

## TEMPO DE TELA NA PRIMEIRA INFÂNCIA E POSSÍVEIS PREJUÍZOS AO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA: UMA REVISÃO DE LITERATURA

Clarice Calista Dutra <sup>1</sup>  
Palloma Soares Alves <sup>2</sup>

### RESUMO

O mundo moderno evidencia forte influência da tecnologia no cotidiano das pessoas que têm utilizado cada vez mais os aparatos tecnológicos para os mais diversos fins. Com efeito, também nos hábitos de vida das crianças, a tecnologia tem assumido destaque, porém é preciso considerar os danos que o uso abusivo da tecnologia pode acarretar para o desenvolvimento global infantil. Isto posto, este estudo tem como objetivo geral discutir os possíveis prejuízos que o uso excessivo de telas pode acarretar para o desenvolvimento da criança na primeira infância. Como objetivos específicos, foram delimitados: analisar o impacto da tecnologia no mundo moderno, investigar os prejuízos neurológicos, cognitivos e comportamentais do uso abusivo de telas na primeira infância, explorar alternativas mais saudáveis de distração, lazer e aprendizado para a infância. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica para a qual serão utilizados os contributos teórico-metodológicos de pesquisadores como: Almeida (2021); Colman e Proença (2020); Piaget (1978); Santos *et al* (2023); Vasconcelos *et al* (2023), dentre outros. Verificou-se que a tecnologia tem se expandido no dia a dia das pessoas e, inclusive, na rotina infantil. Todavia, o uso abusivo de telas na primeira infância pode acarretar em problemas cognitivos, bem como relacionados às habilidades motoras, além de prejudicar a criança quanto à socialização, aspecto tão oportuno para que esta desenvolva habilidades comunicativas e emocionais. Constatou-se, ainda, que a primeira infância é período essencial de formação da personalidade da criança e deve ser uma época marcada pelas experiências lúdicas, as brincadeiras e acolhimento desde o âmbito familiar até a escola e comunidade para que possa crescer saudável e feliz. Logo, as brincadeiras em que possa interagir com seus pares, exercer sua criatividade, movimentar-se e desenvolver suas habilidades sensoriais e motoras, por exemplo, são mais indicadas para que se desenvolva com qualidade.

**Palavras-chave:** Tecnologia, Telas, Criança, Prejuízos, Desenvolvimento.

---

<sup>1</sup> Mestra em Letras pelo Programa de Pós-Graduação em Letras - PPGL da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, [clarice\\_calista@hotmail.com](mailto:clarice_calista@hotmail.com).

<sup>2</sup> Licenciatura Plena em Pedagogia pelas Faculdades Integradas de Patos – FIP, Especialização em Educação Infantil pela Faculdade Sucesso – FACSU, Pós-graduanda em Base Nacional Comum Curricular – BNCC pela Faculdade Sucesso – FACSU, [2pallomapalove@gmail.com](mailto:2pallomapalove@gmail.com).

## INTRODUÇÃO

A tecnologia tem crescido e alcançado espaços cada vez mais remotos do mundo, encurtando as distâncias geográficas e expandindo as possibilidades do ser humano quanto à dinamização das atividades de estudo e de trabalho. Nesta perspectiva, vê-se que o uso de telas é cada vez mais comum e, inclusive, necessário em muitos contextos, inclusive no mercado de trabalho que é um dos espaços mais afetados pela era tecnológica.

Desta forma, também a rotina das crianças tem sido afetada pela tecnologia que está presente em brinquedos e brincadeiras e no mundo ao redor da criança desde a mais tenra infância. Por conseguinte, também o acesso e manipulação de telas tem se intensificado e sido cada vez mais precoce, aspecto que demanda certo cuidado para que não ocorram prejuízos ao desenvolvimento saudável deste público.

Sendo assim, esta pesquisa tem como objetivo geral discutir os possíveis prejuízos que o uso excessivo de telas pode acarretar para o desenvolvimento da criança na primeira infância. Por sua vez, como objetivos específicos, foram elaborados: analisar o impacto da tecnologia no mundo moderno, investigar os prejuízos neurológicos, cognitivos e comportamentais do uso abusivo de telas na primeira infância, explorar alternativas mais saudáveis de distração, lazer e aprendizado para a infância.

A escolha por este tema se deve à sua grande incidência no mundo moderno, razão pela qual diversos estudiosos e especialistas em educação, saúde e neurodesenvolvimento têm se dedicado a problematizar quais os reais benefícios e possíveis danos do acesso a telas na primeira infância, etapa crucial ao desenvolvimento cognitivo humano.

O estudo resulta de uma pesquisa bibliográfica que teve como embasamento os pressupostos teórico-metodológicos dos autores: Almeida (2021); Colman e Proença (2020); Piaget (1978); Santos *et al* (2023); Vasconcelos *et al* (2023) que versam sobre a temática *corpus* de debate.

Isto posto, os resultados indicam que a tecnologia teve uma expansão notória nas últimas décadas, influenciando os modos de vida e, inclusive, a infância. Assim, as brincadeiras tradicionais têm sido substituídas pelas brincadeiras com telas e os mais diversos tipos de aparatos digitais. Contudo, a manipulação exacerbada e precoce de telas na primeira infância acarreta em atrasos ao neurodesenvolvimento, gerando danos à saúde da criança que interferem desde o aprendizado até as relações com os seus pares.

Ante a isto, viu-se a necessidade de redução do tempo de telas neste período do desenvolvimento e de viabilização de infâncias nas quais as crianças possam brincar

espontaneamente, face a face, dentro e fora da escola e explorar o mundo através da arte, da linguagem e do lúdico.

Considera-se, portanto, que o uso abusivo de telas é um problema multifacetado que tende a trazer danos de ordem física, social e mental, devendo ser problematizado e combatido para que as crianças possam crescer saudáveis e protegidas.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

### **Influência da tecnologia na modernidade**

Segundo analisam Rosa e Souza (2021) a tecnologia está cada vez mais presente e em uso no dia a dia das pessoas ao redor do mundo. Os autores afirmam que esse uso vem se expandindo desde o século XX. Assim sendo, essas tecnologias estão sendo exploradas cada vez mais cedo pelas crianças através das mídias digitais, brinquedos robóticos, tablets, televisores, smartphones, dentre outros recursos. Logo, desde a chamada geração Z, o uso das tecnologias e da internet vem se intensificando. De acordo com os autores, essa geração refere-se às crianças nascidas a partir do ano de 1990. Também denominada de “geração da internet” ou “geração online”, este conjunto de pessoas utiliza-se frequentemente da tecnologia e dispositivos digitais e apresentam habilidade no manuseio e domínio destes aparatos.

Ora, mediante os dados acima detalhados, percebe-se que o mundo moderno é formado por um número expressivo de pessoas que, desde a infância, têm contato frequente e direto com a tecnologia em múltiplas versões, razão pela qual possuem domínio e interesse por tais recursos. Diante disso, são indivíduos que costumam usar demasiadamente a tecnologia para as mais diversificadas atividades do dia a dia, quer sejam de lazer, trabalho ou estudo.

Contudo, o acesso precoce e excessivo à tecnologia, especialmente às telas, pode gerar prejuízos ao desenvolvimento saudável da criança tendo em vista que conforme alertam Colman e Proença (2020) na primeira infância, período desde o nascimento até os seis anos de idade, a criança apresenta marcos evolutivos essenciais para seu crescimento integral. Desde que nasce até seu primeiro ano de vida, é o período que abarca a maior formação de sinapses, ou seja, de circuitos neurais ligados a neurônios que levam a informação ao cérebro, sistema nervoso central e organismo. Ora, as autoras reforçam que é nessa fase que se percebe o dobro

de sinapses, se comparadas ao indivíduo adulto, o que acontece em razão dos circuitos lançados que vão para diversas atividades, posto que ainda não foi definido um padrão.

Colman e Proença (2020) sublinham que na medida em que as crianças são estimuladas, o cérebro entende as conexões que são mais utilizadas e dão forma à memória. Logo, as demais sinapses e neurônios que não são utilizados, serão removidos por meio da poda neural que se trata de um mecanismo natural do cérebro, o qual ocorre durante toda a vida, como um modo de manter a saúde cerebral. Neste contexto, a plasticidade do cérebro, ou seja, a sua capacidade de adaptação ao longo da vida, possibilita aos seres humanos aprenderem coisas novas. Todavia, em média até os quatro anos de idade, a criança possui a chamada janela de oportunidade, que consiste em um período em que existe menos resistência ao aprendizado. Com isso, nota-se que o uso inapropriado das tecnologias pode acarretar graves impactos na aprendizagem infantil, em razão do tempo demasiado em frente às telas, repercutindo em problemas atrelados à saúde, bem como danos socioemocionais e cognitivos. As autoras indicam que esses prejuízos serão ainda mais notórios no período escolar.

A partir dos dados acima detalhados pode-se inferir que a exposição precoce e demasiada às telas gera um dano neural que compromete drasticamente o aprendizado infantil. Ora considerando-se que nos primeiros anos da infância são construídas as primeiras noções gerais sobre o mundo como um todo, esse prejuízo pode desfavorecer, inclusive, o bom rendimento escolar fazendo, inclusive, com que a criança apresente um atraso em comparação às demais crianças de sua idade.

Ainda sobre os impactos da tecnologia no mundo, Santos *et al* (2022) reforçam que a revolução das tecnologias digitais possuem uma essência cultural tendo em vista que vêm de um processo evolutivo da própria humanidade. Com efeito, esse cenário assusta um pouco, uma vez que o uso da tecnologia digital tem acarretado mudanças de comportamentos, em razão de ser uma atividade de entretenimento, que fornece prazer e diverte, estando atrelada com a ludicidade, ou seja, isso acaba por desconstruir o verdadeiro valor do lúdico, sobretudo entre o público infanto-juvenil. Mediante a isto, deve-se enfatizar que:

Estudiosos como Wallon, Piaget, Ajuriaguerra contribuíram com seus apontamentos em dizer que a psicomotricidade tem relação direta com a aprendizagem dos escolares na primeira infância. Pois o desenvolvimento da consciência corporal, afetiva, cognitiva e motora são os fatores que estruturam a personalidade da criança. Para que haja o despertar destas funções, a criança precisa explorar o mundo ao seu redor, ampliando as suas possibilidades de interação, assim sendo, os adultos envolvidos nesse convívio familiar, não devem tolher essa descoberta natural,

impedindo a mesma de encontrar obstáculos pela frente. (COLMAN, PROENÇA, 2020, p.02 – 04).

Ora, os estudiosos acima citados sublinham a impotência de propiciar à criança um contato constante e diversificado com o mundo que a cerca. Nesta perspectiva, ela precisa explorar os sentidos, experienciar texturas, trabalhar a coordenação motora fina e grossa, a noção de espaço, bem como experienciar o diálogo face a face, pois a socialização não apenas contrinui no desenvolvimento cognitivo, mas também emocional da criança.

### **O lúdico X o tecnológico na infância**

Esta seção tem o intuito de apresentar algumas considerações sobre a diferença entre as brincadeiras lúdicas e as tecnológicas na infância. É inegável que o uso de telas se mostra lúdico ante ao olhar da geração moderna, todavia, seu uso inadequado pode trazer mais desvantagens do que benefícios.

Sabe-se que o brincar também é um ato cultural, razão pela qual as sociedades têm diferentes formas de apreciar o lúdico e quase sempre perpassam isso para as novas gerações no âmbito das famílias. Logo, brincadeiras como pique-esconde, amarelinha, jogos com bolas, bola de gude, esconde-esconde, são mais do que recursos lúdicos, mas despontam também como representações importantes da identidade brasileira ao longo dos anos. Ainda sobre a brincadeira na infância, é possível dizer que:

Brincar é meio de expressão, é forma de integrar-se ao ambiente que o cerca. Através das atividades lúdicas a criança assimila valores, adquire comportamentos, desenvolve diversas áreas de conhecimento, exercita-se fisicamente e aprimora habilidades motoras. No convívio com outras crianças aprende a dar e receber ordens, a esperar sua vez de brincar, a emprestar e tomar como empréstimo o seu brinquedo, a compartilhar momentos bons e ruins, a fazer amigos, a ter tolerância e respeito, enfim, a criança desenvolve a sociabilidade (RIBEIRO, 2002, p. 56).

Como se vê, na interação direta com outras crianças, a criança assimila também algumas normas de convivência e aprende, inclusive, a respeitar o espaço dos outros. Entretanto, o uso de celulares, tablets e os mais diversos itens tecnológicos têm assumido destaque em detrimento ao lúdico, o que gera um desequilíbrio na apreciação das brincadeiras ao ar livre, aos jogos individuais e coletivos que despertam, inclusive, as aptidões físicas e favorecem a saúde do corpo físico e da mente.

Nesta perspectiva, vale mencionar a importância do brinquedo para a comunicação e desenvolvimento da criança. Sobre tal elemento, Kishimoto (2005) compreende que o

brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe na vida real, a natureza e as construções humanas. Pode-se deduzir que uma das intencionalidades do brinquedo é fornecer à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los. Transformando diversos tipos de realidades existentes, o brinquedo transforma e recria essa própria realidade.

Com efeito, a fala do autor acima aponta para o estímulo aos impulsos criativos que os brinquedos fornecem. Isto se deve ao fato de que, quando brinca com os mais diversos e diferentes brinquedos, a criança explora sua imaginação, reinventa possibilidades de uso do brinquedo, se comunica através do gesto, do movimento, da oralidade. Logo, o brinquedo passa a ser instrumento de reconto e recriação de diversas histórias e elementos da vida.

Desta forma, Piaget (1978) corrobora com Kishimoto (2005) ao dizer que pela brincadeira e pela imitação ocorrerá o desenvolvimento natural, cognitivo e social da criança, que participa de processos de acomodação, na forma de assimilação. É válido frisar que neste processo, os brinquedos tecnológicos também podem ser apreciados, todavia, de forma moderada para que não sejam a única forma de brincadeira da qual dispõe a criança.

Kishimoto (2005) ressalta que atualmente os brinquedos reproduzem o mundo técnico e científico e o modo de vida atual, com aparelhos eletrodomésticos, naves espaciais, boneco e robôs. Ora, esse dado reflete a modernização dos brinquedos, os quais em gerações passadas eram mais rústicos. Todavia, é possível apreciar de forma exitosa os brinquedos mais sofisticados e tecnológicos e, concomitantemente, os brinquedos e brincadeiras mais tradicionais que permitem o contato presencial com as demais crianças e adultos e favorece a socialização, a saúde física, mental e emocional da criança.

### **O uso imoderado de telas e os possíveis danos ao desenvolvimento na primeira infância**

No mundo globalizado, as rotinas têm cada sido cada vez mais afetadas pela intensa demanda de obrigações de estudo e de trabalho que afetam no âmbito familiar como um todo. Diferente das gerações passadas, hodiernamente as famílias estão estruturadas em torno de um mundo virtual cada vez mais presente, pois a tecnologia está cotidianamente ao acesso de suas mãos. Assim, as crianças do século XXI já nascem ao redor de estímulos visuais e sonoros decorrentes dos aparatos tecnológicos que lhes são, naturalmente, atrativos aos olhos e quanto mais manipulados, mais tendem a despertar curiosidade e interesse.

Porém, além do divertimento e encantamento que as telas de celulares, computadores e *tablets* podem proporcionar, existem riscos à saúde que também têm sido cada vez mais

constatados e problematizados, especialmente no âmbito da neurociência. Como analisam Paiva e Costa (2015) quando os recursos tecnológicos são usados de forma inapropriada eles trazem expressivos problemas para a saúde física, mental e social das crianças, contudo, verifica-se que a ansiedade e agressividade estão presentes tanto no que se refere à abstinência ao uso da tecnologia como na utilização recorrente dos dispositivos eletrônicos que substituem gradativamente as atividades lúdicas tradicionais que beneficiam o aspecto interpessoal, afetividade e disciplina, haja vista que o contato físico viabiliza a ampliação das atividades cinestésicas.<sup>3</sup>

Diante do exposto, atividades como pintura, desenho, pular corda, amarelinha, jogos de comando, jogos de memorização, atividades a partir da escrita, dramatização, dança, canto, dentre outras, são importantes recursos de aprendizado infantil, sobretudo no período da primeira infância. Toda criança precisa experimentar essa diversidade de oportunidades de brincar para que possa expandir sua compreensão da linguagem, seu repertório cultural e, sobretudo, suas habilidades globais.

Almeida (2021) cita diversos danos do uso imoderado de telas na infância que têm sido apontados nas pesquisas recentes. Tais dados corroboram que existe associação entre o tempo de exposição às mídias digitais com desfechos não saudáveis na infância, os quais incluem danos em indicadores cognitivos, físicos e psicossociais. Um exemplo disso é que as crianças mais expostas à televisão aos 12 meses apresentaram menores escores de função executiva aos 4 anos de idade e de desenvolvimento motor aos 36 e 48 meses. Almeida (*idem*) menciona, ainda, que um estudo canadense constatou que um maior tempo de exposição às telas aos 24 e 36 meses acarretou em menores pontuações de desenvolvimento global aos 36 e 60 meses, respectivamente.

A autora supracitada informa, ainda, que o uso diário de mídias digitais, em especial de smartphones e *tablets*, aumenta as chances de menor qualidade e tempo do sono em bebês. Ainda, um estudo longitudinal realizado com 3.455 famílias no Canadá, registrou que o tempo de tela acima de um limite de 2 horas em crianças pré-escolares foi atrelado ao maior risco de surgimento de problemas de comportamento externalizantes, e mais precisamente, a problemas de desatenção. Com efeito, é notório que:

[...] o uso excessivo de telas por crianças pode ocasionar atrasos de linguagem devido a menor exposição a estimulação verbal, com repercussões na diminuição dos níveis de leitura, compreensão verbal e raciocínio perceptivo. Além disso,

---

<sup>3</sup> Sivilotti & Pike (2007) *apud* Ferreira (2012) definem atividades cinestésicas como toda e qualquer atividade que utilizem movimento físico-motor. Logo, é um tipo de atividade criativa que recorre aos sentidos.

observou-se também comprometimento na memória de trabalho e na velocidade de processamento de informações, bem como na qualidade de sono desses indivíduos. (VASCONCELOS *et al*, 2023, p.15).

Justamente em razão destes danos, a criança pode também apresentar outros problemas, inclusive de saúde, os quais podem prejudicar a autoestima bem como as relações interpessoais. Neste sentido, é válido frisar a colocação de Zhao *et al* (2022) os quais defendem que a participação dos pais em atividades cognitivamente motivacionais, como leitura, fornecimento de materiais de aprendizado adequados para crianças e até interações ativas durante o uso de telas facilitam o desenvolvimento das habilidades infantis.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados alcançados neste estudo indicam que a tecnologia revolucionou profundamente a trajetória humana no decorrer dos séculos. Além do advento científico que trouxe inúmeros avanços nas mais diversas áreas da medicina, também o advento tecnológico expandiu as possibilidades humanas ao dar forma à instrumentos tecnológicos cada vez mais sofisticados e atraentes.

Diante disso, as pesquisas apontam que a tecnologia é uma grande aliada do homem no mundo moderno, o qual consegue realizar desde uma conversa com pessoas distantes em todo o globo até o pagamento de dívidas, compras e divulgação de produtos nas chamadas redes sociais. Indubitavelmente, o século XXI é marcado pela expansão da era digital, pela minimização das distâncias geográficas através da tecnologia.

Com isso, viu-se que a infância também foi afetada por essa dinâmica e que as brincadeiras de outrora, mais dinâmicas e centradas no movimento e na interação face a face, têm caído em desuso, em comparação às brincadeiras e jogos tecnológicos. Contudo, os resultados reiteram a necessidade de adequação e melhor administração de tais recursos, posto que existem diversas evidências de que o uso precoce e constante de telas na primeira infância tende a acarretar prejuízos ao desenvolvimento das crianças, especialmente nesta fase, onde diversas funções cerebrais ainda estão em processo de maturação.

Por conseguinte, os dados colhidos salientam que o uso imoderado de telas acarreta danos ao crescimento saudável das crianças, os quais se refletem na saúde física, mental e emocional destes indivíduos. Logo, foram identificados dentre esses problemas: distúrbios do sono, ansiedade, depressão, baixa estima, agressividade, desatenção, dificuldades nas relações interpessoais, danos à neuroplasticidade cerebral, entre outros.

Verificou-se, contudo, que os recursos tecnológicos podem ser benéficos e interativos quando usados de forma correta e de modo alternado ao lúdico, de modo que a criança tenha um amplo repertório de brincadeiras, manuseio de diferentes brinquedos e de vivências reais que as possibilite aplicar sua criatividade e imaginação, não se prendendo totalmente às telas.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este trabalho oportunizou discutir sobre os prováveis prejuízos que o uso abusivo de telas pode ocasionar para o desenvolvimento da criança na primeira infância. Com efeito, comprovou-se que as telas, recursos tão atrativos ao público infantil do século vigente, podem ser prazerosas pelos estímulos visuais, sonoros e sensoriais que causam, mas tendem a afetar de forma negativa o processo de neurodesenvolvimento, trazendo problemas que podem persistir até a idade adulta.

Verificou-se que a exposição precoce às telas danifica a plasticidade cerebral da criança. A plasticidade é, sobretudo, a capacidade de aprender e de adaptação do ser humano que é mais forte em média até os 4 anos de idade. Logo, a criança neste período terá maior plasticidade cerebral e possibilidade de agregar e consolidar mais saberes. Quando é exposta de forma indevida a estímulos de telas e não possui a oportunidade de apreciar o mundo através das brincadeiras lúdicas tradicionais, inventivas e dinâmicas, essa plasticidade é reduzida e o aprendizado afetado.

Deste modo, considera-se que famílias, educadores e profissionais da saúde possam continuar desenvolvendo pesquisas, experimentos e debates acerca do assunto de modo que a tecnologia seja apreciada e utilizada de forma coerente, não apenas pelas crianças, mas pelo público das demais faixas etárias. O uso consciente desses recursos tende a potencializar seus benefícios e reduzir os impactos nocivos que estes podem trazer à saúde e desenvolvimento humano, inclusive nas esferas sociais e culturais.

Espera-se que a discussão aqui veiculada provoque o interesse por novos estudos, tendo em vista que esta pesquisa não esgota o tema que é pertinente e atual tendo impacto social e educacional.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maíra Lopes. **O uso de mídias digitais na primeira infância: tecnointerferência, variáveis associadas ao uso e proposta de intervenção.** 2021. Disponível em:< [ALMEIDA 2021.pdf](#)> Acesso em: 06 de dez. de 2023.

COLMAN, Danielli Taques; DE PROENÇA, Sirlei. **Tempo de tela e a primeira infância.** Anais da Jornada Científica dos Campos Gerais, v. 18, n. 1, 2020. Disponível em:< <https://iessa.edu.br/revista/index.php/jornada/article/view/1842>> Acesso em: 17 de nov. de 2023.

FERREIRA, Marlene José Castro. **As Atividades Cinestésicas Como Ferramenta de Aprendizagem e de Controle da Disciplina.** 2012. Tese de Doutorado. Universidade do Porto (Portugal). Disponível em:< <https://core.ac.uk/download/pdf/143403771.pdf>> Acesso em: 06 de dez. de 2023.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação.** 8.ed. São Paulo: Cortez, 2005.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** São Paulo: Zahar, 1978.

RIBEIRO, Paula Simon. **Jogos e brinquedos tradicionais.** In: SANTOS. Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos.** 7ª Edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

ROSA PMF; SOUZA, CHM. **Ciberdependência e infância: as influências das tecnologias digitais no desenvolvimento da criança.** Brazilian Journal Of Development, 2021; 7(3): 23311-23321.

SANTOS, Doroselma Nunes dos *et al.* **As Novas Tecnologias e suas Influências no Ensino Fundamental.** *Rebena-Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem*, v. 4, p. 305-314, 2022. Disponível em:< <https://rebena.emnuvens.com.br/revista/article/view/65/59>> Acesso em: 01 de dez. de 2023.

VASCONCELOS, Yana Lara Cavalcante *et al.* **O impacto do uso excessivo de telas no desenvolvimento neuropsicomotor de crianças: uma revisão sistemática.** *REVISTA FOCO*, v. 16, n. 11, p. e3308-e3308, 2023. Disponível em:< <https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/view/3308/2457>> Acesso em: 06 de dez. de 2023.

ZHAO, Jin *et al.* **Association Between Screen Time Trajectory and Early Childhood Development in Children in China.** *Pediatrics JAMA*, v. 176, n.8, pág.768-775, 2022.