

FELÍCIO ROSA CESCHIN
JULIA CAMILY MARCELINO
LARA LETICIA DE JESUS LIMA
MICAELI SOFIA DOS SANTOS
MONIQUE FAGUNDES MORETON
VICTORIA MEURA PEDROSO

A Influência do Uso de Telas no Desenvolvimento da Geração Alfa:
A Perspectiva de Neuropediatras

FELÍCIO ROSA CESCHIN
JULIA CAMILY MARCELINO
LARA LETICIA DE JESUS LIMA
MICAELI SOFIA DOS SANTOS
MONIQUE FAGUNDES MORETON
VICTORIA MEURA PEDROSO

A Influência do Uso de Telas no Desenvolvimento da Geração Alfa:
A Perspectiva de Neuropediatras

Projeto de pesquisa desenvolvido em Metodologia da Pesquisa do Curso Técnico em Modelagem do Vestuário do Instituto Federal de Santa Catarina, câmpus Jaraguá do Sul - Centro, como requisito avaliativo de conhecimentos e preparação ao programa Conectando Saberes.

Orientadora: Catia Regina Barp Machado

Jaraguá do Sul
2025

SUMÁRIO

1 TEMA.....	3
2 DELIMITAÇÃO DO TEMA.....	3
3 PROBLEMA DE PESQUISA.....	3
4 HIPÓTESES.....	3
OBJETIVOS.....	4
5.1 OBJETIVO GERAL.....	4
5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	4
6 JUSTIFICATIVA.....	4
7 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	5
7.1 AS DIFERENTES GERAÇÕES.....	5
7.2 CARACTERIZAÇÃO DA GERAÇÃO ALFA.....	7
7.3 O IMPACTO DO USO DAS TELAS.....	8
7.3.1 OS IMPACTOS PSICOSSOCIAIS.....	8
7.3.2 IMPACTOS NA VIDA ESCOLAR.....	12
7.3.4 GERAÇÃO ALPHA E A PANDEMIA DA COVID-19.....	13
7.4 A INDÚSTRIA DAS TELAS E OS IMPACTOS NA GERAÇÃO ALFA.....	15
8 METODOLOGIA.....	15
9 CRONOGRAMA.....	16
REFERÊNCIAS.....	18

1 TEMA

A influência das telas na geração alfa.

2 DELIMITAÇÃO DO TEMA

A análise dos neuropediatras de Jaraguá do Sul a respeito da influência das telas na geração alfa.

3 PROBLEMA DE PESQUISA

De acordo com os neuropediatras de Jaraguá do Sul, qual a influência das telas na geração alfa?

4 HIPÓTESES

O uso de telas tem mais malefícios do que benefícios.

O uso excessivo de telas pode prejudicar as relações interpessoais.

Pode haver diferenças no uso excessivo de telas de acordo com as classes sociais.

O uso excessivo de telas pode prejudicar a geração com doenças específicas.

OBJETIVOS

5.1 OBJETIVO GERAL

Investigar, sob a perspectiva de neuropediatras, a influência do uso de telas no desenvolvimento neuropsicológico da geração alfa de crianças e jovens em Jaraguá do Sul.

5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Identificar as principais alterações cognitivas, comportamentais e neurológicas associadas ao uso excessivo de telas em crianças da geração alfa, segundo os neuropediatras.

Analisar a percepção dos profissionais quanto aos benefícios e prejuízos do contato precoce e prolongado com dispositivos digitais.

Verificar se há consenso entre os neuropediatras quanto ao tempo ideal de exposição às telas para crianças e conteúdo, em diferentes faixas etárias.

Investigar estratégias recomendadas por neuropediatras para minimizar os impactos negativos do uso de telas no desenvolvimento infantil.

Explorar possíveis relações entre o uso de telas e transtornos do neurodesenvolvimento na geração alfa, conforme observado na prática clínica, dos neuropediatras entrevistados.

6 JUSTIFICATIVA

A geração Alpha, composta por crianças nascidas a partir de 2010, cresce em um ambiente altamente digitalizado, com acesso precoce e frequente a dispositivos

eletrônicos. Essa realidade levanta preocupações sobre os impactos do uso excessivo de telas no desenvolvimento infantil.

Estudos indicam que a exposição prolongada a telas pode afetar negativamente diversas áreas do desenvolvimento. Segundo Vasconcelos et al. (2023), o tempo excessivo de tela foi significativamente associado com atraso no desenvolvimento, em particular, nos domínios de aquisição de linguagem e comunicação. Além disso, a Sociedade Brasileira de Pediatria destaca que o uso excessivo de telas, na infância, pode causar impactos negativos ao desenvolvimento cognitivo e à saúde física e mental de crianças e adolescentes.

A exposição constante a ambientes digitais também influencia a forma como as crianças se relacionam socialmente. Estudos mostram que o uso contínuo de telas desde a primeira infância pode alterar a qualidade das interações interpessoais, levando a uma diminuição das habilidades de comunicação e empatia. Diante dessas evidências, torna-se essencial investigar os efeitos da exposição às telas na geração Alpha. Compreender esses impactos é fundamental para o desenvolvimento de estratégias que promovam o uso equilibrado da tecnologia, garantindo o bem-estar e o desenvolvimento saudável das crianças e adolescentes.

7 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

7.1 AS DIFERENTES GERAÇÕES

Primeiramente, é importante esclarecer a distribuição das gerações nas últimas décadas e como ela é definida. Segundo os autores Straus e Howe (1992, *apud* Krampe; Brambilla; Agnes, 2018), a geração é definida como um determinado grupo, em que todos os membros nascem em um período limitado de anos consecutivos, sendo os limites fixados por personalidade pares, interpretando isso como uma persona geracional reconhecida e determinada pela idade comum, localização, crenças, comportamento e adesão percebida em uma geração comum.

De acordo com os autores Paiva e Alves (2018), as gerações Baby Boomers, X, Y, Z e Alpha, têm as seguintes datas. Logo após a segunda guerra mundial (1945), surge a geração Baby Boomers (1946-1964), momento em que houve um crescimento populacional, constituição do Estado de bem estar social em países desenvolvidos e a criação de novas tecnologias, melhorando a economia mundial. De acordo com Cortella e Bial (2018, *apud* Zaninelli; Caldeira; Fonseca, 2022), a geração dos Baby Boomers destacou-se por sua intensa oposição a regimes ditatoriais. Por esse motivo, muitos os reconhecem como a geração do “paz e amor”, já que suas manifestações frequentemente se expressavam por meio de poemas, músicas ou outras formas artísticas.

A geração X (1960-1980), caracteriza-se pelo valor do trabalho e pelas conquistas materiais, além de terem acompanhado o surgimento do computador pessoal, da internet, do celular, da impressora etc. Já entre 1980 e 2000, houve mudanças de valores em relação a geração X, surgindo então, a geração Y. Essa terceira geração tem como intuito principal a criatividade, além de já terem nascido com a tecnologia, sendo, inclusive, a primeira geração que cresceu com a tecnologia e a usa desde a infância.

De acordo com esse processo, surgem os “nativos digitais”, configurando assim, a geração Z (1990-2010). Essa geração cresceu em um mundo com computadores e fácil acesso à informação, estando mais adaptados às mudanças tecnológicas. A geração Y também acompanhou essa evolução, embora com alguma adaptação, ao contrário da geração X, que ainda enfrenta dificuldades nesse processo.

A última geração classificada foi a geração Alfa (2010 - atual). Os Alphas nasceram cercados por tecnologias e estão sendo estimulados vinte e quatro horas por dia, seja por jogos, vídeos, redes sociais, aplicativos etc. Os autores Mccrindle e Fell (2021, *apud* Zambello *et al.*, 2021) afirmam que esta é a primeira geração nascida no século XXI, iniciando um novo ciclo da vida humana. Segundo Zaninelli, Caldeira e Fonseca (2022), as crianças da geração Alfa se destacam por sua atenção e capacidade de observação aguçadas. Elas crescem em um ambiente repleto de estímulos sensoriais e brincam com objetos desenvolvidos especificamente para estimular seu potencial. Além disso, as chamadas "tecnologias

imersivas" vêm influenciando diretamente seu desenvolvimento cerebral, social e psicológico, o que sugere que essas crianças poderão se tornar adultos com múltiplas habilidades. Ao contrário das gerações anteriores, esta geração tem total confiança nas novas tecnologias e se conecta a elas de forma mais emocional. Isso acontece porque aprendem ao mesmo tempo em que brincam e se divertem, tornando o processo de adaptação às inovações algo natural e envolvente.

7.2 CARACTERIZAÇÃO DA GERAÇÃO ALFA

A Geração Alpha (também chamada de Geração Alfa, derivada do termo original em inglês Alpha) é composta, majoritariamente, pelos filhos dos Millennials (conhecidos como Geração Y) e inclui indivíduos nascidos a partir do ano de 2010. De acordo com Zaninelli, Caldeira e Fonseca (2022). O conceito foi introduzido na literatura pelo sociólogo australiano Mark McCrindle, que escolheu o nome Alfa por simbolizar o início de um novo ciclo, já que essa é a primeira letra do alfabeto grego.

As crianças pertencentes a essa geração nasceram em um mundo altamente globalizado, interconectado e com amplo acesso à tecnologia desde os primeiros anos de vida. Conforme destaca McCrindle (2015 *apud* Zaninelli; Caldeira; Fonseca, 2022), os integrantes da Geração Alfa, atualmente crianças e adolescentes já estão inseridos em ambientes digitais, utilizando celulares, tablets e computadores com naturalidade. O uso de aplicativos e o consumo de conteúdos infantis no YouTube fazem parte de seu cotidiano desde muito cedo, de forma lúdica e interativa (Zaninelli, Caldeira e Fonseca, 2022).

As principais características das crianças Alfa são: atenção e observação aguçadas. Elas estão inseridas em um ambiente com mais estímulos sensoriais e cercadas de brinquedos que foram projetados pensando no seu potencial desenvolvimento e, por “tecnologias imersivas que estão moldando a formação cerebral, social e psicológica desta nova geração”, o que leva a crer que poderão ser adultos com variadas habilidades (Zaninelli, Caldeira e Fonseca, 2022).

Essa geração apresenta uma relação de confiança com a tecnologia, distinta das gerações anteriores. O processo de aprendizagem ocorre, muitas vezes, de

maneira espontânea e prazerosa, por meio de jogos e entretenimento (Zaninelli, Caldeira e Fonseca, 2022).

7.3 O IMPACTO DO USO DAS TELAS

O uso das telas na nossa sociedade tem se intensificado cada vez mais como também o avanço da tecnologia. Segundo Madigan (2019, *apud* Rocha et al, 2022 p.2) "[...] devido sua praticidade e portabilidade, esses aparelhos foram incorporados à vida das pessoas de diferentes situações sociais e variadas faixas etárias, incluindo as crianças"

Assim como as telas podem trazer benefícios para a sociedade também podem ocorrer consequências negativas e principalmente quando utilizadas em excesso. De acordo com Moon (2019, *apud* Rocha et al, 2022 p.8)

[...] dispositivos tecnológicos podem não ser totalmente prejudiciais para o desenvolvimento infantil e podem até contribuir, porém se for utilizado por tempo adequado e com envolvimento e interação dos pais durante o uso, para direcionar para atividades benéficas.

Diante disso, fica evidente que a tecnologia está presente na nossa sociedade, contudo a forma como ela é utilizada e o conteúdo que é consumido pode intervir de forma benéfica ou não na vida da geração alpha.

7.3.1 OS IMPACTOS PSICOSSOCIAIS

Ao considerar as teorias psicogenéticas, é possível afirmar que a primeira infância começa desde a concepção e vai até os seis anos de idade. Esse é um período fundamental para garantir um crescimento saudável, pois é nessa fase que o sujeito aprende e desenvolve importantes habilidades comportamentais, como manter a atenção, controlar os impulsos, resolver problemas e se relacionar bem com os outros. Dos 7 até os 12 anos o sujeito desenvolve a capacidade da empatia, o raciocínio lógico, vivencia momentos de melhor compreensão sobre o mundo, a ciência e a sociedade, onde as ideias e ensinamentos se conectam e as coisas começam a fazer sentido. A partir dos 12 anos começa a fase "Operatório formal "

na qual se formula hipóteses para compreender o mundo e a sociedade (Da Silva Guimarães; Santos de Queiroz, 2024 p. 4).

Os seres humanos são naturalmente guiados por ritmos, como os do sono, da alimentação entre outros. O uso prolongado de telas interfere nesses ritmos essenciais, especialmente para as crianças que estão em fase de desenvolvimento e são facilmente atraídas pelos dispositivos eletrônicos. Segundo Hutton et al (2018, *apud* Rocha , 2022 p. 6) “[...] a recomendação é que a televisão não esteja em nenhum ambiente de sono para não interferir no mesmo e assim comprometer a saúde, principalmente, no período perinatal¹”. De acordo com o autor, entre os impactos observados, destacam-se: atrasos no desenvolvimento da linguagem, déficits nas funções cognitivas, dificuldades emocionais e comportamentais, além de uma redução na interação entre as crianças e seus cuidadores, o que acaba prejudicando a qualidade do convívio e do funcionamento familiar.

Outros impactos negativos observados foram relacionados à saúde física e emocional das crianças. De acordo com Krupa há (2019, *apud* Rocha et al., 2022 p.6) “risco para o sedentarismo e a obesidade, para doenças metabólicas e cardiovasculares, além de reduzir o tempo de interação social, desregular o sono e facilitar a exposição de conteúdos impróprios para a faixa etária” e isso acontece devido ao tempo excessivo de tela, o qual poderia ser ocupado para desenvolver habilidades motoras e de comunicação, assim como, para a prática de brincadeiras e esportes. Em relação à saúde emocional da criança não é muito diferente. Alguns cuidadores usam as telas como calmantes para as crianças quando estas sentem-se irritadas ou contrariadas. Esta ação, ao invés de ajudar, cria dificuldades emocionais e comportamentais, pois com o tempo, as telas vão sendo usadas como mecanismo de auto-regulação o que leva ao aumento do seu uso. (Meneill et. al, 2019; Lin etc. al 2019, *apud*, Rocha 2022).

Como já citado, as telas usadas em excesso causam malefícios para saúde emocional das crianças como: cansaço extremo, ansiedade, depressão, problemas de concentração, mudanças rápidas de humor, maus resultados escolares, estresse crônico, distúrbios alimentares e problemas comportamentais. Tais fatores podem

¹ Perinatal é o período do final da gestação até o primeiro ano de vida do bebê

levar crianças e adolescentes a se tornarem mais introvertidos e com dificuldades de interação social (Victorin, 2018 *apud* Rocha 2022).

Outros prejuízos que podem acometer crianças e adolescentes estão relacionados à formação da personalidade, o que inclui problemas na socialização e no convívio com a família. O tempo indevido de tela pode apontar para a redução da interação da criança com o mundo e a sociedade. De acordo com Rocha (2022, *apud* Moon et al., 2019 p.2) “a recomendação é que crianças menores de 2 anos não usem dispositivos digitais e que as crianças da faixa etária de 2 a 5 anos usem telas por, no máximo, uma hora por dia, com conteúdos educativos e compatíveis com a idade”.

Quando as crianças passam muito tempo usando plataformas digitais, elas podem ser impactadas por modas e tendências momentâneas, que nem sempre refletem a realidade nem ajudam na construção de uma identidade pessoal consistente. A comparação constante com padrões digitais pode acabar afetando a autoestima, gerando uma visão distorcida de quem são e do que são capazes (Vielmo; Accorsi, 2024).

Os conteúdos digitais oferecem exemplos de atitudes e maneiras de agir que as crianças tendem a copiar, muitas vezes ocupando o espaço que normalmente seria influenciado por adultos próximos, como a própria família. A presença de conteúdos e propagandas online influencia os gostos, interesses e desejos das crianças, podendo moldar, inclusive, os produtos que querem e os estilos de vida que admiram. Muitas dessas influências são pensadas justamente para prender a atenção e direcionar o comportamento de forma estratégica.

Embora os adultos de referência desempenhem um papel crucial no desenvolvimento infantil, sua influência pode ter aspectos negativos que precisam ser considerados. Quando uma criança depende fortemente de adultos como modelos de comportamento, pode acabar internalizando expectativas externas e valores que não ressoam com sua verdadeira natureza ou desejos pessoais. Os adultos podem inadvertidamente impor suas próprias crenças e expectativas sobre a criança, o que pode levar a uma conformidade superficial e a uma desconexão do verdadeiro eu da criança (Vielmo; Accorsi, 2024, p.1).

A criança já é por sua própria natureza criativa e tem capacidade para se expressar. No entanto, apoios externos são fundamentais para ajudá-la a construir

seu entendimento sobre a vida em sociedade, além de oferecer suporte na realização de tarefas que exigem maior esforço ou habilidades mais complexas.

Atualmente, muitas famílias se veem obrigadas a trabalhar mais para acompanhar as mudanças e demandas trazidas pela sociedade. Contudo, isso tem um impacto direto na relação com os filhos, pois o tempo que poderia ser dedicado a eles acaba sendo reduzido. Ao invés de terem momentos que poderiam contribuir para o crescimento das relações interpessoais e do mundo, acabam presos em telas e em produção de dopamina rápida. Em muitos casos, para compensar a ausência, os pais oferecem dispositivos eletrônicos como celulares, tablets, smartphones e notebooks, que acabam ocupando o espaço das interações familiares. Esses aparelhos atraem as crianças porque permitem que elas escolham o que querem fazer e quando querem fazer, dando aos pais a falsa impressão de que estão investindo no futuro dos filhos, como afirma Kang e Shimi (2021, *apud* da Silva Guimaraes et al., 2024).

No entanto, nenhuma tecnologia pode substituir o contato humano direto, como as conversas, risadas, a voz de pais, familiares ou cuidadores como também a oportunidade de dividir momentos para se conhecerem e se conectarem. Esses elementos, junto com a supervisão constante para garantir segurança e estabelecer limites, são fundamentais, principalmente na primeira infância, dos 0 aos 6 anos, de acordo com a Sociedade Brasileira de Pediatria, (2021, *apud* da Silva Guimaraes et al. 2024). As crianças estão em processo de aprender como se estabelecem as relações, vínculos, valores, regras e posturas que poderão levar para sua formação, isso, não necessariamente, será construído, com o uso das telas. Comportamentos, posturas, valores e relacionamentos não são construídos da noite para o dia. Os adultos de referência são de grande necessidade e precisam dar essa orientação e bons exemplos para que as crianças o sigam.

Alguns conceitos fundantes no processo de amadurecimento do indivíduo, no qual a mãe assume papel fundamental originam-se nas primeiras etapas do desenvolvimento, sugerindo que as bases da saúde mental ocorrem na primeira infância (SANTOS et al. 2024 *apud* Winnicott 2000).

Como mencionado anteriormente, os responsáveis precisam criar hábitos saudáveis sobre o uso de telas, como orientação, conversas e rotinas que podem

ser benéficas para a qualidade de vida desse indivíduo, evitando conversar com crianças ou até mesmo com outros adultos de olho nas telas, mantendo os aparelhos desligados e longe da mesa de jantar durante as refeições, para assim terem um momento de conversa com a família. Ao assistir um filme manter o celular desligado para não se distrair com o aparelho. Quando for brincar com uma criança estar verdadeiramente presente. As brincadeiras, é um ato importante para a criança desenvolver diversas habilidades. A antropóloga e professora da PUC de Campinas, Regina Tavares (2018 p.1) destaca que:

[...] há décadas, as ciências sociais vêm estudando como as brincadeiras refletem a vida social em diferentes culturas. Mais recentemente, com os avanços da tecnologia e da neurociência, passou-se a compreender melhor como o cérebro humano funciona durante o ato de brincar. Esses estudos reforçam a ideia de que brincar não é apenas lazer é uma prática essencial para o desenvolvimento e a evolução da nossa espécie.

A professora e antropóloga também explica que muitas brincadeiras são mais do que simples passatempos: elas funcionam como uma preparação para a vida em sociedade. Isso acontece porque as habilidades sociais não são intrínsecas, elas são desenvolvidas ao longo da vida, principalmente por meio das experiências sociais. Quando uma criança brinca em grupo em rodas, de mãos dadas, ou em jogos coletivos ela está internalizando valores importantes como o senso de comunidade e a ideia de que o bem-estar depende da convivência com os outros.

7.3.2 IMPACTOS NA VIDA ESCOLAR

O uso excessivo de telas tem sido associado a diversos impactos negativos no desempenho e na vivência escolar das crianças da geração Alfa. Segundo Christaki e Madigan, et al. (2019) o contato prolongado com dispositivos digitais pode comprometer funções cognitivas fundamentais para o processo de aprendizagem, como atenção, memória e autorregulação emocional.

Um dos principais efeitos observados é a dificuldade em manter a atenção sustentada em atividades escolares. Conforme apontam Neuhaus e colaboradores (2021), a exposição constante a estímulos rápidos e fragmentados, típicos das telas,

pode prejudicar a capacidade de concentração, levando a uma redução do desempenho em tarefas que exigem foco prolongado, como leitura e resolução de problemas complexos.

Além disso, a literatura indica que o uso inadequado de dispositivos eletrônicos, especialmente em horários próximos ao sono, pode comprometer a qualidade do descanso noturno, afetando diretamente o rendimento escolar (Hale & Guan, 2015). Distúrbios do sono estão associados à piora na memória, aprendizagem e controle emocional, refletindo-se negativamente no desempenho acadêmico (Beebe, 2011).

No âmbito sócio-emocional, a substituição das interações presenciais por contatos mediados por telas pode interferir no desenvolvimento de habilidades essenciais ao convívio escolar, como empatia, comunicação efetiva e resolução de conflitos (Radesky et al., 2020). Essa redução das habilidades sociais pode comprometer a integração e o ambiente colaborativo dentro da escola.

A primeira coisa a se fazer é retardar a introdução de tela o máximo que puder, proporcionando-lhe um ambiente saudável e propício para o aprendizado, o desenvolvimento e os estímulos, não se esquecendo também de dar muito amor, atenção, afeto e os cuidados necessários. Estimular as três competências essenciais para a vida também é muito importante: a regulação emocional, estímulo de competências sociais e gerenciamento de tempo (SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA 2021(*apud* SANTOS et al.2024 p.6).

Há evidências, na literatura, que apontam para problemas consideráveis em relação ao uso das telas de maneira indiscriminada. Deste modo, é preciso estar atento aos elementos que propiciam o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças e jovens e os novos recursos tecnológicos oferecidos na atualidade.

7.3.4 GERAÇÃO ALPHA E A PANDEMIA DA COVID-19

As crianças e adolescentes da geração Alpha já nascem numa vida totalmente online, principalmente aquelas que passaram por alguma fase de desenvolvimento durante a pandemia da COVID-19, devido ao fechamento de diversos estabelecimentos e as recomendações de distanciamento e isolamento

social. Essas crianças tiveram a tecnologia em suas mãos em um momento tão caótico como foi aquele período.

Segundo os autores Andrade, Braga, Pinheiro, Santos, Sousa e Romano (2021), a pandemia da COVID-19 forçou a sociedade a adotar novos hábitos para conter a disseminação do vírus, como o isolamento social e o fechamento das escolas, o que impactou a rotina das pessoas e prejudicou a socialização de crianças e jovens, podendo afetar negativamente a saúde mental.

Com a ausência da rotina escolar e distanciamento físico, tem-se observado o aumento da utilização de tecnologias, como celulares, computadores e jogos eletrônicos por crianças e adolescentes. De fato, a exacerbação do uso da televisão e mídias interativas portáteis, como smartphone e tablet, tem sido verificada, inclusive em crianças menores de dois anos de idade. (Andrade; Braga; Pinheiro; Santos; Sousa; Romano. 2021, p. 3)

A geração alpha viveu a influência das telas de maneira mais acentuada que outras gerações, considerando, os aspectos trazidos pela pandemia de COVID-19.

Durante o período de ensino remoto, os responsáveis pelas crianças de primeira infância assumiram um papel central nas intervenções escolares, uma vez que, devido à idade, os pequenos dependem integralmente da mediação de um adulto. Nesse contexto, surgiram preocupações quanto à qualidade das interações proporcionadas em casa, bem como aos impactos do uso excessivo de telas e da ausência do ambiente escolar físico no desenvolvimento cognitivo, linguístico, sócio emocional e motor das crianças. (Vita; Jorge. 2023, p. 2)

Durante a pandemia, as famílias precisaram adaptar-se à nova realidade, e a tecnologia tornou-se uma ferramenta fundamental para garantir o andamento de suas atividades, especialmente no ambiente escolar. Para assegurar a continuidade do processo educacional durante a crise sanitária da Covid-19, o Conselho Nacional de Educação (CNE) permitiu que as instituições de ensino oferecessem atividades na modalidade de Educação a Distância (EaD) em todos os níveis, inclusive nas creches. Deste modo, as interações sociais foram afetadas como também a relação com o uso de telas tornaram-se mais intensas.

De acordo com Andrade, Braga, Pinheiro, Santos, Sousa e Romano, (2021), durante a pandemia, observou-se um aumento nas demandas por cuidados com a saúde mental, principalmente em razão do crescimento de casos de ansiedade, medo e estresse. Além disso, as mudanças na forma de interação social, com a

substituição do contato físico pelo digital, impactou negativamente no desenvolvimento psicossocial das pessoas de todas as gerações.

7.4 A INDÚSTRIA DAS TELAS E OS IMPACTOS NA GERAÇÃO ALFA

Indústria das telas é um termo usado para se referir às empresas de tecnologias e produtos que têm relação com algum tipo de conteúdo oferecido por meio de dispositivos com telas como celulares, tablets, computadores etc.

As pessoas que consomem produtos midiáticos têm a sensação de que não dão nada para a indústria das mídias e, a indústria oferece seu trabalho de graça. Porém não é bem assim, muito pelo contrário, as empresas da web recebem com as avaliações do público, interações, criatividade e dados pessoais que colocam em seus sites e, dão em troca, melhorias na web, tendo assim uma relação complexa de troca (Primo, 2013).

Primo (*apud* Anderson, 2013, p.18) diz que “diversas são as formas de lucratividade com serviços gratuitos na web (modelo freemium, propaganda, subsídios cruzados, permuta de trabalho etc.)”. Tendo assim dois tipos de opiniões diferentes, de um lado, as pessoas que entendem que é um modelo de negócios exploratório para os consumidores e do outro, pessoas que pensam que é a forma legal de movimentação de riquezas (Primo, 2013).

Isso aponta que a maneira com que a indústria das telas funciona é realmente complexa. Deste modo, é possível perceber que por mais que muitos produtos na internet pareçam ser oferecidos de graça, o consumidor está pagando com interações.

8 METODOLOGIA

A presente pesquisa usa de uma abordagem qualitativa, pois busca compreender a percepção de profissionais da área médica, especificamente neuropediatras, a respeito dos impactos e consequência das telas na geração

alpha. Trata-se de uma pesquisa exploratória e descritiva que busca investigar sobre um tema recente e de pouco conhecido, criando novas possibilidades para futuras pesquisas.

Os dados serão coletados por meio de entrevistas semiestruturadas. As entrevistas terão perguntas abertas relacionadas ao uso de telas pela geração alpha, buscando mapear os impactos e as consequências no desenvolvimento neurológico, social, psicológico e pedagógico. Também busca a indicação de qual seria o tempo ideal de tela e quais as orientações que poderiam ser dadas aos responsáveis pelo uso das telas. As entrevistas serão feitas com pelo menos um neuropediatra de unidade particular e um de unidade pública, sendo realizadas presencialmente ou de forma remota (videoconferência,) com agendamento prévio com os profissionais.

Será elaborado um roteiro de entrevista e, após a obtenção do consentimento livre e esclarecido (TCLE), as entrevistas serão gravadas (com autorização dos participantes) e transcritas para análise posterior.

9 CRONOGRAMA

Cronograma 2025 2	Agosto	Setembro	Outubro	Novembro	Dezembro
Revisão Bibliográfica	X	X			
Elaboração de Questionário	X				
Aplicação Teste do Questionário		X			
Aplicação do Questionário		X	X		
Análise Parcial			X	X	
Produção do Relatório Parcial				X	
Apresentação do					X

Relatório Parcial					
--------------------------	--	--	--	--	--

Cronograma 2026 1	Fevereiro	Março	Abril	Maio	Junho/ Julho
Revisão Bibliográfica	X	X			
Análise dos dados		X	X		
Produção do Relatório Final			X	X	
Apresentação do Relatório Final					X

REFERÊNCIAS

- DE ALENCAR ROCHA, Maressa Ferreira et al. CONSEQUÊNCIAS DO USO EXCESSIVO DE TELAS PARA A SAÚDE INFANTIL: UMA REVISÃO INTEGRATIVA DA LITERATURA. **Society and Development**, v. 11, n. 4, 2022
- VIELMO, Kaylane Assunção; ACCORSI, Angelo. O IMPACTO DA EXPOSIÇÃO PRECOCE ÀS TELAS NA FORMAÇÃO DA IDENTIDADE DAS CRIANÇAS. In: **VI Congresso Internacional de Ontopsicologia e Desenvolvimento Humano**. 2024. p. 395-401.
- DOS SANTOS, Juliana Delfino; DA SILVA GOMES, Ana Claudia; FONSECA, Janete Rosa. CONSEQUÊNCIAS DO USO EXCESSIVO DE TELAS NA PRIMEIRA INFÂNCIA E AS INTERFERÊNCIAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO. **Revista Diálogos Interdisciplinares**, v. 1, n. 17, p. 419-433, 2025.
- DA SILVA GUIMARÃES, Sara Isabela; DE QUEIROZ, Malison SANTOS. O USO DE TELAS E A INFLUÊNCIA NO DESENVOLVIMENTO COMPORTAMENTAL DE CRIANÇAS NA PRIMEIRA INFÂNCIA. **Pensar além**, v. 9, n. 1, p. 5-20, 2024
- SANTOS, Letícia Camilo et al. Impactos psicossociais do isolamento social por COVID-19 em crianças, adolescentes e jovens. **Revista de Enfermagem da UFSM**, v. 11, p. e73-e73, 2021.
- VITA, Gabriela Gomes Prado de Almeida; JORGE, Tatiane Martins. Impacto da privação do espaço físico escolar no desenvolvimento infantil durante a pandemia: percepção de familiares de crianças em idade pré-escolar. **Revista CEFAC**, v. 25, p. 22, 2023.
- ROCHA, Maressa Ferreira de Alencar et al. Consequências do uso excessivo de telas para a saúde infantil: uma **revisão integrativa da literatura**. **Research, Society and Development**, v. 11, n. 4, e39211427476, 2022.
- PRIMO, Alex. Interações mediadas e remediadas: controvérsias entre as utopias da cibercultura e a grande indústria midiática. In: **Revista Interações em Rede**. Porto Alegre: Sulina, 2013.
- PAIVA, Daniel Costa de; ALVES, Hugo Verly. Evolução tecnológica e as diferentes gerações. **Brazilian Journal of Technology, Communication, and Cognitive Science**, [S. l], v. 6, n. 1, jul. 2018. p. 2-12. Disponível em: Evolução-Tecnológica-e-as-diferentes-gerações.pdf. Acesso em: 24 junho 2025
- ZANINELLI, Thais; CALDEIRA, Giseli; FONSECA, Diego Leonardo de Souza. Veteranos, Baby Boomers, Nativos Digitais, Gerações X, Y e Z, Geração Polegar e Geração Alfa: perfil geracional dos atuais e potenciais usuários das bibliotecas universitárias. **Brazilian Journal of Information Studies: Research trends**, São

Paulo, v. 16, jun. 2022. p. 2-25. Disponível em: Vista do Veteranos, Baby Boomers, Nativos Digitais, Gerações X, Y e Z, Geração Polegar e Geração Alfa. Acesso em: 25 Junho 2025

KRAMPE, Márcia Estela Daltoé da Silva; BRAMBILLA, Flávio Régio; AGNES, Derli Luís. Um Estudo Comparativo entre as Gerações X, Y e Z: A Relação com as Novas Tecnologias e o Comportamento no E-commerce. **Revista eletrônica de administração e turismo, [S. l]**, v. 12, n. 7, dez. 2018. p. 3-23. Disponível em: <https://doi.org/10.15210/reat.v12i7.13690>. Acesso em: 26 Junho 2025

VASCONCELOS, Yana Lara Cavalcante; SANTOS, Letícia Teixeira; DOS SANTOS, Jhade Francisca Pinto; DE ANDRADE, Ana Rachel OLIVEIRA. O IMPACTO DO USO EXCESSIVO DE TELAS NO DESENVOLVIMENTO NEUROPSICOMOTOR DE CRIANÇAS: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA. REVISTA FOCO, [S. l.], v. 16, n. 11, p. e3308, 2023. DOI: 10.54751/revistafoco.v16n11-078. Disponível em: <https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/view/3308>. Acesso em: 24 jun. 2025.

ZANBELLO, Beatriz Lopes; FERDINANDI, Fernanda; CASTARDO, Ana Paula Borges; MILANI, Rute Grossi-; MACUCH, Regiane da Silva. ALPHA, A GERAÇÃO HIPERCONECTADA E A EDUCAÇÃO EMOCIONAL. **Saber e Educar, [S. l]**, v. 30, n. 1, dez. 2021. p. 4-9. Disponível em: Visualização de Alpha, a Geração Hiperconectada e a Educação Emocional. Acesso em: 25 Junho 2025