

Universidade do Vale do Paraíba
Faculdade de Educação e Artes
Curso de Pedagogia

Carolina Alves do Prado Pinto
Giovanna Cristini de Lima Seifetin

**O uso excessivo de telas no processo de
aprendizagem e desenvolvimento das crianças da Educação Infantil**

São José dos Campos/SP

2025

Carolina Alves do Prado Pinto
Giovanna Cristini de Lima Seifetin

**O uso excessivo de telas no processo de
aprendizagem e desenvolvimento das crianças da Educação Infantil**

Relatório final de pesquisa apresentado como parte das exigências da disciplina Trabalho de Graduação à Coordenação de TG do curso de Pedagogia da Faculdade de Educação e Artes da Universidade do Vale do Paraíba.

Orientador(a): Prof^a MSc Bruna Mares Terra
Candido

São José dos Campos/SP

2025

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE DIVULGAÇÃO DA OBRA

Ficha catalográfica

Pinto, Carolina

O uso excessivo de telas no processo de aprendizagem e desenvolvimento das crianças da Educação Infantil/ Carolina Pinto; Giovanna Seifetin; orientador, Bruna Candido. - São José dos Campos, SP, 2025.

30 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) - Universidade do Vale do Paraíba, São José dos Campos. Pedagogia.

Inclui referências

1. Pedagogia. 2. Aspectos cognitivos da criança da Educação Infantil. 3. Desenvolvimento socioemocional da criança da Educação Infantil. 4. Recursos tecnológicos no ambiente escolar. 5. O ensino aprendizagem por meio do brincar na Educação Infantil. I. Seifetin, Giovanna. II. Candido, Bruna, orient. III. Universidade do Vale do Paraíba. Pedagogia. IV. Título.


Eu, Carolina Pinto, autor(a) da obra acima referenciada:


Autorizo a divulgação total ou parcial da obra impressa, digital ou fixada em outro tipo de mídia, bem como, a sua reprodução total ou parcial, devendo o usuário da reprodução atribuir os créditos ao autor da obra, citando a fonte.

Declaro, para todos os fins e efeitos de direito, que o Trabalho foi elaborado respeitando os princípios da moral e da ética e não violou qualquer direito de propriedade intelectual sob pena de responder civil, criminal, ética e profissionalmente por meus atos.

São José dos Campos, 16 de Dezembro de 2025.

Autoras da obra:

Documento assinado digitalmente
 **CAROLINA ALVES DO PRADO PINTO**
Data: 16/12/2025 13:35:46-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Documento assinado digitalmente
 **GIOVANNA CRISTINI DE LIMA SEIFETIN**
Data: 16/12/2025 13:50:35-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Data da defesa: 04/12/2025

Dedicamos este trabalho, com todo carinho, às nossas famílias, que sempre acreditaram em nós e nos deram apoio incondicional durante toda a nossa trajetória acadêmica e aos nossos professores, que foram inspiração e nos mostraram o valor da educação como caminho para transformar vidas.

Agradecimentos

Agradecemos primeiramente a Deus, por nos conceder saúde, força e perseverança durante esses 4 anos de nossa caminhada, repleta de desafios, descobertas e aprendizado.

Aos nossos familiares, por todo apoio, paciência e incentivo em todos os momentos desta jornada acadêmica, ajudando no que fosse preciso e não nos deixando desistir.

Aos professores e orientadores, que com dedicação e compromisso contribuíram para a nossa formação e para a construção deste trabalho, sempre nos mostrando o valor da educação e o quanto ela pode mudar o mundo.

Aos colegas de turma, que dividiram esse processo conosco. Agradecemos por toda parceria, motivação e palavras de encorajamento que tornaram essa trajetória mais leve e significativa.

Enfim, a todos que, de forma direta ou indireta, estiveram presentes nesta etapa tão importante de nossas vidas, nossa sincera gratidão.

“O principal objetivo da educação é criar pessoas capazes de fazer coisas novas e não simplesmente repetir o que outras gerações fizeram.”

Jean Piaget

SUMÁRIO

Resumo.....	8
1. Introdução	9
2. Aspectos cognitivos da criança da Educação Infantil.....	12
2.1 Desenvolvimento socioemocional da criança da Educação Infantil.....	14
2.2 Recursos tecnológicos no ambiente escolar	18
2.3 O ensino aprendizagem por meio do brincar na Educação Infantil.....	22
3. Considerações Finais.....	25
4. Referências.....	27

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo analisar os impactos do uso excessivo de telas no processo de aprendizagem e no desenvolvimento cognitivo, socioemocional e físico de crianças em etapa da Educação Infantil. A pesquisa, de abordagem qualitativa e caráter teórico, foi desenvolvida por meio de uma revisão de literatura que contemplou estudos dos últimos dez anos, selecionados em bases como Scielo, Google Acadêmico e documentos de instituições como a Sociedade Brasileira de Pediatria e o UNICEF. O estudo discute como a exposição prolongada às telas interfere nas funções cognitivas, na socialização, na linguagem, na atenção, no sono e na saúde física das crianças, destacando ainda o papel essencial da mediação familiar e escolar para o uso consciente das tecnologias. Evidenciou-se que, quando utilizadas de forma equilibrada e intencional, as tecnologias podem contribuir positivamente para o processo educativo, favorecendo a aprendizagem ativa e significativa. Contudo, o uso descontrolado e sem orientação tende a gerar prejuízos ao desenvolvimento integral infantil. Conclui-se, portanto, que é necessário promover uma educação digital crítica e consciente, pautada na supervisão dos adultos e na valorização do brincar como eixo estruturante da infância e da aprendizagem.

Palavras-chave: infância; desenvolvimento infantil; aprendizagem; tecnologia; uso de telas.

1. Introdução

A tecnologia está presente no cotidiano da sociedade, tendo início no século XIX como ferramenta de trabalho. Durante a Segunda Guerra Mundial, foram desenvolvidos os primeiros computadores e em 1990, a internet tornou-se um meio de comunicação no mundo todo, assumindo um papel importante na sociedade moderna.

Os meios tecnológicos se ampliam com o passar dos anos, não é apenas hoje que as crianças têm acesso às telas. Desde o início dos anos 2000, muitas crianças já tinham o costume de ficarem horas em frente à televisão. Portanto, o contato com a tela já era intenso reduzindo momentos de brincadeiras livres, contato com natureza e atividades criativas. No entanto, com o avanço da tecnologia e, a possibilidade de acesso, celulares, tablets e notebooks passaram a incorporar o cotidiano infantil. Tornaram-se objetos de desejos frequentemente inseridos em listas de presentes de aniversário, dia das crianças e natal, ou seja, as crianças passaram a desejar e incorporar em suas vidas as telas móveis, além das grandes telas das televisões.

A era digital proporciona inúmeros benefícios, porém, apresenta desafios. Quando utilizada de maneira consciente e com fins educativos e comunicativos, contribui significativamente para a praticidade e agilidade na vida cotidiana. No entanto, se utilizada de forma inadequada, pode provocar consequências negativas, resultando em possíveis dependências, problemas emocionais em adultos e inclusive nas crianças.

O contato precoce com as telas principalmente na fase da Educação Infantil, aos 4 e 5 anos, vem gerando um interesse em profissionais, educadores e estudiosos a respeito dos possíveis impactos que o uso excessivo pode causar para o desenvolvimento infantil, visto que os riscos prejudicam o desenvolvimento cognitivo, socioemocional e físico, dificultando o desempenho e processo de aprendizagem (Paiva, 2015). Não são descartados os pontos positivos, pois tendo um mediador para administrar e fiscalizar de forma educativa o tempo e conteúdos de acesso das crianças, o uso das telas pode trazer bons resultados, como aplicativos e jogos que estimulem as habilidades, além de ser um bom recurso no processo ensino-aprendizagem.

No ambiente escolar, a tecnologia vem para agregar no aprendizado e habilidades das crianças da Educação Infantil, mas especificamente com esta faixa etária, alguns cuidados devem ser tomados. De acordo com a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, Diretrizes e Bases da Educação Nacional LDB/1996 (BRASIL, 1996), a Educação Infantil é a primeira etapa da Educação Básica, tendo como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.

A LDB/1996 (BRASIL, 1996) expressa preocupação com a formação das crianças de forma ampla, considerando-a como um ser em sua integralidade. A utilização de tecnologias, portanto, deve levar este aspecto em consideração e não deve prejudicar o desenvolvimento de capacidades de várias dimensões, inclusive a formação de valores e da personalidade, além do desenvolvimento psicomotor.

A internet e as mídias sociais apresentam grande influência em ambas faixas etárias, porém, entre as crianças e adolescentes é ainda mais delicada, visto que estão em processo formativo e com estrutura cerebral em desenvolvimento. Segundo o Manual de Orientação fornecido pela Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP), “os primeiros 1000 dias são importantes para o desenvolvimento cerebral e mental de qualquer criança, assim como os primeiros anos de vida, a idade escolar e durante toda a fase da adolescência.”

Diante desta perspectiva, a metodologia desta pesquisa busca aprofundar conhecimentos sobre os impactos do excesso de tempo em frente às telas em crianças em idade pré-escolar. A revisão busca abordar fatores sobre o papel dos pais na mediação do uso das tecnologias, as consequências geradas no desenvolvimento cognitivo e comportamental das crianças e discutir as atuais recomendações para o uso saudável das telas de forma que contribuam para o crescimento das crianças. A escolha do tema se deu devido ao fato de ter ocorrido uma grande expansão do uso de telas nos últimos cinco anos, ocasionando consequências para o desenvolvimento desta faixa etária.

Com tudo, espera-se confirmar que o uso excessivo de telas em crianças na fase da Educação Infantil impacta negativamente o desenvolvimento, gerando consequências nos aspectos cognitivo (dificuldade de atenção e concentração, redução da criatividade e dificuldade na resolução de problemas), linguístico

(atrasos e vocabulário limitado), socioemocional (irritabilidade e ansiedade), comportamental, saúde do sono e saúde física (sedentarismo e problemas de visão).

Como objetivo dessa revisão de literatura, busca-se compreender como o excesso do uso de telas afeta a aprendizagem e o desenvolvimento de crianças da educação infantil. Para tanto, se faz importante investigar o que tem sido produzido sobre a relação entre o excesso do uso de telas e o desenvolvimento cognitivo da criança, bem como, o que tem sido produzido sobre a relação entre o excesso de uso de telas e o desenvolvimento socioemocional da criança. Vale ainda salientar o interesse em discutir o impacto do uso excessivo de telas relacionando com o desenvolvimento e aprendizagem baseado nos campos da BNCC e refletir sobre como o uso de tela pode ser utilizado para a promoção do desenvolvimento e aprendizagem.

O presente estudo trata-se de uma pesquisa de cunho teórico, do tipo qualitativa, analítico-descritiva, realizado por meio de revisão da literatura, na qual serão priorizados dados dos últimos 10 anos. Tendo em vista que para conduzir uma revisão de literatura sobre o uso excessivo de telas para o desenvolvimento infantil na fase pré-escolar, é necessário analisar até que ponto o seu uso pode ser benéfico ou prejudicial para o desenvolvimento infantil. Sendo assim, foram coletados dados a partir das seguintes fontes: Associação Brasileira de Pediatria, Fundo das Nações Unidas Para A Infância (UNICEF), Educação Remota Em Tempos de Pandemia ea partir da base de dados da Scielo e Google Acadêmico.

Para desenvolvimento do trabalho, foram estabelecidos critérios claros de inclusão, aqui apresentados: abordagem de estudos de artigos e periódicos da faixa etária da pré-escola (4 e 5 anos), que tenham sido publicados nos últimos 10 anos e que contenham os seguintes descritores: "excesso de telas", "infância", "desenvolvimento infantil" e "fase pré-escolar".

2. Aspectos cognitivos da criança da Educação Infantil

Discutir o desenvolvimento cognitivo, necessariamente perpassa pelo conceito de cognição, necessariamente perpassa pelo conceito de cognição, aspecto profundamente estudado principalmente por teóricos da psicologia do desenvolvimento e psicologia da aprendizagem. No texto aqui em tela será incorporado à teorização de Santos (2016) que aponta cognição como um conjunto de habilidades mentais e cerebrais, tais como pensamento, raciocínio, abstração e memória, que são fundamentais para a construção do conhecimento. Os processos cognitivos são constituídos desde os primeiros anos de vida e apresentam relações com os processos de ensino e aprendizagem, uma vez que são interdependentes. Assim, não é possível conceber o desenvolvimento cognitivo sem associar a aprendizagem, visto que ambos não ocorrem sem o outro.

No Brasil, estudos abordando o tempo excessivo de telas das crianças e tudo que envolve o tema ainda é recente, porém, é notória a preocupação de pesquisadores, professores, profissionais da saúde e pais sobre os efeitos das telas no desenvolvimento e, por consequência a busca pela construção de parâmetros para o uso de telas pelas crianças. Em seu livro "A Epistemologia Genética" (Piaget, 1983) explica que o indivíduo desde o nascimento constrói o seu conhecimento, que as pessoas têm a habilidade de aprender a todo o momento, desde os primeiros minutos de vida.

Deste modo, pode-se entender que os primeiros anos de vida de uma criança podem ser determinantes para um bom ou mau desenvolvimento cognitivo e social, refletindo no adulto que no futuro, irá se tornar. A criança na educação infantil pré-escolar está no estágio pré-operatório. É nesse período que se realiza a transição entre a inteligência sensório-motora e a inteligência representativa. Essa transformação é gradativa e sucessiva (Piaget, 1971).

Piaget (1971) diz que a criança é capaz de reconstituir suas ações passadas sob forma de narrativa e de antecipar suas ações futuras pela representação verbal, ou seja, pela comunicação entre os indivíduos. Diante disso, se inicia uma socialização, determinando para a criança de uma forma mais adaptada ao que ela já vivencia no seu cotidiano. É também neste estágio que a criança começa a reunir objetos por classe, ou seja, por tamanhos, formas e cores e já consegue contá-los,

separá-los e diferenciá-los. O jogo simbólico, a fantasia, o faz de conta surgem fazendo com que a criança crie imagens mentais (Machado, 2003).

Frente ao mundo tecnológico, as crianças estão expostas há diversos conteúdos, sendo eles em plataformas digitais, comerciais de televisão, aplicativos. Dessa forma, visto que as crianças da fase pré-escolar estão em período de desenvolvimento cognitivo, a mídia consegue ter poder de influência sobre elas. Logo, esses indivíduos necessitam da figura adulta intermediando essas informações de forma que orientem para que o pensamento crítico seja formado e bem desenvolvido e essa tecnologia não seja utilizada em excesso, inibindo as formas de brincar e interagir das crianças, comprometendo o desenvolvimento sadio (Hedlund, 2023).

Conforme Susan Linn (2006),

Crianças em idade pré-escolar, por exemplo, têm dificuldade em diferenciar comerciais de programas normais de televisão. As crianças um pouco mais velhas sabem fazer tal distinção, mas pensam concretamente e tendem assim a acreditar no que veem num comercial de quinze segundos sobre bolachas ou brinquedos (Linn, 2006. p.22)

As tecnologias veem se tornando parte do dia a dia das crianças, que passam grande tempo em frente às telas, consumindo jogos e vídeos. As telas, para muitos pais, funcionam como um alívio no meio de uma birra, mau comportamento ou em um tempo ocioso, mas vale enfatizar que as crianças na fase pré-escolar, estão em desenvolvimento, e não tem ainda a habilidade de se autorregular adequadamente.

Quando utilizamos algo em grande proporção, ou temos comportamentos que produzem a liberação de dopamina, ocorre um sistema de recompensa para o nosso cérebro, causando o vício, com o tempo o nosso cérebro entende que gosta disso e pede uma dose cada vez mais alta.

O excesso de informações que a tecnologia trás para o nosso cérebro, pode se comparar com os efeitos de uma "droga", quando o uso excessivo na frente das telas traz a sensação agradável de sempre querer mais.

Segundo o livro "A fábrica de cretinos digitais" (Desmurget, 2021), o tempo gasto com as telas em redes sociais e jogos tiram das crianças e adolescentes o tempo utilizado para atividades fundamentais, como a atividade física, a interação social com os familiares e se transforma em tédio.

Crianças dependentes em telas perdem o hábito de brincar, como consequência, menos exposição ao sol, grande fonte de vitamina D, acarretando ao sedentarismo. Podendo causar também atraso no desenvolvimento da fala, enquanto ainda bebês, prejudicando a rotina de sono, que é fundamental para a produção dos hormônios necessários ao crescimento harmonioso, corporal e mental, sendo assim, não tendo uma vida funcional e saudável.

Com a pandemia, que teve início ao final do ano de 2019 e se estendeu por 5 anos, ocasionada pelo vírus SARS-CoV-2, a exposição das crianças às telas aumentou ainda mais, potencializando os danos. Um momento em que não era permitido sair de casa possibilitou que se perdesse a tradição das brincadeiras de rua, fazendo com que, em um momento delicado para tantas pessoas, crianças se perdessem em meio às telas, ficando horas além do previsto pela idade, resultando em muitos efeitos negativos, principalmente para o desenvolvimento social e cognitivo da criança.

O uso excessivo de telas para as crianças sobrecarrega o cognitivo, quando a mente tenta processar muita informação ou muitas tarefas simultaneamente, levando a exaustão mental e prejuízos na produtividade. O fato de muitos cliques, a rapidez com que se consegue as coisas pelo celular, contribuem para a sobrecarga cognitiva, pois exige que o cérebro divida a atenção e os recursos cognitivos. Por isso, é importante ficar em alerta diante o grande tempo de exposição as telas, incentivar cada vez mais a leitura, brincadeiras em casa e ao ar livre, a socialização para garantir o desenvolvimento cognitivo adequado.

2.1 Desenvolvimento socioemocional da criança da Educação Infantil

A primeira infância representa uma fase do desenvolvimento humano marcada por experiências que influenciam de maneira significativa a formação integral do indivíduo. Nesse contexto, a educação socioemocional destaca-se como um instrumento fundamental, pois está relacionada ao desenvolvimento de competências que possibilitam à criança reconhecer e regular suas emoções, construir relacionamentos saudáveis, tomar decisões de forma responsável e enfrentar desafios de maneira positiva e construtiva. De acordo com Goleman (2012), a inteligência emocional é essencial para o sucesso pessoal e social, uma

vez que envolve a capacidade de compreender sentimentos próprios e alheios, além de utilizar essa compreensão para guiar comportamentos e interações de forma equilibrada e empática.

Dentro do contexto Educação Infantil, estudos realizados comprovam que o uso da tecnologia de forma incorreta provoca mudanças no comportamento das crianças. O uso das telas de forma precoce e extensa atinge o socioemocional, causando dificuldades de socialização e graves consequências geradas pelos jogos online, que impõem desafios que podem resultar em suicídios e até coma (Silva, 2017).

Dentro desse contexto, a dependência pelos jogos com teor violento pode trazer desafios e recompensas, causando sintomas de ansiedade e depressão, mesmo nas crianças pequenas. O estresse gerado pelo uso da tecnologia faz com que o indivíduo fique mais agressivo, irritado, perca a empatia, não consiga se realizar com familiares e amigos, tenha dificuldades no ambiente escolar e cria chance de desenvolvimento de outras doenças, logo, se reforça mais uma vez a importância da supervisão e mediação parental como forma de regular, engajar e mediar as atividades exercidas pelas crianças de forma online (Silva, 2016).

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a educação socioemocional deve ser contemplada de forma transversal, permeando os campos de experiência e favorecendo a construção de uma convivência ética, respeitosa e empática (BRASIL, 2017).

Sob esse viés, os familiares (pai, mãe, irmãos, avós) e responsáveis são imprescindíveis, tendo o olhar atento e sendo presença na vida das crianças, como forma de fonte de estímulos e cuidados que não devem ser substituídos por telas e tecnologias. A criança na primeira infância como um ser em desenvolvimento, precisa do outro, de alguém com experiência que possa auxiliá-la neste mundo de descobertas (Associação Brasileira de Pediatria, 2023).

Nesse contexto, metodologias como rodas de conversa, projetos colaborativos, brincadeiras simbólicas, dramatizações e contação de histórias mostram-se especialmente eficazes, pois favorecem a escuta ativa, o diálogo e o respeito às diferenças, contribuindo para o desenvolvimento socioemocional e para a formação de vínculos saudáveis entre as crianças.

Ao mesmo tempo, é preciso reconhecer que a infância é uma fase marcada pela ludicidade e pelo aprendizado por meio do brincar, aspecto fundamental para o desenvolvimento integral da criança. O brincar livre, simbólico e criativo permite à criança expressar emoções, elaborar conflitos internos e desenvolver competências sociais e cognitivas. Entretanto, quando as tecnologias substituem o brincar ativo por um consumo passivo de conteúdos, há prejuízos no desenvolvimento psicomotor, na imaginação e na socialização.

Segundo Wallon (1968), a afetividade e a inteligência, embora desempenhem funções distintas, encontram-se interligadas no processo de evolução psíquica do indivíduo. O desenvolvimento do sujeito é profundamente influenciado pelas experiências afetivas vivenciadas desde o nascimento, uma vez que o afeto desempenha um papel essencial na construção de sua dimensão psicossocial. Desse modo, o meio em que o sujeito vive provoca “[...] as influências afetivas que rodeiam a criança desde o berço não podem deixar de exercer uma ação determinante na sua evolução mental” (Wallon, 1968, p. 149).

As experiências vivenciadas pelo indivíduo revelam diferentes aspectos de sua afetividade. Essa, por sua vez, está sempre relacionada às experiências pessoais e constitui uma das formas de expressão mais complexas e tipicamente humanas. A afetividade compreende um conceito amplo e relativamente permanente, englobando sentimentos, emoções e paixões, e se manifesta em estados de sensibilidade que abrangem desde disposições orgânicas até dimensões sociais e existenciais, vinculadas à percepção que o indivíduo tem de si mesmo. (Wallon apud Milan; Garms; Lopes, 2011, p. 8066).

Observa-se que a formação da personalidade do indivíduo é influenciada pelo eu, pelo outro e pelas interações sociais, determinando a maneira como ele se relaciona com o mundo. A partir dessas interações, que podem ocorrer com maior ou menor carga afetiva, o sujeito desenvolve-se e amplia suas experiências e percepções. A qualidade do contato social exerce influência significativa sobre o comportamento intelectual e social do indivíduo, modificando-o ao longo da vida. Nesse contexto, o papel do professor assume caráter mediador, utilizando a afetividade como recurso para viabilizar um aprendizado efetivo e desconstruindo a ideia de que a função do educador se limita à transmissão de informações, tratando o cognitivo como único aspecto do processo educativo.

No processo de ensino-aprendizagem, a afetividade contribui para que a criança seja reconhecida como sujeito integral, tanto por si quanto pelos outros. Práticas pedagógicas fundamentadas em empatia, escuta ativa e na criação de oportunidades de negociação no ambiente escolar são orientadas pelo respeito e pela segurança emocional. Ao compreender e atender às necessidades intelectuais, coletivas e individuais das crianças, o professor possibilita uma aprendizagem mais assertiva, promovendo o desenvolvimento pleno e favorecendo a formação integral do aluno.

O afeto desempenha um papel mediador no processo educativo, auxiliando o professor a compreender seu aluno e a estabelecer um vínculo de confiança. Esse vínculo possibilita experiências compartilhadas, permitindo o desenvolvimento de atividades que estejam alinhadas às capacidades da criança, ao mesmo tempo em que sejam desafiadoras e promovam a ampliação de sua cognição.

No contexto da primeira infância, a comunicação assume papel central para que essa mediação seja eficaz. Nesse período, as crianças apresentam forte carga emocional e reatividade, sendo fundamental compreender suas manifestações e articular estratégias que favoreçam a expressão de sentimentos e emoções. Estimular a comunicação infantil permite que a criança descubra novos meios de expressar pensamentos e ampliar sua capacidade de interação.

Segundo Vygotsky (2001), a emoção exerce influência significativa sobre o comportamento, de modo que palavras carregadas de afeto tendem a gerar reações positivas nos indivíduos. O estímulo, a motivação e a compreensão constituem elementos indispensáveis no processo de ensino-aprendizagem, contribuindo para a formação de alunos confiantes e engajados. Ao relacionar o conhecimento com a experiência afetiva, o professor cria oportunidades para que o aluno internalize conteúdos de maneira significativa, estabelecendo conexões entre os aspectos cognitivos e emocionais. Dessa forma, a qualidade da educação está diretamente associada às relações afetivas que permeiam o processo de aprendizagem.

Na infância, a construção da personalidade e das relações do indivíduo consigo mesmo e com os outros se estabelece de maneira fundamental. Nesse processo, a atenção às práticas pedagógicas e ao cuidado com o desenvolvimento infantil é essencial, permanecendo relevante ao longo dos anos escolares. É necessário acompanhar as mudanças sociais e culturais, observando e analisando

aspectos contemporâneos que impactam a educação. Essa reflexão permite alinhar conteúdos e atividades pedagógicas às necessidades dos alunos, promovendo uma formação mais efetiva e contextualizada.

2.2 Recursos tecnológicos no ambiente escolar

No contexto educacional, a trajetória da tecnologia é refletida ao longo de um processo da humanidade de busca de formas mais eficientes de comunicação e educação, o que com o passar do tempo e com a crescente evolução do mundo tecnológico, se faz necessário incorporar recursos dentro do ambiente escolar e capacitar os educadores para que possam tornar o processo de ensino e aprendizagem mais inovador e rico de experiências, utilizando os recursos tecnológicos de maneira inteligente e como facilitadores do ensino.

Levando em consideração que a escola deve ser um local onde a criança seja a protagonista do seu aprendizado, os recursos tecnológicos se utilizados da maneira correta, aprimoram o entendimento e engajam os alunos, dessa forma, Corazza afirma que:

Nos dias de hoje os movimentos sociais e a teorização cultural não podem mais ser os mesmos, o currículo e a Pedagogia não podem agir e nem pensar como antes, os professores e alunos não podem educar nem serem educados como até então. Eles saem da camisa-de-força da categoria social para explodir os seus entendimentos e práticas em mil pequenos marcadores sociais(Corazza, 2005, p.18).

As telas possuem uma faixa de luz azul que compõe o brilho das mesmas, contribuindo para o bloqueio da melatonina, que gera dificuldades para dormir e na qualidade do sono à noite na fase do sono profundo, o que pode aumentar os pesadelos e terrores noturnos. Logo, assim que as crianças acordam, apresentam sonolência ao longo do dia, acarretando problemas de memória e concentração durante o desenvolvimento das atividades em sala de aula, o que pode estar associado aos sintomas de transtornos de déficit de atenção e hiperatividade.

Um software construído com base em um paradigma construtivista pode transformar o processo de aprendizagem, rompendo com a ideia tradicional de ensino como simples transmissão de conteúdo. Esses softwares podem ser recursos

didáticos valiosos, promovendo criatividade, imaginação, ludicidade e interação, desde que o processo de ensino-aprendizagem não se limite a eles (Savi, 2008).

Como essas capacidades ainda não são comuns na educação brasileira, os softwares devem ser usados como ferramentas transformadoras, dependendo de como forem aplicados. Os educadores têm papel essencial, sendo responsáveis por refletir criticamente e intervir de forma a fazer com que os jogos educativos contribuam para o desenvolvimento dos alunos e da aprendizagem (Savi, 2008).

O ensino e a aprendizagem mediado pelo uso de computadores e jogos digitais apresentam um grande potencial para transformar o ambiente educacional, tornando-o mais dinâmico, interativo e atrativo. Quando essas ferramentas tecnológicas são planejadas cuidadosamente e integradas ao currículo com objetivos educacionais bem definidos, elas não apenas enriquecem o conteúdo, mas também proporcionam experiências significativas de aprendizagem. Ao utilizar jogos como recurso pedagógico, o professor pode estimular a motivação e o interesse das crianças, despertando nelas a curiosidade e o desejo de aprender de forma espontânea e prazerosa (Fires, 2017).

Logo, essa abordagem contribui para criar uma percepção positiva sobre o ato de aprender, que passa a ser visto como algo divertido e envolvente. Além disso, os jogos educativos favorecem o desenvolvimento de habilidades cognitivas importantes, como a capacidade de processar informações, resolver problemas, fazer inferências lógicas e tomar decisões com base em fatos. Portanto, ao aliar tecnologia, ludicidade e intencionalidade pedagógica, o ensino se torna mais eficaz, promovendo não apenas o domínio de conteúdos como também, o desenvolvimento integral do estudante.

Na contemporaneidade, a infância tem sido atravessada por múltiplas influências da indústria cultural, que atua fortemente por meio de tecnologias digitais e mídias de massa. Esse "bombardeio" de estímulos comerciais, visuais e comportamentais, muitas vezes orientado por interesses de consumo e lucro, gera implicações significativas no desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças. Conforme apontado por Adorno e Horkheimer (1985), a indústria cultural padroniza comportamentos e limita o pensamento crítico, afetando profundamente a formação da subjetividade, especialmente entre os mais jovens, que são mais vulneráveis a essas influências.

Dessa forma, se faz necessário abordar temas a respeito da utilização a importância de novas tecnologias e mídias digitais na Educação Infantil, levando em conta as transformações educacionais e sociais atuais, destacando a necessidade de capacitar os professores para o uso dessas ferramentas em sala de aula.

Em uma sociedade marcada pelas mídias digitais e pela constante circulação de informações, os métodos tradicionais de ensino têm se mostrado, por vezes, insuficientes para atender às demandas de uma geração de alunos que já nasce imersa em ambientes tecnológicos. Nesse contexto, a escola precisa se reinventar, incorporando práticas pedagógicas que dialoguem com essas novas linguagens e formas de expressão.

Neste contexto, a escola assume um papel essencial como espaço de resistência e conscientização. Longe de apenas transmitir conteúdos, ela deve funcionar como um ambiente de formação crítica, capaz de promover a reflexão sobre o mundo que cerca o aluno. A pedagogia crítica de Paulo Freire (1996) sustenta essa visão ao destacar a importância de uma educação libertadora, que permita ao educando compreender sua realidade, problematizá-la e atuar sobre ela de forma transformadora. Assim, o educador torna-se um mediador que, além de ensinar, ajuda os alunos a ler o mundo, inclusive as mensagens implícitas nas mídias e nas tecnologias com as quais convivem diariamente.

A utilização de recursos multimídia como vídeos, animações, simulações, e objetos interativos ampliam os canais de comunicação entre o conteúdo e o estudante, favorecendo uma aprendizagem mais dinâmica, sensorial e significativa. Isso não apenas estimula a atenção e o interesse dos alunos, mas também promove a construção ativa do conhecimento, como propõe a abordagem construtivista de Piaget (1975) e Vygotsky (1991), que valorizam a interação, a experiência e a mediação no processo educativo.

Portanto, a convivência com as tecnologias deve ser guiada por uma abordagem ética e pedagógica que proponha usos conscientes e educativos, respeitando a fase de desenvolvimento das crianças. Aqui, a atuação dos educadores se soma à dos pediatras e profissionais da saúde, cuja orientação às famílias é crucial.

Como destacam a Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP), é necessário refletir sobre a idade adequada para introdução de telas, o tempo de exposição e,

principalmente, a qualidade dos conteúdos acessados. Isso significa fomentar o diálogo familiar, o acompanhamento ativo e o uso da Internet como ferramenta de aprendizagem e criatividade, não como substituta da atenção, da convivência ou da brincadeira.

O desafio contemporâneo é, portanto, construir pontes entre a infância e a tecnologia, promovendo o desenvolvimento saudável, crítico e equilibrado. A articulação entre escola, família, saúde e políticas públicas deve ser fortalecida para que a criança possa crescer em um ambiente que respeite sua essência, estimule sua autonomia e proteja sua integridade frente ao avanço avassalador do mercado sobre o universo infantil.

O uso da tecnologia digital acaba agregando em muitos sentidos, cabe aos pais saberem supervisionar este uso, com o tempo limitado de acordo com sua idade, usando a tecnologia a favor de uma aprendizagem significativa, para ler, e para jogos que desenvolvam habilidades cognitivas. Por isso, a importância de sempre estar se capacitando para saber manusear a tecnologia sempre a favor, favorecendo em um conhecimento amplo e rico em saberes.

Além disso, o uso consciente e planejado de recursos multimídia contribui para a construção da subjetividade infantil, uma vez que se conecta diretamente com os modos contemporâneos de ver, ouvir e sentir. Segundo Sarmiento e Pinto (1997), a infância é um campo de experiências sociais em constante transformação, e o acesso às mídias digitais faz parte da configuração atual do “ser criança”. Portanto, ao utilizar recursos multimídia na educação, não se trata apenas de acompanhar as mudanças tecnológicas, mas de respeitar e potencializar as formas como as crianças interagem com o mundo e constroem sentido.

Ademais, esses recursos oferecem vantagens pedagógicas concretas: favorecem o engajamento dos alunos, aumentam a compreensão e a retenção dos conteúdos, tornam o ensino mais acessível a diferentes estilos de aprendizagem e permitem abordagens personalizadas, de acordo com as necessidades específicas de cada estudante. Isso dialoga com as propostas da educação inclusiva e da pedagogia diferenciada, ao reconhecer a diversidade dos sujeitos e buscar caminhos mais eficazes para garantir o direito à aprendizagem.

Entretanto, é fundamental ressaltar que a eficácia dos recursos multimídia depende diretamente da intencionalidade pedagógica. O simples uso da tecnologia

não garante avanços no ensino; é preciso que o educador atue como um mediador crítico de conteúdos, selecionando, adaptando e integrando os recursos ao planejamento didático de forma coerente e significativa. Como afirma Moran (2015), o professor deve ser não apenas um usuário das tecnologias, mas um autor de práticas inovadoras, capaz de transformar a sala de aula em um ambiente interativo, colaborativo e reflexivo.

2.3 O ensino aprendizagem por meio do brincar na Educação Infantil

Definir o que é jogo ou brincadeira constitui uma tarefa complexa, pois envolve múltiplas dimensões e interpretações possíveis. O termo “jogo” pode assumir significados distintos conforme o contexto e o sujeito que o emprega. Pode referir-se, por exemplo, a jogos políticos, atividades praticadas por adultos, crianças ou até animais, bem como a brincadeiras como amarelinha, jogos de tabuleiro, adivinhações, contação de histórias, faz de conta (“mamãe e filhinha”), futebol, dominó ou atividades lúdicas na areia, entre tantas outras. Apesar de compartilharem a mesma designação, cada um desses jogos possui características próprias que os tornam singulares em determinados aspectos. (Kishimoto, 1997).

Nesse sentido, Huizinga (1999) ressalta que o jogo é um fenômeno cultural essencial, presente em todas as esferas da vida humana e dotado de regras, liberdade e significação simbólica que o distinguem das demais atividades cotidianas. As brincadeiras vão se aprimorando com o passar dos anos, as velhas brincadeiras de rua passam a ter mudanças na sociedade em que vivemos, brincadeiras comuns passam a ser deixadas de lado. O mundo moderno, onde pais tem uma participação menos ativa na vida dos filhos por conta do trabalho, favoreceram com que essas brincadeiras passassem a ter um novo significado.

Com toda mudança, vieram também os meios tecnológicos, como a televisão e o celular, que passaram a ser a principal fonte de lazer entre as crianças no ambiente familiar. Como afirma Chaves (2014, p. 5) "observa-se que cada vez mais o contato das crianças com jogos, brincadeiras e brinquedos tradicionais vem perdendo espaço para equipamentos de alta tecnologia, tais como: videogames, computadores, tablets, televisores e brinquedos eletrônicos".

Existem diversos jogos e programas educativos muito eficientes para a aprendizagem da criança, pois a tecnologia vem se aprimorando cada vez mais, porém, não promove a interação social umas com as outras, por isso, não podemos deixar de incentivar as brincadeiras tradicionais, que traz estímulos essenciais para a vida da criança em formação (Fortuna, 2000).

Vygotsky (1994, p. 135) afirma que:

Nesta época de globalização e de avanços tecnológicos o valor dos velhos brinquedos e brincadeiras está passando por um processo de transição, pois as crianças estão deixando de se envolverem com tais situações devido a influência do computador, vídeo game, televisão e outros brinquedos eletrônicos que deixam o espaço e o tempo da criança restrito apenas a imaginação e não a manipulação que corresponde a situação real (Vygotsky 1994, p.135).

Afirma-se que a criança é um ser complexo como um todo, com suas singularidades de explorar o mundo, que fornece uma visão que devem ser vistas e entendidas dentro do seu estágio de vida. Um dos processos de desenvolvimento cognitivo da criança é o brincar, que tem extrema importância na infância, além de ser um momento em que a criança não está só brincando, mas também adquirindo conhecimento, pois enquanto brinca, ela tem uma perspectiva maior do mundo.

Machado (1994) relata que a criança, quando brinca, explora tudo que está em sua volta e tem um sentimento de liberdade, diz que a brincadeira verdadeiramente espontânea surge da própria criança, que escolheu brincar do seu jeito, no seu tempo e no seu espaço. No brincar, a criança manifesta sentimentos, criatividade, fantasia, conecta o real e o imaginário. Brincar é também usar o pensamento, explorar, aprender a lidar com a derrota e entender que sempre existirão novas chances de vencer.

São nas brincadeiras, que a criança adquire a habilidade de aprender a resolver conflitos, a brincar em grupo, dividir, saber esperar sua vez diante os colegas. Passar por essa vivência é relevante para o seu desenvolvimento. Nas palavras de Kishimoto (2001, p.67), "Toda experiência resgatada através das brincadeiras contribuirá para o crescimento da criança no seu modo de ver e atuar no mundo". A brincadeira é um espaço de aprendizado sociocultural localizado no tempo e no espaço, de forma que a criança aprende na escola a se relacionar com seu próprio conhecimento.

O ato de brincar, segundo Campos (2009, p. 20-21) "é um processo complexo e significativo na construção do universo infantil, pois é por meio destas atividades que a criança recria e inventa novas realidades, construindo e reconstruindo-se em uma incansável estruturação e reestruturação da sua dimensão cognitiva". O brincar está relacionado a muitas habilidades que se adquire quando criança, tanto cognitiva como socioemocional, é um momento de descobertas e nessa fase pré-escolar contribui totalmente para o ensino-aprendizagem da criança.

Esta relação do brincar e aprender na fase da Educação Infantil determina as formas de avaliar os alunos e não há como separar esta relação, é na apresentação de brincadeiras, jogos e brinquedos no meio pedagógico que colaboram para que a criança aprenda e defina sua personalidade e cognição.

Como bem ressalta Kishimoto; Santos (1997, p. 24),

Brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração e atenção (Kishimoto; Santos 1997, p. 24).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece o valor do brincar nessa etapa e estabelece diretrizes que destacam a importância dessa prática na formação integral das crianças, que não abrange apenas os aspectos cognitivos, mas também emocionais, sociais e motores. A BNCC destaca que é um meio válido para se adquirir objetivos educacionais e garantir o desenvolvimento cognitivo.

Segundo Machado:

Brincar é também um grande canal para o aprendizado, senão o único canal para verdadeiros processos cognitivos. Ao brincar, a criança pensa, reflete e organiza-se internamente para aprender aquilo que ela quer, precisa, necessita, está no seu momento de aprender; isso pode não ter a ver com o que o pai, o professor ou o fabricante de brinquedos propõem que ela aprenda (Machado, 2003, p. 27).

Para ocorrer de fato uma aprendizagem de qualidade, ligada ao brincar, é necessário que essa atitude venha primeiramente do professor, que ele seja um mediador e iniciador da aprendizagem, deixando com que a criança construa seu próprio conhecimento, intervindo quando necessário, promovendo atividades lúdicas, deixando com que a criança tome a autonomia de seu aprendizado, para

que use sua criatividade e sua imaginação. Por muito tempo o aluno era um agente passivo e o professor um transmissor de conteúdos. Ensinar não é apenas passar informações, mas mostrar o melhor caminho para alcançar a aprendizagem do aluno (Rofatto, 2005).

Portanto, torna-se essencial que os professores se aperfeiçoem no processo de práticas que conectam a valorização dos jogos e brincadeiras como uma via de educação, fazendo com que isso se torne atrativo e prazeroso. Mostrando às crianças que através do brincar, podem-se tirar grandes aprendizados para a vida, caráter e em sua formação como cidadãos.

Contudo, a atividade lúdica em sua expressão máxima da qualidade humana prepara a criança para a vida e para o mundo. Com esta, a criança consegue assimilar a cultura do meio em que vive, integrando-se nele, adaptando-se a situações de vivências em grupo, aprendendo a lidar com os sentimentos de reconhecer que ela é um sujeito social em que constitui sua individualidade a partir das relações.

3. Considerações Finais

Conforme observado a partir do desenvolvimento do material aqui apresentado, concluí-se que o uso excessivo de telas na infância está associado a diversos pontos da sociedade atual em que vivemos, em que a correria do cotidiano que se limita a realizar o mais fácil, prático e em instantes, se resulta ao uso inadequado das crianças em frente às telas. Visto que, utilizada de forma adequada e equilibrada, com a supervisão de forma correta pelos responsáveis pode favorecer positivamente o aprendizado e o desenvolvimento motor social.

No entanto, é importante destacar que os prejuízos decorrentes do uso inadequado do uso excessivo de telas tendem a se manifestar de maneira significativa e em curto prazo, e é necessário implementação de ações voltadas a essas mediações, com o objetivo de favorecer um desenvolvimento infantil saudável. Além disso, é essencial reconhecer os estímulos positivos, proporcionados pelo brincar, atividade essencial para o desenvolvimento integral da criança, cognitiva, afetiva e social favorecendo habilidades fundamentais nesta etapa da vida.

Diante do exposto, observa-se que o processo de ensino-aprendizagem na infância é profundamente influenciado por múltiplos fatores, que vão desde a afetividade e mediação pedagógica até o uso consciente de tecnologias digitais e recursos lúdicos. A criança, enquanto sujeito integral constrói sua personalidade, cognição e habilidades socioemocionais por meio das interações com o outro, das experiências de brincadeiras e jogos, e do contato com ambientes mediados por professores capacitados e atentos às suas necessidades. O brincar, aliado ao uso intencional de tecnologias, contribui para o desenvolvimento de competências cognitivas, emocionais e sociais, promovendo a autonomia, criatividade e pensamento crítico, conforme evidenciado por autores como Huizinga (1999), Vygotsky (1994), Wallon (1968) e Kishimoto (1997).

Ao mesmo tempo, a incorporação de mídias digitais e recursos multimídia devem ser realizadas de maneira planejada, ética e pedagógica, considerando os riscos associados à exposição precoce às telas e à influência da indústria cultural. A mediação docente, aliada ao acompanhamento familiar e à orientação de profissionais de saúde, garante que a tecnologia seja um facilitador do aprendizado e não um obstáculo ao desenvolvimento saudável.

Portanto, a prática educativa contemporânea deve integrar a ludicidade, a afetividade e a tecnologia, respeitando o estágio de desenvolvimento da criança e promovendo experiências de aprendizagem significativas, que formem indivíduos críticos, criativos e preparados para interagir de forma construtiva na sociedade. Assim, a escola se consolida como espaço de protagonismo infantil, de desenvolvimento integral e de formação cidadã, capaz de equilibrar tradição e inovação pedagógica, garantindo que cada criança aprenda a explorar o mundo, compreender suas emoções e construir conhecimento de maneira ativa e prazerosa.

Estudos alertam sobre os efeitos do uso precoce, excessivo e prolongado das tecnologias, especialmente na infância. Embora existam benefícios relacionados à agilidade na comunicação e no acesso à informação, os prejuízos à saúde são consideráveis. As experiências vividas na infância influenciam diretamente no comportamento e no estilo de vida na vida adulta. A exposição constante a conteúdos agressivos ou intolerantes pode moldar padrões comportamentais duradouros.

Concluí-se, assim, que o uso inadequado de telas está relacionado a uma sociedade acelerada, que busca soluções rápidas e práticas, mas que muitas vezes negligencia o acompanhamento adequado das crianças nesse ambiente digital. Quando utilizadas de maneira equilibrada e com supervisão responsável, as telas podem sim contribuir positivamente para o aprendizado e o desenvolvimento social e motor. No entanto, os prejuízos tendem a aparecer rapidamente quando o uso é excessivo, sendo fundamental a implementação de ações que promovam o uso consciente da tecnologia. Além disso, é essencial valorizar o brincar, atividade indispensável para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social da criança.

4. Referências

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PEDIATRIA. **Uso de telas por crianças e adolescentes: orientações para pais e educadores**. 2023. Disponível em: <https://www.sbp.com.br>. Acesso em: 29 abr. 2025.

AUSUBEL, D. P. **Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva**. Lisboa: Plátano, 2003.

BARRETO, M. et al. Os impactos do tempo de tela no desenvolvimento infantil. **Revista Saúde UNIFAN**, v. 3, n. 1, p. 58-66, 2023. Disponível em: <https://saudeunifan.com.br/wpcontent/uploads/2023/04/OS-IMPACTOS-DO-TEMPO-DE-TELA-NO-DESENVOLVIMENTOINFANTIL.pdf> . Acesso em: 26 mai. 2025.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 23 dez. 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 26 mai. 2025.

DE ALMEIDA, E., CANTUÁRIA, L., GOULART, J. Os avanços tecnológicos no século XXI: desafios para os professores na sala de aula. **REEDUC-Revista de Estudos em Educação** (2675-4681), v. n. 2, p. 296-322, 2021. Disponível em: <https://www.revista.ueg.br/index.php/reeduc/article/view/11738> . Acesso em: 26 mai. 2025.

DESMURGET, M. **A fábrica de cretinos digitais: os perigos das telas para nossas crianças**. São Paulo: Vestígio, 2021.

EISENSTEIN, E; PFEIFFER, L; GAMA, M; STEFENON S; CAVALCANTE S. **#Menos Telas #Mais Saúde**. Manual de Orientação 2019/2021. Disponível em: https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/24604cMO__MenosTelas__MaisSaude-Atualizacao.pdf. Acesso em: 11 mai. 2025.

FERREIRA, DCRR; OLIVEIRA, DCRR. **A infância do consumo e a expropriação do brincar criativo.** In: Anais do XI Seminário de Pesquisa em Ciências Humanas - SEPECH, 2016; v. 4, nº 2, p.197-206. Disponível em: <https://pdfs.semanticscholar.org/2628/5811e3e1a90e1e2cb33907cb1fd325ab816f.pdf>. Acesso em: 26 fev. 2025.

FIRES, D. **Tecnologias digitais na educação infantil: possibilidades, riscos e cuidados.** Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) - Centro de Educação -Departamento de Educação – Universidade Estadual a Paraíba; Campinas Grande, 2017. Disponível em: <http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/123456789/14411>. Acesso em: 12 mar. 2025.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FUNDO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A INFÂNCIA (UNICEF). **Crianças na era digital: oportunidades e riscos.** 2021. Disponível em: <https://www.unicef.org>. Acesso em: 29 abr. 2025.

GOLEMAN, D. **Inteligência emocional: a teoria revolucionária que redefine o que é ser inteligente.** Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

GOMES, R. **O desenvolvimento cognitivo na visão de Jean Piaget e suas implicações a educação científica.** Disponível em: https://cursosextensao.usp.br/pluginfile.php/774990/mod_resource/content/1/O%20DESENVOLVIMENTO%20COGNITIVO%20NA%20VIS%C3%83O%20DE%20JEAN%20PIAGET.pdf . Acesso em: 20 mai. 2025.

HEDLUND, A. **Preso a uma tela: como os aparelhos digitais estão afetando o cérebro,** 2023. Disponível em: <https://www.andrehedlund.com.br/post/preso-a-uma-tela-como-os-aparelhos-digitais-est%C3%A3o-afetando-o-c%C3%A9rebro> . Acesso em: 03 mai. 2025.

HUIZINGA, J. **Homoludens: o jogo como elemento da cultura.** 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira, 2007.

KISHIMOTO, T. M. **Brinquedo e brincadeira.** Usos e significações dentro de contextos culturais. In SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.) 4 ed. Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis: vozes, 1997. Acesso em: 02 nov. 2025

LACERDA, T; JUNIOR, R. **Educação Remota em Tempos de Pandemia. Ensina, Aprender e Ressignificar a Educação.** Curitiba- PR. Editora Bagai, 2021. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/601699/2/Editora%20BAGAI%20-%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20Remota%20em%20Tempos%20de%20Pandemia.pdf> E-Book. Acesso em: 12 mar. 2025.

LINN, Susan. **Crianças do consumo: a infância roubada**. São Paulo: Instituto Alana, 2006.

NOBRE, J., SANTOS, J., COSTA, J., SANTOS, L., PEREIRA, L., MORAIS, R., Guedes, S. **Fatores determinantes no tempo de tela de crianças na primeira infância**. *Ciência & Saúde Coletiva*, v. n. 3, p. 1127-1136, 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/csc/a/GmStpKgyqGTtLwgCdQx8NMR/> . Acesso em: 13 mai. 2025.

MACHADO, M. **O brinquedo e o brincar na educação infantil**. São Paulo: Loyola, 2003.

OLIVEIRA, M. F. et al. Efeitos do tempo de tela no desenvolvimento da atenção em crianças pré-escolares. **Revista de Neurociências**, v. 29, n. 4, p. 200-208, 2021.

PAIVA, N. M. N.; COSTA, J. S. C. **A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça?** Publicado em *Psicologia PT*, 2015. Disponível em <https://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf>. Acesso em: 15 mai. 2025.

PIAGET, J. **A epistemologia genética**. São Paulo: Martins Fontes, 1975.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro, 1971.

SARMENTO, M; PINTO, M. As crianças e a infância: construções sociais. **Revista Brasileira de Educação**, n. 5-6, p. 20-30, jan./dez. 1997.

SAVI, R; ULBRICHT, V. **Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios**. In: *Novas Tecnologias da Educação*, v. 6, n. 2 dez 2008. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14405>. Acesso em 19 mai. 2025.

SILVA, T. **Os impactos sociais, cognitivos e afetivos sobre a geração de adolescentes conectados às tecnologias digitais**. Trabalho de conclusão de curso (Graduação) – Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa. 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/1867/1/TOS14062016.pdf>. Acesso em: 02 jun. 2025.

VYGOTSKY. **A formação social da mente**. 5ª ed. São Paulo: Fontes, 1994. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/771303168/VYGOTSKY-A-Formacao-Social-Da-Mente>. Acesso em: 02 nov. 2025

VYGOTSKY, L.S. **Psicologia pedagógica**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

WALLON, H. **A evolução psicológica da criança**. Lisboa: Edições 70, 1968.