

O audiovisual infantil e o consumo de telas pelas crianças na pandemia de covid-19¹

Karina Lima de Oliveira²

Leonardo Assunção Bião Almeida³

Centro Universitário Jorge Amado – UNIJORGE

Resumo

A pesquisa aborda as transformações do audiovisual infantil ao longo dos anos, destacando o aumento do consumo de telas pelas crianças, especialmente durante a pandemia de Covid-19. Analisa a evolução dos conteúdos, desde programas de TV clássicos, como "Xou da Xuxa", até plataformas digitais como YouTube e redes sociais, e enfatiza como essa transição das mídias permitiu que as crianças se tornassem criadoras de conteúdo, abordando os benefícios e riscos associados, como a dependência digital gerada pela rolagem infinita. Além disso, discute a necessidade de equilibrar o uso das telas com experiências que favoreçam um desenvolvimento saudável, refletindo sobre as mudanças culturais e tecnológicas no audiovisual infantil.

Palavras-Chave: audiovisual infantil; telas; redes sociais; crianças; pandemia.

1. Introdução

Há muito tempo o audiovisual está em rede para as pessoas. Desde a popularização da televisão os indivíduos passaram a ter mais acesso ao entretenimento e à informação com mais rapidez e instantaneidade. Esse avanço impactou a comunicação de todas as pessoas, incluindo as crianças, que foram afetadas profundamente, sendo introduzidas a um mundo de conteúdos que, inicialmente, eram compartilhados coletivamente em frente à TV. Contudo, houveram muitas mudanças e evoluções ao longo dos anos, e as mídias foram se transformando com o desenvolvimento das tecnologias.

A primeira grande mudança do audiovisual foi a transição da televisão aberta para a fechada, em que novas possibilidades de escolha surgiram, permitindo maior personalização, mas também aumentando o tempo de exposição às telas. Com a chegada da internet e sua acessibilidade ao redor do mundo, essa transformação acelerou. As plataformas de vídeo como Youtube redefiniram a maneira de consumir conteúdos audiovisuais, e anos depois os streamings intensificaram ainda mais os modos de ver e fazer conteúdos, eliminando a necessidade de seguir horários fixos e introduzindo uma demanda instantânea por conteúdos sob medida. Para as crianças, isso significou maior liberdade de escolha, mas também um aumento significativo no acesso a conteúdos nem sempre apropriados para sua idade. Hoje as redes sociais vão além do papel de entretenimento passivo, oferecendo a oportunidade de interagir e até produzir conteúdo. Vale ressaltar a característica marcante da rolagem de telas presente nas redes sociais

¹Trabalho apresentado na IJ04 – Audiovisual e Mídias Sonoras, da Intercom Júnior – 21ª Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

²Estudante de Graduação, 6º Semestre, do curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual no Centro Universitário Jorge Amado (UNIJORGE), e-mail: karilima1507@gmail.com

³Orientador do trabalho e professor do Curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual no Centro Universitário Jorge Amado (UNIJORGE), e-mail: leonardo.biao@unijorge.edu.br

como Instagram e TikTok, que utiliza da transição contínua de conteúdos para manter os usuários engajados, facilitando o consumo prolongado e tornando o tempo de uso mais difícil de controlar, especialmente no caso das crianças. Essa evolução tecnológica, enquanto amplia o alcance e as possibilidades de aprendizado e diversão, também traz desafios significativos, especialmente no que diz respeito ao controle parental e ao impacto no desenvolvimento infantil.

Com uma gama de plataformas de mídias e o fácil acesso a múltiplos conteúdos, as crianças, que sempre utilizaram as telas para se entreter e aprender, passaram a utilizar ainda mais essas telas, através dos computadores, tablets e celulares, muitas das vezes a partir de dispositivos próprios, intensificando a necessidade de um controle parental mais efetivo sobre o tempo de tela e os conteúdos consumidos. Durante a pandemia, o fluxo contínuo das redes foi acentuado, tornando-se central no cotidiano das crianças. A transição de conteúdos televisivos clássicos para plataformas digitais não só transformou os modos de acesso e participação, mas também posicionou as crianças como criadoras e protagonistas do conteúdo. Entretanto, os riscos associados a essa nova dinâmica, como a dependência digital e a exposição excessiva às telas reforçam a necessidade de abordagens equilibradas para o uso das tecnologias.

Portanto, o foco desta pesquisa está em compreender os riscos, os desafios e as estratégias propostas para mediar esses efeitos e promover o uso responsável e equilibrado da tecnologia entre crianças e suas famílias. Para adentrar ao problema de investigação, será apresentada uma breve síntese da historicidade do audiovisual infantil ao longo dos anos, afinal, compreender o presente exige um olhar atento para o passado que o precede.

2. A Historicidade do Audiovisual Infantil

A cronologia da evolução das telas é muito importante para entender como o audiovisual chegou nos dias de hoje, na palma da mão das pessoas. A historicidade do audiovisual, especialmente no contexto de programas infantis, atravessa diversas fases que refletem não apenas avanços tecnológicos, mas também mudanças significativas na forma como as crianças consomem conteúdo e interagem com mídias digitais.

Os conteúdos consumidos pelas crianças desde o princípio do audiovisual pela televisão, a partir da influência familiar, impacta na sua compreensão e percepção de mundo, de forma que começou então a surgir uma certa preocupação sobre as temáticas

exibidas para o público infantil e ao decorrer dos anos as emissoras de televisão iniciaram a produzir conteúdo especificamente para as crianças. No princípio, entres os anos 1950 a 1970, os programas eram mais experimentais e improvisados, contando com telenovelas infantis, teleteatro, programas com modelo circense, entre outros.

A partir dos anos 1980 programas de auditório como “Xou da Xuxa”, “Eliana e Alegria”, “Angel Mix” entre outros, marcaram fortemente uma época no Brasil que proporcionou entretenimento educativo e emocional para as crianças. As apresentadoras Xuxa Meneghel, Eliana Michaelichen e Angélica Ksyvickis, respectivamente, atuavam nos programas de segunda à sexta, agindo de certa forma como “babás eletrônicas” para as crianças que ficavam em frente a televisão enquanto os pais estavam trabalhando, suprimindo então a necessidade dos mesmos de cuidar da criança ou de empregar uma pessoa própria para esse cuidado. Dessa maneira, é notório como a televisão foi se tornando cada vez mais familiar no cotidiano das pessoas, e em vista disso, esses programas infantis não só moldaram a cultura infantil brasileira, mas também estabeleceram ícones que se tornaram parte da infância de muitos, de diversas gerações por muitos anos.

Além da apresentadora-animadora, tomando como exemplo o programa “Xou da Xuxa”, em sua programação também eram exibidos desenhos animados, em sua maioria estrangeiros, que ocupavam vários minutos diários do programa. Além disso, nessa época, simultaneamente à grade exibição desses programas, durante seus intervalos, a publicidade infantil estava em alta. Diversos comerciais exibindo brinquedos, bonecas, acessórios para o guarda roupa infantil, alimentos como guloseimas e lanches industrializados eram veiculados constantemente, influenciando diretamente as crianças a desejarem e consumirem esses produtos, já que as mesmas estavam absorvendo a esses conteúdos diariamente junto aos programas televisivos.

Há ainda, um fenômeno que surgiu com a vinda do controle remoto ao Brasil, nos anos 80, chamado zapear, que consiste em utilizar o controle remoto da televisão para mudar rapidamente e consecutivamente de canal, pulando de um para o outro com o intuito de evitar assistir os intervalos comerciais presentes na grade da programação televisiva. Em vista disso, a publicidade que sobrevivia em grande parte dos intervalos comerciais precisou se renovar constantemente para ficar mais dinâmica e atrair o público, fazendo com que os mesmos não mudassem de canal na sua exibição.

Entretanto, a partir dos anos 2000, a programação infantil na televisão passou a ser alvo de denúncias e críticas feitas por órgãos como a Agência Nacional de Vigilância

Sanitária (Anvisa) e o Conselho Nacional de Autorregulamentação (Conar), que reivindicavam o fim do excesso de propaganda encaminhada para o público infantil. “Em 2009, diante das cobranças da sociedade, 23 empresas assinaram um compromisso público de autorregulamentação da publicidade infantil.” (Sammur; Santos, 2022, p. 12). Daí em diante, a televisão aberta passou a dedicar a sua programação para o público adulto, removendo propagandas e conteúdos infantis da grade e destinando-os aos canais de televisão fechada, algumas das quais tinham domínio próprio, como a Globo e o seu canal fechado Gloob, criado em 2012. As emissoras TV Cultura e SBT foram algumas das poucas que mantiveram conteúdos infantojuvenil na grade na televisão aberta, persistindo até os dias de hoje.

Contudo, essa transição marcou o início de uma nova era, e desde então a televisão fechada por assinatura começou a ganhar força com o público infantil, possuindo diversos canais voltados inteiramente para a exibição de desenhos animados e cultura educativa para as crianças. Sem publicidades ou outros programas voltados para o público adulto, os canais fechados se tornam um espaço mais seguro para as crianças assistirem os conteúdos adequados de acordo com cada faixa etária, tranquilizando então os pais responsáveis por esse controle de conteúdo.

Com o avanço das tecnologias, plataformas de compartilhamento de vídeos como o Youtube foi se tornando popular entre os consumidores. Qualquer pessoa que possua uma conta/perfil de uso próprio pode postar vídeos seus ou de outrem, sem tantas restrições com direitos autorais. Conteúdos voltados especificamente para essa rede começaram a ser produzidos pelo Brasil, o que não foi diferente para o público infantil, como por exemplo o grande desenho de sucesso “Galinha Pintadinha”, que inicialmente foi pensado para os canais de televisão, mas não sendo aceito, investiu seus produtos audiovisuais nessa plataforma. Anos depois, o desenho obteve tanto sucesso que seus vídeos e músicas foram traduzidos para outras línguas como o inglês, espanhol, italiano, francês e japonês. Sendo assim, a plataforma do Youtube se tornou uma porta de entrada gigantesca para produções do mesmo gênero, fazendo com que obras nacionais e com pouco orçamento pudessem alcançar o sucesso de forma bem mais rápida do que pela televisão.

A partir do sucesso da plataforma no país e ao redor do mundo, criar vídeos para essa rede tornou-se uma profissão. Na segunda metade dos anos 2010, quando o Youtube já havia consolidado sua base de usuários e implementado políticas de monetização, o

termo “Youtuber” começou a se popularizar, sendo pensado para os criadores que ganhavam notoriedade ao produzir vídeos constantemente com qualidade crescente. Assim como os programas de televisão dos anos 1980 serviam como a “babá eletrônica” das crianças, os programas infantis dentro dessas plataformas passaram a servir como passatempo e lazer dos pequenos, de forma que os pais e/ou responsáveis passaram a usar os dispositivos móveis como distração para as crianças em qualquer espaço, público ou privado. Com o avanço das tecnologias e o surgimento das plataformas de *streaming*, isso se tornou ainda mais comum.

A Netflix disponibilizada no Brasil em 2011, passou a entrar nas casas dos cidadãos brasileiros aos poucos e foi substituindo os DVD’s e as locadoras físicas, ao longo dos anos 2010 e 2020, outras plataformas foram surgindo no país. Diversos desenhos animados que eram exibidos na televisão aberta assim como na televisão fechada e até mesmo no Youtube, a exemplo da Galinha Pintadinha, passaram a estar disponíveis também nessas plataformas de *streamings*, podendo ser consumidos a qualquer hora em qualquer lugar, com um acesso mais rápido e prático e com um maior controle parental dos conteúdos disponibilizados para as crianças. Entretanto, mais uma vez a internet e as mídias sociais continuaram a se desenvolverem e evoluírem, e o surgimento das redes sociais impactaram diretamente no consumo dos conteúdos e das telas pelas crianças. Além do Youtube, outras redes sociais como Instagram e o Tiktok, passaram a ser consumidas pelo público infantil.

Não se sabe ao certo quando as crianças passaram a consumir as redes sociais, mas o seu uso começou a se intensificar com a popularização dos smartphones e o acesso à internet, a partir de meados dos anos 2010. Atualmente cerca de 60% das crianças com idades entre 9 e 10 anos já possuem contas em redes sociais, apesar das plataformas terem regras que proíbem usuários menores de 13 anos. Entre os conteúdos consumidos, destacam-se vídeos educativos, tutoriais de produtos, entretenimento e até mesmo publicidade disfarçada. Muitos jovens também pesquisam informações e compartilham aspectos de suas vidas, utilizando as redes como um meio de expressão.

É a partir desses compartilhamentos que as crianças começam então a criar os conteúdos que antes consumiam, reproduzindo o que veem na internet, desde vídeos curtos para o Instagram ou Tiktok à vídeos mais longos para o Youtube, como dicas de beleza, danças, jogos e entretenimento. Um canal no Youtube bastante popular nos anos 2010 foi o “Bel Para Meninas”. Bel apareceu na internet pela primeira vez em 2012, com

8 anos, em um outro canal criado por sua mãe para mostrar penteados, e a partir do sucesso de visualizações, a mãe criou este canal voltado somente para crianças, compartilhando brincadeiras e diversões. Com o crescimento dessas plataformas, outras crianças começaram a seguir o mesmo exemplo, criando suas próprias produções voltadas para um público cada vez mais conectado e exigente. No entanto, esse envolvimento com as redes também levanta questões sobre os efeitos do consumo excessivo de telas. A exposição constante pode prejudicar aspectos importantes do desenvolvimento infantil, como a socialização e a qualidade do sono, além de gerar pressões psicológicas devido à busca por aprovação online, trazendo à tona, portanto, a necessidade de monitoramento e equilíbrio no tempo gasto em dispositivos digitais.

3. A Relação das Crianças com as Telas na Era Digital

Desde a época em que somente havia a televisão como forma de mídia audiovisual já se discutia sobre o controle do tempo de tela para as crianças, mas essa questão ficou ainda mais complexa com a chegada dos computadores e smartphones que trouxeram novas telas e outras formas de consumir as mídias. Essa gama de dispositivos ampliou a acessibilidade de conteúdos infantis, contudo trouxe novos desafios para os pais responsáveis dessas crianças na supervisão do controle de tempo e mídia, pois esse tempo de tela tem levantado preocupações no impacto do desenvolvimento intelectual, emocional e social desses pequenos jovens.

A relação familiar que anteriormente estava fortemente ligada ao consumo coletivo de mídias como a televisão, trazendo os eventos de maneira compartilhada e experiencial para toda a família, agora se afasta com a predominância dos celulares, que promovem a individualidade no consumo de conteúdos e experiências digitais. Cada membro da família consome o conteúdo que deseja na tela preferida, à sua maneira e ritmo, podendo consumir qualquer mídia, em qualquer lugar, a qualquer momento. Todavia, o compartilhamento de imagens e vídeos por meio dos celulares também muda a rotina familiar e as interações e hábitos de consumo dos conteúdos midiáticos em casa. Os “memes” e vídeos curtos que se tornam virais nas redes sociais funcionam como uma nova linguagem online para discutir assuntos do dia-a-dia e contextos sociais contemporâneos, fortalecendo então a conexão familiar que foi enfraquecida.

Tais vídeos curtos, tão comuns nas redes sociais atuais, especialmente o Instagram e o TikTok possuem uma característica em comum: a rolagem de telas contínua, que,

através do algoritmo da plataforma, oferece uma experiência personalizada, levando ao uso excessivo e à formação de hábitos de consumo desmoderado. Esse formato de rolagem de tela é uma característica do *layout* das plataformas atrelado ao novo padrão de vídeos na vertical, que possibilita o consumo sem pausas, fazendo com que o usuário continue vendo vídeos incessantemente ao rolar a tela do celular para cima.

É notório como a tecnologia avançou e as mídias extremamente atreladas a essa evolução também se desenvolveram, contudo é possível identificar antigos hábitos de consumo, como o ato de zapear canais com o controle remoto da televisão, que encontra seu equivalente contemporâneo no fenômeno da rolagem de telas nos dispositivos móveis. Entretanto, essa característica apresenta diferenças quando se trata dos seus impactos no comportamento e nos processos cognitivos dos usuários.

A verdade é que, esse recurso explora três atalhos mentais e por isso resultou em uma forma de manter os usuários mais tempo online, mesmo que inconscientemente. São eles: o viés da unidade que afirma a naturalidade em consumir algo até que ele acabe e, por isso, com essa ferramenta, o tempo de navegação pode ser infinito; a predisposição a buscar previsibilidade e padrões que faz com que o usuário continue consumindo conteúdos em um fluxo contínuo já que sempre surge algo novo; e o modelo Hook que é composto por quatro fases, começando com um gatilho, seja ele uma notificação do aplicativo recebida ou uma emoção negativa sentida pelo usuário, que leva à ação, assistir vídeos, que produz uma recompensa, a sensação de prazer, e, finalmente, cria investimento, mantendo os usuários em um ciclo ao consumir vídeos na plataforma. (Giannagelo, 2022 *apud* Leão, 2023, p.52).

Assim como afirma a estudante de sistemas de informação, Luana Leão (2023), essa rolagem de telas é um fator de vício comprovado para os usuários dessas redes, e esse efeito nas crianças é ainda mais perigoso, especialmente quando não há um controle de tempo ou dos conteúdos consumidos pelas mesmas. Esse contexto evidencia a relevância do controle de uso de redes sociais por crianças, dado o impacto que essas plataformas podem ter no comportamento e nos padrões de consumo digital desse público, e de acordo com a pesquisa TIC Kids Online Brasil de 2022, o TikTok é uma das redes favoritas e mais usadas pelas crianças no país, mesmo não sendo recomendada para elas.

A partir dessas redes sociais e das tendências que viralizam na internet, as crianças que consomem esses conteúdos, sejam eles infantis ou não, passam a reproduzi-los, contribuindo para a construção de uma cultura interativa e participativa com as mídias. Ao invés de serem apenas espectadoras do conteúdo, as crianças de hoje têm a oportunidade de criar e participar ativamente desse universo, transformando o antigo desejo de pertencimento em uma prática concreta de produção e protagonismo digital.

Em vista disso, o controle parental também passou por transformações significativas. Se no passado os pais restringiam o consumo das telas simplesmente proibindo as crianças de assistir, ou até mesmo retirando o controle remoto de suas mãos, atualmente os métodos se tornaram mais sofisticados, de forma que podem utilizar ferramentas como o bloqueio de plataformas dos conteúdos e/ou tempo de tela nos dispositivos digitais. Com esse recurso é possível limitar mais os conteúdos inadequados e proteger as crianças no ambiente online. Essa mudança reflete uma tentativa de equilibrar a liberdade de interação digital com a segurança e os limites necessários para as crianças no cenário tecnológico contemporâneo. Entretanto, essa questão se tornou ainda mais desafiadora durante o período pandêmico, quando o uso de tecnologias e o acesso às telas se intensificaram significativamente.

4. Pandemia e Infância: Mudanças e Desafios

A pandemia de Covid-19 foi decretada em março de 2020 e, com o isolamento social, todos os aspectos da vida cotidiana começaram a se concentrar no universo digital, seja por meio do celular, do computador ou da televisão. Para as crianças, isso significou uma grande transformação nos seus hábitos relacionados à educação, lazer, saúde e interações sociais, que passaram a ocorrer majoritariamente por meio das telas, exigindo uma adaptação rápida e intensificando o uso da tecnologia no dia a dia.

Diante desse período, o controle do uso das telas por crianças tornou-se ainda mais complexo. Em meio às restrições de convivência social, elas precisaram passar longas horas em videochamadas para estudar, interagir com amigos ou parentes por meio de mensagens, chamadas de vídeo ou telefone. As teleconsultas online também se tornaram uma prática comum para consultas médicas, e o lazer passou a depender das telas, seja para brincar, jogar ou assistir a programas favoritos. O confinamento domiciliar prolongado gerou uma rotina marcada pelo uso intenso de dispositivos eletrônicos, levando muitas crianças a explorar as redes sociais e procurar entretenimento como forma de passatempo.

As crianças passaram a alternar constantemente entre diferentes dispositivos e telas, criando um fluxo contínuo de mídias que se misturam no cotidiano, migrando entre celulares, computadores e televisões, o que dificultou ainda mais o controle parental, se tornando uma circunstância desafiadora para muitos pais, que tiveram dificuldade para estabelecer limites.

Segundo Lana Viana:

Os impactos desse aumento do tempo de exposição às telas digitais na infância durante a pandemia da Covid-19 envolveram prejuízos nas funções cerebrais, no sono, na atividade física, nas relações sociais e no bem-estar psicológico das crianças. Em contrapartida, as crianças que possuíram resistência forte, regulação de emoções positivas, prática de atividade física, autoeficácia dos pais, funcionamento familiar, regulação emocional e suporte social conservaram sua saúde mental na pandemia. (Viana *et al*, 2023, p.13).

Os impactos foram muitos, e a pandemia deixou marcas profundas nas crianças. Embora o fim da pandemia tenha sido decretado em maio de 2023, as consequências emocionais, sociais e comportamentais persistem até hoje, refletindo a necessidade de acompanhamento e apoio contínuo para elas. É desafiador estabelecer uma solução definitiva para controlar o uso de mídias e o tipo de conteúdo consumido por crianças. Contudo, conforme sugerido por Lana Viana, ao invés de restringir ou remover a tecnologia, uma alternativa seria envolver as crianças em conversas sobre brincadeiras online continuamente, mas com discussões sobre o tempo de tela, promovendo o uso seguro e apropriado da tecnologia, e ao mesmo tempo criando a consciência dos riscos associados. Além disso Viana reitera a importância de realizar mais pesquisas com crianças para que elas compartilhem suas perspectivas sobre suas experiências digitais e os impactos no bem-estar emocional e psicológico.

Diante disso, a análise dos impactos do tempo de tela durante a pandemia torna-se essencial para compreender como o uso excessivo de dispositivos digitais pode afetar aspectos físicos, emocionais e cognitivos das crianças. Deste modo, enquanto as telas continuam a transformar as maneiras de viver e aprender, é crucial considerar como é possível equilibrar seu uso para maximizar os benefícios e mitigar os potenciais impactos negativos, especialmente para as crianças, implementando medidas que promovam um consumo mais consciente e saudável, garantindo que possam aproveitar da evolução tecnológica sem comprometerem seu bem-estar e seu desenvolvimento integral ao longo da vida, construindo um futuro melhor para as próximas gerações.

5. Conclusão

Ao longo das últimas décadas, o consumo de mídias audiovisuais evoluiu significativamente, passando da televisão tradicional para plataformas digitais e redes sociais que oferecem conteúdos sob demanda e mais interatividade. Esse cenário transformou a relação das crianças com as telas, ampliando tanto as possibilidades de

aprendizado quanto os desafios, especialmente em relação ao controle parental. Durante a pandemia de Covid-19, essas questões foram intensificadas, com o aumento expressivo do tempo de tela devido ao isolamento social e à transição de atividades escolares, sociais e lazer para o ambiente digital. Nesse contexto, a necessidade de equilíbrio das consequências da tecnologia, especialmente por parte das crianças, torna-se uma questão urgente, exigindo tanto a adaptação das famílias quanto o desenvolvimento de políticas públicas e práticas de educação digital mais eficazes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARROS FILHO, Jomar et al. A programação infantil na televisão aberta: a (des)informação das crianças. Revista Ibero-americana de Educação (ISSN: 1681-5653). N.º 55/2, março 2011. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/266374422_A_programacao_infantil_na_televisao_aberta_a_desinformacao_das_crianças>. Acesso em: 09 de set. de 2024.

HOLZBACH, Ariane Diniz. Para pequenos grandes espectadores: a produção televisiva brasileira direcionada a crianças pequenas a partir do caso da Galinha Pintadinha. E-Compós. Disponível em: <<https://e-compos.org.br/e-compos/article/view/1390/1851>> Acesso em: 03 de jun. de 2024. LEÃO, Luana. TikTok: A Revolução do mercado de mídias digitais e o seu impacto na vida dos usuários. Repositório Institucional UFF, 2023. Disponível em: <<https://app.uff.br/riuff/handle/1/32510?locale-attribute=en>>. Acesso em: 03 de abr. de 2024.

MAURICIO, Fernanda; ALMEIDA, Leonardo Assunção Bião; BÔAS, Valéria Maria Vilas. TV IMAGINADA: a interatividade como marca de um futuro da televisão. In: ANAIS DO 32º ENCONTRO ANUAL DA COMPOS, 2023, São Paulo. Anais eletrônicos..., Galoá, 2023. Disponível em: <<https://proceedings.science/compos/compos-2023/trabalhos/tv-imaginada-a-interatividade-como-marca-de-um-futuro-da-televisao?lang=pt-br>> Acesso em: 04 de set. de 2024.

Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil 2022 [livro eletrônico]. Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR, Cetic Br, 1. ed. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, agosto de 2023.

SAMMUR, J. T. E. D.; SANTOS, R. B. dos. Uma breve história do entretenimento infantil na televisão brasileira. Animus. Revista Interamericana de Comunicação Midiática, [S. l.], v. 21, n. 47, 2023. DOI: 10.5902/2175497744219. Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/animus/article/view/44219>>. Acesso em: 09 de set. de 2024.

VIANA, Lana Beatriz. Impactos do aumento do tempo de exposição às telas digitais na infância durante a pandemia da Covid-19. Rev. CES Salud Pública y Epi, V.1, N.2, p. 99-114, 2023. Disponível em: <<https://revistas.ces.edu.co/index.php/spe/article/view/7172>>. Acesso em: 09 de mai. de 2024.