



UNICEPLAC

Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos

Curso de Enfermagem

Trabalho de Conclusão de Curso

Título: O impacto da prática de jogos eletrônicos na saúde dos adolescentes.

Brasília-DF

2019



UNICEPLAC

JUNIO ARAUJO DIAS

Título: O impacto da prática de jogos eletrônicos na saúde dos adolescentes.

Artigo apresentado como requisito para conclusão do curso de Bacharelado em Enfermagem pelo Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos – Uniceplac.

Orientadora: Profa. Dra. Michelle Cristina Guerreiro dos Reis.

Brasília-DF

2019



UNICEPLAC

JUNIO ARAUJO DIAS

Título: O impacto da prática de jogos eletrônicos na saúde dos adolescentes.

Artigo apresentado como requisito para conclusão do curso de Bacharelado em Enfermagem pelo Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos – Uniceplac.

Gama, 27 de Junho de 2019.

Banca Examinadora

Profa. Dra. Michelle Cristina Guerreiro dos Reis
Orientador

Prof. Esp. Evertton Campos
Examinador

Profa. Esp. Divinamar Pereira
Examinador



UNICEPLAC

Título: O impacto da prática de jogos eletrônicos na saúde dos adolescentes.

Junio Araujo Dias¹

Resumo:

Os jogos eletrônicos têm se tornado uma das principais formas de diversão dos adolescentes, e a sua prática excessiva pode acarretar em uma série de prejuízos para o jogador, o que vem preocupando cada vez mais os profissionais da área da saúde. Este estudo trata-se de uma revisão integrativa da literatura que tem a finalidade de descrever quais são estes malefícios, possibilitando a sua prevenção e o seu diagnóstico. Foram encontrados diversos tipos de malefícios, como as dores musculoesqueléticas, o isolamento social, e a dependência psicológica em jogos eletrônicos. Os malefícios foram classificados em prejuízos físicos, psicológicos e sociais.

Palavras-chave: Jogos. Eletrônicos. Malefícios. Saúde. Adolescentes.

Abstract:

Electronic games have become one of the main forms of fun for teenagers, and their excessive practice can lead to a series of losses for the player, which is increasingly worrying health professionals. This study is an integrative review of the literature that has the purpose of describing what these maladies are, enabling their prevention and diagnosis. Several types of harm were found, such as musculoskeletal pain, social isolation, and psychological dependence on electronic games. The harms were classified as physical, psychological and social damages.

Keywords: Games. Electronic. Malefictions. Health. Adolescents.

¹Graduando do Curso Enfermagem, do Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos – Uniceplac. E-mail: juniolfb@gmail.com.



UNICEPLAC

1 INTRODUÇÃO

A expansão da internet e o desenvolvimento tecnológico nos últimos anos intensificou a prática de jogos eletrônicos, especialmente entre crianças e adolescentes, podendo ser classificada como uma das principais formas de diversão da atualidade.¹ Dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE)² apontam que em 2012 houve um acréscimo de 6,8% no uso da internet com relação ao ano anterior, com aproximadamente 5,3 milhões de novos usuários, e desse grupo 76,7% são jovens entre 15 e 17 anos. Observa-se que entre os jovens que praticam jogos eletrônicos existe uma prevalência de indivíduos do sexo masculino.³

Os especialistas vêm tornando os jogos cada vez mais reais, o que aumenta a interatividade entre o jogo e os jogadores, estimulando neles maior dedicação para melhoria das habilidades. A combinação de jogos e internet aumenta ainda mais a interatividade entre os próprios jogadores, além disso, ela possibilita a criação de mundos virtuais que funcionam 24 horas por dia, exigindo que seus participantes se mantenham conectados por muitas horas para que consigam melhorar o seu desempenho.¹

Os jogos eletrônicos podem contribuir positivamente para o desenvolvimento dos indivíduos em alguns aspectos como no raciocínio lógico, coordenação motora e até mesmo na educação, mas a sua prática excessiva pode ter um impacto negativo na vida do indivíduo, o que tem gerado preocupação nos profissionais da área da saúde.⁴

Um estudo realizado com adolescentes mostrou que a maioria deles não encontra dificuldade para acessar a internet no seu cotidiano, conseguindo realizá-lo em casa ou na escola. O estudo apontou ainda que 37% dos adolescentes relatou ter ficado mais de 10 horas conectados, e 10% relatou ter conseguido ficar 24 horas seguidas. Pode-se observar também que a maior parte do tempo gasto por internautas é com a prática de jogos eletrônicos, tempo este maior que o gasto assistindo televisão.⁴

O uso excessivo dos jogos eletrônicos vem atraindo a atenção dos profissionais de saúde, pois estão comumente associados a problemas: a) psiquiátricos: como déficit de atenção, hiperatividade, depressão; b) físicos: problemas de postura e musculoesqueléticos, e c) sociais e acadêmicos.¹

Os pais são quem podem acompanhar mais de perto o desenvolvimento de seus filhos, tanto suas habilidades quanto seus problemas, contudo, segundo pesquisa realizada pela TIC (Tecnologias de Informação e Comunicação) Kid online Brasil⁵, constatou-se que pais de famílias de classes sociais mais desfavorecidas não possuem conhecimentos básicos sobre os riscos e prejuízos que o mundo virtual pode trazer para os seus dependentes.⁴



UNICEPLAC

A dependência em jogos eletrônicos se tornou oficialmente um transtorno mental há pouco tempo, sendo diagnosticada e classificada de acordo com manual elaborado pela American Psychiatric Association, APP⁶. Antes disso, os profissionais da área da saúde mental identificavam este transtorno nos adolescentes apenas observando os prejuízos que a prática excessiva de jogos eletrônicos acarretava na vida do indivíduo, como a substituição de atividades sociais por jogos eletrônicos.⁷

Este estudo tem o objetivo de esclarecer quais são os malefícios causados pela prática excessiva de jogos eletrônicos em adolescentes, permitindo assim a prevenção e diagnóstico desse novo transtorno mental.

2 METODOLOGIA

Trata-se de uma revisão integrativa da literatura. Foi realizada busca de artigos científicos publicados em português entre 2005 e 2019 nas plataformas de dados: Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde (LILACS), Medical Literature Analysis and Retrieval System on-line (Medline), Scientific Electronic Library Online (Scielo) e Biblioteca Virtual em Saúde (BVS). Os descritores utilizados foram: “Jogos”, “Eletrônicos”, “Malefícios”, “Saúde” e “Adolescentes”, isolados ou combinados. Também foram incluídos livros, dissertações e teses pertinentes ao tema. A seleção dos artigos ocorreu em duas etapas: a primeira pelo título e resumo. Na segunda etapa os artigos encontrados na primeira foram lidos na íntegra para análise das informações pertinentes para o estudo que constam nos resultados e discussão. Os critérios de exclusão se resumiram em artigos que não tenham sido publicados em português, e que as pesquisas não tenham sido realizadas no Brasil.

3 RESULTADOS

Foram selecionados na primeira etapa quatorze artigos e um livro, após a leitura na íntegra na segunda etapa, foram excluídos três artigos, totalizando onze artigos e um livro pertinentes ao tema. Estes foram listados no quadro abaixo em ordem cronológica de publicação, nome do autor e contribuição para discussão deste estudo.

**UNICEPLAC**

| Ano | Autor | Contribuição |
|------------|---|---|
| 2005 | Eisenstein ⁸ | Definição de adolescência segundo a Organização Mundial da Saúde. |
| 2012 | Ramos ⁹ | A importância dos pais no controle do tempo e do conteúdo da prática dos jogos eletrônicos e a relação entre jogos eletrônicos e juízo moral. |
| 2013 | Cavalli <i>et. al</i> ¹⁰ | Contribuição dos jogos eletrônicos para alterações no comportamento social, para o sedentarismo e para o isolamento social. |
| 2013 | Figueiredo <i>et. al</i> ¹¹ | Contribuição dos jogos eletrônicos para estimular a atenção seletiva. |
| 2014 | Xavier <i>et. al</i> ¹² | Avanço tecnológico, benefícios dos jogos eletrônicos e relação do excesso da prática de jogos eletrônicos com a cefaleia. |
| 2014 | American Psychiatric Association ⁶ | Guia para diagnóstico de dependência em jogos eletrônicos. |
| 2015 | Ferrari <i>et. al</i> ¹³ | Contribuição dos jogos eletrônicos para o sedentarismo e a obesidade. |
| 2015 | Ferreira <i>et. Al</i> ¹⁴ | Contribuição dos jogos eletrônicos para o sedentarismo. |
| 2015 | Silva <i>et. al</i> ¹⁵ | Contribuição dos jogos eletrônicos para as dores musculoesqueléticas e a associação com anti-inflamatórios e para os problemas psicossociais. |
| 2016 | Retondar <i>et. al</i> ¹⁶ | Jogos eletrônicos e corporeidade, aumento da agressividade e compulsividade do jogador. |
| 2016 | Radaelli ¹⁷ | Definição e parâmetros para obesidade. |
| 2017 | Queiroz <i>et. al</i> ¹⁸ | Contribuição dos jogos eletrônicos para as dores e síndromes musculoesqueléticas. |



UNICEPLAC

4 DISCUSSÃO

O avanço tecnológico de diversos tipos de equipamento eletrônicos como televisões, celulares, videogames e computadores vêm modificando o cotidiano e a forma como são realizadas as atividades relacionadas a trabalho, educação e lazer. Este avanço tecnológico afeta indivíduos de todas as idades, mas principalmente os adolescentes, que utilizam estas máquinas para estudo, comunicação e entretenimento.¹² Segundo a OMS (Organização Mundial de Saúde), a adolescência compreende a fase de desenvolvimento do indivíduo entre dez e dezenove anos de idade.⁸

Os jogos eletrônicos são uma das principais formas de entretenimento do adolescente, e consiste basicamente em um jogo lógico praticado com o uso de um aparelho eletrônico. Eles podem promover o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e aprendizado, quando utilizados corretamente, mas se utilizados em excesso podem causar malefícios à saúde do jogador.¹¹

Neste estudo discutiremos os malefícios causados nos adolescentes pela prática excessiva de jogos eletrônicos. Os prejuízos foram classificados em três grupos: físicos, psicológicos e sociais e são apresentados a seguir.

4.1 Prejuízos Físicos

Um indivíduo é considerado obeso quando possui um índice de massa corporal (IMC) acima da média recomendada pelo Ministério da Saúde. Este índice pode ser calculado através da relação entre o peso e a altura do indivíduo. A obesidade pode ser ocasionada por problemas fisiológicos e pela genética, mas está principalmente associada aos hábitos alimentares, e ao sedentarismo.¹⁷

Um estudo realizado por Gerson Ferrari¹³ com 441 adolescentes, avaliou se adolescentes que praticam jogos eletrônicos, e possuem os aparelhos eletrônicos utilizados para esta prática dentro do seu quarto, podem adotar uma rotina mais sedentária, e conseqüentemente se tornarem mais suscetíveis a obesidade em relação aos adolescentes que não possuem. Do total de adolescentes, 54,7% eram eutróficas, 23,1% possuíam excesso de peso, e 22,2% eram consideradas obesas. Foi observado que os adolescentes que possuíam aparelhos eletrônicos em seus quartos, apresentaram em média 1,2Kg/m² a mais de IMC do que as que não tinham, sendo os principais classificados com excesso de peso. Foi observado também que eles não exerciam o mínimo de atividade física diária recomendada pela Organização Mundial da Saúde.

Corroborando com o estudo de Ferrari¹³, Ferreira¹⁴ também constatou que os praticantes



UNICEPLAC

de jogos eletrônicos tendem a ser sedentários. Além disso, também foi observado que as práticas sedentárias se intensificam principalmente nos finais de semana. O sedentarismo além de favorecer o sobrepeso, pode ter como consequência a hipertensão e a taquicardia.¹⁰

Outro problema físico ocasionado pela prática excessiva de jogos eletrônicos são as dores musculoesqueléticas. Um estudo realizado com adolescentes praticantes de jogos eletrônicos com idade entre 10 e 19 anos, demonstrou que aproximadamente 61% deles apresentou algum tipo de dor musculoesquelética frequente. Foram relatadas pelos adolescentes 5 tipos de dores musculoesqueléticas, sendo que 66% deles sentiram dores nas costas, 49% no pescoço, 41% nos membros inferiores, 31% nos ombros/braços e 19% nos pulsos/mãos. Além disso, foi observado ainda que 33% dos adolescentes apresentava algum quadro de síndrome de dor musculoesquelética, como a síndrome miofascial (19%) e tendinite (13% nos flexores do carpo e polegares). A manifestação desses sintomas se correlaciona com a execução de movimentos repetitivos e pela postura errada por longos períodos.¹⁸

Em um estudo realizado por Cavalli *et al.*¹⁰, que também encontrou manifestações de algias em adolescentes praticantes de jogos eletrônicos, revelou que além das regiões descritas por Queiroz¹⁸, existe alta incidência de algias nas regiões toracolombar e coluna cervical. Dentre os 665 adolescentes que relataram sentir alguma dor, 45,1% responderam sentir alguma dor na região toracolombar, e 18,5% responderam sentir alguma dor na coluna cervical, resultado de longos períodos em posições estáticas. Outro achado foi que 22,8% dos adolescentes afirmaram que as dores atrapalham na realização das tarefas relacionadas ao estudo.¹⁵

4.2 Prejuízos Psicológicos

Segundo a American Psychiatric Association⁶, a prática excessiva em jogos eletrônicos também pode desencadear vários problemas psicológicos, sendo classificado como um tipo de dependência psicológica. O seu diagnóstico é baseado em um protocolo padronizado, em que são descritas 9 características, e o indivíduo avaliado para ser diagnosticado como dependente psicológico deve se enquadrar em no mínimo 5 destas características. São elas: I - Preocupação com jogos; II – Sintomas de abstinência quando os jogos são retirados; III – Tolerância (tem a necessidade de permanecer jogando); IV – Tentativas fracassadas em reduzir o tempo em jogos; V – Perda de interesse por outros passatempos; VI – Uso excessivo; VII – Enganar membros da família para poder jogar; VIII – Uso de jogos para aliviar humor negativo e IX – Perca social devido a jogos eletrônicos.

Os responsáveis pelo adolescente são normalmente os primeiros a observar algum



UNICEPLAC

comportamento indicativo de dependência e nestes casos eles devem procurar um profissional capacitado para a realização do devido diagnóstico. Eles podem se guiar através de características simples para identificar o problema, como o adolescente deixar de realizar tarefas de cunho social e programar a sua vida em função dos jogos eletrônicos, fazendo com que esta prática prejudique outros campos da sua vida, como humor e saúde física.¹⁰

A dependência em jogos eletrônicos acarreta em vários prejuízos para a vida do indivíduo. A compulsividade, diferentemente da dependência, não pode ser considerada patológica. O indivíduo compulsivo cultiva uma obstinação para realizar repetitivamente esta ação com muito envolvimento afetivo, mas ainda consegue desenvolver os outros campos da vida sem grandes prejuízos, como estudar, realizar atividades físicas e se socializar.¹⁶

A estimulação de comportamento violento pela prática de jogos eletrônicos ainda é um assunto controverso. Destacam-se três teorias: a primeira é que um indivíduo que já possui em seu caráter a violência e a maldade pode ser estimulado pelos jogos que irão lhe proporcionar ideias e sensações de prazer ao realizar no mundo virtual o que é proibido pela sociedade, reafirmando e estimulando o seu caráter. A segunda é que em casos nos quais o jogador presencia em sua vida injustiças sociais, desejos de vingança e humilhações sociais, o indivíduo pode captar ideias e adquirir confiança dos jogos violentos, aumentando a possibilidade de colocar os pensamentos negativos em prática. A terceira é que na maioria dos casos em que o indivíduo possui uma inclinação para a violência, pode utilizar os jogos violentos como um cano de escape, aliviando-os desses desejos.¹⁶

Os jogos podem ser classificados em inúmeras categorias. Os jogos competitivos normalmente se resumem a um jogador enfrentando outro diretamente. Este tipo de jogo pode estimular a violência. Em uma pesquisa realizada por Ramos, 102 adolescentes foram observados jogando e responderam a um questionário sobre a violência e jogos eletrônicos competitivos. A conclusão foi que os indivíduos se sentem mais agressivos quando sentem a sensação de derrota, levando-os até mesmo a se irritarem com as pessoas próximas.⁹

Em estudo similar ao de Ramos⁹, o estudo de Cavalli et al.¹⁰ revelou que 11,96% dos adolescentes sentiram irritabilidade durante a prática do jogo eletrônico competitivo, 8,49% sentiram nervosismo e 3,47% se sentiram agressivos.

A insônia é outro malefício da dependência em jogos eletrônico. Ela acarreta problemas secundários como o baixo rendimento escolar e a falta de paciência para resolver questões que exigem uma maior elaboração mental.¹⁰

Os jogos eletrônicos podem interferir também na atenção seletiva. Atenção seletiva está relacionada com a aprendizagem e com a capacidade de distinguirmos um estímulo em um local



UNICEPLAC

ruidoso. Em uma pesquisa realizada com alunos de uma escola base no Rio Grande do Sul, percebeu-se uma grande diferença na atenção seletiva entre alunos que jogavam por muito tempo e os que jogavam esporadicamente. Isso explica por que a prática excessiva de jogos eletrônicos pode levar a uma sobrecarga cognitiva prejudicando conseqüentemente a atenção seletiva.¹¹

4.3 Prejuízos Sociais

O desenvolvimento dos jogos online proporcionou a população um recurso de divertimento e socialização, mas com o passar do tempo, a sua prática excessiva começou a acarretar prejuízos para a vida do indivíduo, como o isolamento social. Atitude esta que prejudica o convívio social e familiar. Uma pesquisa realizada por Cavalli com 203 adolescentes, 13,04% deles já deixaram de ir a passeios com amigos e familiares para ficar jogando; 11,41% preferem jogar a sair de casa; 8,70% preferem o jogo a realizar atividade física e 4,35% preferem as relações virtuais às reais.¹⁰

No mundo virtual, o jogador tem a possibilidade de mudar a realidade de acordo com o seu desejo. A criação de um perfil que o sujeito considera ideal torna-se possível, conseguindo se enquadrar nos padrões exigidos pela sociedade. Assim, indivíduos que possuem problemas de socialização ou que não se encaixam nos padrões estabelecidos, como um indivíduo com sobrepeso, ou que possui alguma deformidade, encontra nos jogos a possibilidade de socialização sem discriminação.¹⁶

As crianças até os oito anos de idade passam por um período de construção de consciência moral totalmente dependente de um indivíduo modelo. Isto se estende pela adolescência, porém com um pouco mais de independência. Os pais ficam então desde cedo responsáveis por decidir pela criança e pelo adolescente o que é certo e o que é errado, por isso, a fiscalização e a mediação sobre os conteúdos dos jogos e os limites da utilização são de extrema importância para a construção da postura ética do seu dependente.⁹ Uma pesquisa com 203 adolescentes, sobre o controle dos pais com relação aos vídeo games, foi observado que 77,12% dizem não haver normas quanto à prática de jogos eletrônicos; 18,30% afirmam que existem normas e seus pais exigem o seu cumprimento; e 4,58% afirmam que os seus pais impõem normas, mas não fiscalizam o seu cumprimento.¹⁰

5 CONCLUSÃO

Diante dos resultados encontrados, concluiu-se que a prática excessiva de jogos



UNICEPLAC

eletrônicos pode ser prejudicial à saúde do jogador. Foram identificados três tipos principais de prejuízos: o físico, caracterizado por dores em regiões afetadas pela prática excessiva como costas, polegares e pescoço, além de estimular o sedentarismo e contribuir para o sobrepeso; O psicológico, no qual o indivíduo apresenta dificuldades para realizar tarefas que demandem grande concentração, podendo comprometer o rendimento escolar; O prejuízo social no qual o indivíduo evita o convívio social e o desenvolvimento da inteligência emocional, podendo estimular comportamento agressivo em alguns casos. Observou-se também a necessidade de esclarecimento dos responsáveis pelos adolescentes no sentido de alertá-los para os impactos negativos que a prática pode trazer.



UNICEPLAC

REFERÊNCIAS

- 1 - Carlos VTB, Picon FA, Moreira LM, Spritzer DT. Dependência de Jogos Eletrônicos em Crianças e Adolescentes. 2014. Revista brasileira de psicoterapia 2014; Volume16; Número 1; Pag. 53-67.
- 2 - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatísticas. Pesquisa nacional por amostra de domicílios, 2012. Disponível em: <www.ibge.gov.br>. Acesso em: 23 de fevereiro de 2019.
- 3 - Bernardes MOF, Sartes LMA. O Uso Prejudicial de Jogos Eletrônicos. 2018. Gerais: Revista Interinstitucional de Psicologia, Volume 11; Número 2; Pag. 306-326.
- 4 - Paula MMT, Cintra LAD, Bedoian G, Nascimento R, Ferré RR, Silva MTA. Uso de Internet e de Jogos Eletrônicos entre Adolescentes em Situação de Vulnerabilidade Social. 2016. Temas em Psicologia – Setembro 2017, Volume 25; nº 3; Pag. 1167-1183.
- 5 - TIC KIDS Online Brasil. Disponível em: <[Http://data.cetic.br/cetic/explore?idPesquisa=TIC_KIDS&idUnidadeAnalise=Pais&ano=>](http://data.cetic.br/cetic/explore?idPesquisa=TIC_KIDS&idUnidadeAnalise=Pais&ano=>)> Acesso em: 23 de fevereiro de 2019.
- 6 - American Psychiatric Association. Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais. 2014. Artmed. Volume 5; Número1; Pág 1-992.
- 7 - Nabuco CA, Karam RG, Góes DS, Spritzer DT. Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. 2008. Revista Brasileira de Psiquiatria. Volume 30; Número 2; Pág. 156-167.
- 8 - Eisenstein E. Adolescência: definições, conceitos e critérios. 2005. Adolescência & Saúde. Volume 2; Número 2; Pág. 6-7.
- 9 – Ramos DK. Jogos eletrônicos e juízo moral: um estudo com adolescentes do ensino médio. 2012. Psicologia: teoria e prática. Volume 14; Número 1; Pág. 97-112.
- 10 - Cavalli FS, Trevisol MTC, Vendrame T. Influência dos jogos eletrônicos e virtuais no comportamento social dos adolescentes. 2013. Psicol. Argum. Volume 31; Número 72; Pág. 155-163.
- 11 - Figueiredo O, Sbissa PPM. Efeito dos jogos eletrônicos sobre atenção seletiva. 2013. Ciências & Cognição. Volume 18; Número 2; Pág. 129-135.
- 12 - Xavier MKA, Pitangui ACR, Silva GRR, Oliveira VMA, Beltrão NB, Araújo RC. Prevalência de cefaleia em adolescentes e associação com uso de computador e jogos eletrônicos. 2014. Ciência & Saúde Coletiv. Volume 20; Número 11; Pág. 3477-3486.
- 13 - Ferrari GLM, Araújo TL, Oliveira LC, Fisberg VMM. Association between electronic equipment in the bedroom and sedentary lifestyle, physical activity, and body mass index of children. 2015. Jornal de Pediatria. Volume 91; Número 6; Pag. 574-582.
- 14 - Ferreira RW, Rombaldi AJ, Ricardo LIC, Hallal PC, Azevedo MR. Prevalência de comportamento sedentário de escolares e fatores associados. 2015. Revista Paulista de Pediatria. Volume 34; Número 1; Pág. 56-63.
- 15 – Silva GRRS, Pitanguia ACR, Xavier MKA, Júnior MAVLC, Araújo RC. Prevalência de dor



UNICEPLAC

musculoesquelética em adolescentes e associação com uso de computador e jogos eletrônicos. 2015. *Jornal de Pediatria*. Volume 92; Número 2; Pág. 188-196.

16 – Retondar JJM, Bonnet JC, Harris ERA. Jogos eletrônicos: corporeidade, violência e compulsividade. 2016. *Revista Brasileira de Ciências de Esporte*. Volume 38; Número 1; Pág.3-10.

17 - Radaelli ER. Obesidade e desnutrição. 2016. *NUT/FS/UnB – ATAN/DAB/SPS*. Volume 1; Número 1; Pág. 1-60.

18 – Queiroz LB, Lourenço B, Silva LEV, Lourenço DMR, Silva CA. Dor musculoesquelética e síndromes musculoesqueléticas em adolescentes relacionadas a dispositivos eletrônicos. 2017. *Jornal de Pediatria*. Volume 94; Número 6; Pág. 673-679.



UNICEPLAC

AGRADECIMENTOS

A Deus por ter me dado saúde e força para superar as dificuldades.

A minha família, pelo amor, incentivo e apoio incondicional.

A minha orientadora Dra. Michelle Cristina Guerreiro dos Reis, pelo suporte no pouco tempo que lhe coube, pelas suas correções e incentivos.

A esta universidade e seu corpo docente que oportunizaram alcançar um horizonte superior, regado pela confiança no mérito e ética aqui presentes.

E a todos que direta ou indiretamente fizeram parte da minha formação, o meu muito obrigado.