

USO EXCESSIVO DE TELAS E O BRINCAR NA PRIMEIRA INFÂNCIA: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA SOBRE AS POSSÍVEIS REPERCUSSÕES PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

**EXCESSIVE SCREEN USE AND PLAY IN EARLY CHILDHOOD: A
BIBLIOGRAPHIC REVIEW ON THE POSSIBLE REPERCUSSIONS FOR CHILD
DEVELOPMENT**

Ciências Humanas, Ciências da Saúde • 21/10/2026

REGISTRO DOI: [10.70773/revistatopicos/792537286](https://doi.org/10.70773/revistatopicos/792537286)

Kailanny Sousa Brito¹

Amanda Jennyfer Coelho Costa²

RESUMO

A primeira infância constitui um período importante do desenvolvimento infantil, no qual as experiências de brincar contribuem para diferentes dimensões do desenvolvimento e convivem com a presença de tecnologias digitais. Considerando a relevância das experiências lúdicas e a necessidade de compreender as possíveis repercussões do uso excessivo de telas, o presente estudo aborda a relação entre o uso excessivo de telas, as experiências de brincar e o desenvolvimento infantil na primeira infância e tem como objetivo analisar, a partir da literatura científica, as possíveis repercussões dessa relação. Para alcançá-lo, buscou-se apresentar a importância das experiências de brincar para o desenvolvimento infantil, analisar a relação entre o uso excessivo de telas e as experiências de brincar e identificar possíveis repercussões sobre aspectos do desenvolvimento infantil. Realizou-se uma pesquisa de abordagem qualitativa, de caráter exploratório e procedimento bibliográfico, a partir do levantamento de produções científicas publicadas entre 2007 e 2025 em língua portuguesa e inglesa sobre o uso de telas, o brincar e o desenvolvimento infantil. Os resultados demonstraram que o brincar envolve experiências de interação, exploração, expressão e aprendizagem, relacionando-se a aspectos cognitivos, emocionais, sociais e motores; o uso excessivo de telas pode estar relacionado a mudanças nas experiências de brincar; e foram identificadas associações com atenção, linguagem, comportamento, regulação emocional e interação social. Com base na análise realizada, concluiu-se que o uso excessivo de telas pode estar relacionado a mudanças nas experiências de brincar e a possíveis repercussões no desenvolvimento infantil, sendo importante considerar o espaço ocupado pelas tecnologias diante de outras experiências presentes na rotina da criança.

Palavras-chave: Brincar; Desenvolvimento infantil; Primeira infância; Uso excessivo de telas.

ABSTRACT

Early childhood constitutes an important period of child development, during which play experiences contribute to different dimensions of development and coexist with the presence of digital technologies. Considering the relevance of play experiences and the need to understand the possible repercussions of excessive screen use, this study addresses the relationship between excessive screen use, play experiences, and child development in early childhood and aims to analyze, based on the scientific literature, the possible repercussions of this relationship. To achieve this objective, the study sought to present the importance of play experiences for child development, analyze the relationship between excessive screen use and play experiences, and identify possible repercussions on aspects of child development. A qualitative, exploratory, and bibliographic study was conducted based on a survey of scientific publications in Portuguese and English, published between 2007 and 2025, addressing screen use, play, and child development. The results demonstrated that play involves experiences of interaction, exploration, expression, and learning, relating to cognitive, emotional, social, and motor aspects; excessive screen use may be related to changes in play experiences; and associations were identified with attention, language, behavior, emotional regulation, and social interaction. Based on the analysis conducted, it was concluded that excessive screen use may be related to changes in play experiences and possible repercussions on child development, making it important to consider the space occupied by technologies in relation to other experiences present in the child's daily routine.

Keywords: Child development; Early childhood; Excessive screen use; Play.

1. INTRODUÇÃO

A primeira infância, período do nascimento aos 6 anos de idade, constitui uma fase importante do desenvolvimento infantil, marcada por diversas experiências e descobertas essenciais para a formação da criança. Nesse período, ocorrem mudanças nos aspectos cognitivos, emocionais, sociais e motores, tornando relevante compreender as experiências presentes no cotidiano infantil e sua relação com o desenvolvimento (Abud et al., 2024).

Dentre as experiências que fazem parte da infância, o brincar ocupa um papel significativo, pois possibilita à criança explorar o ambiente, desenvolver a criatividade e a imaginação, expressar emoções e estabelecer relações sociais. Além de uma atividade de entretenimento, essa prática constitui uma experiência que está relacionada a diferentes dimensões do desenvolvimento infantil, contribuindo na relação da criança consigo mesma, com outras pessoas e com o ambiente (Nascente, 2025).

Ao mesmo tempo em que o brincar permanece presente na infância, as tecnologias digitais passaram a ocupar um espaço importante no cotidiano infantil. Dispositivos com telas, como smartphones, tablets e computadores, possibilitam novas formas de entretenimento, comunicação e aprendizagem. A crescente utilização desses recursos também acompanha transformações nas formas de brincar, fazendo com que experiências lúdicas presenciais convivam com práticas mediadas por dispositivos digitais (Rocha et al., 2022).

Embora o uso das tecnologias possa apresentar vantagens, a exposição excessiva às telas configura uma questão que merece atenção quando relacionada à primeira infância. Diante desse contexto, o presente estudo delimita-se a analisar a relação entre o uso excessivo de telas, as experiências de brincar e o desenvolvimento infantil na primeira infância, considerando as possíveis repercussões dessa exposição sobre essas experiências e diferentes aspectos do desenvolvimento.

Nesse contexto, a relevância da pesquisa está relacionada à necessidade de compreender a presença crescente das tecnologias no cotidiano das crianças, considerando tanto as possibilidades proporcionadas pelos recursos digitais quanto as experiências que podem ser modificadas diante do seu uso excessivo. No âmbito acadêmico, a pesquisa contribui para a análise de produções científicas relacionadas ao uso excessivo de telas, às experiências de brincar e ao desenvolvimento infantil na primeira infância, possibilitando a compreensão de como a literatura científica tem abordado essa relação e quais aspectos do desenvolvimento infantil aparecem associados à exposição excessiva às telas.

Diante disso, o problema de pesquisa que norteia este estudo é: quais são as possíveis repercussões do uso excessivo de telas sobre as experiências de brincar e o desenvolvimento infantil na primeira infância? Para responder ao problema proposto, o objetivo geral deste estudo foi analisar, a partir da literatura científica, as possíveis repercussões do uso excessivo de telas sobre as experiências de brincar e o desenvolvimento infantil na primeira infância.

Para alcançar esse objetivo, foram estabelecidos como objetivos específicos: apresentar a importância das experiências de brincar

para o desenvolvimento infantil na primeira infância; analisar a relação entre o uso excessivo de telas e as experiências de brincar na primeira infância e identificar, com base na literatura científica, as possíveis repercussões associadas ao uso excessivo de telas sobre aspectos do desenvolvimento infantil na primeira infância.

No que se refere aos procedimentos metodológicos, trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, de caráter exploratório e procedimento bibliográfico. O levantamento bibliográfico foi realizado nas bases PubMed e Google Acadêmico, utilizando os descritores “uso excessivo de telas”, “brincar na primeira infância” e “desenvolvimento infantil”. Como critérios de inclusão, foram considerados estudos publicados entre 2007 e 2025, nos idiomas português e inglês, que abordassem o uso de telas na primeira infância e suas possíveis repercussões no desenvolvimento infantil.

Foram excluídas publicações que não apresentassem relação direta com a primeira infância e o uso excessivo de telas. A análise das publicações selecionadas ocorreu por meio da leitura dos estudos, da identificação de seus resultados e da seleção das informações relevantes, que foram organizadas de acordo com os objetivos específicos da pesquisa. Quanto aos limites da pesquisa, o estudo está delimitado à análise da produção científica disponível sobre o uso excessivo de telas, as experiências de brincar e o desenvolvimento infantil na primeira infância, não contemplando a realização de entrevistas, questionários ou outras formas de coleta de dados diretamente com crianças, pais ou profissionais.

O trabalho está organizado da seguinte forma: inicialmente apresenta-se esta introdução. Em seguida, apresenta-se a fundamentação teórica sobre a importância das experiências de

brincar para o desenvolvimento infantil na primeira infância, seguida da discussão sobre a relação entre o uso excessivo de telas e as experiências de brincar e, posteriormente, das possíveis repercussões do uso excessivo de telas em aspectos do desenvolvimento infantil. Por fim, são reunidos os resultados da análise realizada e as considerações finais, buscando responder ao problema de pesquisa.

2. BRINCAR, USO DE TELAS E DESENVOLVIMENTO NA PRIMEIRA INFÂNCIA

2.1. A Importância das Experiências de Brincar para o Desenvolvimento Infantil na Primeira Infância

A palavra brincar origina-se do latim “vinculum”, cujo significado está atribuído a “laço” e “vínculo”, sendo também derivada do verbo “vincire”, que significa encantar, seduzir e prender. Desde o início da história da humanidade, o brincar esteve presente na sociedade, passando por transformações ao longo dos vários períodos históricos e caminhando juntamente com a evolução da humanidade (Fernandes; Dias, 2021).

Nessa perspectiva, diversos teóricos contribuíram significativamente com estudos para a melhor compreensão acerca da criança em sua totalidade, levando em consideração a importância do brincar, como uma atividade que vai muito além da prática recreativa, sendo fundamental para o desenvolvimento na primeira infância. A infância é uma fase que estimula a criança a ser criança, e nela são encontradas brincadeiras que possibilitam vivências, trocas, aprendizados, criação de memórias e fortalecimentos de vínculos (Silva, 2022).

Em um estudo da obra “O Brincar e a Realidade”, Mendes (2023) destaca que Donald Woods Winnicott (1975) interpreta o brincar como uma forma de manifestação do próprio ser, considerando uma necessidade fundamental na infância que traz benefícios para o desenvolvimento psicológico. Nesse sentido, o brincar estabelece uma conexão entre o mundo interno e o externo da criança, permitindo que, por meio da criação, o indivíduo construa e descubra o seu self (Mendes, 2023).

Ampliando essa compreensão, Nascente (2025, p. 47) afirma que “o brincar ocupa um papel central na infância, sendo uma das formas mais significativas pelas quais a criança conhece o mundo, expressa emoções e desenvolve habilidades essenciais para seu crescimento”. Constituindo-se como um instrumento que permite à criança experimentar diferentes situações, a ação de brincar possibilita a exploração do ambiente que está ao seu redor, conhecendo cada vez mais a sua realidade (Nascente, 2025).

Para Vygotsky (1994, apud Silva, 2013), através de jogos e brincadeiras são proporcionados avanços no desenvolvimento cognitivo, além de exercitar as capacidades motoras, visuais, auditivas e táteis da criança. Em consonância com essa perspectiva, Jean Piaget (1978, apud Nascente, 2025) destaca que o jogo apresenta benefícios para o desenvolvimento cognitivo e simbólico, tornando possível que a criança entenda relações de causa e efeito, experimente diferentes papéis e atribua sentido às suas vivências.

Durante o processo de desenvolvimento infantil, Nascente (2025) ressalta que o brincar oferece experiências importantes que contribuem para a construção de habilidades sociais. Por meio das atividades lúdicas, a criança aprende a lidar com regras e desafios,

desenvolvendo o raciocínio e a capacidade de tomar decisões. Além disso, essas vivências favorecem a interação com outras crianças, contribuindo para a construção da empatia, da cooperação e da comunicação, fundamentais para a vida social e escolar (Nascente, 2025).

O brincar também contribui para o desenvolvimento emocional da criança. Por meio das brincadeiras, ela pode experienciar e aprender a lidar com frustrações e desafios, regular impulsos e expressar sentimentos de maneira mais adequada. Experiências como essas promovem o fortalecimento da autoestima e autoconfiança (Nascente, 2025). Logo, as experiências de brincar tornam-se fundamentais para formar indivíduos capazes de se expressar, aprender, estimular sua criatividade e se relacionar de forma saudável (Nascente, 2025).

Henri Wallon (2007) desempenhou um papel de grande significado com seus estudos relacionados ao desenvolvimento infantil, integrando aspectos como linguagem, afetividade, pensamento e movimento, destacando a importância das emoções e da motricidade como formas iniciais de expressão e comunicação da criança. Para o autor, o desenvolvimento ocorre de forma gradual, constituindo a criança como um ser sócio-cognitivo.

A criança repete nas brincadeiras as impressões que acabou de viver. Reproduz, imita. Para as menores, a imitação é a regra das brincadeiras. A única acessível a elas enquanto não puderem ir além do modelo concreto, vivo, para ter acesso à Instrução abstrata. Pois, inicialmente, sua compreensão é apenas uma assimilação do outro a si e de si ao outro, na qual a imitação desempenha precisamente um grande papel. (...) a imitação não é qualquer uma, é muito seletiva na criança. (Wallon, 2007, p. 67)

Nesse sentido, o brincar possibilita à criança reproduzir experiências vivenciadas e estabelecer relações com aquilo que observa em seu ambiente. A imitação, conforme Wallon (2007), apresenta um papel relevante nesse processo, especialmente nas primeiras experiências infantis, permitindo que a criança reproduza ações e comportamentos observados no outro. Assim, as experiências lúdicas também podem contribuir para a construção de aprendizagens e para o desenvolvimento das relações estabelecidas pela criança com o outro e com o ambiente. (Wallon, 2007).

2.2. A Relação Entre o Uso Excessivo de Telas e as Experiências de Brincar na Primeira Infância

Nas últimas décadas, a infância tem sido marcada pelo aumento do uso excessivo de telas, onde as crianças estão cada vez mais em contato com diversos tipos de dispositivos digitais, como smartphones, tablets e computadores, com isso, transformaram profundamente as formas de aprender, brincar e se comunicar (Rocha et al., 2022). Segundo Wang et al. (2023), o uso excessivo de telas pode ser como um padrão de utilização que interfere no

funcionamento da criança, podendo levar à perda de interesse por outras atividades e à redução das interações com outras pessoas.

A utilização moderada dessas tecnologias pode trazer benefícios para o desenvolvimento cognitivo infantil ao favorecer a aprendizagem e ao ampliar o acesso ao conhecimento (Viana, 2024). Por exemplo, livros digitais e aplicativos voltados para a leitura contribuem para o desenvolvimento das habilidades iniciais de leitura e estimulam o pensamento criativo em crianças (Doron et al., 2017; Liu et al., 2022, apud Viana et al., 2024).

Em contrapartida, Vasconcelos et al. (2023) apresentam que o contato excessivo com as telas pode estar relacionado a possíveis prejuízos no desenvolvimento da criança, que podem variar de acordo com a idade, considerando a formação das conexões neurais e as áreas do cérebro que são estimuladas. As transformações nas formas de brincar evidenciam mudanças no desenvolvimento durante a primeira infância (Vasconcelos et al., 2023).

Logo, atividades que antes eram marcadas pela espontaneidade, interação coletiva, criatividade e movimento corporal vêm sendo substituídas, gradativamente, por práticas mais individualizadas, repetitivas e mediadas pela tecnologia e pelos algoritmos digitais (Lima, 2025). Diante disso, brincadeiras tradicionais da infância acabam sendo menos frequentes no cotidiano infantil. Petri e Rodrigues (2020) alertam que essa transformação na maneira de brincar pode afetar diversos aspectos do desenvolvimento da criança, incluindo o comportamento, a aprendizagem, as relações sociais e a forma como ela explora e compreende o mundo ao seu redor.

De maneira semelhante, Lima (2025) afirma que a substituição das brincadeiras tradicionais por atividades digitais mais individualizadas e conduzidas pode impactar negativamente dimensões essenciais do desenvolvimento infantil. Entre os aspectos que podem ser prejudicados estão a convivência social, a empatia, a habilidade de resolver conflitos e o aprimoramento da capacidade motora fina (Lima, 2025).

Dessa maneira, as mudanças nas formas e características das práticas lúdicas tornam-se relevantes para compreender a relação entre o uso excessivo de telas e as experiências de brincar na primeira infância. As brincadeiras tradicionais, marcadas pela interação, conexão, criatividade e movimento corporal, passam a conviver com novas formas de experiências mediadas por dispositivos digitais, modificando a maneira como a criança brinca e se relaciona com o ambiente ao seu redor (Lima, 2025; Petri; Rodrigues, 2020).

2.3. Possíveis Repercussões do Uso Excessivo de Telas no Desenvolvimento Infantil na Primeira Infância

Abud et al. (2024) descrevem que a primeira infância abrange o período que vai do nascimento aos seis anos de idade e representa uma etapa importante para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social da criança. Nesse período, os dois primeiros anos apresentam especial relevância para o desenvolvimento cerebral e cognitivo, devido ao processo de amadurecimento de diferentes regiões do cérebro. Diante disso, o desenvolvimento adequado requer estímulos proporcionados por meio das brincadeiras e das interações sociais, experiências que não devem ser substituídas pela

exposição às telas (Anderson; Subrahmanyam, 2017, apud Abud et al., 2024).

Nessa fase, o sistema nervoso central (SNC) passa por um processo contínuo de desenvolvimento, marcado por intensa mielinização e reorganização das conexões sinápticas, atingindo um pico por volta dos dois anos de idade (Nobre et al., 2021). Ademais, as experiências adquiridas na primeira infância exercem um papel fundamental para um desenvolvimento integral saudável, já que esse período é marcado por intensa plasticidade cerebral (Vasconcelos et al., 2023).

Martins et al. (2024) afirmam que os efeitos relacionados ao uso de telas na primeira infância podem estar associados a diferentes fatores, entre eles o conteúdo acessado, o contexto de utilização dos dispositivos digitais e a atuação dos pais e cuidadores na regulação do tempo de exposição. Além disso, a introdução precoce desses dispositivos, especialmente quando acompanhada de uso excessivo, pode interferir no desenvolvimento neurológico infantil, afetando aspectos como a atenção e o processamento de informações (Martins et al., 2024).

Um estudo realizado por McArthur, Tough e Madigan (2022) apontou que crianças em idade pré-escolar expostas a mais de uma hora diária de telas apresentam maior probabilidade de desenvolver dificuldades tanto de internalização quanto de externalização, além de possíveis atrasos em marcos importantes do desenvolvimento. Os resultados indicaram ainda que o uso superior a duas horas por dia esteve associado a prejuízos na linguagem.

No que se refere à hiperestimulação digital, associada à frequência de respostas imediatas, Abud et al. (2024) indicam que isso pode

prejudicar a capacidade de atenção e a habilidade da criança de desenvolver tolerância à espera. Essas condições podem estar relacionadas à irritabilidade, à menor tolerância diante de situações frustrantes e à impulsividade. Além disso, esse contexto pode favorecer a preferência por atividades que demandem menor esforço cognitivo, contribuindo para o surgimento de ansiedade e frustração diante de tarefas que exigem maior empenho intelectual (Roberta; Tanabe, 2022, apud Abud et al, 2024).

De maneira convergente, Lillard e Peterson (2011) evidenciam em suas pesquisas danos na atenção, causados pela exposição demasiada aos estímulos tecnológicos, onde observaram que conteúdos marcados por rápidas alternâncias de imagens e informações fragmentadas, presentes em vídeos e aplicativos infantis, dificultam a manutenção do foco em atividades que exigem maior tempo de atenção.

No campo comportamental, Silva et al. (2025) apontam que o uso não moderado de telas pode estar associado a manifestações como ansiedade, irritabilidade, desatenção, hiperatividade e impulsividade em crianças pequenas. Embora alguns desses comportamentos também estejam presentes na sintomatologia do Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), essa associação não significa, por si só, a presença do transtorno ou o estabelecimento de uma relação causal entre o uso de telas e o TDAH.

Outro aspecto importante diz respeito às possíveis repercussões relacionadas ao uso excessivo de telas nas relações sociais e na interação da criança. Estudos realizados por Huang et al. (2024) apontam para a desregulação emocional, isolamento e diminuição da qualidade das interações sociais. Dessa forma, o uso excessivo de

tecnologias pode estar relacionado a mudanças nas formas de interação e na maneira como a criança estabelece relações com outras pessoas (Huang et al., 2024).

Enquanto McArthur, Tough e Madigan (2022) identificaram associações entre maior tempo de exposição às telas e dificuldades relacionadas ao desenvolvimento e à linguagem em crianças pré-escolares, Huang et al. (2024) discutem relações entre o tempo de tela, a desregulação emocional, o isolamento e a diminuição da qualidade das interações sociais.

Embora abordem diferentes dimensões, os estudos se complementam ao indicar que a análise do uso de telas na primeira infância precisa considerar diferentes aspectos do desenvolvimento infantil. Nesse sentido, a exposição excessiva às telas deve ser analisada considerando não somente o tempo de uso, mas também as experiências que podem ser reduzidas ou modificadas em função desse uso (Huang et al., 2024; Silva et al., 2025; McArthur, Tough e Madigan, 2022).

Diante da presença crescente das telas no cotidiano infantil, torna-se importante considerar que a exposição a esses recursos deve ser observada de acordo com a idade da criança e com a forma como ocorre esse uso. Nesse sentido, a Sociedade Brasileira de Pediatria (2024) apresenta recomendações específicas para diferentes faixas etárias, estabelecendo limites para o tempo de exposição e destacando a importância da supervisão dos responsáveis.

Evitar a exposição de crianças menores de 2 anos às telas, sem necessidade (nem passivamente!). Crianças com idades entre 2 e 5 anos, limitar o tempo de telas ao máximo de 1 hora/dia, sempre com supervisão de pais/cuidadores/responsáveis. Crianças com idades entre 6 e 10 anos, limitar o tempo de telas ao máximo de 1-2 horas/dia, sempre com supervisão de pais/responsáveis. (Sociedade Brasileira de Pediatria, 2024, p. 10)

Dessa forma, a orientação apresentada pela Sociedade Brasileira de Pediatria (2024) ressalta a necessidade de atenção à inserção desses recursos no cotidiano infantil, considerando a importância de preservar experiências essenciais ao desenvolvimento, entre elas o brincar. . Logo, as recomendações analisadas apontam a relevância de considerar o uso das tecnologias digitais em equilíbrio com outras experiências presentes na rotina da criança (Sociedade Brasileira de Pediatria, 2024).

3. CONSIDERAÇÕES E RESULTADOS

O presente estudo teve como objetivo analisar, a partir da literatura científica, as possíveis repercussões do uso excessivo de telas sobre as experiências de brincar e o desenvolvimento infantil na primeira infância. A partir da análise dos estudos selecionados, identificou-se que o brincar envolve experiências de interação, exploração, expressão e aprendizagem. Além disso, verificou-se que as experiências de brincar estão relacionadas a diferentes dimensões do desenvolvimento infantil, incluindo aspectos cognitivos, emocionais, sociais e motores.

No que se refere ao uso excessivo de telas, os estudos analisados permitiram identificar uma relação com mudanças nas formas e

características das experiências de brincar, considerando que a presença dos dispositivos digitais pode modificar a maneira como as crianças vivenciam suas práticas lúdicas, especialmente quando a exposição às telas ocupa um espaço significativo na rotina infantil. Diante disso, experiências presenciais que envolvem interação social, movimento corporal e exploração do ambiente podem ser reduzidas ou modificadas, passando a coexistir com formas de brincar mediadas por recursos digitais.

Quanto às possíveis repercussões no desenvolvimento infantil, a análise dos estudos identificou associações entre o uso excessivo de telas e diferentes aspectos do desenvolvimento, incluindo atenção, linguagem, comportamento, regulação emocional e interação social. Entretanto, os achados também indicam que essa relação não deve ser compreendida de maneira isolada, uma vez que fatores como o tempo de exposição, o conteúdo acessado, o contexto de utilização e a mediação realizada por pais ou cuidadores podem interferir nessa relação.

Dessa forma, os resultados não permitem compreender a tecnologia de maneira exclusivamente positiva ou negativa, mas evidenciam a necessidade de considerar como sua utilização se relaciona com as demais experiências presentes na rotina infantil. Assim, em resposta ao problema de pesquisa, a análise realizada permitiu compreender que o uso excessivo de telas pode estar relacionado a mudanças nas experiências de brincar e a possíveis repercussões em diferentes dimensões do desenvolvimento infantil na primeira infância.

Os estudos analisados contribuíram para evidenciar a importância de compreender essa relação, considerando não apenas a presença das tecnologias, mas também o espaço que elas ocupam diante de

outras experiências importantes para a criança, especialmente o brincar. Como limitação, destaca-se o recorte estabelecido para a pesquisa, direcionado à relação entre o uso excessivo de telas, as experiências de brincar e o desenvolvimento infantil na primeira infância, o que restringe a análise a esses aspectos específicos da temática.

Diante disso, pesquisas futuras poderão aprofundar a compreensão da relação entre o uso de telas e as experiências de brincar, considerando diferentes faixas etárias, formas de utilização dos dispositivos, contextos familiares e estratégias de mediação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABUD, A. B. D. C. et al. Os impactos do uso de telas na primeira infância. In: **Congresso Médico Acadêmico UniFOA**. 2024. Disponível em: <https://conferencias.unifoa.edu.br/congresso-medvr/article/view/1559>. Acesso em: 11 set. 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil**. Brasília: MEC, SEB, 2010. Disponível em: https://portal.mec.gov.br/dmdocuments/diretrizescurriculares_2012.pdf. Acesso em: 22 abril 2026.

FERNANDES, G.; DIAS, L. S. **Diálogos sobre a história do brincar**: das concepções de infância e educação infantil. 48F. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia). 2021. Disponível em: <https://repositorio.ifsp.edu.br/handle/123456789/3357>. Acesso em: 20 abril 2026.

HUANG, P. et al. Screen time, brain network development and socio-emotional competence in childhood: moderation of associations by parent-child reading. **Psychol Med.** 2024 Jul;54(9):1992-2003. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/38314509/>. Acesso em: 06 maio 2026.

LILLARD, A. S.; PETERSON, J. The immediate impact of different types of television on young children's executive function. **Pediatrics**, 2011 Oct;128(4):644-9. Epub 2011 Sep 12. PMID: 21911349; PMCID: PMC9923845. Disponível em: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9923845/>. Acesso em: 06 maio 2026.

LIMA, J. S. **Do brincar tradicional ao brincar digital:** as transformações lúdicas na infância conectada das crianças, uma revisão da literatura. 51F. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia), 2025. Disponível em: <https://sistemas2.uespi.br/bitstream/tede/3288/2/Monografia%20Completa.pdf>. Acesso em 17 maio 2026.

MCARTHUR, B. A.; TOUGH, S.; MADIGAN, S. Screen time and developmental and behavioral outcomes for preschool children. **Pediatr Res.** 2022 May;91(6):1616-1621. doi: 10.1038/s41390-021-01572-w. Epub 2021 May 19. PMID: 34012028. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/34012028/>. Acesso em: 04 maio 2026.

NASCENTE, D. A. A importância do brincar no desenvolvimento infantil. **Revista Educação Continuada**, v. 7, n. 1, p. 47-58, 2025. Disponível em: <http://host-client-assets.s3.amazonaws.com/files/educont/Edi%C3%A7%C3%A3o%20Completa.pdf>.

mpleta%20%20Revista%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20Continuada%20-%20vol%207%20N1%20JAN%202025.pdf#page=47. Acesso em: 21 abril 2026.

NERI, M. N. et al. **O impacto do uso de telas no desempenho ocupacional do brincar de crianças na primeira infância.** 39F. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Terapia Ocupacional), 2025. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/43904>. Acesso em: 22 abril 2026.

NOBRE, J. N. P. et al. **Fatores determinantes no tempo de tela de crianças na primeira infância.** 10F. (Programa de Pós Graduação Saúde, Sociedade & Ambiente) - Ciência & Saúde Coletiva, v. 26, n. 3, p. 1127–1136, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1413-81232021263.00602019>. Acesso em: 06 maio 2026.

PETRI, I. S.; RODRIGUES, R. F. L. Um olhar sobre a importância do brincar e a repercussão do uso da tecnologia nas relações e brincadeiras na infância. **Research, Society and Development**, [s. l.], v. 9, n. 9, e326997368, 2020. DOI: 10.33448/rsd-v9i9.7368. Disponível em: <https://rsdjournal.org/rsd/article/view/7368>. Acesso em: 17 maio 2026

ROCHA, M. F. A. et al. Consequências do uso excessivo de telas para a saúde infantil: uma revisão integrativa da literatura. **Research, Society and Development**, v. 11, n. 4, p. e39211427476, 2022. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/download/27476/24020/320582>. Acesso em: 03 maio 2026.

SILVA, I. R. D. et al. Tecnologia digital e sintomas de TDAH: que relação há nisso?. **Revista JRG de Estudos Acadêmicos**, v. 8, n. 18, p.

e082166-e082166, 2025. Disponível em:
<http://revistajrg.com/index.php/jrg/article/view/2166>. Acesso em: 06
maio 2026.

SILVA, K. J. D. **Os benefícios do brincar para o desenvolvimento intelectual e social da criança**. 27F. (Trabalho de Conclusão de Curso), 2013. Disponível em:
<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/4246/1/KJS26032014.pdf>. Acesso em: 22 abril 2026.

SILVA, M. H. D. A importância do ato do brincar para o desenvolvimento infantil. **Revista Científica da UniMais**, v. 19, n. 1, 2022. Disponível em:
<https://revistas.facmais.edu.br/index.php/revistacientificafacmais/article/download/17/15>. Acesso em: 20 abril 2026.

SILVA, V. S. D. da.; FURTADO, I. C. C. O lúdico como recurso metodológico na inclusão de alunos com deficiência intelectual no Ensino Fundamental. **Revista Educação Pública**, v. 20, n. 20, 2 jun. 2020. doi:10.22533/at.ed.35620170116. Disponível em:
<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/20/o-ludico-como-recurso-metodologico-na-inclusao-de-alunos-com-deficiencia-intelectual-no-ensino-fundamental>. Acesso em: 03 maio 2026.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. **Menos telas, mais saúde: atualização** 2024. Rio de Janeiro: SBP, 2024. (Manual de Orientação, n. 163, 13 ago. 2024). Disponível em: <https://www.sbp.com.br>. Acesso em: 05 maio 2026.

VASCONCELOS, Y. L. C. et al. O impacto do uso excessivo de telas no desenvolvimento neuropsicomotor de crianças: uma revisão sistemática. **Revista Foco**, v. 16, n. 11, p. 1-18, 2023. Disponível em:

<https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/view/3308>. Acesso em: 04 maio 2026.

VENTURA, L. C. P.; MENDES, A. E. F. G. O brincar como recurso terapêutico na compreensão da psicanálise winnicottiana. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 9, n. 2, p. 226-238, 2023. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/8404>. Acesso em: 22 abril 2026.

VIANA, L. A. et al. Saúde mental: os riscos em crianças e adolescentes pelo uso excessivo de telas: uma revisão integrativa. **Revista Sociedade Científica**, [S. l.], v. 7, n. 1, p. 657–677, 2024. Disponível em: <https://journal.scientificsociety.net/index.php/sobre/article/view/81>. Acesso em: 12 set. 2026.

WALLON, H. **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WANG, C.; QIAN, H.; LI, H.; WU, D.. The status quo, contributors, consequences and models of digital overuse/problematic use in preschoolers: a scoping review. **Frontiers in Psychology**, v. 14, art. 1049102, 2023. Disponível em: <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2023.1049102/full>. Acesso em: 10 out. 2026.

¹ Acadêmica do Curso de Psicologia da Faculdade de Educação Santa Terezinha – FEST, Imperatriz-MA. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

² Professora Especialista do Curso de Psicologia da Faculdade de Educação Santa Terezinha – FEST, Imperatriz MA. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)