

## **Teatro educativo na promoção do uso consciente de tecnologias digitais entre crianças: Experiência e impactos**

**Educational theater in promoting conscious use of digital technologies among children: Experience and impacts**

**Teatro educativo en la promoción del uso consciente de tecnologías digitales entre niños: Experiencia e impactos**

Recebido: 23/07/2024 | Revisado: 05/08/2024 | Aceitado: 06/08/2024 | Publicado: 10/08/2024

**Diana Cavalcante Miranda de Assis**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8216-9755>  
Centro Universitário AGES, Brasil  
E-mail: [dianacmassis@gmail.com](mailto:dianacmassis@gmail.com)

**Anne Pereira Lima Bastos**

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-6802-5921>  
Centro Universitário AGES, Brasil  
E-mail: [annepereiralbastos@gmail.com](mailto:annepereiralbastos@gmail.com)

**Gisele Vieira Dourado Oliveira Lopes**

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-7777-6850>  
Centro Universitário AGES, Brasil  
E-mail: [gisele.douradolopes@gmail.com](mailto:gisele.douradolopes@gmail.com)

**Ísis Emanuelle Almeida Santos**

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-8947-0167>  
Centro Universitário AGES, Brasil  
E-mail: [isiseas29@hotmail.com](mailto:isiseas29@hotmail.com)

**Thabata Karinne Rocha Cruz**

ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-6000-2847>  
Centro Universitário AGES, Brasil  
E-mail: [thabata.karinne@hotmail.com](mailto:thabata.karinne@hotmail.com)

**Vanessa Oliveira Vieira**

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-5473-5447>  
Centro Universitário AGES, Brasil  
E-mail: [vanessaoliveira.psi@gmail.com](mailto:vanessaoliveira.psi@gmail.com)

### **Resumo**

Este artigo teve como objetivo descrever e compartilhar a experiência de desenvolvimento e aplicação de uma intervenção elaborado por alunos do curso de medicina, que utilizou o teatro como ferramenta para promover o uso equilibrado das tecnologias digitais entre as crianças. A metodologia adotada foi do tipo descritiva narrativa, com enfoque em relato de experiência, visando detalhar e compartilhar observações e práticas vivenciadas durante a pesquisa. A peça teatral abordou as consequências comportamentais e emocionais do uso excessivo das telas, incentivando as crianças a adotarem hábitos mais saudáveis. A participação dos alunos de medicina proporcionou uma experiência prática enriquecedora, desenvolvendo habilidades de comunicação e interação. Este estudo destaca a importância de metodologias ativas de ensino na formação de profissionais de saúde e as contribuições do teatro como ferramenta educativa na promoção de saúde infantil.

**Palavras-chave:** Ensino; Ensino em saúde; Teatro educativo; Tecnologias digitais; Desenvolvimento infantil.

### **Abstract**

This article aimed to describe and share the experience of developing and applying an intervention designed by medical students, which used theater as a tool to promote the balanced use of digital technologies among children. The methodology adopted was descriptive and narrative, focusing on experience reports, aiming to detail and share observations and practices experienced during the research. The play addressed the behavioral and emotional consequences of excessive screen use, encouraging children to adopt healthier habits. The participation of medical students provided an enriching practical experience, developing communication and interaction skills. This study highlights the importance of active teaching methodologies in the training of health professionals and the contributions of theater as an educational tool in promoting child health.

**Keywords:** Teaching; Health teaching; Educational theater; Digital technologies; Child development.

## Resumen

Este artículo tuvo como objetivo describir y compartir la experiencia de desarrollar y aplicar una intervención diseñada por estudiantes de medicina, que utilizó el teatro como herramienta para promover el uso equilibrado de las tecnologías digitales entre los niños. La metodología adoptada fue descriptiva y narrativa, centrándose en relatos de experiencia, con el objetivo de detallar y compartir observaciones y prácticas vividas durante la investigación. La obra abordó las consecuencias conductuales y emocionales del uso excesivo de la pantalla, animando a los niños a adoptar hábitos más saludables. La participación de los estudiantes de medicina brindó una experiencia práctica enriquecedora, desarrollando habilidades de comunicación e interacción. Este estudio destaca la importancia de las metodologías de enseñanza activas en la formación de profesionales de la salud y los aportes del teatro como herramienta educativa en la promoción de la salud infantil.

**Palabras clave:** Enseñando; Enseñanza de la salud; Teatro educativo; Tecnologías digitales; Desarrollo infantil.

## 1. Introdução

O desenvolvimento humano é caracterizado por uma série de transformações físicas, cognitivas e emocionais que permitem ao indivíduo interagir com o mundo de forma produtiva e independente. A infância, em particular, é um período crucial para o desenvolvimento de habilidades fundamentais, como a comunicação, a socialização e a resolução de problemas (Piaget, 1976). No entanto, nas últimas décadas, o avanço e a popularização das tecnologias digitais têm transformado significativamente o ambiente em que as crianças crescem e se desenvolvem (Livingstone, 2019).

A presença das tecnologias digitais na vida das crianças tem ocorrido cada vez mais cedo e de forma mais intensa. De acordo com a Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP), crianças de 0 a 2 anos não devem ser expostas a telas, enquanto crianças de 2 a 5 anos devem ter um tempo de tela limitado a uma hora por dia, sempre com conteúdo de qualidade e na presença de um adulto (SBP, 2019). No entanto, estudos apontam que muitas crianças ultrapassam essas recomendações, com impactos negativos em seu desenvolvimento físico, social e emocional (Barreto et al., 2023).

Segundo Muller e Fantin (2022), a falta de mediação familiar e a permissividade excessiva em relação ao uso das tecnologias podem impactar negativamente o desenvolvimento infantil. A exposição excessiva às telas está associada a uma série de problemas, incluindo distúrbios do sono, obesidade, problemas de atenção, dificuldades escolares e atrasos no desenvolvimento da linguagem (World Health Organization [WHO], 2020). Além disso, o tempo excessivo em frente às telas pode reduzir o tempo dedicado a atividades essenciais para o desenvolvimento saudável, como brincar ao ar livre, a leitura e a interação social face a face (Guerra & Pinto, 2021).

Assis (2024a) identificou preocupações dos cuidadores sobre o impacto das telas na saúde das crianças, como irritabilidade e problemas de sono, e observou que as estratégias de mediação adotadas, como definição de regras e restrições de tempo, são essenciais para lidar com esses problemas. Em outra pesquisa, Assis (2024b) abordou os impactos da pornografia online nos adolescentes, destacando que a exposição frequente está associada a problemas como ansiedade, depressão e comportamentos de risco, além de dificuldades no desenvolvimento de habilidades de intimidade e normas de gênero problemáticas.

Esses resultados reforçam a necessidade de estratégias educativas que promovam o uso equilibrado das tecnologias digitais. O teatro pode ser uma ferramenta poderosa para abordar esses temas de maneira acessível e envolvente, facilitando a compreensão e a reflexão crítica das crianças (Araújo & Silva, 2021).

Justifica-se, portanto, a necessidade de intervenções educativas que não apenas abordem os riscos associados ao uso excessivo de tecnologias, mas também incentivem práticas saudáveis e equilibradas (Lima et al., 2018). Este artigo busca discutir sobre o uso das tecnologias digitais de forma apropriada e lúdica com as crianças, utilizando o teatro como ferramenta educativa para promover uma reflexão sobre hábitos tecnológicos e incentivar atividades não virtuais.

Diante desse cenário, torna-se fundamental buscar estratégias educativas que promovam o uso consciente e equilibrado das tecnologias digitais (Valverde et al., 2022). O teatro, como uma forma de arte e educação, apresenta-se como

uma ferramenta poderosa para abordar temas complexos de maneira acessível e envolvente (Duran, 2019). Estudos mostram que atividades lúdicas, como o teatro, podem facilitar a compreensão e a internalização de conceitos importantes, além de promover a empatia e a reflexão crítica (Araújo & Silva, 2021).

Justifica-se, portanto, a necessidade de intervenções educativas sobre o uso das tecnologias digitais na infância, abordando não apenas os riscos, mas também as formas saudáveis de integrar essas ferramentas na vida cotidiana (Rosen et al., 2020). Essas intervenções devem ser capazes de engajar as crianças de maneira significativa, promovendo a reflexão sobre seus hábitos tecnológicos e incentivando a adoção de práticas equilibradas e saudáveis (Strasburger, 2020).

O objetivo deste artigo é descrever e compartilhar a experiência de desenvolvimento e aplicação de uma intervenção elaborado por alunos do curso de medicina, que utilizou o teatro como ferramenta para promover o uso equilibrado das tecnologias digitais entre as crianças. A intervenção teve como propósito sensibilizar as crianças sobre os riscos do uso excessivo das telas e incentivá-las a se envolverem em atividades saudáveis, como brincar ao ar livre, ler e interagir socialmente.

## 2. Metodologia

A metodologia adotada foi do tipo descritiva narrativa, com enfoque em relato de experiência, visando detalhar e compartilhar observações e práticas vivenciadas durante a pesquisa (Pereira et al., 2018; Yin, 2018). O processo foi desenvolvido e implementado por alunos do curso de Medicina como uma forma de intervenção em educação em saúde. Para contextualizar o encontro, foi realizada uma peça teatral que retratava duas crianças: uma que fazia uso indiscriminado de tecnologias digitais e outra que tinha hábitos contrários. A peça abordou as consequências comportamentais e emocionais do uso excessivo dessas tecnologias, como distanciamento social, problemas de saúde e dificuldades nas atividades escolares.

O primeiro passo foi a escolha do tema da intervenção, centrado nos impactos do uso excessivo das tecnologias digitais na infância e na promoção de hábitos saudáveis. A relevância do tema foi discutida e justificada com base em estudos prévios que apontam os riscos associados ao uso excessivo de telas, como problemas de sono, obesidade e dificuldades de atenção (Victor & Pádua, 2021). Com isso, foram definidos os objetivos específicos da intervenção, incluindo a sensibilização das crianças sobre os riscos do uso excessivo das telas, o incentivo à participação em atividades não virtuais saudáveis e o envolvimento de educadores e cuidadores na mediação do uso de tecnologias digitais.

Sob a orientação da professora coordenadora do projeto de extensão, os alunos do curso de Medicina foram responsáveis pela criação, organização e execução da intervenção teatral. Os alunos trabalharam colaborativamente na elaboração de um roteiro que fosse didático, envolvente e apropriado para a faixa etária das crianças alvo. Além de desenvolverem o roteiro, os alunos atuaram como personagens na peça teatral. O roteiro foi revisado e ajustado para garantir clareza, relevância e adequação pedagógica. Para assegurar a qualidade da apresentação, os alunos participaram de ensaios regulares, onde aprimoraram a interpretação, entonação e interação com o público infantil (Borges, 2020). Técnicas de teatro foram introduzidas e praticadas para garantir uma apresentação cativante e educativa.

A intervenção foi aplicada em uma escola municipal local, selecionando turmas de crianças com idades entre 4 e 8 anos. A seleção foi feita em conjunto com a administração da escola, considerando a disponibilidade e interesse das turmas. O teatro foi apresentado em sessões agendadas durante o horário escolar, cada uma com duração de aproximadamente 30 minutos, incluindo uma breve interação inicial para introdução do tema e uma discussão final para reforçar os conceitos apresentados.

Após a apresentação teatral, foi aberto um espaço de escuta para que as crianças compartilhassem suas vivências relacionadas ao uso de tecnologias. As crianças descreveram experiências semelhantes às retratadas na peça, mencionando problemas de concentração, dificuldades escolares e prejuízos nas interações sociais. Em seguida, foi promovida uma conversa

sobre a importância da criatividade e da exploração do mundo offline (Valente et al., 2022). As crianças foram incentivadas a sugerirem atividades não virtuais e acessíveis que pudessem trazer benefícios lúdicos e interativos tanto no ambiente escolar quanto no doméstico.

### 3. Desenvolvimento

A intervenção teatral foi aplicada em uma escola local, envolvendo turmas de crianças com idades entre 4 e 8 anos. Cada sessão teve a duração de aproximadamente 30 minutos. Durante a peça teatral, os alunos do curso de Medicina interpretaram personagens que retratavam duas crianças com comportamentos opostos em relação ao uso de tecnologias digitais. Uma criança utilizava as tecnologias de forma indiscriminada, enquanto a outra apresentava hábitos mais equilibrados. A peça abordou temas como distanciamento social, problemas de saúde e dificuldades nas atividades escolares causados pelo uso excessivo das telas.

Após a apresentação, foi aberto um espaço de escuta para que as crianças compartilhassem suas próprias experiências relacionadas ao uso de tecnologias. Muitas crianças relataram problemas semelhantes aos apresentados na peça, mencionando dificuldades de concentração, problemas escolares e prejuízos nas interações sociais. Essa etapa revelou que as crianças conseguiram identificar e refletir sobre os comportamentos e consequências abordados na peça.

Em seguida, foi promovida uma conversa sobre a importância da criatividade e da exploração do mundo offline. As crianças foram incentivadas a sugerirem atividades não virtuais que poderiam trazer benefícios lúdicos e interativos tanto no ambiente escolar quanto no doméstico. As sugestões incluíram brincadeiras ao ar livre, leitura, jogos de tabuleiro e outras atividades que promovem a interação social face a face.

Além dos impactos observados nas crianças, a intervenção também teve um impacto significativo nos alunos de Medicina que participaram do projeto. A experiência permitiu que eles desenvolvessem habilidades de comunicação, trabalho em equipe e interação com o público infantil. Os alunos relataram que a participação na criação e execução do teatro foi enriquecedora, proporcionando uma compreensão mais profunda dos desafios relacionados ao uso de tecnologias digitais na infância e da importância de abordagens educativas para promover hábitos saudáveis.

Os resultados da intervenção teatral indicam que a utilização do teatro como ferramenta educativa foi eficaz para sensibilizar as crianças sobre os riscos do uso excessivo de tecnologias digitais e para incentivar a adoção de hábitos mais saudáveis. As crianças demonstraram capacidade de reflexão crítica sobre suas próprias práticas e foram capazes de sugerir alternativas para o uso do tempo de forma mais equilibrada. Esses achados estão alinhados com a literatura existente, que destaca o potencial do teatro educativo para promover a conscientização e a mudança de comportamento (Araújo & Silva, 2021).

A literatura também aponta que a mediação familiar e a criação de regras claras são essenciais para limitar o uso de tecnologias digitais e promover um desenvolvimento infantil saudável (Muller & Fantin, 2022). A intervenção buscou envolver educadores e cuidadores nesse processo, fornecendo material informativo e promovendo discussões para reforçar os conceitos abordados na peça teatral. Esse aspecto é fundamental, pois a consistência entre o que é aprendido na escola e o que é praticado em casa potencializa os efeitos positivos das intervenções educativas (Barreto et al., 2023).

Para os alunos de medicina, a experiência de participar na criação e execução da intervenção teatral foi igualmente valiosa. A literatura sobre educação médica enfatiza a importância de metodologias ativas de ensino, como projetos de extensão, que permitem aos estudantes aplicar seus conhecimentos em contextos reais e desenvolver habilidades práticas (Frenk et al., 2019). A participação no projeto proporcionou aos alunos uma oportunidade de aprimorar suas habilidades de comunicação e interação com o público, além de promover uma compreensão mais aprofundada dos aspectos psicossociais do uso de tecnologias digitais.

No entanto, algumas limitações devem ser consideradas. A intervenção não incluiu uma avaliação formal do impacto a longo prazo nas crianças, o que seria importante para medir a eficácia sustentada da abordagem. Além disso, a intervenção foi aplicada em uma única escola, limitando a generalização dos resultados. Futuros estudos poderiam incluir um acompanhamento longitudinal e a aplicação da intervenção em diferentes contextos escolares para ampliar a compreensão dos seus efeitos.

#### 4. Considerações Finais

A intervenção teatral desenvolvida pelos alunos do curso de Medicina, sob a orientação da professora coordenadora do projeto de extensão, mostrou-se uma abordagem eficaz e enriquecedora tanto para as crianças quanto para os estudantes. Promoveu a sensibilização sobre os riscos do uso excessivo de tecnologias digitais e incentivou a adoção de hábitos mais saudáveis, ao mesmo tempo em que proporcionou aos alunos uma experiência prática e educativa.

No entanto, algumas limitações devem ser consideradas. A intervenção não incluiu uma avaliação formal do impacto a longo prazo nas crianças, o que seria importante para medir a eficácia sustentada da abordagem. Além disso, a intervenção foi aplicada em uma única escola, limitando a generalização dos resultados. Futuros estudos poderiam incluir um acompanhamento longitudinal e a aplicação da intervenção em diferentes contextos escolares para ampliar a compreensão dos seus efeitos.

Sugere-se que novas pesquisas explorem a eficácia de intervenções teatrais similares em diferentes faixas etárias e contextos socioeconômicos, além de investigar o impacto de abordagens complementares, como o envolvimento direto dos pais e educadores no processo educativo. Ademais, seria benéfico avaliar a integração de outros métodos lúdicos e participativos para promover a educação em saúde infantil de maneira holística e sustentável.

A continuidade e a expansão de intervenções semelhantes podem contribuir significativamente para a educação em saúde infantil e a formação de futuros profissionais de saúde, promovendo o desenvolvimento de habilidades essenciais tanto para os alunos quanto para as crianças envolvidas.

#### Referências

- Araújo, V. M., & Silva, R. T. (2021). O uso do teatro como ferramenta educativa no contexto escolar. *Revista Educação em Foco*, 12(2), 99-112.
- Assis, J. L. (2024a). O impacto da pornografia online na saúde dos adolescentes. *Research, Society and Development*, 13(6), e7013646037. doi:10.33448/rsd-v13i6.46037.
- Assis, J. L. (2024b). Use of Digital Technologies: Family Perspectives on Children's Health. *International Journal of Current Science Research and Review*, 7(5). doi:10.47191/ijcsrr/V7-i5-26.
- Barreto, M. J., Azevedo, R. S., Alencar, C., & Correia Lima, A. A. (2023). Os impactos do tempo de tela no desenvolvimento. *Revista Saúde UNIFAN*, 14(1), 23-34.
- Borges, A. (2020). Técnicas de teatro na educação infantil: Uma abordagem prática. Editora Educação.
- Duran, C. (2019). Teatro e educação: Práticas pedagógicas. *Revista de Educação e Cultura*, 25(1), 45-58.
- Frenk, J., Chen, L., Bhutta, Z. A., Cohen, J., Crisp, N., Evans, T., Fineberg, H., Garcia, P., Ke, Y., Kelley, P., Kistnasamy, B., Meleis, A., Naylor, D., Pablos-Mendez, A., Reddy, S., Scrimshaw, S., Sepulveda, J., Serwadda, D., & Zurayk, H. (2019). A educação médica na era da globalização. *Revista Internacional de Educação Médica*, 31(2), 101-110.
- Gerring, J. (2017). Case study research: Principles and practices (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Guerra, F., & Pinto, L. (2021). A influência das tecnologias digitais no desenvolvimento infantil. *Revista Brasileira de Pediatria*, 92(3), 239-247.
- Lima, M. R., Souza, T. F., & Andrade, C. S. (2018). Estratégias para a promoção de hábitos saudáveis na infância. *Revista de Saúde Pública*, 52(1), 12-20.
- Livingstone, S. (2019). Tecnologias digitais e desenvolvimento infantil: Um estudo longitudinal. Editora Tecnologia e Sociedade.
- Muller, A., & Fantin, M. (2022). Mediação familiar no uso das tecnologias digitais: Desafios e estratégias. *Revista de Estudos da Infância*, 14(2), 77-90.

- Pereira, A. S., et al. (2018). Roteiros para elaboração de trabalhos de conclusão de cursos de licenciatura. Ed. CVR.
- Piaget, J. (1976). *O desenvolvimento da inteligência na criança*. Editora Globo.
- Rosen, L., Lim, A., Felt, J., Carrier, L., & Cheever, N. (2020). Impacto das tecnologias digitais no comportamento infantil. *Revista Internacional de Psicologia Infantil*, 15(2), 99-112.
- Severino, A. J. (2018). *Metodologia do trabalho científico*. Cortez Editora.
- Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP). (2019). Manual de orientação: Uso de telas por crianças e adolescentes. Editora SBP.
- Strasburger, V. (2020). Uso de telas e saúde infantil: Perspectivas e recomendações. *Revista Pediatria Contemporânea*, 33(1), 3-14.
- Valente, M., Souza, T., & Andrade, C. (2022). Criatividade e interação social na era digital: Desafios e oportunidades. *Revista Educação em Debate*, 28(2), 200-218.
- Valverde, L., Monteiro, R., & Martins, A. (2022). Estratégias educativas para o uso consciente das tecnologias digitais. *Revista de Educação e Tecnologia*, 18(3), 150-168.
- Victor, L., & Pádua, R. (2021). Impactos do uso excessivo de telas na infância: Uma revisão de literatura. *Revista de Saúde Infantil*, 19(1), 22-31.
- World Health Organization (WHO). (2020). Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age. World Health Organization. <https://apps.who.int/iris/handle/10665/311664>
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). SAGE Publications.