

Vídeos curtos sem alfabetização digital: um estudo de caso da primeira infância brasileira¹

Ane Marques²

Eliane Batista³

Karin Lima⁴

Katherine Assis⁵

Sophia Santos⁶

Elen Geraldles⁷

Universidade de Brasília - UnB

Resumo

Este artigo tem como objetivo analisar como o volume de conteúdos rápidos e online consumidos na infância interferem nas relações interpessoais, cotidiano e desenvolvimento das crianças. Para tanto, foram realizadas entrevistas com responsáveis por crianças de 5 e 6 anos e uma educadora do ensino básico, pessoas que convivem de perto com a situação apresentada. A pesquisa também apresenta revisão de literatura e estudos que foram discutidos em comparação às respostas obtidas com as entrevistas. O estudo evidencia que, apesar da supervisão parental, os efeitos do consumo de vídeos curtos por crianças ainda tendem a ser negativos, associados a alterações comportamentais como ansiedade e desatenção.

Palavra-chave: mídias digitais; vídeos curtos; desenvolvimento infantil; alfabetização digital

Introdução

Estudos do Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br) apontaram um aumento significativo do uso de internet e da posse de aparelhos celulares por crianças. Segundo o estudo, entre 2015 e 2024, a

¹ Trabalho apresentado na IJ05 Comunicação, Cultura Digital e Tecnologias, da Intercom Júnior – 21ª Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Graduação, 3º Semestre, do Curso de Comunicação Organizacional da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília – UnB, e-mail: ane.luize32@gmail.com.

³ Estudante de Graduação, 7º Semestre, do Curso de Jornalismo da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília – UnB, e-mail: eliane.batista_22jor@fac.unb.br.

⁴ Estudante de Graduação, 7º Semestre, do Curso de Jornalismo da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília – UnB, e-mail: karin.lima_22jor@fac.unb.br.

⁵ Estudante de Graduação, 7º Semestre, do Curso de Jornalismo da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília – UnB, e-mail: katherine.assis_22jor@fac.unb.br.

⁶ Estudante de Graduação, 4º Semestre, do Curso de Comunicação Organizacional da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília – UnB, e-mail: sophia.santos_23com@fac.unb.br.

⁷ Orientadora do trabalho e professora do Curso de Comunicação Organizacional da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília – UnB, e-mail: elenger@unb.br.

quantidade de crianças usuárias de internet no Brasil na faixa etária de 3 a 5 anos foi de 26% para 71% e, entre 6 e 8 anos, o uso dobrou, passando de 41% para 82%.

Diante das mudanças nos hábitos das crianças com o advento da internet e diante do dever social de assegurar os direitos fundamentais das crianças, esta pesquisa visa averiguar, por meio de análise qualitativa de informações obtidas por entrevistas semi-estruturadas, revisão de literatura e pesquisa documental, as possíveis consequências da exposição de crianças a plataformas de vídeos curtos, especialmente em suas relações interpessoais.

Essas plataformas, como Youtube e TikTok, já encontraram espaço entre as crianças com vídeos rápidos, curtos e altamente estimulantes. Esses formatos têm despertado preocupação entre especialistas da saúde, educadores e famílias, especialmente em relação aos impactos no desenvolvimento cognitivo, emocional e social durante a primeira infância. (Haidt, 2024).

Ao questionar as práticas contemporâneas de consumo digital infantil, esta pesquisa tem como objetivo contribuir com o debate acadêmico sobre infância e tecnologias, fornecendo importantes informações para pais, educadores e formuladores de políticas públicas diante dos desafios de uma geração que está crescendo em meio a uma intensa mediação das plataformas digitais.

Procedimentos metodológicos

Entrevistamos dois responsáveis que têm filhos de 5 e 6 anos respectivamente, além de uma professora da Educação Infantil de uma escola privada – todos do Distrito Federal. O objetivo é compreender, comparar e analisar como essas crianças respondem ao consumo de vídeos curtos online, em especial por meio das plataformas TikTok e YouTube (Shorts). A análise é ancorada em diretrizes internacionais sobre tempo de tela e em estudos sobre tecnologia digital e infância.

Foram feitas onze perguntas aos responsáveis relacionadas a supervisão parental, tipo de conteúdo consumido e potenciais riscos da exposição prolongada a vídeos curtos sem alfabetização digital adequada. Já para a pedagoga foram feitas cinco perguntas, abordando relatos dos alunos sobre conteúdos consumidos, mudanças percebidas desde a proibição de celulares nas escolas (Lei nº 15.100/2025) e questões de socialização e aprendizagem no ambiente escolar. Para a discussão, fizemos uma análise do discurso

(Pereira; Álvaro, 2013), comparando os relatos dos entrevistados entre si e em justaposição à literatura.

Discussão

As informações coletadas com responsáveis por crianças de 6 anos — Responsável 1 — e 5 anos — Responsável 2 —, revelam perfis distintos de consumo e monitoramento. A Responsável 1 relata que a criança usa o TikTok cerca de 5 horas por dia, muito acima do que já é orientado pelos estudos.

O relatório do Cetic.br apresenta o consenso entre a Academia Americana de Pediatria (AAP), a Organização Mundial da Saúde (OMS) e a Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) de que, “o uso de telas deve ser evitado entre os menores de 2 anos de idade” (Cetic.br, 2025, p. 9). A recomendação dessas instituições para a faixa de 2 a 5 anos é de restringir o uso a 1 hora diária .

A Responsável 1 explica ainda que a criança vê vídeos somente de slime (massa pegajosa e colorida, geralmente feita em casa), testes de brinquedos e “dancinhas”. Há monitoramento constante para evitar conteúdos inadequados, sendo relatado um caso de intervenção por identificarem conteúdo associado a desafios perigosos. O acesso ocorre em momentos antes e depois da escola, com regras de controle parental como manter o volume alto e não fechar o quarto durante o uso.

A Responsável 2 informa que a criança não tem acesso ao TikTok, mas consome cerca de 4 horas semanais de vídeos (dentro do recomendado) no YouTube e Netflix. A preferência da criança é por desenhos e contos, com fiscalização rigorosa e restrição ao formato de vídeos curtos (Shorts).

Dessa forma, ambas as responsáveis parecem acompanhar o consumo, mas divergem quanto ao tempo e à plataforma utilizada. Isso permite analisar efeitos do volume e do tipo de conteúdo consumido em diferentes contextos familiares.

O uso intensivo de vídeos curtos, como observado no caso da criança cuidada pela Responsável 1, que passa até cinco horas diárias assistindo ao TikTok, pode comprometer significativamente aspectos do desenvolvimento infantil. O consumo excessivo de conteúdos rápidos e a exposição prolongada às telas podem prejudicar e interferir, por exemplo, diretamente em processos fundamentais da primeira infância. É o caso da atenção sustentada, da memória, da resolução de problemas, da qualidade do

sono e consequentemente na capacidade de concentração e nas interações sociais, conforme esclarecem Firmino e Rafael referenciando outros autores:

De acordo com estudos da neurociência comportamental, o cérebro da criança, ainda em desenvolvimento, adapta-se aos padrões de estímulo que recebe com frequência. Quando o predomínio desses estímulos ocorre por meio de telas, há um reforço de respostas impulsivas em detrimento da atenção sustentada e do planejamento estratégico (Lima, 2020). Esse fenômeno está associado ao aumento da dificuldade em manter o foco em tarefas prolongadas, como a leitura e a resolução de problemas complexos (Fonseca, 2022).
(Firmino e Rafael, 2025, p. 4).

Ou seja, evidencia-se a vulnerabilidade dessa faixa etária (2 a 7 anos) às dinâmicas das redes sociais. Por outro lado, o consumo moderado e controlado de vídeos mais longos e talvez mais educativos, como observado no segundo caso, tende a estar mais alinhado com as recomendações pediátricas e pode favorecer um desenvolvimento mais equilibrado, desde que acompanhado de mediação adulta efetiva:

No contexto da Análise do Comportamento, Skinner (1953) destaca que o reforço contingente é essencial para a aprendizagem e o desenvolvimento de comportamentos saudáveis. Quando os pais estabelecem regras consistentes e reforçam positivamente o cumprimento dos limites, as crianças aprendem a regular seu próprio comportamento de forma mais eficaz (Mendes, 2020). Dessa forma, horários específicos devem ser estipulados para o uso das telas, especialmente evitando a exposição antes de dormir, pois a luz azul emitida pelos dispositivos pode inibir a produção de melatonina, prejudicando a qualidade do sono (Gonçalves, 2021).
(Firmino e Rafael, 2025, p. 8).

A Professora entrevistada relata diferenças no tipo de plataforma utilizada pelos alunos a depender da idade. Ela diz que a partir dos 4 anos muitos já possuem celular próprio, que levavam para a escola antes da lei de restrição. Segundo a pedagoga, esses alunos um pouco mais velhos já imitam músicas e “dancinhas” virais no TikTok durante o dia a dia na escola como uma forma de diversão.

No caso das crianças de até 3 anos, a educadora diz não reconhecer conteúdo viral relacionado especificamente ao TikTok. Nessa faixa etária, ela identifica principalmente referências ao YouTube, citando o criador de conteúdo Luccas Neto.

Mas chama a atenção o seguinte apontamento da entrevistada com relação a falas desses mesmos alunos de 3 anos: “Eles até apareceram com um tal de ‘treleleiro, tralalá’, algo assim, um dia desses. E uma tal de capuccina assassina, algo assim” (Professora, 2025). As referências em questão se relacionam a um tipo de memes virais de 2025 que, embora desconhecido pela pedagoga, está bastante presente no TikTok, no X e no YouTube. Esse tipo de conteúdo é conhecido como “*Italian brainrot*”, que em tradução literal seria o “apodrecimento cerebral italiano”.

São vídeos que envolvem uma série de personagens gerados com inteligência artificial em histórias pouco coesas e bizarras (*nonsense*), cujas falas simulam o sotaque italiano. Alguns personagens identificados a partir do relato são Tralalero Tralala (tubarão de três pernas que usa tênis da Nike), Ballerina Cappuccina (bailarina cuja cabeça é uma xícara de capuccino) e Capuccino Assassino (um copo de capuccino que carrega espadas japonesas e usa estética ninja).

Essas narrativas de consumo fácil e compulsivo, reconhecido na própria denominação dos memes como “*brainrot*”, são acessadas tanto por crianças da chamada geração Alpha (nascidos a partir de 2012), como por jovens da geração Z (nascidos de 1995 a 2011). Ou seja, é um tipo de conteúdo de interseção entre duas etapas de desenvolvimento distintas.

Considerando a entrega de conteúdo nas redes feita com base em algoritmos personalizados, algo a se considerar a partir daí é a chance de entregar para crianças pequenas tipos vídeo mais adequado para pessoas mais velhas, da geração Z. Haidt (Hobbs *et al*, 2021 in Haidt, 2024) menciona a problemática dessas indicações cruzadas a partir de um experimento do Center for Countering Digital Hate, nos Estados Unidos.

Ainda sobre o *Italian brainrot*, destacamos que, por serem criações de uso livre reproduzíveis por qualquer um com uso de IA, o que esses personagens fazem e dizem pode variar muito a depender de quem produz o vídeo. Em um compilado deste tipo de conteúdo no YouTube, é possível ver outro personagem, Bombardino Crocodilo, descrito como “um crocodilo voador que bombardeia crianças em Gaza e na Palestina. Não acredita em Allah” (tradução nossa).

Quanto à publicação de conteúdo nas plataformas em questão, ambas as responsáveis entrevistadas relatam que as crianças em si não podem postar vídeos próprios. Elas só aparecem nas redes sociais em conteúdos produzidos pelos pais, sendo

que a Responsável 1 relatou a preocupação em postar o mínimo possível de fotos e vídeos da criança.

As duas crianças também apresentam um perfil diferente quanto ao desejo de produzir conteúdo elas mesmas. A primeira criança, que tem mais tempo de consumo, já comentou com os responsáveis ter vontade de publicar vídeos, embora seus pais não permitam. Já a segunda criança não manifestou esse interesse aos pais.

Isso contrasta com os relatos sobre a socialização de cada criança. A Responsável 2 afirma que ela “super se socializa” com outras crianças e não tem dificuldades de interação. Já a Responsável 1 diz que incentivam a socialização, mas que a criança é mais tímida e não gosta tanto de interagir.

Essas diferenças não necessariamente têm relação com as variações no tempo de consumo de cada uma, podendo ser uma questão de personalidade de cada criança, ainda em desenvolvimento. No entanto, chama a atenção que a primeira criança seja mais tímida, mas tenha interesse em publicar conteúdo. Coincidentemente, é aquela que passa mais horas consumindo conteúdo.

Quanto a questões de aprendizagem, nenhum responsável relatou grandes problemas no desenvolvimento das crianças. A Responsável 2 menciona a preguiça como principal dificuldade no ensino. No caso da Responsável 1, foi citada uma leve dificuldade de concentração.

Muitos autores citam a exposição a telas e aplicativos como um fator que influencia na concentração (Young, Abreu, 2019; Ribeiro, 2021; Dino, Costa, 2022; Haidt, 2024), mas não temos evidências para afirmar que seja o fator mais importante no caso relatado. No entanto, destacamos que Haidt elenca a atenção fragmentada entre os quatro grandes malefícios da infância baseada em telas – sendo os demais a privação social, a privação de sono e eventual vício.

A pedagoga entrevistada reforça as diferenças no ambiente escolar com e sem acesso a smartphones para a sociabilidade e aprendizagem. Ela cita relatos de outros professores da mesma escola, que observaram uma maior participação nas aulas depois das restrições, sobretudo entre alunos mais velhos, do Ensino Fundamental 2.

Além da melhoria no rendimento escolar, a Professora diz que a interação social também aumentou, porque “aqueles que ficavam mexendo só em celular, jogando, agora têm que procurar outros meios: tipo um livro, conversar com os amigos ou criar

jogos” (Professora, 2025). Ela observou que eles trazem mais brinquedos como cartas (Uno), piões (Beyblade) e ioiô.

Outro comentário da educadora aponta para um fator importante do desenvolvimento infantil que, segundo Haidt (2024), é mitigado quando a infância baseada em telas predomina: a resolução de conflitos. A entrevistada mencionou brigas por conta dos ioiôs, por exemplo. O que pode parecer algo completamente negativo, na realidade é uma interação perfeitamente normal entre crianças, que as ajuda a desenvolver habilidades sociais de negociação, conforme mencionado por Haidt. Quando essas interações se reduzem pelo uso de telas, as crianças crescem sem desenvolver esse tipo de competência e mais propensas a problemas de ansiedade, dificuldades de interação e em lidar com frustração (Haidt, 2024).

Ainda no campo das brincadeiras, a Responsável 1 relata que uma das brincadeiras favoritas da menina é imitar danças do TikTok. Pensando no relato similar da Professora sobre os alunos da Educação Infantil, é interessante observar uma preferência por das crianças em imitar conteúdos mais físicos durante interações com os pares. Isso pode estar relacionado à necessidade de crianças dessa idade de ter experiências no mundo físico como mencionado por Haidt, mostrando uma transposição entre os dois ambientes.

É diferente do consumo ou produção de memes do tipo *Italian brainrot* citados acima, por exemplo, em que há uma troca muito mais passiva. Porém, o *brainrot* captura outro interesse típico das crianças pequenas, que é criar narrativas e personagens. Trata-se, inclusive, do passatempo favorito da segunda criança analisada. Cabe ressaltar, no entanto, que o processo criativo é mais intenso se a criança faz isso sozinha e de forma manual do que se simplesmente orienta a IA sobre o que gerar.

Ambas as responsáveis observam maior agitação nos dias em que há mais exposição aos vídeos. A Responsável 1 percebe que a criança fica “mais ansiosa”. Já a segunda tem problemas de obediência: “É notória a diferença de com tela e sem tela. Quando deixo muito tempo corrido a desobediência cresce. Fica bem enjoada, respondona” (Responsável 2, 2025).

Essas reações são similares ao que Haidt (2024) menciona como sintomas do desenho viciante das redes sociais em geral. Elas refletem o mecanismo baseado em sistemas de recompensa pensado para fazer o usuário permanecer o máximo de tempo

possível *online*, esperando por um retorno emocionalmente positivo que, no caso dos vídeos curtos, está principalmente associado com um conteúdo rápido, repetitivo e de alta captação de atenção.

Considerações finais

O presente estudo buscou coletar pistas sobre os impactos do consumo de vídeos curtos por crianças na primeira infância. A investigação, sem pretensões de generalização e ancorada em diretrizes sobre o tempo de exposição a telas e revisões literárias sobre infância e tecnologias digitais, permitiu observar diferentes dinâmicas de consumo, mediação parental e os efeitos percebidos no comportamento e socialização das crianças.

Por meio das entrevistas analisadas, evidenciam-se que, mesmo sob supervisão dos pais ou responsáveis, o uso intensivo de vídeos curtos pode estar associado a alterações comportamentais como agitação, ansiedade e dificuldades de obediência, além de eventuais indícios de fragmentação da atenção. Esses achados dialogam com autores como Haidt (2024), que alerta para os riscos da infância mediada por telas, incluindo a privação social e de sono, vício em recompensas rápidas e prejuízos no desenvolvimento de habilidades socioemocionais. Tais fatores aparecem como sinais consistentes nos relatos coletados, embora o escopo da pesquisa não permita concluir que são as variáveis mais relevantes para essas crianças.

O contraste entre os dois perfis familiares investigados, um com consumo mais prolongado e outro mais controlado, sugere que o volume, o tipo de conteúdo e a presença de mediação ativa exercem influência significativa sobre os efeitos observados. Em especial, a diferença entre a exposição a vídeos curtos e a conteúdos mais longos e narrativos pode afetar o nível de engajamento criativo e a qualidade das interações interpessoais das crianças em questão. Já a análise da fala da pedagoga reforça a importância do ambiente escolar como espaço de socialização e aprendizagem, que pode ser positivamente impactado por políticas de restrição ao uso de celulares, telas e internet de maneira geral.

O consumo de vídeos curtos na primeira infância deve ser monitorado com atenção redobrada, especialmente por envolver uma lógica de *design* persuasivo e recompensador que explora fragilidades do desenvolvimento neurológico infantil.

Ainda que a supervisão familiar exerça papel essencial, ela não substitui políticas públicas, regulamentações mais claras sobre plataformas digitais e práticas escolares que promovam alternativas saudáveis à cultura de telas.

Nesse sentido, a legislação brasileira possui instrumentos que protegem minimamente as crianças no uso de redes sociais e outros serviços *online*: o Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA (Lei nº 8.069/1990), o Marco Civil da Internet (12.965/2014) e a Lei Geral de Proteção de Dados – LGPD (13.709/2018). Eles tocam em temas essenciais de restrição na coleta de dados, direito à informação e proteção contra conteúdo inapropriado (violento ou sexual), exploração sexual ou bullying.

No entanto, não há normas rígidas de verificação etária pelos provedores de redes sociais, formas de disponibilização de controle parental e alfabetização digital de crianças e adultos sobre proteção nas redes. Nesse momento, dois projetos que obrigam as empresas a procurar mais soluções efetivas para a verificação etária e proteção de dados aguardam votação na Câmara dos Deputados – PLs 2630/2020 e 2628/2022. Aumentar as exigências sobre as plataformas é essencial, pois elas têm acesso mais fácil a dados de interação e restrição dos perfis comparadas aos responsáveis. Também faz sentido diante da obrigação comum da sociedade com a proteção integral da criança, segundo o ECA.

Como perspectiva futura, sugerimos pesquisas com amostras ampliadas, incluindo famílias de diferentes perfis socioeconômicos e crianças de outras regiões do país, bem como investigações longitudinais que permitam avaliar impactos a médio e longo prazo. Também é recomendável o fortalecimento de iniciativas de alfabetização digital voltadas não apenas às crianças, mas especialmente aos adultos responsáveis, que nem sempre dispõem de conhecimento técnico ou pedagógico suficiente para lidar com os desafios impostos pelo cenário digital contemporâneo. YouTube e TikTok já oferecem dispositivos de personalização do conteúdo, controle e sincronização parental, mas restam dúvidas quanto ao acesso do público em geral a essa informação – algo que pode ser remediado com as devidas campanhas de educação e conscientização.

Referências

CETIC.BR (Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação), NIC.BR(Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR). **Estatísticas TIC para crianças**

de 0 a 8 anos de idade. São Paulo: NIC.br, fev. 2025. Disponível em: <https://cetic.br/pt/publicacao/estatisticas-tic-para-criancas-de-0-a-8-anos-de-idade/>. Acesso em: 18 jun. 2025.

DINO, Luísa Adib; COSTA, Daniela. Uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: dinâmicas e desafios. **Revista de Educação à Distância e Elearning**, Lisboa, v. 4, n. 1, p. 25-41, mar. 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.34627/vol4iss1pp25-41>. Acesso em: 18 de jun. 2025.

FIRMINO, Byanca; RAFAEL, Glauco. O impacto do uso excessivo de telas no desenvolvimento infantil: uma abordagem comportamental. **Revista Tópicos**, Rio de Janeiro, v. 3, n. 19, p. 1-15, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.14969345>. Acesso em: 21 jun. 2025.

HAIDT, Jonathan. **A geração ansiosa: Como a infância hiperconectada está causando uma epidemia de transtornos mentais.** São Paulo: Companhia das Letras, 2024.

PEREIRA, Marcos Emanuel; ÁLVARO, José Luís. Social Psychology: research methods and techniques. **Estudos de Psicologia**, Natal, v. 18, n. 1, p. 37-45, mar. 2013. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/epsic/a/Pkcp8xbJWhynfsTnZJwGP5z/abstract/?lang=en>. Acesso em: 18 jun. 2025.

RIBEIRO, Paula Fernanda Lima. **Consequências do uso abusivo da Internet na saúde mental de crianças e adolescentes:** uma revisão sistemática da literatura. Orientadora: Rozana dos Santos Teixeira. 2022. 29 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Medicina) - Escola Bahiana de Medicina e Saúde Pública, Salvador, 2022. Disponível em: <http://repositorio.bahiana.edu.br/jspui/handle/bahiana/6840>. Acesso em: 18 jun. 2025.

YOUNG, Kimberly; ABREU, Cristiano Nabuco de (Org.). **Dependência de internet em crianças e adolescentes:** fatores de risco, avaliação e tratamento. Porto Alegre: Artmed, 2019. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=Fx9xDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=crian%C3%A7as+na+internet&ots=EqzGBcOZ5W&sig=LEoc8oxpcpF5gBrqIHJIdsyD4LA>. Acesso em: 18 jun. 2025.