

O USO DAS TELAS COMO FATOR PREJUDICIAL NO DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM NA PRIMEIRA INFÂNCIA

Thaislayne Maria Lima Da Cunha¹
Maria Kaline Lira da Silva²

RESUMO

O presente artigo busca investigar o uso de telas como um fator prejudicial para a aprendizagem na primeira infância, tendo como objetivo conscientizar sobre a importância do brincar livre. A pesquisa parte da percepção do impacto negativo da intensificação significativa do uso de aparelhos eletrônicos durante o período pandêmico, no qual a sociedade, por questões de saúde pública, privou-se de interações sociais e os afazeres e compromissos eram realizados de forma remota – através de telefones, tablets, notebooks, etc. –, como as atividades escolares. Dessarte, momentos de brincadeira no período da infância tornaram-se mais restritos e desestimados, e o "brincar" por meio de dispositivos passou a ser usual. Como base teórica, realizou-se um levantamento de artigos científicos publicados entre 1999 e 2021 na base de dados SCIELO, MULTIVIX e FIOCRUZ. Além disso, baseou-se nas teorias de Friedrich Froebel e Jean Piaget. Diante disso, constatou-se a importância do uso adequado e consciente de telas, pois, apesar dos recursos tecnológicos proporcionarem bons estímulos para a aprendizagem quando administrados de forma deliberada, a criança, como um sujeito social, necessita de desencadeadores que proporcionem a expansão de seu desenvolvimento social, cognitivo e motor. Mediante o exposto, depreende-se que os vínculos sociais – relações familiares, âmbito educacional, social, cultural, etc. – são de suma importância para incitar a curiosidade e a autonomia.

Palavras-chave: Telas, Aprendizagem e Desenvolvimento, Primeira infância, Brincar Livre.

INTRODUÇÃO

No que diz respeito ao uso excessivo de telas na primeira infância compreende-se que conforme a sociedade evolui tecnologicamente, aparelhos como celulares, tablets e televisões tornaram-se um item de uso habitual tanto do público adulto como também do público infantil, utilizado na maioria das vezes como um meio de entretenimento. Entretanto, por mais que esses dispositivos tecnológicos propiciem para as crianças momentos de lazer e de aprendizado, quando explorados com esse propósito, se forem utilizados sem orientação, mediação e controle de um responsável podem trazer malefícios e atrasos para o desenvolvimento cognitivo, motor, social e emocional da criança, que começam a ser constituídos e maturados nos anos iniciais da vida.

¹Graduanda pelo Curso de Pedagogia do Centro Universitário Facol - UNIFACOL, thaislaynny@gmail.com;

²Especialista em Docência do Ensino Superior pela Faculdade Educamais - UNIMAIS, kaline784@gmail.com.



Consequentemente, a partir dessa perspectiva, a criança ao adentrar no período escolar irá dispor de dificuldades para realizar atividades básicas, pois ao substituir os brinquedos e brincadeiras por telas de modo prematuro, atividades que necessitam da imaginação, criatividade e interação social se tornarão de difícil execução. Pois, sites, jogos e vídeos não necessitam de grande esforço para serem executados, já que esses possuem muitas informações e não requerem uma coordenação motora aprimorada.

Em razão disso, outras consequências estão interligadas a quantidade excessiva de uso de dispositivos digitais como, por exemplo, a obesidade infantil e distúrbios do sono. Além disso, a saúde mental das crianças pode ser afetada, pois ao adentrar no universo das redes sociais, jogos digitais e chats, eles estão sujeitos a ataques virtuais como o cyberbullying, que consiste em um bullying praticado de maneira virtual.

Portanto, esse trabalho objetiva discutir acerca do uso excessivo das telas na primeira infância e como isso impacta o processo de aprendizagem e o desenvolvimento das crianças. Ainda, busca-se apresentar as consequências que esse uso prematuro pode ocasionar, como também abordar como se pode utilizar dos recursos tecnológicos para impulsionar o aprimoramento das habilidades e o ensino na educação infantil.

Em síntese, este trabalho trata-se de uma pesquisa de natureza bibliográfica descritiva, na qual as discussões são desenvolvidas através de uma revisão de literatura de livros e artigos científicos, considerando teorias que fornecem contribuições essenciais para a compreensão do uso de telas na primeira infância, seus efeitos negativos como também seus benefícios.

METODOLOGIA

A pesquisa parte de uma abordagem descritiva, de cunho qualitativo, procurando compreender como o uso excessivo de telas pode vir a ser algo prejudicial no que se refere ao desenvolvimento e aprendizagem dessas crianças durante a primeira infância. Foram analisados estudos já publicados, como artigos científicos da SCIELO, MULTIVIX e FIOCRUZ como também, teorias de grandes pesquisadores como, Friedrich Froebel e Jean Piaget, que discutem o desenvolvimento infantil, como ocorre esse desenvolvimento do ponto de vista psicológico.

Busca-se com essa pesquisa discorrer acerca da relevância de tratar sobre o uso excessivo das telas, visto que é importante promover uma reflexão para que possamos compreender que é necessário utilizar as telas de forma correta, assim como também, é importante incentivar o brincar livre, que promove não apenas um momento de lazer e



brincadeiras com brinquedos, mas o contato com a natureza e outras crianças fortalecendo assim, o desenvolvimento emocional e social.

REFERENCIAL TEÓRICO

Aprendizagem e desenvolvimento na primeira infância

No tocante a infância, entende-se que é o período inicial da vida, no qual segundo o marco legal da primeira infância, estabelecido pela Lei de nº 13.257/2016, é no intervalo do nascimento até os seis anos de idade completos (ou 72 meses) que ocorrem transformações cognitivas, físicas, emocionais e sociais, que são determinantes para o desenvolvimento integral da criança. O biólogo, psicólogo e epistemólogo suíço, Jean Piaget (1972) dividiu o desenvolvimento cognitivo infantil em quatro estágios e dentre esses, dois deles se referem ao desenvolvimento na primeira infância. O primeiro estágio do desenvolvimento é classificado como: Estágio Sensório-motor (0 – 2 anos), e o segundo: Estágio pré-operatório (2 a 7 anos).

Segundo Piaget, no primeiro estágio a criança começa a interagir com o mundo através dos sentidos e dos movimentos, ela também desenvolve consciência do próprio corpo e a habilidade de andar, e posteriormente aprende sobre a permanência dos objetos, entendendo que algo continua a existir mesmo quando não está visível. Tal estágio proporciona contribuições significativas para a compreensão do desenvolvimento cognitivo que ocorre desde o nascimento até os 2 anos de vida, pois a partir da perspectiva de que a criança compreende que um objeto mantém sua existência fora do seu campo visual mostra que nessa fase a criança desenvolve um pensamento lógico. Além disso, mostra-se capaz de construir um vínculo com o ambiente ao desenvolver a habilidade de andar e ter consciência do próprio corpo, e por fim, ela começará a compreender a relação entre causa e efeito. “Em outras palavras, há uma série de estruturas que são indispensáveis para o pensamento representativo ulterior.” (PIAGET, 1972, p.2.)

No segundo estágio, classificado como Estágio Pré-operatório (2 a 7 anos), Piaget mostra que a criança passa a representar o mundo por meio da linguagem, ou seja, por meio de símbolos, brincadeiras e desenhos. Desse modo, compreende-se que tudo que é produzido durante a infância por meio de representações visuais possui um significado relevante, pois é dessa forma que a criança mostra a sua percepção sobre o mundo que ela está inserida. Portanto, entende-se que a criança ainda nos seus primeiros anos de vida possui um



pensamento ativo, e aprende de forma interativa por meio da experiência, da fala, do brincar e da interação com o meio social que a engloba. Por isso, influências significativas são fundamentais para o seu desenvolvimento. Diante disso,

Como a criança é um ser em desenvolvimento, sua brincadeira vai se estruturando com base no que é capaz de fazer em cada momento. Isto é, ela aos seis meses e aos três anos de idade tem possibilidades diferentes de expressão, comunicação e relacionamento com o ambiente sociocultural no qual se encontra inserida. Ao longo do desenvolvimento, portanto, as crianças vão construindo novas e diferentes competências, no contexto das práticas sociais, que irão lhes permitir compreender e atuar de forma mais ampla no mundo. (CORDAZZO, 2008, p. 2)

Em virtude disso, é a partir do ambiente na qual a criança, ainda na primeira infância, se encontra inserida que ela irá desenvolver suas habilidades e não irá apenas interagir com o meio, mas também irá explorar, construir e se relacionar. Por isso, que nesse período de desenvolvimento é crucial que a criança esteja situada em um contexto motivador, que a proporcione experiências, construções e descobertas significativas, nas quais contribuam para a sua formação. Mediante isso, é importante destacar que as telas podem ser utilizadas de forma positiva, com jogos e vídeos que cooperem para o aprimoramento de habilidades que estejam sendo adquiridas nessa fase. Entretanto, se as telas forem utilizadas de modo errôneo, sem controle e mediação, elas podem causar atrasos em diversos aspectos, como na fala, já que a criança não irá interagir tanto quanto deveria com outras crianças e com seus cuidadores, ou na coordenação motora, pois celulares e tablets, por exemplo, não necessitam de uma coordenação motora aprimorada para serem manuseados.

O uso de telas na primeira infância: benefícios e malefícios

Sabe-se que, a primeira infância é considerada uma das fases cruciais para o desenvolvimento humano por se tratar de um período em que é marcado por descobertas e o aprimoramento das habilidades cognitivas será de suma importância para o aprendizado da criança. Por isso que, o uso de telas em demasia durante esse período se torna prejudicial. Em relação a isso, Queiroz (1999, p. 1) pontua:

Os filmes e jogos eletrônicos, quando usados demasiadamente, tem ocupado o tempo e o exercício da imaginação e da interação com outras crianças no plano



físico, além de que essa prática do mundo eletrônico em excesso, prejudica o bemestar psicológico, pois as crianças estão em uma fase de formação, e as informações que as alcançam, geralmente não vem filtradas, como também, os pais não acompanham os filhos adequadamente.

Prosseguindo nessa ótica, Queiroz (1999, p.2) expressa:

A saúde da pessoa usuária de telas entra em desequilíbrio. Quando esta prática se torna uma dependência, as horas de telas podem provocar alimentação irregular e falta de sono, fatores de riscos para o desencadear de outras doenças.

Desse modo, compreende-se que as telas, quando usadas durante um período de tempo excessivo, pode provocar irregularidades no que se refere ao desenvolvimento na infância dado que, ao passar mais tempo utilizando aparelhos eletrônicos, ela não tende a demonstrar interesse no ato de brincar, não havendo assim, uma interação com os indivíduos e o ambiente na qual está integrada, podendo apresentar mudanças de humor como irritabilidade. Ainda, a luz emitida pelas telas interfere na regulação da melatonina, hormônio que regula o sono, o que pode causar dificuldade na qualidade do descanso da criança, consequentemente, a ausência de sono. Quanto a isso, Amarante (2022, p.2) expressa:

A super estimulação presente nos meios digitais e a obtenção de respostas imediatas interferem, negativamente, na capacidade de atenção e na habilidade de saber esperar, contribuindo para a impulsividade, hiperatividade, baixa tolerância às frustrações, irritabilidade e estresse. O comportamento passivo da criança frente às telas pode também fomentar uma predileção por atividades que exijam menos cognitivamente, debilitando assim a capacidade criativa e crítica dos pequenos. A preguiça, a ansiedade e a frustração são reações que podem surgir diante de atividades que requeiram esforço intelectual, paciência e o protagonismo delas.

Diante disso, percebe-se que o uso excessivo de telas não influencia negativamente apenas o desenvolvimento, mas também afeta as questões comportamentais. Consequentemente, a maturação é comprometida, pois nesse período essa não ocorre de forma isolada, mas necessita da interação com o meio para o seu pleno aprimoramento. Quando o ambiente é estruturado, afetivo e seguro, a criança se sentirá instigada a estar envolvida com esse meio. Logo, para que se utilize aparelhos eletrônicos nesse ambiente é necessário que ocorra um equilíbrio para que brincadeiras, dinâmicas e a socialização com outras crianças não seja excluída, pois, dessa forma, se promove a formação integral do indivíduo.



Ainda, é importante destacar que o uso de telas só se torna um fator prejudicial quando é utilizado de forma incorreta, entretanto, se os pais e/ou responsáveis promoverem a utilização com intencionalidade, como com vídeos e plataformas educativas, histórias narradas, jogos e entre outros –, ao invés de uma mera distração, tornam-se aliados no processo de aprendizado e na evolução cognitiva. Portanto, compreende-se que os equipamentos eletrônicos não trazem apenas malefícios nos primeiros anos da infância, o que se necessita é de equilíbrio e precauções em seu uso, pois o ato de brincar e interagir em sociedade é de extrema relevância no processo de desenvolvimento infantil.

A importância do brincar livre

O brincar livre, durante a primeira infância proporciona uma experiência rica e significativa, permitindo assim que a criança explore o ambiente, crie as suas próprias brincadeiras e utilize a sua imaginação para criar histórias e por meio delas consiga perceber o mundo ao seu modo. Desse modo, entende-se que o que caracteriza o brincar autônomo da criança é a espontaneidade da brincadeira que por sua vez não possui regras rígidas ou interferências diretas de pessoas adultas, possibilitando que ela de fato seja livre para explorar o ambiente e manifeste toda a sua criatividade. O brincar espontâneo não é apenas um momento de entretenimento, mas uma ferramenta essencial para o desenvolvimento da criança. No que se refere a isso, Queiroz (1999, p.4) expressa:

A brincadeira é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados. Em situações dela bem pequena, bastante estimulada, é possível observar que rompe com a relação de subordinação ao objeto, atribuindo-lhe um novo significado, o que expressa seu caráter ativo, no curso de seu próprio desenvolvimento.

Em razão disso, a brincadeira livre influencia de forma positiva e significativa a criação da autonomia e capacidade de tomada de decisão, aspectos que são fundamentais na formação da identidade infantil. E quando nos referirmos ao ato de brincar é importante também ressaltar a utilização dos brinquedos e o significado que tal objeto possui naquele momento para ela. Partindo dessa concepção, Silva (2005, p.4) afirma:



O brinquedo pode ser colocado como algo indissociável da realidade social em que está inserido, conforme se observa na sua história cultural. A sua função está intimamente ligada ao valor simbólico que lhe é conferido pela criança na brincadeira, que é uma associação entre a ação e a ficção, possibilitando a representação do mundo através dos objetos.

Ao brincar a criança reproduz situações que ocorrem no seu cotidiano ou experiências vividas anteriormente construindo a partir disso um sentido próprio sobre o ambiente na qual está inserida e em meio a essa situação a utilização de brinquedos por sua vez é uma aliada, são ferramentas concretas que possibilitam que a criança materialize por meio dele as suas ideias, pois para ela aquele brinquedo é significativo. A utilização deles no decorrer da brincadeira livre auxilia a criança a entender a importância de compartilhar e resolver conflitos, contribuindo para o seu desenvolvimento social e emocional. O ato de brincar não é apenas um momento que proporciona um momento de entretenimento e prazer, mas é de suma importância para o desenvolvimento cognitivo, motor e social possibilitando que a criança vivencie experiências reais, construindo conhecimento, aprendendo enfrentar e conduzir desafios e emoções.

Diante do exposto é importante que os adultos, pais ou responsáveis, possam valorizar e garantir o brincar livre por meio da disponibilidade de oferecer para elas tempo, espaço e incentivo para que as crianças possam brincar de forma plena, livre e criativa. Em relação a isso Frobel (2010, p. 63) pontua “E esse contato com a natureza, com o repouso e a claridade dos objetos naturais deve ser cultivado pelos pais e pela família como um dos pontos mais importantes na formação geral da criança.”. Diante do exposto, entende-se que a experiência lúdica e autônoma se constitui em um elemento essencial no processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança, pois segundo Froebel (2010) essa vivência quando é mediada pela família e os aspectos do ambiente na qual a criança está inserida, contribui para a sua formação integral promovendo vivências que fortalecem a sua curiosidade, sensibilidade e compreensão do ambiente em que vive. Assim, o brincar livre aliado ao contato direto com a natureza deve ser constantemente incentivado pelos pais ou responsáveis entendendo que é uma parte crucial da construção do ser humano.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Reflexões acerca da infância inicial



Os resultados e as observações referentes a infância inicial mostram que o tempo de telas nesse período apresenta desafios significativos que nos proporciona refletirmos sobre os impactos dessa tecnologia para o desenvolvimento das crianças. Dentre os desafios encontrados, destaca-se o uso desses aparelhos tecnológicos de forma excessiva sem a supervisão de um adulto ou responsável e a redução do tempo dedicado para o brincar espontâneo, interações sociais, atividades motoras que são fundamentais para o processo de desenvolvimento integral da criança. Para além disso, embora a Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) recomende o uso das telas a partir dos dois anos de idade até os cinco anos, com o limite de tempo de uma hora por dia, muitas vezes esse tempo é excedido. Com base nisso, Cunha (2024, p. 2) expressa:

Ao pensar no tempo de tela, é fundamental reconhecer a importância dos momentos sem telas para o desenvolvimento infantil. As vivências com outros adultos e pares ajudam a criança a construir habilidades cruciais, como, por meio de brincadeiras compartilhadas, aprender a seguir regras e tolerar frustrações. Por isso, é necessário estabelecer momentos livres de tela na família e que os cuidadores monitorem os próprios tempos de tela, uma vez que as crianças modelam seu comportamento em relação ao uso de mídias a partir dos exemplos dos cuidadores. Além disso, existem momentos em que se recomenda fortemente evitar a presença das mídias digitais, como antes de dormir, na hora da alimentação, durante a troca de fraldas e ao administrar remédios.

Mantendo-se nessa linha de raciocínio, Cunha (2024, p.2) afirma:

Outro ponto-chave para um uso adequado é priorizar a interação com a criança durante o uso de telas. Quando o adulto assiste ou utiliza a tela juntamente com o bebê, é possível promover a mediação, ou seja, ajudar a criança a compreender o que está fazendo ou vendo naquele momento. Um exemplo disso é quando se assiste a um filme e o adulto pausa o vídeo para conversar com a criança sobre o que acabaram de ver. Esse é um momento importante para fazer perguntas sobre o conteúdo e questionar como a criança percebe os sentimentos das personagens, entre outras possibilidades. Assim, as mídias tornam-se um recurso para a interação e a aprendizagem. Além disso, é contraindicado o uso de mídias digitais para acalmar a criança quando ela chora ou faz birra, ou para reforçar comportamentos, como por exemplo: "Se você fizer o dever de casa, poderá usar o celular".

Diante disso, entende-se que o principal desafio é a compreensão de que o uso dessas tecnologias não pode substituir o espaço destinado ao momento de convivência e interação social familiar, ou seja, é necessário que se tenha um tempo reservado, um momento de construção de vínculos, autonomia e afetividade. Entretanto, também existe a perspectiva em que o uso de telas quando feito de forma consciente e mediada por um adulto pode se tornar ferramentas que estimulam a criatividade, curiosidade, raciocínio lógico, permitindo assim, acesso a diferentes tipos de conhecimentos que favorecem a aprendizagem por meio do



lúdico. Podemos assim dizer que é necessário que haja um uso intencional e equilibrado dessas ferramentas tecnológicas, com o envolvimento ativo das famílias que compreendem que o uso das mesmas não pode substituir o brincar livre, o contato com as pessoas e a natureza. Em linhas gerais, o principal desafio contemporâneo não é eliminar o uso de telas, mas de estabelecer um uso crítico, com limites e que seja mediado.

Portanto, compreende-se que as discussões acerca do uso desses aparelhos tecnológicos ainda na primeira fase da infância apontam que o principal desafio não está em eliminar o uso delas, mas de estabelecer um uso mais consciente e crítico garantindo que a tela seja integrada dentro do ambiente de convívio de forma saudável às rotinas infantis. Essa perspectiva contribui para a formação de sujeitos autônomos, críticos e mais conscientes às demandas tecnológicas da nossa atual sociedade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do que foi apresentado nessa pesquisa, concluímos que, o uso de telas na primeira infância é um tema de grande relevância que nos propõe refletirmos acerca da complexidade dessas tecnologias no desenvolvimento das crianças, e também no meio familiar dentro do contexto contemporâneo entendendo que a tecnologia está cada vez mais presente no cotidiano das pessoas e também das crianças. Embora ela ofereça possibilidades de interação e aprendizagem o uso excessivo pode acarretar em impactos significativos para o desenvolvimento infantil.

Por outro lado, quando o seu uso é mediado de forma adequada pode trazer benefícios para o desenvolvimento de algumas habilidades como o estímulo a linguagem e raciocínio lógico, desde que, seja utilizada com uma intencionalidade. Desse modo, conclui-se que é importante buscar o uso dessas tecnologias com equilíbrio e consciência entendendo que a criança por sua vez possui o direito de brincar, conviver, explorar o ambiente e por meio disso imaginar, aprendendo assim de forma significativa e saudável. Só por meio de tais ações, poderemos transformar as tecnologias em aliadas para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças na sua primeira infância.



REFERÊNCIAS

QUEIROZ, Norma Lucia Neris de; MACIEL, Diva Albuquerque; BRANCO, Angela Uchôa. **Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista**. Paidéia (Ribeirão Preto), v. 16, p. 169-179, 2006.

QUEIROZ, Isabela ; VITOR, João ; HILORY, Thays; HENTZE, Bruna .**Prejuízos do uso de telas na primeira infância**. Multivix, 1999. Disponível em: <https://multivix.edu.br/wp-content/uploads/2023/06/prejuizos-do-uso-de-telas-na-primeira-infancia.pdf>. Acesso em: 29 jun. 2025.

AMARANTE, Suely .**O uso das telas e o desenvolvimento infantil**. Fiocruz, 2022. Disponível em: <https://www.iff.fiocruz.br/index.php/pt/?view=article&id=35:uso-das-telas&catid=8>. Acesso em: 09 maio 2025.

SILVA, Léa Stahlschmidt P. et al. **O brincar como portador de significados e práticas sociais**. Revista do Departamento de Psicologia. UFF, v. 17, p. 77-87, 2005.

CUNHA, Mariana; JULIA, Ana ; LOPES, Maíra. **O uso de telas na primeira infância: desafios e recomendações**. Jornal UFG, 2024. Disponível em: <https://jornal.ufg.br/n/184147-o-uso-de-telas-na-primeira-infancia-desafios-e-recomendacoes>. Acesso em: 13 ago. 2025.

PIAGET, Jean. **Desenvolvimento e aprendizagem**. Studyingteaching, p. 1-8, 1972.

FRÖBEL, Friedrich. **A educação do homem**. Recife: Massangana, 2010. 141 p. ISBN 978-85-7019-562-3.

