

# **INFÂNCIAS NA ERA DIGITAL: UM ESTADO DO CONHECIMENTO SOBRE O USO DE TELAS NA PRIMEIRA INFÂNCIA**

**CHILDHOODS IN THE DIGITAL AGE: A STATE OF KNOWLEDGE ON THE USE  
OF SCREENS IN EARLY CHILDHOOD**

Ciências Humanas, Ciências da Saúde • 14/10/2026

REGISTRO DOI: [10.70773/revistatopicos/791961773](https://doi.org/10.70773/revistatopicos/791961773)

---

Samara Eduarda Primaz

---

## RESUMO

O presente artigo tem como objetivo mapear, analisar e sistematizar a produção científica sobre o uso de tecnologias digitais na infância do período de 2020 a 2025. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, do tipo estado do conhecimento, fundamentada na análise de conteúdo, a partir de artigos selecionados no Portal de Periódicos da CAPES. Os resultados indicam a predominância de abordagens cautelosas quanto ao uso de telas, destacando possíveis impactos no desenvolvimento infantil e a necessidade da mediação adulta e do controle de tempo de exposição. Observam-se, ainda, tensionamentos entre benefícios e prejuízos das tecnologias digitais e evidencia-se a necessidade de aprofundar os estudos sobre processos de constituição humana na cultura digital.

**Palavras-chave:** Tecnologias Digitais; Infância; Constituição do Humano.

## ABSTRACT

This article aims to map, analyze, and systematize scientific literature regarding the use of digital technologies during childhood, covering the period from 2020 to 2025. It is a qualitative study—specifically a "state-of-knowledge" review—based on content analysis of articles selected from the CAPES Journal Portal. The results indicate a predominance of cautious approaches regarding screen use, highlighting potential impacts on child development and the need for adult mediation and the regulation of screen time. Furthermore, tensions between the benefits and drawbacks of digital technologies are observed, highlighting the need for further study into the processes of human development within digital culture.

**Keywords:** Digital Technologies; Childhood; Human Development.

## 1. INTRODUÇÃO

Na segunda metade do século XX, o sentimento de entusiasmo e euforia tomava conta de uma sociedade esperançosa em relação ao futuro. Menos pessoas sofriam com a fome, a expectativa média de vida aumentou e a tecnologia inspirou uma ideia de futuro jamais imaginada até então. O cotidiano humano foi atravessado pelas tecnologias digitais e suas possibilidades, e essas ferramentas passaram a ocupar um lugar central na organização da vida social, influenciando práticas cotidianas, formas de comunicação e relações. No entanto, como toda novidade, carrega consigo contradições e pontos nevrálgicos, nem sempre positivos. É nesse aspecto que se observam os benefícios que a nova era digital trouxe, ao passo em que se intensificam os debates acerca dos possíveis prejuízos, principalmente quando o foco recai sobre os cérebros em formação e nas conexões e estruturas cerebrais que se desenvolvem no início da vida.

Esse problema se intensifica quando analisamos, enquanto educadores que transitamos entre a era pré-digital e a era digital atual, os desafios e as inquietações acerca das dificuldades de atenção, concentração, gerenciamento de emoções, dificuldades de socialização e, ainda, a falta de contato e relações humanas que parecem marcar a organização social contemporânea. O acesso precoce a dispositivos como *smartphones*, *tablets* e outras telas têm fomentado debates intensos no campo educacional, da psicologia e da sociologia, especialmente no que se refere aos impactos no desenvolvimento infantil.

Portanto, esse estudo se justifica pela necessidade de compreender o estado atual das pesquisas sobre o tema, de forma a contribuir para o avanço das discussões no campo da educação e da infância, especialmente frente às transformações impostas pela cultura

digital contemporânea. Para isso, esta investigação mapeia, analisa e sistematiza a produção científica sobre o uso de tecnologias digitais na infância, no período de 2020 a 2025, no banco de periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), buscando identificar tendências, tensionamentos e possíveis lacunas.

O presente trabalho está dividido em cinco seções, sendo a primeira esta Introdução, a segunda seção contempla os procedimentos metodológicos adotados, a terceira apresenta os resultados do mapeamento e a quarta seção apresenta e analisa os dados produzidos, à luz das categorias construídas. Por fim, a quinta seção reúne as considerações finais do estudo.

## **2. PERCURSO METODOLÓGICO**

Para dar conta do objetivo proposto, optou-se por uma abordagem qualitativa de análise de conteúdo enquanto alternativa para “responder ao desafio da compreensão dos aspectos formadores/formantes do humano [...]”. Bem como por ser um método que permite “a não neutralidade, a integração contextual e a compreensão de significados nas dinâmicas histórico-relacionais” (André; Gatti, 2010, p.3-4). Assim, como pesquisa teórica de natureza qualitativa, que se utilizou da técnica de análise de conteúdo, a presente investigação percorreu o seguinte caminho, inspirada em Bardin (2020, p.121):

1. A pré-análise, que consistiu na definição dos descritores, na busca no portal de periódicos e na leitura dos títulos e resumos, visando a seleção dos materiais que compuseram a análise;

2. A partir da leitura na íntegra dos trabalhos selecionados, aconteceu a exploração do material. Isso possibilitou a categorização temática dos textos analisados, de acordo com a recorrência e a pertinência em relação ao objeto de estudo;
3. Por fim, a partir do processo de exploração do material, foi feito o tratamento dos resultados, a inferência e a interpretação. Assim, foi possível identificar tendências, posicionamentos divergentes e lacunas.

Para o estado do conhecimento, foi consultado o banco de periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), tendo em vista a baixa incidência de teses e dissertações relacionadas ao assunto no Catálogo de Teses e Dissertações da mesma instituição, sendo o portal de periódicos uma base abrangente e relevante para o campo acadêmico no Brasil. A busca foi realizada na modalidade avançada, fazendo uso das seguintes palavras (descritores), relevantes para a elaboração do presente estudo: “Mundo Digital *and* crianças *and* infância”, “Telas *and* infância”, “Dependência de telas” e “Era Digital *and* formação docente”.

O recorte temporal compreendeu o período entre: 2020 e 2025. A busca também foi filtrada por trabalhos revisados por pares, de acesso aberto e de produção nacional. O percurso de seleção, dos resultados encontrados, ocorreu em três etapas: (1) leitura dos títulos, (2) leitura dos resumos e (3) leitura integral dos textos selecionados. Portanto, os critérios de inclusão adotados foram: (a) artigos científicos revisados por pares; (b) publicados entre 2020 e 2025; (c) disponíveis em acesso aberto; (d) de produção nacional; e (e) que abordassem diretamente a relação entre tecnologias digitais e

infância. Foram excluídos estudos duplicados, trabalhos que não apresentam aderência ao tema e publicações que não se configuram como artigos científicos.

Para a primeira combinação de descritores “Mundo Digital *and* Criança *and* Infância”, e aplicando os filtros mencionados, foram encontrados 17 trabalhos. Após a leitura dos títulos e resumos, 4 trabalhos foram selecionados. Na segunda combinação “Telas *and* Infância” foram encontrados 22 trabalhos, dos quais 7 artigos científicos foram selecionados.

Na terceira combinação entre “Dependência de Telas” foram encontrados 4 trabalhos, dos quais 1 artigo foi selecionado, sendo que 3 já haviam sido selecionados nos descritores acima.

Na quarta e última combinação, “Era Digital *and* Formação Docente”, foram encontrados 50 trabalhos, porém, após a leitura dos títulos e resumos, nenhum trabalho foi selecionado, pois não estavam diretamente ligados ao foco da pesquisa.

Foram inicialmente selecionados 12 artigos para compor o corpus da pesquisa. A partir da aplicação dos critérios de inclusão e exclusão, bem como da leitura integral dos estudos, 7 artigos foram considerados aderentes às categorias analíticas definidas, constituindo, assim, o conjunto de trabalhos que foram categorizados.

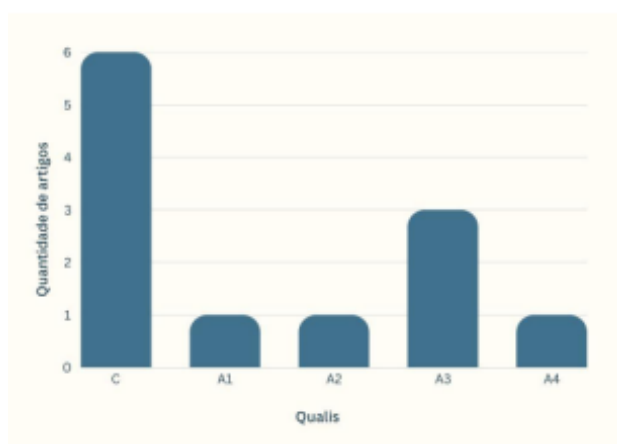
### **3. RESULTADOS DO MAPEAMENTO**

A análise dos resultados das combinações dos descritores indica que há maior número de resultados na combinação “era digital *and* formação docente” com 50 trabalhos encontrados, seguindo de

“telas *and* infância” com 22 trabalhos e depois “mundo digital *and* criança *and* infância” com 17 trabalhos. Por último, a combinação “dependência de telas” com 4 trabalhos encontrados. Foi observado também que muitos desses trabalhos se repetiam em outro descritor. Esses achados indicam uma ampliação das investigações focadas na formação docente e nas infâncias inseridas na cultura digital.

O Gráfico 1 representa a Qualis (classificação dos periódicos científicos dos programas de pós-graduação) de forma a analisar a qualidade das produções consideradas na presente pesquisa.

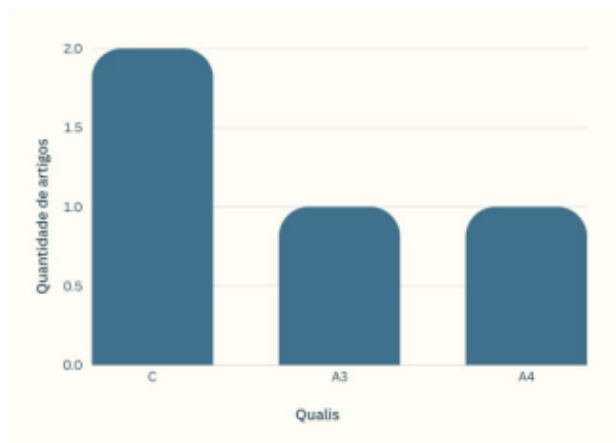
**Gráfico 1.** Qualis periódicos selecionados



**Fonte:** A AUTORA (2025).

O gráfico 2 representa os resultados da busca pela classificação Qualis dos periódicos dos descritores “Mundo Digital *and* Criança *and* Infância” que resultou em 17 artigos, destes, 4 foram selecionados.

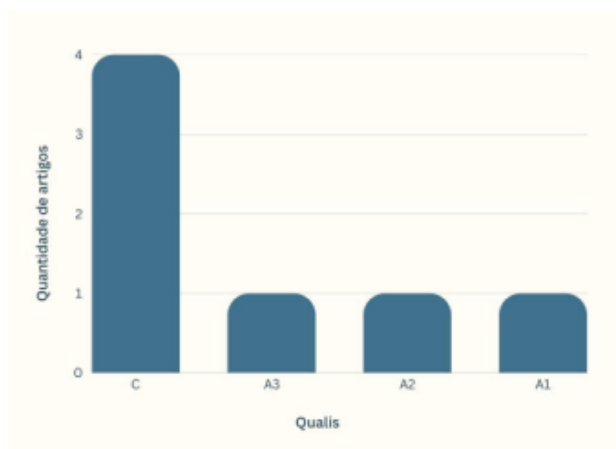
**Gráfico 2.** Resultados referente a Qualis dos periódicos selecionados dos descritores: “Mundo Digital, Criança, Infância”



**Fonte:** A AUTORA (2025).

O gráfico 3 apresenta, então, os resultados para a pesquisa com a seguinte combinação de descritores: “Telas, Infância”, onde foram encontrados 22 trabalhos, dos quais 7 foram selecionados.

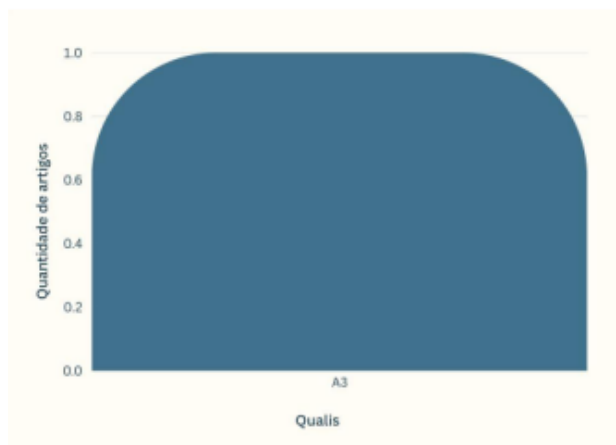
**Gráfico 3.** Resultados referentes a Qualis dos trabalhos selecionados nos descritores “Telas, Infância”



**Fonte:** A AUTORA (2025).

O gráfico 4 apresenta os resultados para a pesquisa com os descritores: “Dependência de Telas”, onde foram encontrados 4 trabalhos, dos quais 1 foi selecionado, sendo que outros 3 já haviam sido selecionados em outras combinações de descritores acima.

**Gráfico 4.** Resultados referentes a Qualis do trabalho selecionado no descritor “Dependência de Telas”



**Fonte:** A AUTORA (2025)

Ao interpretar os gráficos, é possível perceber uma distribuição equilibrada entre produções publicadas em periódicos de maior classificação (estratos A1 a A4) e aquelas situadas no estrato C, com seis artigos em cada grupo.

Tal cenário indica que as discussões acerca da infância e das tecnologias digitais têm sido difundidas tanto em veículos de maior prestígio acadêmico quanto em periódicos de menor impacto, sugerindo, por um lado, a consolidação progressiva do tema no campo científico e, por outro, sua ampla circulação em diferentes espaços de divulgação.

#### **4. ANÁLISE E DISCUSSÃO**

Esta seção apresenta os resultados da pesquisa, os quais foram analisados e classificados em consonância com o problema e objetivo do presente estudo. Através disso, foi possível evidenciar e analisar os tensionamentos, as tendências e as lacunas presentes no campo das tecnologias digitais na infância.

Após a leitura flutuante dos resumos, foram categorizados os três trabalhos selecionados nos resultados dos descritores “Mundo

Digital *and* Crianças *and* Infância” representados no Quadro 1 para posterior análise e discussão.

**Quadro 1.** Resultados categorizados dos descritores “Mundo Digital *and* Crianças *and* Infância”.

| CATEGORIA                                                    | AUTOR/ANO                                                                                                                  | QUANTIDADE                              |
|--------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| Impactos da exposição precoce às telas                       | Maria Souza dos Santos;<br>Sandra Canal;<br>Andreia Mendes dos Santos. 2023.                                               | 1 artigo selecionado nesta categoria.   |
| Repercussão do uso das tecnologias digitais nas brincadeiras | Ivonilda Soares Petri;<br>Raquel Flores de Lima Rodrigues. 2020;<br>Roberta Franciele Silva;<br>Marta Regina Furlan. 2023. | 2 artigos selecionados nesta categoria. |

**Fonte:** A AUTORA (2025).

O artigo selecionado na categoria “Impactos da exposição precoce às telas” foi fundamentado sob o tensionamento entre benefícios e nocividades das tecnologias na infância. O estudo aconselhou que “[...] os pais, educadores e a sociedade adotem uma abordagem equilibrada e consciente no uso dessas tecnologias por crianças, incentivando o desenvolvimento saudável tanto físico quanto mental” (Santos; Canal; Santos, 2023, p.111).

Ao apontar os benefícios do uso de tecnologias na infância, como o uso de “vídeos, imagens, histórias, simulações e muito mais”, a

pesquisa pontua que tais recursos podem “enriquecer a experiência de aprendizado, fornecer informações em formatos variados, atender a diferentes estilos de aprendizado e a ajudar as crianças a entenderem conceitos de maneiras diferentes” (Santos; Canal; Santos, 2023, p.107).

Ao discorrer sobre os benefícios do uso dessas ferramentas sob a premissa de enriquecimento das experiências, o trabalho não explicita as concepções de experiência que o fundamentam. Nesse sentido, ao estabelecer uma relação entre experiência e o acesso a informações em diferentes formatos, abre-se margem para interpretações que podem reduzir a experiência ao mero acúmulo de informações.

Larrosa (2014, p.19) ao tecer análises acerca da “sociedade da informação<sup>1</sup>”, aponta que existe hoje uma obsessão pela informação e por estar, constantemente, informado, mas essa busca está intrinsecamente ligada à ausência de experiência. Ele afirma que, “[...] o que consegue é que nada lhe aconteça”, isso porque o excesso de informações não deixa lugar para a experiência, e daí vem o foco contemporâneo na informação “[...] e toda a retórica destinada a constituir-nos como sujeitos informantes e informados; a informação não faz outra coisa que cancelar nossas possibilidades de experiência” (Larrosa, 2014, p.18).

A partir do momento em que o estudo se propõe a dar conta do objetivo de “propor uma reflexão aprofundada sobre os efeitos nocivos da exposição precoce das crianças às telas e as implicações no seu desenvolvimento físico e mental”, ele pontua, de maneira mais enfática, a nocividade da exposição excessiva às telas, principalmente pela população pediátrica. Assim, ao se utilizar de

recomendações internacionais, como as da OMS (Organização Mundial de Saúde) acerca desse tema, demonstra que existe uma preocupação geral acerca do bem estar das crianças no contexto contemporâneo digital.

Desmurget (2023, p. 44) ressalta que “[...] aquilo que é “comprometido” porque as telas privam a criança de um certo número de estímulos e experiências essenciais se revela difícil de recuperar em seguida”. A pesquisa analisada também afirma que os primeiros anos de vida são essenciais, no que diz respeito a questões de aprendizagem e desenvolvimento cerebral.

Nessa perspectiva, é importante que as crianças vivam experiências ricas em interações, afetos, linguagem etc. No entanto, tais repertórios têm sido progressivamente empobrecidos à medida que são substituídos pela inserção precoce e excessiva nas telas, observando que “[...] mais de um terço das crianças com menos de 1 ano ingerem uma hora e meia de telas por dia” nesse contexto contemporâneo mediado pelo ambiente online (Desmurget, 2023, p. 47). Como resultado, o estudo observou “[...] a necessidade de efetivar parcerias colaborativas entre escola, famílias, profissionais de saúde e especialistas em tecnologia” (Santos; Canal; Santos, 2023, p.102).

O trabalho analisado abre espaço para o tensionamento entre possíveis benefícios e possíveis prejuízos no uso de telas na infância. Apesar de afirmar que os benefícios das tecnologias para o desenvolvimento infantil estão conectados a uma mediação adulta, o estudo não deixa claro se os benefícios se sobrepõem aos prejuízos apontados, o que fragiliza a compreensão do uso como efetivamente benéfico para o desenvolvimento.

Assim, se faz pertinente ressaltar que por mais que conheçamos os benefícios das tecnologias digitais para a sociedade, na perspectiva da facilidade e agilidade de comunicação, por exemplo, é preciso muita cautela ao considerá-las “benéficas” para a aprendizagem, principalmente no que tange à primeira infância, enquanto etapa sensível para o desenvolvimento do cérebro.

O trabalho analisado contribui ainda, para que a partir dele se possa observar outros aspectos importantes relacionados ao uso de tecnologias digitais na infância. Nesse movimento, percebe-se que o debate se estrutura, geralmente, a partir do olhar adulto, o que acaba por conferir menor visibilidade às experiências das próprias crianças. Assim, abre-se espaço para ampliar a compreensão sobre quais experiências as crianças estão construindo no mundo digital.

Os estudos da categoria “Repercussão do uso das tecnologias digitais nas brincadeiras”, abordam os impactos da era digital no brincar, nos brinquedos e no consumo infantil. No primeiro artigo selecionado, de Petri e Rodrigues (2020), o brincar é enfatizado como base para a construção de aprendizagens na infância, abarcando um referencial teórico focado na importância da educação infantil e do brincar para o desenvolvimento das crianças, relacionando esses aspectos com as implicações da tecnologia digital. Segundo o estudo, o

*[...] apelo à industrialização do brincar, por meio de jogos e mídias eletrônicas, reduziu o lúdico em diversão consumista não criadora, na qual a criança ao invés de experimentar, explorar, conhecer o mundo, criando-o e modificando-o à sua vontade, fica submissa a controlar brinquedos à distância ou a comandar movimentos de figuras na tela (Petri; Rodrigues, 2020, p.15).*

Considerando o brincar enquanto prática cultural historicamente situada, e portanto, mutável de acordo com a cultura (inclusive digital), abre possibilidades de reflexão sobre quais as experiências online, sob a premissa de “brincar”, estão sendo vividas pelas crianças nos contextos contemporâneos. Pensar sobre as implicações da diversão consumista, do brincar passivo e da ausência de protagonismo, criação e autonomia nas mídias e jogos digitais também precisa ser olhada sob o viés da construção de subjetividades e da constituição das identidades humanas, mediadas e construídas nesse ambiente. Portanto, o estudo analisado, ao privilegiar a industrialização do brincar, abre espaço para uma problematização da constituição das subjetividades no contexto da lógica digital consumista.

A pesquisa analisada indica que o uso excessivo de telas, tanto por adultos quanto por crianças, pode impactar negativamente as relações de convívio familiar, ao reduzir interações e diálogos e favorecer o distanciamento entre pais e filhos. Entretanto, ao analisar esse fenômeno é necessário considerar, ainda, que as práticas digitais dos pais tendem a influenciar e configurar os modos de uso das tecnologias das crianças.

Desmurget (2023, p.55) esclarece que o consumo de telas pelas crianças aumenta conforme o dos pais, isto é, os hábitos da família interferem nos hábitos das crianças, o que evidencia outro aspecto importante: a relevância da reeducação dos adultos quanto ao uso indiscriminado de mídias digitais. Além disso, Desmurget (2023, p.56) destaca ainda que é preciso orientar, explicar e esclarecer para as crianças os perigos e influências negativas das telas no desenvolvimento. Tal perspectiva amplia o debate ao reconhecer a importância de que as crianças se apropriem dos riscos associados às tecnologias digitais, considerando-as como sujeitos ativos em seus processos de inserção na cultura digital.

O segundo estudo da categoria “Repercussão do uso das tecnologias digitais nas brincadeiras” também aborda o brincar infantil influenciado pela indústria do consumo e traz uma breve contextualização acerca da infância e das mudanças no brincar. Nesse movimento, problematiza o viés consumista exercido pelo “brincar tecnológico” (brincar com *smartphones*, *tablets*, *videogames* etc.), e como esse contexto é incentivado quando as tecnologias digitais são vistas como aliadas, acabando por substituir interações importantes, a fim de

*[...] permitir aos pais que façam as compras no supermercado sem birras, garantir um almoço de domingo tranquilo na casa dos avós, para acalmar o choro, controlar a energia das crianças, para estimulação alimentar e também para o descanso, tornando-se assim as “novas chupetas” e “babás” da modernidade (Silva; Furlan, 2023, p. 346).*

Nessa perspectiva, o trabalho analisado aborda a naturalização do uso das tecnologias como uma estratégia de regulação de

comportamentos, o que sugere a inserção das telas e mídias digitais enquanto ferramentas voltadas à funcionalidade e à regulação das dinâmicas familiares. Além disso, direciona o debate para a responsabilização social frente à formação oferecida às crianças na cultura digital.

Ao fazer tessituras entre as mutações do brincar, do brinquedo e da infância, a pesquisa também permite ampliar as reflexões acerca das subjetividades e identidades que estão sendo constituídas, evidenciando uma temática que carece de aprofundamento no campo das tecnologias na infância.

Na sequência, a análise contempla os três trabalhos selecionados, com maior proximidade do tema central deste estudo, resultante da busca pelos descritores “Telas AND Infância”, representados no Quadro 2.

**Quadro 2.** Resultados selecionados dos descritores “Telas AND Infância”

| CATEGORIA                                              | AUTOR/ANO                                                                                                                                                                                             | QUANTIDADE                                |
|--------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| Tempo de tela como fator agravante                     | Juliana Nogueira Pontes Nobre;<br>Juliana Nunes Santos;<br>Lívia Rodrigues Santos;<br>Sabrina da Conceição Guedes; Leiziane Pereira;<br>Josiane Martins Costa;<br>Rosane Luzia de Souza Moraes. 2021. | 1 artigo selecionado nesta categoria      |
| Implicações neuropsicológicas a partir do uso de telas | Eduardo Mendonça Tiveron;<br>Bruna Kaspary;                                                                                                                                                           | 2 trabalhos selecionados nesta categoria. |

|  |                                                                                                                                |  |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|  | Ana Carolina de Lacerda.<br>2024;<br>Maristela Jaqueline Reis<br>Peixoto;<br>Paula Argemi Cassel;<br>Juliana Bredemeier. 2020. |  |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

**Fonte:** A AUTORA (2025)

Entre os aspectos que se destacam na pesquisa selecionada na categoria “Tempo de tela como fator agravante”, está o esforço em compreender o uso de telas a partir de seus determinantes, incorporando variáveis relacionadas ao contexto familiar e socioeconômico, o que amplia a compreensão para além de abordagens centradas apenas nos efeitos das tecnologias, deslocando o debate para o uso socialmente produzido das telas. Nesse sentido, ao se propor “[...] investigar os fatores determinantes no tempo de tela total, incluindo televisão e mídias interativas em crianças na primeira infância” (Nobre *et al.*, 2021, p. 1128), o estudo se ocupa em compreender o porquê as crianças usam telas, para além das perspectivas centradas, exclusivamente, nos impactos das telas no desenvolvimento.

Em concomitância aos outros estudos analisados, a pesquisa também destacou que na primeira infância é preciso oportunizar “[...] vínculos afetivos saudáveis, espaço adequado para a liberdade de movimento, brincadeiras livres e disponibilidade de brinquedos e/ou materiais de aprendizagem, entre outros fatores” (Nobre *et al.*, 2023, p. 1128). Diante disso, observa-se, a partir das produções analisadas, uma tendência a reafirmar a centralidade das experiências não mediadas por telas para o desenvolvimento infantil, especialmente nos primeiros anos de vida.

Ao analisar que o tempo de tela entre as crianças tem aumentado, o trabalho selecionado aponta que “[...] viver em um ambiente multitela, por exemplo, televisão, *tablet*, computadores, *smartphones*, pode incentivar o uso da tela precocemente na primeira infância” (Nobre *et al.*, 2023, p. 1128), indicando uma convergência com os outros estudos analisados: o ambiente familiar e os hábitos digitais dos adultos configuram elementos centrais na forma como as crianças se relacionam com as telas.

Nesse sentido, a compreensão acerca do tempo de tela se configura através da perspectiva de que, se os integrantes adultos da família possuem o hábito de passar horas e horas em frente às telas, é, primeiramente, porque possuem diversos dispositivos à disposição, e, desse modo, as crianças também ficam expostas, por longo períodos, à esses dispositivos.

O estudo contribui ao evidenciar que o tempo de tela na infância é multifatorial, isto é, é atravessado por múltiplos fatores, especialmente aqueles relacionados ao contexto familiar e às condições socioeconômicas, deslocando a análise de abordagens centradas exclusivamente nos efeitos das tecnologias. Contudo, ao privilegiar os fatores que contribuem para o tempo de tela, o trabalho também acaba por não abordar as experiências das crianças e seus processos de subjetivação e constituição humana no contexto digital. O que sugere, então, uma temática pouco explorada nesse campo.

No primeiro estudo da categoria “Implicações neuropsicológicas a partir do uso de telas”, o uso das mídias digitais é abordado sob o viés do desenvolvimento neuropsicológico, e se propõe a “descrever as consequências do uso de telas nas crianças por meio de uma

revisão integrativa da literatura” (Tiveron; Kaspary; Lacerda, 2024, p.2). Desse modo, avalia que o uso de telas, excessivo e sem mediação, é um fator de risco para a aquisição de linguagem, habilidades motoras e psicossociais.

Nessa perspectiva, o trabalho analisa a influência do uso de telas na aquisição da linguagem, na qualidade do sono, no desenvolvimento social, e ainda, em problemas oculares, concluindo que “[...] os impactos relacionados ao uso excessivo de telas são inúmeros e que podem aparecer a longo prazo, prejudicando o desenvolvimento da criança” (Tiveron; Kaspary; Lacerda, 2024, p.8). Assim, aconselha que, para os futuros estudos na área, “é de fundamental importância continuar explorando formas de melhorar a segurança e a qualidade do desenvolvimento neuropsicomotor das crianças, principalmente nas idades iniciais, de 0 a 2 anos” (Tiveron; Kaspary; Lacerda, 2024, p.8).

Sendo assim, a pesquisa também traz caminhos para a inserção das crianças na cultura digital: é preciso observar as recomendações das organizações de saúde. A Sociedade Brasileira de Pediatria, por exemplo, recomenda que crianças com menos de dois anos não sejam expostas às telas. Por fim, aponta o uso regulado de dispositivos digitais como fator determinante para evitar impactos negativos no desenvolvimento integral das crianças.

Nesse contexto, ao pensar em possibilidades que evitem os impactos prejudiciais das telas, Kang (2021, p.57) lembra que muitos dos padrões de uso de mídias digitais são moldados pelos hábitos. Na contramão dos hábitos viciosos e prejudiciais, é necessário ajudar as crianças a criar novos bons hábitos. Isso é possível através da diversão, do humor e da positividade, sendo provável que as crianças

associem bons sentimentos a isso, passando a apreciar novos hábitos fora do contexto digital.

A segunda pesquisa analisada, da mesma categoria, evidencia e contextualiza o processo de desenvolvimento e maturação do cérebro durante a infância, para, a partir disso, iniciar a discussão acerca das implicações do uso de telas nesse desenvolvimento. Assim como o corpus analisado, esse estudo também direciona o debate para os prejuízos na socialização e nas relações familiares, nas funções cognitivas, nas habilidades emocionais e comportamentais e, ainda, começa a direcionar a discussão para a dependência de telas e os mecanismos envolvidos nesse processo.

Como conclusão, argumenta que “o tempo de exposição à mídia parece nocivo ao desenvolvimento da atenção, memória, linguagem, funções executivas, habilidades sociais, competências emocionais e comportamentais, em etapas precoces” e, em concordância com as outras pesquisas analisadas, sugere que “pais, professores e profissionais adotem as instruções para o uso de telas com crianças e adolescentes com limite de tempo, de acordo com a faixa etária indicada” (Peixoto; Cassel; Bredemeier, 2020, p.15). Nesse sentido, observa-se que as produções analisadas, ainda que se utilizem de diferentes abordagens, tendem a convergir nos resultados acerca dos possíveis prejuízos associados ao uso de telas na infância, ao mesmo tempo em que reforçam a importância da mediação adulta e da regulação do tempo de exposição.

Por conseguinte, selecionamos, categorizamos e organizamos em quadro, ainda, o resultado selecionado dos descritores “Dependência de Telas”.

**Quadro 3.** Resultados selecionados dos descritores “Dependência de Telas”

| CATEGORIA             | AUTOR/ANO                            | QUANTIDADE            |
|-----------------------|--------------------------------------|-----------------------|
| Dependência de telas. | Elzilaine Domingues Mendes.<br>2020. | 1 artigo selecionado. |

**Fonte:** A AUTORA (2025).

A pesquisa selecionada se propõe a refletir sobre a relação entre tecnologias digitais e a constituição do psiquismo. Inicialmente, reconhece a importância do brincar para o desenvolvimento emocional, simbólico e social da criança, ressaltando que a substituição do brincar por objetos eletrônicos pode prejudicar esse processo.

Aponta, então, o que considera ser um norte para pensar a infância contemporânea: analisar as mudanças no interior das famílias e sua relação com a organização do laço social, e com o desenvolvimento psíquico das crianças. Sendo assim, se dedica a estabelecer um histórico dessas transformações, evidenciando que as tecnologias digitais, ao substituírem a interação com adultos e pares, podem comprometer a formação de vínculos afetivos sólidos e a aquisição de capacidades simbólicas essenciais ao desenvolvimento do sujeito. Nota-se que, ao privilegiar a dimensão do desenvolvimento psíquico e dos processos de subjetivação no contexto digital, o artigo adentra uma temática ainda pouco explorada nas demais produções analisadas.

Portanto, após discorrer sobre a nocividade da tecnologia digital para as crianças, o artigo passa a enfatizar a importância do brincar

para a constituição do sujeito, em concordância com o que foi visto nos outros estudos analisados, considera o brincar como eixo estruturante na infância. Nesse movimento, o estudo se debruça sobre as obras de Freud para contextualizar a importância e o lugar do brincar na vida de um sujeito em constituição, apontando que o brincar acontece a partir do “[...] contato com o outro, ou seja, a partir das primeiras relações que a criança estabelece com quem faz a função materna, pois, como dito anteriormente, a família é responsável pela transmissão da cultura e é na família que se inicia o processo de socialização da criança” (Mendes, 2020, p.8).

Como síntese das análises empreendidas, observa-se que as produções científicas recentes sobre tecnologias digitais na infância apontam para uma perspectiva cautelosa quanto ao uso de telas, especialmente na primeira infância, enfatizando seus possíveis impactos no desenvolvimento cognitivo, emocional e social. Nota-se, ainda, uma tendência à enfatizar a necessidade da mediação adulta e do controle do tempo de exposição como caminhos para minimizar tais efeitos.

Por fim, foi possível identificar lacunas relevantes no campo, especialmente no que diz respeito às investigações que se aprofundem acerca dos processos de constituição do humano no contexto digital. Nesse sentido, reafirma-se a necessidade de ampliar o olhar investigativo, incorporando perspectivas que possam contribuir para uma compreensão mais complexa das infâncias contemporâneas.

## **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A pesquisa no estado do conhecimento demonstrou, então, que a problemática das tecnologias digitais na infância tem sido mais debatida e pesquisada nos últimos anos, considerando as transformações da sociedade como um todo, e, conseqüentemente, das infâncias. A presente investigação teve como objetivo mapear, identificar, selecionar, categorizar e analisar as pesquisas que tratam das implicações da era digital nas infâncias, onde foram selecionados, observando os critérios de inclusão e exclusão deste artigo, 7 trabalhos para categorização e análise.

Sendo assim, as pesquisas encontradas e selecionadas para o presente trabalho apontam para uma postura mais contida frente à utilização de telas, principalmente na primeira infância, enfatizando os possíveis impactos no desenvolvimento cognitivo, físico, emocional e social das crianças e recomendam uma postura mediadora e equilibrada dos pais para com essas tecnologias no ambiente familiar.

Desse modo, o presente trabalho se faz relevante, ao sistematizar e problematizar o conhecimento produzido na área, sobre a relação entre as telas e a infância, bem como aponta caminhos para investigações que compreendam a complexidade da relação entre infâncias mediadas por telas e a constituição humana nesse contexto. Nesse sentido, trata-se de uma temática urgente, uma vez que já não se trata mais de futuro, mas das experiências constitutivas dos inícios da vida, já atravessados pela era digital.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ANDRÉ, Marli; GATTI, Bernadete A. **Métodos Qualitativos de Pesquisa em Educação no Brasil:** origens e evolução. Disponível em: <https://shre.ink/t5Tc>. Acesso em: ago. 2025.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo.** 4 ed. Lisboa: Edições 70, 2020.

DESMURGET, Michel. **A fábrica de cretinos digitais:** Os perigos das telas para nossas crianças. (Mauro Pinheiro). São Paulo: Vestígio, 2023.

KANG, Shimi. **Tecnologia na Infância.** (Tássia Carvalho). São Paulo: Editora Melhoramentos, 2021.

LARROSA, Jorge. **Tremores:** Escritos sobre experiência. Belo Horizonte: Autêntica, 2014.

MENDES, Elzilaine Domingues. Impasses na constituição do sujeito causados pelas tecnologias digitais. **Revista Subjetividades**, v. 20, e8984, 2020. Disponível em: <https://shre.ink/t5dw>. Acesso em: abr. 2025.

NOBRE, Juliana N. P. et al. Fatores determinantes no tempo de tela de crianças na primeira infância. **Ciência & Saúde Coletiva**, vol. 26, ed.3, p. 1127-1136, 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/csc/a/>. Acesso em: abr. 2025.

PEIXOTO, Maristela J.R.; CASSEL, Paula A.; BREDEMEIER, Juliana. Implicações neuropsicológicas e comportamentais na infância e adolescência a partir do uso de telas. **Research, Society and Development**, v. 9, n.9, e772997188, 2020. Disponível em: <https://shre.ink/t5Tm>. Acesso em: abr. 2025

SANTOS, Maria S.; CANAL, Sandra; SANTOS, Andreia M. A chegada precoce das telas na vida da criança e as implicações advindas dessa relação: papel preventivo e interventivo da escola. **Revista de Ciências Humanas**, Frederico Westphalen, v. 24, n. 2, p. 102-118, 2023. Disponível em: <https://shre.ink/t5dY>. Acesso em: abr. 2025.

SILVA, Roberta F. FURLAN, Marta R. Indústria cultural, infância e brincar em tempos de tecnologia. **Educ. Anál.**, Londrina, v.8, n.2, p.340-357, 2023. Disponível em: <https://shre.ink/t5d0>. Acesso em: abr. 2025.

TIVERON, Eduardo M.; KASPARY, Bruna; LACERDA, Ana C. Uso excessivo de telas na infância e seus prejuízos. **Research, Society and Development**, v. 13, n.11, e05131147225, 2024. Disponível em: <https://shre.ink/t5dJ>. Acesso em: abr. 2025.

---

<sup>1</sup> Termo utilizado por Larrosa (2014, p.19) para caracterizar a dinâmica contemporânea imbricada pela busca da informação, sendo a sociedade pensada como “[...] um mecanismo de processamento de informação” e constituída “[...] sob o signo da informação” e assim, portanto, carente de experiência.