



PROPOSTA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA NO ENSINO FUNDAMENTAL COM USO DA ANIMAÇÃO “LIKE AND FOLLOW”

PROPOSAL FOR PEDAGOGICAL INTERVENTION IN ELEMENTARY EDUCATION USING “LIKE AND FOLLOW” ANIMATION

Francisco Fernandes Ladeira¹

RESUMO: O uso excessivo de telas por crianças tem sido uma questão cada vez mais preocupante para pais, responsáveis, professores e demais profissionais que atuam no setor educacional. Entre os problemas causados pelo contato frequente com dispositivos digitais, podemos citar: atrasos na fala, Transtornos de sono, Transtornos da imagem corporal, depressão, TDAH e autismo virtual. Diante dessa realidade, o presente trabalho apresenta uma proposta de intervenção pedagógica para alunos do ensino fundamental I, abordando como o uso excessivo de smartphones pode privar as crianças de atividades essenciais para o desenvolvimento físico e psicossocial, como o ato de brincar. Tal proposta pedagógica está dividida em três etapas. Num primeiro momento, há a exibição da animação “Like and Follow”. Posteriormente, o conteúdo de “Like and Follow” será encenado pelos alunos. Por fim, planeja-se uma roda de conversa com as crianças sobre aspectos positivos e negativos relacionados ao uso de aparatos eletrônicos. Nossa proposta não visa afastar as crianças dos dispositivos digitais (praticamente oniscientes em nossa contemporaneidade), tampouco eliminar qualquer tipo de tecnologia moderna nas escolas, mas incentivar os alunos para o uso mais saudável e educativo das telas.

Palavras-chave: Tecnologias Digitais; Telas; Brincar; Sala de aula; Metodologia.

ABSTRACT: Excessive screen time use by children has become an increasingly worrying issue for parents, guardians, teachers, and other professionals working in the education sector. Problems caused by frequent contact with digital devices include: speech delays, sleep disorders, body image disorders, depression, ADHD, and virtual autism. Given this reality, this paper presents a proposal for a pedagogical intervention for elementary school students, addressing how excessive smartphone use can deprive children of activities that are essential for their physical and psychosocial development, such as playing. This pedagogical proposal is divided into three stages. First, the animation “Like and Follow” will be shown. Later, the content of “Like and Follow” will be acted out by the students. Finally, a discussion group with the children is planned about the positive and negative aspects related to the use of electronic devices. Our proposal does not aim to keep children away from digital devices (which are practically omniscient in our contemporary world), nor to eliminate any type of modern technology in schools, but to encourage students to make healthier and more educational use of screens.

Keywords: Digital Technologies; Screens; Play; Classroom; Methodology

INTRODUÇÃO

Não há dúvidas sobre os impactos (positivos e negativos) da internet nos diferentes

¹Francisco Fernandes Ladeira, Doutorado em Geografia pela Universidade Estadual de Campinas, ffernandesladeira@yahoo.com.br



setores da sociedade. A rede mundial de computadores revolucionou as noções de espaço e tempo. As mais variadas atividades humanas – desde compras, passando pela busca por emprego, chegando à comunicação instantânea com qualquer ponto do planeta – podem ser feitas online. Por outro lado, a mesma rede que modificou de forma decisiva a maneira como nos comunicamos, paradoxalmente, também tem sido responsável pelo afastamento de pessoas no “mundo offline”. Isso se deve, sobretudo, ao advento dos smartphones (telefones celulares com acesso à internet).

Se a internet foi uma das maiores revoluções da história humana – comparável à descoberto do fogo e ao surgimento da escrita –, podemos afirmar, sem receio de soar hiperbólicos, que o smartphone foi “uma revolução dentro da revolução”. Com os computadores pessoais, havia uma delimitação clara entre estar conectado e desconectado. Após a internet móvel, podemos estar, potencialmente, vinte e quatro horas por dia online.

Essa nova realidade veio acompanhada de múltiplas questões e desafios. O uso excessivo de smartphones por crianças pode provocar problemas de saúde como atrasos/distúrbios na fala e linguagem, Transtornos de sono, Transtornos de alimentação, sobrepeso/obesidade, anorexia/bulimia, Transtornos da imagem corporal e da autoestima, depressão, Transtornos posturais e musculoesqueléticos, estresse, Transtorno do déficit de atenção com hiperatividade (TDAH) e problemas visuais – miopia, estrabismo e síndrome da visão do computador (Rossetto, s/d). Não por acaso, a Sociedade Brasileira de Pediatria desencoraja a “exposição passiva em frente às telas digitais, de crianças com menos de dois anos de idade, principalmente, durante as refeições e uma ou duas horas antes de dormir” (Sociedade Brasileira de Pediatria, 2020).

Além dos problemas de saúde elencados no parágrafo anterior, motivos de preocupação para pais e professores, embora os dispositivos móveis possam trazer benefícios educacionais e de entretenimento, o uso excessivo de telas (ou seja, a dependência cada vez maior do smartphone para se divertir, socializar ou aliviar o tédio) pode afastar as crianças de atividades essenciais, tanto para o desenvolvimento físico quanto psicossocial. Entre estas atividades essenciais está o ato de brincar.

Segundo Vygotsky (1987), como uma atividade humana criadora, no ato de brincar, imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, expressão e ação pelas crianças, bem como enseja novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos. Seguindo essa linha de raciocínio, Schirmann e Minatto (2021, p. 9), enfatizam que “nos momentos de brincar, a criança tem a liberdade para expressar-se, soltar a imaginação, recriar, vivenciar situações que se assemelham com a realidade”. Desse modo, “analisando as crianças enquanto brincam socialmente, pode-se perceber suas ideias fluindo de modo espontâneo, demonstrando a realidade cultural que vivem” (Schirmann, 2021, p. 9). Já para Bomtempo (1999, p. 62), “brincando, a criança se inicia na representação de papéis do mundo adulto que irá desempenhar mais tarde. Desenvolve capacidades físicas, verbais e intelectuais, tornando capaz de se comunicar”.

Feitas as devidas observações, o presente trabalho tem por objetivo desenvolver uma proposta de intervenção pedagógica para alunos do ensino fundamental I, abordando como o uso excessivo de smartphones pode privar, entre outras questões, as crianças do



ato de brincar (como dito anteriormente, atividade essencial para o desenvolvimento físico e psicossocial). Para tanto, como material de referência, recorreremos ao curta-metragem de animação 3D, dirigido por Brent Forrest e Tobias Schlage (2019), intitulado “Like and Follow” (“Curta e me siga”, em tradução livre).

A produção em questão conta a história de um garoto que não consegue enxergar nada além da tela de seu smartphone. Toda vez que ele começa a perceber a beleza e os perigos do mundo ao seu redor, seu smartphone força sua atenção de volta para a tela. No entanto, após um convite dos amigos para uma brincadeira em uma árvore, o protagonista se rebela contra o aparelho móvel que o “escraviza”, se liberta, e volta ao “mundo real”.

Além do referido vídeo, para a produção de deste trabalho, também utilizamos outros referenciais teóricos, que abordam as temáticas “crianças”, “smartphones” e “o ato de brincar”. Tais referenciais serão apresentadas no próximo tópico.

REFERENCIAL TEÓRICO

Embora o uso de smartphones seja uma prática recente – o primeiro modelo deste tipo de dispositivo digital de conexão contínua a chegar no Brasil foi o Motorola DEXT, em 2009 – após procedimento de revisão bibliográfica, podemos inferir que já há, na comunidade científica, um significativo número de estudos sobre os impactos do uso excessivo de telas (especificamente o smartphone) para as crianças. Por óbvio, em se tratando de uma questão atual (no chamado “calor dos fatos”), estes trabalhos ainda apresentam lacunas, carecem de mais referências e, certamente, serão refutados e/ou superados por estudos futuros. Portanto, no presente contexto, quando falamos em tecnologias digitais, ainda temos mais “perguntas” do que propriamente “respostas”.

Dados divulgados pela pesquisa intitulada “Crianças e Adolescentes com Smartphones no Brasil” revelam que 7% das crianças brasileiras, entre 0 a 3 anos, já possuem smartphone próprio, sendo que este percentual sobe para 26% na faixa etária compreendida entre 4 e 6 anos (Panorama Mobile Time; Opinion Box, 2021)

Já a “Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua sobre Tecnologia da Informação e Comunicação” (Pnad/TIC) aponta que aproximadamente 85% das crianças de 10 a 13 anos acessaram a internet no Brasil no ano de 2022. Ainda conforme este estudo, 91,2% do público na faixa etária anteriormente mencionada usa a rede mundial de computadores diariamente, seja navegando em sites, postando em redes sociais ou jogando com amigos (Pilar; Guimarães, 2023). Conforme Panorama Mobile Time e Opinion Box (2021), em famílias cujos pais têm smartphone, 49% das crianças, entre 0 e 12 anos, têm um smartphone próprio, sendo que 71% desses aparelhos digitais possui um chip de operadora, sendo possível realizar ligações na rede telefônica e acessar a rede de internet móvel.

Para instituições como a Organização Mundial da Saúde (OMS) e a Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP), não é saudável que uma criança passe mais de duas horas diárias em frente a um dispositivo eletrônico, sendo que, em relação a crianças entre 2 e 5 anos, este limite deverá ser, no máximo, uma hora por dia. Já para adolescentes, entre 11 e 18 anos, o ideal é limitar o tempo de telas e jogos eletrônicos a duas ou três horas diárias (Lima et al., 2023).



Por outro, Desmurget (2021, p. 48), baseado em informação da Academia Americana de Pediatria, é categórico: “para as crianças de 6 anos e menos (e até 7, se incluirmos a primeira série do ensino fundamental, quando são criadas as bases para saber ler e contar), a única recomendação ponderada se resume assim em poucas palavras, nada de telas digitais”.

Nos primeiros seis anos de uma criança, exposições diárias às telas, entre dez a trinta minutos, podem ser suficientes para que ocorram estados de saturação sensorial que danificam o desenvolvimento do cérebro (num período em que este órgão atravessa seu período de plasticidade mais agudo). Em crianças de dezoito meses, cada meia hora diária suplementar passada com um aparelho portátil multiplica por quase duas vezes e meia a probabilidade de se apresentar atrasos na linguagem (Van Den Heuvel, 2019). Posteriormente, nas crianças de vinte e quatro a trinta meses, o risco de déficit de linguagem aumenta proporcionalmente à duração de exposição às tecnologias digitais (Byeon; Hong, 2015). Já para todas as idades posteriores à primeira infância, as telas recreativas (de todas as naturezas: televisão, videogames, tablets, etc.) têm impactos nocivos mensuráveis a partir de sessenta minutos de utilização diária, independentemente dos conteúdos consumidos (Ladeira; Silva, 2024, p. 42).

Uma breve leitura dos dados apresentados nos parágrafos anteriores é suficiente para comprovar que o uso excessivo de telas é uma realidade constante para considerável parcela das crianças. Consequentemente, motivo de preocupação para pais, responsáveis, professores e profissionais que atuam na Educação de maneira geral. Além dos problemas citados na Introdução deste trabalho, o contato frequente com dispositivos móveis também está associado a um transtorno exclusivo do universo online: o “autismo virtual” (ou “autismo eletrônico), definido por Zamfir (2018, p. 953) como:

Desordem da funcionalidade e desenvolvimento das crianças, devido ao uso excessivo de ambiente virtual nos primeiros anos de vida, semelhante ao distúrbio autístico, atende aos critérios diagnósticos descritos em manuais especiais DSM-IV, assim como o CID 10. A principal diferença entre os dois tipos de transtornos é a relação direta entre o diagnóstico do autismo e o uso excessivo do ambiente virtual, como um gatilho.

A este debate, Desmurget (2021), em livro com o intelectualmente provocativo título *A fábrica de cretinos digitais*, acrescenta que o uso excessivo de telas contribuiu para que as pessoas nascidas entre meados 1995 e início dos anos 2000 – conhecidos como “geração digital” – se tornassem os primeiros filhos a terem um Quociente de Inteligência (QI) inferior ao de seus pais. Em outros termos, isso significa que, após milhares de anos de evolução, atualmente, o ser humano está regredindo em termos cognitivos e de capacidades intelectuais

Diante dessa realidade, a escola, importante instituição de socialização das novas gerações, pode se constituir em importante espaço de diálogos sobre os malefícios do uso excessivo de telas no desenvolvimento infantil. Tendo essa questão em mente,



produzimos uma proposta de intervenção pedagógica, para ser aplicada em turmas do ensino fundamental I, conforme descrito no próximo tópico.

PROPOSTA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA

A intervenção pedagógica aqui proposta pode ser realizada em turmas do ensino fundamental I, ou seja, do 1º ao 5º ano, compreendendo como público-alvo a faixa etária entre 6 e 10 anos:

Assim como a educação infantil, o ensino fundamental I funciona como uma base para as demais etapas da formação educacional. Como o próprio nome já menciona, ele é fundamental para o desenvolvimento das crianças tanto no quesito acadêmico quanto no pessoal e social. É nesta etapa que os alunos começam a aprender os conceitos educacionais — assuntos que os guiarão durante toda a educação básica —, e também aprendem a ler e escrever. Esse processo de alfabetização permite que os estudos se tornem mais complexos e que as crianças ampliem a sua visão de mundo (Educa+Brasil, s/d).

A proposta de intervenção pedagógica está dividida em três etapas: 1) Exibição da animação “Like and Follow”; 2) Encenação do conteúdo de “Like and Follow” feita pelos alunos; e 3) Roda de conversa com os alunos sobre aspectos positivos e negativos do uso de aparatos eletrônicos.

Lançado em 25 de abril de 2019, a animação “Like and Follow”, dirigida por Brent Forrest e Tobias Schlage, possui 2 minutos de duração (tempo propício para ser exibido em qualquer série do ensino fundamental I). Portanto, seu uso pedagógico está condicionado apenas à infraestrutura escolar (aparelhagem adequada para exibição da animação).

“Like and Follow” conta a história de um menino que não consegue enxergar nada além da tela de seu smartphone. Toda vez que ele começa a perceber a beleza e os perigos do mundo ao seu redor, seu smartphone força sua atenção de volta para a tela. No entanto, após um convite dos amigos para uma brincadeira no topo de uma árvore, o protagonista se rebela contra o aparelho móvel que o “escraviza”, se liberta, e “volta ao mundo real”. Ou seja, descobre que “existe uma vida” fora do dispositivo digital de conexão contínua e seus múltiplos estímulos e mecanismos viciantes.

Na página oficial do curta-metragem de animação, encontramos a seguinte análise de um internauta sobre seu conteúdo:

Apenas um retrato sedutor da relação entre um garoto e seu smartphone. Filme curto e preciso sobre a vida fora do vício em tecnologia, descobrindo a vulnerabilidade de muitos de nós diante de smartphones, computadores. [...] Curto, simplesmente adorável (Like and Follow, 2019).



Esse vício em tecnologias digitais, notadamente em relação ao smartphone, é designado “nomofobia”. Em todo o planeta há certa de 280 milhões de pessoas que apresentavam algum traço de nomofobia (Snyder *et al.*, 2015). Segundo Alter (2018, p. 55), a dependência de internet é diferente de outros tipos de vícios, pois “é quase impossível uma reintegração à sociedade sem ficar on-line. É possível arrumar um emprego, pagar as contas e se comunicar sem consumir drogas e álcool, mas não sem usar internet”.

Sobre as animações, Sousa *et al.* (2020, p. 53) afirmam que a incorporação desse tipo de recurso no contexto escolar promove a “interação, participação e inclusão dos alunos na sala de aula através de uma história contada, contribuindo em várias escalas sejam elas étnicas, culturais ou sociais”.

Após os alunos assistirem à animação “Like and Follow”, nossa proposta de intervenção pedagógica prevê, como um segundo momento, que os alunos encenem uma peça teatral a partir do conteúdo da produção exibida. A critério do professor, a encenação poderá ter como público apenas os próprios colegas de sala, outras turmas, toda a escola ou até mesmo pessoas da comunidade escolar, como pais e responsáveis.

Consideramos que, por meio da linguagem teatral, o desenvolvimento cognitivo das crianças é bastante estimulado, pois assim têm a oportunidade de se expressar de maneiras que, muitas vezes, são limitadas em seus cotidianos. Quando participam de peças teatrais na escola – em suas falas, coreografias e encenações – as crianças podem explorar e compreender histórias complexas, desenvolver habilidades de linguagem e aprimorar capacidades de concentração e memória de curto prazo (Escola Experimental, s/d).

Após a encenação de “Like and Follow”, com os discentes mais familiarizados sobre os potenciais benefícios e malefícios do uso de telas, propõe-se, como culminância dessa atividade, uma roda de conversa sobre a animação em questão, quando os alunos poderão compartilhar suas impressões sobre a temática abordada.

Nesta etapa, é fundamental que o professor ou professora, além de possuir linguagem e didática devidamente adaptadas às características da turma, deixe claro que o objetivo da atividade proposta não é afastar as crianças definitivamente dos dispositivos digitais (praticamente oniscientes em nossa contemporaneidade), tampouco eliminar qualquer tipo de tecnologia moderna nas escolas, mas incentivar os alunos para um uso mais saudável e educativo das telas.

A seguir, na “Tabela 1”, apresentamos uma sugestão de Plano de Aula referente a nossa proposta de intervenção pedagógica:

Tabela 1. Plano de Aula para proposta de intervenção pedagógica com uso da animação “Like and Follow”



Tema	Uso excessivo de telas
Unidade temática	Artes
Campo de Experiência	“Escuta, fala, pensamento e imaginação”
Habilidades	Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos
Objetivos	Conceber smartphones e outros dispositivos digital em suas diferentes dimensões Valorizar atividades que estão além do uso de telas, como o ato de brincar Refletir sobre as diferentes possibilidades dos aparelhos digitais Utilizar dispositivo digitais de maneira consciente
Conteúdo	Exibição de animação, teatro e roda de conversa
Duração	2 a 3 aulas
Recursos	Aparelhagem adequada para exibição da animação Materiais para confecção de fantasias para o teatro
Metodologia	Explicação para os alunos sobre o conteúdo da proposta pedagógica Exibição da animação “Like and Follow” Encenação do conteúdo de “Like and Follow” feita pelos alunos Roda de conversa com os alunos sobre aspectos positivos e negativos do uso de aparatos eletrônicos
Avaliação	Observação do processo artístico dos alunos durante a realização da encenação e participação na roda de conversa
Referência	LIKE and Follow. Brent Forrest e Tobias Schlage. Forrest-Schlage: Japão, Canadá e Alemanha, 25 de abril de 2019. Curta-Metragem. Disponível em: < https://www.imdb.com/pt/title/tt10940048/ >. Acesso em: 7 fev. 2025.

Fonte: elaborado pelo autor (2025)

Consideramos que nossa proposta de intervenção pedagógica dialoga com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) – documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem



desenvolver ao longo das etapas e modalidades da educação básica – principalmente em relação ao Campo de Experiência “Escuta, fala, pensamento e imaginação”. Trata-se de um campo central para o desenvolvimento da linguagem oral e escrita, do pensamento crítico e da imaginação, envolvendo atividades que incentivam a escuta atenta, a expressão verbal, a construção de narrativas e a reflexão sobre o mundo (Brasil, 2017).

Ainda nessa linha, destacamos a seguinte habilidade, presente no componente Arte, para o ensino fundamental I: “(EF15AR01) Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético” (Brasil, 2017, p. 201).

Pelo fato de sugerirmos a exibição de uma animação para alunos do ensino fundamental, também nos aproximamos de uma das competências específicas em “Linguagem” para o ensino fundamental (fator que abre a possibilidade para um caráter interdisciplinar em nossa proposta):

Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos (*idem*, p. 35).

Sobre a segunda etapa da proposta de intervenção, no componente curricular Arte, referente ao ensino fundamental, encontramos o seguinte respaldo na BNCC:

O Teatro instaura a experiência artística multissensorial de encontro com o outro em performance. Nessa experiência, o corpo é lócus de criação ficcional de tempos, espaços e sujeitos distintos de si próprios, por meio do verbal, não verbal e da ação física. Os processos de criação teatral passam por situações de criação coletiva e colaborativa, por intermédio de jogos, improvisações, atuações e encenações, caracterizados pela interação entre atuentes e espectadores. O fazer teatral possibilita a intensa troca de experiências entre os alunos e aprimora a percepção estética, a imaginação, a consciência corporal, a intuição, a memória, a reflexão e a emoção (*idem*, p. 196).

Espera-se, como resultado da proposta de intervenção pedagógica aqui apresentada, que os alunos, após a exibição da animação, participação no teatro e na roda de conversa, possam refletir sobre as diferentes possibilidades dos aparelhos digitais e, por consequência, utilizar as telas de maneira consciente. Desse modo, poderão compreender smartphones e outros dispositivos digital em suas diferentes dimensões. O ambiente online oferece múltiplas possibilidades de aprendizagem. Porém, o uso desenfreado de telas pode gerar problemas de saúde e comprometer o desenvolvimento intelectual das crianças, além de afastá-las de atividades importantes, como o ato de brincar. Portanto, “moderação” e “mediação de pais e professores” são questões-chave quando nos referimos ao contato de crianças com diferentes tipos de telas.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ressalta-se que este trabalho não possui viés tecnofóbico, isto é, de completa aversão a qualquer tipo de tecnologia nas escolas. Não somos contra o uso de smartphones e outros aparatos digitais. Consideramos que não haveria a necessidade de uma completa proibição de tecnologias digitais nas escolas se houvesse uma regulamentação pedagógica para seu uso.

Portanto, a intervenção pedagógica aqui sugerida busca despertar nos alunos um uso consciente das diferentes telas e também alertá-los a respeito da importância de outras formas de interação social que sejam “offline”, como o ato de brincar.

Smartphones fazem parte de nosso cotidiano, vivemos a plataformização da sociedade. Então, se a escola “prepara para a vida”, como diz um conhecido jargão pedagógico, consequentemente, também deve preparar para o uso da internet (a chamada “educação midiática”).

Como pudemos refletir em nossa proposta de intervenção pedagógica (e a partir de leitura de bibliografia especializada), alertar os estudantes do ensino fundamental I a respeito do uso responsável de telas é de suma importância para um desenvolvimento equilibrado dos mesmos, sob os aspectos físico e mental.

O uso excessivo de dispositivos eletrônicos pode afetar negativamente a saúde mental e física das crianças, prejudicando a qualidade do sono, a capacidade de concentração e as interações sociais. O acesso precoce e descontrolado à internet pode expor crianças a conteúdos inadequados e a riscos de segurança online. Em contrapartida, a tecnologia digital, quando bem utilizada, pode ser uma ferramenta potente para o aprendizado, com acesso a recursos educativos e jogos que estimulam a criatividade.

Portanto, uma prática pedagógica que aborde os limites do tempo de tela e a importância de equilibrar atividades digitais com práticas ao ar livre, leitura e convivência social, tende a promover hábitos saudáveis, que favorecem um aprendizado mais eficaz e um bem-estar geral entre alunos e professores.

REFERÊNCIAS

ALTER, A. **Irresistível**: por que você é viciado em tecnologia e como lidar com ela. Rio de Janeiro: Objetiva, 2018.

BOMTEMPO, E. Brinquedo e Educação: na Escola e no Lar. **Psicologia Escolar e Educacional**, v. 3, n. 1, p. 61-69, 1999.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base nacional comum curricular**: educação é a base. Brasília: MEC, 2017.

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

EDUCA+BRASIL. **Ensino fundamental I**, s/d. Disponível em: <<https://www.educamaisbrasil.com.br/etapa-de-formacao-e-series/ensino-fundamental-i>>. Acesso em: 8 fev. 2025.



ESCOLA EXPERIMENTAL, **A importância do teatro no desenvolvimento infantil**, Salvador, s/d. Disponível em: <<https://escolaexperimental.com.br/a-importancia-do-teatro-no-desenvolvimento-infantil/>>. Acesso em: 8 fev. 2025.

LADEIRA, F. F.; SILVA, K. C. Q. Potencialidades e limites do uso das tecnologias digitais no ensino: questões para discussão. **Revista Querubim** –revista eletrônica de trabalhos científicos nas áreas de Letras, Ciências Humanas e Ciências Sociais, ano 20, n. 54, p. 39-47, outubro de 2024. Disponível em: <<https://periodicos.uff.br/querubim/issue/view/3102/1025>>. Acesso em: 8 fev. 2025.

LIKE and Follow. Brent Forrest e Tobias Schlage. Forrest-Schlage: Japão, Canadá e Alemanha, 25 de abril de 2019. Curta-Metragem. Disponível em: <<https://www.imdb.com/pt/title/tt10940048/>>. Acesso em: 7 fev. 2025.

LIMA, A. P. F. et al. Educação Infantil: a educação 4.0 e consequências de grandes exposições as mídias digitais para as crianças de 4 e 5 anos. **Peer Review**, v. 5, n. 3, p. 151-172, 2023. Disponível em: < https://www.researchgate.net/profile/Francisco-Melo-7/publication/369346280_Educacao_Infantil_a_educacao_40_e_consequencias_de_grandes_exposicoes_as_midias_digitais_para_as_crianças_de_4_e_5_anos/links/667eace2f3b61c4e2c984b8f/Educacao-Infantil-a-educacao-40-e-consequencias-de-grandes-exposicoes-as-midias-digitais-para-as-crianças-de-4-e-5-anos.pdf>. Acesso em: 8 fev, 2025.

PANORAMA MOBILE TIME; OPINION BOX. **Crianças e smartphones no Brasil**, outubro de 2021. Disponível em: <<https://criancaeconsumo.org.br/wp-content/uploads/2022/06/panorama-criancassmart-out21-ok.pdf>>. Acesso em: 8 fev. 2025.

PILAR, A. F.; GUIMARÃES, M. No Brasil, 85% das crianças têm acesso a internet e mais da metade já tem celular, **O Globo**, Rio de Janeiro, 9 de novembro de 2023. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/economia/noticia/2023/11/09/no-brasil-85percent-das-criancas-tem-acesso-a-internet-e-mais-da-metade-ja-tem-celular.ghtml>>. Acesso em: 8 fev. 2025.

ROSSETTO, J. Faz mal a criança usar celular?, **Clínica de Olhos Roisman**, Rio de Janeiro, s/d. Disponível em: <<https://clinaroisman.com.br/2023/08/problemas-nos-olhos-causados-pelo-uso-excessivo-de-celular-em-criancas/>>. Acesso em: 8 fev. 2025.

SCHIRMANN, J. K.; MINATTO, G. O ato do brincar como fator de desenvolvimento em crianças de três a quatro anos, mediado pelo professor de Educação Física, **VII Congresso Nacional de Educação**, 2021. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2021/TRABALHO_EV150_MD1_SA109_ID9527_05112021204056.pdf>. Acesso em: 7 fev. 2025.

SNYDER, S. M. et al. The Effect of U.S. University Students' Problematic Internet Use on Family Relationships: A Mixed-Methods Investigation, **PlosOne**, 11 dec. 2015. Disponível em: <<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/26658077/>>. Acesso em: 8 fev. 2025.



SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. **SBP atualiza recomendações sobre saúde de crianças e adolescentes na era digital**, Rio de Janeiro, 11 de fevereiro de 2020. Disponível em: <<https://www.sbp.com.br/imprensa/detalhe/nid/sbp-atualiza-recomendacoes-sobre-saude-de-criancas-e-adolescentes-na-era-digital/>>. Acesso em: 8 fev. 2025.

SOUSA, D. S. de et al. Utilização de animações como metodologia ativa no ensino da Educação Ambiental. **Educação ambiental** (Brasil), v. 1, n. 3, 2020. Disponível em: <<https://educacaoambientalbrasil.com.br/index.php/EABRA/article/view/31#:~:text=As%20anima%C3%A7%C3%B5es%20como%20ferramenta%20pedag%C3%B3gica,elas%20%C3%A9tnicas%2C%20culturais%20ou%20sociais.>>. Acesso em 8 fev. 2025.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

ZAMFIR, M. T. The consumption of virtual environment more than 4 hours/day, in the children between 0-3 years old, can cause a syndrome similar with Autism Spectrum Disorder. **Journal os Romanian Literacy Studies**. Issue n. 13, page 953-968, page 13, 2018. Disponível em: <<https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=742946>> Acesso em 8 fev. 2025.