

A INFLUÊNCIA DE FILMES E ANIMAÇÕES NA SAÚDE PEDIÁTRICA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Josias Nogueira Pedrosa Junior¹, Maria Daiane Araújo Freire², Yasmim da Silva Araújo³, Ana Kalyne Beserra Alves⁴, Maria Eliana Peixoto Bessa⁵, John Carlos de Souza Leite⁶

Enfermagem, UVA, Sobral, CE, nogue.josias@gmail.com

As ligas acadêmicas caracterizam-se por projetos universitários que tem como base de atuação a pesquisa, o ensino e a extensão, criados a partir da necessidade de uma abordagem aprofundada de determinadas temáticas que cercam o curso da graduação, sendo vinculadas à coordenação de extensão (Cavalcante, 2021). Como lógica intrínseca da didática da Liga Acadêmica de Enfermagem em Saúde da Criança (LIESC), a promoção da saúde mental, emocional e comportamental do grupo pediátrico é de responsabilidade nata dos ligantes que a compõem. Nesse ímpeto, a compreensão didática dos ciclos teóricos permite aos discentes validar o conteúdo científico e compartilhar, com êxito, conteúdos da saúde pública aplicados à pediatria e aos conceitos anatômicos, fisiológicos e sociais do conteúdo. As distintas luzes das cores vibrantes do audiovisual de filmes e animações são processadas pelo olho humano e, indiretamente, afetam o hipotálamo. O hipotálamo, por sua vez, afeta a glândula hipófise, cuja função é controlar os níveis hormonais e, consequentemente, o humor. Nesse contexto fisiológico, torna-se sensato pontuar a inegável influência fisiológica das produções consumidas durante a infância, fase esta marcada pelo desenvolvimento e crescimento do indivíduo social, moral e psicologicamente. O desenvolvimento neuropsicomotor é um processo dinâmico que envolve o desencadeamento progressivo de habilidades em diversos aspectos da construção humana, como o aspecto sensorial, motor, linguístico, social, emocional e cognitivo. Esse crescimento é fortemente influenciado por fatores genéticos, ambientais e pela qualidade dos vínculos estabelecidos nos primeiros anos de vida de um indivíduo. Durante o período que inclui a gestação e os dois primeiros anos de vida, o cérebro da criança passa por um rápido crescimento, sendo esse período um fator determinante para a promoção de estímulos que favoreçam o desenvolvimento saudável do indivíduo. Como reforça a Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP), a CID-11 define a dependência digital como um alerta, assim, há a urgência em ampliar o monitoramento dos riscos envolvidos, em especial, no desenvolvimento de transtornos de saúde mental e problemas comportamentais em crianças. Consoante a atual recomendação da SBP, não é ideal a criança com idade inferior a dois anos ter acesso a telas sob nenhuma circunstância, com o risco de causar danos permanentes no desenvolvimento neuropsicomotor. Em contrapartida, mesmo com a ampla contraindicação, é rotineiro que crianças com idade inferior a dois anos estejam consumindo desenhos animados em telas. Esse acesso é incentivado pelos pais que precisam de tempo para outras demandas e, assim, utilizam desses meios fáceis e acessíveis para que as crianças se mantenham entretidas e quietas. (Mendonça, 2022) reforça essa ideia e acrescenta que são essas atitudes que desencadeiam grandes prejuízos no desenvolvimento infantil e afetam a construção da relação familiar. Nesse mesmo contexto, é sensato pontuar preocupações sobre a exposição de bebês às animações agitadas, que podem gerar uma sobrecarga sensorial e cognitiva em um cérebro ainda em maturação, contrastando diretamente com a importância da interação saudável, da criatividade e do baixo estímulo para a formação de conexões neurais adequadas. Ao explorar os impactos negativos de filmes e desenhos animados hiper estimulantes, é sensato relacionar a temática com a fase de desenvolvimento da disciplina e do controle emocional de crianças na faixa etária entre dois e



UNIVERSIDADE ESTADUAL
VALE DO ACARAÚ

Pró-Reitoria de Extensão e Cultura - PROEX



CEARÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DA CIÉNCIA, TECNOLOGIA
E EDUCAÇÃO SUPERIOR

quatro anos de idade. É crucial fazer um recorte sobre o consumo de desenhos que não cumprem o seu propósito de ensinar e inspirar as crianças que os consomem diariamente nessa fase de desenvolvimento, como é o caso do desenho *Marsha e o Urso*, um desenho que foi inspirado em um conto do folclore russo de uma menina que mora com um urso circense aposentado. O desenho é um dos mais populares entre o público infantil, mas gera um debate significativo entre os pais e especialistas em saúde sobre a influência do comportamento da protagonista nas crianças que o consomem, que estão na fase de desenvolvimento de disciplina e controle emocional. O centro do debate está no mau comportamento de Marsha e a falta de resolutividade desse problema, haja vista que as ações de impulsividade, desobediência e agressividade não têm uma lição de moral no fim dos episódios, gerando uma sensação de aceitação do mau comportamento pelas crianças que consomem o desenho, haja vista que em nenhum momento a personagem demonstra aprendizado ou arrependimento genuíno. Cabe pontuar a mediação dos pais como papel central nessa questão, tendo em vista que a criança não possui experiência suficiente para discernir o filme ou desenho animado mais adequado para sua idade e objetivo. Em contraste com o mau exemplo do desenho *Marsha e o Urso*, é pertinente pontuar um exemplo positivo de desenho animado para crianças nesta fase: a série animada *Bluey* conta histórias de uma filhote que mora com seus pais e sua irmã mais nova e é amplamente reconhecida pela sua influência positiva nos aspectos emocionais, sociais e cognitivos das crianças. O desenho infantil é uma ferramenta valiosa, pois aborda questões familiares e de desenvolvimento com sensibilidade e realismo. Os episódios de *Bluey* podem ser facilmente analisados e contemplados com diversos fins socioeducativos para a saúde mental e social das crianças que os consomem, haja vista, por exemplo, que a série aborda emoções complexas como frustração, medo, tristeza e alegria de forma clara. Isso ajuda a criança a nomear, compreender e gerenciar seus próprios sentimentos de maneira eficaz e autônoma, além de incentivar resiliência e empatia, ajudando as crianças a compreenderem o ponto de vista do outro, inclusive o dos adultos, tal como em um episódio em que *Bluey* aprende que a mãe, Chilli, precisa de um tempo sozinha para o autocuidado. A infância é uma fase essencial para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social para a sociedade, e os filmes e animações representam uma das formas de mídia mais influentes no cotidiano das crianças que nasceram a partir dos anos 2000. O presente estudo foca em relatar a experiência da extensão universitária e seus impactos na promoção da saúde pediátrica. O estudo transcende a descrição do fenômeno, fornecendo subsídios científicos e dados analíticos para a compreensão de como o tempo de tela e a qualidade da programação moldam o comportamento, a resiliência emocional e as interações sociais do público infantil. A atenção adequada durante o período de desenvolvimento da criança é crucial para identificar sinais de alerta e possibilitar intervenções precoces que possam garantir o pleno desenvolvimento (Brasil, 2023). Ao estabelecer essa compreensão, a pesquisa contribui para a promoção do desenvolvimento infantil mais saudável, impactando diretamente o Sistema Único de Saúde (SUS), a medida em que orienta e fornece dados sobre a relação entre a mídia de consumo e o desenvolvimento infantil. Além do supracitado, os resultados podem ser incorporados aos programas de educação continuada para enfermeiros, psicólogos, médicos, fonoaudiólogos e outros profissionais da saúde da atenção primária. Estes profissionais, munidos de evidências, poderão oferecer aconselhamento baseado em ciência sobre o uso de telas e a qualidade do conteúdo durante as consultas de puericultura, por exemplo. Sendo assim, esta prevenção de problemas de saúde mental, emocional e comportamental relacionados à má gestão da mídia na infância pode, a longo prazo, reduzir a demanda por serviços de saúde de alta complexidade, otimizando os recursos do SUS. Este estudo tem como objetivo descrever experiências práticas de uma extensão universitária por meio da Liga Acadêmica de Enfermagem em Saúde da Criança (LIESC) para a geração de conhecimento na atuação profissional em saúde. Trata-se de um relato de experiência,



UNIVERSIDADE ESTADUAL
VALE DO ACARAÚ

Pró-Reitoria de Extensão e Cultura - PROEX



CEARÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DA CIÉNCIA, TECNOLOGIA
E EDUCAÇÃO SUPERIOR

caracterizando-se como uma narrativa que descreve e analisa uma vivência ou experiência em relação a um fato ou fenômeno, e como pesquisa descritiva ao tratar-se de uma investigação que meramente documenta e analisa (Bonadiman e Silva, 2011). Através de reflexões semelhantes, o relato de experiência tem como missão dissertar acerca de um conhecimento obtido por meio da vivência e, portanto, farto de impressões parciais e pessoais. Portanto, a abordagem deste estudo visa apresentar uma descrição detalhada da experiência vivenciada, buscando identificar suas características, relações e implicações sem quaisquer interferências dos autores. A extensão universitária foi realizada no dia sete de setembro de 2025, em um Centro de Saúde da Família localizado na cidade de Sobral, no Ceará. A dinâmica teve início às sete horas da manhã e se estendeu até nove horas, cumprindo uma carga horária de duas horas efetivas. Os acadêmicos do curso de Enfermagem da Universidade Estadual Vale do Acaraú estão devidamente matriculados no terceiro semestre da graduação e ingressaram na LIESC no semestre de 2025.1. Os ligantes tiveram acesso às atividades extensionista no CSF mediante autorização institucional formalizada por ofício entre a Liga Acadêmica e a Escola de Saúde Pública de Sobral. O agendamento foi feito via e-mail com a necessidade de estabelecer uma escala com três grupos de cinco ligantes cada. O Centro de Saúde da Família mencionado não possui um grupo de crianças, entretanto, as extensões foram agendadas para dias estratégicos para abranger o máximo de crianças e pais possível, como exemplo as sextas-feiras que são dias fixos de vacina e puericultura no CSF. Nesse ímpeto, o contato após a confirmação foi por intermédio da atual gerente, que guiou o grupo para o momento de extensão com as mães e crianças do local. A extensão ocorreu no pátio principal, onde havia uma fila de espera para consultas pediátricas e aplicações de vacinas. O grupo de ligantes abordou a temática da influência de filmes e animações em duas etapas: uma com os pais e outra com as crianças. A etapa com os pais foi contemplada com uma roda de conversa de conscientização da temática, com o compartilhamento de um folder explicativo e de leitura simples. O momento contou com a presença de 24 adultos, entre pais, mães e avós. Foi debatido sobre implicações que contrastam com a recomendação da Associação Brasileira de Pediatria de extinguir o consumo de telas por crianças com menos de dois anos, sob a ótica dos pais que fazem parte da massa trabalhadora em longas escalas de serviço e têm a necessidade de deixar os filhos sob os cuidados da tela da televisão, do smartphone ou do tablet. Nesse ímpeto, o tema gerou um debate com desabafos de mães sobre carregadas e mães preocupadas com a qualidade dos filmes e animações consumidas pelos filhos, haja vista que foi debatido sobre comportamentos violentos, irritabilidade e problemas com a saúde do sono. Em consonância, a etapa com as crianças contou o quantitativo de oito crianças e foi aplicado uma metodologia com a temática do filme *Divertidamente*, que incentiva a criança a nomear e compreender as emoções de: alegria, raiva, tristeza, medo, nojo, vergonha, tédio, inveja e ansiedade de acordo com cenas de filmes e animações citadas pelos mediadores da liga acadêmica. Ao compreender a questão, é válido pontuar e refletir em torno dos resultados obtidos na experiência.

Idade	Consumo em telas (Desenhos animados ou jogos)	Tempo de tela	Supervisão dos responsáveis
8 meses	Animações de alto estímulo	+1h	Nenhuma
1 ano	Animações bíblicas de baixo estímulo	+1h	Nenhuma
3 anos	Homem Aranha; Peppa Pig; Patrulha Canina; Marsha e o Urso	+3h	Sim



UNIVERSIDADE ESTADUAL
VALE DO ACARAÚ

Pró-Reitoria de Extensão e Cultura - PROEX



CEARÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DA CIÉNCIA, TECNOLOGIA
E EDUCAÇÃO SUPERIOR

5 anos	Lego; Minecraft	1h	Sim
7 anos	Filmes violentos	+8h	Não
8 anos	Roblox (jogo)	+3h	Sim
10 anos	Filmes violentos; Roblox (jogo)	+8h	Não
11 anos	Roblox (jogo)	+3h	Sim

Infere-se, nesse raciocínio, que aplicações metodológicas nas experiências de extensão contribuem para a qualidade da formação acadêmica em enfermagem sob uma ótica de análise crítica, comportamental e social das temáticas da saúde infantil. As experiências, investigações e percepções relatadas aqui demonstram que a teoria aplicada à liga acadêmica e a prática da extensão na saúde pediátrica são conceitos fundamentais para a formação e a transformação da estratégia de cuidado do SUS. Para tanto, isso exige que o ligante supere a ilusão do acúmulo das informações e dos conhecimentos científicos e incentive o lugar da aprendizagem implicada às vivências de escuta ativa e colaborativa com os pais e as crianças e articule a postura ética, qualidade técnica e compromisso social com as extensões em promoção da saúde. Nesse contexto, a LIESC mostra-se potente na formação em saúde, articulando ensino, extensão e pesquisa, porém, essa potência traz desafios para análise e proposição de superação: A ausência de simultaneidade do conteúdo teórico e a prática extensionista. É neste contexto que reconhecemos sentidos ético-científicos na proposta curricular da formação da liga acadêmica: padronizar a execução das temáticas, ou seja, fomentar o ciclo teórico antes de aplicar as metodologias na extensão. Em suma, trata-se da defesa da qualidade do ensino-aprendizagem da promoção da saúde emitida nas ciências da saúde e no SUS.

Palavras-chave: Criança; Liga Acadêmica; Telas.

Agradecimentos: Expresso minha gratidão à Liga Acadêmica de Enfermagem em Saúde da Criança e ao nosso orientador e coordenador John pelo apoio, paciência e gentileza.