolis e através da mesma será possível trazer

dados sobre intoxicação digital nas crianças, termo que é pouco conhecido e que deveria ser amplamente abordado em escolas e pelos próprios pais para que as crianças cresçam saudáveis e diminuam os riscos de terem doenças precoces seja ela psicológica ou física, como a obesidade.

2 O USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA INFÂNCIA

Para Laranjeiro, Antunes e Santos (2017) utilizar a tecnologia no jardim de infância serve para facilitar o aprendizado já que o aprendizado das crianças mais novas é realizado de forma intuitiva e também orientada à ação. Desse modo, utilizar jogos digitais para ensinar conteúdos escolares é uma forma da criança aprender se divertindo e também conseguir manipular os aparelhos eletrônicos.

Criar uma combinação de desenvolvimento, precaução e tecnologia pode ser um forte aliado no desenvolvimento infantil visto que juntos podem ser úteis para estimular a criança a fazer atividades como leitura, novos idiomas além de aprenderem desde cedo a manipular dispositivos tecnológicos (MAZIERO; RIBEIRO; REIS, 2016).

Para Silva e Santos (2018) o uso dos aparelhos eletrônicos é inevitável pois os pais utilizam desse artefato para acalmar a criança e dessa forma realizar outros trabalhos durante o dia, isso não seria um problema se fosse nesses casos isolados, no entanto, dependendo do objetivo e na frequência em que é utilizado.

Ainda de acordo com o artigo supracitado, é possível perceber que a tecnologia que é oferecida de fácil acesso para a geração, pode interferir no desenvolvimento infantil e de acordo com essa afirmativa é dever dos pais controlar e fazer o intermédio do que é positivo ou negativo para o seu filho para que ele consiga aprender e brincar sem usar os artefatos tecnológicos além de também saber fazer o uso das tecnologias diversas de maneira saudável mas com a monitoração dos pais (SILVA; SANTOS, 2018). É inegável que os pais precisam acompanhar o que seus filhos fazem na internet até mesmo como uma forma de proteção daquela criança, para que ela não tenha acesso a conteúdos impróprios ou que a exponham em perigo.

Com o rápido desenvolvimento da tecnologia o uso dos sentidos infantis são alterados e os jogos eletrônicos ajudam as crianças a se adaptarem desde de cedo a essa nova realidade de forma com que a mesma consiga interagir com essas inovações e consigam desenvolver novas capacidades motoras e intelectuais (ROSADO, 2006).

Para a família, as brincadeiras ao ar livre estão sendo consideradas perigosas devido à criminalidade exacerbada no mundo inteiro (PETRIS; RODRIGUES, 2020). Devido a essa constante preocupação acabam dando celulares para manter os filhos protegidos em casa.

3 CONSEQUÊNCIAS DO EXCESSO DE USO DE APARATOS ELETRÔNICOS DURANTE A PRIMEIRA INFÂNCIA

A tecnologia está presente no dia a dia e cada vez mais necessária no cotidiano, no entanto o uso da mesma deve ser feito com sabedoria (MAZIERO; RIBEIRO; REIS, 2016). Por mais que a internet e o uso de aparelhos eletrônicos na infância tragam benefícios e tornem o processo de aprendizagem mais fácil, quando é usado em excesso pode ser muito prejudicial para o desenvolvimento cognitivo da criança.

No ano de 2018 o psicólogo Romeno Marius Teodor Zamfir realizou uma pesquisa longitudinalmente devido sua preocupação com o crescente número de casos de autismo na Romênia, ele realizou um estudo nas crianças que receberam o diagnóstico de autismo nos anos entre 2012 e 2017 e em sua análise ele separou em dois grupos sendo um deles o de crianças que apresentaram o uso de aparelhos celulares por mais de 4 horas diárias, durante seus 0-3 anos enquanto o outro grupo era caracterizado pelas que não faziam o uso exagerado dos aparatos eletrônicos (ZAMFIR, 2018).

Zamfir (2018) percebeu com sua pesquisa que as crianças que tiveram acesso exagerado e precoce aos aparelhos eletrônicos podem ativar comportamentos e elementos semelhantes ao de crianças com autismo, o autor caracterizou esse acontecimento de autismo virtual.

Com isso é possível entender o porquê os pais têm que se preocupar com a quantidade de horas que seus filhos passam em frente as telas, pois quanto mais tempo passar pior serão as consequências futuras para essa criança. Segundo Paiva e Costa (2015) o sedentarismo devido à falta de exercícios físicos é uma característica comum das consequências do avanço tecnológico, além de também possuir uma maior facilidade para obter problemas psicológicos muito cedo.

Ainda de acordo com o artigo citado anteriormente, fazer a utilização de aparatos eletrônicos em excesso pode desestruturar os processos psicológicos de uma criança trazendo como consequência um comportamento anti social, não ter estabilidade emocional e agressividade (PAIVA; COSTA, 2015).

Essa realidade não é tão diferente nos outros países, também pensando nos problemas cognitivos que poderiam surgir advindo desse fato, a revista *The Lancet Child & Adolescent Health* publicou uma pesquisa no qual os pesquisadores avaliaram os hábitos comportamentais de cerca de 4.520 crianças estadunidenses. As diretrizes Canadenses do Movimento 24 Horas foram usadas para a análise, a mesma recomenda pelo menos 60 minutos de atividade física por dia, 9 a 11 horas de sono por noite em crianças de 8 a 11 anos, além de 2 horas de tela recreativa por dia. Os resultados da pesquisa indicaram que 51% dos participantes seguem as recomendações de sono, mas em contrapartida apenas 37% atende ao tempo de tela e apenas 18% atende as recomendações de atividade física, percebeu-se com o estudo que o excesso de telas juntamente com a pouca quantidade de sono pode comprometer a cognição dessa criança (WALSH *et al.*, 2018).

O uso dos aparelhos celulares, tablets e computadores na infância também oferecem diversos riscos. Crianças em seu período de formação são altamente vulneráveis e passíveis de sofrer todos os tipos de influência e o fato de estarem conectados na internet desde cedo, possuindo livre acesso a todos os tipos de conteúdo e redes sociais é um fator preocupante e demonstra a necessidade de haver uma reflexão sobre o contexto contemporâneo (NEVES *et al.*, 2015).

4 O USO DE JOGOS E BRINCADEIRAS COMO ATIVIDADES LÚDICAS

Na Declaração Universal dos Direitos da Criança é ressaltado que brincar e se divertir é um direito da criança garantido por lei pela Organização das Nações Unidas (ONU) (BRINCAR, 2016). No entanto, muitas vezes as crianças acabam deixando de brincar para utilizar aparatos eletrônicos.

Existe uma linha tênue entre jogos e brincadeiras. Para Konrath e Schemes (2019) a brincadeira é uma linguagem utilizada pela criança em que as experiências vividas são vinculadas pois para que a criança consiga brincar ela se apropria de elementos da sua realidade, fazendo com que a brincadeira seja uma imitação do que ela já viveu. Brincar é uma necessidade, pois é a forma que as crianças têm de apreender o mundo e de ter suas primeiras relações (PATZLAFF, 2015).

Durante a brincadeira a criança utiliza a sua imaginação e utiliza dela para conseguir criar várias possibilidades de situações no qual o objeto utilizado como brinquedo passa a ser usado através da abstração do que o objeto pode se transformar podendo não se prender apenas aos estímulos externos mas sim do seu poder de imaginação e cognição (TEIXEIRA, 2017).

A percepção de que os jogos poderiam ser utilizados para educação surgiu no Renascimento e as crianças passaram a ser proibidas de participar dos outros jogos que antes eram para todas as pessoas e puderam apenas participar dos jogos considerados “bons” (WAJSKOP, 1995).

Com o avanço tecnológico os jogos passaram a ganhar espaço também em dispositivos como tablets, computadores e celulares. Nesse contexto os jogos foram se tornando como um ótimo instrumento para estimular o interesse de forma com que a criança consiga construir novos conhecimentos e desenvolver a sua personalidade, sendo de forma individual ou coletiva, eles são amplamente utilizados por professores na sala de aula e passaram a ser parte dos conteúdos pedagógicos (CASTRO; TREDEZINI, 2014).

Diferente das brincadeiras, os jogos digitais não trazem tantos benefícios para a saúde quando comparado com as brincadeira. Substituir as brincadeiras tradicionais por jogos pode comprometer a saúde tanto física quanto psicológica (GUEDES, 2015).

Ainda de acordo com o autor supracitado, é perceptível que na maioria dos casos as crianças e adolescentes só fazem atividades físicas na escola e quando estão em casa preferem seus aparelhos eletrônicos do que brincar o que mostra que existe uma influência da tecnologia no sedentarismo (GUEDES, 2015). Desse modo, devemos estimular as crianças a fazerem atividades físicas, seja em um momento de brincadeira entre irmãos ou entre os pais e a criança.

A gamificação é um fenômeno derivado da popularidade dos jogos digitais e possuem a capacidade de motivar ações, resolver problemas e atuar como potencializador da aprendizagem em várias áreas do conhecimento (FARDO, 2013).

No contexto atual, a gamificação é uma importante ferramenta para ensinar diversos conteúdos importantes e complicados de forma lúdica. Com o intuito de ensinar educação financeira para as crianças foi proposto um jogo de tabuleiro chamado plancash no qual consta a história do dinheiro, conteúdos matemáticos entre outros assuntos com o intuito de

que o público infantil aprenda como ter controle do dinheiro desde cedo (MARIANO; FERNANDES; SANTOS, 2020). “Um dos exemplos mais bem sucedidos de gamificação no ensino de línguas é o Duolingo, com mais de 10 milhões de usuários” (LEFFA, p. 2, 2014).

5 METODOLOGIA

Nesse estudo, a pesquisa realizada assumiu o viés de uma abordagem metodológica qualitativa, bibliográfica e exploratória, pois pretendeu-se trazer maior familiaridade ao problema estudado e torná-lo mais explícito, bem como “desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores” (GIL, p. 43, 1999).

A pesquisa científica qualitativa é caracterizada pela busca de compreender um fenômeno no grupo social em que se ocorre (GERHARDT; SILVEIRA, 2009). Similarmente, a exploratória também procura conhecer a fundo sobre a temática com o objetivo de proporcionar uma maior familiaridade com o problema de forma que hipóteses sejam criadas (GIL, 2008).

A metodologia utilizada foi dividida em quatro fases, no qual a primeira é caracterizada pelo levantamento de produção acadêmica a partir de 2018, através de consultas no Portal de Periódicos da Capes e no Google Acadêmico. Nos termos utilizados estavam as frases: "intoxicação digital em crianças" e "exposição tecnológica de crianças", pois o intuito é entender acerca dos seus hábitos tecnológicos e problemas causados pelo excesso de uso de aparelhos eletrônicos durante a primeira infância.

Na segunda etapa, os artigos encontrados na primeira fase, passaram por uma seleção que levou em conta se a temática e público alvo infantil da pesquisa analisada é composto por crianças e pré-adolescentes, caso o material não avalie esse público, ele não seria considerado. Todavia, se o artigo escolhido tiver o foco no intervalo etário de 01 a 12 anos, ele seria considerado apto para a presente pesquisa.

Em seguida, os artigos considerados favoráveis foram utilizados para trazer um melhor embasamento sobre a temática e também usados para a elaboração das perguntas que posteriormente foram criadas e usadas como fundamento teórico para a elaboração de uma cartilha de boas práticas.

Durante a quarta fase foi realizada uma pesquisa com alguns pais de crianças que possuam a idade selecionada anteriormente e que morem na cidade de Floriano por meio de um formulário online da plataforma do Google, com o intuito de conhecer melhor a rotina e os hábitos de consumo dos aparatos tecnológicos da criança. No formulário continha uma apresentação sobre a pesquisa e como ela iria funcionar, todos os participantes concordaram que iriam participar do estudo de acordo com o termo de consentimento livre e esclarecido e foi garantido o anonimato para todos os respondentes.

As primeiras 3 perguntas foram elaboradas para traçar o perfil das crianças:

- (a) A faixa etária;
- (b) Aparência da criança;
- (c) O sexo da criança.

Passado os questionamentos sobre os perfis, foi averiguado como é a rotina e o comportamento dessa criança:

- (d) Hábitos de lazer;
- (e) Desempenho Escolar;
- (f) Controle do tempo de acesso aos aparelhos eletrônicos;
- (g) Tempo de acesso;
- (h) Se o pai monitora os aplicativos e sites que a criança utiliza;
- (i) Se o(a) filho(a) faz uso do aparelho perto ou distante do responsável
- (j) Quem disponibilizou o aparelho para a criança pela primeira vez;
- (k) Como a criança reage quando os pais desligam o aparelho.

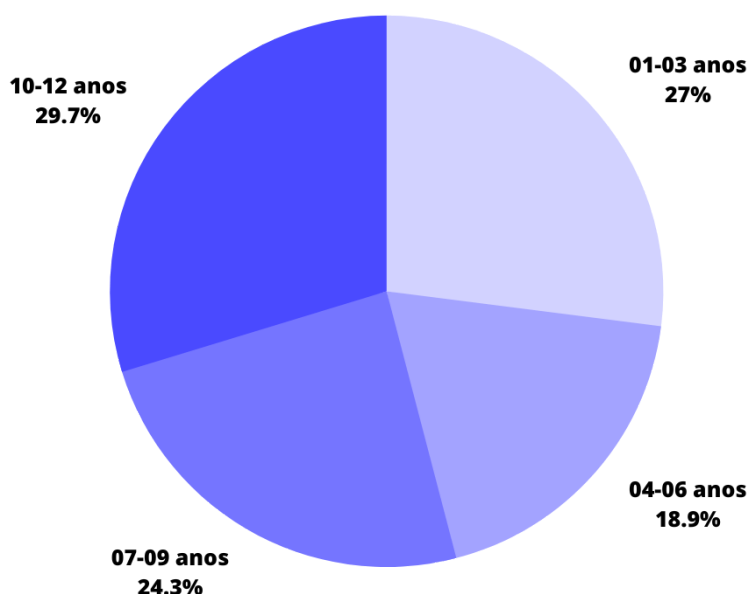
A análise dos resultados da pesquisa bem como todo o levantamento teórico ocorreram na quarta etapa onde foi utilizado para a confecção de uma cartilha educativa, em formato digital, com recomendações de boas práticas, do uso de aparelhos eletrônicos na primeira infância para promover a importância do controle familiar das telas. A mesma será totalmente disponibilizada online com a pretensão de conseguir alcançar um maior número de famílias interessadas nessas recomendações.

6 RESULTADOS

6.1 PERFIL DAS CRIANÇAS

O estudo foi realizado com uma amostra composta por 37 crianças que estudam em um reforço da cidade de Floriano-PI, as crianças participantes se encontram na faixa etária entre 01 e 12 anos, conforme representado na Figura 1:

Figura 1 - Gráfico da faixa etária das crianças analisadas



Fonte:Elaborado pela autora

A maior parte dos participantes está na faixa etária de 10-12 anos (29,7%), seguido por 01-03 anos (27%), 07-09 anos (24.3%), 04-06 anos (18.9%).

Quanto à aparência física, 81.5% dos pais relatam que seus filhos estão no peso ideal, 11.1% estão acima do peso e 7.4% estão abaixo do peso. No que se refere ao sexo, 51.4% da amostra são meninas e 48.6% são meninos.

6.2 ROTINA E COMPORTAMENTO DAS CRIANÇAS

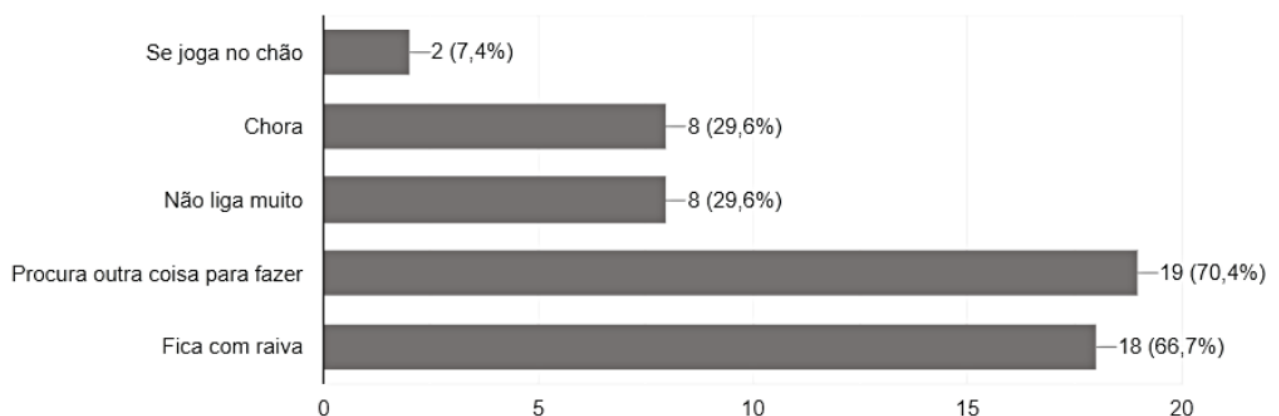
No que diz respeito à rotina das crianças foi possível observar que grande parte dos analisados obtiveram acesso aos aparatos eletrônicos antes mesmo de completar um ano; 22.2% tiveram acesso depois dos 3 anos enquanto 18.5% acessou pela primeira vez com idade entre 2 e 3 anos. Durante a pesquisa foi verificado que dentre os participantes 35.1% quando estão com outras crianças esquecem do celular, 12.3% passam mais tempo brincando com outras crianças do que usando celular; 8.8% preferem ficar em casa do que passear, 7% preferem ficar jogando no celular quando está com outras crianças, 28.1% passam mais tempo no celular do que brincando com outras crianças enquanto apenas 8.8% não passa muito tempo usando esses dispositivos eletrônicos e se diverte de outras formas.

Cerca de 44.4% dos pais relataram um bom desempenho escolar dos seus filhos; 33.3% ótimo; 18.5 regular e apenas 3.7% não está se saindo bem nos estudos. Quanto ao controle de tempo de acesso, 82.2% dos pais controlam o tempo que seus filhos passam em frente aos aparatos eletrônicos, enquanto 14.8% não fazem esse monitoramento. Foi observado que apenas 7.4 % fazem uso do celular por menos de 1 hora diária; 48.1% mais de 2 horas; 22.2% das crianças usam celulares por 3 ou mais de 4 horas por dia.

Houve variações também no monitoramento dos pais dos hábitos de uso dos filhos, 88.9% dos pais monitoram os aparelhos dos seus filhos para saber o que está sendo acessado. Dos participantes, apenas 18.5% não fazem esse controle dos conteúdos visualizados pela criança. Também foi possível observar que elas usam os aparelhos próximos dos responsáveis, constatando que apenas 11.1% ficam longe durante o uso.

Durante o estudo foi perceptível que 85.2% dos casos quem dá acesso ao aparelho eletrônico são os pais, os tios ficam em segundo lugar com 11.1%, enquanto os avós são apenas em 3.7% dos casos. A reação da criança quando os responsáveis desligam o aparelho se encontram na figura 2.

Figura 2 - Gráfico comportamental da criança



Fonte:Elaborado pela autora

Para finalizar foi questionado se os pais sabiam das consequências advindas do mau uso e 25.9% dos participantes não sabiam das consequências.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o presente estudo buscou-se analisar os efeitos do acesso precoce às tecnologias em crianças da cidade de Floriano, através dos resultados obtidos podemos perceber que embora grande parte da amostra tenha iniciado o uso de aparatos tecnológicos desde muito cedo e permanecem com eles mais tempo do que o ideal, os sinais de uma intoxicação digital não foram encontrados em um nível muito avançado.

Em geral, apesar dos riscos de doenças físicas como a obesidade, foi identificado que o número de crianças que estão abaixo ou acima do peso, são inferiores aos que estão no peso ideal. O uso de aparelhos eletrônicos também pode ser visto em alguns casos como um fator relacionado a notas baixas na escola, visto que a criança acaba passando mais tempo ligado nesses aparatos do que estudando e isso pode atrapalhar o rendimento escolar da criança. No entanto, durante o estudo é perceptível que grande parte das crianças possuem um desempenho ótimo ou regular nos estudos.

A análise realizada mostra que uma boa parte dos participantes quando estão com outras crianças esquecem dos aparelhos eletrônicos e brincam muito, portanto é perceptível que elas passam mais tempo no celular/tablet pois não tem outras crianças para brincar, uma alternativa a esta realidade é o uso da cartilha diversão longe das telas que é um produto do presente trabalho.

A cartilha educativa “Diversão Longe Das Telas” tem como objetivo ampliar o conceito de intoxicação digital e criar uma discussão sobre uma pauta tão importante, que é o crescimento saudável das crianças e principalmente informar para os responsáveis a importância de haver um controle dos hábitos eletrônicos dessas crianças e não deixar o brincar se perder conforme os anos passam. Nela o responsável ou educador encontrará uma lista de brincadeiras para serem realizadas entre os pais, seus filhos e também um grupo de crianças.

Ao longo do estudo foram encontradas limitações quanto ao número de artigos que possuíam informações dentro da faixa etária escolhida e também quanto ao tamanho da amostra. Embora haja estudos sobre a temática do uso de telas por crianças, é necessário investigar mais sobre os efeitos da intoxicação digital em outras cidades brasileiras.

REFERÊNCIAS

- BRINCAR é um direito garantido pela ONU e pela Constituição brasileira. **Senado notícias**. [S.l.], 29 de nov. de 2016. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/especiais/especial-cidadania/criancas>. Acesso em: 12 dez. 2022.
- CASTRO, D. F.; TREDEZINI, A. L. M. Revista Perquirere, [S. l.], v. 11, n. 1, p. 166-181, 2014. Disponível em: <https://silo.tips/download/a-importancia-do-jogo-ludico>. Acesso em: 21 jun. 2022.
- CETIC.BR. Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil, 2019. Disponível em: https://cetic.br/media/docs/publicacoes/216370220191105/tic_kids. Acesso em: 20 jun 2022.
- FARDO, M. S. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. Revista CINTED-UFRGS, [S.l.], v. 11, n. 1, p. 1-9, 2013. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629/26409>. Acesso em: 20 jun. 2022.
- GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. Métodos de pesquisa. 1 ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.
- GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- GIL, A. C. Métodos e técnicas de pesquisa social. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.
- GUEDES, N. P. A influência da tecnologia para o sedentarismo de estudantes no ensino fundamental. Brasília: Repositório UNICEUB, 2015. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/235/7546>. Acesso em: 20 de abril de 2022.
- KONRATH, R. D.; SCHEMES, C. Identidade pessoal e social da criança: a importância dos brinquedos e das brincadeiras. Revista Conhecimento Online, [S. l.], v. 2, p. 44–56, 2019. DOI:10.25112/rco.v2i0.1538. Disponível em: <https://periodicos.feevale.br/seer/index.php/revistaconhecimentoonline/article/view/1538>. Acesso em: 21 jun. 2022.
- LARANJEIRO, D.; ANTUNES, M. J.; SANTOS, P. As tecnologias digitais na aprendizagem das crianças e no envolvimento parental no Jardim de Infância: Estudo exploratório das necessidades das educadoras de infância. Revista Portuguesa de Educação, [S. l.], v. 30, n. 2, p. 223–248, 2017. DOI: 10.21814/rpe.9367. Disponível em: <https://revistas.rcaap.pt/rpe/article/view/9367>. Acesso em: 21 jun. 2022.
- LEFFA, V. J. Gamificação adaptativa para o ensino de línguas. In: CONGRESSO IBEROAMERICANO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA, INOVAÇÃO E EDUCAÇÃO. Buenos Aires. Anais [...]. Buenos Aires: Universidade Católica de Pelotas, 2014.
- MARIANO, K. D.; FERNANDES, C. M.; SANTOS, J. C. F. Educação financeira infantil: forma criativa de educar. Revista ETIC, [S.l.], v. 16, n. 16, p. 1-15, 2020. Disponível em:

<http://intertemas.toledoprudente.edu.br/index.php/ETIC/article/view/8828> . Acesso em: 19 jun. 2022.

MAZIERO, L. L.; RIBEIRO, D. F.; REIS, H. M. DESENVOLVIMENTO INFANTIL E TECNOLOGIA. Revista interface tecnológica, [S. l.], v. 13, n. 1, p. 79–91, 2016. Disponível em: <https://revista.fatectq.edu.br/interfacetecnologica/article/view/127> . Acesso em: 20 jun.2022.

NEVES, K. S. S. M. et al. Da infância à adolescência: o uso indiscriminado das redes sociais. Revista Ambiente Acadêmico, [S.l.], v. 1, n. 2, p. 119-139, 2015. Disponível em: <https://multivix.edu.br/wp-content/uploads/2018/04/revista-ambiente-academico-edicao-2-artigo-7.pdf> . Acesso em: 17 jun. 2022.

OLIVEIRA, J. G. F. **A percepção familiar sobre a influência das mídias digitais no desenvolvimento social infantil**. Trabalho de Conclusão de Curso - Centro Universitário Christus, Fortaleza, 2020. Disponível em: <https://repositorio.unichristus.edu.br/jspui/handle/123456789/1316>. Acesso em: 10 dez. 2022.

PAIVA, N. M. N. de; COSTA, J. S. A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça?. Revista Psicologia.pt. [S.l.], 2015. Disponível em: <http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf> . Acesso em: 16 jun. 2022.

PATZLAFF, G. B. A relação entre a infância o brincar e o uso de tecnologias. Campo Bom: Repositório Digital LUME, 2015.

PETRI, I. S.; RODRIGUES, R. F. de L. A glance at the importance of playing and the impact of technology use in relationships and plays during childhood. Research, Society and Development, [S. l.], v. 9, n. 9, p. e326997368, 2020. DOI: 10.33448/rsd-v9i9.7368. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/7368> . Acesso em: 21 jun. 2022.

ROSADO, J. R. História do jogo e o game na aprendizagem. In: II SEMINÁRIO JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO: CONSTRUINDO NOVAS TRILHAS, 2., 2006, Salvador. Anais [...]. Salvador: Universidade do Estado da Bahia, 2006.

SILVA, J.; SANTOS, A. B. A presença das tecnologias no desenvolvimento das crianças. Revista Psicologia.pt. [S.l.], 2018. Disponível em: <https://www.psicologia.pt/artigos/textos/TL0458.pdf> . Acesso em: 19 jun. 2022.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. Grupo de Trabalho Saúde na Era Digital. #Menos telas #Mais Saúde. Manual de Orientação. SBP, dezembro de 2019. Disponível em: https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/_22246c-ManOrient_-_MenosTelas_MaisSaude.pdf . Acesso em: 15 jun. 2022.

SOCIEDADE CATARINENSE DE PEDIATRIA. Intoxicação Digital. [S. l.], 2022. Disponível em: <http://www.scp.org.br/wp-content/uploads/2022/03/dc-intoxicacao-digital.pdf> . Acesso em: 17 jun. 2022.

TEIXEIRA, C. C. S. A importância da brincadeira no desenvolvimento cognitivo infantil. ID online Revista de Psicologia, [S.l.], v. 10, n. 33, p. 94-102, 2017. Disponível em: <https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/641/901> . Acesso em: 20 jun. 2022.

WAJSKOP, G. O brincar na educação infantil. Revista Cadernos de Pesquisa, São Paulo, n. 92, p. 62–69, 1995. Disponível em: <https://publicacoes.fcc.org.br/cp/article/view/859/866> . Acesso em: 21 jun. 2022.

WALSH, J. J et al. Associações entre comportamentos de movimento de 24 horas e cognição global em crianças americanas: um estudo observacional transversal. The Lancet Child & Adolescent Health, [S.l.], v. 2, n. 11, p. 783-791, 2018.
DOI:[http://dx.doi.org/10.1016/s2352-4642\(18\)30278-5](http://dx.doi.org/10.1016/s2352-4642(18)30278-5) . Disponível em:[https://www.thelancet.com/journals/lanchi/article/PIIS2352-4642\(18\)30278-5/fulltext](https://www.thelancet.com/journals/lanchi/article/PIIS2352-4642(18)30278-5/fulltext) . Acesso em: 17 jun. 2022.

ZAMFIR, M. T. The consumption of virtual environment more than 4 hours/day, in the children between 0-3 years old, can cause a syndrome similar with the autism spectrum disorder. Journal Of Romanian Literary Studies. [S. l.], p. 1-12.mar. 2018. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/323748812> . Acesso em: 12 jun. 2022.

ANEXO A - CARTILHA DIVERSÃO LONGE DAS TELAS



Cartilha
DIVERSÃO LONGE DAS TELAS

MARIA KLARA SILVA RIBEIRO DE OLIVEIRA
SIMONE FERNANDA SILVA MAGALHÃES
LAÍS NICOLY MOREIRA NUNES DA SILVA

Ficha Técnica

Maria Klara Silva Ribeiro de Oliveira

Orientadora: Simone Fernanda Silva Magalhães

Laís Nicolý Moreira Nunes da Silva

PRODUÇÃO DA CAPA E PROJETO GRÁFICO

Maria Klara Silva Ribeiro de Oliveira

Laís Nicolý Moreira Nunes da Silva

DIAGRAMAÇÃO

Maria Klara Silva Ribeiro de Oliveira

ILUSTRAÇÕES E IMAGENS

Laís Nicolý Moreira Nunes da Silva

AUTORES DO CONTEÚDO

Maria Klara Silva Ribeiro de Oliveira

Espaço reservado para ficha catalográfica

Sumário

Apresentação.....	4
Introdução.....	5
Importância da brincadeira na infância	6
Uso de aparatos tecnológicos na infância.....	7
Alfabeto das brincadeiras.....	8
Considerações Finais.....	27
Referências.....	28

Apresentação

Esta cartilha é um produto resultado da pesquisa intitulada "Analisando os efeitos do acesso precoce às tecnologias em crianças na cidade de Floriano". A mesma foi realizada como trabalho de conclusão do curso de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas no Instituto Federal do Piauí, Campus Floriano, durante o ano de 2022 sob a orientação da Professora MsC Simone Fernanda Silva Magalhães e co-orientação do Professor Rafael Ângelo Santos Leite.

A pesquisa foi motivada pelo uso excessivo e precoce de dispositivos eletrônicos. O uso de tablets, celulares e computadores por crianças e bebês é algo cada vez mais comum. Essa realidade nos traz dúvidas acerca dos malefícios do uso dessas tecnologias de forma tão precoce por crianças como: Os benefícios são maiores que os malefícios? Ou será o contrário?

O objetivo da pesquisa é expandir as informações sobre a intoxicação digital que embora pouco conhecida é de suma importância para que os pais e familiares tenham consciência de que o uso de aparatos tecnológicos durante a primeira fase da vida pode acarretar muitos danos psicológicos, neurológicos e físicos.

Trata-se de uma pesquisa de abordagem metodológica qualitativa, bibliográfica e exploratória, pois pretende-se trazer maior familiaridade ao problema estudado e torná-lo mais explícito. Durante a primeira fase foi realizado um estudo sobre o tema intoxicação digital, na segunda fase houve uma pesquisa através do google formulário para obter uma estimativa dos dados de como se encontram as crianças com idade de 01 a 12 anos da cidade de Floriano - PI.

Nesse sentido, esperamos que ela seja útil para pais e professores e possa ser usada como forma de conscientização e ampliar os conhecimentos acerca dos malefícios do uso da tecnologia em excesso e trazer alternativas de substituições desses dispositivos através das brincadeiras infantis que além de serem importantíssimas para o desenvolvimento infantil podem ser ótimas formas de aprender sobre o mundo e fundamentais para o preparo dessas crianças para o futuro.

Introdução

A tecnologia faz parte do nosso dia a dia e tem se tornado indispensável na vida cotidiana das pessoas. Utilizamos o celular desde o momento que acordamos até antes de dormir, seja para trabalho, lazer ou até mesmo ver notícias. Para as crianças, essa realidade não é diferente, elas estão expostas a toda essa tecnologia desde o momento do seu nascimento, seja por meio de músicas e vídeos infantis ou jogos. Normalmente os dispositivos eletrônicos como: tablets, celulares, computadores e televisões, são usados pelos pais para distrair e acalmar a criança por um determinado tempo ou até mesmo como forma de facilitar o aprendizado por meio de jogos lúdicos que ensinam diversas matérias escolares para os pequeninos.

Estamos vivenciando um século marcado pelas inovações tecnológicas e diante deste fato é preciso entender como usar esses dispositivos de forma consciente e responsável, para que nossas crianças cresçam bem e se desenvolvam corretamente. Mas primeiramente, o que é intoxicação digital? E como ela afeta a vida das nossas crianças sem percebemos ?

De acordo com a Sociedade Catarinense de Pediatria (2022), o uso de celulares de forma precoce e demais é chamado de “intoxicação digital” e vem sendo apontada como a causadora de atrasos no desenvolvimento da criança, tanto na fala quanto no estabelecimento de laços afetivos, pois a criança prefere ficar em casa se divertindo com seus dispositivos do que conversar ou brincar.

Ela afeta silenciosamente pois começa de forma bem sutil, é comum os pais mostrarem desenhos como Galinha Pintadinha, Mundo Bit, Baby Shark e outros, com o objetivo de distrair o bebê e captar sua atenção nas imagens e cantigas, no entanto, o que uma grande parte dos pais não sabem é que de acordo com a Organização Mundial de Saúde (OMS), as crianças com menos de 2 anos não deveriam usar aparelhos eletrônicos, enquanto as de 02 a 05 anos devem usar apenas uma hora por dia. As horas vão aumentando conforme a criança vai crescendo e é de fundamental importância que os pais fiquem atentos aos conteúdos que seu(a) filho(a) assiste.

Por meio desta cartilha vamos mostrar os malefícios causados quando a tecnologia é usada em excesso durante a infância, também serão abordadas brincadeiras que quando combinadas adequadamente com os jogos online, podem ser fortes aliados para educação e crescimento das crianças.

Importância da brincadeira na infância

Na Declaração Universal dos Direitos da Criança é ressaltado que brincar e se divertir é um direito da criança garantido por lei pela Organização das Nações Unidas (ONU) (BRINCAR, 2016).

Durante a brincadeira a criança utiliza a sua imaginação e utiliza dela para conseguir criar várias possibilidades de situações no qual o objeto utilizado como brinquedo passa a ser usado através da abstração do que o objeto pode se transformar podendo não se prender apenas aos estímulos externos mas sim do seu poder de imaginação e cognição (TEIXEIRA, 2017).

Diferente das brincadeiras, os jogos digitais não trazem tantos benefícios para a saúde quando comparado com as brincadeiras. Substituir as brincadeiras tradicionais por jogos pode comprometer a saúde tanto física quanto psicológica (GUEDES, 2015). Ainda de acordo com o autor supracitado, é perceptível que na maioria dos casos as crianças e adolescentes só fazem atividades físicas na escola e quando estão em casa preferem seus aparelhos eletrônicos do que brincar o que mostra que existe uma influência da tecnologia no sedentarismo (GUEDES, 2015).

Portanto, a brincadeira é de fato fundamental para o bom desenvolvimento da criança, ajuda nas relações sociais e também é uma forma da criança está fazendo exercícios tanto físicos quanto para a mente. É necessário que continuemos nos esforçando para que os jogos digitais e o uso de aparatos durante a infância não sejam substitutos do brincar e sim complementos.



Fonte: Canva imagens

Uso de aparatos tecnológicos na infância

Não podemos colocar a tecnologia como vilã, ela apenas pode ser vista desse modo quando é utilizada em excesso. Para Laranjeiro, Antunes, Santos (2017) utilizar a tecnologia no jardim de infância serve para facilitar o aprendizado já que o aprendizado das crianças mais novas é realizado de forma intuitiva e também orientada à ação.

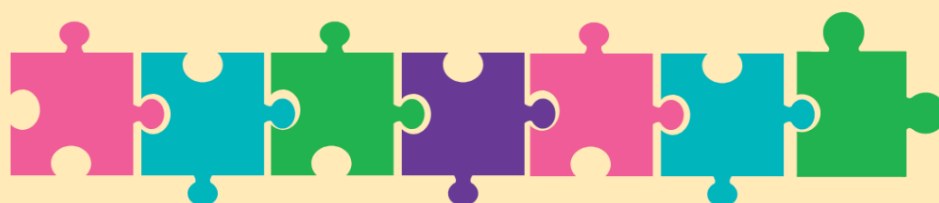
O uso de aparatos eletrônicos também é uma maneira de precaução dos pais, pois as brincadeiras ao ar livre estão sendo consideradas perigosas devido à criminalidade exacerbada no mundo inteiro (PETRIS; RODRIGUES, 2020). Dessa forma as crianças permanecem se divertindo e na segurança de sua casa.

Portanto, criar uma combinação de desenvolvimento, precaução e tecnologia pode ser um forte aliado no desenvolvimento infantil visto que juntos podem ser úteis para estimular a criança a fazer atividades como leitura, novos idiomas além de aprenderem desde cedo a manipular dispositivos tecnológicos (MAZIERO; RIBEIRO; REIS, 2016).

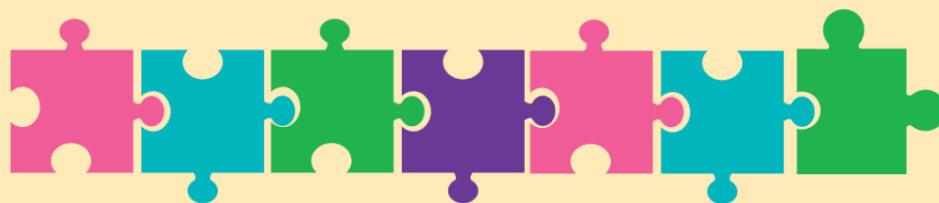
O uso de aparelhos tecnológicos durante a infância é de fundamental importância pois, com o rápido desenvolvimento da tecnologia o uso dos sentidos infantis são alterados e os jogos eletrônicos ajudam as crianças a se adaptarem desde de cedo a essa nova realidade de forma com que a mesma consiga interagir com essas inovações e consigam desenvolver novas capacidades motoras e intelectuais (ROSADO, 2006).

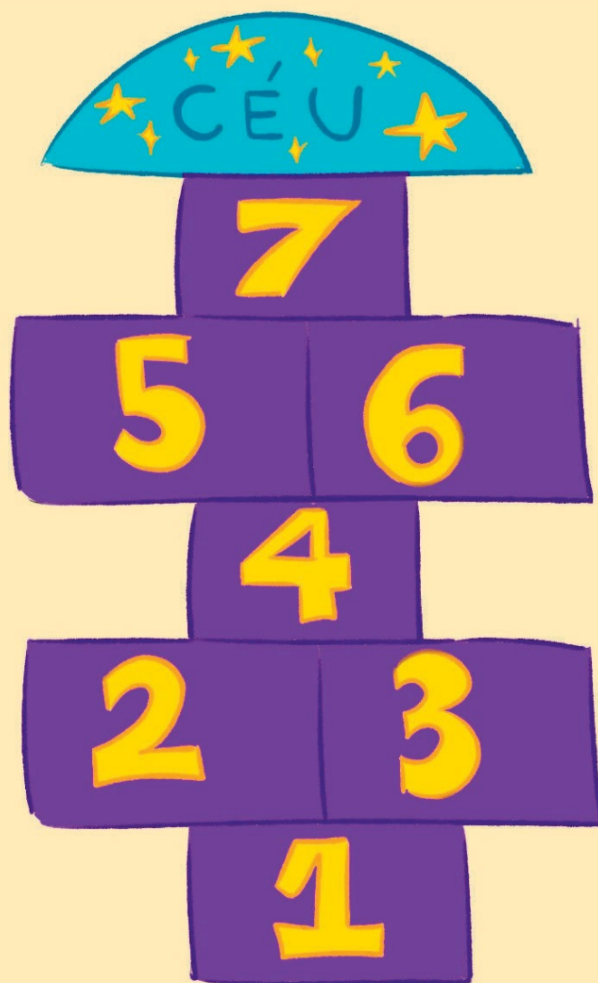
Quando utilizada em excesso e precocemente durante a infância, a exposição tecnológica pode ser a causadora de:

- Atrasos na fala
- Problemas psicológicos
- Baixo rendimento escolar
- Dificuldades no sono
- Problemas visuais
- Obesidade infantil e transtornos relacionados à alimentação, entre outros.



Alfabeto das brincadeiras



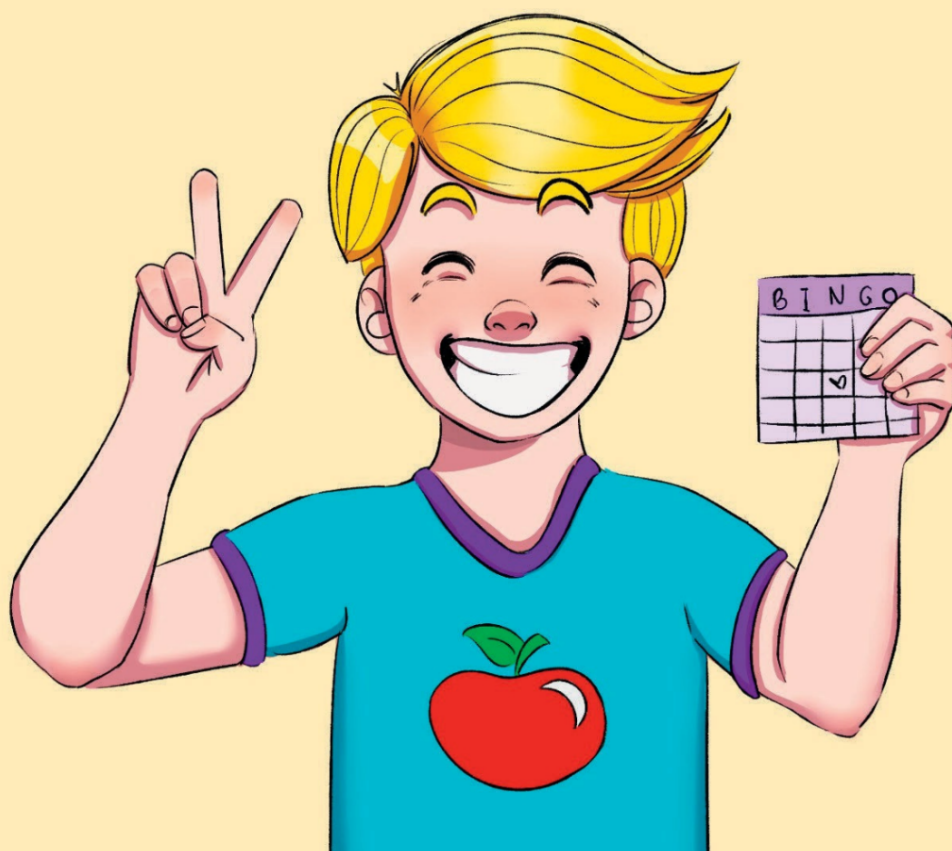


A a

Amarelinha



Para brincar de amarelinha basta fazer um desenho no chão e pegar uma pedrinha. A criança jogará a pedra em uma das casas numeradas e terá que pular com uma perna só todo o caminho sem pisar na casa marcada e recolher a pedrinha na volta.



B b

Bingo

Com uma cartela quadriculada e com número nos quadrados, dê uma cartela para cada criança. Um adulto contará uma historinha onde fala sobre os números e, quem tiver o mesmo número na cartela deve marcá-lo. Vence quem preencher a cartela primeiro



C c

Cabo de Guerra

Divida as crianças em dois grupos e cada equipe ficará de um lado da corda, elas podem começar a puxar a corda. A primeira equipe que conseguir puxar pelo menos um dos adversários para frente da linha central será o vencedor.

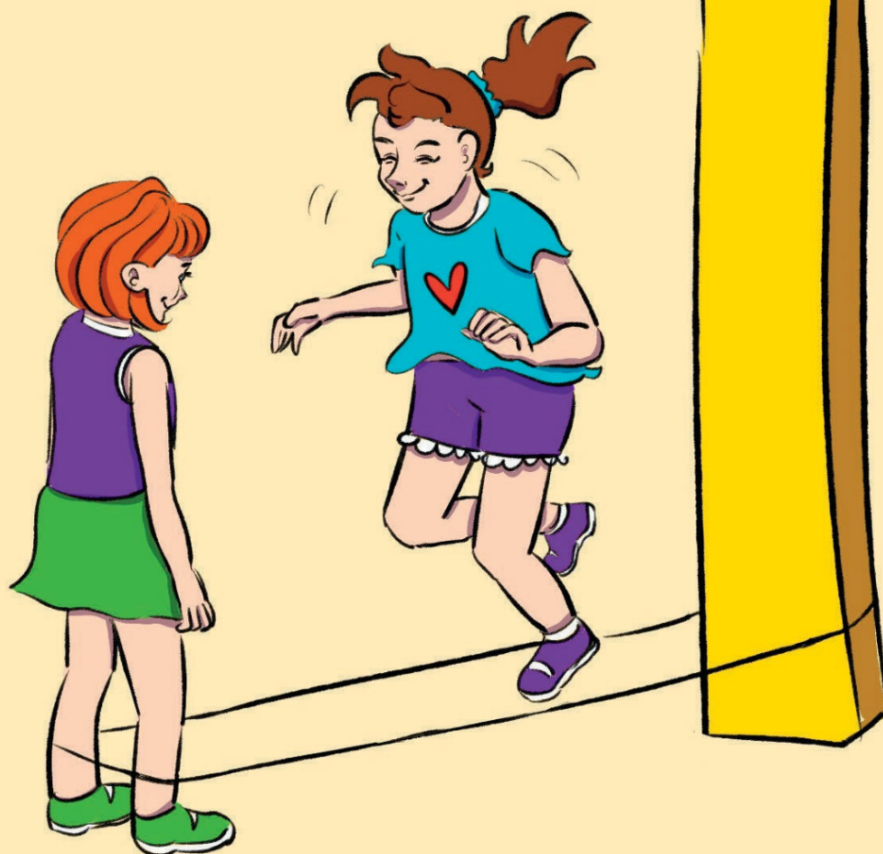


D d

Dança das cadeiras



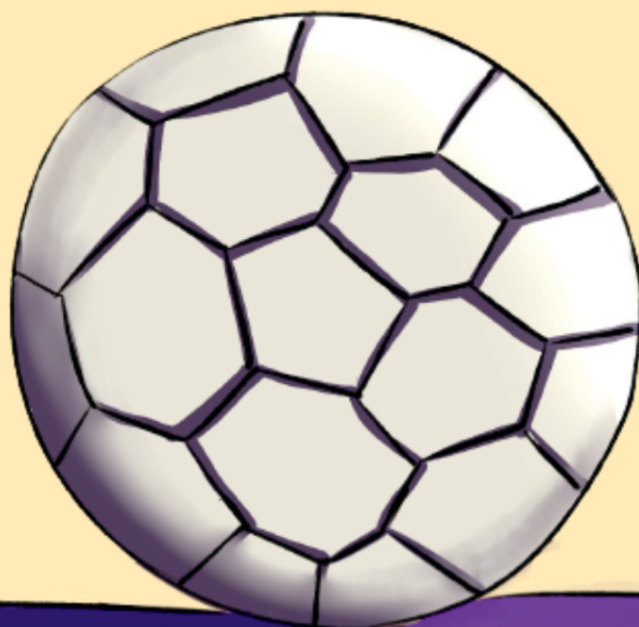
Junte um grupo de crianças e coloque uma cadeira a menos do número de participantes, ao tocar uma música, todos deverão andar ao redor das cadeiras, quando a música parar todos devem se sentar rapidamente, a brincadeira acaba quando ficar apenas uma cadeira.



E e

Elástico

Dois participantes ficam distantes um do outro, colocam o elástico ao redor das pernas, formando um retângulo. Um outro participante deve pular dentro do retângulo e seguir fazendo movimentos, que são acompanhados por músicas.



F f

Futebol

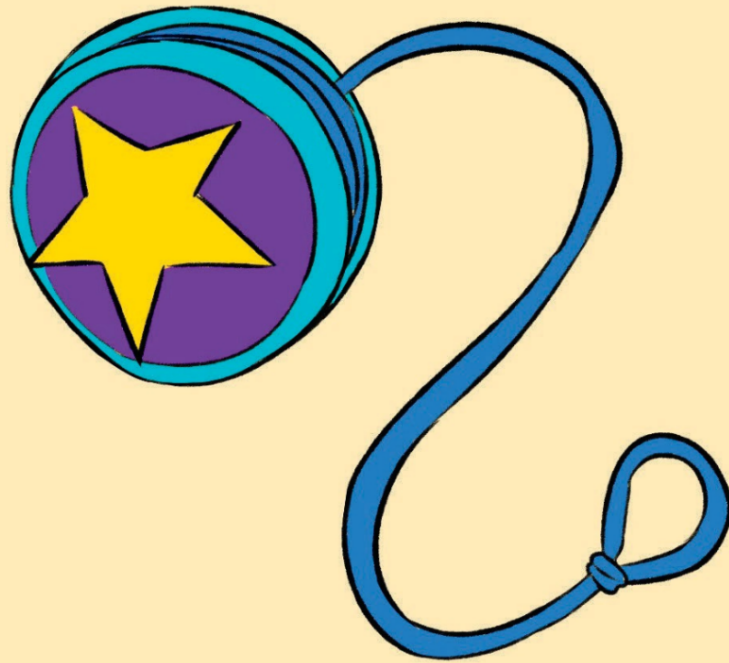
As crianças são divididas em dois times de 11 participantes, os jogadores não podem pegar a bola com a mão, apenas com os pés e uso da cabeça, para fazer com que a bola vá pro campo adversário e consiga colocá-la dentro do gol.



G g

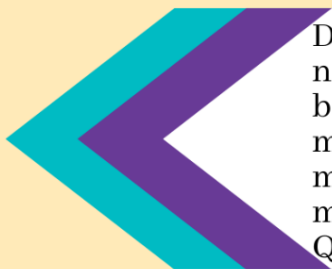
Geografia

As crianças sentam no chão formando um círculo. O primeiro participante diz o nome de uma cidade, estado ou país, o jogador seguinte fala outro nome que inicia com a mesma ultima letra da palavra dita anteriormente, a criança que demorar falar ou não souber nenhuma, sai da brincadeira.



I i

Ioio



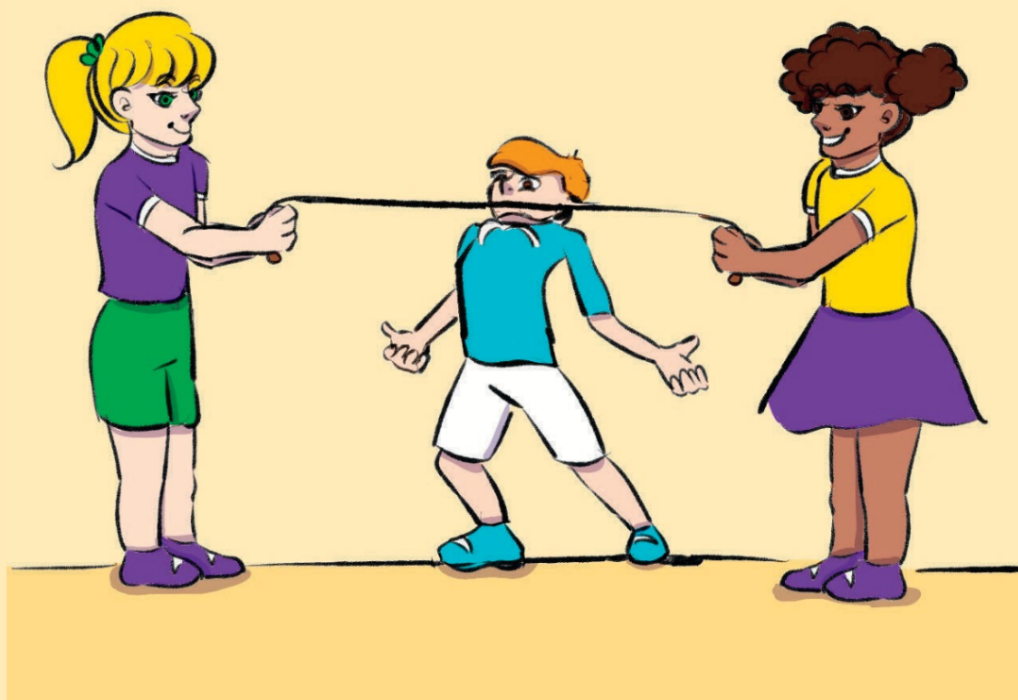
Deve ser enrolado o barbante do ioio, prendendo no dedo indicador; a seguir, arremessar o ioio para baixo de forma suave e devagar, e logo após, com a mão, fazer um impulso contrário, em um movimento de subida, o ioio deverá retornar a mão do jogador, que fará um ponto a cada acerto. Quem fizer mais pontos vence.



J j

Jogar Sériô

São feitas duplas, que ficam de frente um para o outro, ambos se olhando e sem poder sorrir. Quem resistir por mais tempo, vence a brincadeira.



LI

Limbo



Algo reto é segurado por dois participantes, os outros que estão na brincadeira formam uma fila e cada um passa por debaixo sem encostar no objeto. A cada vez que os participantes passam, o obstáculo vai abaixando. Quem encostar será eliminado da brincadeira.



M m

Mímica

Os participantes escrevem papéis com nomes de personagens, desenhos e filmes. Uma criança é escolhida para fazer mímica, ela retira um papel e imita, quem acertou fará a próxima imitação. A pessoa que mais acertar, ganha a brincadeira.



O o

O mestre mandou

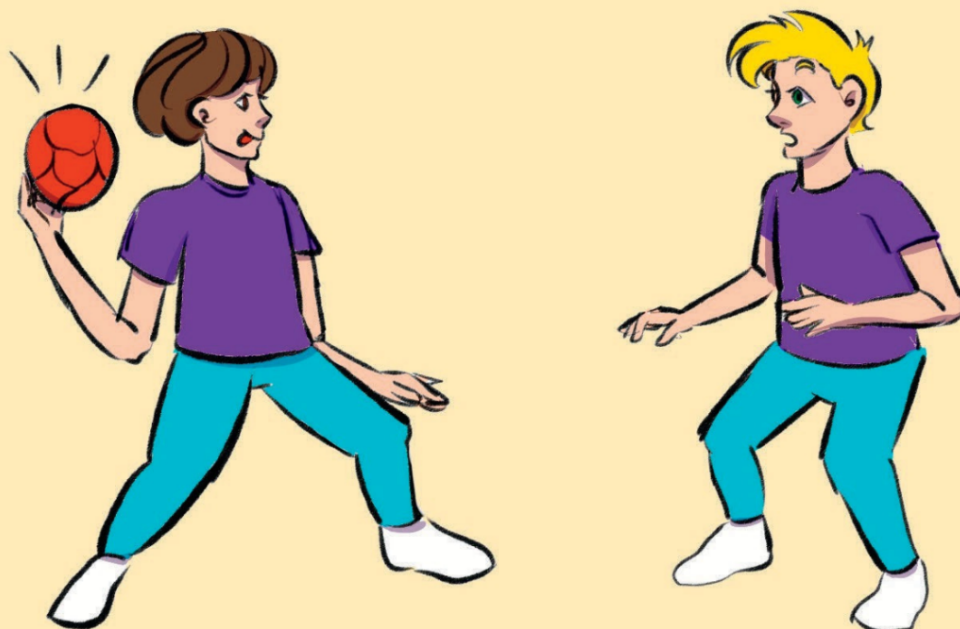
Alguém será o mestre que dará ordens para os demais jogadores que deverão cumpri-las, mas só devem ser cumpridas cuja ordem o professor fale antes: “O mestre mandou”. Quem não cumprir as ordens ou cumprir as ordens sem as palavras de comando será eliminado do jogo.



P p

Passa Anel

Uma fila é formada e todos ficam com as mãos entreabertas, alguém passará o anel para um dos participantes de forma discreta. Depois disso um participante será escolhido para adivinhar aonde esta o anel, se acertar ele é quem vai passar o anel e se ele errar esta eliminado da brincadeira.



Q q

Queimada

São divididos dois times, cada um com a mesma quantidade de crianças. Cada time fica em um lado do campo, quem iniciar com a bola tenta atingir os jogadores do time oposto. O grupo que conseguir queimar mais participantes vence.



R r

Roda Pião

Nessa brincadeira os piões são rodados no chão com o uso de um barbante que é enrolado no dedo e puxado com força. a criança pode deixar o pião no chão ou fazer malabarismos enquanto eles rodam.

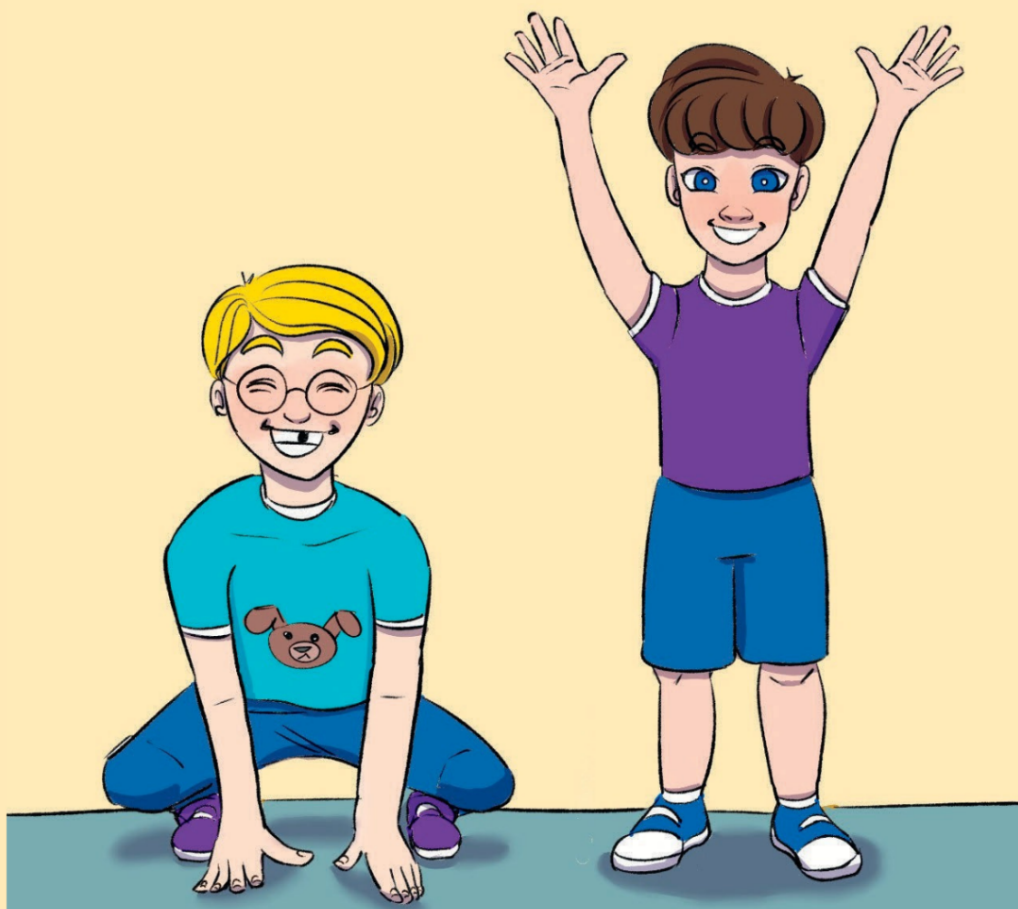


U u

Um homem bateu na minha porta



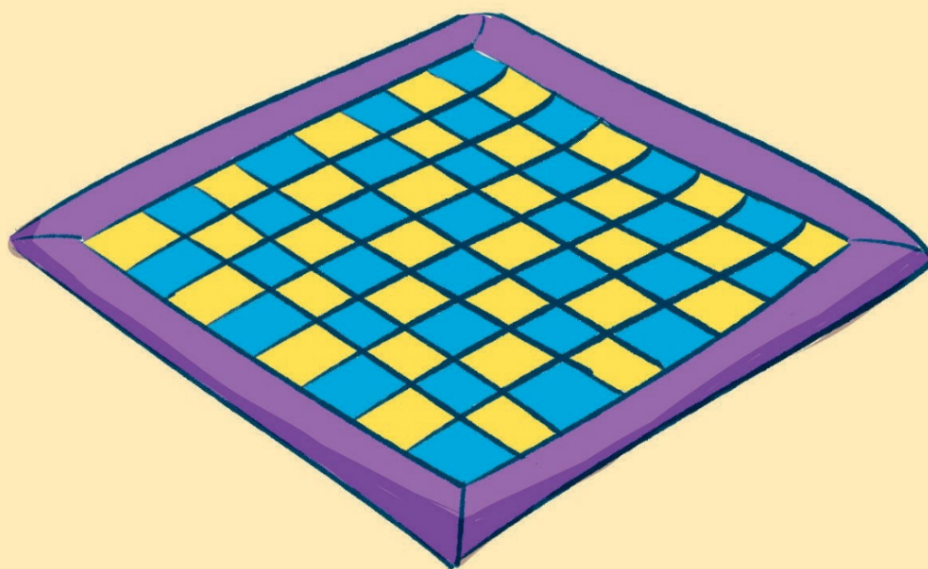
Duas crianças seguram uma corda para a terceira pular, elas cantam a música da brincadeira e quando falarem a palavra rua, o participante deve sair da corda e dar o lugar para o próximo da fila.



V v

Vivo - morto

É escolhido o chefe da brincadeira que dará os comandos. Sempre que ele falar vivo, as crianças devem ficar em pé e ao falar morto devem abaixar-se. Quando alguma criança errar, será eliminada do jogo. Ganha quem conseguir ficar até final sem errar.



X x

Xadrez

Por ser um jogo mais complicado é indicado que o adulto ensine a criança aos poucos, ensinando a disposição do tabuleiro, o movimento de peças e apenas depois fale sobre as regras básicas.

Considerações Finais

Essa cartilha educativa foi construída para ser um facilitador, tanto para educadores quanto para familiares da criança. Escrita com uma linguagem de fácil entendimento para ampliar ainda mais o público alvo e de forma dinâmica e lúdica.

O objetivo desse produto é conscientizar os responsáveis e educadores sobre a intoxicação digital e informar meios de como se divertir longe das telas. Com ela buscou-se ampliar conceitos e criar uma discussão sobre uma pauta tão importante, que é o crescimento saudável de nossas crianças e principalmente informar para os responsáveis a importância de haver um controle dos hábitos eletrônicos dessas crianças e não deixar o brincar se perder conforme os anos passam.

Referências

BRINCAR é um direito garantido pela ONU e pela Constituição brasileira. **Senado notícias**. [S.l.], 29 de nov. de 2016. Disponível em:

<https://www12.senado.leg.br/noticias/especiais/especial-cidadania/criancas-que-brincam-sao-mais-saudaveis-garantem-especialistas/brincar-e-um-direito-garantido-pela-onu-e-pela-constituicao-brasileira#:~:text=A%20Declara%C3%A7%C3%A3o%20Universal%20dos%20Direitos,ela%20o%20exerc%C3%ADcio%20pleno%20desse>. Acesso em: 12 dez. 2022.

GUEDES, N. P. A influência da tecnologia para o sedentarismo de estudantes no ensino fundamental. Brasília: Repositório UNICEUB, 2015. Disponível em:

<https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/235/7546> . Acesso em: 20 de abril de 2022.

LARANJEIRO, D.; ANTUNES, M. J.; SANTOS, P. As tecnologias digitais na aprendizagem das crianças e no envolvimento parental no Jardim de Infância: Estudo exploratório das necessidades das educadoras de infância. Revista Portuguesa de Educação, [S. l.], v. 30, n. 2, p. 223–248, 2017. DOI: 10.21814/rpe.9367. Disponível em:

<https://revistas.rcaap.pt/rpe/article/view/9367> . Acesso em: 21 jun. 2022.

MAZIERO, L. L.; RIBEIRO, D. F.; REIS, H. M. DESENVOLVIMENTO INFANTIL E TECNOLOGIA. Revista Interface Tecnológica, [S. l.], v. 13, n. 1, p. 79–91, 2016. Disponível em: <https://revista.fatectq.edu.br/interfacetecnologica/article/view/127> . Acesso em: 20 jun.2022.

PETRI, I. S.; RODRIGUES, R. F. de L. A glance at the importance of playing and the impact of technology use in relationships and plays during childhood. Research, Society and Development, [S. l.], v. 9, n. 9, p. e326997368, 2020. DOI: 10.33448/rsd-v9i9.7368. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/7368> . Acesso em: 21 jun. 2022.

ROSADO, J. R. História do jogo e o game na aprendizagem. In: II SEMINÁRIO JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO: CONSTRUINDO NOVAS TRILHAS, 2., 2006, Salvador. Anais [...]. Salvador: Universidade do Estado da Bahia, 2006.

SOCIEDADE CATARINENSE DE PEDIATRIA. Intoxicação Digital. [S. l.], 2022. Disponível em: <http://www.scp.org.br/wp-content/uploads/2022/03/dc-intoxicacao-digital.pdf> . Acesso em: 17 jun. 2022.

TEIXEIRA, C. C. S. A importância da brincadeira no desenvolvimento cognitivo infantil. ID online Revista de Psicologia, [S.l.], v. 10, n. 33, p. 94-102, 2017. Disponível em: <https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/641/901> . Acesso em: 20 jun. 2022.