**FACULDADE DE ENFERMAGEM NOVA ESPERANÇA LTDA.
CURSO DE BACHARELADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

CARLYANDERSON DE SOUZA FERREIRA

**O IMPACTO DO USO EXAGERADO DE TELAS NO DESENVOLVIMENTO DA
COORDENAÇÃO MOTORA DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES**

JOÃO PESSOA

2024

CARLYANDERSON DE SOUZA FERREIRA

**O IMPACTO DO USO EXAGERADO DE TELAS NO DESENVOLVIMENTO DA
COORDENAÇÃO MOTORA DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES**

Trabalho de Conclusão de Curso do Curso de Educação Física, apresentado a banca examinadora da FACENE/FAMENE.

Área de pesquisa: Construção do Conhecimento em Educação Física

Orientador: Prof. Dr. Theodan Stephenson Cardoso Leite

JOÃO PESSOA

2024

F44i

Ferreira, Carlyanderson de Souza

O impacto do uso exagerado de telas no desenvolvimento da coordenação motora de crianças e adolescentes / Carlyanderson de Souza Ferreira. – João Pessoa, 2024.

19f.

Orientador: Prof^o. Dr. Theodan Stephenson Cardoso Leite.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) – Faculdade Nova Esperança – FACENE.

1. Desempenho Psicomotor. 2. Tempo de Tela. 3. Crescimento e Desenvolvimento. I. Título.

CDU: 796

**O IMPACTO DO USO EXAGERADO DE TELAS NO DESENVOLVIMENTO DA
COORDENAÇÃO MOTORA DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES**

João Pessoa, 2024

Trabalho de conclusão de curso apresentado pelo(a) aluno(a) **CARLYANDERSON DE SOUZA FERREIRA**, do Curso de Bacharelado em Educação Física, tendo obtido o conceito de _____, conforme a apreciação da Banca Examinadora constituída pelos professores:

Prof. Dr. Theodan Stephenson Cardoso Leite
Orientador

Prof. Me. Jean Paulo Guedes Dantas
Membro da banca

Prof. Dr. Alcideimar Lisboa De Carvalho Junior
Membro da banca

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, pois sem Ele nada desse sonho seria possível. Ele me deu forças para não desistir e para ter esperança nos meus dias mais difíceis. Agradeço à minha família, que fez de tudo em prol da minha formação, à minha mãe, que viveu o sonho dessa graduação, sempre ao meu lado, me apoiou em todas as minhas decisões e foi a pessoa que tornou tudo isso possível. Agradeço ao meu pai, que sempre foi um guerreiro e fez e faz de tudo pela família. Por todo o sacrifício e tudo o que foi feito, não só pela minha formação, mas principalmente pela minha criação, onde ele nunca deixou faltar nada. Agradeço à minha noiva por todos os momentos que passamos juntos e por nunca me deixar desacreditar da minha capacidade. Agradeço ao professor Theodan, que, infelizmente, não tive a oportunidade de me aproximar e conhecer melhor no início da minha formação acadêmica, mas agradeço por todo o apoio e por todos os conselhos, não só na vida acadêmica, mas principalmente na vida pessoal. Agradeço ao meu colega de turma Elmo, pois sem ele minha formação não seria possível. Ele me deu todo o apoio para que eu conseguisse enfrentar todos os desafios. Gostaria de agradecer a todos os professores pelo empenho e pelo conteúdo passado nas aulas. Agradeço aos meus colegas de turma por todos os momentos compartilhados nos últimos anos. E, por fim, agradeço a mim por nunca ter desistido, apesar dos desafios e impedimentos da vida.

RESUMO

Na sociedade atual se tem uma crescente preocupação com relação ao tempo passado atrás das telas, crianças tem cada vez mais deixando a pratica de atividades que necessitam de movimento corporal por tempo passado jogando games ou navegando em redes sociais de forma displicente, e com isso temos a meio preocupação com o tempo gastos relação as telas e o quanto isso impacta no desenvolvimento da coordenação motora, essa pesquisa é importante para descobrir o quando isso influencia no desenvolvimento motor do indivíduo e para acrescentar mais conhecimento sobre o assunto, o estudo identificou possíveis deficiências na coordenação motora que podem estar associadas ao uso excessivo de dispositivos com tela, Com uma metodologia de revisão bibliográfica, analisaram-se estudos relevantes encontrados em bases de dados como Pubmed, Scielo e Google Acadêmico. A síntese desses estudos nos permitiu compreender melhor o impacto do tempo de tela no desenvolvimento da coordenação motora e fornecer melhor compreensão importantes para intervenções e políticas públicas voltadas para a saúde infantil. Em suma, este estudo fornece fatos relacionados ao tema, destacando tanto os possíveis benefícios quanto os riscos do uso excessivo de dispositivos com tela no desenvolvimento motor de crianças e adolescentes, com o objetivo de promover uma abordagem equilibrada e saudável ao uso dessas tecnologias. A exposição prolongada às telas também poderia afetar a motivação intrínseca para a prática de atividades físicas, essenciais para o desenvolvimento motor adequado. Embora alguns aplicativos e jogos digitais pudessem promover habilidades motoras específicas, como coordenação motora fina e grossa, o tempo excessivo diante das telas poderia limitar a diversidade de estímulos sensoriais e motores necessários para um desenvolvimento holístico da coordenação motora. Essa pesquisa se propôs a avaliar o tempo médio de uso de dispositivos eletrônicos entre crianças e adolescentes, correlacionando-o com a proficiência em atividades motoras básicas. Além disso, buscou-se identificar possíveis deficiências na coordenação motora associadas ao uso excessivo de telas e contribuir para a literatura existente sobre desenvolvimento motor e comportamento sedentário

Palavras-chave: Desempenho Psicomotor, Tempo de Tela, Crescimento e Desenvolvimento

ABSTRACT

En la sociedad actual, existe una creciente preocupación con respecto al tiempo que se pasa frente a las pantallas. Los niños cada vez más abandonan la práctica de actividades que requieren movimiento corporal por el tiempo que pasan jugando videojuegos o navegando por redes sociales de manera descuidada. Como resultado, surge una creciente preocupación sobre el tiempo invertido frente a las pantallas y su impacto en el desarrollo de la coordinación motora. Esta investigación es importante para descubrir cómo esto influye en el desarrollo motor de los individuos y para agregar más conocimiento sobre el tema. El estudio identificó posibles deficiencias en la coordinación motora que podrían estar asociadas al uso excesivo de dispositivos con pantallas. Con una metodología de revisión bibliográfica, se analizaron estudios relevantes encontrados en bases de datos como Pubmed, Scielo y Google Académico. La síntesis de estos estudios nos permitió comprender mejor el impacto del tiempo frente a las pantallas en el desarrollo de la coordinación motora y proporcionar una comprensión más profunda que sea útil para intervenciones y políticas públicas dirigidas a la salud infantil. En resumen, este estudio ofrece hechos relacionados con el tema, destacando tanto los posibles beneficios como los riesgos del uso excesivo de dispositivos con pantallas en el desarrollo motor de niños y adolescentes, con el objetivo de promover un enfoque equilibrado y saludable sobre el uso de estas tecnologías. La exposición prolongada a las pantallas también podría afectar la motivación intrínseca para la práctica de actividades físicas, esenciales para un desarrollo motor adecuado. Aunque algunas aplicaciones y videojuegos podrían promover habilidades motoras específicas, como la coordinación motora fina y gruesa, el tiempo excesivo frente a las pantallas podría limitar la diversidad de estímulos sensoriales y motores necesarios para un desarrollo integral de la coordinación motora. Esta investigación se propuso evaluar el tiempo promedio de uso de dispositivos electrónicos entre niños y adolescentes, correlacionándolo con la competencia en actividades motoras básicas. Además, se buscó identificar posibles deficiencias en la coordinación motora asociadas al uso excesivo de pantallas y contribuir a la literatura existente sobre desarrollo motor y comportamiento sedentario.

Keywords: Desempeño Psicomotor, Tiempo de Pantalla, Crecimiento y Desarrollo

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	06
1.1 PROBLEMATIZAÇÃO.....	06
1.2 JUSTIFICATIVA DO ESTUDO.....	07
1.3 OBJETIVOS.....	08
1.4 OBJETIVOS.....	08
1.4.1 Geral.....	08
1.4.2 Específicos.....	08
2 REFERENCIAL TEÓRICO.....	09
2.1 COORDENAÇÃO MOTOTRA.....	09
2.2 TEMPO DE TELA.....	09
2.3 TELA E IMPACTO NO DESENVOLVIMENTO DA COORDENAÇÃO MOTORA.....	10
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	11
3.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA.....	11
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	12
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	13
REFERÊNCIAS.....	14

1 INTRODUÇÃO

A coordenação motora é estudada a partir de diferentes pontos de vista, pedagógico, fisiológico e biomecânico. Esses diferentes conceitos alteram também como é explicada a coordenação. Do ponto de vista biomecânico, a coordenação motora é analisada pelo tempo e sequência de movimentos que envolvem a ativação muscular e são voltados a um determinado objetivo.

Já o olhar fisiológico considera a coordenação a partir do controle que o córtex cerebral e o cerebelo exercem sobre os músculos e órgãos proprioceptores, por meio dos neurônios motores, o que permite a realização e percepção dos movimentos voluntários. Por fim, a perspectiva pedagógica define a coordenação motora como a capacidade de integrar os sistemas motores e sensoriais a fim de produzir ações motoras eficientes, a partir de uma interação harmoniosa e econômica entre os sistemas musculoesquelético e nervoso. Ainda nessa perspectiva, sugere-se que uma boa coordenação consiste no controle eficiente dos movimentos, como regulação da força, amplitude e velocidade.

O tempo de tela refere-se ao tempo utilizando dispositivos como televisão, smartphones, tablets, computadores e videogames. Quando o tempo de tela é realizado por períodos excessivos, atividades ativas podem deixar de ser realizadas, com repercussões negativas no desenvolvimento geral das crianças. Cada dispositivo de tela pode influenciar de diferentes formas a saúde das crianças, enquanto o uso de alguns dispositivos está estritamente relacionado ao comportamento sedentário.

1.1 PROBLEMATIZAÇÃO

Qual o impacto do uso exagerado de telas no desenvolvimento da coordenação motora em crianças e adolescentes? O uso excessivo de telas causa deficiências em vários aspectos relacionados à coordenação motora, como correr, saltar, chutar, etc., devido à falta de prática de atividades físicas, sejam elas anaeróbicas ou aeróbicas. Isso ocorre devido ao uso frequente de redes sociais, videogames, entre outros.

1.2 JUSTIFICATIVA DO ESTUDO

Essa pesquisa é importante para comparar as habilidades motoras de indivíduos com alto tempo de tela com indivíduos com baixo tempo de tela e descobrir o quanto isso influencia no desenvolvimento motor do indivíduo e para acrescentar mais conhecimento sobre o assunto.

OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL

- Analisar impacto do uso exagerado de telas no desenvolvimento da coordenação motora em crianças e adolescentes.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Foi avaliado a correlação entre o tempo de tela e a proficiência em atividades motoras básicas como correr, saltar e chutar.
- Identificou-se possíveis deficiências na coordenação motora que podem estar associadas ao uso excessivo de dispositivos com tela.
- Contribuir para a literatura existente sobre desenvolvimento motor e comportamento sedentário.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 COORDENAÇÃO MOTORA

O desenvolvimento motor consiste em uma série de mudanças que ocorrem ao longo do ciclo vital em termos do deslocamento de partes do corpo ou de todo o corpo no espaço. O movimento é o elemento central na comunicação e interação com as outras pessoas e com o meio ambiente à nossa volta; é central também na aquisição do conhecimento de si e da natureza. Apesar dos movimentos estarem presentes em todas as nossas ações, não se repetem, variando em função da nossa disposição física e mental daquele momento. A aquisição de habilidades motoras que ocorre ao longo dos anos é fruto não só das disposições do indivíduo para a ação, mas principalmente do contexto físico e sócio-cultural onde o indivíduo está inserido (PELLEGRINI et al., 2005). Coordenação de movimentos, de acordo com a idade, é entendida como uma interação harmoniosa e econômica de músculos, nervos e sentidos, com a finalidade de produzir ações cinéticas, precisas e equilibradas (motricidade voluntária), e reações rápidas e adaptadas às situações (motricidade reflexa).

No curso do desenvolvimento, a emergência do andar marca o início da interação do ser humano com o meio, dando independência a ele na exploração dos objetos, pessoas, com os quais interage. Para que possa explorar esses objetos a sua volta ele adquire uma série de habilidades manipulativas que vão ser adicionadas ao repertório motor, permitindo o uso dos objetos para determinados fins, como dos talheres, da tesoura, do lápis, da bola (PELLEGRINI et al., 2005).

Durante o desenvolvimento humano passamos por várias fases que são fundamentais para a aprendizagem motora, na qual favorecem a otimização dos estímulos recebidos. Marcos cognitivos ocorrem nos primeiros anos de vida, entre eles temos o desenvolvimento da linguagem que ocorre dos 3 aos 7 anos de idade sendo assim podemos destacar a importância de estímulos adequados para o desenvolvimento cognitivo e motor, juntamente nesse período a qual a criança está na fase pré-escola, marcos cognitivos como memória, atenção, orientação espaço-tempo, resolução de problemas, estão em um bom período para ser trabalhado, no qual a criança usa sua capacidade intelectual associada a experiências anteriores.

2.2 TEMPO DE TELA

O conceito de “tempo de tela” normalmente se aplica ao período no qual uma pessoa usa aparelhos eletrônicos, tais como celulares, computadores, tablets ou TVs. Esse intervalo pode englobar ações como ver vídeos, navegar na internet, jogar videogames ou utilizar apps. O “tempo de tela” exagerado pode afetar a saúde física e psicológica de um indivíduo.

O excesso as telas podem trazer um prejuízo muito grande para o futuro das crianças e adolescentes, e a cada dia está mais difícil lidar com o comportamento impulsivo delas. Desse modo, o fato de os pais deixarem os filhos no celular para terem sossego pode acarretar maiores problemas, e mais do que isso. O tempo em excesso de tela pode até causar uma atrofia cerebral irreversível prejudicando o desenvolvimento da criança e sua capacidade de aprendizado. Além de ser a principal causa de transtorno comportamentais na infância, como a hiperatividade, ansiedade e dificuldade na hora da educação. Assim podemos ver uma grande problemática a cerca do uso de telas, pois na sociedade atual é cada vez mais comum a introdução precoce de crianças ao uso de aparelhos eletrônicos, com isso vemos cada vez mais crianças com dificuldades ao se socializar e praticar qualquer tipo de atividade física ativa, gerando assim adolescentes e até mesmo adultos com limitações ao tentar realizar qualquer tipo de atividade que necessite de controle motor.

Em estudos como o de (FERREIRA, LIMA E COSTA, 2024) destacam o amplo acesso das crianças às telas, mesmo em idade precoce, reflete a presença ubíqua da tecnologia em suas vidas. Isso sublinha a importância de educar pais e responsáveis sobre o uso equilibrado de dispositivos eletrônicos por parte das crianças. O fato de a maioria das crianças passar até 3 horas diárias em frente às telas destaca a necessidade de estabelecer limites saudáveis no uso de tecnologia, considerando o tempo de exposição.

No período de pandemia devido ao COVID-19 tivemos um aumento ainda maior do uso de aparelhos eletrônicos principalmente no público jovem e infantil como é dito em (BRUMASSIO et al. 2023). O avanço da tecnologia trouxe mudanças significativas para a população, facilitando a comunicação, o entretenimento e as pesquisas. O fácil acesso, a portabilidade e a manipulação garantem dispositivo acessível a uma significativa parte da população. Embora o avanço da tecnologia tenha trazido vários benefícios, esses acarretam problemas como o excesso do uso desses aparelhos, não somente dos celulares, smartphones e tablets, como da própria televisão, não só afetando a população adulta, mas principalmente crianças, com prejuízos físicos e mentais. Isso pode acarretar em uma futura geração de pessoas com dificuldades motoras, levando em consideração que na fase fundamental do

desenvolvimento motor a criança estava nesse período de quarentena, e devido a limitação de atividades não tiveram o estímulo adequado, fora as dificuldades na evolução motora há indícios de outros distúrbios principalmente psicológicos não só das crianças, mas foi diagnosticado em grande quantidade nos adultos. Depressão, irritabilidade, ansiedade externalização (distúrbios de conduta, agressividade), internalização(ansiedade e depressão), são alguns dos sinais e sintomas observados e correlacionados à maioria das consequências descritas nos estudos.O sono também foi prejudicado com o aumento do tempo de telas, de acordo com os resultados apresentados.Uma controvérsia perante o assunto foi que a interação social por meio de bate papo por vídeo instituída em algumas localidades, com a intenção de diminuir o isolamento social, observou que quanto mais tempo os jovens passavam por dia no “bate papo”por vídeo, associaram-se a níveis mais altos com sintomas de depressão isso sem contar o sedentarismo associado a falta de atividades e ao tempo desgastante passado no mundo virtual, ainda sobre o estudo de (BRUMASSIO et al. 2023) O aumento de peso em crianças e adolescentes é um problema visto globalmente. A obesidade foi um fator comum atodos os resultados, sendo inversamente proporcional ao tempo verde. O tempo verde é caracterizado com o tempo de atividade física feita ao ar livre, como jardins, quadras poliesportivas, parques, praças, escolas, entre outros. Esses espaços reduzem os níveis de estresse e restauram o funcionamento cognitivo. O sexo masculino desfrutou de mais tempo fora de casa que o sexo feminino, porém, em relação ao tempo gasto frente às telas, não houve distinção entre os sexos, ambos acometidos na mesma proporção.

2.3 TELA E IMPACTO NO DESENVOLVIMENTO DA COORDENAÇÃO MOTORA

O desenvolvimento da coordenação motora na infância é crucial para habilidades motoras fundamentais e para a participação efetiva em atividades físicas ao longo da vida. No entanto, o crescente uso de dispositivos eletrônicos tem levantado questões sobre seu impacto no desenvolvimento motor das crianças. Este estudo explora as evidências disponíveis sobre os efeitos das telas digitais no desenvolvimento da coordenação motora, considerando perspectivas positivas e negativas.

Aplicativos também podem ser utilizados de diversas formas tanto para desenvolver a coordenação motora de crianças com limitações motoras ou pode ser utilizada como um meio de reabilitação como podemos ver em (WERNER et al. 2023). Jogos quando bem desenvolvidos podem ser positivos para o desenvolvimento da coordenação motora fina, esses aplicativos são chamados de motrijogos e existem várias variações como o jogo do quadrado, jogo da bolinha, entre outros... de acordo com o motrijogos contribui no desenvolvimento de crianças portadoras de SD (Síndrome De Down) e também pode ser utilizado por jovens, adultos e idosos que sofreram algum tipo de acidente, ou foram acometidos por outras comorbidades que comprometem a coordenação motora fina e conseqüentemente, precisam de reabilitação motora.

Segundo Cristofolletti e Virgílio (2022) aplicativos educacionais e jogos interativos podem promover o desenvolvimento motor das crianças ao oferecerem atividades que exigem coordenação motora fina e grossa. Por exemplo, jogos que envolvem toque na tela podem melhorar a precisão e a velocidade dos movimentos das mãos, ou seja, com relação à ganhos na coordenação motora fina o uso de telas pode ser de certa forma benéfico, pois existem certos aplicativos e jogos que induzem a criança a ter um tempo de reação maior sendo assim acabam por ter um ganho com relação a coordenação motora fina, nos resultados da pesquisa em questão podemos ver que crianças com experiência em jogos eletrônicos apresentam menor tempo para tomada de decisão em um teste de resposta de escola e melhor coordenação manual do que crianças sem experiência em jogos eletrônicos.

Em contrapartida a utilização exagerada de dispositivos eletrônicos acarreta em um dos maiores problemas atuais, a obesidade infantil. A obesidade infantil é um problema eminente onde uma das principais ou a principal causa é o sedentarismo, com a inclusão de tela precoce estamos normalizando o ato de substituir recreações que seriam ativas como a prática de esporte, brincadeiras populares, entre outros onde as crianças indiretamente praticam algum tipo de exercício, por atividades passivas como jogar videogames, assistir vídeos em redes sociais, entre outros.

Já em outros estudos podemos identificar resultados negativos com relação ao excessivo de telas como podemos ver em (SILVA; BEZERRA, 2024). Desta forma apresenta-se como resultados obtidos, que as principais áreas afetadas por essa exposição são: a memória, o sono, a linguagem, a coordenação motora, a concentração e ansiedade, embora não apontada como possuindo relação com o objeto de estudo pelo sujeito da amostragem, as outras áreas afetadas podem contribuir com um comportamento ansioso, como podemos ver o uso de telas vai além da coordenação motora.

Podemos destacar ainda mais esses malefícios do tempo excessivo gasto em dispositivos eletrônicos, que pode contribuir para o sedentarismo e reduzir o interesse na prática de atividade física necessárias para o desenvolvimento motor adequado. O sedentarismo pode resultar em atrasos no desenvolvimento de habilidades motoras essenciais, como equilíbrio e coordenação.

A falta de variedade de movimentos associada ao uso prolongado de telas pode limitar a diversidade de estímulos sensoriais e motores que são essenciais para o desenvolvimento holístico da coordenação motora, conforme citado por (TREMBLAY et al. 2011).

A iniciação esportiva é um período crucial no desenvolvimento de habilidades motoras, competências cognitivas e formação de valores em crianças e jovens. Nesse contexto, o uso de tecnologias, como as telas digitais, tem despertado desinteresse quanto a prática de esportes e outras atividades.

A exposição precoce às telas pode acabar influenciando a motivação intrínseca das crianças para a realização de atividades físicas. A motivação intrínseca é fundamentada na satisfação particular e no interesse próprio pela atividade, enquanto a motivação extrínseca depende de recompensas externas. Com os estudos apontados até então podemos deduzir que o tempo excessivo diante das telas pode diminuir a motivação intrínseca das crianças para atividades físicas.

“O consumo precoce e em excesso pode causar prejuízos no desenvolvimento biológico, psicológico e social das crianças, afetando principalmente as áreas de concentração e memória, agitação e prejuízo no sono, tornando esse cenário um desafio para família e escola.” Silva e Bezerra (2024)

Além do impacto direto das telas na motivação, a interação social pode ser prejudicada no sentido que cada vez mais a criança se torna introvertida, tímida e com dificuldades de estabelecer relações fora do meio virtual, afundando e limitando assim cada vez mais suas interações ao meio virtual.

Em outra pesquisa (DE SALES et al. 2023) que foi conduzida por meio de um estudo transversal com 53 crianças entre 7 e 12 anos, coletando dados presencialmente e virtualmente através de questionários, abordando características como altura, peso, nível de atividade física regular (A.R.), atividades de lazer (A.L.) e tempo de tela. Os resultados indicaram que 52,8%

das crianças atingiram o nível recomendado de atividade física, enquanto 50,9% ultrapassaram o limite sugerido de duas horas diárias de tempo de tela.

A ausência de estímulos e coordenação em movimentos físicos pode limitar o desenvolvimento da coordenação motora e habilidades físicas das crianças. A brincadeira ativa e física desempenha um papel crucial no desenvolvimento de habilidades motoras e no fortalecimento do corpo. Além disso, a falta de criatividade e espontaneidade pode ser um resultado direto do tempo excessivo gasto com tecnologia, já que as brincadeiras eletrônicas muitas vezes têm limitações de criatividade em comparação com brincadeiras tradicionais. Nas interações online, a conexão entre a criança e o processo de criação se restringe às opções disponibilizadas por um site específico, ainda que essas possam ser diversas. Adicionalmente, durante essas atividades online, o aspecto físico não é envolvido, uma vez que a participação se limita a clicar no mouse.

Com relação a coordenação motora grossa o estudo de (RADAVELLI, 2024) seguiu um delineamento quantitativo associativo. Participaram crianças de 6 a 10 anos, estudantes de escolas públicas no estado de Porto Alegre, acompanhadas por seus responsáveis. Foram utilizados o Test of Gross Motor Development (TGMD-3) para avaliar o desenvolvimento motor e uma bateria de testes em computador para funções executivas. Os responsáveis preencheram questionários online sobre o tempo gasto em frente a tela das crianças e deles próprios. A análise utilizou coeficientes de correlação para examinar as relações entre tempo de tela, funções executivas e desenvolvimento motor. Foram avaliadas crianças de 6 a 10 anos, de escolas públicas, acompanhadas por responsáveis que forneciam informações sobre hábitos de tela. A amostra incluiu tanto meninos quanto meninas, abrangendo variáveis como lazer e uso acadêmico das telas. O tempo de tela para lazer entre segunda e sexta apresentou correlação negativa significativa com o desempenho motor das crianças. Algumas tarefas de memória de trabalho e controle inibitório mostraram correlações com o tempo de tela, indicando que crianças com maior tempo de tela tinham desempenho melhor em testes em tela, possivelmente devido à familiaridade com o formato. O uso de telas no lazer correlacionou-se com o tempo de uso acadêmico, sugerindo dependência das crianças no uso de dispositivos. O tempo excessivo em frente às telas correlacionou-se negativamente com o desenvolvimento motor e demonstrou possíveis adaptações ao uso frequente das mesmas, impactando as funções executivas.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

3.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

Esta pesquisa foi realizada por meio de uma revisão bibliográfica de caráter descritivo explicativo, e consistiu na análise de estudos científicos relevantes sobre o tema do impacto do uso de telas no desenvolvimento da coordenação motora em crianças e adolescentes.

Como base de estudo: Pubmed, Scielo e Google Academico. A busca será baseada nos seguintes termos: Coordenação motora; tempo de tela; influência do tempo de tela na coordenação motora. Em caráter de inclusão foram considerados estudos que abordam os termos: tempo de tela, coordenação motora e desenvolvimento, publicados até a presente data (2024). Inicialmente foram selecionados, selecionados 970 artigos; Destes, 9 foram escolhidos para tratar do tema de forma mais específica. Quanto aos critérios de exclusão não serão considerados estudos que não abordam os temas citados anteriormente.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os estudos analisados indicam umas relações tanto positivas quanto negativas a cerca da exposição a telas e o desenvolvimento da coordenação motora. Contudo podemos afirmar que crianças que passam mais tempo que o recomendado em dispositivos eletrônicos tendem a apresentar deficiências em habilidades motoras, principalmente quando esse tempo vai do uso cotidiano semanal e ao lazer, A falta de atividades físicas devido ao uso prolongado de telas resulta em menor estímulo dos sistemas motores e sensoriais, o que pode comprometer o desenvolvimento da coordenação motora grossa além de outras problemáticas como sedentarismo e obesidade. A exposição prolongada às telas não só reduz a prática de atividades físicas como também afeta a motivação intrínseca das crianças para se envolverem em atividades motoras.

A facilidade e o prazer imediato oferecidos pelos dispositivos eletrônicos diminuem o interesse por atividades que exigem esforço físico, o tipo de dispositivo também influencia de forma diversa o desenvolvimento motor. Por exemplo, a televisão está mais associada ao comportamento sedentário, enquanto certos jogos eletrônicos podem até promover habilidades motoras finas e como é visto no estudo feito, em outros estudos podemos ver uma relação positiva entre as telas e a coordenação motora fina como pode ser visto na fala de (CRISTOFOLETTI, 2022) Os resultados do presente estudo indicam que crianças com experiência em jogos eletrônicos apresentam menor tempo para tomada de decisão em um teste de resposta de escola e melhor coordenação manual do que crianças sem experiência em jogos eletrônicos.

No entanto, o tempo total gasto em frente a qualquer tipo de dispositivo geralmente tem um efeito negativo no desenvolvimento cognitivo e motor. O estudo mostra que o uso excessivo de telas contribui para um estilo de vida sedentário, aumentando os riscos de problemas de saúde como obesidade, além de afetar negativamente a interação social e a saúde mental, todos fatores que estão indiretamente relacionados ao desenvolvimento motor.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados desta pesquisa confirmam que apesar de alguns benefícios apontados na revisão a hipótese de que os usos exagerados de telas geram deficiências notáveis no desenvolvimento da coordenação motora, principalmente se a introdução à aparelhos eletrônicos for feita na fase fundamental do desenvolvimento motor que é de 2 à 5 anos. O estudo aponta para a necessidade de intervenções que limitem o tempo de tela e incentivem a prática de atividades físicas variadas, promovendo um desenvolvimento motor saudável e equilibrado, sendo assim sugiro que sejam feitas mais pesquisas e estudos se aprofundando no tema abordado e podem ser feitas camapanhas de conscientização principalmente para pais e mães, para que incentivem seus filhos a praticar atividades ativas e encontrar outras formas de entreter suas crianças e não recorrer para os recursos mais fáceis que são as telas.

REFERÊNCIAS

BRUMASSIO, Luís Fernando et al. OS MALEFÍCIOS DO EXCESSIVO TEMPO DE TELA DURANTE A COVID-19 EM CRIANÇAS: UMA REVISÃO INTEGRATIVA. REVISTA SAÚDE MULTIDISCIPLINAR, v. 15, n. 2, 2023.

CRISTOFOLETTI, Diego Virgílio. Influência de jogos eletrônicos na tomada de decisão e coordenação motora fina em crianças. 2022. Disponível em:

<https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/1297a945-0e23-4d78-82a7-093931ff71b7/content> acesso em: 15/09/2024

DE SALES, Andressa Santana et al. INFLUÊNCIA DO TEMPO DE TELA E COMPORTAMENTO SEDENTÁRIO NO NÍVEL DE ATIVIDADE FÍSICA EM CRIANÇAS. 2024 Disponível em:

https://scholar.google.com.br/scholar?q=related:tQfmHXMO0RsJ:scholar.google.com/&scioq=&hl=pt-BR&as_sdt=0,5#d=gs_qabs&t=1731728366232&u=%23p%3DDYjB7gl0rVgJ Acesso em: 26/09/2024

FERREIRA, Jessica Tavares; LIMA, Laryssa Cristina Sales; COSTA, Cintia Campos. AS INFLUÊNCIAS DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO DESENVOLVIMENTO NEUROPSICOMOTOR DE CRIANÇAS DE 3 A 5 ANOS. Reunião Científica, n. XV, 2024. Disponível em: <https://periodicos.saolucas.edu.br/index.php/reuniao/article/download/2588/1841> Acesso em: 20/09/2024

PELLEGRINI, Ana Maria et al. Desenvolvendo a coordenação motora no ensino fundamental. **São Paulo: UNESP**, 2005. Disponível em: Acesso em: 15/05/2024

TREMBLAY, M. S. et al. Canadian sedentary behaviour guidelines for children and youth. *Applied Physiology, Nutrition, and Metabolism*, v. 36, n. 1, p. 59-64, 2011.

RADAVELLI, Leonardo dos Santos. Associações entre o uso de telas, funções executivas e o desenvolvimento motor de crianças. 2024. Disponível em:

<https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/279185/001211039.pdf?sequence=1> Acesso em: 01/11/2024

SILVA, Irinez Tairene da; BEZERRA, Maria Aparecida Dantas. *O impacto das telas no processo de desenvolvimento e aprendizagem na primeira infância*. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação – REASE, v. 2024, p. [2607], 2024.

WERNER, Felipe Semer et al. Jogos sérios mobile para desenvolvimento da coordenação motora fina das mãos e dedos: estudo de caso com crianças com síndrome de Down. 2023. Disponível em: <https://adelfa-api.mackenzie.br/server/api/core/bitstreams/272c9883-82dc-4916-af2d-faabc837c4f6/content> Acesso em: 21/10/2024