

A INFLUÊNCIA DAS REDES SOCIAIS NA SAÚDE MENTAL DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES

THE INFLUENCE OF SOCIAL NETWORKS ON THE MENTAL HEALTH OF CHILDREN AND ADOLESCENTS

Daniela Nunes Carvalho¹

RESUMO: Na atualidade, as redes sociais como Facebook, Instagram, TikTok e Twitter (atual X), têm desempenhado um papel central na conexão entre pessoas e na redução de distâncias entre a população, por exemplo, uma pessoa que mora no Japão, consegue conversar com alguém que mora no Brasil, e assim sucessivamente. Embora sejam ferramentas com objetivos inicialmente positivos, como o compartilhamento de conteúdo e a interação social, elas também apresentam desafios, e dentre eles os mais complicados: a saúde mental. Entre crianças e adolescentes, os impactos dessas plataformas são mais notórios, pois os jovens podem estar na posição de vítimas ou de algozes no meio virtual. Situações em que a liberdade de expressão é utilizada de forma inadequada, assim como a utilização de imagens e símbolos para a ostentação, revelam que, apesar das vantagens, as redes sociais podem trazer consequências negativas à sociedade, exigindo uma reflexão mais profunda sobre seu uso responsável.

PALAVRAS CHAVE: Redes sociais, Direito Digital, Crianças e Adolescentes, Proteção Integral.

ABSTRACT: Currently, social media platforms like Facebook, Instagram, TikTok and Twitter (now X) have played a central role in connecting people and reducing distances between populations. For example, someone living in Japan can communicate with someone living in Brazil, and so on. Although these tools initially have positive objectives, such as content sharing and social interaction, they also present challenges, the most complicated of which is mental health. Among children and adolescents, the impacts of these platforms are more noticeable, as young people can be either victims or perpetrators in the virtual world. Situations where freedom of

¹Aluna da graduação da Faculdade de Direito de São Bernardo do Campo e integrante em 2024 do Grupo de Estudos *Cidadania Plena da Criança e do Adolescente da FDSBC*, coordenado pela Professora Doutora Denise Auad.

expression is used inappropriately, as well as the use of images and symbols for ostentation, reveal that, despite the advantages, social media can have negative consequences for society, requiring deeper reflection on its responsible use.

KEYWORDS: Social networks, Digital Law, Children and Adolescents, Comprehensive Protection

INTRODUÇÃO

Ao pensarmos na atualidade, é inevitável não mencionar a tecnologia, que se tornou um dos meios de comunicação mais utilizados pela população em qualquer lugar do mundo. A tecnologia ajudou a reduzir as distâncias entre as pessoas, por exemplo, é possível estar em lugares completamente opostos e mesmo assim criar relações. Isso acontece por conta do surgimento das redes sociais, como os aplicativos Facebook, Instagram, TikTok, Twitter, entre diversos outros aplicativos. Esses são espaços virtuais onde grupos de pessoas e empresas se conectam por meio do envio de mensagens, compartilhamento de conteúdo, informações, participações de reuniões por meio virtual, entre outras interações que os levam a se sentirem mais próximos mesmo em diferentes lugares.

A princípio, os objetivos e as funções destas plataformas parecem exclusivamente boas, como a busca pelo aprendizado, a busca de ajuda para diversas situações e diversos meios. Contudo, devido à natureza humana que pode pender para a ganância e ostentação, começam a surgir problemas e, neste caso, um dos mais graves: os problemas psicológicos/ mentais.

Para iniciar, é importante destacar que atualmente, quase todos estão inseridos no meio digital, sejam como criadores de conteúdo ou espectadores. Apesar de incluir pessoas de todas as idades, é entre crianças e adolescentes que os impactos se tornam mais evidentes, tanto como vítimas quanto, em alguns casos, como causadores de situações problemáticas.

A internet se iniciou como uma coisa muito básica, não se vislumbrando a grandiosidade que iria se tornar no mundo atual. Os avanços tecnológicos são extraordinários, mas acabam por serem perigosos. Na conjuntura atual, mergulhada no ambiente digital, não existem mais crianças brincando na rua como antigamente,

apenas crianças em seus celulares, seja jogando ou assistindo vídeos, inclusive com contato com conteúdo inapropriado. situação nada saudável.

Ressalta-se, portanto, a necessidade de encontrarmos caminhos que garantam o desenvolvimento da tecnologia em sintonia com a proteção integral de crianças e adolescentes.

1 EVOLUÇÃO HISTÓRICA

As redes sociais surgiram na década de 90, tendo como objetivo conectar as pessoas no mundo todo. Sua primeira aparição foi em 1997 e a partir de então, as redes popularizaram, inspirando a criação de outras redes. Em 2004 todos já as utilizavam (Ferreira; 2002; site).

As redes sociais evoluíram significativamente ao longo do tempo, passando de simples plataformas de conexão para ambientes complexos de compartilhamento de conteúdo, algumas redes foram deixando de existir e outras surgiram. Dessa forma, surgem questionamentos interessantes: A geração atual sabe o que era a plataforma “Orkut”? Você consegue se imaginar sem o acesso ao Wi-Fi? Sem dar uma passada ao TikTok ou ao Instagram no meio das tarefas? Sem a curiosidade, daquele pensamento de “o que a outra pessoa está fazendo naquele momento em que não postou nada?”

A influência das redes sociais na rotina das pessoas é fato evidente. Se existe alguém que acha saudável uma criança ficar 24 horas no celular, sem sair nem para comer, conversar ou realizar outras atividades como brincar, estudar ou interagir, alerta-se: este não era o foco principal dos criadores das redes sociais (Tralback, 2025, site).

2 IMPACTO NOS JOVENS

Com o passar do tempo, as redes sociais passaram a ser um grande desafio. O vício causado pelo uso excessivo de aparelhos eletrônicos tem causado prejuízos à saúde mental de crianças e adolescentes, em sua capacidade e competência. A imaturidade dos jovens é fator preponderante para que sejam influenciados na

internet. Além disso, também é possível mencionar o sedentarismo, o *bullying*, as *fake news*, como graves problemas que atingem o bem-estar infantojuvenil.

Estudos comprovam que o cérebro do jovem não está totalmente desenvolvido até uma certa idade, pois começa a amadurecer a partir dos 3 a 4 anos e atinge a plena maturidade aos 25 anos (Crespi et al; 2020, p. 1535). Sendo assim, o cérebro pode ser bem mais complexo do que muitos acreditam e o uso desses aparelhos acaba por prejudicar o desenvolvimento completo, se não utilizados de maneira saudável. Se já é prejudicial para a mente de um adulto para um jovem, os riscos da internet são ainda mais perversos.

Profissionais da área da saúde mental procuram conscientizar os adultos desses riscos, para que, então, possam orientar os jovens. A psicóloga Vanessa Fagundes informa que a busca por esses profissionais pode ajudar no uso das redes sociais:

Ensinando os jovens a navegar na internet com consciência e segurança. Também auxilia no desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como resiliência e empatia, ajudando a lidar com críticas e pressões online. Em casos de cyberbullying ou problemas emocionais decorrentes do uso excessivo, intervenções terapêuticas são essenciais para restabelecer o bem-estar. (Fagundes, 2025, site)

Porém, é importante considerar que, atualmente, o uso das mídias digitais pelas crianças e adolescentes demonstra ser uma preocupação em relação ao desenvolvimento cognitivo, emocional e social. A tela abre um precedente precoce e prolongado em suas vidas, oferecendo benefícios, como o acesso a uma variedade de fontes de aprendizagem e social, mas danos complexos como distúrbios do sono, menor empatia, diminuição da atenção e alterações de humor.

Portanto, o cérebro em desenvolvimento na infância e adolescência está em uma fase crucial que o torna altamente receptivo às influências do ambiente digital. Assim, o uso dessas ferramentas deve ser limitado, sob supervisão de um adulto informado sobre os riscos, para evitar dificuldades e favorecer os benefícios que os meios digitais podem oferecer à formação das novas gerações. Com o uso consciente, a internet pode ser uma fonte de aprendizagem e estímulo à criatividade. (Silva et al, 2024, p. 7)

3 IMPACTOS POSITIVOS

As redes sociais têm desempenhado um papel significativo na vida dos jovens, trazendo impactos positivos em diversas áreas, como comunicação, aprendizado, desenvolvimento pessoal e engajamento social. Evelin Nass e demais autoras afirmam:

Quando usadas de forma responsável, essas plataformas podem ser ferramentas poderosas para o crescimento e a formação de uma geração mais conectada, criativa e informada. (Nass et al, 2019)

Ou seja, as redes sociais podem ser canais para os jovens se conectarem com amigos e familiares, mesmo que estejam fisicamente distantes. Essa facilidade de comunicação fortalece os laços entre as pessoas e oferece um espaço para compartilhar experiências, sentimentos e conquistas. Além disso, as plataformas permitem que os jovens ampliem seus círculos sociais, saindo do ambiente onde vivem e adquirindo mais conhecimento sobre o mundo.

Vale ressaltar como exemplo a notícia de adolescentes com diabetes participando de uma intervenção educativa com o uso da ferramenta do Facebook (Nass et al, 2019). Nesse caso, os adolescentes com diabetes utilizaram o ambiente virtual para trocar experiências e aprender sobre o autocuidado, o que fortaleceu o vínculo entre os participantes e melhorou a adesão ao tratamento. Experiências como essa demonstram que as redes sociais, quando manejadas adequadamente, são instrumentos importantes para ampliar acesso a conteúdo educativo. Dessa forma, o problema não está exatamente na tecnologia, mas na forma como ela é usada. (Nass et al, 2019)

As redes sociais podem ter potencial para ofertar um espaço de acolhimento e apoio emocional. Comunidades online permitem o compartilhamento de experiências e podem ser espaços de aconselhamento e diálogo. Essas conexões podem ser especialmente valiosas para jovens que se sentem sozinhos e com questões de identidade ou discriminação.

3.1 ACESSO AO CONHECIMENTO E EDUCAÇÃO

Com o uso cada vez maior das redes sociais, os jovens têm acesso uma ampla variedade de informações e recursos digitais. Plataformas como YouTube, Instagram,

TikTok e até mesmo aplicativos de jogos não servem apenas para entretenimento, mas também para compartilhar conteúdos educativos de forma criativa e dinâmica, abordando temas como ciência, tecnologia, artes, idiomas e habilidades práticas, ajudando até mesmo adultos, não importa qual seja a profissão. Esse cenário estimula a curiosidade e o aprendizado contínuo, muitas vezes de forma gratuita, sendo acessível para todos, sem restringir aqueles que não tem condições de arcar com esses custos para acessarem um conhecimento mais abrangente.

Um estudo de caso sobre a rede social enquanto um ambiente educacional (Abreu et al, 2011, p. 2- 9) mostra que diferentes formas de comunicação online favorecem a aprendizagem de forma significativa, de maneira formal, informal, e expressiva, além de incentivar a colaboração entre alunos e professores. Ao permitir interações em diferentes horários e oferecer conteúdo acessíveis a qualquer momento, a plataforma proporcionou diálogo e o esclarecimento de dúvidas de forma mais democrática e participativa.

Portanto, o acesso à comunicação digital, quando bem estruturado e com objetivos claros e evidentes, pode ser um importante instrumento de inclusão educacional. Isso reforça a necessidade de políticas públicas e estratégias pedagógicas que garantam acesso à tecnologia saudável e incentivem o uso seguro e orientado, reduzindo desigualdades e potencializando os benefícios do ambiente digital na formação dos jovens.

3.2 DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES

Conforme demonstrado, o uso das redes sociais pode ajudar os jovens a desenvolver habilidades e o intelecto. Ferramentas digitais podem facilitar a prática de tarefas como edição de fotos e vídeos, marketing digital, gestão de redes, cursos gratuitos, o que acelera oportunidades, inclusive no campo do trabalho.

As redes sociais podem construir espaços criativos onde os jovens explorem e expressem sua individualidade. Além disso, muitos jovens encontram nas redes um lugar para defender causas importantes, trazer discussões, compartilhar ideias, opiniões e participar de movimentos sociais.

A internet é uma ferramenta poderosa para mobilizar jovens. Por meio das plataformas, eles podem se engajar em campanhas, arrecadar fundos e compartilhar

informações relevantes, tornando-se agentes ativos de mudança em suas comunidades e no mundo.

3.3 JOGOS COMO FERRAMENTA DE SOCIALIZAÇÃO, PELA PERSPECTIVA DO ROBLOX

Enfatiza-se que, com o desenvolvimento da tecnologia, a popularização das redes sociais e a ampla distribuição dos aplicativos e jogos móveis, crianças e adolescentes vivenciam uma rotina de conexão digital.

Nesse sentido, ressalta-se um dos jogos mais famosos entre os jovens: o Roblox, o qual consiste em uma plataforma complexa, com a possibilidade de criação de experiências interativas, seja para aprender, seja para diversão. Como exemplo, citam-se ambientes no Roblox que simulam atividades escolares, com atividades cognitivas e tarefas inteligentes.

No entanto, vale mencionar que o Roblox, assim como outras redes sociais e outros jogos online, também possui um ambiente altamente estimulante, competitivo e imersivo. Ao integrar elementos sociais e de recompensa rápida, esses espaços podem reforçar a dependência digital e impactar o desenvolvimento emocional de seus usuários. Dessa forma, para que o aspecto educativo e positivo do Roblox não se perca, torna-se necessária uma política de uso, com o acompanhamento de um adulto responsável pela criança e pelo adolescente, que lhes garantam equilíbrio na utilização do aplicativo, promovendo uma educação digital crítica e saudável.

A presença prolongada em ambientes virtuais, mesmo que com fins educativos, pode acarretar prejuízos à concentração, à socialização no mundo real e à regulação emocional. O contato virtual com colegas e professores não substitui o valor das interações físicas, fundamentais para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais. Além disso, a exposição contínua à performance e ao julgamento de outros, comuns nesses jogos, pode alimentar quadros de ansiedade, estresse e insegurança, especialmente em adolescentes em formação de identidade.

Em conclusão, o uso de jogos como o Roblox para fins educacionais revela-se um fenômeno crescente da digitalização desde a infância. Embora traga oportunidades pedagógicas inovadoras, também acende um alerta sobre os riscos à saúde mental de crianças e adolescentes diante de seu uso excessivo e desregulado. É urgente, portanto, pensar em políticas e práticas educativas que promovam o

equilíbrio entre o mundo virtual e a realidade concreta. (Roblox Corporation, 2025, site).

4 IMPACTOS NEGATIVOS

Embora as redes sociais ofereçam muitos benefícios, é inegável que seu uso também traz desafios, problemas e impactos negativos, especialmente para os jovens, que estão em uma fase de desenvolvimento emocional, social e físico. A maneira como essas plataformas são utilizadas pode influenciar diretamente o bem-estar mental, as relações interpessoais e os hábitos de vida dos adolescentes e jovens adultos.

Um dos principais problemas relacionados às redes sociais é a dependência. O modelo e design das plataformas é feito para prender a atenção dos usuários, incentivando o uso contínuo por meio de notificações, algoritmos e recompensas imediatas, como curtidas e comentários. Isso pode levar os jovens a passarem horas conectados, reduzindo o tempo dedicado a outras atividades importantes, as atividades como os estudos, exercícios físicos, sono e interações presenciais. (Magalhães & Sérvio, 2025, site).

Tem-se associado o uso intenso das redes sociais a problemas como ansiedade, depressão, baixa autoestima e sensação de solidão. A comparação constante com vidas "perfeitas" apresentadas online pode gerar insatisfação com a própria aparência, conquistas ou estilo de vida, criando uma pressão irrealista para atingir padrões inalcançáveis. Além disso, comentários negativos, *cyberbullying* e discurso de ódio nas redes podem afetar profundamente a saúde emocional dos jovens.

Estes não são os únicos desafios, existem adolescentes que buscam acesso a informações sobre medicamentos em *sites*, porém, sem o acompanhamento médico adequado, o que pode levar a consequências muito graves para seu estado de saúde. (Oliveira & Silva, 2024, p. 9)

Muitas vezes, os jovens partilham informações pessoais nas redes sociais sem entender o alcance das consequências. Isso os deixa vulneráveis ao roubo de identidade e vazamento de informações, entre outros perigos, inclusive o assédio e a

exploração. Quando ainda não têm habilidades para avaliar qual fonte é confiável e qual não é, podem ser manipulados e desinformados.

A validação on-line pode levar os jovens a priorizar as aparências, levando a uma busca por validação online, em detrimento de conexões genuínas. (Profissão Repórter, 2025, site)

A Comissão de Segurança Pública (CSP) aprovou um projeto que criminaliza a divulgação de informação sigilosa sobre menores de 18 anos (Agência Senado, 2023, site). Ao relatar casos de crianças que sofreram tal situação, demonstra que muitos jovens nem sabiam o que se passava e muito menos os seus responsáveis:

Os jovens estão frequentemente expostos a conteúdos inadequados nas redes sociais, como violência, pornografia, discursos de ódio ou ideais extremos. Essa exposição pode influenciar negativamente sua visão de mundo, comportamento e escolhas. Além disso, algoritmos podem reforçar vieses e criar bolhas informacionais, limitando o acesso a perspectivas diversificadas.

4.1 O USO SEM MODERAÇÃO E A BUSCA PELA ACEITAÇÃO

O uso excessivo das redes sociais, especialmente à noite, tem sido associado a distúrbios do sono. A luz azul emitida pelos dispositivos eletrônicos interfere no ciclo natural do sono, enquanto a compulsão por checar atualizações reduz o tempo de descanso. Além disso, o sedentarismo decorrente do uso prolongado de dispositivos pode levar a problemas físicos, como obesidade e dores musculares.

Cada vez mais doenças aparecem. Conforme publicado na revista “VEJA”, o uso de óculos está cada vez maior entre os jovens já que em sua grande maioria têm miopia, desenvolvido pelas telas de celulares, tablets, notebooks, entre outros (Alejandro, 2023, site). Como afirmado no parágrafo anterior, a luz azul interfere demais na saúde, principalmente para os olhos de crianças e adolescentes, e não é à toa que as indústrias de óculos e oftalmos vem ampliando cada vez mais. A miopia pode parecer uma “besteira”, mas é uma doença que se torna cada vez mais precoce.

Apesar de já comentado, a busca por curtidas, seguidores e engajamento pode gerar uma dependência de validação externa, afetando a forma como os jovens lidam com rejeições ou críticas. Essa dinâmica pode torná-los emocionalmente mais vulneráveis e inseguros.

4.2 O RISCO DE JOGOS VIOLENTOS

Vídeo games e jogos viciantes sempre existiram, mas antigamente apenas em fliperamas. Hoje, são acessados de qualquer lugar por meio de computadores e celulares e se tornaram uma das formas mais populares de passar o tempo entre os jovens. Com a tecnologia, os jogos se tornaram cada vez mais avançados e reais.

Quando seu uso não é monitorado por políticas adequadas de uso e por um adulto consciente e responsável, podem afetar o desenvolvimento psicológico de crianças e adolescentes, pois podem ser confundidos com a realidade. Jogos competitivos online geram raiva, frustração e destruição.

Um exemplo amplamente discutido é o jogo “GTA” (Grand Theft Auto), abordado em artigo publicado pela revista *Trilha de Games e Cultura* (Domínguez & Hernández, 2010, p. 2-5). É um jogo de aventura e ação, que permite a imersão em um mundo aberto, onde as pessoas podem realizar seus objetivos de forma livre, inventando sua própria história. Além disso, baseia-se em uma simulação de roubo de automóveis, tráfico de armas, uma vida perigosa levada pela personagem que a própria pessoa criou. Para uma criança em fase de desenvolvimento, seu conteúdo não é adequado. Apesar da classificação indicativa, não é raro encontrar crianças acessando jogos como esse, o que tem gerado impactos preocupantes na saúde mental infantil.

A matéria publicada pelo portal G1 (Profissão Repórter, 2025, site), intitulada *“Incentivo à automutilação, estupro virtual, conteúdos violentos: como crianças e jovens têm sido vítimas ou acusadas de crimes na internet”*, evidencia como esse tipo de conteúdo pode levar a situações graves e complexas. Jogos que extrapolam qualquer noção de lazer saudável e educativo podem ser facilmente acessados por crianças e adolescentes .

Vivemos em um mundo já marcado por crises e ameaças de conflitos armados. Diante disso, é preocupante imaginar uma criança crescendo com a crença de que comportamentos praticados em jogos violentos (como assaltos e agressões) são aceitáveis ou corretos. Essa distorção de valores pode resultar em uma formação ética fragilizada e, conseqüentemente, prejudicial para a sociedade.

5 ANÁLISE DO FILME *WALL-E* E A SAÚDE MENTAL INFANTOJUVENIL NA ERA DAS REDES SOCIAIS

O filme *Wall-E* (2008), da Pixar, é ambientado em um futuro distópico, irreal no qual a Terra foi abandonada pelo consumo desenfreado e da produção excessiva de lixo no planeta. Os humanos vivem no ano de 2805, em uma nave chamada *Axiom*, totalmente automatizada, onde todas as necessidades são supridas por máquinas, robôs, e as pessoas passam seus dias sentadas em cadeiras flutuantes, conectadas a telas. (AdoroCinema, 2013, site).

Essa realidade imaginada, embora carregada de elementos ficcionais, revela uma crítica contundente ao comportamento humano diante da tecnologia atual que está a se desenvolver, podendo ser diretamente relacionada aos impactos que as redes sociais têm causado na saúde mental de crianças e adolescentes.

No universo de *Wall-E*, os seres humanos tornaram-se fisicamente debilitados, emocionalmente apáticos, desinteressados e socialmente isolados, embora estejam constantemente conectados por telas e mesmo quando as pessoas estão lado a lado, continuam sem olhar uma para a outra. Isso espelha o que acontece atualmente com o uso intensivo das redes sociais: a presença física cede lugar à conexão virtual, e os laços interpessoais se tornam mais frágeis e superficiais.

Estudos abordados anteriormente afirmam que o uso excessivo das redes sociais pode gerar impactos negativos significativos na saúde mental dos jovens, como aumento da ansiedade, depressão, baixa autoestima e dificuldade de concentração. A imediata e constante comparação com padrões irreais de beleza, sucesso e felicidade reforçam sentimentos de não pertencimento. Tal como os humanos da *Axiom*, os jovens de hoje, muitas vezes, vivem “conectados”, mas sozinhos.

Além disso, *Wall-E* expõe um tipo de alienação tecnológica: as pessoas não percebem o que estão perdendo, a conexão com o mundo real, com a natureza, com o outro e consigo mesmas. Essa alienação é semelhante à experimentada por muitas crianças que, imersas em redes e jogos, perdem oportunidades de desenvolver empatia, pensamento crítico e habilidades sociais.

No entanto, o filme também oferece uma mensagem de esperança. A reaproximação das personagens com a Terra, o cuidado com o planeta e a

redescoberta do toque e da convivência mostram que é possível resgatar o que foi perdido, desde que haja consciência, esforço coletivo e mudança de hábitos.

Em resumo, *Wall-E* funciona como um espelho e um alerta para a sociedade atual. O uso das redes sociais por crianças e adolescentes deve ser orientado por limites, diálogo, educação digital e presencial. Caso contrário, poderemos estar moldando uma geração como os passageiros da *Axiom*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo o que foi discutido e abordado neste artigo, conclui-se que, embora as redes sociais sejam uma ferramenta poderosa e repleta de possibilidades, seus impactos negativos não podem ser ignorados.

É essencial que pais, responsáveis e educadores desenvolvam nos jovens o uso mais consciente e equilibrado dessas plataformas, promovendo práticas saudáveis. Nesse sentido, é necessário limitar o tempo de uso, diversificar atividades, cultivar habilidades para lidar com os desafios do ambiente digital e valorizar interações presenciais. Assim, é possível minimizar os prejuízos e maximizar os benefícios que essas tecnologias podem oferecer, a fim de desenvolver uma sociedade consciente do uso de suas ferramentas de tecnologia.

No cenário contemporâneo, a internet e as redes sociais já fazem parte da rotina de crianças e adolescentes, por isso, não podem ser ignoradas nem se desenvolver sem limites éticos. A tecnologia digital já é um instrumento que condiciona a forma como as pessoas se relacionam, aprendem e percebem o mundo.

Seu potencial pode construir feitos que para gerações anteriores pareciam inimagináveis. Um carro voador? Para as nossas crianças do futuro, isso poderá ser apenas mais uma inovação cotidiana. Portanto, para que esse progresso seja realmente positivo, é fundamental que o uso da tecnologia seja guiado por valores éticos, consciência social e responsabilidade, garantindo que o desenvolvimento digital caminhe lado a lado com o crescimento humano, coletivo e valorizando a proteção integral de crianças e adolescentes.

REFERÊNCIAS

ABREU, João; CLAUDEIVAN, Luiz; VELOSO, Flávia; GOMES, Alex Sandro. Análise das Práticas de Colaboração e Comunicação: Estudo de Caso utilizando a Rede Social Educativa. **SBCOPENLIB-Anais do workshop de informática na escola (WIE)**. 2011, Aracajú, p. 1246-1255. Disponível em:

<https://sol.sbc.org.br/index.php/wie/article/view/21735>. Acesso em: 13. jul. 2025.

AGÊNCIA SENADO. **Avança criminalização de vazamento de dados sigilosos de menores de 18 anos**. Senado Notícias, Senado Federal, 2023. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2023/06/20/avanca-criminalizacao-de-vazamento-de-dados-sigilosos-de-menores-de-18-anos>. Acesso em: 12. jul. 2025.

ALEJANDRO, Diego. **Estudo confirma: miopia está cada vez mais comum entre as crianças**. Veja, 2023. Disponível em: https://veja.abril.com.br/saude/estudo-confirma-miopia-esta-cada-vez-mais-comum-entre-as-criancas/#google_vignette. Acesso em: 12. jul. 2025.

ANDRADE, Elizabeth Suazo; **GAMES E A INDÚSTRIA CULTURAL: O IMPACTO SOCIOCULTURAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS**. Monografia apresentada ao curso de Ciências Sociais da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial para a obtenção do título de bacharel e licenciatura em Ciências Sociais. Orientador: Professor Dr. Moacir de Freitas Junior, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/36970/1/GamesInd%C3%BAstriaCultural.pdf>. Acesso em: 21 ago. 2025.

CRESPI, Livia; NORO, Deisi; NÓBILE, Márcia Finimundi. **Neurodesenvolvimento na Primeira Infância**: aspectos significativos para o atendimento escolar na Educação Infantil. CIESP, 2020. Disponível em: <https://www.ciespi.org.br/media/files/fcea049a8ec4d511ecbe6e5141d3afd01c/fcb983e92651e11edbe6e5141d3afd01c/neurodesenvolvimento-na-primeira-infancia.pdf>. Acesso em: 03. Agos. 2025.

DIANA, Juliana. **Redes sociais**. Redação Toda Matéria. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/redes-sociais/#:~:text=H%C3%A1%20v%C3%A1rios%20tipos%20de%20%E2%80%80redes%20sociais,%E2%80%81%20cada>. Acesso em: 21 jan. 2025.

DOMÍNGUEZ, Arturo Hernández; HERNÁNDEZ, Vanderleide Rodrigues. **Análise de jogos eletrônicos violentos**: proposta de cenários considerando a coletividade e regras numa perspectiva ética para o projeto de jogos eletrônicos solidários. Proceedings do SBGames 2010 – Trilha de Games & Cultura – Full Papers IX SBGames, Florianópolis, SC, 8 a 10 de novembro de 2010. Disponível em: <https://www.sbgames.org/papers/sbgames10/culture/full/full3.pdf>. Acesso em: 02. ago. 2025.

FAGUNDES, Vanessa. O Papel da Psicologia no Uso de Redes Sociais por Crianças e Adolescentes. **Revista Elite**, 2025. Disponível em: <https://revistaelite.com.br/o-papel-da-psicologia-no-uso-de-redes-sociais-por-criancas-e-adolescentes/>. Acesso em: 29. ago. 2025.

FERREIRA, Borges. **A evolução das redes sociais: origem e impacto.** Listologia, 2024. Disponível em: <https://listologia.com/a-origem-das-redes-sociais/>. Acesso em: 21 jan. 2025.

FOLHA DE SÃO PAULO. **Leitores citam motivos para diminuir uso de redes sociais.** Painel do Leitor, 02/08/2025. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/paineldoleitor/2025/08/anuncios-mentiras-e-agressividade-causam-diminuicao-no-uso-de-redes-sociais-dizem-leitores.shtml> . Acesso em: 30 jul. 2025.

FUNDAÇÃO ABRINQ, 2024. **Redes sociais: crianças: para cuidados e prevenção.** Disponível em: <https://www.fadc.org.br/noticias/redes-sociais-criancas>. Acesso em: 21 jan. 2025.

MAGALHÃES, Rafael; SÉRVIO, Gabriel. Sedentarismo digital: quando ficar parado também pesa na mente. *In: Olhar Digital*, 22 fev. 2025. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2025/02/22/medicina-e-saude/sedentarismo-digital-quando-ficar-parado-tambem-pesa-na-mente/>. Acesso em: 6. jul 2025.

NASS, Evelin Matilde Arcain; MARCON, Sonia Silva; TESTON, Elen Ferraz; et al. Perspectiva de jovens com diabetes sobre intervenção educativa na rede social Facebook®. *In: Acta Paulista de Enfermagem*. São Paulo, 32, jul./ago. 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ape/a/sgPL5wYV8MrWyHpNrJfC37H/?lang=pt>. Acesso em: 6. jul. 2025.

OLIVEIRA, Ana Clara da Silva; SILVA, Alexandre Rafael Coelho. A Intervenção Estética Medicamentosa no Tratamento da Acne na Adolescência: Uma Revisão Integrativa. *In: Revista FT*, 2024. Disponível em: <https://revistaft.com.br/a-intervencao-estetica-medicamentosa-no-tratamento-da-acne-na-adolescencia-uma-revisao-integrativa/>. Acesso em: 29 de ago. 2025.

Portal Insights. **Quais são os pontos positivos das redes sociais na vida dos jovens?** Disponível em: <https://www.portalinsights.com.br/perguntas-frequentes/quais-sao-os-impactos-positivos-das-redes-sociais-na-vida-dos-jovens> .Acesso em: 13. mar. 2025.

PROFISSÃO REPORTER. **Incentivo à automutilação, estupro virtual, conteúdos violentos: como crianças e jovens têm sido vítimas ou acusadas de crimes na internet.** G1, 2025. Disponível em: <https://g1.globo.com/profissao-reporter/noticia/2025/05/21/incentivo-a-automutilacao-estupro-virtual-conteudos-violentos-como-criancas-e-jovens-tem-sido-vitimas-ou-acusadas-de-crimes-na-internet.ghtml>. Acesso em: 5 jun. 2025.

REDEPSI. **O impacto profundo das redes sociais na saúde mental dos adolescentes: um olhar profundo sobre os desafios e consequências.** Disponível em: <https://www.redepsi.com.br/2024/04/09/o-impacto-profundo-das-redes-sociais-na-saude-mental-dos-adolescentes-um-olhar-profundo-sobre-os-desafios-e-consequencias/>. Acesso em: 8. abr. 2025.

ROBLOX CORPORATION. **Introdução ao Roblox para educadores.** Disponível em: <https://create.roblox.com/docs/pt-br/education/support/education-getting-started>. Acesso em: 14 maio 2025.

SILVA, Lenilla; SANTOS, Isabela Vieira Pereira; NASCIMENTO PEREIRA, Luiza Nascimento; JARDIM PFEILSTICKER, F. O impacto das mídias digitais em crianças

e adolescentes. *In: Brazilian Journal of Implantology and Health Sciences*, [S. l.], v. 6, n. 1, p. 1773–1785, 2024. Disponível em: <https://bjhs.emnuvens.com.br/bjhs/article/view/1040>. Acesso em: 5 jun ago. 2025.

TRALBACK, Mariana. **Como surgiram as redes sociais?** Entenda o que mudou até hoje. TECHTUDO, 2025. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2025/07/como-surgiram-as-redes-sociais-entenda-o-que-mudou-ate-hoje-edapps.ghml>. Acesso em: 2 ago. 2025.

VERAS, Antonia Doriana Araújo. O impacto das redes sociais na saúde mental dos jovens. Orientadora: Ana Carolina Donda. *In: Ciências da Saúde*, vol. 28, ed. 135/Jun 2024. Disponível em: <https://revistaft.com.br/o-impacto-das-redes-sociais-na-saude-mental-dos-jovens/>. Acesso em: 21 jan. 2025.

VIEIRA, Bruna Aringhieri. **Como utilizar a Roblox na educação:** transformando a aprendizagem com jogos digitais. 2024. Disponível em: <https://profbrunaaringhieri.com/como-utilizar-a-roblox-na-educacao/>. Acesso em: 14 maio 2025.

VIEIRA, Danielle. **Redes sociais:** impactos positivos e negativos. Danielle Vieira, 2021. Disponível em: <https://daniellevieira.com.br/2021/09/29/redes-sociais-impactos-positivos-e-negativos/>. Acesso em: 8. abr. 2025.

Wall-E. Adorocinema, 2013. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-123734/>. Acesso em: 12 maio 2025.