

MAIS CRIANÇA



MENOS TELAS

Recomendações para uma introdução consciente ao uso de tecnologias digitais na primeira infância

Priscila David *Cristina Freitas*



Universidade Federal do Ceará

Reitor: Prof. Dr. Custódio Luís Silva de Almeida

Pró-Reitoria de Assuntos Estudantis

Pró-Reitora: Prof. Dr. Bruno Anderson Matias da Rocha

Pró-Reitoria de Extensão

Pró-Reitora: Profa. Dra. Bernadete de Souza Porto

Pró-Reitoria de Gestão de Pessoas

Pró-Reitor: Profa. Dra. Marilene Feitosa Soares

Pró-Reitoria de Graduação

Pró-Reitora: Prof. Dr. Davi Romero de Vasconcelos

Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação

Pró-Reitor: Profa. Dra. Regina Celia Monteiro de Paula

Pró-Reitoria de Planejamento e Administração

Pró-Reitor: Prof. Dr. João Guilherme Nogueira Matias

Pró-Reitoria de Relações Internacionais e Desenvolvimento Institucional

Pró-Reitor: Profa. Dra. Diana Cristina Silva de Azevedo

Instituto Universidade Virtual

Diretor: Prof. Dr. Gabriel Antoine Louis Paillard

Programa de Pós-Graduação em Tecnologia Educacional

Coordenadora: Profa. Dra. Ana Paula de Medeiros Ribeiro

Autoras

Priscila Barros David
Cristina Ferreira de Freitas

Como citar esta cartilha:

DAVID, Priscila Barros; FREITAS, Cristina. **Mais criança, menos telas:** recomendações para uma introdução consciente ao uso de tecnologias digitais na primeira infância. Fortaleza: Universidade Federal do Ceará, 2024.



Este guia está sob uma licença Creative Commons. Esta licença permite que outros remixem, adaptem e desenvolvam este trabalho não comercialmente e, embora os trabalhos devam citar a fonte e ser não comercial, não precisam licenciar os trabalhos derivados nos mesmos termos.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Catalogado na fonte por Carolina Linhares Nascimento - Bibliotecária CRB-15/469

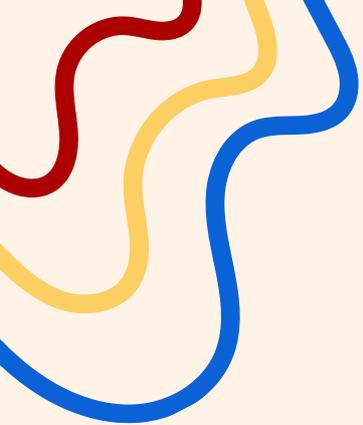
D249m David, Priscila Barros
Mais criança, menos telas: recomendações para
uma introdução consciente ao uso de tecnologias digitais na
primeira infância. / Priscila Barros David, Cristina Freitas. -
Fortaleza, CE: UFC, 2024.

35 p. : il. color.

Inclui referências bibliográficas.

1. Educação - Primeira Infância 2.
Tecnologias Digitais I Título II. Universidade Federal do
Ceará

Todas as imagens contidas nesta cartilha foram geradas por Image Creator de Microsoft Bing, em 2024, sob licença de uso não comercial.



Sumário

Apresentação	02
O que dizem os médicos especialistas? Riscos e impactos	05
Consequências do uso excessivo de telas: o que a pesquisa revelou?	09
Recomendações para um uso mais consciente	13
Indicação de atividades fora das telas	19
Indicação de recursos digitais educativos	26
Referências	32
Agradecimentos	35



Apresentação

Esta cartilha é resultado de um projeto de pesquisa coordenado pela professora Dra. Priscila David, da Universidade Federal do Ceará, entre os anos de 2022 e 2024, intitulado: “Para além do tempo de tela: um estudo elucidativo sobre uso de tecnologias digitais na primeira infância e uma resposta científica e orientadora à sociedade”.

A pesquisa contou com o apoio financeiro do CNPq e teve a colaboração da bolsista de iniciação científica Cristina Ferreira de Freitas, do curso de Pedagogia da UFC. Durante o projeto, documentos da área da saúde foram analisados, tanto nacionais quanto internacionais (Sociedade Brasileira de Pediatria, Academia Americana de Pediatria, Academia Americana de Psiquiatria para Crianças e Adolescentes e documento oficial da União Europeia).

Ademais, apresentamos o resultado de um conjunto de 16 estudos conduzidos por pesquisadores localizados em diferentes países. São estudos ligados às áreas da Saúde, Educação e Tecnologia, os quais revelaram aspectos importantes relacionados ao uso de telas por crianças na primeira infância.

Esta cartilha se propõe a compartilhar informações científicas com pais e responsáveis por crianças nessa faixa etária, em uma linguagem acessível, visando uma introdução mais consciente ao uso das tecnologias digitais por crianças de 0 a 5 anos de idade.

Você sabia que ao passar um tempo excessivo em frente às telas uma criança pequena pode ter habilidades essenciais afetadas, tais como: seu desenvolvimento motor, social, emocional e até mesmo seu aprendizado?

Assim, é fundamental que os pais busquem se informar a respeito desses riscos para um uso mais adequado e orientado das tecnologias digitais.



Quando nos aproximamos desse tema, é comum surgirem algumas dúvidas:

Será que minha criança tem passado muito tempo em frente às telas?

Como o tempo de tela influencia o desenvolvimento global das crianças (físico, cognitivo, social e emocional)?

Como garantir uma infância saudável às crianças em um mundo cada vez mais tecnologizado?

O que dizem os médicos especialistas?

Riscos e impactos

Sociedade Brasileira de Pediatria

CRIANÇAS MENORES DE 2 ANOS

A SBP recomenda que crianças nessa faixa etária não sejam expostas a telas (TV, tablets, smartphones etc.). A interação direta com os pais e cuidadores e o ambiente físico são essenciais para o desenvolvimento cognitivo, emocional e motor.

CRIANÇAS ENTRE 2 E 5 ANOS

Para esta faixa etária, a SBP sugere um limite de até 1 hora por dia de uso de telas, sempre com supervisão, e dando preferência a conteúdos de alta qualidade. A interação com conteúdos educativos, que promovam o desenvolvimento de habilidades e conhecimentos, é o mais recomendado.



Para mais informações
sobre a Sociedade
Brasileira de Pediatria

CLIQUE AQUI

Academia Americana de Pediatria

CRIANÇAS MENORES DE 18 MESES

A AAP recomenda evitar o uso de qualquer mídia digital, exceto para videochamadas com familiares e amigos. A interação face a face é essencial para o desenvolvimento nesta faixa etária.

CRIANÇAS DE 18 A 24 MESES

Se os pais decidirem introduzir mídias digitais, a AAP sugere que o façam de forma limitada e assistida. Pais devem co-visualizar com seus filhos para ajudá-los a entender o que estão vendo e aplicar o conteúdo ao mundo ao seu redor.

CRIANÇAS DE 2 À 5 ANOS

O tempo de tela deve ser limitado a, no máximo, 1 hora por dia de programação de alta qualidade. É importante que os pais assistam junto com as crianças para ajudá-las a compreender o conteúdo e fazer conexões com o mundo real.



Para mais informações
sobre a Academia
Americana de Pediatria
CLIQUE AQUI

Academia Americana de Psiquiatria para Crianças e Adolescentes

De acordo com a AACAP, se por um lado as telas podem entreter, ensinar e manter as crianças ocupadas, o uso excessivo dos dispositivos digitais podem trazer sérios problemas à saúde mental e física dos pequenos.

RISCOS

- ◆ Violência e comportamentos de risco
- ◆ Vídeos ou desafios que podem inspirar comportamentos inseguros
- ◆ Exposição a conteúdos inadequados para a faixa etária
- ◆ Estereótipos negativos
- ◆ Exposição ao uso de substâncias ilícitas
- ◆ Cyberbullying e predadores
- ◆ Publicidade dirigida ao seu filho
- ◆ Informações enganosas ou imprecisas

IMPACTOS

- ◆ Problemas no padrão de sono das crianças
- ◆ Notas mais baixas na escola
- ◆ Menos leitura de livros
- ◆ Menos tempo com a família e amigos
- ◆ Atividade física ou ao ar livre insuficiente
- ◆ Problemas de peso
- ◆ Problemas de humor
- ◆ Autoimagem e imagem corporal distorcida



Para mais informações sobre a
Academia Americana de Psiquiatria
para Crianças e Adolescentes

CLIQUE AQUI

Consequências do uso excessivo de telas

O que a pesquisa revelou?

Os 16 artigos explorados na pesquisa que deu origem a esta Cartilha investigaram os impactos da ampla exposição de crianças, de 0 a 5 anos, a dispositivos digitais e telas. Observou-se, frequentemente, preocupações dos estudiosos com o tempo excessivo de uso e suas implicações para o desenvolvimento infantil.

Físico

03 estudos apontaram, como resultado da ampla exposição às telas pelas crianças, dificuldades no desenvolvimento psicomotor, problemas de visão e obesidade.

Estudo 1:

Association of screen time with parent-reported cognitive delay in preschool children of Kerala, India

Estudo 2:

Screen time and early childhood development in Ceará, Brazil: a population-based study

Estudo 3:

Screen Time at Age 1 Year and Communication and Problem-Solving Developmental Delay at 2 and 4 Years



Cognitivo

03 estudos relacionam o uso excessivo de telas com atrasos cognitivos e problemas de desenvolvimento. O excesso do uso de telas também impacta na capacidade criativa e de imaginação das crianças, essenciais no processo de aprendizagem.

Estudo 1:

Association of screen time with parent-reported cognitive delay in preschool children of Kerala, India

Estudo 2:

The Impact of Screen Time and Mobile Dependency on Cognition, Socialization and Behaviour among Early Childhood Students during the COVID Pandemic--Perception of the Parents

Estudo 3:

Associations between digital media use and brain surface structural measures in preschool-aged children



Psicossocial

04 artigos destacaram os efeitos negativos no comportamento e socialização das crianças, revelando, principalmente, dificuldades na interação social.

CONSEQUÊNCIAS DO USO EXCESSIVO DE TELAS

Estudo 1:

Screen Use Among Young Children and Parental Concern

Estudo 2:

Parent Technology Use, Parent–Child Interaction, Child Screen Time, and Child Psychosocial Problems among Disadvantaged Families

Estudo 3:

The Home Learning Environment in the Digital Age—Associations Between Self-Reported “Analog” and “Digital” Home Learning Environment and Children’s Socio-Emotional and Academic Outcomes

Estudo 4:

Distance learning, technological devices, lifestyle and behavior of children and their family during the COVID-19 lockdown in Lombardy: a survey.



Saúde Mental

Ansiedade, estresse e problemas comportamentais foram frequentemente mencionados em 04 artigos como correlacionados ao uso excessivo de telas, além de distúrbios no sono.

Estudo 1:

Children’s Health in the Digital Age

Estudo 2:

Digital screen time and its effect on preschoolers’ behavior in China: results from a cross-sectional study.

CONSEQUÊNCIAS DO USO EXCESSIVO DE TELAS

Estudo 3:

Fatores determinantes no tempo de tela de crianças na primeira infância

Estudo 4:

Exposição e uso de dispositivo de mídia na primeira infância

Recomendações para um uso mais consciente

Centro de Tecnologia da Informação
e Comunicação Brasileira

O CETIC.BR destaca diversas orientações e preocupações relacionadas ao uso de telas por crianças pequenas. Aqui estão alguns pontos importantes frequentemente mencionados pelos especialistas:

CONTEÚDO APROPRIADO

É essencial que o conteúdo consumido pelas crianças seja apropriado para a idade, tenha objetivo educativo e seja de alta qualidade. Os pais e cuidadores devem selecionar programas e aplicativos que incentivem a aprendizagem e o desenvolvimento.

ACOMPANHAMENTO DOS PAIS

O envolvimento dos pais é fundamental. Assistir e interagir com as crianças durante o uso das telas pode ajudar a melhorar a compreensão e a experiência de aprendizagem. Isso também oferece oportunidades para os pais discutirem e contextualizarem o conteúdo.



Para mais informações
sobre a CTIC BR

[CLIQUE AQUI](#)

União Europeia

Este documento apresenta recomendações sobre o uso de telas por crianças na 1ª infância, a partir de uma análise transnacional sobre o uso de tecnologias digitais no contexto doméstico de famílias europeias. O documento é baseado em dados coletados entre setembro de 2014 a abril de 2017 com participantes residentes em 21 países diferentes da UE.

EQUILÍBRIO NO USO DA TECNOLOGIA

Incentivar um uso equilibrado das tecnologias digitais, combinando atividades online e offline para garantir um desenvolvimento saudável e equilibrado das crianças.

PARTICIPAÇÃO E SUPERVISÃO DOS PAIS

Encorajar a participação ativa dos pais na supervisão do uso de tecnologias digitais pelas crianças, promovendo hábitos mais seguros. Os pais devem supervisionar o conteúdo e o tempo de uso, além de fornecer orientações e estabelecer limites.

EDUCAÇÃO E ALFABETIZAÇÃO DIGITAL

Promover a alfabetização digital desde cedo, ajudando as crianças a desenvolverem habilidades digitais básicas, mas também a entender a importância da segurança online e do uso responsável da tecnologia.

QUALIDADE DO CONTEÚDO

Selecionar e fornecer conteúdos de alta qualidade, apropriados para a idade, que promovam o aprendizado e o desenvolvimento cognitivo das crianças.

INTERAÇÃO SOCIAL E JOGOS

Encorajar o uso de tecnologias que promovam a interação social, o jogo colaborativo e a comunicação, em vez de atividades isoladas e passivas.



Para mais informações
sobre o documento da
União Europeia
CLIQUE AQUI

*A pesquisa conduzida durante
o projeto ressalta:*

A Importância da Interação Parental no Uso de Telas por Crianças na Primeira Infância: A interação com os pais durante a exploração de conteúdos digitais pelas crianças pequenas pode aumentar os benefícios educativos e reduzir os impactos negativos. Assistir juntos aos conteúdos e refletir sobre eles pode transformar o uso de telas em uma atividade mais enriquecedora.

Estudo 1:

Quality of interactive media use in early childhood and child development: a multicriteria analysis

Estudo 2:

Digital screen time and its effect on preschoolers' behavior in China: results from a cross-sectional study.

Sugestões adicionais

ACADEMIA AMERICANA DE PSIQUIATRIA PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES

- ◆ Desligue todas as telas durante refeições e passeios em família.
- ◆ Saiba mais sobre e use o controle dos pais.
- ◆ Evite usar telas como chupetas, babás ou para acabar com acessos de raiva.
- ◆ Desligue as telas e remova-as dos quartos 30 a 60 minutos antes de dormir.
- ◆ Incentive seu filho a aprender outras atividades, como esportes, música, arte e hobbies que não envolvam telas.
- ◆ Dê um bom exemplo com seus próprios hábitos de tela seguros e saudáveis.
- ◆ Ensine as crianças sobre privacidade e segurança online.

RECOMENDAÇÕES PARA UM USO MAIS CONSCIENTE

- ◆ Decida ativamente quando seu filho está pronto para ter um dispositivo digital pessoal.
- ◆ Incentive o uso de telas de forma a desenvolver a criatividade e a conexão com a família e amigos.

Lembre-se: O plano certo para uma família pode não ser adequado para outra.



Para mais informações
sobre a AACAP

[CLIQUE AQUI](#)

Indicação de atividades fora das telas

• DESENHO E PINTURA

• CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS

• PRÁTICA DE ESPORTES

• BRINCADEIRAS ANTIGAS

• BRINCADEIRA DE CORDA

• CORRIDA DO SACO

• AMARELINHA

• OVO NA COLHER

• DESENHO E PINTURA



Estimula a criatividade e a expressão artística das crianças através da pintura e desenho, promovendo o desenvolvimento motor fino, a percepção visual e a capacidade de concentração.

Desenho e pintura com crianças pequenas devem ser abordados de maneira lúdica e exploratória, considerando o desenvolvimento motor e cognitivo dos pequenos.

Usar tintas não tóxicas e laváveis é crucial para garantir a segurança das crianças. Papel grande oferece a elas a chance de explorar livremente, enquanto pincéis de vários tamanhos e esponjas auxiliam no desenvolvimento das habilidades motoras finas. Lápis de cor, giz de cera e marcadores grossos são mais simples de segurar e manejar.

• CONTAÇÃO DE HISTÓRIA



A contação de histórias é uma atividade rica que impulsiona a imaginação e traz inúmeros benefícios para o desenvolvimento das crianças pequenas.

Ela estimula a imaginação, desenvolve habilidades linguísticas, fortalece vínculos emocionais e promove o amor pela leitura desde cedo. A contação de histórias com crianças pequenas pode ser uma experiência mágica e envolvente, capaz de transportar os pequenos para mundos imaginários enquanto desenvolvem habilidades essenciais.

Para começar, é fundamental selecionar histórias simples e curtas, com personagens envolventes e situações que as crianças possam compreender e se identificar. O ambiente deve ser acolhedor e confortável, permitindo que as crianças se sintam seguras e à vontade. Ao narrar uma história, o contador deve utilizar uma voz expressiva, variando o tom e o ritmo para dar vida aos personagens e aos eventos. O uso de pausas estratégicas pode aumentar o suspense e manter a atenção das crianças.

PRÁTICA DE ESPORTES



A prática de esportes é uma atividade altamente benéfica para o desenvolvimento físico, emocional e social das crianças, além de promover um estilo de vida saudável.

Os esportes ensinam valores importantes como trabalho em equipe, disciplina e perseverança. Para começar, é essencial selecionar atividades apropriadas para a faixa etária, que promovam o desenvolvimento das habilidades motoras básicas, como correr, pular, arremessar e chutar. Jogos e brincadeiras como pega-pega, esconde-esconde, cabo de guerra e corrida de obstáculos são excelentes escolhas, pois combinam diversão com exercício físico. O ambiente deve ser seguro e estimulante, de preferência ao ar livre, permitindo que as crianças explorem e se movam livremente. É crucial assegurar que o espaço seja adequado para essas atividades, com superfícies macias e sem obstáculos perigosos.

BRINCADEIRAS ANTIGAS



As brincadeiras antigas são atividades tradicionais que passaram de geração a geração, muitas vezes jogadas ao ar livre, utilizando recursos simples e acessíveis.

Essas brincadeiras não só divertem, mas também ajudam no desenvolvimento social, emocional e físico das crianças.

BRINCADEIRA DE CORDA



É possível pular corda sozinho ou em grupo. Em uma brincadeira coletiva, uma das pontas da corda é fixada a um poste ou portão, enquanto um participante segura a outra ponta e faz movimentos circulares.

Alternativamente, duas crianças podem segurar cada extremidade da corda e do movimento, permitindo que outras crianças pulem.

CORRIDA DO SACO



Para essa atividade, é necessário ter sacos grandes e fortes, nos quais as crianças possam entrar e ficar em pé.

Os dois times se alinham lado a lado em filas indianas, atrás de uma linha de partida. Ao sinal, a primeira criança de cada fila entra no saco e percorre o trajeto pulando.

AMARELINHA



O primeiro jogador lança a pedra na primeira casa (1) e, apoiando-se em um pé só, pula sobre ela, depois pula no 2, em seguida nos 3 e 4 ao mesmo.

Depois, salta no 5 com um pé só e finalmente no céu (6 e 7) com ambos os pés juntos. Então, o jogador se vira e retorna. Ao chegar no 2, retira a pedra da casa 1 e pula para fora.

• OVO NA COLHER



Cada corredor deve segurar uma colher com um ovo cozido na boca. O vencedor é aquele que chega primeiro ao destino sem deixar o ovo cair.

Para adicionar um toque diferente, você pode substituir o ovo cozido por uma batata ou um limão.

Indicação de recursos digitais educativos



[CLIQUE AQUI](#)

O recurso digital "Silabando" pode ser utilizado por crianças pequenas como uma ferramenta lúdica para auxiliar na aprendizagem da leitura e escrita.

Este recurso oferece atividades interativas onde as crianças podem praticar a formação de sílabas e palavras de maneira divertida. As atividades são projetadas para serem intuitivas e atraentes, incentivando a participação ativa das crianças. As interfaces coloridas e as animações envolventes ajudam a manter a atenção dos pequenos, tornando o aprendizado uma experiência prazerosa. É recomendável que os pais ou educadores acompanhem as crianças durante o uso do recurso, oferecendo suporte e orientação quando necessário, para garantir que as atividades sejam realizadas corretamente e que as crianças aproveitem ao máximo as oportunidades de aprendizado proporcionadas pelo "Silabando".

INDICAÇÃO DE RECURSOS DIGITAIS EDUCATIVOS



O recurso digital Gcompris pode ser utilizado por crianças pequenas como uma ferramenta educativa que estimula o aprendizado de matemática, de maneira lúdica e interativa.

É importante que o uso do Gcompris seja supervisionado por um adulto para garantir que as atividades sejam apropriadas para a faixa etária e para ajudar as crianças a compreenderem as instruções e conceitos apresentados. As crianças pequenas se beneficiam de jogos e desafios que são visualmente atraentes e que oferecem feedback imediato, o que mantém seu interesse e engajamento. Além disso, é fundamental que as atividades sejam realizadas em sessões curtas para manter a concentração das crianças e evitar a fadiga. A participação dos pais ou responsáveis pode ser essencial para explicar os conceitos trabalhados durante o uso do Gcompris, tornando a experiência mais enriquecedora e garantindo que o aprendizado seja integrado ao desenvolvimento das habilidades matemáticas desde cedo.



O Graphogame é uma ferramenta educacional digital projetada pelo professor Heikki Lyytinen, da Universidade de Jyväskylä .

Com o objetivo de ajudar crianças pequenas a desenvolver habilidades de leitura e alfabetização, o jogo utiliza uma abordagem baseada em evidências científicas para ensinar as relações entre letras e sons, ajudando as crianças a aprenderem a decodificar palavras. Com atividades interativas e lúdicas, o aplicativo oferece uma experiência de aprendizagem adaptativa, ajustando o nível de dificuldade com base no progresso da criança. O uso de Graphogame é recomendado para crianças em idade pré-escolar e nos primeiros anos do ensino fundamental, especialmente aquelas que estão começando a aprender a ler, porém, de forma complementar.



Numberblocks é uma série animada de televisão, produzida pela Blue-Zoo Productions, que visa ensinar conceitos básicos de matemática para crianças pequenas.

A série é conhecida por seus personagens animados, que são blocos numerados com cores vibrantes, cada um representando um número específico do sistema de numeração decimal. Esses personagens interagem de maneira divertida e envolvente fazendo uso de linguagem musical, com canções e rimas que tornam a série ainda mais atrativa para as crianças.

Além disso, a série incentiva a curiosidade e a exploração, permitindo que as crianças desenvolvam uma compreensão inicial de padrões, formas e resolução de problemas. Numberblocks pode ser uma excelente adição a uma rotina educativa, proporcionando uma base sólida em matemática desde a infância.



Considerações finais

Esta cartilha é resultado de uma pesquisa científica realizada ao longo de dois anos (2022 e 2024), na Universidade Federal do Ceará, sobre como o uso cada vez mais precoce e excessivo de telas tem afetado a saúde e o desenvolvimento global de crianças de 0 a 5 anos.

Ao longo da cartilha, apresentamos recomendações de órgãos nacionais e internacionais (SBP, AAP, AACAP e CETIC.BR) comprometidos em orientar famílias no Brasil e no mundo sobre os impactos do uso de tecnologias digitais por crianças pequenas.

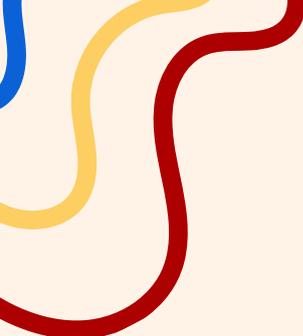
Reunimos também os resultados de um estudo de levantamento realizado durante a pesquisa, os quais apontaram diferentes tipos de impactos no crescimento saudável dos pequenos.

As consequências relacionadas a um uso frequente, sem supervisão, e com acesso a conteúdos inadequados à faixa etária podem ser de ordem física, cognitiva, psicossocial e até mesmo de saúde mental.

Concluimos nosso trabalho, apresentando sugestões de atividades desconectadas das telas para as crianças, indicando brincadeiras que valorizem a interação social, o movimento e experiências ao ar livre.

Indicamos também alguns sites e vídeos que podem ser acessados, com a supervisão dos pais, para experiências mais educativas e criativas com o uso das telas.

Esperamos que o conteúdo aqui compartilhado promova mais conhecimento e informação às famílias para fazerem escolhas acertadas nesse percurso inicial de vida de seus filhos.



Referências

ACADEMIA AMERICANA DE PEDIATRIA. Exposição e uso de dispositivo de mídia na primeira infância. **Residência Pediátrica**, 2024. Disponível em: <https://residenciapediatrica.com.br/detalhes/1211/exposicao%20e%20uso%20de%20dispositivo%20de%20midia%20na%20primeira%20infancia#:~:text=A%20Sociedade%20Brasileira%20de%20Pediatria,de%20idade%2C%20mesmo%20que%20passivamente>. Acesso em: 19 jul. 2024.

AMERICAN ACADEMY OF CHILD AND ADOLESCENT PSYCHIATRY. Crianças e assistindo TV. **Facts for Families**, 2024. Disponível em: https://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/FF_Guide/Children-And-Watching-TV-054.aspx. Acesso em: 19 jul. 2024.

CHAUDRÓN, S. Young children and digital technologies – A qualitative exploratory study across seven countries. **JRC Science and Policy Reports**. European Commission, Joint Research Centre. Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2015. CETIC.br. Kids Online Brasil 2023. Disponível em: <https://cetic.br/pesquisa/kids-online/>. Acesso em: 19 jul. 2024.

DESMURGET, Michel. A fábrica de cretinos digitais: Por que, pela 1a vez, filhos têm QI inferior ao dos pais. **Vestígio Editora**, 2021.

DRESP-LANGLEY, Birgitta. Children's health in the digital age. **International Journal of Environmental Research and Public Health**, v. 17, n. 9, p. 3240, 2020.

HUTTON, John S. et al. Associations between digital media use and brain surface structural measures in preschool-aged children. **Scientific Reports**, v. 12, n. 1, p. 19095, 2022.

JOSEPH, Genimon Vadakkemulanjanal et al. The impact of screen time and mobile dependency on cognition, socialization and behaviour among early childhood students during the COVID pandemic—Perception of the parents. **Digital Education Review**, v. 41, p. 114-123, 2022.

LEHRL, Simone et al. The home learning environment in the digital age—Associations between self-reported “analog” and “digital” home learning environment and children’s socio-emotional and academic outcomes. **Frontiers in Psychology**, v. 12, p. 592513, 2021.

MEENA, Pinky; GUPTA, Piyush; SHAH, Dheeraj. Screen time in Indian children by 15– 18 months of age. **Indian Pediatrics**, v. 57, p. 1033-1036, 2020.

NOBRE, Juliana Nogueira Pontes et al. Fatores determinantes no tempo de tela de crianças na primeira infância. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 26, p. 1127-1136, 2021.

OCHA, Hermano Alexandre Lima et al. Screen time and early childhood development in Ceará, Brazil: A population-based study. **BMC Public Health**, v. 21, p. 1-8, 2021.

NOBRE, Juliana NP et al. Quality of interactive media use in early childhood and child development: A multicriteria analysis. **Jornal de Pediatria**, v. 96, p. 310-317, 2020. PEDROUZO, Silvina B. et al. Uso de tela entre crianças pequenas e preocupação dos pais. *Arch Argent Pediatr*, v. 6, p. 393-398, 2020.

PICCA, Marina et al. Distance learning, technological devices, lifestyle and behavior of children and their family during the COVID-19 lockdown in Lombardy: a survey. **Italian Journal of Pediatrics**, v. 47, p. 1-6, 2021.

SUSILOWATI, Indri Hapsari et al. Screen time for preschool children: Learning from home during the COVID-19 pandemic. **Global Pediatric Health**, v. 8, p. 2333794X211017836, 2021.

TAKAHASHI, Ippei et al. Tempo de tela aos 1 ano de idade e atraso no desenvolvimento de comunicação e resolução de problemas aos 2 e 4 anos. **Pediatria JAMA**, v. 10, p. 1039-1046, 2023.

WONG, Rosa S. et al. Parent technology use, parent–child interaction, child screen time, and child psychosocial problems among disadvantaged families. **The Journal of Pediatrics**, v. 226, p. 258-265, 2020.

XIE, Guodong et al. Tempo de tela digital e seu efeito no comportamento de crianças em idade pré-escolar na China: Resultados de um estudo transversal. **Revista Italiana de Pediatria**, v. 46, p. 1-7, 2020.

Agradecimentos

Agradecemos ao CNPq pelo suporte financeiro à pesquisa que deu origem a esta Cartilha, como também à Universidade Federal do Ceará (UFC) e ao Grupo de Pesquisa em Etnografia Internacional e Tecnologias Digitais (GRETICS).

