



TUDO QUE VOCÊ PRECISA SABER SOBRE
O USO DE MÍDIAS DIGITAIS POR BEBÊS E
CRIANÇAS PEQUENAS

Aprendizagem

INFORMAÇÕES E ORIENTAÇÕES DA PSICOLOGIA



SETEMBRO DE 2020

Apresentação

Esta cartilha foi desenvolvida pelo Núcleo de Pesquisa e Intervenção com Bebês e Crianças (NUFABE) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Seu objetivo é informar mães, pais e profissionais da saúde e da educação sobre as possíveis relações entre o uso de mídias digitais, o desenvolvimento infantil e as dinâmicas familiares.

Este material faz parte do projeto de popularização da ciência desenvolvido pelo NUFABE desde 2018, o qual tem levado informações baseadas em estudos científicos à população de forma acessível e democrática. Tudo isso com o financiamento da Pró-Reitoria de Pesquisa da UFRGS.

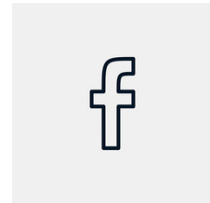
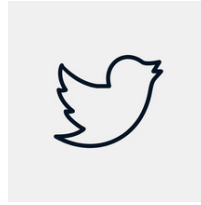
Espera-se, a partir desta leitura, esclarecer as dúvidas sobre como e quando utilizar as mídias digitais com bebês e crianças pequenas nas rotinas, facilitando o processo de escolha das famílias.

Como citar: Núcleo de Pesquisa em Intervenções em Famílias com Bebês e Crianças - NUFABE (2023). *Tudo que você precisa saber sobre o Uso de Mídias Digitais por bebês e crianças pequenas: aprendizagem*. Recuperado de: <https://www.ufrgs.br/nufabe/cartilhas/>

Índice

<u>Apresentação</u>	2
<u>que são mídias digitais?</u>	4
<u>uso de mídias digitais e a aprendizagem</u>	6
<u>Recomendações gerais</u>	12
<u>Referências</u>	13
<u>Equipe responsável</u>	14

○ que são mídias digitais?



Mídias digitais são o conjunto de dispositivos, formatos e métodos de comunicação que transmitem conteúdos digitais na Internet, na TV e em redes de computadores e de telefonia.



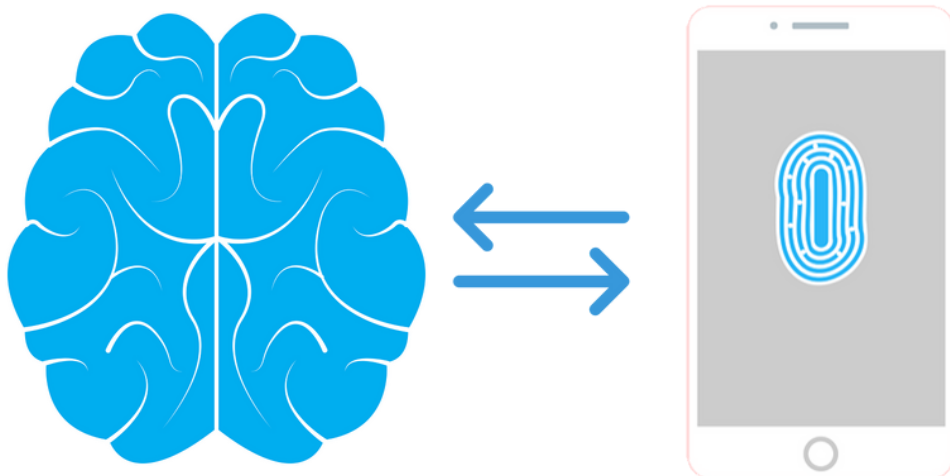
Exemplos: *smartphones, tablets e Smart TV, software de computador, aplicativos, redes sociais, videogames, páginas da Web e imagens (fotos e vídeos) digitais.*

Ao longo desta cartilha, serão apresentados os possíveis impactos da tecnologia no desenvolvimento, que envolvem o dia a dia da criança, bem como orientações de como usar as mídias digitais de forma saudável.



O uso de mídias digitais e a aprendizagem

O uso de mídias digitais com o objetivo pedagógico/educacional é um assunto muito comum atualmente. Diversos aplicativos são lançados diariamente e vendidos com o objetivo de ensinar algo às crianças, mas será que elas conseguem aprender de fato?



É brincando que se aprende

Acriança tem uma motivação interna que a impulsiona à brincadeira. O brincar livre é a principal fonte de aprendizagem da criança. Nele a criança se desenvolve cognitivamente e socialmente. Ao construir seu próprio brinquedo, ela exercita a imaginação, a criatividade e a descoberta de diferentes possibilidades com um único objeto, além de encontrar estratégias de enfrentamento e conhecimento de seus próprios limites e recursos. Ao brincar de “faz de conta”, ela se experimenta em diferentes papéis sociais, como o de mãe, pai, professor(a)... e vai entendendo como o mundo funciona e quais as responsabilidades atribuídas aos diferentes papéis. As mídias digitais, entretanto, acabam diminuindo o tempo de brincar livre e, conseqüentemente, o exercício dessas habilidades.





Além disso, somente a partir dos **18 meses** bebês começam a entender as histórias dos programas infantis

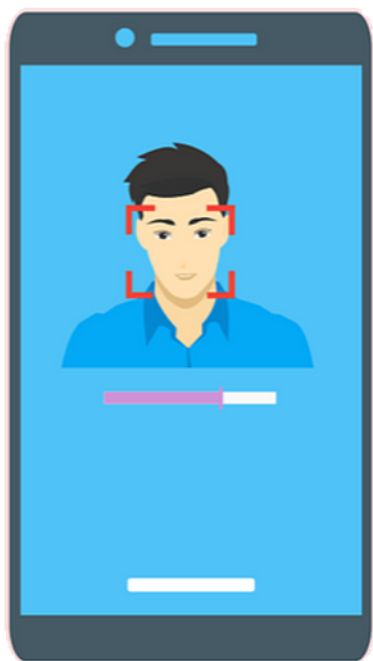
É só a partir dessa idade que podem aprender por meio de vídeos, mas somente com a participação de um adulto

Bebês menores de 2 anos e meio aprendem mais em **contato com as pessoas** do que assistindo a vídeos

Quando assistem aos vídeos, **imitam menos ações, compreendem menos instruções, aprendem menos fonemas e palavras** do que em contato humano

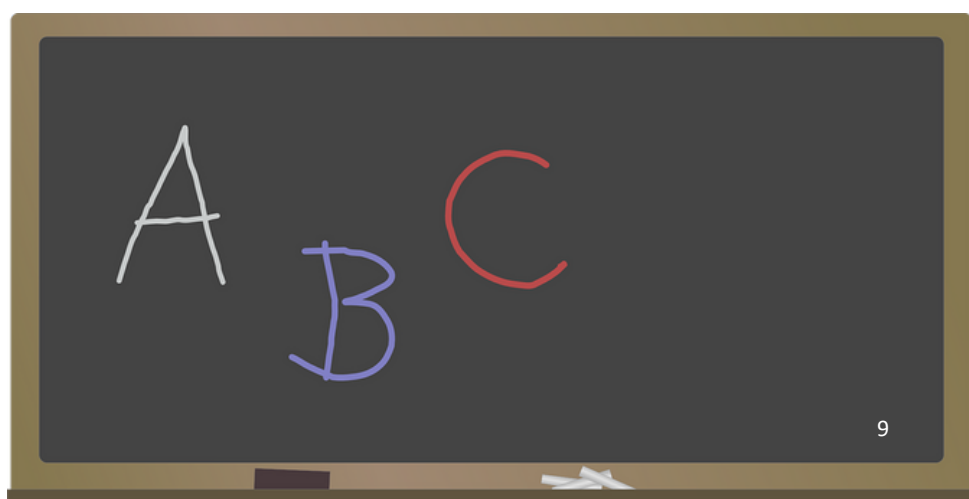


Os bebês precisam de comunicação ao vivo para aprender uma **língua estrangeira**. Isso não é possível somente utilizando mídias digitais



As interações por **chamada de vídeo** podem possibilitar um aprendizado da linguagem pela criança com menos **prejuízos**


A aprendizagem da linguagem pela criança pode ser prejudicada por **interrupções constantes**, como ocorre quando os adultos interrompem uma conversa com ela para atender o celular





A partir dos **2 anos e meio**, os programas infantis influenciam as preferências e brincadeiras das crianças

Até os 3 anos de idade, as crianças não conseguem transferir o aprendizado **de para o mundo real em 3D**

A collection of 3D puzzle pieces in yellow, red, green, and blue, scattered on a white surface. A large blue arrow points from the smartphone screen towards these pieces.

Mesmo que o bebê consiga montar um quebra-cabeça na tela, ele não conseguirá montar o mesmo quebra-cabeça de verdade, a menos que tenha a explicação de um cuidador que o objeto da tela representa o objeto no mundo real, e mesmo assim, de forma limitada

Os bebês que utilizam as mídias digitais junto de seus cuidadores têm **19x mais** chances de transferir a aprendizagem 2D para 3D e vice-versa

Somente a partir **de 2 anos e meio a 3 anos** é que a criança torna-se capaz de aprender via mídias digitais

É nessa idade que os bebês começam a ser capazes de **manter a atenção, compreender** programas e vídeos e **internalizar** conteúdos por conta própria

É importante diferenciar

aprendizagem de “decoreba”.

Decorar uma música pela




repetição do mesmo vídeo não é um aprendizado significativo

que substitua a interação humana!






Recomendações gerais




Reduzir o uso

-  Ter momentos sem a presença de telas
-  Evitar o uso uma hora antes de dormir
-  Não é recomendado o uso para menores de 2 anos




Mediar o uso

-  Estar presente e engajado durante o uso da criança
-  Uso conjunto da criança com um adulto
-  Utilizar estratégias parentais, como acalmar e limitar o uso

Fazer o uso consciente

-  Desenvolver plano familiar para o uso
-  Realizar auto-avaliação do próprio uso
-  Avaliar o que está sendo fácil e difícil de seguir no plano familiar

Desenvolver o uso saudável

-  Escolher alternativas saudáveis, como conteúdos apropriados e uso mediado
-  Desligar os dispositivos em casa no momento familiar
-  Desligar as telas que não estão em

Informações retiradas de:

- American Academy of Pediatrics, Council on Communications and Media. (2016). Media and young minds. *Pediatrics*, 238 (5), p. 1-8.
- Anderson, D., & Hanson, K. (2013). What Researchers have learned about toddlers and television. *Zero to Three*, 33(4), 4-10.
- Australian Government Department of Health. (2012). Inactivity and screen time. *Get Up and Grow -Caring for our kids -Staff hand book -Healthy Eating and Physical Activity*. Recuperado de <https://www1.health.gov.au/internet/publications/publishing.nsf/Content/gug-indig-hb>
- Center on Media and Child Health. (2018). *Ages and Stages: Infants and Toddlers Ages 0-2*. Recuperado de <https://cmch.tv/clinicians/infant-toddler-tips/>
- Chassiakos, Y. (Linda) R., Radesky, J., Christakis, D., Moreno, M. A., Cross, C., & Media, C. on C. A. (2016). Children and Adolescents and Digital Media. *Pediatrics*, 138(5), e20162593. doi: <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2593>
- Dayanim, S., & Namy, L. L. (2015). Infants Learn Baby Signs From Video. *Child Development*, 86(3), 800–811. doi: <https://doi.org/10.1111/cdev.12340>
- DeLoache, J. S., Chiong, C., Sherman, K., Islam, N., Vanderborgh, M., Troseth, G. L., Strouse, G. A., & O'Doherty, K. (2010). Do Babies Learn From Baby Media? *Psychological Science*, 21(11), 1570–1574. doi: <https://doi.org/10.1177/0956797610384145>
- Hardy, L. (2011). *Position Statement on Children and Young People's Screen Time as a Health Concern*. Sydney: Prevention Research Collaboration (PRC), University of Sydney.
- Kabali, H. K., Irigoyen, M. M., Nunez-Davis, R., Budacki, J. G., Mohanty, S. H., Leister, K. P., & Bonner, R. L. (2015). Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children. *Pediatrics*, 136(6), 1044–1050. doi: <https://doi.org/10.1542/peds.2015-2151>
- Kildare, C. A., & Middlemiss, W. (2017). Impact of parents mobile device use on parent-child interaction: A literature review. *Computers in Human Behavior*, 75, 579–593. doi: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.06.003>
- Lauricella, A., Wartella, E., & Rideout, V. (2015). Young children's screen time: The complex role of parent and child factors. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 36, 11-17. doi: <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2014.12.001>
- Magee, C. A., Lee, J. K., & Vella, S. A. (2014). Bidirectional Relationships Between Sleep Duration and Screen Time in Early Childhood. *JAMA Pediatrics*, 168(5), 465–470. doi: <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2013.4183>
- Nobre, J., Santos, J., Santos, L., Guedes, S., Pereira, L., Costa, J., & Morais, R. (2019). Fatores determinantes no tempo de tela de crianças na primeira infância. *Ciência & Saúde Coletiva*, 24, 1-11.
- Ponti, M., Bélanger, S., Grimes, R., Heard, J., Johnson, M., Moreau, E., Norris, M., Shaw, A., Stanwick, R., Van Lankveld, J., & Williams, R. (2017). Le temps d'écran et les jeunes enfants: Promouvoir la santé et le développement dans un monde numérique. *Paediatrics and Child Health (Canada)*, 22(8), 461–477. doi: <https://doi.org/10.1093/pch/pxx123>
- Radesky, J. S., Schumacher, J., & Zuckerman, B. (2015). Mobile and Interactive Media Use by Young Children: The Good, the Bad, and the Unknown. *Pediatrics*, 135(1). doi: <https://doi.org/10.1542/peds.2014-2251>
- Radesky, J. S., & Christakis, D. A. (2016). Increased Screen Time: Implications for Early Childhood Development and Behavior. *Pediatric Clinics of North America*, 63(5), 827–839. doi: <https://doi.org/10.1016/j.pcl.2016.06.006>
- Royal College of Paediatrics and Child Health. (2019). *The health impacts of screen time: A fact sheet for parents*. Recuperado de <https://www.rcpch.ac.uk/resources/health-impacts-screen-time-guide/clinicians-parents>
- Shah, R., Fahey, N., Soni, A., Phatak, A., & Nimbalkar, S. (2019). Screen time usage among preschoolers aged 2-6 in rural Western India: A cross-sectional study. *Journal of Family Medicine and Primary Care*, 8(6), 1999. doi: https://doi.org/10.4103/jfmpc.jfmpc_206_19
- Sociedade Brasileira de Pediatria. (2016). *Saúde de crianças e adolescentes na era Digital*. Recuperado de https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/2016/11/19166d-MOrient-Saude-Crian-e-Adolesc.pdf
- The Sydney Children's Hospital Network (2017). *Factsheet: Children and screen time*. Recuperado de <https://www.schn.health.nsw.gov.au/fact-sheets/screen-time-and-children>.
- Zack, E., & Barr, R. (2016). The Role of Interactional Quality in Learning from Touch Screens during Infancy: Context Matters. *Frontiers in Psychology*, 7, 1264. doi: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01264>
- Zimmerman, F. J., Christakis, D. A., & Meltzoff, A. N. (2007). Television and DVD/Video Viewing in Children Younger Than 2 Years. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 161(5), 473–479. doi: <https://doi.org/10.1001/archpedi.161.5.473>

Equipe responsável:

Giana Bitencourt Frizzo (coordenação)

Laura Canani da Rosa (produção)

Bruna Gabriella Pedrotti

Elisa Cardoso Azevedo

Fernanda Marques

Gabriela Vescovi

Helena da Silveira Riter

Maíra Lopes Almeida

Manoela Yustas Mallmann

Maria Adélia Pieta



NUFABE

Núcleo de Pesquisa e Intervenção
em Famílias com Bebês e Crianças



UFRGS

**UNIVERSIDADE FEDERAL
DO RIO GRANDE DO SUL**

pro  pesq

Pró-Reitoria de Pesquisa - UFRGS



www.ufrgs.br/nufabe



@nufabe_ufrgs



facebook.com/nufabe



NUFABE UFRGS