

## CAPÍTULO 18

# INFLUÊNCIA DO USO DE TELAS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

*Data de submissão: 06/11/2024*

*Data de aceite: 02/12/2024*

### **Fernanda Carla Ajonas Rocha**

Acadêmica do último período do curso de Psicologia da Universidade Católica Dom Bosco (UCDB)

### **Geovanna de Lima Pereira**

Acadêmica do último período do curso de Psicologia da Universidade Católica Dom Bosco (UCDB)

### **Jacir Alfonso Zanatta**

Psicólogo Clínico. Doutor em Psicologia pela Universidade Católica Dom Bosco (UCDB). Professor colaborador do Programa de Mestrado e Doutorado em Psicologia na mesma universidade.

Professor do curso de Psicologia.

Coordenador dos grupos de pesquisas

“Pelos Olhos da Literatura” e “As Doenças da Alma”, onde esta pesquisa se enquadra

o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças, além de estimular o consumismo. A mediação de pais, educadores e profissionais e a promoção de atividades alternativas são essenciais para equilibrar os benefícios e minimizar os riscos do uso de dispositivos tecnológicos, como televisão, celulares, computadores e jogos eletrônicos. A investigação contínua para o consumo de mídia é fundamental para adaptar as práticas às novas realidades digitais e garantir um desenvolvimento saudável e equilibrado das crianças.

**PALAVRAS-CHAVE:** Telas. Desenvolvimento. Cognitivo. Infantil. Consumismo.

**ABSTRACT:** This study investigates the impacts of digital screen use on child development. The primary objective is to review existing literature to understand the effects of digital technologies on children's development. Although studies indicate that screens can offer educational benefits, excessive and inappropriate use can impair children's cognitive, emotional, and social development, as well as encourage consumerism. The mediation of parents, educators, and professionals, along with the promotion of alternative activities,

**RESUMO:** O presente texto busca investigar os impactos do uso de telas digitais no desenvolvimento infantil. O objetivo geral é revisar a literatura existente para compreender os efeitos das tecnologias digitais no desenvolvimento das crianças. Os resultados indicam que, embora as telas possam oferecer benefícios educativos, o uso excessivo e inadequado pode prejudicar

is essential to balance the benefits and minimize the risks associated with the use of technological devices such as television, smartphones, computers, and gaming machines. Ongoing research for media consumption is crucial to adapting practices to new digital realities and ensuring a healthy and balanced development for children.

**KEYWORDS:** Screen. Development. Cognitive. Child. Consumerism.

## 1 | CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O desenvolvimento infantil é uma fase que envolve a interação entre fatores biológicos, sociais e ambientais. A partir do avanço tecnológico nas últimas décadas, dispositivos como smartphones, tablets, computadores e televisões tornaram-se onipresentes na vida cotidiana da população, incluindo a das crianças. Se, por um lado, essas ferramentas oferecem novas possibilidades educativas, por outro, elas têm gerado preocupações crescentes entre pais, educadores e a comunidade acadêmica sobre seu impacto no desenvolvimento cognitivo, emocional, social e físico das crianças (Desmurget, 2023).

O ambiente em que a criança cresce exerce uma influência crucial sobre seu desenvolvimento. Neste contexto, Siegel e Bryson (2015) apontam que o cérebro infantil está constantemente sendo programado e reprogramado pelas experiências que a criança vivencia, e que essas experiências são fundamentais para moldar a estrutura e a funcionalidade cerebral. Assim, as interações sociais, brincadeiras ao ar livre e atividades criativas são práticas essenciais que, se negligenciadas em favor do entretenimento digital, podem comprometer um desenvolvimento saudável e integral.

Com a ascensão das tecnologias digitais, tornou-se imperativo entender como essas ferramentas afetam o desenvolvimento humano. Estudos recentes, como os apresentados por Desmurget (2023), indicam que o uso precoce e excessivo de dispositivos eletrônicos pode privar as crianças de experiências fundamentais para seu desenvolvimento. Além disso, o autor observa que, embora o impacto das telas digitais sobre o desenvolvimento humano não seja uniformemente negativo, sua influência depende significativamente da forma como são utilizadas. A qualidade do conteúdo consumido, o tempo de exposição e o contexto em que as tecnologias são empregadas são fatores críticos que devem ser considerados.

A ideia de que as crianças, por serem “nativas digitais”, possuem automaticamente habilidades cognitivas avançadas é um equívoco, como argumenta Desmurget (2023). As ferramentas digitais são projetadas para serem fáceis de usar, mas isso não implica em um desenvolvimento cognitivo superior. Pelo contrário, os “nativos digitais” podem ser facilmente manipulados ao avaliarem a veracidade e a qualidade das informações encontradas na internet (Stanford History Education Group, 2016). Siegel e Bryson (2015) ressaltam que, apesar das vidas ocupadas e frequentemente isoladas, é fundamental lembrar que somos interdependentes e conectados, o que reflete a importância das interações humanas no desenvolvimento saudável.

Desmurget (2023) enfatiza a amplitude dos efeitos negativos dos dispositivos digitais sobre o desenvolvimento humano, abordando desde questões somáticas, como obesidade e maturação cardiovascular, até aspectos emocionais, como agressividade e ansiedade, e cognitivos, como dificuldades de linguagem e concentração. O autor também destaca que as tecnologias digitais estão tão entrelaçadas à vida cotidiana que se tornou impossível separá-las completamente. Afinal, rejeitar o mundo digital em seu conjunto não é uma solução viável. O desafio, portanto, está em encontrar um equilíbrio que permita maximizar os benefícios e minimizar os potenciais danos dessas tecnologias.

Nesse sentido, a problemática central abordada no desenvolvimento deste texto é o impacto do uso de telas no desenvolvimento infantil. Deste modo, busca-se também analisar os efeitos das telas digitais no desenvolvimento cognitivo de crianças, identificar estratégias eficazes para mediar e controlar o uso de telas por crianças e avaliar o papel das mídias digitais como influenciadores do consumo pelo público infantil.

## 2 | DESENVOLVIMENTO HUMANO NA ERA DIGITAL: INFLUÊNCIAS E IMPLICAÇÕES

A influência do ambiente no desenvolvimento humano é um fator crucial, como destacado por Coutinho (1978) ao ressaltar que a soma total de estímulos que atinge um organismo vivo é determinante para o potencial de desenvolvimento individual. Isso evidencia a necessidade de um estímulo adequado para que o potencial individual seja plenamente realizado. Além disso, Siegel e Bryson (2015) reforçam que, durante a infância, as experiências que proporcionamos às crianças desempenham um papel vital na estruturação e reprogramação constante do cérebro. Essas experiências são fundamentais para a criação de conexões entre diferentes partes do cérebro, promovendo um desenvolvimento resiliente e bem integrado.

O avanço das tecnologias digitais tem introduzido novos desafios nesse contexto, sendo seu impacto sobre diversas dimensões do desenvolvimento humano objeto de preocupação e estudo contínuo. Desmurget (2023) observa que as tecnologias digitais estão profundamente entrelaçadas à vida cotidiana, ao ponto de ser praticamente impossível separá-las. Nesse cenário, o autor enfatiza que os efeitos negativos dos dispositivos digitais abrangem uma ampla gama de aspectos, desde consequências somáticas, como obesidade e maturação cardiovascular, até efeitos emocionais, como aumento de agressividade e ansiedade, além de impactos cognitivos, como dificuldades na linguagem e na concentração.

Além dessas preocupações, a pesquisa conduzida pela Universidade de Stanford, conforme citada no relatório “Evaluating Information: The Cornerstone of Civic Online Reasoning” (Stanford History Education Group, 2016), revela um problema adicional: a limitada habilidade dos jovens em avaliar criticamente a veracidade e a confiabilidade das

informações encontradas na internet. Considerando esse contexto, Desmurget (2023) argumenta que, conforme as ferramentas digitais são projetadas para facilitar o uso, isso não se traduz automaticamente em habilidades cognitivas avançadas por parte dos usuários, contrariando as narrativas idealizadas sobre os nativos digitais.

As narrativas idealizadas sobre os nativos digitais frequentemente carecem de embasamento factual, pois o impacto das telas digitais sobre o desenvolvimento humano é complexo e multifacetado (Desmurget, 2023). A plasticidade cerebral, como salientado por Siegel e Bryson (2015), implica que todas as experiências moldam a estrutura e o funcionamento do cérebro. Portanto, a qualidade e o contexto do uso das tecnologias digitais são fatores críticos a serem considerados.

Em suma, embora o impacto das telas digitais sobre o desenvolvimento humano não seja uniformemente negativo, sua influência depende significativamente da forma como essas tecnologias são utilizadas. Portanto, é essencial adotar abordagens informadas e equilibradas para maximizar os benefícios e mitigar os possíveis prejuízos decorrentes do uso dessas tecnologias, assegurando que as crianças tenham acesso a experiências enriquecedoras e variadas que promovam seu desenvolvimento de maneira saudável.

### **3 I DESENVOLVIMENTO INFANTIL E COGNITIVO**

O desenvolvimento cognitivo infantil é um processo complexo que envolve a interação entre fatores biológicos, sociais e ambientais. Conforme Lima, Cortinaz e Nunes (2018), as heranças genéticas de um indivíduo podem ou não serem desenvolvidas de acordo com as intervenções do meio ambiente em que ele vive. As primeiras experiências de uma criança são fundamentais para o amadurecimento cerebral e a aquisição de habilidades essenciais, como linguagem, coordenação motora, gestão emocional e pré-requisitos matemáticos (Desmurget, 2023). Nos primeiros anos de vida, o cérebro passa por uma fase crucial de aprendizagem e amadurecimento. Segundo o autor, a qualidade e o contexto das experiências nesta etapa da vida são determinantes para o estabelecimento de estruturas cognitivas e emocionais robustas, que influenciarão o desenvolvimento posterior.

Coutinho (1978) enfatiza que, para que ocorra aprendizagem, a criança deve estar em um ambiente socialmente estimulante e ser motivada por esse ambiente. O sujeito se constitui a partir de suas relações e interações com o meio em que está inserido (Lima, Cortinaz e Nunes, 2018). Nesse processo, a plasticidade cerebral, característica fundamental do desenvolvimento infantil, permite que as experiências moldem a estrutura e o funcionamento do cérebro. No entanto, se as experiências forem inadequadas em termos de qualidade ou quantidade, o desenvolvimento cognitivo pode ser comprometido (Desmurget, 2023).

A fase dos zero aos seis anos é caracterizada por uma intensa densidade de transformações, em que as experiências e os estímulos recebidos podem impactar na eficácia das conexões neurais formadas. Em termos de estímulos, é importante considerar

não apenas a quantidade, mas também a qualidade do que é oferecido aos neurônios. Desmurget (2023) ressalta que o que ocorre nesse período da infância influencia profundamente a vida futura da criança, e a falta de estímulos de qualidade pode ter efeitos duradouros no desenvolvimento. Portanto, oferecer um ambiente rico em estímulos adequados é essencial para não comprometer as disposições tardias.

Descobertas na área da neuroplasticidade sugerem que os pais desempenham um papel vital ao proporcionar experiências que moldam diretamente o crescimento do cérebro de seus filhos (Siegel e Bryson, 2015). Nesse sentido, além de alimentação e sono adequados, a criança deve receber estímulos apropriados para seu desenvolvimento cerebral. Da mesma forma, se a criança for exposta a estímulos inadequados, seu desenvolvimento cognitivo será prejudicado. Lima, Cortinaz e Nunes (2018) evidenciam a importância de vínculos, cuidados com higiene, alimentação, integridade física, assistência emocional e educação como questões determinantes para a formação da criança.

Nesse contexto, embora as telas digitais possam oferecer conteúdos educativos, não substituem por completo a riqueza das interações humanas e das experiências do mundo real. As crianças precisam de interações interpessoais para aprender a gerir emoções e desenvolver habilidades sociais. Além disso, também precisam “experimentar, mobilizar seu corpo, correr, pular, tocar, brincar e observar o mundo ao seu redor” (Desmurget, 2023, p.63) para um desenvolvimento integral.

Ao brincar, a criança é incentivada a compartilhar, renunciar, ceder, esperar sua vez e experienciar uma série de regras. Deste modo, a brincadeira permite que a criança elabore sentimentos, conheça seus próprios limites e identifique suas emoções (Bernardi, 2016). Atualmente, é possível observar que jogos e brincadeiras têm sido pouco explorados nos ambientes em que a criança está inserida, sendo substituídos por diversões e interações que se restringem às tecnologias digitais.

## 4 | O USO DE TELAS

Em decorrência das transformações socioculturais e do advento da tecnologia, a cultura lúdica das crianças e as relações socioafetivas passaram por mudanças significativas (Chaves, 2018). Dentre elas, destacam-se a diminuição do brincar ao ar livre, o aumento do tempo gasto em dispositivos eletrônicos e a redução do contato social direto com amigos e familiares. O uso das tecnologias digitais tornou-se cada vez mais comum e precoce entre o público infantil (Chaves, 2018), o que pode privar as crianças de uma série de estímulos e experiências essenciais para seu desenvolvimento saudável e integral, além de limitar o desenvolvimento pleno de suas capacidades cognitivas e emocionais (Desmurget, 2023).

Embora as telas ofereçam benefícios potenciais para a educação e o desenvolvimento cognitivo, o uso excessivo e não supervisionado pode ter efeitos negativos significativos. Desmurget (2023) revela que aspectos psíquicos prejudiciais ao desempenho intelectual,

como dispersão, multifuncionalidade, impulsividade e impaciência, são exacerbados pelo uso excessivo de telas. A tecnologia, quando utilizada de maneira inapropriada, abusiva ou sem planejamento, pode substituir atividades fundamentais para o desenvolvimento infantil. Entre essas atividades estão o brincar, a interação face a face, o tempo familiar de qualidade, as brincadeiras ao ar livre, os exercícios físicos, e o tempo de inatividade e ócio criativo (Sociedade Brasileira de Pediatria, 2019). De acordo com Desmurget (2023), entre dois e oito anos, o tempo médio de uso de telas é de 2h45min por dia, e entre oito e 12 anos, chega a aproximadamente 4h45min diários.

As atividades ligadas à tela na infância têm sido correlacionadas com um declínio na interação social (Boyd, 2014), pior qualidade de relacionamentos interpessoais (Kowert, Domahidi, Festl, & Quandt, 2014) e menor competência social (Griffiths, 2010; Lemmens, Valkenburg & Peter, 2011). A complicação está em os aparelhos oferecerem fragmentariamente uma linguagem à criança, através de sequências sonoras que não produzem uma matriz dialógica na qual o sujeito possa se subjetivar e representar na linguagem. Os objetos tecnológicos, supostamente fascinantes e eficazes, aos quais as crianças ficam expostas, passam a ser oferecidos como substitutos a relações com os outros (Jerusalinsky, 2017).

Peixoto, Bredemeier e Cassel (2020) explicam que atividades usando telas relacionam-se com menor desempenho escolar, capacidade social reduzida e menor interação social. Os autores destacam que o uso de dispositivos eletrônicos por crianças, especialmente sem a presença de um adulto para orientar a experiência, pode estar associado a um atraso significativo no desenvolvimento da linguagem oral. Além disso, é preciso lembrar que tais atitudes não estão isentas de consequências psicológicas e emocionais: os avanços tecnológicos têm despertado níveis crescentes de ansiedade e inquietude, tornando as pessoas cada vez menos tolerantes e pacientes (Gueller, 2017).

Portanto, observa-se que o uso de telas na infância, se não mediado e controlado adequadamente, pode acarretar uma série de consequências negativas para o desenvolvimento infantil. A mediação parental e a limitação do tempo de exposição às telas são essenciais para garantir que as crianças tenham um desenvolvimento saudável e equilibrado, que contemple tanto o desenvolvimento cognitivo quanto o emocional e social. As experiências proporcionadas às crianças, inclusive aquelas relacionadas ao uso de tecnologias, moldam diretamente o crescimento de seus cérebros (Siegel & Bryson, 2015). É essencial que essas experiências sejam enriquecedoras e equilibradas, promovendo a integração entre as diversas áreas do cérebro e evitando impactos negativos a longo prazo.

## 5 | AS CRIANÇAS COMO ALVOS DAS ESTRATÉGIAS DE CONSUMO

O público infantil tem se tornado um alvo estratégico da indústria do entretenimento e do marketing, utilizando personagens de filmes, desenhos animados e celebridades para

motivar o consumo junto a este grupo. Segundo Santos (2018), essas figuras icônicas servem como ferramentas poderosas para captar a atenção das crianças e influenciar suas preferências de consumo. Os personagens são usados não apenas para promover produtos infantis diretamente, mas também para inserir sutilmente marcas e produtos no cotidiano das crianças, criando uma ligação emocional e uma identificação que perduram ao longo do tempo.

Atualmente, as crianças são vistas como consumidores em potencial que, além de consumir diretamente, influenciam significativamente o consumo doméstico dos adultos. Santos (2018) destaca que, devido a essa influência, a indústria investe tanto em marketing voltado para o público infantil quanto para qualquer outra faixa etária. As crianças não apenas pedem produtos para si, mas também moldam as decisões de compra dos pais, desde alimentos e brinquedos até produtos eletrônicos e roupas. Esse poder de influência faz com que elas sejam um mercado atrativo e dinâmico para as estratégias de marketing, utilizadas em todas as formas de dispositivos digitais, desde jogos e televisão até propagandas em aplicativos utilizados pelas crianças.

No entanto, por serem indivíduos em formação, as crianças são particularmente vulneráveis às táticas de marketing, sendo transformadas em modelos ideais de consumidores pela mídia. Santos (2018) argumenta que a exposição constante a mensagens publicitárias cria uma representação social onde a infância é integrada à lógica de necessidades de consumo. As crianças são levadas a acreditar que precisam de determinados produtos para se sentirem completas ou aceitas, reforçando a determinação do sistema de produção e disseminação via grande mídia. Essa construção social do consumo infantil promove a ideia de que possuir certos produtos é essencial para a identidade e o *status* dentro de seus grupos sociais.

Nesse contexto, Bauman (2011, p.52) destaca que, na sociedade de consumidores, “o ímpeto de reproduzir o estilo de vida recomendado pelo mercado e elogiado pelos porta-vozes do consumo” é visto como uma manifestação de liberdade pessoal, quando, na verdade, é uma forma de coerção sutil. O autor afirma que a compulsão para revisar perpetuamente a identidade é percebida como prova de liberdade, mas, ao tentar renunciar a essa busca incessante, percebe-se quão poderosas são as forças que administram esse sistema. Essas forças, muitas vezes imperceptíveis, exercem um controle profundo sobre o comportamento de consumo, especialmente em indivíduos que não têm acesso aos recursos necessários para participar plenamente desse estilo de vida.

Desde muito cedo, as crianças começam a fazer suas escolhas e a se identificar com os personagens da indústria do consumo, um processo que as leva a consumir cada vez mais. Santos (2018) observa que as crianças precisam acompanhar as tendências para sentir-se pertencentes aos grupos, o que as mantém em uma busca constante pelos artefatos do momento. As empresas aproveitam essa tendência, utilizando o apelo das novas tecnologias, redes sociais e jogos para captar a atenção infantil. A facilidade de

monitorar o comportamento dos jovens consumidores e a incerteza sobre o futuro da publicidade tradicional voltada ao público infantil (Costa & Guedes, 2013) tornam essa aproximação ainda mais relevante para as estratégias de marketing das empresas.

As crianças, portanto, se tornam alvos de consumo não apenas de instituições comerciais, mas também de inúmeras fontes de entretenimento (Roveri & Soares, 2015). Isso inclui desde a indústria de brinquedos até as plataformas de streaming e redes sociais, todas competindo pela atenção e pelo tempo das crianças. Esse cenário cria um ambiente onde as crianças estão constantemente expostas a mensagens de consumo, moldando suas preferências e comportamentos desde muito cedo. Bauman (2011) argumenta que essa constante exposição ao consumo é percebida como liberdade, mas, na realidade, representa uma forma de coerção sutil, onde as crianças são incentivadas a revisar continuamente sua identidade e a aderir aos padrões de consumo impostos pelo mercado.

Os fabricantes de brinquedos também investem significativamente na “veiculação de produtos eletrônicos que provocam emoções instantâneas, preenchem o tempo das crianças e lhes prometem fazer companhia” (Roveri & Soares, 2015, p.5). Esses produtos são projetados para captar a atenção das crianças de maneira imediata, oferecendo entretenimento contínuo e reforçando a ideia de que a tecnologia pode substituir a interação humana e a brincadeira tradicional. Assim, o consumo infantil é cuidadosamente planejado e direcionado, influenciando não apenas o presente das crianças, mas também moldando seus comportamentos e valores futuros.

## 6 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

O período da infância é crucial para o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças. Durante essa fase, a aprendizagem desempenha um papel fundamental na formação de habilidades e na construção de conhecimento. A aprendizagem é um processo dinâmico que envolve a interação entre fatores biológicos, sociais e ambientais. Nesse contexto, a exposição das crianças a telas digitais, como smartphones, tablets e computadores, tem se tornado cada vez mais comum na sociedade contemporânea. No entanto, há preocupações crescentes sobre os potenciais efeitos negativos do uso excessivo de telas no desenvolvimento infantil.

As tecnologias digitais, quando utilizadas de forma adequada, podem oferecer benefícios educacionais e cognitivos significativos. Programas educativos bem projetados podem apoiar a aprendizagem e o desenvolvimento de competências cognitivas básicas, especialmente quando usados como complemento a interações com adultos. Contudo, esses aprendizados ainda são inferiores aos proporcionados pela vida real, como defende Desmurget (2023). Quanto mais a carência de estímulos de qualidade se estende no tempo, mais difícil se torna compensá-la. Portanto, é crucial que o ambiente forneça experiências variadas e enriquecedoras para promover um desenvolvimento saudável.

A experiência molda o cérebro e, tudo o que acontece conosco, desde a música que ouvimos até as emoções que sentimos, afeta diretamente na forma como o cérebro se desenvolve (Siegel & Bryson, 2015). Por exemplo, horas diante de telas jogando videogame, vendo televisão e enviando mensagens de texto podem programar o cérebro de maneiras diferentes do que atividades educativas, esportes e música, ou atividades sociais (Siegel & Bryson, 2015).

Neste contexto, a mediação parental é fundamental para garantir que as crianças utilizem as tecnologias digitais de maneira saudável e benéfica. Práticas como limitar o acesso a dispositivos eletrônicos, promover atividades alternativas e estabelecer regras claras sobre o tempo de uso podem ajudar a reduzir os impactos negativos das telas. Pais e cuidadores devem incentivar atividades que estimulem a curiosidade, a criatividade e a interação social, complementando o uso das tecnologias digitais com experiências diversificadas e significativas. Assim, é possível aproveitar os benefícios das tecnologias digitais enquanto se minimizam os riscos associados ao seu uso excessivo.

Além disso, a compreensão dos efeitos do uso de telas no desenvolvimento infantil pode informar práticas parentais e educativas mais eficazes, promovendo um desenvolvimento equilibrado e saudável. A educação para o consumo crítico de mídia e o desenvolvimento de habilidades de literacia digital são fundamentais para preparar as crianças para utilizar de maneira segura e eficaz as ferramentas do mundo digital. Como Desmurget (2023) ressalta, é essencial aproveitar as vantagens das inovações tecnológicas sem rejeitar completamente o mundo digital, mas sim, adaptando seu uso de forma consciente e equilibrada.

A investigação contínua sobre o impacto das tecnologias digitais no desenvolvimento infantil é fundamental para adaptar as práticas às realidades em constante mudança. Com a rápida evolução das tecnologias e a crescente influência digital na vida cotidiana, é essencial explorar e entender como essas ferramentas interferem no desenvolvimento humano. Ao promover um uso equilibrado e consciente das tecnologias digitais, é possível que as crianças tenham um desenvolvimento saudável e adequado, aproveitando os benefícios das inovações tecnológicas ao mesmo tempo em que minimizam seus potenciais danos.

## REFERÊNCIAS

- Bauman, Z. **A ética é possível num mundo de consumo?** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2011.
- Bernardi, Denise. Reflexões acerca do brincar e seu lugar no infantil. **Revista Brasileira de Psicoterapia**, Rio de Janeiro, v.18, n. 1, p. 82-92, abr. 2016.
- Boyd, D. **It's complicated: the social lives of networked teens.** New Haven; London: Yale University Press, 2014.

Chaves, Elaine Ferreira. **A gente brinca de internet**: Transformações na cultura lúdica da infância contemporânea. 2018. 48 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/11183>. Acesso em: 24 abr. 2024.

Costa, Silvia A.; Guedes, Brenda L. Consumo, infância e marcas: estabelecendo vínculos através das redes sociais digitais. In: Bieging, Patrícia; Busarello, Raul Inácio (org.). **Experiências de consumo contemporâneo**: pesquisas sobre mídia e convergência. São Paulo: Pimenta Cultural, 2013. cap. 5, p. 81-105. ISBN 9788566832006. Disponível em: <https://www.pimentacultural.com/livro/experiencias-de-consumo/>. Acesso em: 12 maio 2024.

Coutinho, Maria Tereza da Cunha. **Psicologia da Criança da fase pré-natal aos 12 anos**. Belo Horizonte: Interlivros, 1978.

Desmурget, Michel. **A fábrica de cretinos digitais**: os perigos das telas para nossas crianças. São Paulo: Vestigio, 2023.

Griffiths, Mark D. Computer game playing and social skills: a pilot study. **Aloma: Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport**, v. 27, p. 301–310, 2010. Disponível em: <http://www.raco.cat/index.php/Aloma>. Acesso em: 15 maio 2024.

Gueller, A. S. Drogas de celular! Reflexões psicanalíticas sobre o uso de eletrônicos. In: Baptista, A.; Jerusalinsky, J. **Intoxicações eletrônicas**: o sujeito na era das relações virtuais. Salvador: Ágalma, 2017.

Jerusalinsky, J. As crianças entre os laços familiares e as janelas virtuais. In: Baptista, A.; Jerusalinsky, J. **Intoxicações eletrônicas**: o sujeito na era das relações virtuais. Salvador: Ágalma, 2017.

Kowert, Rachel; Domahidi, Emese; Festl, Ruth; Quandt, Thorsten. Social gaming, lonely life? The impact of digital game play on adolescents' social circles. **Computers in Human Behavior**, Amsterdam, v. 36, p. 385–390, 2014. DOI <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.04.003>. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S074756321400212X?via%3Dihub>. Acesso em: 18 abr. 2024.

Lemmens, Jeroen S.; Valkenburg, Patti M.; Peter, Jochen. Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. **Computers in Human Behavior**, Amsterdam, v. 27, n. 1, p. 144–152, 2011. DOI <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.015>. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563210002116?via%3Dihub>. Acesso em: 18 abr. 2024.

Lima, Caroline C. N.; Cortinaz, Tiago; Nunes, Alex R. **Desenvolvimento Infantil**. Porto Alegre: Grupo A, 2018.

Peixoto, Maristela J. R.; Bredemeier, Juliana; Cassel, Paula A. Implicações neuropsicológicas e comportamentais na infância e adolescência a partir do uso de telas. **Research, Society and Development**, v. 9, n. 9, p. 1-29, 6 set. 2020. DOI <https://doi.org/10.33448/rsd-v9i9.7188>. Disponível em: <https://rsdjurnal.org/index.php/rsd/article/view/7188>. Acesso em: 12 maio 2024.

Roveri, Fernanda T.; Soares, Carmen L. Compre, colezione e fique na moda: reflexões sobre o consumismo infantil e o brincar. **Revista Zero a Seis**, Florianópolis, v. 17, n. 31, p. 3-14, 28 mar. 2015. DOI <https://doi.org/10.5007/1980-4512.2015n31p3>. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/zero seis/article/view/1980-4512.2015n31p3>. Acesso em: 12 maio 2024.

Santos, Débora M. **Infâncias e jogos digitais**: uma investigação sobre o consumo infantil a partir do *Minecraft*. 2018. 109 p. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Consumo, Cotidiano e Desenvolvimento Social) - Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2018. Disponível em: <http://www.tede2.ufrpe.br:8080/tede2/handle/tede2/7612>. Acesso em: 24 abr. 2024.

Siegel, Daniel J.; Bryson, Tina Payne. **O cérebro da criança**: 12 estratégias revolucionárias para nutrir a mente em desenvolvimento do seu filho e ajudar sua família a prosperar. São Paulo: nVersos, 2015.

Sociedade Brasileira de Pediatria. **Manual de Orientação**: Uso saudável de telas, tecnologias e mídias nas creches, berçários e escolas. Rio de Janeiro: SBP, 2019. Disponível em: [https://www.sbp.com.br/fileadmin/user\\_upload/21511d-MO\\_-\\_UsoSaudavel\\_TelasTecnolMidias\\_na\\_SaudeEscolar.pdf](https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/21511d-MO_-_UsoSaudavel_TelasTecnolMidias_na_SaudeEscolar.pdf). Acesso em 10 abr. 2024.

Stanford History Education Group; Wineburg, Sam; McGrew, Sarah; Breakstone, Joel; Ortega, Teresa. Evaluating Information: The Cornerstone of Civic Online Reasoning. **Stanford Digital Repository**, Stanford, 22 nov. 2016. Disponível em: <http://purl.stanford.edu/fv751yt5934>. Acesso em: 21 mar. 2024.