

Regiane Oliveira dos Santos



Universidade Federal de São Carlos
(UFSCAR)

regiane@estudante.ufscar.br

Jhully Cristine Ananias Boaro



Universidade Federal de São Carlos
(UFSCAR)

jhullyboaro@estudante.ufscar.br

Vitória Kustódia Souza Lobo



Universidade Federal de São Carlos
(UFSCAR)

vitoriasouza@estudante.ufscar.br

Dra. Taís Bleicher



Universidade Federal de São Carlos
(UFSCAR)

taisbleicher@hotmail.com

Submetido em: 01/12/2021

Aceito em: 25/04/2022

Publicado em: XX/06/2022



10.25190/rec.v11i1.13

**TEMPO DE TELA DOS NATIVOS DIGITAIS NA PANDEMIA DO
CORONAVÍRUS**

RESUMO

Os efeitos do uso de smartphone por crianças na relação com seus cuidadores foi pouco explorada no Brasil. Aliado a isso, o isolamento social, decorrente da pandemia da Covid-19, produziu mudanças significativas no cotidiano das famílias brasileiras e intensificou o tempo de exposição das crianças aos celulares. Este trabalho teve como objetivo verificar o impacto potencial do uso de smartphones por crianças pré-escolares na relação com seus cuidadores. Foi realizado um estudo de revisão bibliográfica narrativa, no campo de desenvolvimento humano, com bases teóricas psicanalíticas. Os dados encontrados demonstraram que o uso de telas realizadas por crianças durante a pandemia pode ser benéfico ou maléfico. Do ponto de vista positivo, é possível destacar que a utilização do aparelho digital possui como finalidade principal garantir entretenimento e lazer às crianças, podendo contribuir no desenvolvimento de habilidades como criatividade e comunicação. Em relação aos fatores negativos, o uso abusivo da tecnologia pode substituir brincadeiras lúdicas e atividades fundamentais na fase infantil, além de reduzir interações com outras pessoas e limitar a diversidade de estímulos a qual se é exposta. Torna-se evidente a importância do monitoramento dos cuidadores frente ao uso do smartphone realizado pelas crianças, para que ocorra de maneira construtiva e moderada. Também é necessário que a família procure apresentar diferentes brincadeiras que não envolvam meios tecnológicos, prezando pela intensificação da convivência no núcleo familiar.

Palavras-chave: Crianças. Smartphone. Cuidadores.

DIGITAL NATIVES SCREEN TIME IN THE CORONAVIRUS PANDEMIC

ABSTRACT

The effects of smartphone use by children in the relationship with their caregivers has been little discussed in Brazil. Allied to this, social isolation, resulting from the Covid-19 pandemic, produced significant changes in the daily lives of Brazilian families and intensified the time that children were exposed to smartphones. This study aimed to verify the potential impact of smartphone use by preschool children on their relationship with their caregivers. A narrative bibliographic review study was carried out, in the field of human development, with psychoanalytic theoretical bases. The data found showed that the use of screens carried out by children during the pandemic can be beneficial or harmful. From a positive point of view, it is possible to emphasize that the use of digital device has as its main purpose to ensure entertainment and leisure for children and can contribute to the development of skills such as creativity and communication. Regarding the negative factors, the abusive use of technology can replace playful games and fundamental activities in the childhood stage, in addition to reducing interactions with other people and limiting the diversity of stimuli to which one is exposed. The importance of caregivers monitoring the use of smartphones by children becomes evident, so that it occurs in a constructive and moderate way. It is also necessary for the family to try to present different games that do not involve technological means, valuing the intensification of coexistence in the family nucleus.

Keywords: Children. Smartphone. Caregivers.

1 INTRODUÇÃO

De acordo com Bueno (1999), a tecnologia pode ser definida como um processo contínuo através do qual a humanidade molda, modifica e gere a sua qualidade de vida. A significação que hoje, na Pós-Modernidade, existe acerca da tecnologia advém da Revolução Industrial. A tecnologia de outrora passou a não servir somente para colaborar na sobrevivência e manutenção da espécie, mas, também, para se estabelecer como uma transformação na formação da organização moral, social e econômica da sociedade (SILVA JÚNIOR, 2020). Percebe-se assim, a tecnologia como um processo que amplia as transformações sociais e desencadeia uma série de mudanças nas relações interpessoais do indivíduo.

Assim, o avanço tecnológico tem contribuído para que todas as gerações tenham uma inserção direta com os meios digitais. De acordo com Santos e Barros (2017), as tecnologias de informação e de comunicação já se encontram inseridas no meio social e familiar, possibilitando, dessa forma, o fácil acesso aos dispositivos tecnológicos. Segundo a teoria sobre o "Habitus", do sociólogo Pierre Bourdieu (*apud* SETTON, 2002), as estruturas sociais são incorporadas durante o processo de socialização, fazendo com que os comportamentos característicos de uma determinada época sejam naturalizados pela sociedade e, conseqüentemente, reproduzidos ao longo das gerações. Dessa forma, cabe identificar que o uso prematuro da tecnologia por crianças fundamenta-se num contexto social na qual a utilização de meios tecnológicos é uma prática completamente naturalizada e inserida no funcionamento da vida cotidiana. Ou seja: para determinadas culturas e classes sociais, o uso de diversos *gadgets* faz parte do cotidiano, enquanto outras realidades socioculturais e econômicas permanecem à margem dos avanços tecnológicos mundiais. Aqui, trataremos do tempo de telas referentes ao uso de jogos eletrônicos, *tablets*, computadores, *smartphones*, televisão e *video games*.

Observa-se, por um lado, que os recursos tecnológicos oferecem contribuições significativas para a sociedade atual, tendo em vista que, se esses meios digitais forem utilizados de forma construtiva e moderada, podem servir como ferramentas de aprendizagem e de entretenimento pelas crianças, podendo contribuir para o desenvolvimento de habilidades como criatividade e comunicação (NEVES *et al.*, 2015). De uma outra perspectiva, cabe ressaltar que a primeira infância, período que se estende até os seis anos de idade, compreende um período imprescindível para o desenvolvimento cerebral e mental das crianças.

Em menores de seis anos [...] a utilização de mídias digitais e o conseqüente tempo de tela traz prejuízos para a criança nessa fase, sobretudo por reduzir interações com outras pessoas e por limitar a diversidade de estímulos e sentimentos a que se é exposta (WERNET, 2020).

Isso ocorre porque o brilho das telas, devido à faixa de onda de luz presente na maioria delas, corrobora para o bloqueio de melatonina e para a prevalência cada vez maior das dificuldades de manter uma boa qualidade de sono durante a noite. Assim, ao acordar, observa-se aumento da sonolência diurna, problemas de memória e concentração (PAIVA; COSTA, 2015). Dessa forma, a tendência é que o vínculo entre a criança e seus cuidadores torne-se mais frágil, uma vez que é possível observar problemas no desenvolvimento da linguagem e na atenção das crianças. (SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA, 2019). De acordo com um estudo realizado pela Kaspersky (2020) em parceria com a empresa CORPA (Consultoria de mercado para Chile e América Latina), 49% das crianças brasileiras usam um dispositivo conectado - seja tablet ou smartphone - pela primeira vez antes de completar 6 anos de idade, sendo que 73% delas ganham seu primeiro dispositivo eletrônico (tablet ou smartphone), antes de completar 10 anos.

De acordo com o Manual de Orientação "Saúde de Crianças e Adolescentes na Era Digital" publicado em 2016, o tempo de uso da tecnologia digital, também denominado tempo de tela, deve ser limitado e proporcional às idades e às etapas do desenvolvimento biopsicossocial das crianças e dos adolescentes. A Sociedade Brasileira de Pediatria orienta que os cuidadores devem evitar a exposição de crianças menores de 2 anos de idade às telas sem necessidade e crianças com idades entre 2 e 5 anos, deve existir o limite de tempo de tela de no máximo 1h/dia, sempre com supervisão de pais, cuidadores ou responsáveis. Em contrapartida, um estudo publicado pela revista *The Lancet Child & Adolescent Health* (WALSH *et al.*, 2018) avalia:

[...] os hábitos de uso de dispositivos digitais de 4.500 crianças americanas de 8 a 11 anos de idade; somente 37% das crianças do estudo respeitaram o limite estabelecido de 2 horas de uso diárias. Crianças que seguiram o tempo de tela recomendado apresentaram melhor desempenho cognitivo (2018, p. 788).

Diante do contexto apresentado, de acordo com Wernet (2020), o tempo de uso de tela acaba sendo muito superior ao máximo recomendado por especialistas da área da infância. Para Pontes e Neves:

Ao mesmo tempo que este cenário interfere nas dinâmicas micro, das relações sociais, do cotidiano, e dos próprios corpos, ao instaurar lógicas de apartamento e distanciamento social e novas dinâmicas higiênicas que, ainda que de forma latente, interferem nos laços pessoais e na apresentação dos indivíduos com relação aos outros, a pandemia também aproxima as crianças das telas, entre as paredes que se colocam como impeditivos ao cotidiano desfrutado anteriormente e, assim, elas encontram na tecnologia subterfúgios para se colocarem em contato com o mundo exterior e ocupar, de alguma forma, o tempo que lhes fora tomado diante do novo contexto. (2020, p. 88).

Na ausência e impossibilidade de outras estratégias para atividades realizadas dentro de casa, e diante do afastamento de seus pares pela mudança radical na rotina das crianças, o uso do celular se torna uma realidade no cotidiano.

O estudo que aqui se apresenta, tem como objetivo verificar se existe impacto do tempo e finalidade do uso de smartphones por crianças em idade pré-escolar na relação com seus cuidadores, na conjuntura da pandemia de COVID-19.

2 REFERENCIAL TEÓRICO-METODOLÓGICO

Este artigo adota, como metodologia, a revisão bibliográfica narrativa, no campo do Desenvolvimento Humano. Tem-se a Psicanálise como respaldo teórico e conceitual sobre o psiquismo e, por tema, o tempo de tela dos nativos digitais, durante a pandemia do Coronavírus. A seguir, passaremos aos pressupostos que embasam a discussão.

Assim como Formigoni (2013) assume que a criança se constitui como um desconhecido, cujos momentos históricos o totalizam com suas concepções, o presente trabalho compreende que definir criança é um processo que depende de uma articulação com uma base teórica e um dado momento no tempo e no espaço. Dessa forma, a conceituação do termo em questão se iniciará com os escritos de Philippe Ariès (1973), que descreve a criança como descoberta após várias mudanças que ocorreram na estrutura da sociedade, de forma a substituir a chamada sociabilidade pelo movimento multifacetado de moralização, no qual a família tornou-se, pela primeira vez, um lugar de afeição entre cônjuges e filhos.

Seguindo os termos utilizados por Ariès (1973), a criança passa do anonimato para a impossibilidade de ser perdida ou substituída, e as famílias, a se organizarem em torno da primeira, atentando-se para a constatação de suas capacidades e necessidades, pela primeira vez tidas como diferentes daquelas que eram atribuídas aos adultos (COLE; COLE, 2004; FORMIGONI, 2013). Dessa forma, se fez necessário alterar as práticas, até então realizadas, devido ao reconhecimento da criança como detentora de uma potencialidade de vir a ser, estando ainda em pleno crescimento (FORMIGONI, 2013).

Adentrando no campo do desenvolvimento humano, faz-se necessária a conceituação do termo em questão, que pode ser definido, de forma mais objetiva, como o resultado de interações biológicas e sociais do meio no qual o indivíduo vive (SILVA, 2004). Já este processo, dando-se no período da infância, pode ser definido, em termos mais específicos, por meio das mudanças que a criança sofre, a partir de sua concepção, como as alterações físicas, cognitivas e psicossociais (COLE; COLE, 2004).

A investigação proposta pelo presente projeto se deu durante a fase pré-escolar e essa escolha justifica-se por meio do trabalho de Mecca, Antonio e Macedo (2012), no qual esclarecem que as crianças se encontram, nesse período, em um intervalo sensível de desenvolvimento. Nele, ocorre a aquisição de alicerces para habilidades mais complexas, que possuem importância especial para as interações sociais, como a fala, teorias da mente, consciência e sentimentos de si mesmos.

Diante da abrangência de processos psicológicos que se desenvolvem nesse período, optou-se por focalizar a dimensão afetiva, em virtude, primeiramente, do tema pretendido: a criança pré-escolar em relação aos seus principais cuidadores. Isso se dá por esses últimos desempenharem um papel indispensável para a estruturação psíquica infantil, por meio da simbolização e formação de uma cadeia significante para a criança (QUATRIN; CASSEL, 2020). Em segundo lugar, devido a importância que essas habilidades cognitivas e simbólicas possuem para processos de construção da própria identidade e das relações com outros indivíduos e elementos do mundo (SILVA, 2004).

Com relação ao gênero das crianças, foi levado em consideração o fato de o contexto brasileiro ter o sexismo, um conjunto de concepções, respaldadas no gênero, sobre o desempenho e comportamento afetivos e cognitivos, presente de forma intensa, podendo impactar, diferencialmente, crianças designadas como femininas e masculinas, com relação a comportamentos socialmente correspondentes aos estereótipos de gênero, bem como o uso de aparelhos eletrônicos. Assim, serão tomadas as devidas medidas para que essas variáveis, juntamente da variável idade das crianças, não se configurem como variável estranha e, assim, não tornem as condições reais de pesquisa distantes das ideais que foram estabelecidas.

As interações, sensações, cheiros, toques, emoções não podem vir de representações artificiais do mundo. Aprender no mundo real é primordial para uma experiência positiva e formativa. A despeito de todo despreparo fisiológico do infante a subsistir em seu próprio corpo, cabe ao ambiente prover condições suficientemente boas para o sucesso de seu desenvolvimento emocional e sua constituição subjetiva (WINNICOTT, 2001). Após o corte da relação simbiótica mãe-bebê, a criança percebe que não é o objeto de desejo exclusivo da mãe e busca outros objetos para simbolizar essa falta: o brincar simbólico. As experiências versadas no tempo da infância têm fundamental importância para a constituição do adulto através das inscrições dos traços mnêmicos no psiquismo.

Destarte,

[...] Ressalta-se a importância do brincar como função constitutiva e, para isso, a relação com o Outro torna-se primordial, visto que o brincar está presente na vida do bebê desde muito cedo e assume uma função importante no decorrer de seu desenvolvimento, visto que as brincadeiras e as relações possibilitam à criança e ao bebê um intercâmbio com o mundo (SANTOS; BARROS, 2017. p. 4)

Dentro da teoria psicanalítica, “o brincar da criança e seus jogos possuem características e possibilidades simbólicas, essenciais para o seu desenvolvimento, exercendo uma função constitutiva” (SANTOS; BARROS, 2017. p. 7). Diferentemente de uma ideia de desenvolvimento passivo, as crianças e bebês desenvolvem-se ativamente dentro de suas respectivas temporalidades. O tempo cronológico não é centralizado dentro do percurso desenvolvimental, a criança, ao brincar, executa a suspensão do tempo para construir o seu próprio tempo com os objetos e com o outro, mediando as relações entre seu meio interno e externo.

De acordo com Santos e Barros (2017, p. 6):

Para além das satisfações fisiológicas, a mente da criança atenta-se para a comunicação que vai além da linguagem, mas que está relacionada com as trocas afetivas, com o toque, o olhar, o som e tom das palavras e, principalmente, com a capacidade de estar em relação com o outro e de ocupar um lugar especial para este.

Freud (1925/1960) refere-se à brincadeira como uma das primeiras atividades normais do aparelho psíquico, trazendo à luz os motivos econômicos na produção de prazer envolvida. O autor observou, em **Além do princípio do prazer**, uma criança de um ano e meio de idade numa brincadeira criada por ele próprio. Na brincadeira, o garotinho agarrava-se a objetos próximos no intuito de arremessá-los a um canto enquanto balbuciava ‘o-o-ó’ na tentativa de pronunciar a palavra alemã *fort*, que significa ‘ir embora’. Com um carretel amarrado a uma linha, o menino recuperava o objeto arremessado e dizia entusiasmado a palavra ‘da’, que significa ‘ali’. Assim, completava-se a brincadeira: desaparecimento e retorno. A repetição incansável da brincadeira que encena o desaparecimento e retorno dos objetos através de sua linha presa ao carretel, foi uma forma do garotinho simbolizar a perda e o retorno da mãe dentro de suas próprias perspectivas de elaboração. Ou seja, o trabalho mental do aparelho psíquico age, através da brincadeira simbólica, de forma a elaborar ativamente o conflito – desprazer- que é a falta sentida pela ausência da mãe. O brincar aparece como uma possibilidade de apropriar-se imaginariamente da realidade. Elaborando um conflito psíquico, abre-se a oportunidade para a sua resignificação.

A repetição da brincadeira permite a elaboração de uma vivência que foi experienciada de forma passiva, ativamente, a fim de tornar-se senhor dela, dominá-la de dentro para fora; ab-reagindo às intensidades das impressões causadas pela realidade exterior aprendem a continuar a ser no mundo: “Quando a criança passa da passividade da experiência para a atividade do jogo, transfere a experiência desagradável para um de seus companheiros de brincadeira e, dessa maneira, vinga-se num substituto” (FREUD, 1925/1960, p. 11).

No desdobramento da apreensão da realidade pela fantasia inerente ao brincar, as crianças aprendem a identificar-se com os adultos e suas atividades. Entretanto, essa atividade vital não se restringe apenas a isso: as crianças não são folhas em branco para serem preenchidas pelos adultos, ou pequenos estagiários da vida adulta. A infância é uma dimensão da vida em si mesma, assim como o ser criança. É através dos cheiros, texturas, sons e cores que a criança pode fazer a imagem de si e dos outros, apreendendo e significando o seu mundo. A brincadeira proporciona à criança ser no mundo, exercer o desejo. Não é consciente para as crianças a morte e finitude da vida orgânica. Ao brincar, executam a suspensão do tempo cronológico e criam para si sua própria temporalidade, que é singular de cada indivíduo, unindo e relacionando o desejo interno na relação com os objetos e com o outro à realidade material, caracterizando o espaço físico e psíquico do brincar. Por meio da repetição das brincadeiras na relação com adultos e com outras crianças, exercem a experiência de liberdade e criatividade, pois, é na repetição que podem estabelecer a relação de confiança no mundo que estará eternamente disponível e estável, estimulando a autoconfiança e autonomia, essencial para o desenvolvimento emocional.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Já se passou mais de meio século entre a publicação do primeiro livro de Winnicott sobre o brincar, intitulado **O brincar e a realidade** (2020), e o momento atual. Portanto, os brincares, e a relação das crianças e dos adultos com o brincar, mudaram significativamente. Cabem as perguntas: o que é válido, desde a construção psicanalítica sobre o brincar, para o momento atual? O que precisa de nova compreensão psicológica, a partir das novas formas de brincar da atualidade? Como a pandemia de COVID-19 afetou essa dinâmica?

Os estudos sobre tempo de tela entre crianças e adolescentes já são abundantes. No entanto, a grande maioria deles está dedicado à relação entre tempo de tela e o desenvolvimento biológico do corpo, às questões de sedentarismo e obesidade (VASCONCELLOS; ANJOS; VASCONCELLOS, 2013; NOBRE *et al.*, 2021). Nesse sentido, embora haja grande preocupação em relação às mídias interativas, a televisão, tecnologia popularizada há muitas décadas mesmo em classes sociais mais desfavorecidas, ainda continua a apresentar significativa importância no tempo de tela (NOBRE *et al.*, 2021). A preocupação com as novas mídias, portanto, embora válida, não deve desconsiderar que o fenômeno não é tão novo, assim.

O que estas novas tecnologias - jogos eletrônicos, *tablets*, computadores, *smartphones*, somados às tecnologias anteriores, como a televisão e os *video games* têm em comum é que, nesses casos, os conteúdos são criados para a criança. Em um *continuum*, temos, em um extremo, a televisão, que apresenta um conteúdo único, inscrito numa relação pré-determinada e verticalizada, ao mesmo tempo que é impessoal. No outro extremo, estão os computadores, *tablets* e *smartphones*, que, se, por um lado, podem permitir algum tipo de relação entre pares, por outro, faz-se presente a preocupação sobre qual tipo de relação será estabelecida entre sujeitos e tecnologias, e como isso pode afetar o nível de interação humana (SANTOS; BARROS, 2017).

Apropriar-se significativamente das trocas afetivas dentro do núcleo familiar é fundamental para o desenvolvimento saudável do *self* da criança, para a construção da sua subjetividade. Na nossa sociedade, onde os espaços públicos são reduzidos, praças e parques são substituídos por *shoppings* e serviços privados, as crianças têm cada vez menos lugares e oportunidades para brincar com outras crianças e com os adultos. Os avanços tecnológicos e as formas de reprodução da vida capitalista do século XXI, suplementam um vazio para a criança, traduzido através da falta com o que brincar, na necessidade de objetos e serviços elaborados para a realização da brincadeira, ou seja, é subtraído à criança sua própria potencialidade de brincar, de forma a remeter uma busca no exterior de um objeto ou ação. Destarte, esse suposto vazio a ser preenchido; a construção da subjetividade na dimensão da infância operacionalizado pelo aparelho psíquico através do brincar, é extraído de fora e alimentados pela indústria de brinquedos e do entretenimento que, por sua vez, são criados por uma sociedade com valores subvertidos aos do próprio núcleo familiar da criança.

Dessa maneira, há diversas formas de compreender a importância do tempo de tela e os seus problemas para o desenvolvimento da criança. Uma delas diz respeito não sobre o tempo de tela em si, sendo o *gadget*, necessariamente, ruim. Mas, ele pode significar, exatamente, o período de tempo em que a criança não está socializando com seus pares ou com outros adultos. Outra perspectiva que deve ser considerada é o contexto do uso da tecnologia em questão. A televisão, por exemplo, que não permite a interação nem com o conteúdo e nem com outras pessoas, é associada, na literatura acadêmica, "ao atraso da linguagem, à dificuldade de interação social, à formação do estilo de vida sedentário e pouco estímulo à criatividade" (NOBRE *et al.*, 2021, p. 1131), quando usada de forma intensa.

Por sua vez, há evidências (NOBRE *et al.*, 2021) de que o uso parcimonioso de mídias interativas possa contribuir positivamente para o desenvolvimento cognitivo, linguístico e motor fino.

A despeito do temor que o tempo de tela causa, pesquisa de Nobre e sua equipe (2021) encontrou relação entre nível econômico, recursos no ambiente familiar que desenvolvem processos proximais e desenvolvimento da linguagem e escolaridade paterna e materna e tempo de tela, sendo que quanto mais altos esses indicadores, maior o tempo de tela. Esses dados se aproximam, portanto, dos dados de Defilipo *et al.* (2012), que encontram relação entre a escolaridade paterna e a estimulação no lar, assim como a escolaridade materna é preditora para o desenvolvimento infantil (MORAIS; CARVALHO, MAGALHÃES, 2016). Nesse contexto de alta escolaridade, é comum um ambiente rico de estímulos e oportunidades de aprendizagem, onde as mídias interativas se somam a outros recursos disponíveis, inclusive a outros materiais e brinquedos que podem ser utilizados com os demais membros da família.

Nesta situação, conclui-se que, para as crianças pré-escolares, a compreensão de um ambiente winnicottiano continua válido: é o ambiente facilitador que vai possibilitar o amadurecimento emocional. É a possibilidade de confiança nesse espaço transicional para garantir o brincar, seja ele qual for, além do investimento libidinal na criança, e, portanto, a rica oferta de estímulos de aprendizagem, que irão garantir o desenvolvimento, independentemente de quais materiais ou brinquedos sejam utilizados – sem que os brinquedos que permitem o brincar simbólico, a projeção de conteúdo do cotidiano da criança e, também, os inconscientes, percam a sua importância. É possibilitar essa posição de atividade no brincar, intermediada pelo adulto, que permitirá a elaboração de conteúdo.

A revisão sistemática de literatura realizada por Almeida e Silva Júnior (2021) sobre os impactos biopsicossociais sobre a população infantil durante a pandemia de COVID-19, encontrou que, durante este período “as crianças e os adolescentes ficam mais propensos a desenvolver estresse crônico e agudo, ansiedade, depressão, distúrbios do sono e do apetite, irritabilidade, medo, insegurança e prejuízo nas interações sociais” (p. 1), sendo que as crianças que já apresentavam quadros psicopatológicos bem definidos também foram afetadas. Estes efeitos estão relacionados ao isolamento social. Mesmo o artifício do ensino remoto para as crianças de idade pré-escolar mostrou que, se de um lado, essa foi uma solução pensada para minimizar os prejuízos relacionados à não ida à escola, de outro lado, essas crianças não possuem autonomia, ainda, para se beneficiar dessas tecnologias sem que as relações de convivência estejam na base do seu processo de desenvolvimento (TUNES; PRESTES, 2020).

No que tange ao tempo de tela das crianças na pandemia de COVID-19, revisão realizada por Lemes e seus colaboradores (2021) apresentou como resultados que o tempo de tela aumentou para as crianças cujos pais não monitoram essa exposição, além da participação em jogos *online*. Mesmo assim, a revisão aponta que, embora haja prejuízos devido ao aumento a essa exposição, em especial os biológicos, e o isolamento social prolongado, os jogos também podem promover uma socialização virtual. A indicação da revisão é que, nesse momento de pandemia, é importante seguir com a rotina diária, monitorando o tempo de tela, e, possibilitar à criança brincadeiras ao ar livre e em convívio com a família. Os benefícios desse direcionamento são tanto no sentido do bem-estar físico da criança quanto ao psicológico. Acrescenta-se, ainda, que, não necessariamente essa maior adesão às tecnologias digitais diminuirá com o fim da pandemia.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dessa maneira, pode-se concluir que, para as crianças pré-escolares, mas, pode-se ampliar essa diretriz para todas as crianças e adolescentes, como todos os fatores em saúde mental, o uso de telas pode ser benéfico ou maléfico. De um ponto de vista positivo, seu uso pode ajudar a diminuir o sofrimento causado com a privação física de outras crianças e adultos e ser uma possibilidade de lazer em um momento de ofertas limitadas. Ao mesmo tempo, entende-se que é necessário que a família tente, ao máximo, diversificar os estímulos e brincadeiras com suas crianças, prezando pela intensificação da convivência no núcleo familiar, em um momento em que a convivência escolar, com a família extensa e amigos, encontra-se fragilizada. Devem coexistir brincadeiras simbólicas, como forma de que à criança seja permitido elaborar as situações cotidianas: inclusive as dificuldades causadas pelo próprio isolamento social. Por fim, o tempo de tela, em especial para as crianças pré-escolares, deve ser monitorado e limitado, de forma a garantir essas outras brincadeiras e formas de convivência.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, I. M. G.; SILVA JÚNIOR, A. A. The biopsychosocial impacts suffered by the child population during the COVID-19 pandemic. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 2, p. e54210212286, 2021. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/12286>. Acesso em: 15 nov. 2021.
- ARIÈS, P. Prefácio. In: **História social da criança e da família**. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1986.
- BRASIL. Ministério da Saúde. Conselho Nacional de Saúde. Resolução nº 510, de 7 de abril de 2016. Trata sobre as diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisa em ciências humanas e sociais. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 24 maio 2016.
- BUENO, N. de L. **O desafio da formação do educador para o ensino fundamental no contexto da educação tecnológica**. 1999. Dissertação (Mestrado em Tecnologia) – Centro Federal de Educação Tecnológica do Paraná, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 1999.
- CÂMARA, H. V. *et al.* Principais prejuízos biopsicossociais no uso abusivo da tecnologia na infância: percepções dos pais. **Revista de psicologia**, v. 14, n. 51, p. 366-379, jul. 2020. Disponível em: <https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/2588>. Acesso em: 15 nov. 2021.
- COLE, M.; COLE, S. R. Estudo do desenvolvimento humano. In: **O desenvolvimento da criança e do adolescente**. Tradução: Magda França Lopes. Porto Alegre: Artmed Editora, 2004. p. 23-66. ISBN 9788573079210.
- COZBY, P. C. Delineamentos quase-experimentais, delineamentos com sujeito único e delineamento de pesquisas sobre desenvolvimento. In: **Métodos de pesquisa em ciências do comportamento**. São Paulo: Atlas, 2003.
- COZBY, P. C. Estudo do comportamento. In: **Métodos de pesquisa em ciências do comportamento**. São Paulo: Atlas, 2003.
- DEFILIPPO, É. C. *et al.* Oportunidades do ambiente domiciliar para o desenvolvimento motor. **Revista de Saúde Pública**, v. 46, n. 4, p. 633-641, ago. 2012. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rsp/a/wrLrwN4mfbHKtDC9G96SRCr/?lang=pt>. Acesso em: 15 nov. 2021.
- FORMIGONI, M. C. **O que é uma criança para a psicanálise? Considerações sobre a estrutura e o infantil**. 2013. Dissertação (Mestrado em Psicologia Social) – Pontífice Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013.
- FREUD, S. Além do Princípio de Prazer. In: **Escritos sobre a psicologia do inconsciente**. v. 2. (1920 [1960]). Rio de Janeiro: Imago, 2006.
- GNISCI, A.; PEDON, A. Métodos de pesquisa descritiva. In: **Metodologia da Pesquisa Psicológica**. Editora Vorazes, 2019.
- KASPERSKY. 70% das crianças brasileiras têm celular antes dos 10 anos. **Kaspersky Daily**, 15 jun. 2020. Disponível em: <https://www.kaspersky.com.br/blog/criancas-smartphones-brasil-pesquisa-dicas/15595/#:~:text=A%20pesquisa%20revela%20tamb%C3%A9m%20que,antes%20de%20completar%200%20anos>. Acesso em: 19 nov. 2021.
- LEMES, M. A. *et al.* Tempo de tela, crianças e pandemia de covid-19: uma revisão narrativa. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO E SAÚDE DA UNIVERSIDADE DE MARÍLIA, 3., 2021, Marília. **Anais [...]**. Marília: UNIMAR, 2021.

MAZIERO, S. M.; BRITO, G. da S. **Conceitos de tecnologia e cultura digital**: implicações no cotidiano das escolas do Paraná. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 12., 2015, Curitiba. Anais [...]. Curitiba: PUCPR, 2015.

MECCA, T. P. *et al.* Desenvolvimento da inteligência em pré-escolares: implicações para a aprendizagem. **Rev. Psicopedag.**, São Paulo, v. 29, n. 88, p. 66-73, 2012. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862012000100009. Acesso em: 30 nov. 2021.

MORAIS, R. L. de S.; CARVALHO, A. M.; MAGALHÃES, L. de C. O contexto ambiental e o desenvolvimento na primeira infância: estudos brasileiros. **J. Phys. Educ.**, v. 27, n. 1, p. e2714, 2016. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/RevEducFis/article/view/25672>. Acesso em: 30 nov. 2021.

NEVES, K. S. S. M. *et al.* Da infância à adolescência: o uso indiscriminado das redes sociais. **Rev. Ambiente Acadêmico**, Cachoeiro de Itapemirim, v. 1, n. 2, p. 119-139, 2015.

NOBRE, J. N. P. *et al.* Fatores determinantes no tempo de tela de crianças na primeira infância. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 26, n. 3, p. 1127-1136, 2021. Disponível em <https://doi.org/10.1590/1413-81232021263.00602019>. Acesso em: 30 nov. 2021.

OLIVEIRA JUNIOR, A. A. de. O papel da tecnologia no contexto social. **Caderno Intersaberes**, v. 9, n. 17, 2020. Disponível em: <https://www.cadernosuninter.com/index.php/intersaberes/article/view/670>. Acesso em: 19 nov. 2021.

O uso excessivo de celulares na infância. **Redação online**. Disponível em: <https://redacaonline.com.br/temas-de-redacao/o-uso-excessivo-de-celulares-na-infancia/463599>. Acesso em: 30 nov. 2021.

PONTE, V.; NEVES, F. Vírus, telas e crianças: entrelaçamentos em época de pandemia. **Simbiótica**, Edição Especial, v. 7, n. 1, p. 87-106, jun. 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/simbiotica/article/view/30984/20725>. Acesso em: 30 nov. 2021.

PAIVA, N. M. N. de; COSTA, J. da S. A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça? **Psicologia.pt**, 2015. Disponível em: <https://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf>. Acesso em: 30 nov. 2021.

QUATRIN, A. N.; CASSEL, P. A. Entre o brincar e a tela: as repercussões no desenvolvimento emocional infantil. **Research, Society and Development**, v. 9, n. 8, 2020.

SANTOS, C. C.; BARROS, J. F. Efeitos do uso das novas tecnologias da informação e comunicação para o desenvolvimento emocional infantil: uma compreensão psicanalítica. **Psicologia.pt**, 2017. Disponível em: <https://www.psicologia.pt/artigos/textos/TL0435.pdf>. Acesso em: 15 ago. 2021.

SANTOS, J. Uso de tecnologia por crianças: benefício ou perda da infância. **Sempre Família**, 20 abr. 2015. Disponível em: <https://www.semprefamilia.com.br/tecnologia/uso-de-tecnologia-por-criancas-beneficio-ou-perda-da-infancia/#:~:text=Embora%20ainda%20n%C3%A3o%20haja%20consenso,ao%20desenvolvimento%20e%20aprendizado%20infantis..> Acesso em: 15 ago. 2021.

SETTON, M. da G. J. A teoria do habitus em Pierre Bourdieu: uma leitura contemporânea. **Revista brasileira de Educação**, n. 20, p. 60-70, maio/jun./jul./ago. 2002. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1413-24782002000200005>. Acesso em: 30 nov. 2021.

SILVA, A. L. de M. **O desenvolvimento da criança em idade pré-escolar e a afetividade**. Dissertação (Monografia) – Universidade do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2004.

SBP. **Saúde de Crianças e Adolescentes na Era Digital**. 2016. Disponível em: https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/2016/11/19166d-MOrient-Saude-Crian-e-Adolesc.pdf. Acesso em: 30 nov. 2021.

SBP. **#MENOS TELAS #MAIS SAÚDE**. 2019. Disponível em: https://portaldeboaspraticas.iff.fiocruz.br/wp-content/uploads/2020/07/22246c-ManOrient_-_MenosTelas__MaisSaude.pdf. Acesso em: 30 nov. 2021.

TABORDA, L. dos S. A influência da tecnologia no desenvolvimento da criança. **Rev. UNINGÁ Review**, Maringá, v. 34, n. 1, p. 40-48, jan./fev. 2019.

TUNES, E.; PRESTES, Z. A criança pré-escolar e o ensino remoto. In: INSFRAN, F. F. N. *et al.* (org.). **Fraturas expostas pela pandemia: escritos e experiências em educação**. Campos dos Goytacazes: Encontrografia, 2020.

VASCONCELLOS, M. B. de; ANJOS, L. A. dos; VASCONCELLOS, M. T. L. de. Estado nutricional e tempo de tela de escolares da Rede Pública de Ensino Fundamental de Niterói, Rio de Janeiro, Brasil. **Cadernos de Saúde Pública**, v. 29, n. 4, p. 713-722, abr. 2013. Disponível em: <https://www.scielosp.org/article/csp/2013.v29n4/713-722/pt/>. Acesso em: 10 nov. 2021.

WALSH, J. J. *et al.* Associations between 24 hour movement behaviours and global cognition in US children: a cross-sectional observational study. **The Lancet Child & Adolescent Health**, v. 2, n. 11, p. 783-791, 2018. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S2352464218302785>. Acesso em: 10 dez. 2021.

WERNET, M. Pandemia e o tempo de tela por crianças e adolescentes. **InformaSUS Ufscar**, jul. 2020. Disponível em: <https://www.informasus.ufscar.br/pandemia-e-o-tempo-de-tela-por-criancas-e-adolescentes/>. Acesso em: 30 nov. 2021.

WINNICOTT, D. W. O primeiro ano de vida. In: **A família e o desenvolvimento individual**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. São Paulo: Ubu, 2020.