

## OS MALEFÍCIOS DO USO EXCESSIVO DA TECNOLOGIA NA APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS DE 2 A 4 ANOS

Maria Eduarda Malaquias Massena <sup>1</sup>

Stella Maria Davino Silva <sup>2</sup>

João Pedro Rodrigues dos Santos Fernandes <sup>3</sup>

### RESUMO

O presente trabalho investiga os malefícios do uso excessivo da tecnologia na aprendizagem de crianças de 2 a 4 anos. Foi desenvolvido com o objetivo de compreender os impactos negativos do uso indiscriminado de dispositivos digitais nessa faixa etária, tendo em vista que a exposição precoce e prolongada à tecnologia pode prejudicar o desenvolvimento integral das crianças. Para tanto, foi necessário analisar como o uso excessivo de telas afeta o desenvolvimento da linguagem, investigar as consequências para a saúde física das crianças e examinar os impactos na capacidade de atenção e nas habilidades socioemocionais. Realizou-se, assim, uma pesquisa exploratória, cujos dados foram interpretados por meio da abordagem qualitativa. Diante disso, verificou-se que o tempo excessivo em frente às telas pode limitar as oportunidades de interação verbal, crucial para a aquisição da linguagem e habilidades comunicativas. Além disso, observou-se que o uso prolongado de dispositivos digitais está associado ao sedentarismo, contribuindo para problemas como a obesidade infantil e possíveis dificuldades musculoesqueléticas devido à postura inadequada. Outro resultado importante é que a exposição constante a estímulos rápidos e intensos proporcionados por aplicativos e jogos pode dificultar a concentração em atividades menos estimulantes, prejudicando a capacidade de atenção e concentração das crianças. Por fim, identificou-se que a substituição das interações face a face por experiências digitais pode interferir negativamente no desenvolvimento das habilidades socioemocionais, fundamentais para a empatia e a construção de vínculos afetivos. Os resultados permitiram a seguinte conclusão: o uso excessivo da tecnologia na infância pode ter diversos impactos negativos no desenvolvimento integral das crianças de 2 a 4 anos, sendo crucial que pais e educadores promovam um equilíbrio saudável entre o uso de dispositivos digitais e outras atividades que estimulem o desenvolvimento cognitivo, físico e emocional.

**Palavras-chave:** Tecnologia, Desenvolvimento, Crianças, Impactos, Habilidades.

---

<sup>1</sup> Graduada do Curso de Licenciatura em Informática do Instituto Federal - RN, [m.massena@escolar.ifrn.edu.br](mailto:m.massena@escolar.ifrn.edu.br);

<sup>2</sup> Graduada do Curso de Licenciatura em Informática do Instituto Federal - RN, [stella.s@escolar.ifrn.edu.br](mailto:stella.s@escolar.ifrn.edu.br);

<sup>3</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Informática do Instituto Federal - RN, [santos.fernandes1@escolar.ifrn.edu.br](mailto:santos.fernandes1@escolar.ifrn.edu.br);