

USO EXCESSIVO DE JOGOS DIGITAIS NA INFÂNCIA E IMPACTOS NA REGULAÇÃO EMOCIONAL: INTERFACES NA SAÚDE PÚBLICA

USO EXCESIVO DE JUEGOS DIGITALES EN LA INFANCIA E IMPACTOS EN LA REGULACIÓN EMOCIONAL: INTERFACES EN LA SALUD PÚBLICA

EXCESSIVE USE OF DIGITAL GAMES IN CHILDHOOD AND IMPACTS ON EMOTIONAL REGULATION: INTERFACES IN PUBLIC HEALTH

Vanessa Santos Silva Corrêa Pinto¹
Daniel Motta Corrêa Pinto²
Tânia Cristina de Oliveira Valente³
Luana Lohane Figueiredo de Aguiar⁴
Maria Eduarda Lino Davi⁵

RESUMO: INTRODUÇÃO: O uso de tecnologias digitais na infância tem se intensificado nas últimas décadas, especialmente com a popularização de jogos digitais, suscitando preocupações acerca de seus impactos no desenvolvimento emocional, cognitivo e social das crianças, bem como suas implicações para a saúde pública. **OBJETIVO:** Analisar os impactos do uso excessivo de jogos digitais na infância sobre a regulação emocional e suas interfaces na saúde pública. **METODOLOGIA:** Trata-se de uma revisão de literatura de abordagem qualitativa, realizada entre abril e junho de 2026. As buscas foram conduzidas nas bases de dados SciELO, Google Acadêmico, PubMed/MEDLINE, LILACS e BVS, utilizando descritores combinados por operadores booleanos. Foram incluídos artigos disponíveis na íntegra, nos idiomas português, inglês e espanhol, que abordassem a temática proposta. Após aplicação dos critérios de elegibilidade, 11 estudos foram selecionados para análise. Os dados foram analisados de forma descritiva e interpretativa, com categorização temática. **RESULTADOS E DISCUSSÃO:** Os achados indicam que o uso excessivo de jogos digitais na infância associa-se a prejuízos na regulação emocional, incluindo dificuldades de atenção, impulsividade, irritabilidade e maior vulnerabilidade a sintomas de ansiedade e depressão. Evidenciam-se também repercussões cognitivas e sociais, como prejuízos na linguagem, na interação social e na autorregulação emocional. Além disso, foram identificados possíveis impactos neurobiológicos relacionados à maturação cerebral e ao funcionamento de sistemas de recompensa e estresse. Apesar disso, alguns estudos apontam potenciais benefícios cognitivos quando os jogos são utilizados de forma mediada e controlada. **CONCLUSÃO:** Conclui-se que o uso excessivo de jogos digitais na infância representa um fator de risco para o desenvolvimento emocional e comportamental, exigindo atenção de profissionais de saúde, educadores e famílias. Destaca-se a necessidade de estratégias intersetoriais e políticas públicas voltadas à promoção do uso consciente das tecnologias digitais e à prevenção de prejuízos à saúde mental infantil.

Palavras-chave: Jogos digitais. Infância. Regulação emocional. Saúde mental. Tecnologias digitais.

¹ Doutora em Enfermagem e Biociências - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - UNIRIO.

² Especialista em gerenciamento de risco - Faculdade do Vale do Aço - FACUVALE.

³ Pós Doutora em Psicologia Médica e Psiquiatria - Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP.

⁴ Graduada em Medicina - Faculdade Atenas de Sete Lagoas.

⁵ Graduada em Medicina - Faculdade Atenas de Sete Lagoas.

INTRODUÇÃO

O aumento do uso de tecnologias por crianças configura um fenômeno contemporâneo caracterizado pela exposição precoce a dispositivos digitais. Estima-se que o contato com a televisão se inicie por volta dos seis meses de vida, enquanto dispositivos como smartphones e notebooks passam a integrar o cotidiano infantil por meio do convívio familiar em diferentes contextos. A ampliação desse acesso associa-se, com frequência, à prática da “distração passiva”, na qual cuidadores utilizam telas como estratégia para manter as crianças ocupadas durante atividades diárias, sendo também influenciada pela presença de estímulos midiáticos e publicidade direcionada ao público infantil. Nesse contexto, verifica-se a associação entre o uso excessivo de telas e a adoção de comportamentos sedentários, além de possíveis prejuízos ao desenvolvimento neuropsicomotor, incluindo déficits na linguagem, na atenção e na cognição (Dias *et al.*, 2025).

A popularização dos jogos digitais e de conteúdos interativos intensificou-se com a expansão da internet e a ampla disponibilidade de dispositivos móveis, como smartphones e tablets, consolidando a presença dessas tecnologias no ambiente doméstico. Como consequência, crianças em idades cada vez mais precoces passam a interagir com aplicativos e jogos que oferecem recompensas imediatas e estímulos constantes, o que favorece padrões de uso frequente e prolongado. Embora frequentemente utilizados como forma de entretenimento, esses recursos, quando associados à exposição precoce e intensiva, podem interferir negativamente no desenvolvimento infantil, especialmente no que se refere à capacidade de autorregulação emocional (Sousa; Sousa, 2025).

A regulação emocional, compreendida como a habilidade de reconhecer, compreender e modular as próprias emoções de forma adaptativa, desempenha papel central no desenvolvimento infantil, influenciando diretamente as relações sociais, o desempenho escolar e o bem-estar psicológico. Nesse contexto, a imersão digital precoce e o uso excessivo de jogos eletrônicos associam-se a alterações comportamentais, como dificuldades de atenção, impulsividade e sintomas de hiperatividade, que comprometem o controle emocional. Adicionalmente, observam-se repercussões no âmbito emocional, incluindo aumento de sintomas de ansiedade e depressão, bem como impactos na autoestima e na construção da autoimagem, frequentemente mediados pelas dinâmicas do ambiente virtual. Soma-se a esse

quadro a redução das interações presenciais, o que pode dificultar o desenvolvimento de habilidades sociais, como empatia e comunicação não verbal (Rocha; Machado, 2024).

Apesar dos avanços na compreensão dos efeitos do uso de tecnologias digitais na infância, persistem lacunas quanto à relação entre o uso excessivo de jogos digitais e prejuízos na regulação emocional, especialmente sob a perspectiva da saúde pública. Diante disso, este estudo tem como objetivo analisar os impactos do uso excessivo de jogos digitais na infância sobre a regulação emocional, bem como discutir suas implicações para a saúde pública.

METODOLOGIA

Trata-se de um estudo de revisão de literatura, de abordagem qualitativa, cujo objetivo foi analisar os impactos do uso excessivo de jogos digitais na infância sobre a regulação emocional e suas interfaces na saúde pública. A pesquisa foi realizada no período de abril a junho de 2026, por meio de levantamento bibliográfico em bases de dados científicas amplamente reconhecidas.

As buscas foram realizadas nas bases de dados Scientific Electronic Library Online (SciELO), Google Acadêmico, PubMed/MEDLINE, Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde (LILACS) e Biblioteca Virtual em Saúde (BVS). Para a seleção dos estudos, foram utilizados descritores previamente definidos, combinados por meio de operadores booleanos, incluindo “jogos digitais”, “infância”, “regulação emocional”, “saúde mental” e “tecnologias digitais”.

Como critérios de inclusão, foram considerados artigos disponíveis na íntegra, publicados nos últimos anos, nos idiomas português, inglês e espanhol, que abordassem a relação entre o uso de tecnologias digitais na infância e aspectos emocionais, cognitivos ou comportamentais. Foram excluídos estudos duplicados, artigos sem relação direta com o tema proposto e publicações incompletas ou de difícil acesso.

Inicialmente, foram identificados 113 estudos nas bases de dados consultadas. Após a aplicação dos critérios de elegibilidade e a análise de títulos e resumos, 102 artigos foram excluídos por não atenderem aos objetivos da pesquisa. Ao final do processo de triagem, 11 estudos foram selecionados para compor a amostra final desta revisão.

A análise dos dados foi realizada de forma descritiva e interpretativa, permitindo a organização dos achados em categorias temáticas relacionadas aos impactos do uso excessivo de jogos digitais na regulação emocional infantil e às suas implicações para a saúde pública.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As evidências deste estudo indicam a influência do uso excessivo de jogos digitais na infância sobre o desenvolvimento da regulação emocional e suas repercussões na saúde pública. A análise dos estudos selecionados revela que a exposição precoce e prolongada às tecnologias digitais associa-se a alterações comportamentais, cognitivas e emocionais, incluindo dificuldades de atenção, aumento da impulsividade e maior vulnerabilidade a sintomas de ansiedade e depressão. Observa-se, ainda, que, embora os jogos digitais possam apresentar potencial educativo quando utilizados de forma mediada, o uso desregulado compromete a maturação de funções essenciais ao desenvolvimento infantil. Nesse contexto, verifica-se que a minimização desses impactos depende da implementação de estratégias integradas, envolvendo políticas públicas de conscientização, orientação familiar e ações educativas no ambiente escolar, conforme discutido pelos autores analisados.

A tabela a seguir sistematiza os estudos incluídos nesta revisão, apresentando autor e ano de publicação, título, objetivos e principais achados, com o objetivo de organizar e evidenciar as contribuições científicas para a compreensão dos efeitos do uso de jogos digitais na regulação emocional infantil.

TÍTULO	AUTOR /ANO	OBJETIVOS	TIPO DE ESTUDO	PRINCIPAIS ACHADOS
Família, tecnologias digitais e aprendizagem: interfaces e influências no processo educativo	Barbosa; Morito (2025)	Analisar o papel da mediação digital parental na aprendizagem dos estudantes	Revisão bibliográfica	Influência da mediação parental no desempenho acadêmico e desenvolvimento integral.
O tempo de tela na infância e suas implicações para a saúde física e mental: Revisão integrativa.	Chaves et al (2024)	Identificar e analisar evidências científicas sobre tempo de tela na infância.	Revisão integrativa da literatura	A intervenção e mediação dos pais influenciam o impacto da tecnologia no desenvolvimento infantil.

Impactos do uso excessivo de tecnologias digitais no desenvolvimento da ansiedade em crianças	Mendes <i>et al</i> (2026)	Analisar os impactos do uso excessivo de tecnologias digitais no desenvolvimento da ansiedade em crianças.	Revisão bibliográfica	Exposição digital desregulada como fator de risco para a saúde mental e desenvolvimento neurobiológico infantil.
Uso excessivo de celulares e tvs: consequências neurológicas e hiperatividade em crianças da educação infantil	Oliboni; Fusiger (2025)	Revisar a literatura sobre os efeitos do uso excessivo de celulares e televisão.	Revisão narrativa	O uso excessivo de telas por crianças de zero a cinco anos prejudica seu desenvolvimento.
Utilidades dos jogos digitais para a saúde das crianças: protocolo de revisão de escopo	Oliveira; Jorge (2023)	Descrever as utilidades dos jogos digitais para a saúde de crianças.	Revisão de escopo	Um mapeamento detalhado sobre a literatura científica dos jogos para saúde infantil.
Consequências psíquicas, éticas e educacionais do uso precoce e desregulado de tecnologias digitais na infância e adolescência.	Pincowsca (2024)	Analisar consequências psíquicas, éticas e educacionais do uso precoce de tecnologias digitais.	Revisão bibliográfica	Uso precoce de tecnologias relacionadas a mudanças no funcionamento psíquico e no comportamento infantil.
Tecnologias digitais e o desempenho da atenção: um estudo com crianças brasileiras e portuguesas	Ramos; Vieira (2025)	Analisar se interação com tecnologias e jogos digitais afeta a atenção.	Pesquisa de campo	Não houve associação significativa entre tempo de exposição e atenção
Tela e crescimento: explorando a influência das tecnologias digitais no desenvolvimento infantil.	Rocha; Machado (2024)	Compreender o impacto da exposição precoce a telas e aparelhos tecnológicos na vida das crianças.	Revisão bibliográfica	A relação entre o uso de telas e o desenvolvimento infantil é complexa e multifacetada
Influência do uso de telas no	Silva <i>et al</i>	Analisar consequências do uso de telas na infância.	Revisão narrativa de	O uso de telas na primeira infância afeta

desenvolvimento na primeira infância: revisão narrativa de literatura.	(2025)		literatura	negativamente o desenvolvimento motor e cognitivo
Os efeitos do uso intensivo das telas na primeira infância: uma revisão bibliográfica sobre regulação emocional.	Sousa; Sousa, (2025)	Compreender de forma aprofundada os efeitos do uso excessivo de tecnologias digitais	Revisão de literatura	O uso precoce e excessivo de telas por crianças de 0 a 2 anos compromete o desenvolvimento.

Fonte: Autores (2026)

Após a apresentação dos estudos, observa-se convergência na literatura quanto aos impactos negativos do uso excessivo de jogos digitais na infância, especialmente na regulação emocional. Os achados indicam associação entre exposição precoce e prolongada às tecnologias digitais e alterações comportamentais, como impulsividade, dificuldades de atenção e maior vulnerabilidade a sintomas de ansiedade e irritabilidade. Evidencia-se também a influência da ausência de mediação adequada, embora o uso orientado possa apresentar benefícios cognitivos em determinados contextos. Nesse sentido, destaca-se a necessidade de uma compreensão multifatorial do fenômeno, considerando tempo de exposição, qualidade do conteúdo e papel da família e da escola.

A análise das evidências permite compreender os impactos do uso excessivo de jogos digitais sob uma perspectiva ampliada, envolvendo aspectos neurobiológicos, comportamentais e sociais. Esses fatores inter-relacionam-se no contexto da crescente digitalização da infância, com implicações para a saúde pública e para o desenvolvimento de estratégias de prevenção e intervenção.

Diante desse panorama, a literatura evidencia que o uso excessivo de tecnologias digitais na infância associa-se a prejuízos à saúde mental, com repercussões no desenvolvimento emocional e comportamental. Nesse sentido, Silva *et al.* (2025) destacam que a exposição prolongada a telas favorece o surgimento de sintomas de ansiedade e depressão, além de contribuir para comportamentos sedentários que impactam o bem-estar infantil. Em consonância, Sousa e Sousa (2025) ressaltam que a intensidade e a precocidade dessa exposição

potencializam tais efeitos, sobretudo na ausência de mediação adequada por parte dos cuidadores, refletindo-se em manifestações como irritabilidade, impulsividade e dificuldades de adaptação social.

Esses achados ganham relevância quando analisados sob a perspectiva neurobiológica, uma vez que o uso excessivo de dispositivos digitais pode interferir na maturação cerebral. Oliboni e Fusiger (2025) evidenciam, por meio de estudos de neuroimagem, alterações estruturais em regiões pré-frontais, fundamentais para o controle executivo e a regulação emocional. Em complemento, Mendes *et al.* (2026) apontam que a estimulação constante promovida por jogos digitais ativa repetidamente o sistema dopaminérgico, gerando padrões semelhantes aos observados em processos de dependência, além de alterar a produção de cortisol, o que compromete os mecanismos de resposta ao estresse. Dessa forma, tais alterações neurofuncionais associam-se a dificuldades na autorregulação emocional, especialmente em cérebros em desenvolvimento.

No âmbito cognitivo e social, a literatura também evidencia impactos decorrentes do uso excessivo de tecnologias digitais. Pincowska (2024) argumenta que a virtualização precoce das relações pode comprometer a construção da linguagem, a atenção e a capacidade simbólica da criança, ao reduzir a exposição a experiências concretas essenciais ao desenvolvimento. Em perspectiva complementar, Rocha e Machado (2024) destacam que a substituição de interações presenciais por atividades mediadas por telas limita o desenvolvimento de habilidades sociais, como empatia e comunicação não verbal, dificultando o convívio interpessoal e ampliando o risco de comportamentos desadaptativos ao longo da infância.

Entretanto, os efeitos dos jogos digitais não se restringem a desfechos negativos, dependendo da forma como são utilizados. Ramos e Vieira (2025) apontam que determinados jogos, especialmente os de ação, podem contribuir para o aprimoramento da atenção visual, da velocidade de processamento e da capacidade de filtrar estímulos irrelevantes. De modo semelhante, Oliveira e Jorge (2023) ressaltam o potencial dos jogos educativos como ferramentas de aprendizagem, capazes de estimular a flexibilidade cognitiva e o raciocínio lógico quando inseridos em contextos pedagógicos estruturados. Ainda assim, tais benefícios condicionam-se à mediação adequada e ao controle do tempo de uso, uma vez que a exposição desregulada tende a anular esses ganhos.

Diante desse cenário, o uso intensivo de tecnologias digitais na infância configura-se como uma questão para a saúde pública, sobretudo em função do aumento das demandas relacionadas à saúde mental infantil. Conforme discutido por Silva *et al.* (2025), a crescente incidência de sintomas emocionais e comportamentais associados ao uso de telas evidencia a necessidade de estratégias preventivas e interventivas no âmbito dos serviços de saúde. Nesse contexto, iniciativas como a implementação de políticas públicas voltadas à conscientização da população e à regulação do uso de dispositivos eletrônicos mostram-se relevantes para mitigar riscos e promover o desenvolvimento saudável. A inclusão de alertas sobre o uso excessivo de telas em produtos eletrônicos, por exemplo, configura-se como medida que amplia o acesso à informação e incentiva práticas mais conscientes.

Além das ações institucionais, a literatura enfatiza o papel da família e da escola na mediação do uso das tecnologias digitais. Galvão e Marques (2026) destacam que muitos cuidadores, embora reconheçam os riscos associados ao uso excessivo, apresentam limitações quanto ao conhecimento das recomendações de tempo de exposição, o que dificulta a implementação de estratégias eficazes de controle. Nesse sentido, Barbosa e Morito (2025) propõem a adoção de modelos de mediação ativa, nos quais os pais acompanham e orientam o uso das tecnologias, promovendo o desenvolvimento de competências críticas e autonomia digital. Em contraponto, a mediação exclusivamente restritiva, embora reduza riscos imediatos, pode limitar o potencial educativo das tecnologias quando aplicada de forma isolada.

No ambiente escolar, a integração da educação digital ao currículo configura-se como estratégia para preparar as crianças para o uso consciente das tecnologias. Rocha e Machado (2024) reforçam que a abordagem educativa deve contemplar tanto os benefícios quanto os riscos do ambiente digital, incluindo questões como dependência, exposição a conteúdos inadequados e cyberbullying. Dessa forma, a atuação conjunta entre família, escola e profissionais de saúde mostra-se necessária para promover o desenvolvimento de habilidades de autorregulação emocional e favorecer um relacionamento equilibrado com o meio digital.

Por fim, considerando que a infância representa um período crítico para o desenvolvimento humano, as experiências vivenciadas nesse estágio exercem impacto duradouro ao longo da vida. Chaves *et al.* (2024) ressaltam que os primeiros anos são determinantes para a formação de aspectos cognitivos, emocionais e sociais, sendo central a qualidade das interações estabelecidas nesse período. Assim, o uso de tecnologias digitais,

quando não mediado de forma adequada, pode comprometer esse processo, reforçando a necessidade de intervenções precoces que assegurem o desenvolvimento infantil saudável e equilibrado.

CONCLUSÃO

O presente estudo evidencia que o uso excessivo de jogos digitais na infância associa-se a prejuízos na regulação emocional, com impactos no desenvolvimento cognitivo, comportamental e social. A exposição precoce e prolongada a estímulos digitais, especialmente na ausência de mediação adequada, relaciona-se ao aumento de sintomas como ansiedade, irritabilidade, impulsividade e dificuldades de interação social, comprometendo a capacidade de autorregulação emocional em fases críticas do desenvolvimento.

Além disso, os achados indicam que tais impactos não se restringem ao comportamento observável, mas abrangem também alterações neurobiológicas, sobretudo em áreas cerebrais relacionadas ao controle executivo e ao processamento emocional. Esse cenário reforça a compreensão de que o uso desregulado do ambiente digital pode interferir na maturação de funções essenciais ao equilíbrio emocional e à adaptação social ao longo da vida.

No âmbito da saúde pública, o aumento das demandas relacionadas à saúde mental infantil evidencia a necessidade de estratégias preventivas e interventivas que considerem o uso de tecnologias digitais como fator determinante no processo saúde-doença. Nesse sentido, a implementação de políticas públicas voltadas à conscientização da população, bem como o fortalecimento de ações educativas que orientem o uso adequado das tecnologias desde a primeira infância, mostra-se necessária.

Destaca-se, ainda, o papel da família, da escola e dos profissionais de saúde na mediação desse processo, sendo necessária a promoção de práticas que equilibrem o uso das tecnologias com experiências presenciais e interações sociais. A atuação integrada desses atores mostra-se relevante para o desenvolvimento de habilidades de autocontrole e para a construção de um relacionamento saudável com o ambiente digital.

Por fim, ressalta-se a necessidade de novos estudos que aprofundem a compreensão dos efeitos a longo prazo do uso excessivo de jogos digitais na infância, especialmente no que se refere às repercussões na vida adulta. Investigações futuras podem contribuir para o

aprimoramento de estratégias de prevenção e intervenção, fortalecendo a promoção da saúde emocional infantil em um contexto cada vez mais digitalizado.

REFERÊNCIAS

Barbosa, M. O. C; Morito, J. V. Família, tecnologias digitais e aprendizagem: interfaces e influências no processo educativo. **Cadernos da Pedagogia**, v. 19, n. 45, 2025. Disponível em: https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:2Sdi7_6srvsJ:scholar.google.com/+Papel+da+fam%C3%ADlia+e+da+escola+na+educa%C3%A7%C3%A3o+digital&hl=pt-BR&as_sdt=0,5&as_ylo=2022.

Chaves, B. S. *et al.* O tempo de tela na infância e suas implicações para a saúde física e mental: Revisão integrativa. **Research, Society and Development**, v. 13, n. 7, p. e8413746333-e8413746333, 2024. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/46333>.

Mendes, E. S. *et al.* Impactos do uso excessivo de tecnologias digitais no desenvolvimento da ansiedade em crianças. **Revista de Geopolítica**, v. 17, n. 2, p. e1600-e1600, 2026. Disponível em: https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:c2Yxs9NutPUJ:scholar.google.com/+Impactos+do+uso+excessivo+de+jogos+digitais+em+crian%C3%A7as&hl=pt-BR&as_sdt=0,5&as_ylo=2022.

Oliboni, S; Fusiger, V. J. Uso excessivo de celulares e tvs: consequências neurológicas e hiperatividade em crianças da educação infantil. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 11, n. 6, p. 3336-3343, 2025. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/19949>.

Oliveira, L. B. J; Jorge, M. S. B. Utilidades dos jogos digitais para a saúde das crianças: protocolo de revisão de escopo. **RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar**, v. 4, n. 6, p. e463376, jun. 2023. DOI: <https://doi.org/10.47820/recima21.v4i6.3376>.

Pincowsca, C. Consequências psíquicas, éticas e educacionais do uso precoce e desregulado de tecnologias digitais na infância e adolescência. **Revista Missioneira**, v. 26, n. 3, p. 229-239, 2024. Disponível em: <https://revistas.san.uri.br/revistas/index.php/missioneira/article/view/2123>.

Ramos, D. K; Vieira, R. M. Tecnologias digitais e o desempenho da atenção: um estudo com crianças brasileiras e portuguesas. **Educação em Revista**, v. 41, p. e42147, 2025. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edur/a/cg477n8LKNttmdHzmpPwngd/?lang=pt>.

Rocha, L. A. B; Machado, D. P. Tela e crescimento: explorando a influência das tecnologias digitais no desenvolvimento infantil. **Caderno Intersaberes**, v. 13, n. 49, p. 191-203, 2024. Disponível em: <https://www.cadernosuninter.com/index.php/intersaberes/article/view/3329>.

Silva, L. V. R. T. *et al.* Influência do uso de telas no desenvolvimento na primeira infância: revisão narrativa de literatura. **Revista Tópicos**, v. 3, n. 19, p. 1-17, 2025. Disponível em: <https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:iZq3->

L59qFQJ:scholar.google.com/+Crescimento+do+uso+de+tecnologias+por+crian%C3%A7as&hl=pt-BR&as_sdt=0,5&as_ylo=2022&as_rr=1.

Sousa, F. A; Sousa, Q. C. D. Os efeitos do uso intensivo das telas na primeira infância: uma revisão bibliográfica sobre regulação emocional. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 11, n. 11, p. 8851-8864, 2025. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/21801>.