

UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM DISTÚRBIOS DO DESENVOLVIMENTO

KATIA FERNANDES DE OLIVEIRA

**ASSOCIAÇÃO ENTRE O TEMPO DE USO DE MÍDIAS ELETRÔNICAS E
PROBLEMAS EXTERNALIZANTES EM ESCOLARES DURANTE A PANDEMIA
DA COVID-19**

São Paulo

2020

KATIA FERNANDES DE OLIVEIRA

**ASSOCIAÇÃO ENTRE O TEMPO DE USO DE MÍDIAS ELETRÔNICAS E
PROBLEMAS EXTERNALIZANTES EM ESCOLARES DURANTE A PANDEMIA
DA COVID-19**

Dissertação apresentada ao programa de Pós-Graduação em Distúrbios do Desenvolvimento, da Universidade Presbiteriana Mackenzie, como requisito para a obtenção do título de Mestre.

ORIENTADORA: Prof^a. Dr^a. Marina Monzani da Rocha

São Paulo

2020

O48a

Oliveira, Katia Fernandes de.

Associação entre o tempo de uso de mídias eletrônicas e problemas externalizantes em escolares durante a pandemia da COVID-19 / Katia Fernandes de Oliveira.

83 f. ; 30 cm

Dissertação (Mestrado em Distúrbios do Desenvolvimento) – Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2020.

Orientadora: Marina Monzani da Rocha.

Referências bibliográficas: f. 66-79.

1. Mídias eletrônicas. 2. Problemas externalizantes. 3. Comportamento agressivo. 4. COVID-19. 5. Escolares. I. Rocha, Marina Monzani da, *orientadora*. II. Título.

CDD 371.334

Folha de Identificação da Agência de Financiamento

Autor: Katia Fernandes de Oliveira

Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Distúrbios do Desenvolvimento

Título do Trabalho: ASSOCIAÇÃO ENTRE O TEMPO DE USO DE MÍDIAS ELETRÔNICAS E PROBLEMAS EXTERNALIZANTES EM ESCOLARES DURANTE A PANDEMIA DA COVID-19

O presente trabalho foi realizado com o apoio de ¹:

- CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
- CNPq - Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico
- FAPESP - Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo
- Instituto Presbiteriano Mackenzie/Isenção integral de Mensalidades e Taxas
- MACKPESQUISA - Fundo Mackenzie de Pesquisa
- Empresa/Indústria:
- Outro:

¹ **Observação:** caso tenha usufruído mais de um apoio ou benefício, selecione-os.

KATIA FERNANDES DE OLIVEIRA

**ASSOCIAÇÃO ENTRE O TEMPO DE USO DE MÍDIAS ELETRÔNICAS E
PROBLEMAS EXTERNALIZANTES EM CRIANÇAS DE SETE A ONZE ANOS
DURANTE A PANDEMIA DE COVID-19**

Dissertação apresentada ao programa de Pós-Graduação em Distúrbios do Desenvolvimento, da Universidade Presbiteriana Mackenzie, como requisito para a obtenção do título de Mestre.

Aprovada em 15 de dezembro de 2020

BANCA EXAMINADORA



Prof.^a Dr.^a Marina Monzani da Rocha
Universidade Presbiteriana Mackenzie



Prof.^a Dr.^a Maria Cristina Triguero Veloz Teixeira
Universidade Presbiteriana Mackenzie



Prof. Dr.^a Camila Barbosa Riccardi León
Faculdade de Ciências Médicas da Santa Casa de São Paulo

Aos meus pais, pelo amor, apoio e dedicação e por se preocuparem em me dar uma boa educação; ao meu marido Alex, que esteve ao meu lado durante essa trajetória me ajudando e compreendendo os momentos em que estive ausente; à direção do Colégio Presbiteriano Mackenzie Tamboré, por ter me dado a oportunidade de crescimento na área da educação.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço à Ana Paula Soares de Campos pelo incentivo para me inscrever e participar do programa de Distúrbios do Desenvolvimento na Universidade Presbiteriana Mackenzie. Sem seu “empurrão” certamente não teria tido coragem de encarar esse desafio.

Agradeço às minhas amigas, colegas de trabalho e parceiras de pesquisa, respectivamente Rosangela e Aline. O apoio de vocês durante essa trajetória foi essencial para que eu conseguisse superar vários obstáculos e chegar até o final do mestrado.

À diretora do Colégio Presbiteriano Mackenzie Tamboré, Prof.^a Vera Mendes, por acreditar no meu trabalho e contribuir para que eu tivesse a oportunidade de ingressar nessa nova fase de minha carreira. À minha coordenadora, Vanessa, às minhas orientadoras, Laís, Keila e Ivoneide, e às minhas parceiras de trabalho e professoras do 1º ano (Aline, Nelisa, Rita, Junia, Simone, Maiara, Sandra, Eloir, Jaqueline, Jéssica, Márcia e Mariana) por me darem suporte em diversos momentos desse percurso entendendo a minha demanda e me ajudando sempre que precisei. Tenho um carinho muito grande por essa equipe tão especial!

À minha orientadora Prof.^a Dr.^a Marina Monzani da Rocha, pela paciência com a aluna que não tinha noção da escrita científica, de tabelas e dados estatísticos. Obrigada pela orientação e pela oportunidade de participar do grupo de pesquisa sobre o uso de mídias eletrônicas.

À colega de mestrado do Programa de Pós Graduação em Distúrbios do Desenvolvimento Naty, que me ajudou muito durante a finalização do trabalho me dando dicas e me fazendo entender as tabelas que estavam me deixando louca!

Aos participantes da pesquisa, que se disponibilizaram a responder a pesquisa online. Obrigada por terem confiado em nosso trabalho, sem vocês essa pesquisa não teria sido possível.

Às professoras que compõem esta banca Prof.^a Dr.^a Maria Cristina Triguero Veloz Teixeira e Prof.^a Dr.^a Camila Barbosa Riccardi León, por aceitarem o convite e contribuírem de maneira tão excelente para a melhoria do meu trabalho.

Agradeço demais ao meu marido, Alex, que me ajudou muito e aguentou vários finais de semana em que passei mergulhada nos estudos. Aos meus enteados Júlia e Davi, que souberam entender esse tempo em que estive mais ausente e colaboraram para que conseguisse me concentrar na pesquisa. Aos meus pais, minha avó, minhas irmãs e meus sobrinhos por entenderem, também, o meu distanciamento em muitos momentos e, mesmo assim, continuaram me incentivando e me dando força. Amo muito vocês!

Por fim, agradeço a Deus por me capacitar. Houve momentos em que achei que não conseguiria continuar, mas Ele me sustentou e me deu forças para prosseguir.

*“Bem-aventurado o homem que acha
sabedoria, e o homem que adquire
conhecimento;”*

(Provérbios 3:13)

OLIVEIRA, K. F. Associação entre o tempo de uso de mídias eletrônicas e problemas externalizantes em escolares durante a pandemia da COVID-19. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Distúrbios do Desenvolvimento. Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, SP, 2020.

RESUMO

O uso de mídias eletrônicas, como smartphones e tablets, tem aumentado entre as crianças no decorrer dos anos, o que ampliou a realização de estudos buscando compreender a relação deste uso com os problemas de comportamentos. Os resultados indicam que o uso massivo das mídias impacta direta e indiretamente os comportamentos infantis, com certas mídias estando associadas com problemas externalizantes, como: agressividade, impulsividade, problemas de atenção e comportamento antissocial. Poucos trabalhos foram realizados com amostras de crianças brasileiras. Além disso, pouco se sabe sobre a relação entre o uso de mídias eletrônicas e problemas de comportamento durante a pandemia da COVID-19, período no qual o isolamento social foi proposto como medida de contenção do contágio e os eletrônicos passaram a ser a principal ferramenta para atividades escolares e para o contato social. Assim, este estudo teve como objetivo verificar a associação entre o tempo de uso de diferentes tipos de mídias eletrônicas e os problemas externalizantes em crianças de 7 a 11 anos durante a pandemia da COVID-19 em território brasileiro na avaliação dos pais/responsáveis. A amostra foi composta por 277 participantes (93,9% mães), sendo 143 responsáveis por meninos (idade média = 8,99 anos – desvio padrão = 1,36) e 134 por meninas (idade média = 9,02 anos – desvio padrão = 1,41). Os instrumentos utilizados foram: (1) Ficha de dados sociodemográficos; (2) Uso de Aparelhos Eletrônicos – Formulário dos Pais (*Media Activities Form-Parent*); (3) Inventário dos Comportamentos de Crianças e Adolescentes (*Child Behavior Checklist*). O link para o preenchimento do formulário foi divulgado em redes sociais, bem como por mensagens de WhatsApp para potenciais participantes no período de 10/06/2020 a 10/08/2020. Verificou-se que a associação entre tempo de uso de mídia eletrônica e problemas externalizantes está presente em ambos os sexos, com maior prevalência em meninas. A associação foi significativa e positiva para: jogos violentos de videogame e jogos online em geral; YouTube (utilizado de forma passiva); criação de conteúdos para YouTube, blogs etc.;

Rádio, MP3, Spotify etc.; sites para diversão ou informação. No entanto, quando o uso das mídias eletrônicas era para estudo ou trabalho, as associações foram negativas, indicando que as crianças que ficam mais tempo realizando tal atividade são as que têm menos problemas externalizantes. O fato do estudo ser correlacional não permite que seja inferida a direcionalidade dessa relação, ou seja, não podemos afirmar que o maior tempo de uso de eletrônicos causa problemas externalizantes, ou vice-versa. Entretanto, é essencial que os pais ou cuidadores estejam atentos ao tempo de uso das mídias eletrônicas, bem como ao conteúdo visualizado ou utilizado.

Palavras-Chave: Mídias eletrônicas, problemas externalizantes, comportamento agressivo, COVID – 19, escolares.

OLIVEIRA, K. F. Association between electronic media use time and externalizing problems in school-age children during the COVID-19 pandemic. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Distúrbios do Desenvolvimento. Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, SP, 2020.

ABSTRACT

The use of electronic media, such as smartphones and tablets, has increased among children over the years, which has expanded the performance of studies seeking to understand the relationship of this use with behavioral problems. The results indicate that the massive use of media directly and indirectly impacts children's behaviors, with certain media being associated with externalizing problems, such as: aggressiveness, impulsivity, attention problems and antisocial behavior. Few studies have been carried out with samples of Brazilian children. In addition, little is known about the relationship between the use of electronic media and behavior problems during the COVID-19 pandemic, a period in which social isolation was proposed as a contention measure and electronics became the main tool school activities and social contact. Thus, this study aimed to verify the association between the time of using different types of electronic media and externalizing problems in children aged 7 to 11 years during the COVID-19 pandemic in Brazil in the evaluation of parents / guardians. The sample consisted of 277 participants (93.9% mothers), with 143 responsible for boys (mean age = 8.99 years - standard deviation = 1.36) and 134 for girls (mean age = 9.02 years - deviation default = 1.41). The instruments used were: (1) Sociodemographic data sheet; (2) Media Activities Form-Parent; Achenbach (2018); (3) Child Behavior Checklist - CBCL / 6-18; Achenbach & Rescorla (2001). The link for filling out the form was posted on social networks, as well as through WhatsApp messages for potential participants from 10/06/2020 to 8/10/2020. It was found that the association between time of using electronic media and externalizing problems is present in both sexes, with a higher prevalence in girls. The association was significant and positive for: violent video games and online games in general; YouTube (used passively); creation of content for YouTube, blogs, etc; Radio, MP3, Spotify etc.; sites for fun or information. However, when the use of electronic media was for study or work, the associations were negative, indicating that children who spend more time doing such activity are those who have less externalizing problems. The fact that the study is correlational

does not allow the directionality of this relationship to be inferred, that is, we cannot say that the longer use of electronics causes externalizing problems, or vice versa. However, it is essential that parents or caregivers be aware of the time spent using electronic media, as well as the content viewed or used.

Key-Words: electronic media, externalizing problems, aggressive behavior, COVID - 19, schoolchildren.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	15
2. REFERENCIAL TEÓRICO	21
2.1. Mídias eletrônicas	21
2.2. A criança e o uso das mídias eletrônicas.....	25
2.2.1. Prejuízos no desenvolvimento cognitivo e emocional relacionados ao uso excessivo de mídias eletrônicas.....	27
2.2.2. Benefícios relacionados ao uso das mídias eletrônicas	28
2.3 Problemas Externalizantes	30
2.4 Estudos sobre o uso excessivo das mídias e a presença de problemas externalizantes.....	33
2.4.1. Estudos nacionais	35
2.5 O uso de mídias eletrônicas por escolares em tempo de pandemia	36
3. OBJETIVOS	40
3.1 Objetivos específicos	40
4. MÉTODO	41
4.1. Considerações éticas.....	41
4.2. Participantes	41
4.3. Instrumentos	42
4.3.1. Ficha de Dados Sociodemográficos (Anexo 2)	42
4.3.2 Uso de Aparelhos Eletrônicos – Formulário dos Pais (Media Activity Form- Parent [MAF-P]; ACHENBACH, 2018).....	43
4.3.3 Inventário dos Comportamentos de Crianças e Adolescentes entre 6 e 18 anos (<i>Child Behavior Checklist</i> – CBCL/6-18; ACHENBACH; RESCORLA, 2001)	44
4.4 Procedimento de coleta de dados	45
4.5 Procedimento para análise dos dados.....	45

5. RESULTADOS.....	47
6. DISCUSSÃO	55
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	65
9. REFERÊNCIAS.....	67
10. ANEXOS	81
Anexo 1 - Aprovação pelo Comitê de Ética em Pesquisa.....	81
Anexo 2 - Ficha de dados sociodemográficos	83

1. INTRODUÇÃO

O uso de mídias eletrônicas, como smartphones e tablets, tem aumentado entre as crianças em diversos locais no mundo no decorrer dos anos (CHASSIAKOS et al., 2016). As pesquisas realizadas buscando compreender o impacto deste uso nos comportamentos e na aprendizagem na infância indicam que o uso massivo das mídias impacta direta e indiretamente os comportamentos e o desenvolvimento das crianças, tanto de forma positiva quanto negativa (MAIDEL; VIEIRA, 2015).

A explosão de novos aparelhos tecnológicos nos últimos anos tem levado as mídias eletrônicas a se tornarem parte integral da vida. A exposição às telas tende a iniciar na primeira infância e estudos estimam que as crianças gastam uma proporção substancial de seu dia em atividades baseadas em telas - por volta de oito horas em muitos casos (DOMINGUES-MONTANARI, 2017).

Esse uso intensivo se estende até a vida adulta e tem características específicas de acordo com as diferentes gerações: Baby Boomers, Geração X, Geração Y e Geração Z. A primeira geração citada é advinda do período pós Segunda Guerra Mundial. São pessoas nascidas entre os anos de 1946 e 1964 (DIMOCK, 2019) e não cresceram no mundo imerso pelo uso de mídias eletrônicas, precisaram aprender a utilizá-las depois de adultos. Pesquisas apontam que são a faixa da população que menos utiliza as mídias sociais (PERRIN; ANDERSON, 2019). Após os Baby Boomers, surge a Geração X, nascidos entre 1965 e 1980, a última geração que cresceu antes da chegada da internet. Os primeiros anos desse grupo foram marcados por uma explosão de novas tecnologias: de telefones sem fio a computadores pessoais. Em seguida surge a Geração Y ou Geração Milênio, pessoas nascidas entre os anos de 1980 e 1994 provenientes da época de proliferação da tecnologia nas casas e do surgimento da mídia social à cultura popular. Depois aparece a Geração Z, de 1995 a 2015, constituída de pessoas que nasceram na cultura das mídias sociais.

Para Prensky (2010), as crianças de hoje já nascem num mundo caracterizado pelas tecnologias e mídias digitais e teriam, portanto, seu perfil cognitivo alterado. Essas "novas crianças", segundo o especialista, teriam estruturas cerebrais diferentes e seriam mais rápidas, capazes de realizar muitas tarefas ao mesmo tempo e mais autorais do que as das gerações anteriores. Tal geração tem facilidade na utilização

das mídias eletrônicas, o que traz impacto positivo considerando a aceitação, o entendimento das normas subjetivas do seu uso, a confiança e o risco reduzido dessa utilização.

A faixa etária alvo do presente estudo faz parte da Geração Z, ou seja, são nativos digitais (PRENSKY, 2001). Pensando nesse formato de mundo, em que as mídias eletrônicas se fazem presentes e essenciais no cotidiano das pessoas, diversos são os desafios dos pais e da escola para que o desenvolvimento da criança aconteça de modo saudável (DOMINGUES-MONTANARI, 2017). Por meio das evidências científicas, tudo indica que os pais têm disponibilizado as telas para seus filhos porque acreditam que o conteúdo da mídia seja educativo. Todavia o uso excessivo das mídias pode prejudicar o desenvolvimento fisiológico e psicológico das crianças e adolescentes (DOMINGUES-MONTANARI, 2017).

Em 2001, a Academia Americana de Pediatria (*American Academy of Pediatrics - AAP*) criou um guia para o uso de mídias eletrônicas em que sugeria um controle de exposição de, no máximo, duas horas diárias para crianças de três a cinco anos de idade. Crianças com menos de dois anos não deveriam ser expostas a telas em nenhuma circunstância (LICATA; BAKER, 2017). Quinze anos depois, uma declaração de recomendações feita pela AAP listou os benefícios e riscos do uso de mídias eletrônicas (AAP, 2016). Nessa declaração a AAP concentrou-se em orientar o uso dessas mídias para crianças e adolescentes abrangendo as idades de 5 a 18 anos. Os benefícios incluíam exposição à novas ideias, aquisição de conhecimento, o aumento de oportunidades para suporte, o contato social e novas oportunidades de acesso a mensagens e informações de divulgação da saúde. Os riscos, por sua vez, incluíam efeitos negativos na saúde como no peso e no sono, exposição a conteúdos duvidosos, inapropriados e perigosos, bem como o comprometimento da confidencialidade (informações confidenciais podem ser roubadas dos sistemas organizacionais por meio de ciberataques, espionagem, entre outras práticas) e privacidade (relacionada a conteúdos que o adolescente escolhe postar e compartilhar nas redes sociais e, uma vez postado, a remoção desse conteúdo pode ser difícil ou até impossível). A declaração conclui que os efeitos do uso de mídias eletrônicas são multifatoriais, isto é, dependem do tipo de mídia, do tipo de uso, da quantidade, da duração desse uso e das características individuais de cada criança. O documento sugere que pais e pediatras possam trabalhar em conjunto para desenvolver um plano

familiar personalizado para o uso de mídias eletrônicas considerando questões como: o estágio de desenvolvimento da criança, tempo de mídia e regras sobre seu uso. Dessa forma, os pais podem estabelecer limites para o acesso de conteúdos e para a disponibilização de informações pessoais, assim como podem implementar o hábito de ter um canal de comunicação aberto com seus filhos sobre as mídias eletrônicas. (AAP, 2016).

A orientação da AAP (2016) quanto à necessidade das famílias estabelecerem um plano de mídia para cada membro se deve aos resultados das pesquisas que mostram associação entre o uso não controlado de mídias eletrônicas e dificuldades no desenvolvimento infantil, incluindo maior frequência de problemas de comportamento dentre os usuários mais intensos e com menor controle parental quanto ao conteúdo digital.

Os problemas de comportamento vêm sendo agrupados em duas grandes categorias: problemas externalizantes e internalizantes. Estes termos foram usados pela primeira vez em 1966 para descrever grupos de problemas apresentados por crianças e adolescentes em clínicas referenciadas (ACHENBACH, 1966).

Os problemas internalizantes são aqueles manifestos de maneira mais reservada, por exemplo, uma criança que lida com dificuldades e estressores ambientais de uma forma mais individualizada, apresentando questões como ansiedade, depressão, isolamento e problemas somáticos (ACHENBACH et al., 2008). Já os problemas externalizantes, que serão abordados nesta pesquisa, são aqueles que se manifestam em relação às outras pessoas. Abrangem comportamentos como dificuldade em controlar impulsos, hiperatividade, agressividade e presença de raiva e delinquência (ACHENBACH; HOWELL, 1993). No Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais - DSM-5, estes problemas foram representados nas disfunções em relação à impulsividade, conduta disruptiva, e uso de substâncias. Neste grupo, estão incluídos transtornos que manifestam comportamento antissocial, distúrbio na conduta, adições e transtornos do controle de impulsos (AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION [APA], DSM-5, 2014).

No que se refere à associação entre uso de mídias eletrônicas e problemas externalizantes, há escassez de pesquisas nacionais, especialmente considerando a faixa etária escolar. As pesquisas que abordam os problemas externalizantes e

crianças geralmente estão relacionadas a outros fatores, que não as mídias. Lins et al. (2012) fizeram um levantamento bibliográfico de artigos, com pesquisas empíricas publicados no Brasil entre os anos 2000 e 2010. Foram analisados 30 artigos selecionados e concluiu-se que os estudos têm ajudado a identificar preditores de problemas externalizantes infantil relacionados a fatores como características infantis e práticas educativas parentais.

Evidências científicas apontam que estudos nacionais abordando os problemas externalizantes, o uso de mídias eletrônicas e comportamento agressivo consideram amostras de adolescentes. Medeiros et al. (2020) realizaram uma pesquisa investigando a relação entre comportamentos antissociais e o consumo de videogames violentos. Participaram 249 estudantes do ensino médio da cidade de João Pessoa - PB, com idades entre 13 e 20 anos. O estudo indicou que jogar videogames violentos, comportamento antissocial, raiva e gênero foram preditores da agressão física.

Assim, novos estudos são necessários para compreender a relação entre uso de mídias eletrônicas e problemas de comportamento na infância. No entanto, faz-se necessário contextualizar o momento de crise de saúde pública mundial, em função da pandemia da COVID-19, vivenciado em 2020, quando o presente estudo foi realizado, e seus desdobramentos no que se refere ao uso de mídias eletrônicas.

Com a chegada da COVID-19 no Brasil, a população passou a enfrentar uma nova realidade que desencadeou um crescimento do uso desses meios. A internet tornou-se o principal meio disponível para continuidade das interações sociais e de trabalho num esforço de simular e estabelecer uma normalidade diante da pandemia. O contato com o mundo só foi possível para as pessoas em situação de isolamento por meio das mídias eletrônicas (DESLANDES; COUTINHO, 2020).

O primeiro caso da doença no país foi confirmado em fevereiro de 2020, e em março as aulas presenciais em todo o ensino superior foram suspensas com aprovação do Conselho Nacional de Educação (CNE) através da portaria nº 343 (DIÁRIO OFICIAL DA UNIÃO, 2020). O CNE, após votação e homologação do parecer nº5/2020 no dia 28 de abril (PORTAL MEC, 2020), definiu orientações para as escolas da Educação Básica de todo o país sobre o calendário escolar de 2020. A partir do texto aprovado, as aulas online passaram a contar como dias letivos. Essa proposta teve como base, também, a experiência de outros países onde a pandemia chegou

primeiro, como China, Itália e Coreia do Sul. A partir dessas medidas, as escolas e universidades foram forçadas a rever suas metodologias de ensino, e a fornecer um novo meio para cumprir a carga horária mínima de dias letivos a fim de que os alunos pudessem continuar o processo de aprendizagem. Rapidamente, gestores públicos, organizações da sociedade civil e comunidade de profissionais em educação pensaram em uma solução para o fechamento das escolas: o uso das tecnologias digitais. Foram testadas diversas ferramentas e ambientes virtuais com a finalidade de manter a interação professor-aluno. No entanto, a situação é mais complexa no ensino público, pois boa parte dos estudantes não tem acesso à internet ou não possui computadores e celulares para utilização (LAMIM-GUEDES, 2020).

Há estudos brasileiros referentes ao período de pandemia e crianças em idade escolar, porém a maioria é de revisão bibliográfica sem dados estatísticos referentes à real situação. Linhares e Enumo (2020) abordam aspectos conceituais da Teoria do Caos no desenvolvimento infantil e do estresse tóxico, em associação aos conceitos de autorregulação e enfrentamento do estresse, refletindo sobre os efeitos iminentes da pandemia no desenvolvimento das crianças e na parentalidade. Deslandes e Coutinho (2020) pesquisaram, por meio de uma concepção teórica sobre a sociabilidade digital, as implicações do isolamento social devido à pandemia da COVID-19 para o uso intensivo da internet entre crianças e adolescentes e suas possíveis consequências para a prática de violências auto infligidas. Pereira et al. (2020) realizaram uma análise sobre as consequências na saúde mental provenientes do período de isolamento social durante a pandemia e de estabelecer procedimentos de combate para minimizá-las. O último trabalho tratou-se de uma revisão integrativa da literatura e, como resultado, identificou-se que os indivíduos submetidos ao isolamento social estavam mais propensos a apresentar transtornos de saúde mental, por conta da privação social, manifestando sintomas como: estresse, ansiedade e depressão (PEREIRA et al., 2020). Dessa forma, percebe-se a necessidade de um estudo empírico sobre o período retratado.

Diante do exposto, o presente estudo buscou verificar a associação entre o uso de mídias eletrônicas em crianças entre sete e 11 anos e os problemas externalizantes, sendo as duas variáveis avaliadas na perspectiva dos pais ou responsáveis. Tal análise foi realizada considerando os hábitos durante o período de pandemia, já que as práticas em relação à tecnologia mudaram devido à necessidade

das aulas online e videoaulas, liberadas pelo CNE. Além disso, as crianças tiveram que passar muito mais tempo em casa por conta do isolamento social orientado pela Organização Pan-Americana da Saúde (OPAS) no documento chamado “Considerações sobre ajustes às medidas de distanciamento social e relativas a viagens relacionadas à pandemia da COVID-19” (OPAS, 2020) e pela recomendação nº 27 feita pelo Conselho Nacional De Saúde (CNS, 2020). Com isso, entende-se que o uso de mídias eletrônicas pode ser maior em comparação com o período pré-pandemia e partiu-se da hipótese de que o aumento possa afetar negativamente as crianças em relação à presença de problemas externalizantes quando esse uso esteve relacionado a entretenimento. Por outro lado, considerou-se também que o uso voltado para o aprendizado e atividades escolares poderia ser bom para o desenvolvimento das crianças.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1. Mídias eletrônicas

O termo “mídias eletrônicas” faz referência aos meios de comunicação que necessitam de recursos eletrônicos e permitem ao usuário acessar conteúdos de informação (MARTINO, 2014). O autor explica que elas podem ser apresentadas no formato tradicional ou digital: a mídia tradicional, também conhecida como mídia analógica ou mídia offline, é aquela em que o processo de comunicação acontece de forma unilateral; já a mídia digital se refere ao conteúdo ou veículo de comunicação que se baseia na internet e a utiliza como meio de distribuição de maneira que a comunicação acontece de forma bilateral. O envio e recebimento de dados ocorre a partir de sequências numéricas ou de dígitos – de onde vem a nomenclatura “digital” (MARTINO, 2014).

Evidências científicas demonstram que as mídias tradicionais, como televisão, rádio, revistas ou jornais, proporcionam às pessoas uma atitude passiva de visualização ou leitura. Tais mídias foram suplementadas pelas mídias digitais, que promovem maior interação social e permitem acesso imediato a entretenimento, informação, contato social e marketing. Seus usuários podem consumir ou também criar conteúdo. Como exemplos de mídias digitais pode-se destacar: aplicativos, videogames com múltiplos jogadores, vídeos do YouTube, ou blogs de vídeo (vlogs), entre outros. A mídia digital permite que a informação seja compartilhada em vários formatos incluindo textos, fotografias, vídeos e áudio. Dentre as mídias eletrônicas, o videogame é um grande exemplo da fusão entre a mídia tradicional e a mídia digital, permitindo que o sujeito faça parte de um mundo virtual e interaja com outros indivíduos de localidades distantes (CHASSIAKOS et al., 2016).

O uso de mídias eletrônicas vem crescendo no Brasil, conforme pode-se constatar pelos dados obtidos pela Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNAD Contínua). Em 2018, a PNAD Contínua realizou, pela quarta vez, uma investigação sobre o uso da Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) no Brasil¹. Os dados foram coletados pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

¹ A pesquisa está disponível no site IBGEeduca (IBGEEDUCA, 2018), disponível em: <https://educa.ibge.gov.br/criancas/brasil/2697-ie-ibge-educa/jovens/materias-especiais/20787-uso-de-internet-televisao-e-celular-no-brasil.html>

(IBGE) a partir de questões referentes ao acesso à internet, à televisão e à posse de telefone móvel celular para uso pessoal a indivíduos com 10 anos ou mais de idade. Os dados apontaram que a mídia eletrônica mais comum no país é a TV, presente em 96,4% dos domicílios. Em segundo lugar aparece o telefone móvel celular, que está presente em 93,2% das residências (da população com 10 anos ou mais de idade, 79,3% tinha telefone móvel celular para uso pessoal). Em 41% das residências constatou-se a presença de microcomputador e em 12,5%, a presença de tablet. Quanto à internet, essa está presente em 79,1% dos domicílios, e o acesso é realizado principalmente por aparelhos celulares (99,2%). O principal objetivo do acesso à internet foi o envio e recebimento de mensagens de texto, voz ou imagens por aplicativo, apontado por 95,7% das pessoas com 10 anos ou mais de idade que utilizaram a rede (IBGEEDUCA, 2018). As demais mídias eletrônicas não entraram nessa pesquisa, portanto, não há dados brasileiros recentes referentes ao uso de videogames pela população, por exemplo. Além disso, não foi estudado especificamente o uso de mídias eletrônicas por crianças menores de 10 anos, que estão englobadas no presente estudo.

A seguir pode-se observar algumas das mídias eletrônicas mais comuns e algumas pesquisas relatando seu uso:

Televisão:

Estima-se que 96% das famílias nos Estados Unidos tem pelo menos uma televisão em seus lares e 36% das crianças com oito anos ou menos têm uma televisão no quarto (RIDEOUT, 2015). Entretanto, na última década, a visualização da TV mudou, pois o conteúdo está disponível por transmissão ou sites de mídias sociais tais como YouTube e Netflix (LENHART et al., 2015). Com o aumento dos vídeos online, o tempo que os jovens passam assistindo TV num aparelho de televisão diminuiu (por volta de 25 minutos por dia). Mais que o dobro de jovens assistem vídeos online comparado ao ano de 2015 (RIDEOUT; ROBB, 2019).

Computador ou tablet:

Por meio dos computadores e tablets, as crianças podem acessar uma diversidade de mídias digitais em sua casa que lhes dão acesso a conteúdo de televisão, jogos, pesquisas na internet e envolvimento em outros tipos de atividades baseadas em tela (LAURICELLA et al., 2015).

Celular:

O uso de aparelhos celulares permite acesso aos mais variados tipos de conteúdo e permite o hábito de utilizar várias telas, o que tem criado uma preocupação crescente, chamando a atenção de pesquisadores (LISSAK, 2018). O celular permite o acesso à internet, vídeos, transmissão de TV e aplicativos interativos. Os aplicativos de celulares disponibilizam um leque de funções, tais como compartilhar fotos, jogos e conversar por vídeo (LENHART et al., 2015).

Videogame:

Os videogames têm se mostrado populares entre as famílias norte-americanas. Por meio deles, as pessoas se conectam, têm entretenimento, realizam trabalho em equipe, cooperam e podem competir. 70% das crianças menores de 18 anos jogam videogames e os meninos são os que mais jogam. Os aparelhos mais usados para jogos são: console de videogame, smartphones e computador (ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION, 2020).

Internet e Mídias Sociais:

Sites de mídia social e aplicativos de celulares disponibilizam plataformas para usuários criarem sua identidade online, comunicarem-se com outras pessoas e construírem redes sociais. Mais de 70% dos adolescentes norte-americanos mantêm um “portfólio de mídias sociais” com vários sites incluindo Facebook, Twitter e Instagram (LENHART et al., 2015).

A maioria das mídias sociais tem restrição de idade para o usuário, permitindo apenas que maiores de 13 anos se inscrevam em suas plataformas. As principais mídias sociais são:

- Facebook - rede social mais utilizada mundialmente, dividindo-se da seguinte forma entre as faixas etárias: 6% têm entre 13 e 17 anos de idade; 27%, entre 18 e 24; 32%, entre 25 e 34; 16%, entre 35 e 44; 10%, entre 45 e 54; 6%, entre 55 e 64; 4%, acima de 65 anos (KEMP, 2019). No entanto, deve-se considerar que a idade é declarada pelo usuário, sem confirmação pela plataforma, de maneira que usuários mais jovens também podem estar inscritos na rede social.

- Instagram - principal rede de compartilhamento de fotos, e que também pertence ao Facebook. Em junho de 2018 a plataforma reportou ter um bilhão de usuários ativos. Em outubro de 2020 foi reconhecida como a rede social mais popular do mundo, especialmente entre jovens adultos (CLEMENT, 2020).
- Twitter - serviço por meio do qual amigos, familiares e colegas de trabalho podem se comunicar e se manter conectados, trocando mensagens rápidas e frequentes. As pessoas publicam Tweets, que podem conter fotos, vídeos, links e texto. Vem perdendo usuários há alguns anos. De 2018 para 2019, a rede registrou uma queda de 9 milhões de contas cadastradas, 5% da população brasileira que possui idade acima dos 13 anos utiliza a rede, um número muito próximo da média mundial de 4% (KEMP, 2019).
- YouTube - plataforma de compartilhamento de vídeos, já acumula 2 bilhões de usuários ativos mensais, aproximando-se do Facebook e podendo vir a se tornar a mídia social mais acessada mundialmente — o que, na verdade, já ocorre nos Estados Unidos, responsável por 15% do tráfego no site (KEMP, 2019). Embora o YouTube tenha a idade mínima de 13 anos para a inscrição no canal, a plataforma dominou a visualização online com 76% das crianças entre 8 e 12 anos dizendo que usam o site. Para fins de comparação, somente 23% das crianças reportaram assistir YouTube Kids (RIDEOUT; ROBB, 2019).
- TikTok - a mídia mais recente dentre as apresentadas aqui: lançada em 2016, é uma plataforma para compartilhamento de vídeos curtos, a maioria de cunho humorístico ou musical. Ao mesmo tempo, é a que cresce mais rapidamente a nível mundial (WALLAROO MEDIA, 2020).
- WhatsApp - aplicativo de mensagens e chamadas de voz para smartphones. Os usuários podem enviar mensagens de texto, imagens, vídeos e documentos, além de fazer ligações grátis por meio de uma conexão com a internet. É popular no Brasil, onde tem 136 milhões de usuários atualmente (AGÊNCIA BRASIL DE COMUNICAÇÃO, 2019). O aplicativo já é a rede de mensagens mais

utilizada ao redor do mundo. O WhatsApp fica atrás apenas do Facebook quando considerados todos os aplicativos mobile utilizados mensalmente (KEMP, 2019).

2.2. A criança e o uso das mídias eletrônicas

Em muitos países ocidentais e alguns orientais observa-se uma crescente contínua em relação ao consumo de mídias eletrônicas pelos jovens. Mais de 75% das famílias norte-americanas possuem um aparelho celular, por isso o uso de *smartphones* ou outro tipo de aparelho que habilite o uso da internet está aumentando tanto (LAURICELLA et al., 2015). No Brasil, esse número não é diferente: como destacado no capítulo anterior, o aparelho celular móvel estava presente em 93,2% dos domicílios do país no ano de 2018 (IBGEEDUCA, 2018).

Há um consenso entre autoridades da saúde que horas excessivas de tela têm um impacto negativo no desenvolvimento infantil. Os dados coletados entre 1997 e 2009 pelo *International Children's Accelerometry Database*, indicaram que aproximadamente 2/3 das crianças não têm orientações sobre o tempo de uso de tela (DOMINGUES-MONTANARI, 2017). Entre as crianças com idade a partir de oito anos, a média diária de TV está acima de duas horas por dia (LOPRINZI; DAVIS, 2015). Entretanto, a Academia Americana de Pediatria (AAP, 2016) recomenda que crianças acima de dois anos de idade devem ter o acesso a mídias eletrônicas restringido a menos de duas horas por dia, sendo que o conteúdo deve ser monitorado pelos pais ou responsáveis. Segundo orientações da AAP (2016), menores de dois anos de idade não deveriam ter nenhum contato com mídias eletrônicas. O Departamento de Saúde Australiano também tem critérios restritos, recomendando menos de uma hora de tela por dia para crianças entre dois e cinco anos de idade (AUSTRALIAN GOVERNMENTAL DEPARTMENT OF HEALTH, 2010). A Organização Mundial da Saúde (OMS), mais recentemente, lançou um guia sobre atividades físicas, comportamento sedentário e sono para crianças abaixo de cinco anos de idade e estabelece o tempo de menos de uma hora de tela por dia para essa faixa etária (WORLD HEALTH ORGANIZATION, 2019).

No Brasil, a Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) publicou, em 2019, um documento sobre Saúde de Crianças e Adolescentes na Era Digital em relação às

Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). Nesse documento está inserido o “Manual de Orientação #MenosTelas #MaisSaúde” (SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA, 2019). Pode-se destacar dentre as orientações do manual o limite da exposição às telas. Tais orientações estão divididas por faixa etária: para crianças menores de dois anos deve-se evitar a exposição às telas, mesmo que passivamente; para crianças entre dois e cinco anos, o tempo limite deve ser de uma hora por dia (com a supervisão de um adulto); para crianças de seis a 10 anos, o tempo limite deve ser de, no máximo, duas horas por dia (com a supervisão de um adulto); por fim para as crianças e adolescentes entre 11 e 18 anos, o tempo de tela e jogos de videogames deve ser limitado a três horas por dia, sempre supervisionados por um adulto (SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA, 2019).

Há poucos estudos brasileiros referentes à relação entre o uso de mídias eletrônicas e os efeitos em diferentes esferas da saúde e comportamento das crianças em idade escolar. Foram encontrados pesquisa sobre o uso de mídias eletrônicas, crianças e fatores físicos associados como: sobrepeso e obesidade (MONDINI et al., 2007), atividades físicas e sedentarismo (RIVERA et al., 2010), e ajuda no cuidado de crianças com doenças agudas ou crônicas (BRANDÃO et al., 2019). Além disso, Guedes, Desiderá e Gonçalves (2018) realizaram uma pesquisa com aproximadamente 17 mil escolares de 4 a 20 anos que participaram do Projeto Paraná Saudável em 2014, cujos resultados apontaram diversas associações entre o uso excessivo de tela (mais que duas horas diárias) e: menor prática de atividade física, baixo consumo de frutas/hortaliças, elevado consumo de produtos açucarados/refrigerantes, menos horas de sono, excesso de peso corporal e gordura abdominal. Diante disso, os autores sugerem que sejam feitas intervenções e políticas voltadas aos programas de educação em saúde tanto no contexto escolar quanto no contexto familiar para incluir componentes que se concentrem na redução do tempo de tela excessivo.

Os efeitos do uso de mídias eletrônicas no desenvolvimento da criança como um todo são multifatoriais e dependem do tipo de mídia, de quanto tempo ela é utilizada, de como se dá esse uso e das características específicas da criança (AAP, 2016). As crianças estão inseridas num mundo de mídias altamente personalizadas, então os pais e responsáveis devem elaborar planos igualmente personalizados que

atendam seus filhos de acordo com a idade, temperamento, saúde e estágio de desenvolvimento (AAP, 2016).

2.2.1. Prejuízos no desenvolvimento cognitivo e emocional relacionados ao uso excessivo de mídias eletrônicas

O uso excessivo de mídias eletrônicas traz resultados indesejáveis para a saúde, tais como: sono reduzido, aumento da obesidade e atrasos na linguagem, bem como no desenvolvimento emocional e social de crianças e adolescentes (AAP, 2016; MONDINI et al., 2007; RIVERA et al., 2010; GUEDES; DESIDERÁ; GONÇALVES, 2018). Há também prejuízos apontados em relação às habilidades cognitivas, saúde mental e socioemocional das crianças, como os relatados na revisão bibliográfica de Domingues-Montanari (2017).

Embora poucos dados estejam disponíveis relacionados ao desenvolvimento cognitivo e o uso de computador/videogame, há evidências de impactos psicológicos avaliando os efeitos da TV. Um estudo longitudinal feito em Quebec – Canadá – indicou que crianças que passam muito tempo assistindo TV aos 29 meses exibiram menor prontidão escolar aos 65 meses de idade. Isso se manifestou como diminuição no vocabulário e no conhecimento de contagem de números, assim como baixo engajamento em sala de aula (PAGANI et al., 2013). Outro estudo, realizado na Coreia do Sul, identificou que o risco de atraso na linguagem esteve associado com o tempo gasto em frente à TV: crianças que assistiam mais de três horas de TV por dia mostraram três vezes mais risco de atraso na linguagem (BYEON, 2015). Em ambas as análises o tempo de TV correlacionou positivamente com mudanças nas regiões frontopolar e medial pré-frontal, que contribuem para o funcionamento intelectual. Portanto, uma correlação negativa entre TV e desenvolvimento cognitivo foi confirmada, ou seja, quanto maior o tempo de exposição à TV, maior o atraso no desenvolvimento cognitivo.

Numa revisão da literatura realizada por Lagercrantz (2016), discutiu-se a importância da interação social entre a criança menor de dois anos e seus pais em vez da interação por tela. Foi evidenciado que a resposta do desenvolvimento cerebral em relação à atenção parental é diferente da atenção requerida para o uso de mídias

eletrônicas. A criança aprende mais quando está sentada no colo da mãe interagindo com ela do que em contato com as telas (LAGERCRANTZ, 2016).

Outra pesquisa revelou que entre os mais de 8000 jovens australianos de 10 a 16 anos, os que vivenciaram orientações quanto ao tempo de tela, tiveram menos propensão a reportar depressão. Essa relação foi mais forte para as crianças mais novas. Dentre os adolescentes, o tempo de tela teve uma correlação inversa com a saúde mental, conquistas acadêmicas, desconexão escolar e autoestima (KREMER et al., 2014).

Dados de quase 25000 estudantes canadenses com idades de 12 a 18 anos demonstraram que a duração de tempo na tela estava associada com a gravidade dos quadros de depressão e ansiedade (MARAS et al., 2015). Ou seja, o uso excessivo de tela evidenciou relação com o funcionamento socioemocional, embora seja necessário analisar alguns fatores que também contribuam para isso como, por exemplo, problemas de saúde mental prévios (que podem desencadear o desejo de passar tempo sozinho usando telas). É certo que há uma variedade de fatores ambientais (depressão materna, déficit na saúde mental, entre outros) que também podem contribuir para relação entre tempo de tela e saúde mental, mas estudos realizados com crianças pequenas sugerem que o uso de telas é um fator de risco independente para redução do bem estar psicológico (DOMINGUES-MONTANARI, 2017).

2.2.2. Benefícios relacionados ao uso das mídias eletrônicas

Apesar dos prejuízos apontados em relação ao uso excessivo das mídias eletrônicas, pode-se verificar estudos indicando os benefícios relacionados com o uso adequado desses meios. No relatório técnico da AAP (2016) sobre crianças, adolescentes e mídias digitais, são destacados benefícios que dependem de alguns fatores como: idade da criança, suas características, estágio de seu desenvolvimento, como a mídia é usada (e.g., com supervisão dos pais ou não) e o conteúdo ou desenho da mídia (CHASSIAKOS et al., 2016).

De acordo com Deloache (2010), dos 12 aos 24 meses os bebês podem começar a aprender novas palavras a partir de vídeos, mas somente se os pais estiverem junto, reforçando as palavras; o vídeo serviria como um suporte para o

aprendizado. Aos 24 meses, a criança já consegue aprender palavras de conversas ao vivo por vídeo com um adulto que interaja (ROSEBERRY; HIRSH-PASEK; GOLINKOFF, 2014) ou por meio de uma interface interativa que seja cuidadosamente desenhada para que a criança aprenda de forma significativa (KIRKORIAN; CHOI; PEMPEK, 2016).

Programas de televisão de alta qualidade pode melhorar os resultados no desenvolvimento social, linguístico e cognitivo em crianças de três a cinco anos de idade. Crianças em idade pré-escolar que trocaram conteúdos inapropriados ou violentos por uma programação de alta qualidade tiveram melhoras significativas em comportamentos externalizantes e internalizantes o que mostra como é importante considerar o conteúdo visto na mídia (CHRISTAKIS, 2013).

Estudos também sugerem benefícios do uso de mídias por crianças e adolescentes, tais como: comunicação e engajamento (MORENO; GANNON, 2013). Outros benefícios encontrados incluem a exposição a novas ideias e imersão em experiências de aprendizado (CHASSIAKOS et al., 2016). Muitas plataformas de mídia social fornecem ferramentas que os alunos podem usar para entrar em contato e colaborar com outras pessoas em projetos. A comunicação entre pessoas de localidades distantes é facilitada pela mídia social. Mídias digitais e tradicionais podem também aumentar a consciência sobre problemas e eventos atuais. Além disso, as mídias sociais podem fornecer ferramentas para promover a participação da comunidade e seu engajamento (AAP, 2016).

Há estudos relacionados aos benefícios do uso de mídias eletrônicas e a saúde, pois tornam mais fáceis o acesso a redes de suporte. Essas redes podem ser muito úteis para pacientes que estejam enfrentando doenças, alguma condição ou deficiência (NASLUND et al., 2016). O uso de mídias eletrônicas em intervenções e auxílio a crianças e adolescentes com deficiências é relevante, especialmente no uso de mídias interativas para que a criança consiga se comunicar, como nos casos de transtorno do espectro do autismo (TEA), deficiências físicas, comprometimento na fala e/ou deficiência intelectual (CHASSIAKOS et al, 2016). Numa revisão integrativa que reuniu artigos nacionais e internacionais, Brandão et al. (2019) destacaram a relevância dos profissionais de saúde, em especial os de enfermagem, saberem que os jogos eletrônicos podem auxiliar no cuidado de crianças com doenças agudas ou crônicas, que estejam ou não hospitalizadas.

Para que o uso de mídias eletrônicas seja adequado e possa promover mais benefícios do que danos às crianças, a AAP criou um plano de uso de mídia familiar. Nele as famílias podem personalizar o uso das mídias eletrônicas para atingir os propósitos, criando objetivos e estabelecendo metas que estejam alinhadas aos valores de cada lar (AAP, 2020). Nesse plano o item mais importante é que o conteúdo das mídias deve ser assistido por pais e filhos em conjunto, de maneira a promover o aprendizado. A visualização em conjunto permite que os pais otimizem as mensagens principais para a interação além de permitir que foquem em seus valores educacionais (LAMPARD et al., 2013).

A breve revisão da literatura realizada até o presente momento permite que seja assumido o pressuposto de que a maioria dos estudos dos benefícios do uso de mídias eletrônicas fala que esse uso deve ter seu conteúdo criteriosamente escolhido, orientado e supervisionado pelos pais; já a maior parte dos estudos sobre os prejuízos indica fatores como o uso excessivo de telas e conteúdos inapropriados para a faixa etária da criança. Tais estudos não chegaram a uma definição de quanto tempo de tela seria considerado excessivo.

2.3 Problemas Externalizantes

Na década de 1970, Achenbach e Edelbrock apresentaram uma nova proposta de sistema de classificação para problemas emocionais e comportamentais apresentados por crianças considerando o agrupamento de queixas de problemas emocionais e comportamento de pacientes psiquiátricos (ACHENBACH; EDELBROCK, 1978). A partir de estudos empíricos, verificaram padrões de agrupamento de sintomas que coocorriam tanto em crianças quanto em adolescentes, compondo as síndromes de problemas de comportamento. A análise do conteúdo de cada um dos elementos das síndromes permitiu a identificação de dois componentes principais: os problemas externalizantes, aqueles que indicam formas externalizadas de lidar com as dificuldades do cotidiano, incluindo comportamentos agressivos e de violação de regras, e os problemas internalizantes, aqueles mais encobertos, incluindo dificuldades quanto ao contato social, pensamentos intrusivos, como obsessões e compulsões, além de sintomas de ansiedade e depressão (ACHENBACH; EDELBROCK, 1978).

Esse agrupamento dos problemas emocionais e comportamentais em categorias amplas (Internalizantes e Externalizantes) foi inovador e acabou sendo incorporado por diversos instrumentos de avaliação de problemas de saúde mental (ACHENBACH et al., 2016), bem como no DSM-5 (APA, 2014), transpassando o modelo antigo categórico e demasiadamente rígido que guiava o manual psiquiátrico DSM-IV. O DSM-5 propõe trabalhar com essa abordagem dimensional de problemas internalizantes e externalizantes como um pano de fundo das classificações diagnósticas de muitos transtornos psiquiátricos, mostrando que os limites entre os transtornos são fluidos, pois vários sintomas atribuídos a um único transtorno podem ocorrer, em diferentes níveis de gravidade, em vários outros transtornos (APA, 2014).

Quando são analisados os problemas externalizantes, foco deste estudo, encontram-se indicadores incipientes do comportamento antissocial infantil, podendo estar associados a transtornos mentais, como o Transtorno de Conduta, o Transtorno de Oposição Desafiante, Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade, Transtornos Relacionados a Uso de Substâncias, Transtornos Aditivos e o Transtorno de Personalidade Antissocial (APA, 2014). Tais problemas englobam sintomas de agressividade, impulsividade, problemas de atenção e delinquência (LAMBERT et al., 2001; PACHECO et al., 2005) e compõem a definição operacional de problemas emocionais e comportamentais, juntamente aos problemas internalizantes. Segundo Achenbach e Rescorla (2001), os problemas externalizantes são manifestações de comportamentos negativos em relação ao ambiente. Por conta disso, são mais comumente observados por quem está próximo à criança como pais, professores ou cuidadores. Estudos mostram uma prevalência maior desses problemas em meninos (ACHENBACH; RESCORLA, 2001; KISTNER, 2009; EMERICH et al., 2012).

Os problemas externalizantes também aparecem associados a comportamento antissocial. Os termos são usados como sinônimos, muitas vezes, por suas semelhanças (PACHECO et al., 2005). Um ponto em comum que tange alguns marcadores como a agressividade e o comportamento delinquente é que este estaria ligado a potencialização de gratificações e à evasiva de contextos sociais. Por outro lado, as diferenças entre ambos os termos tomam como base o nível de severidade imputado neles. Dessa forma, os problemas externalizantes consistem em problemas comportamentais mais amenos em relação à conduta antissocial. A expressão comportamento antissocial, propriamente dita, seria mais adequada quando

observada maior constância do comportamento agressivo. Também é importante salientar que os problemas externalizantes abrangem problemas de atenção e hiperatividade, sendo necessário realçar que existem crianças hiperativas que podem ou não ter indicadores de comportamento antissocial (LIU, 2004).

Ao se estudar problemas comportamentais, nota-se uma interligação entre questões biológicas e sociais que são constituídas dependendo do meio onde a criança está inserida (PESCE, 2009). Além disso, há achados que indicam que tanto o estilo parental severo quanto a depressão materna estão relacionados ao crescimento de problemas externalizantes (MUNSON; MCMAHON; SPIEKER., 2001; OWENS; SHAW, 2003). Assim, as características do ambiente familiar e as características temperamentais impulsivas parecem contribuir em conjunto para problemas de externalização (LEVE, 2005).

Corroborando os estudos anteriores, dados encontrados na revisão sistemática feita por Lins et al. (2012), englobando estudos empíricos brasileiros, apontam que o surgimento e a continuação de problemas comportamentais em crianças estão associados a múltiplos fatores. Alguns preditores estudados e apresentados nessa revisão são: características individuais, como temperamento e gênero, e ambientais, como influência da cultura, eventos estressantes, baixo nível socioeconômico, rejeição de pares, entre outros.

No estudo longitudinal de Anselmi et al. (2004) com crianças brasileiras matriculadas em pré-escolas, houve a predominância de 31,8% para os problemas externalizantes e de 15,2% para problemas internalizantes. Um fator importante é que, em comparação com os problemas internalizantes, os comportamentos externalizantes são mais visíveis por apresentarem incômodo no grupo social. Da mesma forma, o próprio desenvolvimento da criança e a transição para a adolescência pode contribuir para a redução dos problemas externalizantes. Conforme a criança cresce em busca da autonomia, alguns comportamentos como desobediência e agressividade podem surgir como características da fase em que se encontra, mas isso não significa que são problemas externalizantes (LINS et al., 2012).

A presença e prevalência de comportamentos agressivos durante a infância caracterizam um fator de risco para o surgimento de outros problemas na adolescência e vida adulta, como, por exemplo, comportamento impulsivo, fracasso

acadêmico, comportamento delinquente e abuso de substâncias (CAMPBELL et al., 2006).

Segundo Pesce (2009), há poucos dados epidemiológicos a respeito de comportamento no Brasil. Além disso, as transformações socioculturais trouxeram consequências na organização da comunidade, da família e da escola (PESCE, 2009). Por isso, essa pesquisa busca ampliar a compreensão de tais transformações, especialmente referentes ao uso de mídias eletrônicas, para entender a relação dessa realidade vivida pelas crianças e averiguar se há relação com problemas de comportamento.

A seguir serão levantados os aspectos dos problemas externalizantes e estudos já publicados sobre o uso de mídias eletrônicas e a relação com esse tipo de problema de comportamento.

2.4 Estudos sobre o uso excessivo das mídias e a presença de problemas externalizantes

Ainda que não haja consenso sobre como definir o que é um uso excessivo de mídias eletrônicas, estudos vêm sendo realizados e indicam que pode haver associação entre tal forma de uso e problemas de comportamento em crianças, tais como: agressividade, impulsividade, atenção e comportamento antissocial.

Num estudo empírico realizado por Anderson et al. (2017), foram analisados, em sete países (Austrália, China, Croácia, Alemanha, Japão, Romênia e Estados Unidos), a generalidade cultural versus a especificidade dos efeitos da violência na mídia em relação ao comportamento agressivo. Os participantes desse estudo foram 2,154 adolescentes e jovens adultos com idade média de 21 anos que nomearam três dos programas de TV, filmes e jogos mais vistos ou jogados por eles e avaliaram a frequência do uso de cada um. Foram relatados comportamentos agressivos, hábitos de uso da mídia, além de outros fatores de risco e fatores de proteção para agressão. Fatores de risco são definidos como as variáveis ambientais que aumentam a probabilidade de que ocorra algum efeito indesejável no desenvolvimento, exemplos do estudo: abuso parental, viver em vizinhança violenta, ter sofrido bullying e associação com pares delinquentes. Já os fatores de proteção estão associados aos recursos individuais que reduzem o efeito do risco. Em todos os países, a exposição

à mídia violenta na tela foi positivamente associada à agressão (ANDERSON et al., 2017). Esse efeito foi parcialmente mediado por agressividade e empatia. O efeito da violência presente em mídias sobre o comportamento agressivo foi significativo, mesmo após o controle estatístico de vários fatores de riscos e medidas de proteção relevantes. No modelo de risco cumulativo, os efeitos conjuntos de diferentes fatores de risco no comportamento agressivo em cada cultura foram maiores que os efeitos de qualquer fator de risco individual (ANDERSON, et al., 2017).

Abaixo são apresentadas algumas pesquisas relacionadas ao uso de mídias eletrônicas específicas e problemas externalizantes:

Televisão

A primeira mídia eletrônica a ser mais estudada foi a televisão. Robertson et al. (2013) investigaram se assistir à televisão em excesso durante a infância estava associado com o aumento de comportamentos antissociais na vida adulta. Eles avaliaram 1037 indivíduos da Nova Zelândia em um estudo de coorte com o intervalo do nascimento até os 26 anos de idade. Foram analisadas quantas horas cada um assistiu à televisão entre os cinco e 15 anos e a associação com condenação por criminalidade, condenação por violência, diagnóstico de transtorno de personalidade antissocial e traços de personalidade agressiva em jovens adultos. Como resultado, encontram que aqueles que passaram mais tempo assistindo televisão durante a infância e a adolescência tinham mais probabilidade de condenação criminal, diagnóstico de transtorno de personalidade antissocial e traços de personalidade agressiva comparados àqueles que passaram menos horas vendo TV (ROBERTSON et al., 2013). Ou seja, excesso de televisão esteve associado com maior frequência de comportamento antissocial na vida adulta, o que valida a recomendação da AAP (2016) quanto ao controle das horas que as crianças devem ser expostas à tela.

Videogames

Em uma meta análise feita por Anderson et al. (2010), incluindo artigos de países ocidentais e orientais, alguns dos achados foram: a exposição a videogames violentos foi positivamente relacionada com comportamento agressivo, conhecimento agressivo e sentimento agressivo; a exposição a videogames violentos foi relacionada à dessensibilização, à falta de empatia e à falta de comportamento pró social; o efeito longitudinal dos jogos de videogame violentos foi um pouco menor em relação ao

toque agressivo do que à cognição ou comportamento agressivo (concordando com estudos anteriores). Por outro lado, Ferguson (2015) contrapõe esses dados discutindo a importância relativa da questão dos videogames no bem-estar das crianças, apontando que outras variáveis devem ser consideradas como: pobreza, saúde mental ou violência familiar.

Mídias sociais

Em relação às mídias sociais, foi estabelecido pelo *Congress in the Children's Online Privacy Protection Act* (COPPA) que 13 anos seria a idade mínima para a maioria dos sites de mídias sociais, proibindo os sites de coletarem informações de crianças menores de 13 anos sem a permissão dos pais. Sites como Facebook e YouTube seguem essas orientações, mas há outros sites que não têm essa restrição (MCBRIDE, 2011).

2.4.1. Estudos nacionais

De acordo com pesquisas realizadas, a maioria dos trabalhos relacionando problemas externalizantes e o uso de mídias eletrônicas é de origem internacional, como os citados no decorrer deste capítulo. Em relação às pesquisas nacionais, os estudos são voltados para a adolescência. Buscando trabalhos realizados nos últimos cinco anos, encontrou-se o estudo de Medeiros et al. (2020) investigando a relação entre comportamentos antissociais e o consumo de videogames violentos em adolescentes entre 13 e 20 anos na cidade de João Pessoa, no estado da Paraíba. A análise averiguou que jogar videogames violentos, comportamento antissocial, raiva e gênero foram preditores da agressão física e os autores destacaram a escassez desses estudos no Brasil.

A relevância de se investigar esse tema na segunda infância se deve ao fato desta fase do desenvolvimento ser o momento no qual aquisições fundamentais são obtidas pela criança: ela começa a ter o entendimento cultural diferente e passa a ser capaz de exercer atividades mais adultas, incluindo o cuidado de outras crianças, bem como o senso de responsabilidade e moralidade mais desenvolvidos - trata-se do período crítico de transição da vida pré-escolar a escolar (PESCE, 2009). Por já ter o círculo social aumentado, ela é mais influenciada em relação ao seu comportamento. Nessa faixa etária ela possui níveis mais elevados da cognição humana e atravessa

uma fase menos instável, com maior capacidade de absorção e organização das novas experiências culturais (SAMEROFF; HAITH, 1996).

2.5 O uso de mídias eletrônicas por escolares em tempo de pandemia

O surto da COVID-19 teve início em dezembro de 2019, quando foram relatados os primeiros casos de pneumonia em um hospital de Wuhan/China. A partir de mais casos parecidos e investigações médicas, houve a identificação e divulgação do código genético do novo agente do coronavírus na China no início de janeiro de 2020. De acordo com os dados divulgados pelo Ministério da Saúde do Brasil, coronavírus é uma família de vírus que causam infecções respiratórias (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2020).

Com o vírus se alastrando por vários países, o Brasil declarou Emergência de Saúde Pública de Importância Nacional (ESPIN) por meio da publicação da portaria nº 188 no diário oficial no dia 3 de fevereiro tomando várias medidas para impedir que o vírus chegasse ao país (DIÁRIO OFICIAL DA UNIÃO, 2020). O Ministério da Saúde enviou um Projeto de Lei de Quarentena ao Congresso Nacional que foi sancionado em poucos dias pelo Presidente da República, lei nº 13.979. O projeto tratou especificamente de ações para repatriar brasileiros que estavam em áreas com transmissão ativa do novo coronavírus e de medidas emergenciais para combater eventuais ocorrências de contágio no Brasil. Apesar de tomadas medidas para evitar a chegada da pandemia, em 26 de fevereiro de 2020, com cerca de 16 países em alerta por conta da Covid-19, foi confirmado o primeiro caso no Brasil, na cidade de São Paulo.

Em março de 2020, diversas medidas foram adotadas por vários governadores para refrear a propagação das infecções causadas pelo vírus no país, que já passavam de 200 casos. No estado de São Paulo, por exemplo, o governador suspendeu as aulas nas redes pública e particular de ensino e funcionários com mais de 60 anos deveriam trabalhar de casa. Essa medida passou a valer a partir do decreto nº 64.864, de 16 de março de 2020.

A prevenção da contaminação através da adoção de práticas de distanciamento social foi adotada como uma das principais estratégias de defesa frente ao novo coronavírus. Esse tipo de medida visou evitar os problemas na saúde

de quem poderia contrair a doença e o colapso do sistema de saúde, além de reduzir o estresse dos profissionais de saúde de linha de frente, que precisaram continuar suas atividades laborais e desenvolver formas para cuidar dos infectados (TIBÉRIO *et al.*, 2020).

Além do fechamento das escolas para as aulas presenciais e de outras medidas tomadas pelos governos para o isolamento social, a fim de tentar controlar a pandemia, novos hábitos passaram a fazer parte do cotidiano das famílias e elas se viram obrigadas a passar mais tempo dentro de casa, sem muitas opções de lazer fora do lar. Com isso, entendeu-se que os problemas de saúde mental já existentes poderiam piorar, o que aumentaria os casos entre crianças e adolescentes devido a combinação da crise de saúde pública, isolamento social e recessão econômica (GOLBERSTEIN; WEN; MILLER, 2020). Ou seja, ainda que as medidas de isolamento social tenham papel fundamental no manejo da pandemia, efeitos negativos de tais medidas vêm sendo experienciados pela população e estudos estão sendo desenvolvidos para compreender melhor as repercussões das medidas de isolamento social na vida das pessoas (GOTTI *et al.*, 2020; NASCIMENTO *et al.*, 2020).

Isso aconteceu não só no Brasil, mas em diversos países. Numa pesquisa realizada na China, foi verificado que para 93,5% dos participantes a internet foi considerada o primeiro canal de informação sobre a saúde para o público (WANG *et al.*, 2019). Durante a epidemia, as autoridades precisaram desenvolver portais e aplicativos educativos para as atividades escolares. As mídias digitais também foram utilizadas para terapias e intervenções psicológicas e psicopedagógicas, uma vez que era necessário reduzir o risco de contato físico. Plataformas online forneceram um suporte de rede para as pessoas que passavam a maior parte do tempo em casa durante a epidemia (WANG *et al.*, 2019).

Num outro estudo, realizado na Itália, embora o foco da pesquisa se concentrasse nas consequências do isolamento social, o uso intenso das mídias eletrônicas apareceu como um resultado negativo quanto à qualidade e duração do sono da população daquele país (CELINE *et al.*, 2020). Entende-se que, ainda que o isolamento social tenha sido uma medida necessária, o confinamento prolongado durante um surto de doença pode afetar a saúde física e mental das pessoas (WANG *et al.*, 2020; WORLD HEALTH ORGANIZATION, 2020).

De acordo com o estudo de Celine et al. (2020), o confinamento em casa pode reduzir o nível de atividades físicas, a exposição à luz do dia, aumentar o nível de estresse e impossibilitar a participação em atividades que dão prazer. Em contrapartida, o uso das plataformas de mídias sociais ameniza o isolamento social, porém o uso de mídias eletrônicas perto do horário de dormir pode ter um efeito negativo na qualidade do sono, o que pode impactar diretamente na qualidade de vida, memória e desenvolvimento infantil, como um todo (OLIVEIRA; SIQUEIRA, 2020). Evidências indicam que há uma relação direta entre distúrbios do sono e o processo de aprendizagem, sendo muitos dos efeitos negativos resultantes desse distúrbio, como alterações de memória de trabalho, memória de longo prazo, diminuição das notas escolares e fracasso escolar (OLIVEIRA; SIQUEIRA, 2020).

Em um estudo piloto sobre distúrbios de alimentação do Departamento de Psiquiatria do Hospital Universitário de Bellvitge (Barcelona, Espanha), Fernández-Aranda et al. (2020) monitoraram o impacto das duas primeiras semanas de confinamento na Espanha e apontaram dois fatores de risco para o desenvolvimento de distúrbios de alimentação: o tempo gasto com mídias sociais, que aumentou durante o isolamento, e a influência do ideal de corpo magro, que também vem sendo relacionada ao acesso a mídias sociais.

Mesmo antes da pandemia, Kim et al. (2017) apontaram que o tempo de uso da internet por crianças e adolescentes na Coreia do Sul estava inversamente associado ao desempenho escolar quando usado para lazer, mas positivamente associado quando usado para propósitos educacionais. Considerando que a internet vem sendo usada para fins educativos, é interessante que novos estudos sejam realizados, no contexto de pandemia, para verificar se tal relação permanece no momento em que a internet se torna o meio principal para a realização das práticas educativas.

As escolas já utilizavam blogs e outras ferramentas da internet como práticas educativas de sucesso antes da pandemia (DOMINGUES-MONTANARI, 2017). Agora esse uso está maior e mais frequente por conta das aulas online, videoaulas e ferramentas disponibilizadas por meio de plataformas virtuais para que os alunos de escolas particulares possam dar continuidade aos estudos. Essas crianças têm acessado a internet quase que diariamente para estudar, sem contar o lazer restrito

(por conta do isolamento social) que faz com que grande parte passe o seu tempo livre em frente à televisão ou jogando videogames.

Infelizmente para alunos de escola pública essa realidade é diferente. As atividades remotas demoraram para acontecer e, dependendo da renda familiar, o acesso ao computador, tablet ou smartphone não pode ser feito por todos da casa de uma só vez, tendo a criança que deixar de fazer atividades escolares para outro familiar poder trabalhar remotamente. Se de um lado temos um país que faz uso intensivo de tecnologias, em especial as móveis, de outro temos baixos níveis de letramento digital e, para agravar, temos a desigualdade social como um limitador para o acesso às tecnologias apropriadas para todo o processo.

3. OBJETIVOS

O objetivo deste estudo foi verificar a associação entre o tempo de uso de diferentes tipos de mídias eletrônicas e os problemas externalizantes em crianças de 7 a 11 anos durante a pandemia da COVID-19.

3.1 Objetivos específicos

- Comparar a presença de problemas externalizantes reportados por pais de crianças de ambos os sexos e de diferentes faixas etárias (7 a 9 anos e 10 a 11 anos);
- Analisar o efeito das variáveis sexo e idade na associação entre problemas externalizantes e tempo de uso de mídias eletrônicas.

4. MÉTODO

4.1. Considerações éticas

Este é um estudo com desenho transversal e correlacional com a coleta de dados usando meios digitais. O projeto foi aprovado pelo Comitê de Ética em pesquisa da Universidade Presbiteriana Mackenzie - parecer nº 3.584.187 (Anexo 1). Todos os participantes da pesquisa tiveram acesso ao objetivo e resultados do estudo. Não foram previstos riscos maiores do que aqueles do cotidiano aos participantes da pesquisa. Estes não precisaram arcar com custos financeiros, bem como não receberam remuneração em função de sua participação. A privacidade dos participantes e a confidencialidade dos dados foram asseguradas.

4.2. Participantes

Ao todo, 421 responsáveis por crianças concordaram com a participação. No entanto, com a aplicação dos critérios de inclusão e exclusão, 10 participantes foram eliminados por responderem de forma duplicada, 47 por estarem fora da faixa etária estabelecida (sete a 11 anos), 15 por apresentarem diagnóstico de alguma síndrome ou transtorno do neurodesenvolvimento e 32 por não estarem seguindo as orientações de isolamento social preconizadas para evitar a transmissão da COVID-19, de acordo com relatos dos pais ou responsáveis. Além disso, 40 não concluíram a resposta aos questionários. Dessa forma, ao final obtivemos 277 participantes com dados válidos. Dentre os participantes, não houve diferença significativa entre o número de respostas sobre meninos (n=143) e meninas (n=134). Mais de 90% dos respondentes foram as mães das crianças. A idade média dos participantes foi de 8,99 (1,36) para meninos e 9,02 (1,41) para meninas. A caracterização da amostra, separada por sexo, é apresentada na Tabela 1.

Tabela 1. Caracterização sociodemográfica da amostra.

Variáveis	Masculino (n=143)	Feminino (n=134)	P
Características da Criança			
Idade – Média (DP)	8,99 (1,36)	9,02 (1,41)	0,860 ¹
Características da Família			
Respondente = Mãe – N (%)	135 (94,4%)	125 (93,3%)	0,328 ²
Nível Socioeconômico – Critério Brasil			
Alto (A + B1) – N (%)	31 (21,7%)	46 (34,3%)	
Médio (B2 + C1) – N (%)	101 (70,6%)	80 (59,7%)	0,062 ²
Baixo (C2 + D/E) – N (%)	11 (7,7%)	8 (6,0%)	

¹ Teste T; ² Qui-quadrado

4.3. Instrumentos

4.3.1. Ficha de Dados Sociodemográficos (Anexo 2)

Elaborada para traçar o perfil sociodemográfico dos participantes. Foram coletados dados da criança, da mãe (ou responsável) e da moradia. O poder aquisitivo da família foi calculado a partir do Critério Brasil (ABEP, 2019). No questionário estavam presentes perguntas sobre bens de consumo existentes na residência, serviços públicos disponíveis na rua e nível de escolaridade do chefe da família (o indivíduo que mais contribui para a renda familiar). A definição da classe socioeconômica dos participantes seguiu as normas da ABEP (2019): a pontuação do Critério Brasil varia de 0 a 100, portanto valores iguais ou superiores a 45 equivalem à Classe A, entre 38 e 44 à classe B1, entre 29 à 37 à classe B2, entre 23-28 à classe 9 C1, entre 17 à 22 à Classe C2 e 16 ou inferior às Classes D e E (ABEP, 2019). No presente projeto, as classes A1 e B1 foram reunidas na categoria Classe Alta, B2 e C1 como Classe Média e C2 e D-E como Baixa.

4.3.2 Uso de Aparelhos Eletrônicos – Formulário dos Pais (Media Activity Form-Parent [MAF-P]; ACHENBACH, 2018)

Trata-se de um formulário desenvolvido por Achenbach (2018), nos Estados Unidos, que se encontra em fase de validação e normatização tanto nos EUA quanto em outros países. Esse formulário apresenta questões para que os pais ou responsáveis avaliem o uso de aparelhos eletrônicos por crianças/adolescentes na faixa etária de 6 a 18 anos. O instrumento apresenta 13 itens sobre atividades com aparelhos eletrônicos em que os pais preenchem o tempo (horas e minutos) que o filho gasta com cada um em um dia típico da semana, em um sábado típico e em um domingo típico, havendo inclusive a possibilidade da resposta “não sei”, assim como espaço para comentários acerca de cada item. Os itens são: “(1) comunicação por mensagem de texto, e-mail, mensagem de WhatsApp, etc.”; “(2) criando conteúdo para YouTube, blog, etc.”, “(3) ouvindo rádio MP3, Spotify, etc.”; “(4) jogando jogos para adultos (com violência, crime, etc.), como Call of Duty, GTA, Assassin’s Creed, etc.”; “(5) nas redes sociais como Facebook, Instagram, etc.”; “(6) falando ao telefone, Skype, FaceTime, WhatsApp (ligações), etc.”; “(7) jogando jogos no computador, celular, iPhone, Tablet, iPad, Xbox, PlayStation, etc.”; “(8) usando o computador ou outro eletrônico na escola ou no trabalho”; “(9) entrando em sites para diversão ou informação”; “(10) assistindo filmes ou séries na TV ou em serviços de streaming, como a Netflix, etc.”; “(11) assistindo vídeos no YouTube, etc.”; “(12) apostando na internet” e “(13) usando algum tipo de mídia eletrônica que não foi incluída na lista acima (especifique)”.

Além disso, são apresentadas 13 questões, avaliadas em uma escala likert de 0 a 2 (0 = não é verdadeira, 1 = um pouco verdadeira ou algumas vezes verdadeira, ou 2 = muito verdadeira ou frequentemente verdadeira), que são agrupadas em duas escalas que refletem as atitudes dos responsáveis quanto ao uso de eletrônicos. A escala Atitudes Favoráveis indica benefícios percebidos pelos responsáveis. Ela é composta por 2 itens: “(14) Meu filho(a) obtém informações úteis com os aparelhos eletrônicos” e “(19) Os trabalhos escolares do meu filho(a) se beneficiam do uso dos aparelhos eletrônicos”. Por outro lado, a escala Atitudes Desfavoráveis indica percepções de prejuízos referentes ao uso de mídias eletrônicas. Ela é composta por 11 itens, incluindo “(17) Meu filho(a) faria mais coisas em família se ele/ela gastasse menos tempo com os aparelhos eletrônicos relacionados ao uso de mídias

eletrônicas” e “(23) Meu filho(a) faria mais coisas com outras crianças/adolescentes se ele/ela gastasse menos tempo com os aparelhos eletrônicos”.

As escalas de Atitudes Favoráveis e Desfavoráveis quanto ao uso de mídias eletrônicas não foram analisadas para cumprir o objetivo do presente estudo, que focou no tempo de uso das diferentes mídias eletrônicas.

4.3.3 Inventário dos Comportamentos de Crianças e Adolescentes entre 6 e 18 anos (*Child Behavior Checklist – CBCL/6-18; ACHENBACH; RESCORLA, 2001*)

O CBCL/6-18 é um questionário desenvolvido por Achenbach e Rescorla (2001) para avaliação de problemas emocionais/comportamentais em crianças e adolescentes (6 a 18 anos) a partir da perspectiva dos pais ou responsáveis. O questionário é composto por 118 itens sobre comportamentos que criança ou adolescente podem apresentar. Eles são avaliados utilizando uma escala likert com a seguinte pontuação: 0 = não é verdadeira (tanto quanto sabe), 1 = um pouco verdadeira ou algumas vezes verdadeira, ou 2 = muito verdadeira ou frequentemente verdadeira, com base nos últimos seis meses (ACHENBACH; RESCORLA, 2001).

O instrumento rastreia dificuldades emocionais e comportamentais nas escalas de ansiedade/depressão, retraimento/depressão, queixas somáticas, problemas de sociabilidade, problemas com os pensamentos, problemas de atenção, violação de regras e comportamento agressivo, que são reunidos nas Escala de Internalização (EI), Escala de Externalização (EE) ou Escala Total de Problemas de Comportamento (ET) (ACHENBACH; RESCORLA, 2001). Os Problemas Externalizante, alvo de análise do presente estudo, incluem as escalas violação de regras, de comportamento agressivo e escala de externalização.

O CBCL é utilizado em diferentes lugares do mundo, sendo considerado um instrumento padrão ouro para rastreio de problemas emocionais/comportamentais. Indicadores psicométricos de validade para a população brasileira podem ser verificados em Bordin et al. (2013), que descreve a adaptação cultural e o processo de desenvolvimento da versão brasileira do instrumento. É importante destacar os estudos que indicam a boa sensibilidade da versão brasileira do CBCL (BORDIN; MARI; CAEIRO, 1995), sua validade convergente (BRASIL; BORDIN, 2010), bem

como a aceitação do modelo fatorial, consistência interna e capacidade discriminativa (ROCHA et al., 2013).

4.4 Procedimento de coleta de dados

Os questionários foram disponibilizados na plataforma digital do *google forms* e divulgados nas mídias sociais, como Facebook, Instagram e WhatsApp, no período de 10 de junho a 10 de agosto de 2020. Foram feitos disparos semanais contando com a ajuda de voluntários que se ofereceram para compartilhar a pesquisa. Tal metodologia foi adotada em função do momento de isolamento social durante a coleta de dados, que inviabilizou a aplicação presencial. Os pais que tiveram dúvidas ao responder tiveram acesso para falar com o grupo de pesquisa utilizando as próprias mídias sociais em que foram feitos os disparos, bem como o telefone e e-mail apresentado no Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).

O projeto foi apresentado de forma sucinta na abertura do formulário, contendo uma pequena descrição das etapas da pesquisa e o contato das pesquisadoras. Para aqueles que concordaram com a descrição, foram apresentados o TCLE e a opção de recebimento do relatório de avaliação ao final da pesquisa. Os questionários foram disponibilizados de maneira digital na seguinte ordem: dados sociodemográficos, MAF e CBCL. Ao final do estudo, para aqueles que solicitaram, foi enviado um relatório individual sobre os problemas de comportamento apresentados pela criança sobre a qual a pesquisa foi respondida, bem como sobre o tempo de uso, as mídias mais utilizadas e os prejuízos e benefícios avaliados pelo respondente. Tal relatório foi enviado por e-mail com o contato das pesquisadoras para esclarecimento das dúvidas.

4.5 Procedimento para análise dos dados

O questionário CBCL foi corrigido usando o software ASEBA-PC. Para as análises foram utilizados os escores brutos nas escalas Violação de Regras, Comportamento Agressivo e Escala de Externalização. O MAF-P foi tabulado em uma planilha de Excel. O tempo médio de uso de cada um dos eletrônicos foi calculado em minutos separadamente para os dias da semana e para o final de semana. As análises

estatísticas descritivas e inferenciais foram realizadas utilizando o software *Statistical Package for Social Science* (SPSS 22.0), com $p \leq 0,05$ como nível de significância.

Inicialmente foram feitas análises das pontuações obtidas nas escalas que avaliam problemas externalizantes no CBCL (média e desvio padrão) em função do sexo (masculino e feminino) e faixa etária da criança (7 a 9 anos, infância, e 10 a 11 anos, pré-adolescência). A associação entre o tempo do uso de eletrônicos e os problemas externalizantes das crianças a partir da perspectiva dos pais ou responsáveis foi realizada utilizando o teste de correlação de Pearson, que verifica a associação entre duas variáveis, ou seja, testa se quando os valores de uma variável mudam, os da outra variável também mudam (DANCEY; REIDY, 2006). Para análise dos resultados, foi adotado o seguinte critério: $r^2 \geq 0,70$ (em módulo) indicam uma forte correlação, r^2 entre 0,30 e 0,70 (em módulo) indicam correlação moderada e r^2 entre zero e 0,30 (em módulo) indicam uma correlação fraca entre as variáveis (HAIR et al., 2009).

5. RESULTADOS

Inicialmente, foi avaliada a pontuação média dos problemas externalizantes apresentados pelas crianças da amostra, na perspectiva dos pais/responsáveis a partir do instrumento CBCL/6-18. Os resultados dos testes de comparação da pontuação bruta média obtida pelas crianças de ambos os sexos e faixas etárias são apresentados na Tabela 2.

Tabela 2. Pontuação nas escalas de problemas externalizantes do CBCL/6-18 – Diferenças por sexo e faixa etária.

Problemas Externalizantes	Meninos	Meninas	<i>P</i>
Violação de Regras	2,13 (2,27)	1,22 (1,79)	0,000
Comportamento Agressivo	8,29 (7,24)	5,20 (5,39)	0,000
Escala de Externalização	10,42 (9,17)	6,43 (6,85)	0,000
Problemas Externalizantes	7 a 9 anos	10 a 11 anos	<i>P</i>
Violação de Regras	1,87 (2,32)	1,41 (1,66)	0,060
Comportamento Agressivo	6,90 (7,07)	6,62 (5,77)	0,726
Escala de Externalização	8,78 (9,10)	8,03 (7,06)	0,450

O resultado do teste *t* de *Student* indicou que há diferença significativa na pontuação obtida por meninos e meninas nas escalas que avaliam problemas externalizantes no CBCL, com os meninos pontuando mais que as meninas para Violação de Regras, Comportamento Agressivo e na Escala de Externalização, que reúne as outras duas escalas. Não foi encontrada diferença estatisticamente significativa em função do grupo dividido por faixa etária.

Para verificar a associação entre a pontuação bruta nas escalas de problemas externalizantes do CBCL e o tempo de uso de mídias eletrônicas utilizou-se Correlação de Pearson. Os resultados são apresentados na Tabela 3.

Tabela 3. Correlação entre o tempo de uso de diferentes mídias eletrônicas e os problemas externalizantes reportados pelos responsáveis.

		Violação de Regras	Comp. Agressivo	Escala de Externalização
Comunicação por mensagem de texto, e-mail, mensagem de WhatsApp, etc.	Semana	0,081	0,004	0,024
	FDS	0,106	-0,001	0,026
Criando conteúdo para o YouTube, blog, etc.	Semana	0,179*	0,055	0,088
	FDS	0,213*	0,085	0,120*
Ouvindo rádio, MP3, Spotify, etc	Semana	0,049	0,000	0,012
	FDS	0,083	0,095	0,096
Jogando jogos para adultos (com violência, crime, etc.), como Call of Duty, GTA, Assassin's Creed, etc.	Semana	0,126*	0,082	0,096
	FDS	0,166*	0,133*	0,147*
Nas redes sociais como Facebook, Instagram, etc.	Semana	0,037	0,012	0,019
	FDS	0,071	0,040	0,049
Falando no telefone, Skype, FaceTime, WhatsApp (ligações), etc.	Semana	0,059	0,065	0,066
	FDS	0,073	0,075	0,077
Jogando jogos no computador, celular, iPhone, Tablet, iPad, Xbox, PlayStation, etc.	Semana	0,178*	0,165*	0,175*
	FDS	0,214*	0,207*	0,217*
Usando o computador ou outro eletrônico na escola ou trabalho	Semana	-0,123*	-0,117	-0,123*
	FDS	0,069	0,027	0,039
Entrando em sites para diversão ou informação	Semana	0,106	0,077	0,087
	FDS	0,167*	0,113	0,131*
Assistindo filmes ou séries na TV ou em serviços de streaming, como a Netflix, etc.	Semana	0,006	0,023	0,019
	FDS	0,032	0,022	0,025
Assistindo vídeos no YouTube, etc.	Semana	0,157*	0,133*	0,144*
	FDS	0,180*	0,153*	0,165*
Apostando na internet	Semana	0,061	0,006	0,020
	FDS	0,055	-0,005	0,010

FDS = Final de Semana; * $p < 0,05$.

Os dados encontrados mostram correlações estatisticamente significativas positivas fracas ($0 < r^2 < 0,30$), considerando o tempo de uso de mídias eletrônicas para criar conteúdos digitais, jogar jogos de conteúdo adulto e demais jogos, e assistir a vídeos, com a escala de violação de regras. Assim, quanto maior o tempo despendido nessas atividades, nos dias de semana e finais de semana, maiores pontuações em comportamento de violação de regras são reportadas pelos pais. Também houve o mesmo tipo de correlação em relação a entrar em sites para diversão ou informação, mas apenas durante os dias típicos da semana.

Já em relação ao comportamento agressivo, obteve-se correlações estatisticamente significativas positivas fracas com o tempo dedicado a jogar jogos no computador, celular, tablet etc., e ver a vídeos, ambas as mídias durante a semana e

finais de semana; ou seja, quanto maior o tempo que a criança passa nessas atividades, maior a pontuação em problemas de comportamento agressivo de acordo com os responsáveis. A mídia eletrônica que envolve jogos de cunho adulto, nos finais de semana, teve associação positiva fraca, com comportamento agressivo.

Por fim, na escala de externalização houve associação estatisticamente significativa positiva fraca com o tempo dedicado a criar conteúdos digitais, jogar jogos adultos e entrar em sites para diversão/informação, durante finais de semanas. Assim, pode-se entender que quanto maior o tempo gasto nessas mídias eletrônicas citadas, nos finais de semana, maior a pontuação em problemas de comportamento de externalização, na visão dos respondentes. Ainda considerando a mesma escala do CBCL, obteve-se o mesmo tipo de correlação com jogar jogos no computador e ver a vídeos, tanto nos finais de semana, quanto nos dias de semana.

É importante destacar que em relação ao item sobre o uso de computador ou outro eletrônico na escola ou no trabalho, houve correlação estatisticamente significativa negativa com as escalas Violação de Regras e Escala de Externalização durante a semana. Isso indica que quanto mais a criança usa esses eletrônicos para escola ou trabalho, menos os pais relataram, de forma geral, comportamentos presentes nessas escalas nas crianças.

Na Tabela 4 são apresentadas as análises de correlação entre o tempo uso de eletrônicos e as escalas de problemas externalizantes considerando os dados obtidos na divisão por sexo.

Tabela 4. Correlação entre o tempo de uso de diferentes mídias eletrônicas e os problemas externalizantes reportados pelos responsáveis – Diferenças por sexo.

		Violação de Regras	Meninos Comp. Agressivo	Escala de Externalização	Violação de Regras	Meninas Comp. Agressivo	Escala de Externalização
Comunicação por mensagem de texto, e-mail, mensagem de WhatsApp, etc.	Semana	0,156	0,093	0,112	0,077	-0,024	0,001
	FDS	0,195*	0,098	0,125	0,109	-0,018	0,015
Criando conteúdo para o YouTube, blog, etc.	Semana	0,165*	0,025	0,060	0,255*	0,152	0,186*
	FDS	0,284*	0,122	0,166*	0,208*	0,117	0,146
Ouvindo rádio, MP3, Spotify, etc	Semana	0,065	-0,007	0,011	0,094	0,059	0,071
	FDS	0,137	0,189*	0,183*	0,100	0,081	0,090
Jogando jogos para adultos (com violência, crime, etc.), como Call of Duty, GTA, Assassin's Creed, etc.	Semana	0,088	0,056	0,066	0,103	0,026	0,047
	FDS	0,135	0,106	0,117	0,115	0,060	0,077
Nas redes sociais como Facebook, Instagram, etc.	Semana	-0,011	-0,018	-0,017	0,181*	0,129	0,149
	FDS	0,088	0,071	0,078	0,140	0,100	0,115
Falando no telefone, Skype, FaceTime, WhatsApp (ligações), etc.	Semana	0,044	0,059	0,057	0,090	0,077	0,084
	FDS	0,070	0,091	0,089	0,099	0,050	0,065
Jogando jogos no computador, celular, iPhone, Tablet, iPad, Xbox, PlayStation, etc.	Semana	0,034	0,040	0,040	0,295*	0,238*	0,264*
	FDS	0,099	0,120	0,119	0,255*	0,184*	0,211*
Usando o computador ou outro eletrônico na escola ou trabalho	Semana	-0,156	-0,131	-0,142	-0,056	-0,078	-0,076
	FDS	0,090	0,069	0,076	-0,016	-0,115	-0,094
Entrando em sites para diversão ou informação	Semana	-0,004	-0,013	-0,012	0,275*	0,226*	0,250*
	FDS	0,116	0,061	0,076	0,266*	0,216*	0,239*
Assistindo filmes ou séries na TV ou em serviços de streaming, como a Netflix, etc.	Semana	-0,015	-0,019	-0,018	0,032	0,085	0,075
	FDS	0,099	0,053	0,066	-0,003	0,029	0,023
Assistindo vídeos no YouTube, etc.	Semana	0,057	0,044	0,049	0,255*	0,218*	0,239*
	FDS	0,142	0,116	0,126	0,219*	0,191*	0,208*
Apostando na internet	Semana	-0,002	-0,065	-0,052	0,144	0,097	0,114
	FDS	-0,002	-0,065	-0,052	0,130	0,072	0,091

FDS = Final de Semana; *p<0,05.

Os resultados evidenciaram que o sexo da criança faz diferença na análise da relação entre o tempo de uso de algumas mídias eletrônicas e a presença de problemas externalizantes. Para os meninos, associações significativas positivas fracas entre a Violação de Regras e o tempo gasto com comunicação por mensagem de texto aos finais de semana ($r^2 = 0,195$) e o tempo criando conteúdo para postar online durante a semana e aos finais de semana ($r^2 = 0,165$ e $r^2 = 0,284$, respectivamente). Isso sugere que quanto maior o tempo que a criança despende utilizando tais mídias, mais os pais reportam problemas de violar regras. Além disso, ouvir rádio, MP3, *Spotify* etc., aos finais de semana, apresentou correlação com Comportamento Agressivo ($r^2 = 0,189$) e Escala de Externalização ($r^2 = 0,183$). Assim, quanto mais tempo ouvido música no final de semana, maior a pontuação em comportamento agressivo e na escala de externalização.

Já para as meninas, foram encontradas correlações estatisticamente significativas positivas fracas entre tempo criando conteúdo para postar online e Violação de Regras durante a semana e aos finais de semana ($r^2 = 0,255$ e $r^2 = 0,208$, respectivamente), bem como com a Escala de Externalização ($r^2 = 0,186$ – apenas nos dias de semana); ou seja, quanto maior o uso de mídias eletrônicas para criação de conteúdos digitais, maior a pontuação em problemas de comportamento de violar regras.

Ainda sobre as meninas, também foram encontradas correlações positivas entre as pontuações obtidas em Comportamento Agressivo e Escala de Externalização e o tempo (nos dias de semana e finais de semana) dedicado às seguintes mídias eletrônicas: jogo no computador ou outros eletrônicos, acesso a sites para diversão ou informação e assistir vídeos no YouTube etc. Todas essas correlações foram estatisticamente significativas positivas e fracas ($0 < r^2 < 0,30$). Com isso, pode-se compreender que quanto maior tempo gasto com esses eletrônicos, mais problemas de externalização e de comportamento agressivo.

Outra correlação estatisticamente significativa fraca indicada encontrada na análise dos dados das meninas foi entre o tempo de uso de redes sociais como Facebook, Instagram etc. e Violação de Regras, significando que quanto mais as meninas passam tempo em redes sociais, mais relatos sobre comportamentos de violação de regras são apresentados pelos pais ou responsáveis.

Análises de Correlação de Pearson também foram realizadas separadamente para a amostra de crianças com idade entre 7 e 9 anos e 10 e 11 anos. Os resultados são apresentados na Tabela 5.

Tabela 5. Correlação entre o tempo de uso de diferentes mídias eletrônicas e os problemas externalizantes reportados pelos responsáveis – Diferenças por faixa etária

		7 a 9 anos			10 a 11 anos		
		Violação de Regras	Comp. Agressivo	Escala de Externalização	Violação de Regras	Comp. Agressivo	Escala de Externalização
Comunicação por mensagem de texto, e-mail, mensagem de WhatsApp, etc.	Semana	0,115	0,058	0,074	0,020	-0,129	-0,101
	FDS	0,127	0,050	0,071	0,103	-0,087	-0,047
Criando conteúdo para o YouTube, blog, etc.	Semana	0,155*	0,061	0,087	0,246*	0,038	0,089
	FDS	0,203*	0,099	0,128	0,256*	0,059	0,109
Ouvindo rádio, MP3, Spotify, etc	Semana	0,045	-0,001	0,011	0,059	0,000	0,014
	FDS	0,139	0,140	0,144	-0,051	-0,009	-0,019
Jogando jogos para adultos (com violência, crime, etc.), como Call of Duty, GTA, Assassin's Creed, etc.	Semana	0,169*	0,155*	0,163*	0,060	-0,057	-0,032
	FDS	0,195*	0,177*	0,187*	0,134	0,057	0,078
Nas redes sociais como Facebook, Instagram, etc.	Semana	0,116	0,071	0,085	0,003	-0,033	-0,026
	FDS	0,114	0,059	0,075	0,073	0,033	0,044
Falando no telefone, Skype, FaceTime, WhatsApp (ligações), etc.	Semana	0,113	0,109	0,114	-0,038	-0,022	-0,027
	FDS	0,096	0,094	0,097	0,021	0,030	0,029
Jogando jogos no computador, celular, iPhone, Tablet, iPad, Xbox, PlayStation, etc.	Semana	0,217*	0,194*	0,206*	0,167	0,137	0,151
	FDS	0,210*	0,185*	0,197*	0,283*	0,263*	0,282*
Usando o computador ou outro eletrônico na escola ou trabalho	Semana	-0,148	-0,169*	-0,169*	-0,091	-0,066	-0,075
	FDS	0,036	0,004	0,013	0,144	0,064	0,086
Entrando em sites para diversão ou informação	Semana	0,101	0,036	0,054	0,145	0,145	0,152
	FDS	0,121	0,044	0,065	0,282*	0,252*	0,272*
Assistindo filmes ou séries na TV ou em serviços de streaming, como a Netflix, etc.	Semana	-0,048	0,019	0,003	0,110	0,023	0,045
	FDS	-0,026	0,016	0,006	0,170	0,030	0,064
Assistindo vídeos no YouTube, etc.	Semana	0,088	0,083	0,087	0,318*	0,229*	0,262*
	FDS	0,080	0,066	0,072	0,409*	0,321*	0,358*
Apostando na internet	Semana	0,056	0,011	0,023	0,068	-0,023	-0,003
	FDS	0,052	0,003	0,016	0,052	-0,041	-0,021

FDS = Final de Semana; *p<0,05.

Para as crianças com idade entre 7 e 9 anos, foram encontradas correlações estatisticamente significativas positivas fracas entre o tempo criando conteúdo digital durante a semana e aos finais de semana e a pontuação na escala Violação de Regras ($r^2 = 0,153$ e $r^2 = 0,203$, respectivamente); ou seja, quanto maior o tempo criando conteúdo para a internet, maior a pontuação em problemas de comportamento relacionado a violar regras, na visão dos pais. Além disso, foram encontradas correlações entre o tempo jogando jogos com conteúdo adulto durante a semana e aos finais de semana e a pontuação em todas as escalas de problemas externalizantes do CBCL (valores de r^2 variando de 0,155 a 0,195), bem como para o tempo jogando outros jogos eletrônicos e todas as escalas de problemas externalizantes (valores de r^2 variando de 0,185 a 0,217). Assim, de modo geral, quanto maior o tempo de uso das mídias citadas, mais problemas de externalização.

Por fim, para essa faixa etária, foram encontradas correlações estatisticamente significativas negativas fracas entre as escalas de Comportamento Agressivo e Escala de Externalização do CBCL e o tempo usando o computador ou outro eletrônico na escola ou trabalho durante os dias típicos da semana (valores de r^2 variando de -0,148 a -0,169). Isso indica que quanto maior o uso de eletrônicos envolvidos com estudo/escola ou trabalho, durante os dias da semana, menor a pontuação de problemas em todas as escalas de externalização de crianças mais novas (7 a 9 anos).

As análises realizadas com os dados obtidos com os pré-adolescentes (10 a 11 anos) evidenciaram correlações estatisticamente significativas positivas fracas entre o tempo criando conteúdo digital durante a semana e aos finais de semana e a pontuação em Violação de Regras ($r^2 = 0,246$ e $r^2 = 0,256$, respectivamente) e entre o tempo jogando jogos eletrônicos aos finais de semana e todas as escalas de problemas externalizantes (valores de r^2 variando de 0,263 e 0,283).

Já entre tempo despendido assistindo a vídeos no YouTube e a pontuação em Comportamento Agressivo houve correlações estatisticamente significativas fraca e moderada (durante a semana $r^2 = 0,229$; finais de semana $r^2 = 0,321$). Isso também ocorreu em relação a essa mídia e a Escala de Externalização (durante a semana $r^2 = 0,262$; finais de semana $r^2 = 0,358$). Além disso, ressalta-se que foi encontrada correlação positiva moderada entre o tempo assistindo a vídeos no Youtube etc. e a pontuação em Violação de Regras durante a semana ($r^2 = 0,318$) e aos finais de semana ($r^2 = 0,409$). Com isso, compreende-se que quanto maior o tempo que os pré-

adolescentes passam vendo vídeos, tanto nos dias de semana típicos, como aos finais de semana, maior a pontuação dos responsáveis em relação ao comportamento de violação de regras no CBCL.

6. DISCUSSÃO

O ano de 2020 foi marcado pela chegada da pandemia da COVID-19 no Brasil, que, assim como o restante mundo, precisou adotar medidas de isolamento e distanciamento social a fim de evitar a propagação do vírus. Algumas das medidas consistiram na suspensão das aulas presenciais nas escolas de todos os estados do país e, com isso, foram propostas atividades virtuais para crianças de diferentes faixas etárias (DIÁRIO OFICIAL ESTADO DE SÃO PAULO, 2020). Dessa forma, o uso de mídias eletrônicas tornou-se fundamental para que os alunos pudessem dar continuidade ao ano letivo. O desdobramento dessa nova realidade foi o crescimento do uso de mídias eletrônicas tanto para trabalhos escolares quanto para entretenimento e comunicação, estabelecendo assim, uma nova vivência em relação ao uso de mídias eletrônicas/exposição a telas.

Pesquisas sobre os impactos decorrentes do isolamento social durante a pandemia foram iniciados ao redor do mundo. Na China, por exemplo, relatórios de áreas atingidas pelo vírus indicaram que as crianças e os adolescentes manifestaram problemas comportamentais por estarem abalados psicologicamente com essa situação (JIAO et al., 2020). Os efeitos da quarentena são apresentados na literatura e, principalmente, suas consequências negativas na saúde mental (BROOKS et al., 2020). Esse isolamento, forçou os escolares a ficarem em casa por um longo período limitando a interação com os amigos de classe e as atividades físicas (JIAO et al., 2020). Com isso, as crianças têm acessado a internet quase que diariamente tanto para fins escolares quanto para entretenimento, gerando uma preocupação sobre a saúde mental e emocional dessa população.

O presente estudo teve como objetivo verificar a associação entre o tempo de uso de diferentes tipos de mídias eletrônicas, avaliado na resposta à MAF-P, e os problemas externalizantes, avaliados utilizando o CBCL, em crianças de 7 a 11 anos durante a pandemia da COVID-19, usando como referência a perspectiva dos responsáveis.

Tal objetivo foi cumprido utilizando uma amostra de 277 responsáveis, que indicaram que quanto maior o tempo de uso de certas mídias eletrônicas, maior a presença de problemas externalizantes, confirmando a hipótese que guiou a realização do trabalho. Por conta de problemas comportamentais em crianças serem uma preocupação de saúde pública devido à alta prevalência (GHANDOUR et al.,

2019), o presente estudo mostrou-se relevante, principalmente ao considerar o contexto de pandemia, situação inédita vivenciada no ano de 2020, que trouxe preocupação aos estudiosos da infância em função do potencial impacto das medidas de isolamento social.

Inicialmente, verificou-se que os responsáveis por meninos apontaram mais problemas externalizantes que os responsáveis pelas meninas. Esses achados estão de acordo com a literatura da área que mostra uma prevalência maior desses problemas em meninos (KISTNER, 2009; ACHENBACH; RESCORLA, 2001; EMERICH et al., 2012). Variáveis ambientais e biológicas são listadas dentre os fatores etiológicos das psicopatologias e podem explicar a consistência quanto a estes achados (ZAHN-WAXLER; SHIRTCLIFF; MARCEAU, 2008). Dessa forma, deve-se atentar para tais dificuldades na infância e para o desenvolvimento de estratégias de prevenção voltadas para meninos no que se refere a tais dificuldades.

No entanto, quando feita a associação entre problemas externalizantes e uso de mídias eletrônicas, verificou-se que há mais associações entre as meninas, ou seja, para as meninas, o tempo de uso de mídias eletrônicas está mais associado à presença de problemas externalizantes do que para os meninos. Levando em consideração o tempo de pandemia e o aumento significativo do tempo despendido no uso de mídias, seria importante novos estudos, pós-pandemia, para comparação de dados e verificação de fatores que estejam influenciando tais resultados.

Os estudos sobre associação entre uso de mídias eletrônicas e problemas emocionais/comportamentais indicam diferentes resultados em função do tipo de problema avaliado e tipo de mídia eletrônica considerada. Em função disso, os resultados encontrados para cada tipo de mídia serão discutidos separadamente. Além disso, é importante considerar que o tempo dedicado à diversos tipos de mídias eletrônicas não evidenciaram associação com problemas externalizantes. Outros estudos devem investigar se há associação entre o uso dessas mídias com outros tipos de problemas de comportamento, ou se, de fato, não há relação. Isso é muito importante em função dos potenciais benefícios que também podem estar associados ao uso de mídias eletrônicas, como, por exemplo, o contato social com amigos e familiares usando mensagens de texto, chamadas telefônicas ou chamadas de vídeo.

Jogos violentos de videogame e jogos online em geral

Em relação ao tempo de uso de mídias eletrônicas e sua associação com os problemas externalizantes, verificou-se a existência de correlação positiva significativa em relação aos jogos violentos de videogame e a escala de violação de regras para as crianças que jogam durante a semana. Para aquelas que jogam durante os finais de semana houve correlação entre todas as escalas do CBCL que envolvem problemas externalizantes. Além disso, foram encontradas correlações positivas para jogos em geral (seja em computador, celular, tablet ou consoles de videogame). Tal resultado está de acordo com a literatura. Anderson et al. (2010) realizaram uma meta-análise em que concluíram a existência de uma relação clara e forte entre os jogos violentos de videogame e o aumento de comportamentos e cognições agressivas, assim como a redução da empatia e dos comportamentos pró-sociais. Em contraponto, Ferguson (2015) argumentou que é necessário considerar fatores de causalidade, ou seja, outras variáveis como pobreza, saúde mental ou violência familiar, que poderiam estar relacionadas ao comportamento agressivo. Tais variáveis poderiam trazer interferências nos resultados encontrados.

É importante salientar que quando houve a separação dos dados entre os sexos, foram encontradas associações positivas em relação às meninas quanto ao item “jogos no computador, celular, tablet ou videogame” e as escalas de comportamento agressivo e de externalização. Esse resultado indica que as meninas com maior pontuação nessas escalas também são aquelas que fazem essas atividades com maior frequência. Como os jogos estão tradicionalmente associados ao universo masculino, pode-se hipotetizar que há uma preocupação com o comportamento das filhas dentre os pais de meninas que gastam mais tempo nessa atividade.

Já em relação à faixa etária, os resultados apontam que o tempo nos jogos têm correlação com as escalas de problemas externalizantes para as crianças entre 7 e 9 anos, tanto considerando os jogos apropriados para a faixa etária, quanto os voltados para adultos. Isso indica que as crianças mais novas que jogam mais tempo são também aquelas cujos responsáveis indicam maior presença de problemas externalizantes. Como hipótese, pode-se argumentar que esses jogos desencadeiam problemas externalizantes porque permitem que elas experimentem comportamentos

que não são aceitos na realidade: quanto mais a criança mata, rouba ou agride, mais pontos ganha.

Ainda que não seja possível indicar uma relação de causalidade, em função da metodologia correlacional adotada no presente trabalho, deve-se considerar que os jogos eletrônicos estão associados a problemas externalizantes (ANDERSON et al., 2010; MEDEIROS et al., 2020).

YouTube utilizado de forma passiva (assistindo vídeos)

O tempo de uso de plataformas digitais, como o YouTube, para assistir vídeos online evidenciou associação positiva com todas as escalas de problemas externalizantes, tanto quando o acesso é feito durante a semana, quanto nos finais de semana. Quando a análise foi separada por sexo, evidenciou-se que para as meninas há relação com as escalas de Comportamento Agressivo e Escala de Externalização. Há poucos estudos sobre o uso dessa mídia. No entanto, pode-se pensar que ela compartilha características com a televisão. A literatura aponta a associação entre problemas externalizantes e assistir TV. Robertson et al. (2013) verificaram que aqueles que passaram mais tempo assistindo televisão durante a infância e a adolescência tinham mais probabilidade de condenação criminal, diagnóstico de transtorno de personalidade antissocial e traços de personalidade agressiva comparados àqueles que passaram menos horas vendo TV. Ainda que não tenhamos dados quanto ao tempo assistindo televisão, ou não tenhamos utilizado uma metodologia longitudinal, a associação encontrada entre o tempo na plataforma YouTube para o uso passivo e os problemas externalizantes pode ser considerada como um alerta aos pais e responsáveis, especialmente diante dos achados de Robertson et al. (2013).

Hipotetiza-se que o maior uso do YouTube justifique as associações com problemas de comportamento encontradas para meninas que estão na pré-adolescente (10 e 11 anos), uma vez que uma maior exposição as deixaria mais vulneráveis aos conteúdos assistidos. Pode-se pensar também que crianças mais velhas se interessam por conteúdo específico em que sejam apresentados elementos com os quais elas ainda não têm maturidade para lidar, sendo mais vulneráveis a modelarem seus comportamentos negativamente pelos vídeos assistidos. Outra

hipótese é de que as rotinas estabelecidas pelos responsáveis por essas crianças não estejam sendo acompanhadas adequadamente. Há também a possibilidade de que a estimulação positiva de comportamentos adequados esteja em déficit, pois há uma relação direta entre práticas educativas parentais e problemas comportamentais quando a família utiliza práticas parentais negativas como negligência, disciplina relaxada e punição inconsistente (ALVARENGA; WEBER; BOLSONI-SILVA, 2016).

Como ainda não existem dados específicos sobre essa mídia eletrônica, novos estudos são necessários para comprovar essas hipóteses e analisar melhor o impacto do conteúdo assistido por crianças em idade escolar utilizando esse meio. Dessa forma, sugere-se que estudos futuros incluam maiores informações sobre o conteúdo acessado nessa mídia, bem como nas demais.

Criação de conteúdos para YouTube, blogs etc.

Foram encontradas correlações positivas fracas entre o tempo dedicado à criação de conteúdo para o YouTube e a pontuação em violação de regras tanto para meninos quanto para meninas. Pode-se hipotetizar que tal atividade não é acompanhada pelos pais e mesmo assim realizada pela criança. O primeiro ambiente de interação social infantil é o familiar. Nesse espaço a criança pode desenvolver repertórios comportamentais. De acordo com Patias, Siqueira e Dias (2012), as práticas parentais exercem forte influência sobre o comportamento dos filhos. Estas são um conjunto de estratégias utilizadas na interação afetivo-emocional com o filho, com a finalidade de orientá-lo (GOMIDE et al. 2005). Quando a condução familiar é deficitária, seja por nível socioeconômico, desemprego, conflitos conjugais, baixa escolaridade dos pais, dentre outros fatores, tais práticas tendem a ser menos funcionais, positivas e consistentes, o que podem oportunizar problemas internalizantes e externalizantes (SILVARES; SOUZA, 2008).

Outra hipótese é de que as crianças que gastam mais tempo com essa atividade são justamente aquelas que se comportam de tal forma que não é aprovada socialmente, visto que a escala Violação de Regras inclui atividades como falar palavrões, xingar, cometer atos de vandalismo, fugir de casa, roubar, dentre outras.

De qualquer forma, pode-se considerar que a criação de conteúdos digitais está associada à necessidade de aprovação social online daquilo que foi produzido, o que

pode gerar prejuízos na saúde mental, uma vez que a rejeição no ambiente virtual produz reações semelhantes ao bullying e a rejeição presencial (CRONE; KONIJN, 2018). Considerando que o bullying e o cyberbullying estão associados a problemas internalizantes e externalizantes em crianças e adolescentes (AAP, 2016), a relação entre o tempo gasto com tal atividade e a presença de problemas externalizantes parece ser justificada.

Rádio, MP3, Spotify etc.

Pôde-se identificar associação entre ouvir rádio, MP3, Spotify etc. nos finais de semana e comportamento agressivo e escala de externalização dentre os meninos. Não foram encontrados estudos que discutissem especificamente esse tipo de uso de mídia e problemas de comportamento na infância, exceto por Anderson et al. (2003), que apontou que as canções violentas aumentaram os sentimentos de hostilidade sem provocação ou ameaça. Em seu estudo, verificou que o conteúdo com predisposição agressiva poderia estimular uma resposta, verbal ou física, mais agressiva que aquela que teria existido num estado não propenso, resultando numa espiral de violência ascendente (ANDERSON et al., 2003). Diante disso, pode-se pensar que os meninos que passam mais tempo ouvindo rádio, MP3, Spotify etc. aos finais de semana estejam ouvindo interpretações com conteúdo violento, o que justificaria a associação com os problemas externalizantes encontrada no presente estudo.

No entanto, não temos acesso ao conteúdo ouvido pelos meninos para confirmar tal hipótese, de maneira que novos estudos precisam ser feitos para investigar a influência dessas mídias no comportamento das crianças. Dessa forma, também é possível pensar que essa correlação pode ter ocorrido ao acaso, até mesmo porque trata-se de um tipo de mídia pouco utilizada por crianças.

Sites para diversão ou informação e redes sociais como Facebook, Instagram etc.

A pesquisa apontou associação entre o tempo de acesso a sites para diversão ou informação e comportamento agressivo e escala de externalização dentre as meninas pré-adolescentes. Também houve associação entre o uso de redes sociais

e comportamentos de violação de regras para as meninas em geral (todas as idades). Não foram encontradas pesquisas anteriores na literatura que corroborassem esse resultado.

Uma hipótese que deve ser levantada é a de que as meninas que passam mais tempo utilizando a internet para diversão ou informação possam ser as que já apresentam problemas comportamentais advindos de outros fatores, até mesmo porque o desenho correlacional do estudo realizado não permite que seja estabelecida a relação de causalidade entre as duas variáveis. Entretanto, é interessante refletir que, de acordo com o que foi estabelecido pelo *Congress in the Children's Online Privacy Protection Act (COPPA)*, 13 anos seria a idade mínima para a maioria dos sites de mídias sociais, proibindo os sites de coletarem informações de crianças menores de 13 anos sem a permissão dos pais. (MCBRIDE, 2011). Nesse caso, os pais têm permitido que essas crianças tenham acesso ao conteúdo dessas mídias que nem sempre são apropriados ou adequados à idade.

Uso do computador ou outro eletrônico na escola ou trabalho

O tempo de uso de mídias eletrônicas para realizar tarefas da escola ou do trabalho evidenciou correlação negativa com a pontuação de violação de regras e na escala de externalização, o que indica que quanto maior o tempo de uso de mídias eletrônicas para este fim, menor a frequência de problemas. Esses achados corroboram com os benefícios do uso adequado das mídias eletrônicas descritos por Chassiakos et al. (2016).

A literatura evidencia o aumento do uso de mídias eletrônicas durante a pandemia (NAGATA, MAGID, GABRIEL 2020; ELLIS, DUMAS, FORBES 2020; XIANG, ZHANG, KUWAHARA 2020). No entanto, Nagata, Magid e Gabriel (2020) apontam a associação entre uso de mídias eletrônicas e benefícios educacionais e sociais, uma vez que as redes sociais se tornam importante fator de socialização, contato com amigos, professores, familiares e continuidade das atividades relacionadas a escolas e pré-escolas. Para o momento vivenciado por muitas crianças durante a pandemia, que passam muitas horas do dia em telas por conta do ensino remoto, esse é um dado que pode trazer tranquilidade aos pais e educadores, visto que indica que as crianças que estão dispensando diversas horas do seu dia para

realizar tais atividades são justamente aquelas que apresentam menos problemas de comportamento externalizante. Ao mesmo tempo, levantam preocupação para com aquelas que não estão se dedicando à tal atividade, visto que há maior probabilidade de terem problemas externalizantes, além de estarem sendo menos estimuladas pelas atividades escolares.

No momento atual, com a pandemia da COVID-19, a regra estabelecida pelas escolas particulares – e algumas públicas – é que as tarefas e aulas sejam realizadas utilizando recursos digitais. Dessa forma, pode-se pensar que o resultado encontrado era esperado para o contexto de pandemia e ensino por esses meios. Estudos futuros devem ser realizados em outros contextos para compreender de maneira mais precisa a relação entre o uso de eletrônicos para fins escolares e os problemas externalizantes.

Análise global – tempos de uso de diferentes mídias

De maneira geral, os resultados obtidos estão de acordo com o esperado em função dos trabalhos internacionais analisados, uma vez que os estudos da área apontaram que o tipo de mídia e o conteúdo utilizado afetam questões comportamentais (ANDERSON et al., 2017). Tais resultados também permitem uma reflexão sobre a importância do monitoramento parental quanto ao uso de mídias eletrônicas feito por crianças, visto que o uso mais intenso de algumas evidenciou relação com problemas externalizantes e o único uso que evidenciou relação negativa com problemas externalizantes foi o tempo dedicado às mídias para realizar atividades escolares. Assim, enfatiza-se as recomendações da AAP (2016) quanto a importância do desenvolvimento de um plano familiar do uso de mídias, adequado à idade da criança, e monitorado pelos pais. Práticas parentais que envolvam monitoria positiva favorecem o desenvolvimento socioemocional da criança, incluindo o repertório de habilidades sociais, que está inversamente associado a problemas de comportamento (ALVARENGA; WEBER; BOLSONI-SILVA, 2016).

Embora confirmando resultados obtidos em estudos anteriores quanto a relação entre o tempo de uso de mídias eletrônicas e problemas comportamentais, é importante discutir as limitações do trabalho aqui apresentado. Inicialmente, deve-se levar em consideração que os questionários para análise e medida de dados foram

trabalhados segundo a visão dos responsáveis, o que é diferente de uma observação direta. Não se sabe ao certo o nível de monitoramento que cada família tem quanto ao tempo e conteúdo digital acessado, assim como fica-se sobre controle da visão de cada responsável sobre o que é ou não esperado, desejado e adequado ao seu filho. Dificilmente o responsável terá total acesso ao conteúdo ou tipo de mídia eletrônica que seu filho está utilizando, até mesmo porque, no contexto de pandemia vivenciado, muitos dos responsáveis podem também realizar suas atividades profissionais de maneira remota e dificilmente têm acesso contínuo ao que a criança está fazendo. Dessa forma, entender-se como necessário incluir informações obtidas com as próprias crianças a respeito do conteúdo acessado, o que seria de grande importância para aumentar o entendimento sobre a relação entre o conteúdo acessado e os problemas externalizantes.

Ainda dentro das limitações deste estudo, pode-se citar: a falta de dados para a comparação entre o uso de mídias eletrônicas no período pré-pandemia para que pudessem ser feitas comparação quando ao uso em diferentes momentos; a dificuldade em se acessar famílias dos estratos socioeconômicos mais baixo, visto que a maior parte dos participantes estiveram dentre as classes média e alta, o que limita a possibilidade de generalização dos resultados e faz com que se pense que resultados diferentes pudessem ser encontrados dentre aqueles com menor acesso à diferentes mídias eletrônicas; a ausência de controle quanto ao tipo de escola frequentado e quanto à quantidade de horas exigida pela instituição para aulas online e atividades didáticas; o fato da amostra ter sido composta por conveniência, fruto da divulgação da pesquisa nas redes sociais das pesquisadoras, portanto pode representar um recorte específico de uma amostra brasileira; e, por fim, o fato dos problemas externalizantes poderem ser potencializados e mantidos por outros fatores e variáveis como: nível socioeconômico, saúde mental, estilo parental etc., fatores que não foram considerados como variáveis de análise do presente estudo.

Seria de grande valia, realizar novos estudos utilizando outras metodologias para verificar o impacto do uso de mídias eletrônicas em relação aos problemas externalizantes. O presente trabalho, com o desenho transversal e correlacional, não permite que sejam feitas inferências sobre a direcionalidade das relações encontradas: não é possível saber que os problemas externalizantes levam a um

maior uso das mídias eletrônicas, ou se o maior uso das mídias eletrônicas leva a criança a apresentar os problemas externalizantes avaliados.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados evidenciaram que os problemas externalizantes estão associados ao tempo de uso de diferentes mídias eletrônicas durante a pandemia da COVID-19. O fato do estudo ser correlacional não permite que seja inferida a direcionalidade dessa relação, ou seja, não podemos afirmar que o maior tempo de uso de eletrônicos causa problemas externalizantes, ou vice-versa. Entretanto, é essencial que os pais ou cuidadores estejam atentos ao tempo de uso das mídias eletrônicas, bem como o conteúdo visualizado ou utilizado, principalmente quando a atividade envolve criação de conteúdo digital, jogos eletrônicos e assistir vídeos em sites como YouTube, pois podem ser indicativos de dificuldades comportamentais na infância.

O presente estudo também evidenciou que a associação entre tempo de uso de mídia eletrônica e problemas externalizantes está presente em ambos os sexos, com maior prevalência em meninas. Entretanto, quando o uso das mídias estava relacionado ao estudo ou trabalho as associações foram negativas, trazendo um conforto para a situação mundial vivida durante o momento de pandemia em que várias crianças passaram a ter acesso à educação virtualmente.

Quando a correlação foi feita por faixa etária, evidenciou-se que as crianças mais novas (7 a 9 anos) apresentam mais problemas de comportamento associados aos jogos eletrônicos (tanto com conteúdo violento, quanto jogos em geral). Já os pré-adolescentes (10 a 11 anos) tiveram mais correlações estatisticamente positivas em relação ao tempo dedicado assistir vídeos no YouTube. Considerando que os mais velhos podem estar sob menor monitorial parental durante a atividade e, com isso, podem acessar mais conteúdo que não é apropriado para a idade, conclui-se que é de extrema importância que os responsáveis acompanhem o uso das mídias eletrônicas feito por crianças de todas as faixas etárias.

Diante dos resultados obtidos no presente estudo, faz-se fundamental pensar no papel dos educadores na orientação aos pais quanto ao uso de mídias na infância. Os educadores podem ter um papel fundamental de esclarecer aos pais as diferenças nos diferentes tipos de mídia e impacto no comportamento, na importância do uso de mídias eletrônicas para as atividades escolares – não apenas no momento de isolamento social, bem como na necessidade do estabelecimento do plano de mídia

individualizado para cada membro da família, com monitoramento dos responsáveis quanto ao tempo de uso e conteúdo acessado.

Novos estudos devem ser realizados a fim de analisar os conhecimentos nas associações encontradas em função do sexo e faixa-etária das crianças. Sugere-se estudos longitudinais para o entendimento do efeito a longo prazo da pandemia COVID-19 em relação a problemas externalizantes, demais problemas comportamentais/emocionais e uso de aparelhos eletrônicos feito por crianças nesta faixa etária; além de contar com múltiplos informantes em relação aos problemas apresentados.

9. REFERÊNCIAS

AAP. American Academy of Pediatrics: Children, adolescents, and television. *Pediatrics*, v. 107, n. 2, p. 423-426, 2001.

AAP. Family Media Plan. Disponível em: <https://www.healthychildren.org/> Acesso em: 11 jul. 2020.

AAP. Media Use in School-Aged Children and Adolescents. *Pediatrics*, v. 138, n. 5, p. e20162592, 2016.

ACHENBACH, T. M. The classification of children's psychiatric symptoms: a factor-analytic study. *Psychological Monographs: general and applied*, v. 80, n. 7, p. 1, 1966.

ACHENBACH, T. M.; EDELBROCK, Craig S. The classification of child psychopathology: a review and analysis of empirical efforts. *Psychological bulletin*, v. 85, n. 6, p. 1275, 1978.

ACHENBACH, T. M. Manual for the Child Behavior Checklist/4-18 and 1991 profile. University of Vermont, Department of Psychiatry, 1991.

ACHENBACH, T. M.; HOWELL, C. T. Are American children's problems getting worse? A 13-year comparison. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, v. 32, n. 6, p. 1145-1154, 1993.

ACHENBACH, T. M.; RESCORLA, L. A. Manual for the ASEBA School-Age Forms and Profiles. Burlington, VT: University of Vermont, Research Center for Children, Youths, and Families, 2001.

ACHENBACH, T. M.; BECKER, A.; DÖPFNER, M.; HEIERVANG, E.; ROESSNER, V.; STEINHAUSEN, H. C.; ROTHENBERGER, A. Multicultural assessment of child and adolescent psychopathology with ASEBA and SDQ instruments: research findings, applications, and future directions. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, v. 49, n. 3, p. 251-275, 2008.

ACHENBACH, T. M. Media Activity Form - Parent Report. Burlington, VT: University of Vermont, Research Center for Children, Youths, and Families, 2018.

AGÊNCIA NACIONAL DE COMUNICAÇÃO. Whatsapp é principal fonte de informação do brasileiro diz pesquisa. 2019. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2019-12/whatsapp-e-principal-fonte-de-informacao-do-brasileiro-diz-pesquisa>. Acesso em: 12 nov, 2020.

ALVARENGA, P. A.; WEBER, L. N. D.; BOLSONI-SILVA, A. T. Cuidados parentais e desenvolvimento socioemocional na infância e na adolescência: uma perspectiva analítico-comportamental. **Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva**, [S. l.], v. 18, n. 1, p. 4-21, 2016. DOI: 10.31505/rbtcc.v18i1.827. Disponível em: <http://www.usp.br/rbtcc/index.php/RBTCC/article/view/827>. Acesso em: 24 jan. 2021.

ANDERSON, C. A.; CARNAGEY, Nicholas L.; EUBANKS, Janie. Exposure to violent media: The effects of songs with violent lyrics on aggressive thoughts and feelings. *Journal of personality and social psychology*, v. 84, n. 5, p. 960, 2003.

ANDERSON, C. A.; SHIBUYA, A.; IHORI, N.; SWING, E. L.; BUSHMAN, B. J.; SAKAMOTO, A.; ROTHSTEIN, H. R.; SALEEM, M. Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological bulletin*, v. 136, n. 2, p. 151, 2010.

ANDERSON, C. A.; SUZUKI, K.; SWING, E. L.; GROVES, C. L.; GENTILE D. A.; PROT, S.; LAM C. P.; SAKAMOTO, A.; HORIUCHI, Y.; KRAHÉ, B.; JELIC, M.; LIUGING, W.; TOMA, R.; WARBURTON, W. A.; ZHANG, X.; TAJIMA, S.; QING, F.; PETRESCU, P. Media violence and other aggression risk factors in seven nations. *Personality and Social Psychology Bulletin*, v. 43, n. 7, p. 986-998, 2017.

ANSELMINI, L.; PICCININI, C. A.; BARROS, F. C.; LOPES, R. S. Psychosocial determinants of behaviour problems in Brazilian preschool children. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, v. 45, n. 4, p. 779-788, 2004.

APA-AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais, DSM-5. Porto Alegre: Artmed, p. 33-41, 2014.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE EMPRESAS DE PESQUISA (ABEP). Critério de Classificação Econômica Brasil. 2019. Disponível em: http://www.abep.org/criterioBr/01_cceb_2019.pdf. Acesso em: 28 nov. 2020

AUSTRALIAN GOVERNMENTAL DEPARTMENT OF HEALTH. Move and play every day national physical activity recommendations for children 0–5 years. Australian Governmental, Department of Health, 2010.

BOLSONI-SILVA, A. T.; DEL PRETTE, A. Problemas de comportamento: um panorama da área. Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva, São Paulo, v. 5, n. 2, p. 91-103, 2003.

BORDIN, I. A. S.; MARI, J. J.; CAEIRO, M. F. Validação da versão brasileira do “Child Behavior Checklist” (CBCL): Dados preliminares. Revista ABP-APAL, v. 17, p. 55-66, 1995.

BORDIN, I. A.; ROCHA, M. M.; PAULA, C. S.; TEIXEIRA, M. C.; ACHENBACH, T. M.; RESCORLA, L. A. et al. Child Behavior Checklist (CBCL), Youth Self-Report (YSR) and Teacher's Report Form (TRF): an overview of the development of the original and Brazilian versions. Cad. Saúde Pública, v. 29, p. 13-28, 2013.

BRANDÃO, I. A.; WHITAKER, M. C. O.; OLIVEIRA, M. M. C.; LESSA, A. B. S. L.; LOPES, T. F. S.; CAMARGO, C. L. D.; SILVA, J. C.; MORAES, J. A. S. D. Jogos eletrônicos na atenção à saúde de crianças e adolescentes: revisão integrativa. Acta Paulista de Enfermagem, v. 32, n. 4, p. 464-469, 2019.

BRASIL, H. H. A.; BORDIN, I. A. Convergent validity of K-SADS-PL by comparison with CBCL in a Portuguese-speaking outpatient population. BMC Psychiatry, v. 10, p. 83, 2010.

BROOKS, S. K.; WEBSTER, R. K.; SMITH, L. E.; WOODLAND, L.; WESSELY, S.; GREENBERG, N.; RUBIN, G. J. The psychological impact of quarantine and how to reduce it: rapid review of the evidence. The Lancet, 2020.

BYEON, H.; HONG, S. Relationship between television viewing and language delay in toddlers: evidence from a Korea national cross-sectional survey. PLoS one, v. 10, n. 3, p. e0120663, 2015.

CAMPBELL, S. B.; SPIEKER, S.; BURCHINAL, M.; POE, M. D.; NICHD I. Trajectories of aggression from toddlerhood to age 9 predict academic and social functioning through age 12. Journal of Child Psychology and Psychiatry, v. 47, n. 8, p. 791-800, 2006.

CELLINI, N.; CANALE, N.; MIONI, G.; COSTA, S. Changes in sleep pattern, sense of time and digital media use during COVID-19 lockdown in Italy. Journal of Sleep Research, p. e13074, 2020.

CHASSIAKOS, Y. L. R.; RADESKY, J.; CHRISTAKIS, D.; MORENO, M. A.; CROSS, C. Children and adolescents and digital media. Pediatrics. v. 138, n. 5, p. e20162593, 2016.

CHRISTAKIS, D. A.; GARRISON, M. M.; HERRENKOHL, T.; HAGGERTY, K.; RIVARA, F. P.; ZHOU, C.; LIEKWEG, K. Modifying media content for preschool children: a randomized controlled trial. Pediatrics, v. 131, n. 3, p. 431-438, 2013.

CLEMENT, J. Countries with the most Instagram users 2020. www.statista.com. Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/578364/countries-with-most-instagram-users/>. Acesso em: 25 nov, 2020.

CONSELHO NACIONAL DE SAÚDE. Recomendação nº 027, de 22 de abril de 2020. Disponível em: <http://conselho.saude.gov.br/recomendacoes-cns/1132-recomendacao-n-027-de-22-de-abril-de-2020>. Acesso em: 11 jul. 2020.

COUTO, I. S. L. Prevalência de problemas de comportamento em estudantes de 11 a 17 anos em uma escola pública de Salvador. Dissertação (Mestrado)- Universidade Federal da Bahia, Instituto de Ciências da Saúde, Programa de Pós-Graduação em Processos Interativos dos Órgãos e Sistema. Salvador, p. 25. 2017.

CRONE, E. A.; KONIJN, E. A. Media use and brain development during adolescence. Nature communications, v. 9, n. 1, p. 1-10, 2018.

CURTIS, B. L.; ASHFORD, R. D.; MAGNUSON, K. I.; RYAN-PETTES, S. R. Comparison of smartphone ownership, social media use, and willingness to use digital interventions between generation z and millennials in the treatment of substance use: Cross-sectional questionnaire study. *Journal of medical Internet research*, v. 21, n. 4, p. e13050, 2019.

DELOACHE, J. S.; CHIONG, C.; SHERMAN, K.; ISLAM, N.; VANDERBORGHT, M.; TROSETH, G. L.; STROUSE, G. A.; O'DOHERTY, K. Do babies learn from baby media? *Psychological Science*, v. 21, n. 11, p. 1570-1574, 2010.

DESLANDES, S. F.; COUTINHO, T. O uso intensivo da internet por crianças e adolescentes no contexto da COVID-19 e os riscos para violências autoinflingidas. *Ciência & Saúde Coletiva*, v. 25, p. 2479-2486, 2020.

DIÁRIO OFICIAL DA UNIÃO. LEI Nº 13.979, DE 6 DE FEVEREIRO DE 2020. Disponível em: <http://www.in.gov.br/en/web/dou/-/lei-n-13.979-de-6-de-fevereiro-de-2020-242078735> . Acesso em: 12 jul. 2020.

DIÁRIO OFICIAL DA UNIÃO. Portaria nº 188, de 3 de fevereiro de 2020. Disponível em: <http://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-188-de-3-de-fevereiro-de-2020-241408388> . Acesso em: 11 jul. 2020.

DIÁRIO OFICIAL DA UNIÃO. Portaria nº343, de 17 de março de 2020. Disponível em: <http://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-343-de-17-de-marco-de-2020-248564376> . Acesso em: 11 jul. 2020.

DIÁRIO OFICIAL ESTADO DE SÃO PAULO. Decreto nº 64.864, de 16 de março de 2020. Disponível em: http://diariooficial.imprensaoficial.com.br/nav_v5/index.asp?c=4&e=20200317&p=1 . Acesso em: 11 jul. 2020.

DIMOCK, M. Defining generations: Where Millennials end and Generation Z begins. *Pew Research Center*, v. 17, p. 1-7, 2019.

DOMINGUES-MONTANARI, S. Clinical and psychological effects of excessive screen time on children. *Journal of paediatrics and child health*, v. 53, n. 4, p. 333-338, 2017.

ELLIS, W. E.; DUMAS, T. M.; FORBES, L. M. Physically isolated but socially connected: Psychological adjustment and stress among adolescents during the initial COVID-19 crisis. **Canadian Journal of Behavioural Science/Revue canadienne des sciences du comportement**, v. 52, n. 3, p. 177, 2020.

EMERICH, D. R.; ROCHA, M. M.; SILVARES, E. F. M.; GONÇALVES, J. P. Diferenças quanto ao gênero entre escolares brasileiros avaliados pelo inventário de comportamentos para crianças e adolescentes (CBCL/6-18). **Psico**, v. 43, n. 3, p. 12, 2012.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. Sales, demographic and usage data. Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Washington, DC: Entertainment Software Association, 2020. Disponível em: https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2020/07/Final-Edited-2020-ESA_Essential_facts.pdf . Acesso em: 11 nov, 2020.

FERGUSON, C. J. Do angry birds make for angry children? A meta-analysis of video game influences on children's and adolescents' aggression, mental health, prosocial behavior, and academic performance. *Perspectives on psychological science*, v. 10, n. 5, p. 646-666, 2015.

FERNÁNDEZ-ARANDA, F.; CASAS, M.; CLAES, L.; BRYAN, D. C.; FAVARO, A.; GRANERO, R.; GUDIOL, C.; JIMÉNEZ-MURCIA, S.; KARWAUTZ, A.; LE GRANGE, D.; TCHANTURIA, K.; TREASURE, J.; MENCHÓN, J. M. COVID-19 and implications for eating disorders. *European Eating Disorders Review*, v. 28, n. 3, p. 239, 2020.

GHANDOUR, R. M.; SHERMAN, L. J.; VLADUTIU, C. J.; ALI, M. M.; LYNCH, S. E.; BITSKO, R. H.; BLUMBERG, S. J. Prevalence and treatment of depression, anxiety, and conduct problems in US children. *The Journal of Pediatrics*, 206, 256-267, 2019.

GOLBERSTEIN, E.; WEN, H.; MILLER, B. F. Coronavirus disease 2019 (COVID-19) and mental health for children and adolescents. *JAMA pediatrics*, 2020.

GOMIDE, P. C.; SALVO, C. G.; PINHEIRO, D. P. N.; SABBAG, G. M. Correlação entre práticas educativas, depressão, estresse e habilidades sociais. *Psico-USF*, 10(2):169-78, 2005.

GOTTI, E. S.; ARGONDIZZI, J. G. F.; FAZOLINO, N. E. L.; SANTOS, M. D.; SILVA, J. L.; OLIVEIRA, E. A.; BANACO, R. A. Ativação em casa: princípios de ativação comportamental para minimização dos efeitos do isolamento social. **Revista Brasileira de Análise do Comportamento**, S/L, v. 16, n. 1, 41-49, jul. 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufpa.br/index.php/rebac/article/view/9096/6396>. Acesso em: 19 de novembro de 2020.

GUEDES, D. P.; DESIDERÁ, R. A.; GONÇALVES, H. R. Prevalence of excessive screen time and correlates factors in Brazilian schoolchildren. *Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde*, v. 23, p. 1-10, 2018.

IBGEeduca. Uso de Internet, televisão e celular no Brasil, 2018. Disponível em: <https://educa.ibge.gov.br/criancas/brasil/2697-ie-ibge-educa/jovens/materias-especiais/20787-uso-de-internet-televisao-e-celular-no-brasil.html> .Acesso em: 8 nov, 2020.

JIAO, W. Y.; WANG, L. N.; LIU, J.; FANG, S. F.; JIAO, F. Y.; PETTOELLO-MANTOVANI, M.; SOMEKH, E. Behavioral and Emotional Disorders in Children during the COVID-19 Epidemic. *The Journal of Pediatrics*, 2020.

KEMP, S. Digital Report 2019: Essential Insights into How People Around the World Use the Internet Mobile Devices, Social Media and E-Commerce. Hootsuite. 2019. Disponível em: <https://p.widencdn.net/kqy7ii/Digital2019-Report-en>. Acesso em: 12 nov, 2020.

KIM, S. Y.; KIM, M. S.; PARK, B.; KIM, J. H.; CHOI, H. G. The associations between internet use time and school performance among Korean adolescents differ according to the purpose of internet use. *PLoS One*, v. 12, n. 4, p. e0174878, 2017.

KIRKORIAN, H. L.; CHOI, K.; PEMPEK, T. A. Toddlers' word learning from contingent and noncontingent video on touch screens. *Child development*, v. 87, n. 2, p. 405-413, 2016.

KISTNER, J. A. Sex differences in child and Adolescent psychopathology: an introduction to the special section. *Journal of Clinical Child & Adolescent Psychology*, v. 38, n. 4, p. 453-459, 2009.

KREMER, P.; ELSHAUG, C.; LESLIE, E.; TOUMBOUROU, J. W.; PATTON, G. C.; WILLIAMS, J. Physical activity, leisure-time screen use and depression among children and young adolescents. *Journal of science and medicine in sport*, v. 17, n. 2, p. 183-187, 2014.

LAGERCRANTZ, H. Connecting the brain of the child from synapses to screen-based activity. *Acta Paediatrica*, v. 105, n. 4, p. 352-357, 2016.

LAMBERT, E. W.; WAHLER, R. G.; ANDRADE, A. R.; BICKMAN, L. Looking for the disorder in conduct disorder. *Journal of abnormal psychology*, v. 110, n. 1, p. 110, 2001.

LAMIM-GUEDES, V. (org.). *A educação na Covid-19: a voz do docente*. São Paulo: Editora Na Raiz, 2020. Disponível em: <https://zenodo.org/record/4037300#.X8Qvd81KjIU> . Acesso em: 21 nov, 2020.

LAMPARD, A. M.; JURKOWSKI, J. M.; DAVISON, K. K. Social–cognitive predictors of low-income parents' restriction of screen time among preschool-aged children. *Health education & behavior*, v. 40, n. 5, p. 526-530, 2013.

LAURICELLA, A. R.; WARTELLA, E.; RIDEOUT, V. J. Young children's screen time: The complex role of parent and child factors. *Journal of Applied Developmental Psychology*, v. 36, p. 11-17, 2015.

LENHART, A.; DUGGAN, M.; PERRIN, A.; STEPLER, R.; RAINIE, H.; PARKER, K. *Teens, social media & technology overview 2015*. Disponível em: <https://www.pewresearch.org/internet/2015/04/09/teens-social-media-technology-2015/>. Acesso em: 09 nov, 2020.

LEVE, L. D.; KIM, H. K.; PEARS, K. C. Childhood temperament and family environment as predictors of internalizing and externalizing trajectories from ages 5 to 17. *Journal of abnormal child psychology*, v. 33, n. 5, p. 505-520, 2005.

LICATA, J. I.; BAKER, A. E. Updated guidelines on digital media use by children. *Journal of the American Academy of PAs*, v. 30, n. 4, p. 1-3, 2017.

LINHARES, M. B. M.; ENUMO, S. R. F. Reflexões baseadas na Psicologia sobre efeitos da pandemia COVID-19 no desenvolvimento infantil. **Estudos de Psicologia (Campinas)**, v. 37, 2020.

LINS, T.; ALVARENGA, P.; PAIXÃO, C.; ALMEIDA, E.; COSTA, H. Problemas externalizantes e agressividade infantil: uma revisão de estudos brasileiros. *Arquivos brasileiros de psicologia*, v. 64, n. 3, p. 57-75, 2012.

LISSAK, G. Adverse physiological and psychological effects of screen time on children and adolescents: Literature review and case study. *Environmental research*, v. 164, p. 149-157, 2018.

LIU, J. Prenatal and perinatal complications as predispositions to externalizing behavior. *Journal of Prenatal and Perinatal Psychology and Health*, v. 18, p. 301-312, 2004.

LOPRINZI, P. D.; DAVIS, R. E. Secular trends in parent-reported television viewing among children in the United States, 2001–2012. *Child: care, health and development*, v. 42, n. 2, p. 288-291, 2016.

MAIDEL, S.; VIEIRA, M. L. Parental mediation of internet use by children. *Psicologia em Revista*, v. 21, n. 2, p. 293-313, 2015.

MARAS, D.; FLAMENT, M. F.; MURRAY, M.; BUCHHOLZ, A.; HENDERSON, K. A.; OBEID, N.; GOLDFIELD, G. S. Screen time is associated with depression and anxiety in Canadian youth. *Preventive medicine*, v. 73, p. 133-138, 2015.

MARTINO, L. M. S. *Teoria das Mídias Digitais: linguagens, ambientes e redes*. Editora Vozes Limitada, 2014.

MEDEIROS, B. G.; PIMENTEL, C. E.; SARMET, M. M.; MARIANO, T. E. “Brutal Kill!” Violent video games as a predictor of aggression. *Psico-USF*, v. 25, n. 2, p. 261-271, 2020.

MCBRIDE, D. L. Risks and benefits of social media for children and adolescents. *Journal of pediatric nursing*, v. 26, n. 5, p. 498, 2011.

MINISTÉRIO DA SAÚDE. O que é COVID-19. Disponível em: <https://coronavirus.saude.gov.br/sobre-a-doenca#o-que-e-covid>. Acesso em: 11 jul. 2020.

MONDINI, L.; LEVY, R. B.; SALDIVA, S. R.; VENANCIO, S. I.; AZEVEDO AGUIAR, J.; STEFANINI, M. L. Overweight, obesity and associated factors in first grade schoolchildren in a city of the metropolitan region of São Paulo, Brazil. *Cadernos de Saude Publica*, v. 23, n. 8, p. 1825-1834, 2007.

MORENO, M. A.; GANNON, K. E. Social media and health. In: Rosen D, Joffe A, eds. *AM STARs Adolescent Medicine: State of the Art Reviews. Young Adult Health*. v. 24, n.3, p. 538–552, 2013.

MUNSON, J. A.; MCMAHON, R. J.; SPIEKER, S. J. Structure and variability in the developmental trajectory of children's externalizing problems: Impact of infant attachment, maternal depressive symptomatology, and child sex. *Development and Psychopathology*, v. 13, n. 2, p. 277-296, 2001.

NAGATA, J. M.; MAGID, H. S. A.; GABRIEL, K. P. Screen Time for Children and Adolescents During the Coronavirus Disease 2019 Pandemic. *Obesity*, [S.L.], v. 28, n. 9, p. 1582-1583, 7 ago. 2020.

NASCIMENTO, J. K. F.; NUNES, N. D. S. M.; ORSINI, M.; MUHLBAUER, J. F. E. Automutilação em adolescentes e adultos jovens na pandemia por covid-19: o relato de três casos. **Revista Augustus**, Rio de Janeiro, v. 25, n. 52, 112-122, nov. 2020. Disponível em: <https://revistas.unisuam.edu.br/index.php/revistaaugustus/article/view/674/355>. Acesso em: 19 de novembro de 2020.

NASLUND, J. A.; ASCHBRENNER, K. A.; MARSCH, L. A.; BARTELS, S. J. The future of mental health care: peer-to-peer support and social media. *Epidemiology and psychiatric sciences*, v. 25, n. 2, p. 113-122, 2016.

NORTHERNER, L. M.; TRENTACOSTA, C. J.; MCLEAR, C. M. Negative affectivity moderates associations between cumulative risk and at-risk toddlers' behavior problems. *Journal of child and family studies*, v. 25, n. 2, p. 691-699, 2016.

OLIVEIRA, J. J. R.; SIQUEIRA, D. B. F. Efeitos negativos decorrentes dos transtornos do sono no processo de aprendizagem infantil. *REVISTA CIENTÍFICA DA ESCOLA ESTADUAL DE SAÚDE PÚBLICA DE GOIÁS" CÂNDIDO SANTIAGO"*, v. 6, n. 3, p. e6000011-e6000011, 2020.

ORGANIZAÇÃO PAN-AMERICANA DA SAÚDE. Considerações sobre ajustes às medidas de distanciamento social e relativas a viagens relacionadas à pandemia da COVID-19. Disponível em: https://www.paho.org/bra/index.php?option=com_docman&view=download&slug=apresentacao-consideracoes-distanciamento-social&Itemid=965 . Acesso em: 11 jul. 2020.

OWENS, E. B.; SHAW, D. S. Predicting growth curves of externalizing behavior across the preschool years. *Journal of abnormal child psychology*, v. 31, n. 6, p. 575-590, 2003.

PACHECO, J.; ALVARENGA, P.; REPPOLD, C.; PICCININI, C. A.; HUTZ, C. S. Estabilidade do comportamento anti-social na transição da infância para a adolescência: uma perspectiva desenvolvimentista. *Psicologia: reflexão e crítica*, v. 18, n. 1, p. 55-61, 2005.

PAGANI, L. S.; FITZPATRICK, C.; BARNETT, T. A. Early childhood television viewing and kindergarten entry readiness. *Pediatric research*, v. 74, n. 3, p. 350-355, 2013.

PATIAS, N. D.; SIQUEIRA, A. C.; DIAS A. C. G. Bater não educa ninguém! Práticas educativas parentais coercitivas e suas repercussões no contexto escolar. *Educação e Pesquisa*, São Paulo, v. 38, n. 04, p. 981-996, 2012.

PEREIRA, M. D.; OLIVEIRA, L. C.; COSTA, C. F. T.; BEZERRA, C. M. O.; PEREIRA, M. D.; SANTOS, C. K. A.; DANTAS, E. H. M. A pandemia da COVID-19, o isolamento social, consequências na saúde mental e estratégias de enfrentamento: uma revisão

integrativa. *Research, Society and Development*, v. 9, n. 7, p. e652974548-e652974548, 2020.

PERRIN, A.; ANDERSON, M. Share of US adults using social media, including Facebook, is mostly unchanged since 2018. *Pew Research Center*, v. 10, 2019.

PESCE, R. P. Problemas de comportamento externalizantes na infância. A violência em foco. Tese de doutorado apresentada à Pós-Graduação em Saúde Pública da Escola Nacional de Saúde Pública ENSP –FIOCRUZ. Rio de Janeiro, 2009.

PORTAL MEC. Parecer Homologado Parcialmente Cf. Despacho do Ministro, publicado no D.O.U. de 1º/6/2020, Seção 1, Pág. 32. Ver Parecer CNE/CP nº 9/2020. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=145011-pcp005-20&category_slug=marco-2020-pdf&Itemid=30192 . Acesso em: 11 jul. 2020.

PRENSKY, M. Digital natives, digital immigrants. *On the horizon*, v. 9, n. 5, 2001.

PRENSKY, M. Não me atrapalhe, mãe: Eu estou aprendendo. São Paulo: Phorte, p. 320, 2010.

RIDEOUT, V. *The Common Sense census: media use by tweens and teens*. San Francisco: Common Sense Media. 2015.

RIDEOUT, V. J.; ROBB, M. B. *The common sense census: Media use by tweens and teens*. Common Sense Media, 2019.

RIVERA, I. R.; SILVA, M. A. M. D.; SILVA, R. D.; OLIVEIRA, B. A. V. D.; CARVALHO, A. C. C. Physical inactivity, TV-watching hours and body composition in children and adolescents. *Arquivos brasileiros de cardiologia*, v. 95, n. 2, p. 159-165, 2010.

ROBERTSON, L. A.; MCANALLY, H. M.; HANCOX, R. J. Childhood and adolescent television viewing and antisocial behavior in early adulthood. *Pediatrics*, v. 131, n. 3, p. 439-446, 2013.

ROCHA, M. M.; RESCORLA, L. A.; EMERICH, D. R.; SILVARES, E. F. M.; BORSA, J. C.; ARAÚJO, L. S. et al. Behavioral/Emotional Problems in Brazilian Children: Findings from Parents' Reports on the Child Behavior Checklist. *Epidemiology and Psychiatric Sciences*, v. 22, p. 329-338, 2013.

ROSEBERRY, S.; HIRSH-PASEK, K.; GOLINKOFF, R. M. Skype me! Socially contingent interactions help toddlers learn language. *Child development*, v. 85, n. 3, p. 956-970, 2014.

SAMEROFF, A. J.; HAITH, M. M. *The five to seven year shift*. London: The University of, 1996.

SILVARES, E. F. M.; SOUZA, C. L. Discórdia conjugal: distúrbios psicológicos infantis e avaliação diagnóstica comportamental-cognitiva. *Psicologia: Teoria e Prática*, 10(1):200-213, 2008.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. Manual de Orientação #Menos Telas #Mais Saúde. 2019. Disponível em: https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/22246c-ManOrient_-_MenosTelas_MaisSaude.pdf. Acesso em: 25 nov, 2020.

TIBÉRIO, S. F.; MIZAEL, T. M.; LUIZ, F. B.; ROCHA, C. A. A.; ARAÚJO, S. A.; SANTOS, A. M.; TERHOC, G. B.; GUARNIERI, L. P.; JÚNIOR, A. R. F.; HUNZIKER, M. H. L. A NATUREZA COMPORTAMENTAL DA PANDEMIA DA COVID-19. *Revista Brasileira de Análise do Comportamento*, v. 16, n. 1, 2020.

UNESCO. COVID-19 educational disruption and response. 2020. Disponível em: <https://en.unesco.org/news/covid-19-educational-disruption-and-response>. Acesso em: 26 nov, 2020.

WALLAROOMEDIA. TikTok Statistics – Updated October 2020. 2020. Disponível em: <https://wallaroomedia.com/blog/social-media/tiktok-statistics/>. Acesso em 12 nov, 2020.

WANG, C.; PAN, R.; WAN, X.; TAN, Y.; XU, L.; HO, C. S.; HO, R. C. Immediate psychological responses and associated factors during the initial stage of the 2019

coronavirus disease (COVID-19) epidemic among the general population in China. International journal of environmental research and public health, v. 17, n. 5, p. 1729, 2020.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age: web annex: evidence profiles. World Health Organization, 2019.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. Mental health and psychosocial considerations during the COVID-19 outbreak, 18 March 2020. World Health Organization, 2020.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. Physical activity and young people. Disponível em: <https://www.who.int/teams/health-promotion/physical-activity/physical-activity-and-young-people> .Acesso em: 11 jul. 2020.

XIANG, M.; ZHANG, Z.; KUWAHARA, K. Impact of COVID-19 pandemic on children and adolescents' lifestyle behavior larger than expected. Progress in Cardiovascular Diseases, 2020.

ZAHN-WAXLER, C.; SHIRTCLIFF, E. A.; MARCEAU, K. Disorders of childhood and adolescence: Gender and psychopathology. Annu. Rev. Clin. Psychol., v. 4, p. 275-303, 2008.

10. ANEXOS

Anexo 1 - Aprovação pelo Comitê de Ética em Pesquisa

UNIVERSIDADE
PRESBITERIANA MACKENZIE



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: Uso de mídias eletrônicas dentre crianças e adolescentes e associação com desempenho escolar, características familiares e problemas emocionais/comportamentais

Pesquisador: Marina Monzani da Rocha

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 18140719.1.0000.0084

Instituição Proponente: Universidade Presbiteriana Mackenzie

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 3.584.187

Apresentação do Projeto:

As informações elencadas nos campos "Apresentação do Projeto", "Objetivo da Pesquisa" e "Avaliação dos Riscos e Benefícios" foram retiradas do arquivo Informações Básicas da Pesquisa "PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1381493.pdf"

introdução:

As taxas de uso de aparelhos eletrônicos estão crescendo ao redor do mundo. Segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), nos anos de 2016 e 2017, a taxa de domicílios que utilizavam a internet aumentou de 69,3% para 74,9% respectivamente, e a presença de telefones móveis cresceu, passando de 92,6% para 93,2% nos mesmos anos. No grupo de pessoas com 10 anos ou mais, a parcela que tinha

celular para uso pessoal passou de 77,1% (2016) para 78,2% (2017), e, adicionalmente, 71,2% das crianças entre 10 a 13 anos afirmaram ter usado a internet pelo menos uma vez nos últimos três meses no ano de 2017, comparado com o valor de 66,3% no ano anterior (IBGE, 2018). Diante deste fenômeno, faz-se importante discutir os impactos que o uso de mídias eletrônicas pode ter nas crianças e adolescentes. A American Academy of Pediatrics (AAP), em 2001, estabeleceu uma

Endereço: Rua Da Consolação nº896 - Ed João Calvino 4º andar sala 400
Bairro: HIGIENOPOLIS CEP: 01.302-907
UF: SP Município: SAO PAULO
Telefone: (11)2766-7615 E-mail: prpg.pesq.etica@mackenzie.br

UNIVERSIDADE
PRESBITERIANA MACKENZIE



Continuação do Parecer: 3.584.187

TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLEresponsaveis7a11a.docx	09/09/2019 17:13:17	Marina Monzani da Rocha	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLEInstituicao.docx	09/09/2019 17:13:06	Marina Monzani da Rocha	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	ProjetoMAF09092019CEP.pdf	09/09/2019 17:12:35	Marina Monzani da Rocha	Aceito
Folha de Rosto	maffolhaderosto.pdf	30/07/2019 15:52:33	Marina Monzani da Rocha	Aceito
Outros	CartaEncaminhamento.jpeg	15/07/2019 15:48:56	Marina Monzani da Rocha	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

SAO PAULO, 18 de Setembro de 2019

Assinado por:
SOLANGE TELES DA SILVA
(Coordenador(a))

Endereço: Rua Da Consolação nº896 - Ed João Calvino 4º andar sala 400
Bairro: HIGIENOPOLIS CEP: 01.302-907
UF: SP Município: SAO PAULO
Telefone: (11)2766-7615 E-mail: prpg.pesq.etica@mackenzie.br

Anexo 2 - Ficha de dados sociodemográficos

I. Dados da criança. Identificação (para uso do projeto, preenchido pelo pesquisador):

1. Nome

2. Sexo

- Masculino

- Feminino

3. Data de Nascimento

4. Idade:

5. Nos últimos 6 meses, você levou seu filho em algum profissional de saúde mental (Ex: Psicólogo, Psiquiatra, Psicopedagogo, Fonoaudiólogo, Terapeuta Ocupacional etc.)?

- Sim

- Não

II. Dados do respondente – Indicar tipo de relação:

1. Nome

2. Situação no mercado de trabalho:

- Emprego fixo remunerado (carteira assinada)

- Emprego fixo remunerado (sem carteira assinada)

- Autônoma

- Do lar

- Desempregada

- Aposentada ou Pensionista

3. Em qual estado vocês moram?

4. Quantidade de automóveis de passeio exclusivamente para uso particular

5. Quantidade de funcionários mensalistas, CONSIDERANDO apenas os que trabalham pelo menos 5 dias na semana

6. Quantidade de máquinas de lavar roupa, EXCLUINDO tanquinho

7. Quantidade de DVDs, CONSIDERANDO qualquer aparelho que leia DVD, excluindo DVD de automóvel

8. Quantidade de geladeiras

9. Quantidade de freezers independentes ou parte da geladeira duplex

10. Quantidade de microcomputadores CONSIDERANDO computadores de mesa, laptops, notebooks e notebooks e DESCONSIDERANDO tablets, Smartphones ou palm
11. Quantidade de lava-louça
12. Quantidade de forno de micro-ondas
13. Quantidade de motocicletas, EXCLUINDO as usadas exclusivamente para fins profissionais
14. Quantidade de máquinas secadoras de roupa, CONSIDERANDO lava e seca
15. A água utilizada na residência é proveniente de:
- Rede geral de distribuição
 - Poço ou nascente
 - Outros
16. Considerando a rua em frente ao domicílio, você diria que a rua é:
- Asfaltada/Pavimentada
 - Terra ou Cascalho
 - Prefiro não responder
17. Qual é o grau de instrução do (a) chefe da família, considera como chefe da família a pessoa que mais contribui para a renda da residência
- Analfabeto/Fundamental I incompleto
 - Fundamental I completo/ Fundamental II incompleto
 - Fundamental II completo/ Ensino médio incompleto
 - Ensino Médio completo/Superior Incompleto
 - Superior completo
 - Prefiro não responder