



Evento: XXXIII Seminário de Iniciação Científica ▾

A PERDA DO BRINCAR E A ADULTIZAÇÃO INFANTIL A PARTIR DA EXPOSIÇÃO ÀS TELAS E ÀS MÍDIAS DIGITAIS¹

Miria Almeida², Roseane Scot Viana³.

¹ Escrita desenvolvida a partir dos interesses de pesquisa dos autores, o brincar e a infância, em intersecção com temas contemporâneos.

² Graduada em Psicologia pela Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul.

³ Discente do curso de Psicologia da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul.

INTRODUÇÃO

A exposição às telas tem sido uma preocupação de longa data por parte das instituições que se dedicam a compreender as infâncias e seus desenvolvimentos. A Sociedade Brasileira de Pediatria, desde 2016, produz materiais educativos e informativos sobre a exposição de crianças às telas, destinados à profissionais pediatras, a educadores e pais. Compreende que

A aceleração das redes sociais pela Internet com a multiplicação do acesso aos vários aplicativos e jogos online direcionados às crianças e adolescentes, requer cada vez mais o alerta e a atenção de todos que lidam com as tarefas de responsabilidade dos cuidados de saúde durante a infância e a adolescência, principalmente dos pediatras. (Sociedade Brasileira de Pediatria, 2024, p. 1-2).

A exposição indiscriminada às telas, segundo a Sociedade Brasileira de Pediatria (2024) pode acarretar consequências fisiológicas como o bloqueio da liberação da melatonina, o que contribui para distúrbios do sono, com prevalência de pesadelos e terrores noturnos, assim como aumento de sonolência durante o dia, alterações cognitivas, como na memória e concentração, que se associa com sintomas de Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH). A prevalência do estresse pelo uso contínuo de fones de ouvido em volumes inadequados, podendo causar perda auditiva. Também entendem que as recompensas como os pontos e os *likes* dos jogos e das redes sociais estão relacionados com o neurotransmissor dopamina, o que acarreta no desenvolvimento de comportamentos impulsivos para o alívio do tédio, do estresse e da depressão, o que dificulta a construção de mecanismos de enfrentamento dessas condições pela própria criança ou adolescente.

Diante disso, da exposição às telas de forma precoce, percebe-se que as crianças e adolescentes perdem algo essencial ao desenvolvimento, o brincar, que possibilita o exercício



da imaginação, da comunicação e das relações sociais, assim como a construção de vínculos afetivos, como apresentaremos neste resumo expandido. O influenciador Felipe Bressanim Pereira (Felca), em entrevista ao Fantástico, no dia 17 de agosto de 2025, disse entender adultização como “É quando você priva a criança do livre brincar e insere ela no mundo dos adultos”, de forma especial, ao que se refere à sexualização desses corpos e sua exposição nas redes sociais.

Com isso em vista, temos como objetivo entender como o brincar se relaciona com o desenvolvimento emocional, a partir de Winnicott. E como pergunta de pesquisa: Como a exposição inadequada e inadvertida às telas produzem a perda do brincar e promovem a adultização infantil? Não tendo como ideia esgotar as discussões desse tema.

METODOLOGIA

Este resumo expandido utiliza-se da metodologia da pesquisa documental, que, segundo Gil (2002), oportuniza a pesquisa de diferentes materiais, como recursos que não se detém apenas aqueles de cunho bibliográfico. Assim, utilizamos como base para o desenvolvimento dessa pesquisa: livros, materiais digitais, como alguns manuais da Sociedade Brasileira de Pediatria, disponíveis em meio eletrônico e um vídeo postado no YouTube, do influenciador digital Felca, que teve grande repercussão no mês de agosto de 2025.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No dia 6 de agosto de 2025 o influenciador digital Felca postou em sua conta do YouTube o vídeo intitulado “adultização”, que, no momento em que escrevemos esse resumo¹, consta com mais de 46 milhões de visualizações. Nesse vídeo, Felca (2025) promove uma exposição de perfis das redes sociais, como *Tik Tok* e *Instagram*, que promovem uma adultização de crianças e adolescentes por parte de seus responsáveis ou pessoa de confiança da família, a fim de monetizar com a encenação de comportamentos tipicamente de adultos (em maioria de cunho sexual). Assim, demonstra como essas práticas são perigosas, colocando esses indivíduos, em sua maioria meninas, na mira de predadores sexuais, que alimentam suas redes e algoritmos com conteúdos de menores de idade.

¹ Dia 18 de agosto, às 19h53min.



Diante disso, com a internet sendo um ambiente permeado por diferentes pessoas, com diversos interesses, destacamos a importância de proteger as crianças e adolescentes (fisicamente, fisiologicamente, psicologicamente, socialmente e emocionalmente) desse universo, tanto pelo que já trouxemos nesse resumo expandido quanto pelas construções da teoria winnicottiana psicanalítica a respeito do desenvolvimento infantil, que resgatamos a seguir.

Assim sendo, durante os primeiros tempos de vida do ser humano, inicia-se a construção do vínculo mãe-bebê², descrito por Winnicott (2021) como um ambiente facilitador suficientemente bom. Essa construção significa que no ambiente existe a possibilidade de um investimento advindo da mãe, como o investimento afetivo e, também, através da função de maternagem (dos cuidados com a alimentação, com a higiene e o bem-estar). Nesse sentido, havendo uma adaptação da mãe diante das necessidades básicas do bebê, ela também está lhe oferecendo condições para o seu desenvolvimento emocional. Conforme Winnicott:

As mães se tornam capazes de se colocar na pele da criança, por assim dizer. Em outras palavras, elas desenvolvem uma capacidade incrível de identificação com o bebê, e isso lhes possibilita ir ao encontro das necessidades da criança de um modo que **máquina nenhuma seria capaz de imitar**, algo que não dá para ser ensinado (Winnicott, 2020, p. 49, grifo nosso).

O cuidado, inerente à função de maternagem no ambiente facilitador, aproxima-se do brincar, referido a possibilitar à criança experimentar, expressar-se e sentir-se segura (Winnicott, 2020). Assim como o cuidado, o brincar atua como forma de comunicação, sustentada pela presença da mãe - inicialmente; surge o brincar, tornando-se, muitas vezes, um sinônimo de amor.

Tendo em vista que o brincar é uma ferramenta auxiliar na comunicação da criança com o mundo, relacionado ao desenvolvimento do Self verdadeiro (Winnicott, 1975), observa-se que, a comunicação que também permeia a vida adulta do sujeito (mas essa sendo passível de expressão verbal), na infância, se manifesta, antes mesmo da fala, no brincar. Por conta disso, quando se imagina a perda ou diminuição dessa forma de comunicação, onde a

² Nesse resumo resgatamos o termo “mãe” para manter a fidedignidade com a teoria winnicottiana dos textos pesquisados, mas Winnicott entende que essa função não restringe-se apenas a figura da mulher/mãe, podendo ser representada por aquele que se dedica aos cuidados do bebê, independentemente do gênero.



criança se expressa e escoar seus sentimentos (Winnicott, 1975), pode-se pensar que, em seu lugar, a criança poderá buscar por outros meios que podem impossibilitar à criança uma relação ativa e simbólica, como no caso das telas e mídias digitais, que tendem a contribuir para a adultização da criança, expondo-a a experiências para as quais ainda não possui estrutura psíquica suficiente para entender e elaborar (Puccinelli; Marques; Lopes, 2023).

Deste modo, as crianças que são expostas de modo precoce às telas e atividades que reduzem o tempo de interação presencial, podem reduzir as atividades próprias da infância, ou até terem a infância perdida (Puccinelli; Marques; Lopes, 2023). Antes mesmo deste período, coloca-se em risco o desenvolvimento afetivo dos bebês, que depende primordialmente do contato e interação física, como o olhar e o toque (Winnicott, 2020). Considera-se que as interações dos sujeitos com o seus ambientes influenciam como o sujeito desenvolve-se, e quais são os atravessamentos desse processo e essa perda do brincar em troca do uso das telas pode favorecer um processo de adultização.

Conforme ressalta Puccinelli, Marques e Lopes (2023 p. 3), “[...] hoje, a literatura sugere que essa temática é muito mais complexa, pois além do tempo de uso, variáveis como o tipo de conteúdo acessado, uso passivo ou ativo, segurança digital e mediação do adulto também necessitam ser consideradas”. E conforme o Estatuto da Criança e do Adolescente (Brasil, 1990), é dever da família, da sociedade e do Estado a proteção dos direitos da criança, incluindo o direito ao desenvolvimento saudável e à proteção contra qualquer forma de negligência. Assim, é de responsabilidade dos adultos garantir que a criança tenha preservado seu tempo e espaço de infância, assegurando um ambiente que favoreça a vivência do brincar como experiência no desenvolvimento afetivo e de sua subjetividade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do que trouxemos, entendemos que existem diversos desafios quando se visualiza a infância e adolescência. O brincar, enquanto ação auxiliar no desenvolvimento emocional e na constituição do Self, encontra-se em risco de ser substituído por formatos de interações com máquinas, cujas não respeitam o tempo psíquico da criança e do adolescente.

Nessa direção, compreendemos que existem diversos desafios envolvendo o desenvolvimento emocional e psíquico de crianças e adolescentes no que tange a exposição às telas. Desafios esses que não se limitam a serem expostas passivamente, como resgatado a



partir do referencial psicanalítico de Winnicott, mas a partir de uma perspectiva da adultização, no qual as crianças e adolescentes tornam-se (são induzidas) agentes na produção de conteúdos adultizados, como os denunciados por Felca (2025), em que meninas (majoritariamente) tornam-se alvos de uma rede virtual de pedofilia.

Com isso, entendemos que o brincar tem direta relação com o desenvolvimento emocional de crianças e adolescentes, e a exposição inadvertida às telas produzem uma substituição do brincar pelas interações virtuais, tanto de forma passiva (assistindo) como ativa (produzindo conteúdos, jogando online), introduzindo precocemente a criança e o adolescentes no universo adulto, permeado pelas violências e conteúdos sensíveis.

Palavras-chave: Adultização. Brincar. Telas. Infâncias. Psicanálise.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. **Lei nº 8.069**, de 13 de julho de 1990. Estatuto da Criança e do Adolescente. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 16 jul. 1990. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18069.htm. Acesso em: 18 ago. 2025.

FELCA. **Adultização**. 6 de agosto de 2025. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FpsCzFGL1LE>. Acesso em: 15 ago. 2025.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Editora Atlas, 2002.

PUCCINELLI, M. F.; MARQUES, F. M.; LOPES, R. de C. S. **Telas na infância**: postagens de especialistas em grupos de cuidadores no Facebook. *Psicologia: Ciência e Profissão*, v. 43, e253741, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1982-3703003253741>. Acesso em: 16 ago. 2025.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. **#Menos telas #Mais Saúde** - Atualização 2024-. Manual de Orientação. Grupo de Trabalho Saúde na Era Digital (Gestão 2022 - 2024) Nº 163, 13 de agosto de 2024. Disponível em: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjB87DN_4yPAxV7qpUCHRBCJaMQFnoECBgOAO&url=https%3A%2F%2Fwww.sbp.com.br%2Ffileadmin%2Fuser_upload%2F24604c-MO_MenosTelas_MaisSaude-Atualizacao.pdf&usq=AOvVaw2gOF6NDI70z-68tXyBqXjE&opi=89978449. Acesso em: 15 ago. 2025.

WINNICOTT, D. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

WINNICOTT, D. **Os bebês e suas mães**. São Paulo: UBU, 2020.

WINNICOTT, D. **Tudo começa em casa**. São Paulo: UBU, 2021.