

UNILEÃO
CENTRO UNIVERSITÁRIO DOUTOR LEÃO SAMPAIO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA

YANNE LUIZA DAMACENO DE LIMA

**COMO AS MÍDIAS SOCIAIS INFLUENCIAM NO COMPORTAMENTO DO
PÚBLICO INFANTIL NA PRIMEIRA INFÂNCIA**

JUAZEIRO DO NORTE - CE
2023

YANNE LUIZA DAMACENO DE LIMA

**COMO AS MÍDIAS SOCIAIS INFLUENCIAM NO COMPORTAMENTO DO
PÚBLICO INFANTIL NA PRIMEIRA INFÂNCIA**

Trabalho de Conclusão de Curso – Artigo Científico, apresentado à Coordenação do Curso de Graduação em Psicologia do Centro Universitário Dr. Leão Sampaio, em cumprimento às exigências para a obtenção do grau de Bacharel em Psicologia.

Orientador: PROF.ESP.NADYELLE DINIZ GINO.

JUAZEIRO DO NORTE - CE
2023

YANNE LUIZA DAMACENO DE LIMA

**COMO AS MÍDIAS SOCIAIS INFLUENCIAM NO COMPORTAMENTO DO
PÚBLICO INFANTIL NA PRIMEIRA INFÂNCIA**

Este exemplar corresponde à redação final aprovada do Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado à Coordenação do Curso de Graduação em Psicologia do Centro Universitário Dr. Leão Sampaio, em cumprimento às exigências para a obtenção do grau de Bacharel em Psicologia.

Data da Apresentação: 08/12/2023

BANCA EXAMINADORA

Orientador: PROF.ESP.NADYELLE DINIZ GINO.

Membro: PROF .ME. LARISSA MARIA LINARD RAMALHO.

Membro: ESP.GILCÉLIA GARCIA PINHEIRO

JUAZEIRO DO NORTE - CE
2023

COMO AS MÍDIAS SOCIAIS INFLUENCIAM NO COMPORTAMENTO DO PÚBLICO INFANTIL NA PRIMEIRA INFÂNCIA

Yanne Luiza Damaceno de Lima¹
Nadyelle Diniz Gino²

RESUMO

O uso de mídias sociais, estão cada vez mais frequentes na sociedade, bem como para crianças na fase da primeira infância, com isso a pesquisa busca identificar como o uso excessivo de tais mídias podem influenciar no desenvolvimento infantil a nível de alterações no comportamento, nível cognitivo, rotina de sono e no desenvolvimento social. Como objetivo geral se propõe identificar as causas e efeitos que o uso das telas pode ocasionar no desenvolvimento social e cognitivo no público da primeira infância. Para realização da pesquisa foi utilizado a pesquisa bibliográfica através das plataformas Google Scholar, BDTD (Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações.), BVS-Psi Brasil, Infociência, Minha Biblioteca, Portal do Domínio Público, Saber o portal do conhecimento e Scielo. Como resultado, os dados encontrados sinalizam que a exposição ao uso de telas e mídias de forma excessiva sem uma objetividade de tarefa específica, pode causar influência no comportamento infantil, dificuldades nas relações e afetar de forma psicológica e cognitiva, podendo causar dependência e dificuldade na ludicidade e criação de habilidades que a fase permite. Bem como, demonstra a importância do cuidado da família na supervisão ao uso dos equipamentos, e a importância da intervenção precoce quando identificado a necessidade, entendendo o desenvolvimento infantil e a aquisição de habilidades correspondente a cada fase.

Palavras-chave: Mídia Social. Primeira Infância. Desenvolvimento Infantil. Comportamento infantil.

ABSTRACT

The use of social media is increasingly common in society, as well as for children in early childhood, so the research seeks to identify how the excessive use of such media can influence child development in terms of changes in behavior, level cognitive, sleep routine and social development. The general objective is to identify the causes and effects that the use of screens can have on social and cognitive development in early childhood. To carry out the research, bibliographical research was used through the platforms Google Scholar, BDTD (Brazilian Digital Library of Theses and Dissertations.), BVS-Psi Brasil, Infociência, Minha Biblioteca, Public Domain Portal, Saber o portal do conhecimento and Scielo. As a result, the data found indicates that exposure to the use of screens and media excessively without a specific task objectivity, can cause influence on children's behavior, difficulties in relationships and affect psychologically and cognitively, which can cause dependence and difficulty in playfulness and creation of skills that the phase allows. As well, it demonstrates the importance of family care in supervising the use of equipment, and the importance of early intervention when the need is identified, understanding child development and the acquisition of skills corresponding to each phase.

Keywords: Social Media. Early Childhood. Child development. Childish behaviour.

¹Discente do curso de psicologia da UNILEÃO. Email: yanneluiza76@gmail.com

²Docente do curso de psicologia da UNILEÃO. Email: nadyelle@leaosampaio.edu.br

1 INTRODUÇÃO

O uso de mídias digitais na primeira infância tem se tornado frequente e acontecido cada vez mais precoce, na qual, as crianças, têm tido cada vez mais acesso a equipamentos eletrônicos como a televisão, que com o tempo, evoluíram para dispositivos de mídia como: smartphones e tablets; com isso, o uso prematuro dessas tecnologias e dessas exposições prolongadas tem apresentado impactos significativos dos quais destacam-se: alterações em seu comportamento, podendo apresentar agressividade, ansiedade, atrasos em seu desenvolvimento cognitivo na sua forma de pensar, raciocinar ou até mesmo na resolução de conflitos, bem como, na linguagem, atrasos sociais e descontrole emocional. Além dessas alterações, pode ser citado, mudanças na rotina do sono que podem influenciar em sua rotina diária, causando baixo rendimento em suas atividades, resultando prejuízos associados ao excesso de exposição a telas na primeira infância e no seu desenvolvimento psicossocial (Silveira, 2023).

Como mencionado anteriormente, o uso excessivo de tecnologias digitais nos primeiros anos de vida, vem trazendo malefícios, destacando-se a sociabilidade, habilidade essa que se trata de um dos aspectos fundamentais para o desenvolvimento infantil. Ao socializar, a criança se depara com vários cenários, situações e pessoas diferentes, o que contribui para que ela cresça com uma visão de mundo. O processo de socialização irá contribuir para que a criança aprenda conceitos básicos de convivência, como esperar sua vez, dividir algo, respeitar a si e ao próximo, entender, compreender e seguir instruções dadas e observadas, portanto, essas habilidades, fazem parte dos pilares para o processo de aprendizagem ao qual a criança é exposta. Com alto acesso às telas, as crianças ficam a maior parte do tempo focadas em um mundo virtual, desenvolvendo assim dificuldades na socialização com outras crianças, pois não recebeu estímulos adequados para interação e construção de vínculos (Ribeiro, 2020).

É importante considerar que o uso de tecnologias tem se tornado presente em todos os contextos sociais, inclusive nas salas de aulas, onde ganhou forma como sendo um novo agente de transformações, e uma nova possibilidade de metodologia, possibilitando adequação ao novo cenário tecnológico, para que possa atender as demandas do mundo escolar. Com isso, o público sofreu mudanças em seu comportamento e as relações precisaram ser reavaliadas, podendo destacar as inúmeras possibilidades que influenciam diretamente na maturação cognitiva (habilidade de aprender), afetiva (habilidade de se conhecer e reconhecer suas emoções) e social (habilidade de lidar com o outro e com a sociedade) (Publio-Júnior, 2018).

Vale ressaltar que o acesso a mídias não é um vilão e pode ser benéfico, como por exemplo através da diversidade de atividades, que possibilita a aprendizagem mais prática,

lúdica e dinâmica. Além de permitir o engajamento dos alunos com o conteúdo e desenvolvimento de habilidades criativas, com a ressalva de um bom recionamento ao seu uso e supervisão quanto ao tempo de exposição e ao objetivo da atividade (Libânio, 2013).

Silva *et al.*, (2022) afirma que a intervenção precoce se apresenta como pilar para o desenvolvimento de crianças, funcionando de modo a prevenir o surgimento de ocorrências ou até mesmo conseguir enfrentá-las, caso as demandas se agravem. Buscando auxiliar no processo de promoção de um conjunto de pontos fortes e no desenvolvimento de habilidades pessoais que contribuem em seu desenvolvimento (Pereira., 2022).

A temática sobre os efeitos do uso excessivo de tela na primeira infância se faz de grande relevância na atualidade, percebido que as mudanças comportamentais interferem diretamente no sujeito, em sua subjetividade e na relação com o outro. As problemáticas da ansiedade, do isolamento social, o comportamento agressivo, o aparecimento de possíveis transtornos de aprendizagem e a falta de socialização, passam pelo uso excessivo das mídias sociais, com isso surgiu a importância de enfatizar a grande significação de intervenções e acompanhamento psicológico durante esse período.

Analisando novas formas em que as mídias sociais vêm se inserindo na coletividade, reforça-se que se trata de um tema que vem crescendo gradativamente, notou-se então, a relevância de elaborar uma pesquisa com ênfase na mídia e como o acesso excessivo às mesmas pode ocasionar em alterações comportamentais no público infantil. Portanto, indaga-se: Qual a influência das telas no desenvolvimento físico, mental e social da criança? Tendo como o objetivo, identificar as causas e efeitos que o uso das telas pode ocasionar no desenvolvimento social e cognitivo no público da primeira infância, bem como apresentar as consequências que o uso de telas pode ocasionar durante a primeira infância, identificando a importância do uso das mídias em ambiente escolar e discutir a importância do papel da família como pilar para intervenções precoces (Castro *et al.*, 2003).

A partir disso, a pesquisa tem como justificativa pessoal a prática desenvolvida no estágio e a observação de latência de habilidades básicas mediante uso de telas em crianças na primeira infância, bem como apresenta relevância a nível acadêmico e social visto que o mesmo pode oportunizar uma maior aproximação com o conhecimento sobre o cuidado ao uso de telas e o desenvolvimento infantil.

2 METODOLOGIA

Esse estudo, trata-se de uma pesquisa bibliográfica, que será constituída como referência através do método dialético com o intuito de apreender as contradições do objeto de pesquisa (Sousa *et al.*, 2021). Como procedimento foi utilizado a pesquisa bibliográfica, com objetivo exploratório e abordagem qualitativa. Ao contemplar o processo de construção, o estudo terá como base de desenvolvimento os objetivos já apresentados. Conforme as definições expostas pelo autor, o artigo é construído com origem em básica estratégica, exploratória e qualitativa, qualidades que se relacionam com os objetivos determinados anteriormente com o propósito de fornecer soluções aos problemas expostos

A pesquisa foi elaborada a partir de materiais já publicados, com o objetivo de colocar o pesquisador em contato direto sobre o assunto da pesquisa. Na pesquisa bibliográfica é de suma importância, que o pesquisador verifique a veracidade dos dados obtidos, observando as possíveis incoerências ou contradições que as obras possam apresentar (Prodanov; Freitas, 2013).

A pesquisa foi exploratória a fim de fazer um levantamento bibliográfico preliminar para uma familiarização com o campo de estudo. A busca dos materiais se deu por meio de livros que dialogam com a temática, artigos e teses encontrados nas bases de dados e teses através das plataformas Google Scholar, BDTD (Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações.), BVS-Psi Brasil, Infociência, Minha Biblioteca, Portal do Domínio Público, Saber o portal do conhecimento e Scielo, para a pesquisa foram utilizados os descritores: Mídia Social. Primeira Infância. Rendimento escolar. Desenvolvimento Infantil. Aprendizagem. Tempo de acesso a tela. Intervenção Precoce. Comportamento infantil. Educação infantil. Criança. Orientação ao uso de telas.

Nesta revisão, incluíram-se artigos empíricos publicados entre os anos de 2013 e 2023, optando por materiais que se enquadram no período de dez anos, vislumbrando debruçar sobre referências mais atuais. Foram utilizados 60 artigos para construção da pesquisa, dentre estes, 34 artigos foram utilizados para estudo e escrita do mesmo. 26 artigos não foram aprofundados por não apresentarem textos com informações completas e trazerem repetições de informações de outros materiais, referências de textos desatualizadas diante do tempo escolhido.

3 DESENVOLVIMENTO INFANTIL (PRIMEIRA INFÂNCIA)

O desenvolvimento infantil apresenta modificações nos aspectos físicos, sociais, cognitivos, psíquicos e morais que ocorrem em toda era do ser humano. As fases do desenvolvimento infantil compreendem todo o processo de mudanças que as crianças, irão passar ao longo do tempo enquanto é adquirido e potencializado várias capacidades exclusivas. A infância é um processo que engloba crescimento, maturação e aprendizagem. A aprendizagem da criança está relacionada ao ambiente e aos estímulos nos quais ela se encontra, e à serventia de afeição ao meio. É através, destas acomodações que o ambiente irá fornecer formas para o avanço da mesma (Schirmann, 2019).

A primeira infância refere-se ao período desde o nascimento até os seis anos de idade, trata-se da fase que auxilia o indivíduo para o recebimento de recursos novos, atrativos e informativos, que são importantes para contribuir com a construção de sua capacidade cognitiva, intelectual e de sua personalidade. De acordo com o Ministério da Saúde (2014) a primeira infância, é uma fase, responsável para o desenvolvimento do ser humano, pois é quando é formada toda a sua estrutura emocional e afetiva, desenvolvendo áreas fundamentais do cérebro relacionadas à personalidade, ao caráter e à capacidade de aprendizado, na qual, quando envolvidas em um círculo social, familiar e educacional saudáveis, maior será a possibilidade da criança se adaptar, interagir e entender o meio em que vive. (Simão, 2021).

Piaget (1999), descreve que o público infantil passa por quatro fases importantes do desenvolvimento: fase sensório motor (0 a 2 anos) em que a criança possui uma inteligência, com base na manipulação e percepção de objetos concretos, sendo manifestada quando há objetos ao alcance dos bebês; fase pré-operatória (2 aos 7 anos) em que, trata-se do pensamento representativo, que auxilia no aprimoramento do pensamento lógico, característico do estágio seguinte; fase operacional concreto (8 a 12 anos) em que, a criança é capaz de manipular mentalmente representações internas, mobilizando ideias e memórias para realizar operações mentais, começando a formular regras internas sobre como o mundo funciona e como utilizá-las para orientar o raciocínio e a fase operacional formal que acontece a partir dos 12 anos. Na última etapa do desenvolvimento cognitivo, as crianças realizam operações mentais que envolvem abstrações e simbologias que não necessariamente têm relação com formas concretas, ou seja, elas têm a capacidade do raciocínio abstrato (Schirmann, 2019).

Na fase sensório motor, existe relação ligada ao desenvolvimento cognitivo. A criança constrói uma percepção sobre seu corpo e compreende com facilidade o mundo a sua

volta, revelando, por meio da sua corporeidade, a singularidade com que interpreta o mundo à sua volta. A natureza irá proporcionar um ambiente que favoreça para o público infantil, o desenvolvimento de habilidades, ampliando as suas memórias e sensações (Oliveira, 2022).

Simão (2021) , relata que Piaget subdividiu a fase do sensório motor em seis estágios: O Exercícios dos Reflexos (até o primeiro mês vital); As Primeiras Reações Adquiridas e a Reação Circular Primária; As Adaptações Sensórias Motoras Intencionais e as Relações Circulares Secundárias; A Coordenação dos Esquemas Secundários e a suas Aplicações às Situações Novas; A Reação Circular Terciária e a Descoberta dos Meios Novos por Experimentação Ativa e a Invenção dos Meios Novos por Combinação Mental e a Representação.

Em relação a fase pré-operatória que está compreendida também na primeira infância, pode-se afirmar que é uma fase que permite a criança entrar no mundo simbólico. Sua imaginação está começando a desenvolver e já é capaz de simbolizar. A criança nessa fase já percebe para que diversas simbologias significam, o que representam e qual sua função (Silva, 2016). De acordo com Freitas (2010), nessa fase a criança vai aprimorando o processo da linguagem e inicia um período dos porquês. Para tudo a criança quer uma resposta mais explicativa, mesmo para coisas habituais. Ao passar dos anos, a criança ainda tem dificuldades para entender regras e seguir seu pensamento e sua linguagem podem aparecer ainda confusas. (Simão,2021)

Silveira (2023) aponta, segundo estudos de Piaget, que cada criança possui um referencial próprio, o qual foi construído pela observação, interação e análise do ambiente que a cerca. Em situações tanto positivas quanto as que causam contrários na parte saúde emocional da criança, podem influenciar no seu desenvolvimento cognitivo.

A socialização infantil é um dos primeiros processos de aprendizado ao qual a criança é exposta, considerando que durante os primeiros anos de vida a interação com outros indivíduos se torna o seu contato inicial com a sociedade e com seus mecanismos de convívio. É uma das habilidades aperfeiçoadas durante o desenvolvimento cognitivo da criança e representa uma parte muito importante para a formação e o amadurecimento psicológico. O meio social age sobre o ser humano, modificando seus pensamentos, propondo novos valores e transformando-o, ou seja, ao nascer, o indivíduo passa a fazer parte de um contexto previamente organizado, e por volta dos dois anos de idade, em média, se dá início ao desenvolvimento moral. Neste contexto, as crianças são participantes ativas em seus processos de socialização, afetando e sendo afetadas pela sociedade (Ferreira,2019).

É a partir das interações e vivências com os outros que o indivíduo tem sua identidade definida e se percebe como ser humano e ser social, identificando e formando sua subjetividade. E na medida em que essas percepções vão se aperfeiçoando, o indivíduo passa a dar significado relevante as interações estabelecidas com os outros. Tanto o núcleo familiar como escolar, requerem muita atenção, já que a interação indivíduo-família, indivíduo-escola é importante para socialização da criança em seu desenvolvimento como pessoa (Ferreira,2019).

É verificável a importância de desenvolver atividades coletivas na escola e em todos os contextos vivenciados pela criança, que vão contribuir para a socialização, atividades de grupo ampliam os conhecimentos por meio da interação e da mediação. A interação entre as crianças no ambiente escolar é muito importante visto que é por meio dela que se tem a formação de discussão, opinião, discordâncias, contribuindo para as aprendizagens de maneira significativa, bem como dar suporte ao desenvolvimento social, cognitivo e diversas habilidades que a fase permite mediante esta interação (Pimentel et al., 2021).

4 A EVOLUÇÃO DA TECNOLOGIA NA VIDA INFANTIL

Schirmann, (2019) afirma que no mundo globalizado, a tecnologia vem avançando de forma significativa, transformando a sociedade em seu modo de se relacionar, de pensar, de agir, e conseqüentemente de viver. O acesso a computadores, telefones e internet atualmente são componentes que são utilizados pela maioria das pessoas.

Segundo Borges,(2019).A revolução industrial foi de grande importância para o mundo atual, trouxe vários avanços tecnológicos, mas também muitos pontos a serem analisados, dialogados e repensados, como por exemplo, o consumismo incontrolável, impactos físicos ,como a falta de energia e cansaço,e psicológicos como ansiedade e transtornos relacionados ao sono, bem como problemas de convívio social. Com a constante evolução mundial, essas mudanças impactam o comportamento do ser humano, que tem que aprender a acompanhar essa evolução e conviver com novas tecnologias.Ocorrendo esse conjunto de inovações e avanços tecnológicos que invadem a sociedade de uma forma acelerada. A conectividade digital possibilitada por tecnologias está mudando profundamente a sociedade. Incluindo a relação desde a infância com essas tecnologias (Magalhães,2018).

Segundo a pesquisa Panorama Mobile Time/Opinion Box (2019) – “Crianças e smartphones no Brasil”, são usados por aproximadamente 70% dessa população, o percentual cresce conforme a idade. Na faixa entre 4 e 6 anos, 41% das crianças com smartphones. Cruz (2018), relata a invisível e crescente dificuldade das crianças de gerações atuais em conviver

com grupos, brincar e interagir com seus semelhantes, já que estão preferindo distrair-se com as telas ao invés de compartilhar momentos com as pessoas. E é devido a esse uso exagerado, que complicações vem surgindo para além da dificuldade de socialização, como o aparecimento de comportamentos agressivos e dificuldade de concentração (Time,2019).

Souza (2017), relata que as crianças passam a ter acesso às tecnologias de forma precoce, devido o modelo que encontram nos adultos. Tal exemplo refere-se ao fato de que, na busca de realizar diversas tarefas ao mesmo tempo, os adultos permitem que as crianças tenham acesso a tecnologia precocemente. Tal acontecimento, diminuiu o acesso das crianças ao lúdico e ao desenvolvimento mental e físico, restringindo suas potencialidades e desenvolvimento de habilidades. (Queiroz,2019)

Essa era tecnológica pode impactar positivamente e negativamente o desenvolvimento infantil. De forma negativa pode-se mencionar a utilização intensiva da tecnologia numa fase em que o individuo possui mais energia, sua personalidade está sendo moldada, a criatividade se expandindo, e as coordenações motoras precisam ser exercitadas, acarretando em sérios problemas futuros no âmbito social, psicomotor e afetivo (Paiva; Costa, 2015).

A exposição excessiva às telas durante a infância é relacionada como fator de risco para o desenvolvimento neuropsicomotor, podendo ligar-se a déficits e atrasos na fala, linguagem, habilidades motoras, saúde social e emocional. Além disso, pode resultar em intolerância, ansiedade e redução nas construções de brincadeiras físicas, levando a um comportamento sedentário e consequentemente à obesidade infantil, que está associada à diabetes, hipertensão e problemas cardíacos (Barreto,2023).

4.1 A SUBSTITUIÇÃO DO BRINCAR POR MEIOS TECNOLÓGICOS

As brincadeiras que antes eram vivenciadas e adoradas como pular corda, amarelinha, brincar de boneca, esconde-esconde, entre tantas outras, estão perdendo o seu lugar no repertório atual de brincadeiras das crianças. A tecnologia tomou a atenção dos pequenos que ficam entretidos e acabam trocando facilmente o brincar ao ar livre pelos desenhos, vídeos e jogos de celulares. O uso de celulares, tablets, computadores, entre outros, torna-se prioridade na hora de brincar, se comparado às brincadeiras tradicionais (De Oliveira,2021).

No mundo atual, o desenvolvimento tecnológico permitiu que a indústria alterasse o cotidiano social. As indústrias de brinquedos estudam o comportamento infantil e produzem as mercadorias de acordo com os seus desejos. A evolução dos meios de comunicação social,

televisores, telefones móveis e computadores, transformaram o cotidiano das famílias e alteraram esse mecanismo da formação do sujeito (Sanches, *et al.*, 2020).

O brincar na primeira infância e a interferência da tecnologia, é um processo muito importante para a formação psíquica das crianças, uma vez que é através dos brinquedos manuais e o contato com outras crianças que ocorre a elaboração das angústias dos medos e das frustrações. É Através do brincar que há o desenvolvimento da capacidade de inventar, reinventar, imaginar, criar, contruir, desenvolver suas relações e sua subjetividade (Sanches, *et al.*, 2020).

A brincadeira e o jogo de faz de conta, seriam considerados com espaços de construção de conhecimentos pelas crianças, na medida em que os significados que ali transitam são apropriados por elas de forma específica (De Carvalho, 2016).

O capitalismo se apropria do objeto brinquedo e transforma o processo de formação do ser-sujeito para a tecnologia, que padroniza o processo objeto brinquedo mercado. As crianças passam a serem meros operadores de botões digitais, isso tem levado as crianças a apresentarem desejos de ter e não de ser. O prazer em criar, inventar, descobrir, construir foi substituído pelo prazer de posse do brinquedo, incluindo o brinquedo virtual, e aumenta o poder de posse e do imediatismo de seus desejos. Assim, muitas crianças podem se fixarem num ideário de posse, não reconhecimento dos limites e percepção do outro nas relações (Sanches, *et al.*, 2020).

Ao brincar, a criança se expressa e comunica. Nas interações e no meio onde vive ela desenvolve conhecimentos espontâneos, levando a criatividade e liberdade de pensamentos e imaginação, nessas interações e brincadeiras, as crianças obtêm conhecimento do mundo, compreendem como são e como funcionam as etapas de preparo para a vida. É a partir do lúdico e da brincadeira, que a criança desenvolve suas emoções e sua expressividade, bem como a capacidade de resolução de problemas e conflitos e desafios, construindo, assim, sua identidade (Catôco,2021).

Por meio do brincar o sujeito consegue estabelecer significados do mundo que o cerca, ou seja, apropriar-se do mundo adulto estabelecendo suas inferências. A escola tem papel fundamental nesse processo, uma vez que, nesse ambiente, as brincadeiras e jogos têm uma dimensão diferenciada das brincadeiras em outros contextos. Na escola, as brincadeiras e jogos são planejados e buscam alcançar objetivos (Catôco,2021).

A socialização inicia-se na infância com outras crianças muitas vezes começa nas escolas, onde são conduzidas atividades guiadas pelo professor. Assim, por meio da convivência e das brincadeiras, as crianças começam a compreender o coletivo, a autonomia e

o senso de rotina, tornando-se progressivamente conscientes do mundo a sua volta (Catôco,2021).

Também, é importante perceber e incentivar a criatividade das crianças, pois esta se constitui numa das formas de relacionamento e recriação do mundo, na perspectiva da lógica infantil (Colchesqui, 2015).

Nesse sentido, o processo de socialização relaciona-se com a construção da identidade cultural do sujeito, essa identidade cultural é definida pelos costumes, crenças, normas e valores pelos quais as pessoas de uma cultura determinam suas ações em relação à sua realidade (Catôco,2021).

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos. Assim, observa-se que é no brincar que a criança desenvolve a imaginação através da criação de brincadeiras e brinquedos. Ademais, dentro desse contexto a criança tem seu primeiro contato com o mundo adulto, muitas vezes recriando situações observadas nas ações de seus pais e, com isso, podese dizer que a maturidade da criança está em pleno desenvolvimento (Gonçalves; Padilha, 2020).

O brincar, os jogos e as atividades lúdicas desenvolvem o indivíduo como um todo, e sua importância é indiscutível. Vigotsky (2010) já dizia que as crianças brincam das mesmas coisas em idades diferentes, mas elas brincam de formas diferentes, ou seja, diferentes pontos de vistas relacionados ao desenvolvimento infantil através de jogos e atividades lúdica. A brincadeira e os jogos influenciam as crianças pela forma natural em que acontecem. Brincando a criança aprende a construir valores importantes para sua vida. (Sodré,2021).

4.2 A TECNOLOGIA EM SALA DE AULA

Como mencionado, as tecnologias digitais se fazem, cada vez mais presentes na atual sociedade, sobretudo com os recentes avanços que aconteceram e ainda ocorrem no mundo das informações e meios de comunicação. A humanidade percebe a obrigatoriedade de se atualizar frequentemente para se adaptar às mudanças e desafios que possam emergir (Reis, 2021).

Com os avanços tecnológicos de computadores, internet, acessos a notícias e informações, houve uma transformação na forma como as pessoas vivem, se informam e se comunicam. Nesse contexto, se busca uma nova forma de adquirir conhecimentos, e estar a par do que os estudantes gostam, bem como do modo que se divertem e estudam, que pode contribuir no processo de estudo e na identificação da tecnologia que a própria comunidade e seus alunos dispõe, sejam elas atuais ou não. No entanto, acaba se tornando imprescindível que se permita o acesso aos recursos tecnológicos, computadores, tablets, celulares e outros, com objetivo à aprendizagem, porém ressaltando a importância e o desafio da dosagem do uso e do cuidado no manejo dessas tecnologias (Sodré,2021).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) Brasil,(2017), destaca a importância do uso de tecnologias digitais de informação como apoio na aprendizagem, a fim de exercer o protagonismo do estudante. Tem se como competência geral da educação básica, compreender utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

Segundo Araújo e Reszka (2016) é preciso deixar claro que a educação infantil, bem como outros níveis de ensino, deve usar os recursos técnicos com muito cuidado, com recomendações de ensino para a sua utilização bem definidos, pois apesar da TV, *Internet*, computadores etc, serem recursos importantes, é necessário que se saiba como usar corretamente para produzir resultados de aprendizagem significativos (Biaggi,2021)

O professor é fundamental para inserção das tecnologias digitais na educação infantil. Ele é um mediador que favorece o processo ensino-aprendizagem fazendo acontecer de forma efetiva e significativa. Ele deve estimular e encorajar a criatividade, oferecer possibilidades para a criança dialogar e prestigiar as experiências individuais. A tecnologia pode surgir no planejamento como uma ferramenta colaborativa, criando para professores e alunos novas possibilidades de ensinar e aprender de forma divertida e contextualizada (Biaggi,2021).

Entre outros momentos no âmbito escolar, as teorias da aprendizagem, especialmente a partir de John Dewey (1859 -1952) se pensa em uma educação pautada na experimentação, na ‘mão na massa’, um processo formado pela reconstrução e reorganização da experiência que contribui para a mudança interna, estimulando o pensamento próprio do sujeito (Santos, 2013). A tecnologia no processo educacional se dá para criação de conhecimento e construção de auxílio para novas ideias e paradigmas de ensino.

Essas novas tecnologias trouxeram grande impacto sobre a educação, criando novas formas de aprendizado, disseminação do conhecimento e especialmente, novas relações entre professor e aluno. Existe hoje grande preocupação com a melhoria da escola, expressa, sobretudo, nos resultados de aprendizagem dos seus alunos. Estar informado é um dos fatores primordiais nesse contexto. Porém é de fundamental importância que se tenha domínio do tempo de exposição, dos objetivos do uso, possibilitando para outros ambientes também novas formas de aprendizado (Da Silva,2016).

5 RELAÇÕES FAMILIARES E PROFISSIONAIS MEDIANTE O EXCESSO DO USO DAS TECNOLOGIA NA INFÂNCIA

Ao longo do século XX, reuniu um grande conjunto de pesquisas que demonstraram que a plasticidade cerebral e os tipos de experiências podem afetar positivamente o comportamento, aprendizagem e desenvolvimento da criança. As práticas de intervenção precoce na Infância vêm avançando de diferentes formas em diversos países, com práticas heterogêneas em relação aos objetivos, postura dos profissionais e participação das famílias no processo, devido às particularidades de suas legislações e à aplicação de políticas acerca das necessidades de crianças e famílias (Oliveira, 2022).

Para Silva (2016), educar apesar de ser papel primordial da família, tem sido desafiador, verifica-se atualmente uma série de dificuldades encontradas pelas famílias em educar suas crianças, onde muitas não sabem como agir diante dos impasses encontrados em uma sociedade que sofre constantes mudanças e exige atualizações de conhecimentos para lidar com a nova realidade das crianças no cotidiano (Callou, Callou, 2020).

Para Oliveira *et. al.* (2017), a participação dos pais, familiares e ou cuidadores pode proporcionar e encorajar a criança no processo de enfrentamento mediante mudanças de rotina, bem como, dar suporte ao desenvolvimento de estratégias de controle e auto-observação, favorecendo assim as emoções e sentimentos positivos sobre si, o que contribui para um autoconceito positivo, e conseqüentemente, com o processo terapêutico.

Silva (2016), destaca que, geralmente, a família não tem consciência dos efeitos de sua presença na formação integral da criança. E quando se fala em formação integral, vincula-se diretamente a sua influência junto à educação e ao desenvolvimento psicológico das crianças, se tornando essencial no processo de construção de habilidades, pensando na qualidade de vida do mesmo. (Callou, Callou, 2020)

A intervenção precoce tem deixado de ser um serviço de estimulação exclusivo das crianças com alterações de desenvolvimento. Logo, centrava-se especificamente sobre a necessidade de estimular ações de competências motoras e sensoriais de forma a obter maior qualidade desses domínios. O modelo centrado na família está relacionado ao modelo no usuário. A responsabilidade da intervenção é dividida igualmente entre o profissional e a família. Tudo isso significa levar em conta o contexto familiar, compreendê-lo e gerar uma série de habilidades relacionadas às habilidades sociais, de comunicação, trabalho em equipe, comprometimento e cooperação, além daquelas relacionadas à intervenção familiar, por outro lado, a família deve ter uma atitude ativa e maior envolvimento (Silva, 2022).

A terapia com criança, está para além do desenvolvimento e atuação junto a diagnósticos objetiva-se também no suporte a compreender alguns fatores que podem parecer confusos, auxiliando na mudança de comportamento, em como pode ser possível construir sua personalidade e desenvolver-se de forma tranquila e saudável, bem como no desenvolvimento de hábitos e criação de estratégias para desenvolvimento de maturação cognitiva e social. (Callou, Callou,2020).

Estratégias lúdicas têm sido usadas na prática clínica com os objetivos de favorecer a formação do vínculo com a criança, identificar os conceitos e as regras que governam seu comportamento, verificar sua relação com pessoas dos ambientes em que está inserida, identificar seus sentimentos em relação a si mesma, a determinadas pessoas e situações, treinar a solução de problemas cotidianos, desenvolver habilidades, trabalhar a autoconfiança e favorecer a concentração e o relaxamento. Quando se remete a crianças, a ludicidade é precisamente mais reforçadora que diálogos que exigem um repertório verbal melhor desenvolvido, pois não exigem uma compreensão rebuscada acerca das relações funcionais, o que permite um maior acesso do terapeuta a dados que não seriam facilmente dispostos (Márcia,2021).

O terapeuta pode também identificar demandas além das iniciais trazidas, contribuindo para que o estabelecimento das metas terapêuticas seja mais claro e objetivo e após as análises funcionais dos comportamentos haja a implementação de intervenções condizentes com as metas (Freitas, Gomes 2021).

Para uma maior efetividade da terapia com crianças, é preferível que haja o maior número de pessoas envolvidas no processo terapêutico, como os pais, a família e os professores, assim como oferecer maior clareza acerca de todo esse processo e proporcionar contingências que contribuam para a generalização para seu ambiente natural em diversos contextos (Cardoso; Tavares, 2023).

Sendo assim, é importante a interferência dos responsáveis para a construção de hábitos saudáveis no que diz respeito às telas, principalmente como forma de manutenção da saúde e bom desenvolvimento infantil. É válido todo cuidado e supervisão no que diz respeito a exposição das crianças às telas (Barreto *et al.*, 2023).

Em um mundo familiarizado com a tecnologia, os menores são expostos precocemente aos meios tecnológicos e tendem a passar mais tempo que o recomendado, podendo resultar em consequências à saúde. As crianças que são expostas por um longo período às telas tendem a manifestar um atraso no seu desenvolvimento de forma geral. É importante impor limites no uso de telas de acordo às idades e etapas do desenvolvimento das crianças. É sugerido que crianças menores de dois anos não sejam expostas às telas, mesmo que de forma passiva. Do segundo ano de vida até o quinto, o tempo deve limitar-se a uma hora diária, sempre com supervisão dos responsáveis. É válido ressaltar que, em todas as idades, não se recomenda o uso de eletrônicos de forma isolada, nem durante as refeições (Biaggi, 2021).

O uso precoce de dispositivos interativos é, na maior parte das vezes, permitido e fornecido pelos pais e/ou responsáveis, que proporcionam o acesso à internet e presenteiam suas crianças com smartphones, notebooks e videogames. Com isso, é visto que o tempo de exposição às telas vem aumentando, ultrapassando as recomendações dadas e conseqüentemente desviando tempo em que seria possível realizar outras tarefas que auxiliariam no desenvolvimento saudável. Portanto, é importante uma intervenção dos responsáveis diante da construção de exemplo quanto ao uso de telas, visando promover uma rotina mais dinâmica e saudável, que vai além de favorecer o bem-estar físico da criança, como também estabelecendo a possibilidade de usufruir da tecnologia sem fugir das diretrizes de recomendação (Barreto, 2023).

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa revisão de literatura objetivou identificar qual a influência das mídias digitais no comportamento infantil. De maneira geral, os estudos apontaram que as mídias digitais são uma das variáveis que podem influenciar o comportamento infantil, mas que devem ser consideradas outras variáveis, como cultura e meio em que a criança está inserida. As tecnologias passaram a interferir em vários aspectos da vida das crianças, tais como educação, modo de brincar e ter acesso a entretenimento.

As mídias estão presentes no dia-a-dia, e cada criança apresentará motivação e uso diferenciado na utilização desses recursos, principalmente mediante modelos apresentados, no

contexto familiar ou escolar, sendo assim a criança acaba utilizando-o como um brinquedo, interagindo com esses recursos com maior frequência. Os ambientes de expressão oral, gráfica e lúdica no computador permitem que as crianças utilizem jogos simbólicos, usando o computador como um brinquedo que carrega valores culturais para entrar no mundo da imaginação e do faz-de-conta (Callou; Callou 2020).

Para o psicólogo, presente nas demandas das crianças, cabe o papel de incentivar a elaboração de tais aspectos, abordando em setting terapêutico (o lugar onde será realizada a terapia), materiais, brinquedos e brincadeiras que incentivem a busca, aguçando, na criança, a transmissão de sentimentos e aprendizagens, mesmo que básicas, sendo necessário então a colaboração dos profissionais, perante o lúdico.

Constatou-se que as mídias-digitais abrem novos horizontes, têm apelo lúdico, educativo, criativo e social, mas que seus conteúdos e tempos de uso devem ser limitados a faixa etária correspondente, horas frente aos aparelhos e mediação parental, haja vista que em geral é fácil o acesso desse público aos meios disponibilizados. De acordo com essa pesquisa, ficou evidente que o aparelho mais utilizado pelas crianças é a televisão, seguido do celular, computador e tablet.

O desenvolvimento das novas tecnologias ocasionou diversas mudanças na sociedade, tal geração é caracterizada por ter grande acesso às tecnologias, tendo sido exposta e estimulada desde a idade precoce ao uso de equipamentos tecnológicos. O processo de educar filhos envolve lidar com diferentes comportamentos que se modificam ao longo do crescimento e, ao fazerem isso, os pais estão empregando as práticas educativas que conhecem e exercendo um estilo parental. A forma como os pais lidam com os comportamentos dos filhos pode se constituir em um fator de risco ou de proteção ao desenvolvimento. Percebe-se que a utilização crescente da internet por crianças e adolescentes tem imposto desafios relacionados à parentalidade. Nos dias atuais, com frequência pais e filhos se envolvem em conflitos, visto que os responsáveis se preocupam com os efeitos negativos da internet sobre a segurança e os comportamentos das crianças.

Com o avanço tecnológico nos dias atuais, foi a forma de proporcionar estímulos diferentes às crianças, contribuindo para o seu pleno desenvolvimento. Além disso, as ferramentas tecnológicas ajudam inclusive a desenvolver habilidades socioemocionais, estimulando os alunos a construir o conhecimento em conjunto, porém ressalta a importância de o uso ser direcionado e com tempo determinado.

Os dados apontados no presente estudo podem servir de base para o planejamento de ações de prevenção, intervenção e orientação aos pais, educadores e terapeutas visto que, de

acordo com a pesquisa, as mídias digitais podem interferir, tanto positivamente quanto negativamente no comportamento apresentando pelas crianças. As variáveis apresentadas nessa pesquisa devem ser vistas com cautela, considerando que nenhum estímulo exerce controle independente da história de reforçamento de cada indivíduo.

Considerando a natureza dinâmica, não definitiva e não cristalizada do fenômeno psicológico, sugere-se a realização de novas pesquisas que abordem a influência das variáveis culturais no comportamento e produção de mídias digitais com foco no público infantil a fim de se identificar os mecanismos subjacentes aos processos de modelação de comportamentos socialmente adequados.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. L. O uso de mídias digitais na primeira infância: tecnointerferência, variáveis associadas ao uso e proposta de intervenção **Lume Repositório Digital**, 2021. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/236113>. Acesso em: 20 out. 2023.

ANDRADE, Jaqueline Angela Lima de. A inserção na educação infantil, uma relação a três: criança, família e escola. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia)- Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.

BARRETO, M. *et al.* Os impactos do tempo de tela no desenvolvimento infantil. **Revista SaúdeUNIFAN**, v. 3, n. 1, p. 58-66, 2023. Disponível em: <https://saudeunifan.com.br/wp-content/uploads/2023/04/OS-IMPACTOS-DO-TEMPO-DE-TELA-NO-DESENVOLVIMENTO-INFANTIL.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2023.

BIAGGI, G. Q. F. *et al.* O uso das tecnologias digitais na educação infantil: para favorecer as habilidades de professores e alunos nesse novo tempo digital. **Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação**, v. 6, n. 2, p. 2-14, 2021. Disponível em: <https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/191>. Acesso em: 11 nov. 2023.

BORGES, J. P. O pavor das horas: consumir o tempo antes que ele venha uma compreensão fenomenológica do “gerenciamento do tempo” na era da técnica. 2019. Tese de Doutorado. **Universidade Federal Fluminense**. Disponível em: http://slab.uff.br/wp-content/uploads/sites/101/2021/12/2019_t_JANETE_DE_PAIVA_BORGES.pdf. Acesso em: 05 out. 2023.

CALLOU, T. K. B. M.; CALOU, A. L. F. A Contribuição Familiar no Processo Terapêutico da Criança: Um Estudo Bibliográfico/Family Contribution to the Child's Therapeutic Process: A Bibliographic Study. **ID on line. Revista de psicologia**, v. 14, n. 49, p. 436-449, 2020. Disponível em: <https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/2348>. Acesso em: 15 nov. 2023

CAVALCANTE, Jacilena Vale. Relatos de uma experiência lúdico-pedagógica através da apostila “jogos, brinquedos e brincadeiras de A a Z”. *HUMANIDADES E TECNOLOGIA (FINOM)*, v. 40, n. 1, p. 411-425, 2023

CARDOSO, J. P.; TAVARES, J. S. Inovação: um novo paradigma na formação profissionalizante. **Anais dos trabalhos dos professores apresentados no 1º SEMTEC-Simpósio dos Ensinos Médio, Técnico e Tecnológico.**, p. 132, 2023. Disponível em: [https://revistaseletronicas.pucrs.br/admin,+Educ+3-07+p439-456\(2\).pdf](https://revistaseletronicas.pucrs.br/admin,+Educ+3-07+p439-456(2).pdf). Acesso em: 15 nov. 2023.

CASTRO, R. E. F. DE .; MELO, M. H. DA S.; SILVARES, E. F. DE M.. O julgamento de pares de crianças com dificuldades interativas após um modelo ampliado de intervenção. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, v. 16, n. 2, p. 309–318, 2003. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/prc/a/ydtZdkJ4JSFcxYkFdD9P78C/?lang=pt#>. Acesso em: 05 nov. 2023.

COLCHESQUI, M. N. Costa. A importância do ato de brincar na educação infantil. **Revista Científica Eletrônica da Pedagogia**, v. 25, p. 1-15, 2015. Disponível em: https://www.fmcsv.org.br/pt-BR/biblioteca/como-brincar-ajuda-desenvolvimento-crianca/?gad_source=1&gclid=CjwKCAiAx_GqBhBQEiwAIDNAZtj2sSidM9IHhQsv0hDljSr0LtkiztAYqyEm1XYAGi3AtFu-PMHQkRoC6pUQAvD_BwE. Acesso em: 10 nov. 2023.

CATÔCO, F.; SOUZA, K.; XAVIER, L. A importância do brincar na educação infantil no processo de desenvolvimento e alfabetização. 2021. **Repositório Anima Educação**, v. 15 p. 5-10, 2021. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/25996/1/A%20IMPORT%C3%82NCIA%20DO%20BRINCAR%20NA%20EDUCA%C3%87%C3%83O%20INFANTIL%20NO%20PROCESSO%20DE%20DESENVOLVIMENTO%20E%20ALFABETIZA%C3%87%C3%83O.pdf>. Acesso em: 05 nov. 2023.

COSTA, L. S. A substituição do brincar: implicações do uso de tecnologias por crianças de 0 a 2 anos. **Repositório Anima Educação**, v. 15 p. 5-10, 2021. Disponível em: 2021. <https://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/20066>. Acesso em: 10 nov. 2023.

COSTA, R. P. da. O uso das tecnologias digitais na prática pedagógica: uma revisão de literatura. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, [S. l.], v. 9, n. 7, p. 521–532, 2023. DOI: 10.51891/rease.v9i7.10595. Disponível em: <https://www.periodicorease.pro.br/rease/article/view/10595>. Acesso em: 13 nov. 2023.

CLARO, J. Influência das mídias audiovisuais no comportamento infante-juvenil. **Repositório Anima Educação**, v. 15 p. 10-15, 2021. <https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/20373/1/Artigo%20final%20-Jerusa%20Claro-%20PDF-A.pdf>. Acesso em: 13 nov. 2023.

DA SILVA, Ione de Cássia Soares; DA SILVA PRATES, Tatiane; RIBEIRO, Lucineide Fonseca Silva. As novas tecnologias e aprendizagem: desafios enfrentados pelo professor na sala de aula. **Em Debate**, n. 15, p. 107-123, 2016.

DARÉ, Ana Cristina Lott. As Relações Terapêuticas da Iluminação: O conforto luminoso através da fibra ótica. **Convergences-Journal of Research and Arts Education**, v. 13, n. 25, p. 23-34, 2020.

DE CARVALHO, Marianne da Cruz. **A importância do brincar na construção de conhecimentos de crianças na pré-escola**. 2016. Tese de Doutorado. Universidade Fernando Pessoa (Portugal).

DE ALMEIDA, E. V.; DOS SANTOS CANTUÁRIA, L. L.; GOULART, J. C. Os avanços tecnológicos no século XXI: desafios para os professores na sala de aula. **REEDUC-Revista de Estudos em Educação** v. 7, n. 2, p. 296-322, 2021. Disponível em: <https://www.revista.ueg.br/index.php/reeduc/article/view/11738>. Acesso em: 18 nov. 2023.

DE OLIVEIRA, Z. M. R. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. Cortez Editora, 2014

DE OLIVEIRA, Leila Jennff Monteiro; DE LIMA OLIVEIRA, Fernando Augusto. O JOGO “PEGA-VARETAS DO/R/FINAL” COMO RECURSO DIDÁTICO PARA AS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA. Ludicidade no ensino de português como língua materna e não materna, p. 111, 2021

FERREIRA, Kátia Caroline Souza; ESTRELA, Elsa. **O desenvolvimento profissional docente e inovação pedagógica na escola: novas perspectivas para o trabalho docente**. Editora CRV, 2022.

FERREIRA, Neurilane Dias de Lima; FREITAS, Patrícia França Neto. A INFLUÊNCIA DA SOCIALIZAÇÃO DA CRIANÇA NO SEU DESENVOLVIMENTO MORAL. 2019.

FREITAS, Giovanna Lopes; GOMES, Ueliton Santos. Uso de recursos lúdicos na terapia comportamental infantil. **Boletim Interfaces da Psicologia da UFRuralRJ**, v. 5, p. 31-42, 2021.

GONÇALVES, J. P.; PADILHA, T. M.; impactos da mudança do brincar na contemporaneidade. **Salão do Conhecimento**, v. 6, n. 6, 2020. Disponível em: <https://publicacoeseventos.unijui.edu.br/index.php/salaconhecimento/article/view/18074>. Acesso em: 20 nov. 2023.

HAUBENTHAL, Wagner Roberto; FÜHR, ReginaCandida. IMPACTOS DA TECNOLOGIA NA QUARTA REVOLUÇÃO INDUSTRIAL.

LIBANIO, A. M. S. Educação pela Arte. Uma experiência para dar sentido. Faculdade de **Ciências Sociais e Humanas**, Universidade Nova de Lisboa, agosto, 2013. Disponível em: <https://run.unl.pt/handle/10362/10826>. Acesso em: 10 nov. 2023.

LIMA, Priscilla Alves. O uso de metodologias ativas e plataformas digitais para o desenvolvimento de um projeto de multiletramentos em Língua Portuguesa. 2019.

MAGALHÃES, Regina; VENDRAMINI, Annelise. Os impactos da quarta revolução industrial. 2018.

MÁRCIA CALDEIRA EUZÉBIO, Márcia. Brincando com crianças com síndrome de down: Importância das intervenções lúdicas no ambiente escolar e familiar. 2021.

MARTINS, A. C. A. SANTOS, Rosiane de Oliveira da Fonseca. Afetividade nas relações educativas: uma abordagem da Educação Infantil. **Revista Educação Pública**, v. 20, n. 44, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/estpsi/a/yHSYRVgtXbrdFnBHw5BVsrC/>. Acesso em: 10 nov. 2023.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.

OLIVEIRA, J. N. A importância do brincar na educação infantil: uma análise teórica. Trabalho de Conclusão de Curso. **Universidade Federal do Rio Grande do Norte**, 2017. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/25996/1/A%20IMPORT%C3%82NCIA%20DO%20BRINCAR%20NA%20EDUCA%C3%87%C3%83O%20INFANTIL%20NO%20PROCESSO%20DE%20DESENVOLVIMENTO%20E%20ALFABETIZA%C3%87%C3%83O.pdf>. Acesso em: 20 nov. 2023.

OLIVEIRA, S. G.; ALMEIDA, V. E.; TROTTA, L. M. As tecnologias e o mundo globalizado: reflexões sobre o cotidiano contemporâneo. **Revista Educação Pública**, v. 20, nº 2, 14 de janeiro de 2020. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/2/as-tecnologias-e-o-mundo-globalizado-reflexoes-sobre-o-cotidiano-contemporaneo>. Acesso em: 20 out. 2023.

OLIVEIRA, S. O desenho na educação infantil: contribuições para o desenvolvimento da criança. **Repositório IF Goiano** - Trabalho de Conclusão de Curso, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ifgoiano.edu.br/handle/prefix/2732>. Acesso em: 08 nov. 2023

PAIVA, N. M. N.; COSTA, J. 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: 08 nov. 2023.

PEREIRA, Mara Dantas; DA SILVA, Joilson Pereira. Dislexia e educação infantil inclusiva: reflexões acerca do desenvolvimento das competências socioemocionais. **Humanidades & Inovação**, v. 9, n. 12, p. 141-157, 2022.

PIMENTEL, C. M. *et al.* A socialização na educação infantil. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 7, n. 10, p. 2623-2637, 2021. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/6686>. Acesso em: 2 out. 2023.

PITZ, E. M. A inserção da criança na creche. **Repositório de Trabalhos de Conclusão de Curso**, 2019. <https://www.pensaracademico.unifacig.edu.br/index.php/repositoriottcc/article/viewFile/1666/1272>. Acesso em: 15 nov. 2023.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. – 2. ed. – Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

PÚBLIO-JÚNIOR, C. O docente e o uso das tecnologias no processo de ensinar e aprender. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 13, n. 4 p. 1092-1105, 2018. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/11190>. Acesso em: 20 out. 2023.

QUEIROZ, José Lucas Dantas de et al. O brincar e as tecnologias digitais na educação infantil. 2019.

RIBEIRO, Rafaela Da Silva et al. A influência da tecnologia na infância: impactos sociais e afetivos. 2020.

REIS, Aparecida Ferreira da Conceição et al. Tecnologia Digital na Educação Infantil: potencialidade e cuidados. 2021.

SANCHES, A. P. L. *et al.* Efeitos da exposição tecnológica digital na primeira infância. **TCC-Psicologia**, 2020. Disponível em: <https://www.repositoriodigital.univag.com.br/index.php/Psico/article/view/628>. Acesso em: 20 out. 2023.

SILVA, L. J. *et al.* Entre telas e teclas: pesquisa-intervenção com crianças e adolescentes na pandemia. **Cadernos CEDES**, v. 42, n. 118, p. 232–247, set. 2022. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ccedes/a/kQDXsWjYkMJfj6cCp9rt8Nx/#>. Acesso em: 05 nov. 2023

SILVA, Maria Izabel Alves Felix da. Intervenção precoce na infância: revisão de literatura no contexto brasileiro. 2022.

SILVEIRA, Mileidi Custodio da. Educação e infâncias na cultura digital. 2023.

SIMÃO, A. K. A importância da primeira infância no desenvolvimento do ser humano. **Repositório Uninter**, 2021. Disponível em: https://repositorio.uninter.com/handle/1/745?gad_source=1&gclid=CjwKCAiAx_GqBhBQEIwAIDNAZoZEZEKgt1J-8bhBGpF7R1VZJEWnR9s9Yy2d1u6pDLHfGy-JTf3-_hoCQDOQAvD_BwE. Acesso em: 01 nov. 2023.

SOARES NETO, J. .; PINHO, F. V. A. de .; MATOS, H. L. .; LOPES, A. R. de O.; CERQUEIRA, G. S. .; SOUZA, E. P. de . Teaching technologies used in Education in the COVID-19 pandemic: an integrative review. **Research, Society and Development**, [S. l.], v. 10, n. 1, p. e51710111974, 2021. DOI: 10.33448/rsd-v10i1.11974. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/11974>. Acesso em: 21 nov. 2023.

SODRÉ, Angéli Nunes et al. Avanços tecnológicos na educação. **Revista de Extensão e Iniciação Científica da Unisociesc**, v. 8, n. 3, 2021.

SOUSA, A. G.; OLIVEIRA, G. S.; ALVES, L. H. A Pesquisa Bibliográfica: princípios e fundamentos. **Cadernos da Fucamp**, v. 20 n. 43, 2021. Disponível em: <https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/2336>. Acesso em: 20 nov. 2023.

SOUZA, Sandra Rosa Almeida et al. O corpo e a corporeidade na educação infantil: análise de dissertações e teses (2010–2016). 2017.

SCHWERTNER, Fernanda. Charge política como representatividade da sociedade da informação e ferramenta da compreensão da informação pública. 2020.

SCHIRMANN, Geisy Kelly et al. Fases de desenvolvimento humano segundo Jean Piaget. In: **VI Congresso Nacional de Educação**. 2019.

TIME, Panorama Mobile. Panorama Mobile Time/Opinion Box. **Pesquisas independentes sobre conteúdo e serviços móveis**, 2019. Disponível em: <https://www.mobiletime.com.br/pesquisas/>. Acesso em: 01 nov. 2023.