

SAÚDE E CULTURA INFANTIL: UMA REFLEXÃO SOBRE O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS POR CRIANÇAS

CHILDREN'S HEALTH AND CULTURE: A REFLECTION ON THE USE OF DIGITAL TECHNOLOGIES BY CHILDREN

SALUD Y CULTURA INFANTIL: UNA REFLEXIÓN SOBRE EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES POR PARTE DE LOS NIÑOS

Natália de Borba Pugens¹
Flavia Feron Luiz²
Cristianne Maria Famer Rocha³

Resumo

Este estudo propõe uma reflexão sobre a saúde mental na primeira infância e sua relação com o uso de tecnologias digitais na contemporaneidade, por meio de uma revisão da literatura que busca compreender como essas tecnologias têm influenciado as culturas infantis. A partir dos referenciais teóricos analisados, especialmente sob a ótica de Winnicott, observa-se que o universo virtual encanta as crianças com suas múltiplas possibilidades, ao mesmo tempo em que suprime a corporeidade, revelando a fragilidade do elemento infantil diante de um mundo sem limites claros. Essa dinâmica evidencia a importância da interdependência entre o sujeito e o meio em que vive, e levanta a necessidade de refletir sobre a constituição das subjetividades e das culturas infantis na atualidade, marcadas por uma infância que brinca pouco e interage cada vez menos com seus pares, o que tem gerado consequências significativas para o desenvolvimento emocional e social das crianças.

Palavras-chave: saúde da criança; saúde mental; tecnologia.

Abstract

This study proposes a reflection on mental health in early childhood and its relationship with the use of digital technologies in contemporary times, through a literature review aimed at understanding how these technologies have influenced children's cultures. Based on the theoretical frameworks analyzed, especially from Winnicott's perspective, it is observed that the virtual world fascinates children with its multiple possibilities, while simultaneously suppressing corporeality, revealing the fragility of the child element in the face of a world without clear boundaries. This dynamic highlights the importance of the interdependence between the individual and the environment in which they live, and raises the need to reflect on the constitution of subjectivities and children's cultures today, marked by a childhood that plays little and interacts less and less with peers, which has led to significant consequences for children's emotional and social development.

Keywords: child health; mental health; technology.

¹ Doutoranda em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGEDU/UFRGS), na linha de pesquisa Estudos Culturais em Educação. Mestrado em Educação pela Universidade La Salle (2020), na linha de pesquisa: Culturas, Linguagens e Tecnologias na Educação. Graduação em Pedagogia pela Universidade La Salle (2017). Tem experiência prática nas áreas de Projetos Sociais, Educação Infantil e Anos Iniciais.

² Doutoranda em Educação pelo Programa de Pós-graduação em Educação da UFRGS. Mestra em Ensino na Saúde pela Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre (UFCSPA) (2016). Atua como enfermeira na Unidade de Terapia Intensiva Adulto do Hospital Nossa Senhora da Conceição. Possui experiência nas áreas de assistência hospitalar e docência no ensino profissional.

³ Doutora e Mestra em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGEDU/UFRGS). Realizou estágio de Pós-Doutorado junto à Organização Pan-Americana de Saúde (OPAS/OMS), em 2005, e junto à Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), em 2013. É, atualmente, Professora Associada III da Escola de Enfermagem da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Atua junto ao Curso de Bacharelado em Saúde Coletiva. É Professora Permanente do Programa de Pós-Graduação em Enfermagem (PPGENF/UFRGS), desde 2017, e do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGEDU/UFRGS), desde 2019. É Líder do GEPS - Grupo de Estudos em Promoção da Saúde, cadastrado no Diretório de Grupos de Pesquisa do CNPq.

Resumen

Este estudio propone una reflexión sobre la salud mental en la primera infancia y su relación con el uso de tecnologías digitales en la contemporaneidad, mediante una revisión de la literatura que busca comprender cómo estas tecnologías han influido en las culturas infantiles. A partir de los marcos teóricos analizados, especialmente desde la perspectiva de Winnicott, se observa que el mundo virtual fascina a los niños con sus múltiples posibilidades, al mismo tiempo que suprime la corporeidad, revelando la fragilidad del elemento infantil frente a un mundo sin límites claros. Esta dinámica pone de manifiesto la importancia de la interdependencia entre el sujeto y el entorno en el que vive, y plantea la necesidad de reflexionar sobre la constitución de las subjetividades y las culturas infantiles en la actualidad, marcadas por una infancia que juega poco y cada vez interactúa menos con sus pares, lo que ha generado consecuencias significativas para el desarrollo emocional y social de los niños.

Palabras clave: salud infantil; salud mental; tecnología.

1 Introdução

Embora tenhamos princípios pedagógicos que orientem as ações para o exercício da cidadania desde a infância, uma espécie de adoecimento mental de crianças, estimulado pelo mundo virtual, tem provocado o afastamento da realidade, a compulsão e a dispersão concentrada, como algo que limita o desenvolvimento da imaginação criadora no mundo da vida, inviabilizando novos vínculos afetivos, experiências sociais ou mesmo relacionamentos imaginários (Araújo *et al.*, 2025).

Segundo o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), instituído pela Lei Federal nº 8.069, sancionada em julho de 1990 (Brasil, 1990), o documento passou por diversas atualizações ao longo dos anos, incorporando novas ações e diretrizes voltadas à proteção e ao desenvolvimento integral de crianças e adolescentes. Um exemplo disso, foi em 2016 quando foi promulgada a Lei 13.257 dispondo sobre Políticas Públicas para a Primeira Infância (Brasil, 2016). No segundo artigo, dessa mesma lei, afirma a primeira infância ser o período que abrange os primeiros seis anos completos ou 72 meses de vida da criança, período que será abordado nesta reflexão.

Vários estudos surgiram após a pandemia de covid-19 e revelam como as crianças, inclusive aquelas compreendidas nessa primeira infância, foram afetadas tanto pelas medidas restritivas de isolamento social como pelo medo da transmissão da doença (Neumann *et al.*, 2020; Mata *et al.*, 2021; Rubio, Fuentes, 2022; Brito *et al.*, 2023; Fernandes *et al.*, 2023) ocasionando alterações no estado de saúde infantil, impactando no cotidiano de vida e intensificando um novo status de compulsão, distração e dependência tecnológica para esta faixa etária.

No contexto mundial pós pandêmico, a cultura da infância sofreu grande influência, levando à adultização precoce e à exigência de envolvimento e outras formas de diversão que não simplesmente do tradicional brincar (Botega; Moruzzi, 2023). Agora, com a intensificação do digital, as tradicionais brincadeiras são deixadas de lado, tendendo ao surgimento de uma

possível nova cultura e patologia infantil. Ou seja, doenças mentais decorrentes da hiperestimulação infantil pelas tecnologias vigentes, principalmente no uso de tecnologias que envolvem telas (Ricci *et al.*, 2023). Nesse sentido, este artigo busca refletir, a partir das lentes de Winnicott, sobre a necessidade de pensar as questões de saúde mental infantil, levando em consideração a importância sensível da experiência no mundo e valor da vida humana.

Compreender o sofrimento psíquico em todas as faixas etárias, considerando os fatores biológicos e históricos em uma perspectiva global social, é fundamental para a caracterização dos modos de relação entre os indivíduos e a cultura, que marcam o surgimento de experiências de compulsão na contemporaneidade (Istenič, Rosanda, Gačnik, 2023). No entanto, estudos sobre a temática do uso das telas como celulares, *tablets*, computadores e televisores, na primeira infância é pouco tratada, a maioria das bibliografias apresentam sobre a fase posterior na infância, porém a contemporaneidade revela um novo modo de distração e diversão, ocasionando uma dependência tecnológica, também para esta faixa etária (Ruiz *et al.*, 2022; Brito *et al.*, 2023).

2 Método

Este trabalho foi desenvolvido com base em uma metodologia de revisão da literatura, utilizando uma abordagem descritiva, qualitativa e de natureza básica. Para tal, realizou-se uma primeira etapa com levantamento bibliográfico, por meio de consulta eletrônica em que as buscas foram realizadas na base de dados *Scielo*, sobre o uso de tecnologias digitais na primeira infância, com objetivo descritivo e procedimento de coleta de fontes de informações bibliográficas, de artigos científicos em inglês e português, gratuitamente disponíveis e publicados nos últimos cinco anos, servindo como guia e roteiro para consultas durante a pesquisa. Foram utilizadas as palavras chaves: saúde da criança, saúde mental e tecnologia.

Para complementação da segunda etapa de investigação, foi utilizado na metodologia referenciais mais antigos, como o ECA sancionado em 1990, por sua importância e referência nacional, bem como as Políticas Públicas da primeira infância promulgadas nas portarias da Constituição brasileira, além de obras do pediatra e psicanalista inglês Donald Woods Winnicott e seus pensadores, devido sua influência no campo das teorias do desenvolvimento psicológico e, relevância perante a temática. Assim permitiu-se tomar maiores conhecimentos sobre o estudo e dar mais riqueza de informação ao trabalho. Dessa forma, pode-se delinear novas abordagens sobre o assunto e chegar a conclusões que possam servir de embasamento para pesquisas futuras.

3 Resultados

Soares Neto (2007) explica que é possível perceber na teoria de winnicottiana o conceito de saúde associado à tradição filosófica e epistemológica, a partir do enfoque da normatividade vital. Dessa maneira, para o autor, é possível compreender as três dimensões de como Winnicott percebe a saúde, a saber: biológica, psicológica e ecológica, sendo a última representante de toda a realidade, dos diferentes mundos. As três se organizam no espaço transicional de cada sujeito e a saúde ocupa uma relação espontânea e criativa das pessoas no ambiente em que vivem ocupando uma área de transição não preocupada com a realidade. Ainda, para Soares Neto (2007, p. 357), “a transicionalidade é uma experiência ativa e confortável do corpo na relação com o ambiente [na qual o sujeito] testa ativamente as resistências do meio, cria novas narrativas psíquicas e novas realidades físicas”.

Na visão de Winnicott (2019), o pleno desenvolvimento do sujeito, assim como todo o seu potencial, dependerá das condições ambientais, que necessitam ser suficientemente boas, demonstrando a grande importância da interdependência entre o sujeito e o meio em que vive. Diante disso, a saúde dependerá do encontro do eu com os outros mundos, já que, para o autor, não é o próprio sujeito que julga sua condição de saúde, mas sim os intérpretes de sua mesma cultura, que através da demonstração de certos sentimentos e comportamentos, analisam, dentro dos conceitos já estabelecidos, o que pode ser considerado saúde e normalidade.

Quando Winnicott indaga sobre um indivíduo ser vivencialmente sadio a ideia reporta para a saúde reconhecida e contextualizada no encontro do eu com o mundo não-eu. “Não é o indivíduo que sabe e julga solipsisticamente seu próprio estado de saúde. O indivíduo experimenta determinados sentimentos e expressa comportamentos reconhecidos por si mesmo e por intérpretes da mesma cultura como indicativos de saúde e normalidade” (Soares Neto, 2007, p. 357).

Ao retomar o pensamento de Winnicott com a saúde das crianças em relação ao desenvolvimento de comportamentos de dependência e compulsão, é importante pensar nos intérpretes da cultura infantil, que serão quem observarão tais sintomas, assim como a própria condição da saúde dos pequenos, sendo eles a família, os cuidadores, os amigos, mas principalmente os educadores.

A sociedade passou a racionalizar a medicina, fazendo com que os sujeitos se ocupem cada vez mais de si mesmos, tornando-os atentos e preocupados com as menores alterações de sua saúde física e mental (Soares Neto, 2007). Ainda, o conceito de saúde está imbricado na liberdade para viver as próprias experiências dentro de um espaço que é partilhado, sendo necessário existir

uma unidade ligada ao corpo, uma totalidade cuja experiência de agir é *segura* e se desenrola sem *medo*, mesmo num mundo não desejado e que opõe resistências quase insuportáveis. É ter movimentos que criam contato com o ambiente, ter a ilusão do sentir-se independente e ser capaz de assumir os cuidados consigo mesmo (Soares Neto, 2007, p. 358).

Ou seja, atingir o ápice de desenvolvimento numa experiência pessoal de relacionamento com o ambiente e com o próprio interior, remetendo a um sentimento absolutamente insubstituível de que a vida vale a pena.

Ter saúde, para Winnicott (2021a), é ter a liberdade de viver suas próprias experiências no espaço transicional, de maneira criativa e responsável, porém, para que isso aconteça o sujeito necessita alcançar seu desenvolvimento potencial em sua relação com o meio em que vive. É nessa relação com o meio, no espaço transicional em que se encontram as experiências do brincar consigo mesmo, com a natureza, com o mundo e com o outro, percebendo a saúde nesse circuito extremamente ligado com as questões externas e como a criança lida com elas.

A questão da criatividade desenvolvida por Winnicott (2019) traz a importância do brincar como uma forma de experiência criativa, que contribui para o desenvolvimento em todas as esferas da linguagem. A criança que não brinca não desenvolve tanto a criatividade, o que é essencial depois para sua vida adulta, pois o pensar criador e imaginativo interfere nos modos de se viver a vida, ou seja, em todas as situações que a vida nos apresenta e no enfrentamento das situações difíceis, o que permite ver a questão sob outros aspectos e perspectivas.

Nesse viés, é possível compreender que o encontro da criança com a exploração do mundo e com o outro, através do brincar, ganha força nas diferentes práticas sociais que formam as culturas infantis, contribuindo para o desenvolvimento da saúde do sujeito, para a construção e formação de um ambiente suficientemente bom, referido por Winnicott (2019). No entanto, ao relacionar a teoria winnicottiana com a realidade infantil, relacionamos como as performances digitais das crianças na atualidade podem interferir e assim prejudicar diretamente a saúde mental e física, especialmente quando ficam relegadas a própria sorte e navegação do mundo digital.

Winnicott (2021a) percebe que o homem é dotado de uma tendência ao amadurecimento, assim como é dotado de uma criatividade essencial para o desenvolvimento da capacidade do ser humano de brincar, pois vê o brincar como uma experiência criativa, como uma forma de viver. Ele ainda enfatiza a importância nas relações da criança desde bebê com a mãe e a sociedade, e como o desenvolvimento emocional desta criança poderá influenciar na sua saúde mental (Winnicott, 2021b). Uma das características do brincar na teoria winnicottiana é que esse se caracteriza por ser algo que não faz parte nem da realidade interna,

nem da realidade externa, mas sim faz parte do espaço que há entre ambas. Nessa teoria, o brincar caracteriza-se por ser um meio do sujeito encontrar possibilidades de integrar aspectos seus que se encontram dissociados e que com isso possa viver seu verdadeiro *self*, desfrutando de maneira espontânea de sua potencialidade criativa. O que explica a afirmação do próprio Winnicott (2021a) quando diz que é somente através do brincar que o sujeito poderia exercer plenamente sua personalidade integral.

3.1 Tecnologias digitais na cultura infantil

A expressão cultura infantil está estritamente ligada aos estudos da infância e, a relação direta da constituição desse campo com a própria emergência da Educação Infantil. Essa expressão, segundo Botega e Moruzzi (2023), diz respeito ao modo pelo qual, a partir das interações que se estabelece entre as instituições de Educação Infantil e a criança, a mesma se apropriará de uma cultura que já está pronta para ela, ao mesmo tempo em que produz uma cultura singular e própria da sua infância. As mesmas autoras afirmam ainda que a cultura infantil como conceito e como categoria de análise social, em certa medida, está perdendo espaço “para uma dimensão mais individualizada e até psicologizante, que toma a ideia de cultura como uma produção individualista da criança e a analisa a partir de conceitos que abarcam, por exemplo, o desenvolvimento do cognitivo infantil” (Botega; Moruzzi, 2023, p. 2)

Alonso (2021) pesquisou a origem dos conceitos sobre as culturas infantis e a variação dos termos e sintetiza seus resultados como sendo *Culturas Infantis* como ação das crianças, ou seja, como formas específicas de as crianças compreenderem, representarem e sinalizarem o mundo em que vivem, ainda como a criação de atividades espontâneas pelas crianças, todas elas baseadas no ato do brincar, da imaginação e da interpretação da realidade de uma forma própria dos grupos infantis que permeiam elementos simbólicos, lúdicos, da imaginação e da criação e, por fim, modos de como as crianças, em seus grupos, agem em razão de rituais e rotinas que possibilitam a compreensão de variáveis relacionadas ao mundo adulto, tal como gênero, classe social e papéis sociais.

Nesse sentido, é fundamental (re)pensarmos as culturas infantis que se constituem na contemporaneidade, cujas características refletem a ausência da brincadeira, da interação com a natureza, com o mundo e com o outro, prejudicando e normalizando a socialização interpares.

As tecnologias digitais ocasionam uma virtualização da infância, em certo sentido, ocasionando uma expropriação de linguagem e com o tempo de contemplação resulta em incorporação de um novo pensamento metafórico próprio da cultura da infância (Agamben,

2008). Sendo assim, experienciar essas tecnologias na infância significam reentrar em uma infância estrangeira como (re)nascimento de relacionamentos interpessoais, voltando às singularidades da infância, que geram possibilidades de novas experiências para descobrir os outros e a nós mesmos. É nessa falta de experiências com o mundo e com o outro, que Levin (2007) observa que um dos grandes perigos do uso excessivo das telas e dos aparelhos eletrônicos é que possam consumir o elemento infantil, fazendo com que a criança perca tempo e viva somente no mundo virtual da televisão, dos jogos, dos computadores, perdendo, com isso, a sua experiência corporal, que tem como principal característica na infância o brincar.

Diante disso, a curiosidade e a imaginação infantil deixam de passar pela corporeidade da criança, em que ela tem a oportunidade de permanecer “descobrimo e inventando novas vivências e experiências corporais-espaciais-temporais para ficar imobilizada, fixa nas telas que tendem a apelar a criança, apaziguando-a e pacificando-a em uma imagem sem afeto libidinal” (Levin, 2007, p. 37). As culturas da infância, “na solidão da tela, que sempre está acordada, a criança se transforma em seu eco infundável, desprovida de imagem própria - como Narciso -, pois seu destino convalida a impossibilidade de se reconhecer para continuar vivendo. Portanto, ela não tem corpo” (Levin, 2007, p. 75).

As influências digitais na cultura infantil têm prejudicado a socialização nas práticas culturais da infância contemporânea, a partir do momento que crianças interagem cada vez menos. Da mesma forma, as mídias e os artefatos tecnológicos desestabilizam algumas das esferas da vida, como é o caso das relações entre infância e idade adulta, ocasionando muitas vezes problemas de saúde mental e falta de interação entre pais e filhos. O uso excessivo de dispositivos e tecnologias durante a primeira infância tem efeitos negativos no neurodesenvolvimento e provoca transtornos emocionais relacionados à ansiedade, estresse e depressão, podendo estar associados ao desenvolvimento de outros vícios ou outras situações de risco de exclusão social (Azevedo *et al.*, 2022; Ruiz *et al.*, 2022; Ricci *et al.*, 2023).

Nesse sentido, a falta da experiência, de socialização e de interação acarretada pela ausência da brincadeira, do encontro com o outro e com o mundo tem levado à formação de culturas infantis dispersas e insensíveis à alteridade, caminhando para a virtualização da infância (Levin, 2007). Segundo (Levin, 2007), brincar que é uma forma da criança lidar com o real e para isso ela usa a fantasia e se esquece da realidade, pois na brincadeira ela pode se tornar quem ela quiser, o que ameniza as frustrações da própria realidade da vida de quem brinca.

4 Discussão

No mundo virtual, o ciberespaço tem encantado as crianças, tornando-as completamente apaixonadas por suas infinitas possibilidades e estímulos audiovisuais, por meio de jogos, vídeos, imagens e as inúmeras opções. Nessas experiências, fica evidente a supressão da corporeidade e é onde se mostra a fragilidade do elemento infantil frente a esse mundo sem limites e orientações. Já é normal e comum encontrar conteúdos de violência, crimes, preconceito e desrespeito, mesmo para o público infantil.

Diante desse mundo digital e das escassas experiências corporais, a criança vai se constituindo, crescendo e se formando com marcas que influenciarão a construção da personalidade, da subjetividade e de seu corpo, já que este, principalmente, tem se tornado um *corpo virtual-digital*. como afirma Levin (2007, p. 117) “o corpo virtual-digital pode aparecer ou desaparecer, brincar ou não brincar, falar, calar ou emitir qualquer som; nunca morre nem vive verdadeiramente e, por isso, torna-se, com facilidade, um ideal ao qual a criança pode chegar mediante as imagens ou sendo um com elas”.

Muito dos sintomas e transtornos decorrentes da dependência tecnológica estão se apresentando nas crianças cada vez com maior frequência e força, chegando, inclusive, a se comparar com os casos de adultos: distúrbios alimentares, de aprendizagem, dislexia, casos de depressão, compulsões, estresses, entre outros, que tem sido motivo de consultas e acompanhamentos clínicos e de práticas educativas (Brito *et al.*, 2023), indicativos de que os sintomas corporais surgem como limite e resposta real diante dos estímulos e imagens. Essa influência negativa das tecnologias, especialmente do uso indiscriminado das telas por crianças, acaba por gerar alterações comportamentais, psicológicas que causam repercussões no desenvolvimento infantil, incluindo a interação familiar e os riscos para exclusão social (Azevedo *et al.*, 2022; Ruiz *et al.*, 2022; Ricci *et al.*, 2023).

Com base em sua experiência clínica, como psiquiatra e psicanalista infantil, Levin (2007) afirma que, entre os sintomas encontrados em sua prática, o sofrimento está fortemente ligado e conectado com a imagem do corpo, mediante o *mal-estar corporal*. Neste momento a criança precisa de ajuda, e as consequências são que na grande maioria dos casos, indica-se a medicalização, que somente trata e tenta impedir o aparecimento desses sintomas, bem como a distintas terapias, métodos pedagógicos e didáticos, esquecendo-se de identificar a raiz de todos esses sintomas que paralisa e traumatiza a experiência infantil.

Outro dado importante sobre a saúde mental infantil, deve-se ao aumento do uso de medicações psicotrópicas na primeira infância. Ainda, houve uma aceleração nos últimos anos

de diagnósticos de distúrbios e transtornos infantis, somado a imediatividade tratar os sintomas apresentados pelas crianças, tais como, a falta de atenção e agitação (Pande; Amarante; Baptista, 2020; Matos; Soares; Santos, 2022). Trata-se do próprio corpo respondendo que há algo de errado no ser que o habita, o que, evidentemente, mostra como a infância requer a atenção dos adultos, para que seja uma fase saudável, cheia de descobertas, brincadeiras e imaginação. Nesse sentido, é possível perceber como a construção da subjetividade está vinculada ao corpo, assim como as manifestações violentas em relação aos sintomas ou desajustes infantis, cujas intervenções drásticas de controle depositam a punição mais sensível às crianças com a medicalização a que são vulneráveis.

Existem estudos que já diagnosticaram o vício das crianças pelos aparatos tecnológicos e como isso tem repercutido na vida humana (Luo *et al*, 2023). Para Fernandes *et al.* (2023), essa dependência digital foi acentuada após a pandemia de covid-19 e esta nova prerrogativa instalada na sociedade, acabou impulsionando um cenário de inúmeras adversidades e dificuldades, que causaram uma série de prejuízos à saúde mental infantil, e agora se faz necessário pensar em estratégias de intervenção e políticas públicas voltadas à saúde mental de crianças.

É importante fazer uma distinção entre vício e compulsão, conceitos que, por se aproximarem e tratarem de questões semelhantes, estabelecem uma linha muito tênue entre seus significados. Tal diferenciação é necessária para compreender como funciona esse processo de dependência digital que tanto tem impactado a construção da subjetividade infantil.

A compulsão se refere a ações repetitivas que têm um caráter prejudicial e aliviam uma sensação que aflige o indivíduo, é uma reprodução automática, esvaziada de sentido que perpetuará e poderá ter uma ação nociva ao indivíduo. Portanto, tudo indica que o processo de dependência digital se inicia com a compulsão, que se não tratada, pode assim se tornar um vício ao sujeito. A diferença entre vício e a compulsão está na intensidade de provocação de ambos os conceitos, sendo o vício de maior intensidade, pois o objeto torna-se algo absoluto para o indivíduo, um apoio existencial para suprir a falta que o próprio objeto desencadeia (Istenič; Rosanda; Gačnik, 2023; Luo *et al*, 2023; Araújo *et al*, 2025).

Para Araújo *et al.* (2025) a compulsão é interpretada como comportamentos repetitivos que buscam o alívio de um estado de ansiedade, e também a incapacidade de resistir a um desejo, compreendidos como um modo de ser que se expressa a partir daquilo que o mundo nos convida a desvelar. Desse modo, se faz importante a possibilidade de oferecer um olhar psicossocial a um fenômeno que talvez mereça ser interpretado muito além dos moldes da psicopatologia técnico-científica.

Observa-se que a performance digital, caracterizada pelo vício, dependência da criança à tecnologia inclusive das experiências sensitivas geradas pelo uso excessivo das tecnologias, contribuindo para o aparecimento de comportamentos de um sujeito viciado, ansioso, compulsivo, distraído e com transtornos socioafetivos estão ligadas as questões culturais inclusive de uma cultura do consumo.

Mesmo diante das constatações e evidências de práticas culturais envolvendo aparelhos e mídias digitais, que tem impactado negativamente os modos de ser e viver das culturas infantis, é perceptível que a solução para tal problemática, não é simples como “tirar as telas da vida da criança, pois elas fazem parte do universo infantil atual, mas também não se pode imaginar que através delas a criança consiga instituir-se na historicidade infantil que a nomeia como sujeito” (Levin, 2007, p. 36). Diante do exposto, cabe pensar sobre todos esses impactos na saúde das crianças e como tudo isso implica na formação subjetiva das culturas infantis.

Outro fator importante que se deve considerar é a responsabilidade que recai sobre os pais e responsáveis, que estão permitindo que as crianças desempenhem uma performance digital nociva, vislumbrada por meio das formas de agir das crianças e das novas práticas sociais que envolvem o mundo digital.

Ainda, é importante considerar a diminuição da linguagem falada, que tem sido vencida pela linguagem visual e da inteligência artificial, diminuindo a expressão linguística entre as crianças. Isso ocorre porque “a alienação causada pela imagem gera a vaga reprodução do sempre igual” (Levin, 2007, p. 143). Alienada, inconscientemente, pelo mundo digital, a criança se desinteressa pelo mundo real, sendo que “é muito mais fácil captar a fluência das imagens que parar para pensar nas letras, sílabas ou palavras ou no conteúdo de um relato” e, nesse viés, “os transtornos de leitura e escrita que se apresentam nas crianças expõem suas dificuldades tanto na compreensão quanto na elaboração de textos” (Levin, 2007, p. 165).

Ao refletirmos sobre as performances digitais das culturas infantis, assim como os impactos de tais dimensões à construção da subjetividade das crianças, faz-se necessário considerar o papel que a educação escolar tem desempenhado nesse cenário, pois o mundo digital faz parte das práticas educativas. “Não há como negar que as tecnologias digitais possam ser integradas ao contexto educacional para potencializar as práticas pedagógicas, no aprofundamento epistemológico, científico, técnico, metodológico e profissional” (Inácio *et al.*, 2019, p. 38). Diante disso, é essencial realizar um exercício hermenêutico para que assim possamos interpretar e compreender as pedagogias que têm sido perpetuadas em meio aos desafios dos artefatos tecnológicos.

No entanto, ao relacionar toda a teoria winnicottiana com a realidade infantil, percebe-se como as performances digitais das crianças na atualidade podem interferir e assim prejudicar diretamente a saúde mental e física, especialmente quando ficam relegadas à própria sorte e navegação do mundo digital. De acordo com Adorno e Horkheimer (1969, p. 40), “o preço da dominação não é meramente a alienação dos homens com relação aos objetos dominados; com a coisificação do espírito, as próprias relações dos homens foram enfeitiçadas, inclusive as relações de cada indivíduo consigo mesmo”. Tal constatação, em articulação com a atual conjuntura, nos faz refletir sobre o preço caro que os sujeitos e, principalmente, as crianças estão pagando pela dominação do mundo tecnológico no agir humano. “O problema é que a tela, o objeto, o computador, a televisão e os vídeos não *desejam* e sim geram dependência, conexões repetitivas e automáticas que colocam a criança na mesma posição de consumidor ativo na sua passividade” (Levin, 2007, p. 37).

É fato que a temática da saúde mental, psicossocial e socioemocional tem ganhado mais evidência, inclusive nas discussões sobre o mundo infantil e a educação. Ao refletirmos sobre as novas culturas infantis, percebemos que “a atualidade marca o corpo infantil, seja pela via do sintoma corporal, seja pela do modelo ideal” (Levin, 2007, p. 125), o que infelizmente podemos vislumbrar nos próprios estilos de vida de muitas crianças, com inúmeras exigências desde muito pequenas, como é caso das crianças atletas ou que já exercem alguma atividade profissional, como modelos infantis.

Como este estudo se concentrou exclusivamente na análise da primeira infância, não foi possível estabelecer comparações com outras faixas etárias quanto aos efeitos do uso das tecnologias digitais. Ainda assim, acredita-se que os resultados obtidos podem contribuir para a reflexão de pais e cuidadores sobre a importância da supervisão do tempo de exposição às telas, a fim de evitar que os riscos ultrapassem os benefícios e levem a comportamentos compulsivos.

5 Conclusões

Entender que a pandemia de covid-19 trouxe consequências para a saúde infantil é fundamental, incluindo as repercussões neuropsicossociais e suas consequências. Por isso, faz-se necessário refletir sobre como está se constituindo essa formação global das subjetividades e das culturas infantis, uma vez que se evidencia o surgimento de uma infância que não brinca e que não interage mais com outras crianças, ficando aprisionada pelos isolamentos sociais das tecnologias.

Evidentemente, cabe aos responsáveis esse olhar sensível frente ao uso dessas ferramentas por parte das crianças, pois “não se trata de julgar, acusar, desconhecer ou dispensar

os avanços científicos, tecnológicos, informáticos, digitais”, pelo contrário, “a questão é situar o desenvolvimento atual em função das necessidades, dos desejos e problemas que as crianças nos apresentam” (Levin, 2007, p. 15).

Diante do exposto, percebe-se como as performances digitais têm trazido consequências para a vida das crianças, o que demonstra a grande responsabilidade que recai sobre os que são (co)responsáveis pela educação delas. Não só as famílias passam a lidar com tudo isso, mas cabe também ao professor e à escola tomar frente a todas essas questões da infância. A escola, instituição educativa e social, por meio de sua promessa pedagógica de desalienação científica dos sujeitos e evolução das aprendizagens sociais no mundo, torna-se, então, a esperança para o pleno desenvolvimento das potencialidades das crianças no tempo presente. A temática ainda carece de mais estudos que consigam demonstrar os desfechos que o uso das tecnologias digitais acarreta ao longo da vida.

Referências

ADORNO, T. W.; HORKHEIMER, M. **Dialectic of Enlightenment**. Frankfurt: Zahar, 1969.

AGAMBEN, G. **Infanzia e storia: distruzione dell'esperienza e origine della storia**. Torino: Einaudi, 2008.

ALONSO, G. Cultura infantil, culturas infantis e culturas da infância: polissemias em debate. 2021. 159f. **Dissertação** (Mestrado em Educação) — Universidade Federal de São Carlos, São Paulo, 2021.

ARAÚJO, V. S. *et al.* O uso de tecnologias digitais por crianças na primeira infância, sob o olhar dos responsáveis. **Contribuciones a Las Ciencias Sociales**, [s. l.], v.18, n.2, p. 01-20, 2025. DOI: <https://doi.org/10.55905/revconv.18n.2-230>. Disponível em: <https://ojs.revistacontribuciones.com/ojs/index.php/clcs/article/view/15553>. Acesso em: 19 ago. 2025.

AZEVEDO, E. C. *et al.* Digital media use on interactions between mother and child: differences in infants' early years. **Revista Paidéia**, Ribeirão Preto, v. 32, p. 1-10, 2022. DOI: <https://doi.org/10.1590/1982-4327e3210>. Disponível em: <https://revistas.usp.br/paideia/article/view/198635>. Acesso em: 19 ago. 2025.

BRASIL. Lei 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, v. 128, n.º 135, 16 jul. 1990. Disponível em: <https://pesquisa.in.gov.br/imprensa/jsp/visualiza/index.jsp?jornal=1&pagina=1&data=16/07/1990>. Acesso em: 21 jan. 2025.

BRASIL. Lei 13.257, de 8 de março de 2016. Dispõe sobre as políticas públicas para a primeira infância e altera a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente), o Decreto-Lei nº 3.689, de 3 de outubro de 1941 (Código de Processo Penal), a

Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, a Lei nº 11.770, de 9 de setembro de 2008, e a Lei nº 12.662, de 5 de junho de 2012. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, 8 de mar. 2016. Disponível em: <https://pesquisa.in.gov.br/imprensa/jsp/visualiza/index.jsp?jornal=1&pagina=1&data=09/03/2016>. Acesso em: 21 mar. 2025.

BOTEGA, G. A.; MORUZZI, A. B. Cultura infantil, culturas infantis e culturas da infância: polissemias em debate. **Revista Educação, Ciência e Cultura**, Canoas, v. 28, n. 1, p. 01-18, 2023. DOI: <https://doi.org/10.18316/recc.v28i1.10067>. Disponível em: <https://revistas.unilasalle.edu.br/index.php/Educacao/article/view/10067>. Acesso em: 19 ago. 2025.

BRITO, P. K. H. *et al.* Repercussão da pandemia da Covid-19 no uso de telas na primeiríssima infância. **Revista Gaúcha Enfermagem**, [s. l.], v. 44, 2023. DOI: <https://doi.org/10.1590/1983-1447.2023.20230012.pt>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rgenf/a/ydkyMkHNMcwQmftJRcCymCF/?lang=pt>. Acesso em: 19 ago. 2025.

MATA, A. A. *et al.* The impact of COVID-19 pandemic on mental health of children and adolescents: an integrative review. **Brazilian Journal of Development**, [s. l.], v. 7, n. 1, p. 6901-6917, 2021. DOI: <https://doi.org/10.34117/bjdv7n1-466>. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/23381>. Acesso em: 21 jan. 2025.

FERNANDES, A. D. S. A. *et al.* A saúde mental das crianças durante a pandemia da COVID-19: uma perspectiva de professores de uma Unidade de Educação Infantil. **Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional**, [s. l.], v. 31, 2023. DOI: <https://doi.org/10.1590/2526-8910.ctoAO272235481>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/cadbto/a/wsfYkxhxGg9msvRqwh4bk4Q/?lang=pt>. Acesso em: 19 ago. 2025.

ISTENIČ, A.; ROSANDA, V.; GAČNIK, M. Surveying parents of preschool children about digital and analogue play and parent-child interaction. **Children**, [s. l.], v. 10, n. 2, 2023. DOI: [10.3390/children10020251](https://doi.org/10.3390/children10020251). Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/36832381/>. Acesso em: 19 ago. 2025.

LEVIN, E. **Rumo a uma infância virtual?** A imagem corporal sem corpo. Petrópolis: Vozes, 2007.

LUO, Y. F. *et al.* Taiwanese parents' perspectives on young children's use of information communication technology. **Front Psychol**, [s. l.], v. 14, 2023. DOI: [10.3389/fpsyg.2023.1248863](https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1248863). Disponível em: <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2023.1248863/full>. Acesso em: 19 ago. 2025.

MATOS, W. A.; SOARES, R. N.; SANTOS, M. V. F. Uso de antidepressivos na infância e adolescência. **Research, Society and Development**, [s. l.], v. 11, n. 16, p. e331111638131, 2022. DOI: <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v11i16.38131>. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/38131>. Acesso em: 19 ago. 2025.

NEUMANN, A. L. *et al.* Impacto da pandemia por Covid-19 sobre a saúde mental de crianças e adolescentes: uma revisão integrativa. In: CAVALCANTI, W. M. **Pandemias: Impactos na sociedade**. Belo Horizonte: Synapse Editora, 2020. Disponível em: <https://www.editorasynapse.org/wp-content/uploads/2020/10/Pandemias-V0.pdf>. Acesso em: 19 ago. 2025.

PANDE, M. N. R.; AMARANTE, P. D. C.; BAPTISTA T. W. F. Este ilustre desconhecido: considerações sobre a prescrição de psicofármacos na primeira infância. **Ciência e Saúde Coletiva**, [s. l.], v. 25, n. 6, p. 2305-2314, 2020. DOI: <https://doi.org/10.1590/1413-81232020256.12862018>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/csc/a/MjgLdGkfbT5DQcjTLXBxckj/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 19 ago. 2025.

RICCI, R. C. *et al.* Impacts of technology on children's health: a systematic review. **Revista Paulista de Pediatria**, [s. l.], v. 41, 2023. DOI: <https://doi.org/10.1590/1984-0462/2023/41/2020504>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rpp/a/GMF35s5mBbwfnmcFs93xgQK/?format=pdf&lang=en>. Acesso em: 21 mar. 2025.

RUBIO, F. D.; FUENTES, A. D. Infancia y COVID-19: Los efectos indirectos de la pandemia COVID-19 en el bienestar de niños, niñas y adolescentes. **Revista Chilena de Pediatría**, v. 93, n. 1, p. 10-18, 2022. DOI: <https://doi.org/10.32641/andespediatr.v93i1.4250>. Disponível em: <https://andespediatrica.cl/index.php/rchped/article/view/4250>. Acesso em: 19 ago. 2025.

RUIZ, I. A. *et al.* Use of ICT and social networks in the neurodevelopment of minors. Implications for the prevention of the risk of social exclusion. **Revista Texto Livre**, [s. l.], v. 15, 2022. DOI: <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2022.40508>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tl/a/p7hyx9GLVPx4CzbgQTVtCjs/?format=html&lang=en>. Acesso em: 19 ago. 2025.

SOARES NETO, J. F. P. A saúde entre norma social e vivido subjetivo: Winnicott e Gadamer. *In*: BEZERRA JUNIOR, B.; ORTEGA, F. (org.). **Winnicott e seus interlocutores**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2007.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**: 1. São Paulo: Ubu, 2019.

WINNICOTT, D. W. **Tudo começa em casa**: 3. São Paulo: Ubu, 2021a.

WINNICOTT, D. W. **Da pediatria à psicanálise: escritos reunidos** 4. São Paulo: Ubu, 2021b.

Data de submissão: 26 de março de 2025.

Data de aceite: 31 de julho de 2025.