



GT 11 – Informação & Saúde

ISSN 2177-3688

TICS NA INFÂNCIA PÓS-PANDEMIA: RISCOS DO DESCONTROLE DO TEMPO DE TELA

*ICT IN POST-PANDEMIC CHILDHOOD: RISKS OF EXCESSIVE SCREEN TIME*

**Talita Figueiredo** - Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia, Universidade Federal do Rio de Janeiro (IBICT/UFRJ)

**Arthur Coelho Bezerra** - Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia, Universidade Federal do Rio de Janeiro (IBICT/UFRJ)

**Modalidade: Resumo Expandido**

**Resumo:** Pesquisas indicam que as crianças e adolescentes estão se mantendo conectados em plataformas digitais para um tipo de uso que consome um tempo que poderia ser priorizado para outras atividades preponderantes para seu desenvolvimento. Seres em formação, estão mais expostos aos impactos danosos do tempo excessivo de tela. O objetivo deste trabalho, que tem base na pesquisa bibliográfica e documental, é retomar a discussão sobre a necessidade de controle de tempo de tela, principalmente no contexto pós-pandêmico, e propor que, ao debate, aliem-se iniciativas que fomentem autonomia para um uso crítico e saudável das tecnologias de informação e comunicação.

**Palavras-chave:** TICs; tempo de tela; crianças; saúde;

**Abstract:** Research show that children and adolescents are connected on digital platforms for a type of use that consumes time, that could be prioritized for other relevant activities for their development. At the same time, they become more exposed to the harmful effects of excessive screen time. The objective of this work, which is based on bibliographical and documentary research, is to resume the discussion on the need to control screen time, especially in the post-pandemic context, and propose that, to this debate, we include initiatives that promote autonomy for a critical and healthy use of information and communication technologies.

**Keywords:** ICTs; screen time; children; health;

## 1 INTRODUÇÃO

De um lado, especialistas defendem que os responsáveis estipulem períodos controlados para que crianças façam uso de equipamentos eletrônicos, que incluem não apenas o *smartphone*, mas também televisão e consoles de vídeo game, por exemplo. Na outra ponta, há os que advogam que a preocupação deve estar voltada muito mais aos tipos de uso que este público faz das telas, do que propriamente as horas diárias gastas em dispositivos digitais. Parte deste grupo defende, inclusive que, quanto mais a criança fizer

uso destes equipamentos, mais ela vai se aprimorar e, dessa forma, usufruir amplamente os benefícios que as tecnologias de informação e comunicação (TICs) oferecem.

O objetivo deste texto é retomar a discussão sobre o controle do tempo de tela, principalmente depois da pandemia do coronavírus, que levou as crianças, mesmo as que ainda estão na primeira infância, a usufruir deste ambiente nos mais variados aspectos da vida (escola, lazer, sociabilidade). O que se observa, no contexto pós-pandêmico, é uma naturalização do uso contínuo de dispositivos eletrônicos e aplicativos, como as redes sociais, ambientes nem sempre voltados para este público.

Entendemos ser antiga a discussão entre tempo e tipo de uso de tela por crianças. A questão que pretendemos abordar neste texto parte do princípio de que as plataformas digitais fazem uso de sofisticadas técnicas para capturar a atenção dos usuários, seja qual for sua faixa etária. Nesse sentido, crianças e adolescentes, que não têm ainda a maturidade neurologicamente formada, estariam muito mais propensos a ficar conectados online para um tipo de uso que consome o tempo que poderia ser priorizado para outras atividades preponderantes para seu desenvolvimento, como o livre brincar, as atividades físicas, a socialização, o estudar, o ócio, entre outras. Ao mesmo tempo, ficariam expostas, ainda mais cedo, aos impactos danosos do tempo excessivo de tela à sua saúde mental, como abordaremos adiante.

Neste texto, partimos de uma pesquisa bibliográfica e documental, incluindo artigos científicos e matérias jornalísticas, para abordarmos alguns aspectos relacionados aos impactos do excesso do uso de tela a todos os usuários, incluindo os mais jovens, no sentido de fundamentar a necessidade de retomar a discussão.

## 2 DESENVOLVIMENTO

A lógica da *timeline* é simples: um fluxo contínuo alimenta as redes de informação (e de desinformação) para capturar nossa atenção e nossos dados. Milhares de *posts*, de vídeos e de indicações segmentadas, para caber exatamente no gosto do usuário, são disponibilizadas ininterruptamente pelas redes sociais, a partir de seleção feita por meio de treinados algoritmos que visam a manter o usuário, de qualquer idade, permanentemente ali (ZUBOFF, 2019).

Rosa (2019) observa que a experiência que constitui a discussão sobre um novo tempo na Modernidade é de uma “enorme aceleração do mundo e da vida e, assim, do fluxo

de experiência de cada indivíduo” (ROSA, 2019, p. 69). Rossetti (2017) concorda que neste novo contexto tecnológico e midiático em que vivemos nossa percepção do tempo mudou e, com ela, nossa forma de nos portarmos.

No mundo atual, a busca pelo instantâneo é uma tendência cada vez mais efetiva. O homem vive no limiar do atemporal em que tudo deve acontecer o mais rápido possível e essa aceleração contínua dos processos leva a uma compressão da passagem temporal até o limite do instantâneo. Chega ao limiar do não tempo, impulsionado pela imediatez dos processos tecnológicos. E o mercado, para satisfazer o desejo de supressão da passagem do tempo que tanto incomoda, lança produtos com processamentos cada vez mais rápidos. O tempo na contemporaneidade tornou-se um não tempo. O intemporal define a temporalidade das mídias digitais em que o instantâneo e o imediato constituem a meta do produtor e o interesse do usuário (ROSSETTI, 2017 p. 91-92).

A velocidade com que os novos aparatos são lançados vão, cada vez mais, tornando-nos dependentes deste novo sistema temporal, acelerando não somente as inovações tecnológicas linearmente, mas também ofertando-nos mais e mais escolhas e opções (CRARY, 2016). “É um processo contínuo de distensão e expansão, que ocorre simultaneamente em diferentes níveis e em diferentes lugares (...) Toda aparente novidade tecnológica é também uma dilatação qualitativa de acomodação e dependência a rotinas 24/7” (CRARY, 2016, p. 52).

O problema tende a ficar ainda mais sério, quando pensamos no usuário desses ambientes digitais como criança ou adolescente. A pandemia tornou as TICs fundamental para que todos, crianças aí incluídas, pudessem acessar com segurança o mundo exterior às paredes de suas casas. A escola, os amigos, o entretenimento estavam *online*. Com o retorno à vida em sociedade pós pandemia, alertam especialistas, está na hora de rever a permanência das crianças e adolescentes nos dispositivos eletrônicos, reduzir o tempo de tela e cuidar da saúde física e mental.

Inserida no contexto da hipervelocidade, a criança super estimulada se mostra, muitas vezes, entediadas quando não estão em alguma atividade e acabam usando jogos ou redes sociais no dispositivo móvel como forma de se distrair. Adolescentes já relatam casos de nomofobia (medo irracional de ficar sem o seu celular ou ser impedido de usá-lo por algum motivo) ou FOMO (*Fear of Missing Out*, na sigla em inglês, síndrome que se caracteriza pela necessidade constante de saber o que outras pessoas estão fazendo – o que pode levar a crises de ansiedade e até depressão). "Uma das formas de incapacitação em

ambientes 24/7 é a perda da faculdade de sonhar acordado ou de qualquer tipo de introspecção distraída que costuma ocorrer nos interregnos de horas lentas ou vazias" (CRARY, 2016, p. 97).

Pesquisa do Instituto Nacional de Saúde da Mulher, da Criança e do Adolescente Fernandes Figueira (IFF/Fiocruz, 2023) revela que as medidas restritivas impostas durante a pandemia do coronavírus alterou hábitos saudáveis de crianças e adolescentes brasileiros, reduzindo o tempo de atividade física e de sono e, paralelamente, aumentando o tempo de tela. O estudo, que toma como base as Diretrizes de Movimento para 24 Horas, pretendeu verificar a adequação de crianças e adolescentes às diretrizes de atividade física moderada a vigorosa (AFMV), tempo recreativo de tela e duração do sono, comparando com a adequação geral às diretrizes, antes e durante a pandemia de COVID-19. O estudo identificou que o percentual de adequação global da amostra já era baixo (25,52%) antes da pandemia e caiu drasticamente (4%) durante a pandemia. E conclui:

A adequação geral às recomendações das Diretrizes de Movimento para 24 Horas em relação à AFMV, tempo de tela recreativo e duração do sono não era satisfatória antes da pandemia de COVID-19 e registrou resultados piores durante a pandemia. (...) Portanto, recomendamos a educação quanto à importância da atividade física, redução do uso de telas e tempo de sono adequado de acordo com a faixa etária. O monitoramento de ações voltadas para crianças, adolescentes, pais, escolas e profissionais de saúde deve ser estimulado para a conquista de estilos de vida mais saudáveis e a melhoria de hábitos relacionados à saúde e desempenho escolar (MOLLERI, 2023, p. 7, tradução nossa).

Chamamos ainda a atenção para a questão de que parte relevante do uso de tela estar voltado para a infinita rolagem das barras das redes sociais. Descritas pelas próprias plataformas como de uso recomendado para maiores de 13 anos, aplicativos como Instagram e TikTok estão ocupadas por milhões de crianças e adolescentes no mundo todo. Segundo pesquisa TIC Kids Online, só no Brasil, 86% das 24 milhões de crianças e adolescente entre 9 e 17 anos usuários de internet reportaram possuir perfil em redes sociais - 21 milhões (COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL, 2023).

Para Vivek Murthy, principal assessor de saúde do governo dos Estados Unidos, 13 anos seria cedo para iniciar o uso de redes sociais, porque os adolescentes desta faixa etária estão ainda em uma fase crítica do desenvolvimento cerebral. Em maio, Murthy emitiu um alerta aos norte americanos, chamando o uso de mídia social por crianças e adolescentes de

“problema urgente de saúde pública” e instando políticos, responsáveis, empresas de tecnologia e escolas a fazerem algo a respeito (MURTHY, 2023).

As plataformas geralmente são projetadas para maximizar o envolvimento do usuário, o que tem o potencial de incentivar o uso excessivo e a desregulação comportamental. Notificações, reprodução automática, rolagem infinita, quantificação e exibição de popularidade (ou seja, 'curtidas') e algoritmos que aproveitam os dados do usuário para fornecer recomendações de conteúdo são alguns exemplos desses recursos que maximizam o engajamento. De acordo com pesquisa recente, quase um terço (31%) do uso de mídia social pode ser atribuído a desafios de autocontrole ampliados pela formação de hábitos. Além disso, alguns pesquisadores acreditam que a exposição à mídia social pode superestimular o centro de recompensa no cérebro e, quando a estimulação se torna excessiva, pode desencadear caminhos comparáveis ao vício. Pequenos estudos mostraram que pessoas com uso frequente e problemático de mídia social podem experimentar mudanças na estrutura cerebral semelhantes às mudanças observadas em indivíduos com uso de substâncias ou vícios em jogos de azar. Em uma pesquisa nacionalmente representativa com meninas de 11 a 15 anos, um terço ou mais dizem que se sentem “viciadas” em uma plataforma de mídia social (MURTHY, 2023, p. 9, tradução nossa).

O relatório, que usa uma compilação de dezenas de estudos sobre o tema, pontua que o uso exagerado impulsiona as preocupações com a saúde mental e o bem-estar das crianças e adolescentes e, a partir da revisão sistemática de 42 estudos sobre os efeitos do uso excessivo de mídia social, é possível apontar uma relação consistente entre o uso de mídia social e má qualidade do sono, duração reduzida do sono, dificuldades de sono e depressão entre os jovens. A busca desenfreada por aprovação em forma de seguidores e curtidas nas redes sociais afeta principalmente as meninas, diz o comunicado. O texto menciona também que, nos EUA, cerca de 95% dos adolescentes estão em alguma forma de mídia social, e um terço diz usar as plataformas “quase constantemente”.

Em sua edição mais recente, a CID-11, Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados com a Saúde (CID), documento da Organização Mundial de Saúde (OMS) usado globalmente para produção de estatísticas em saúde pública, incluiu o uso abusivo de jogos eletrônicos (chamado de *gaming disorder*) na seção de transtornos que podem causar vício, considerando a dependência de videogames (*online* e *offline*) como uma doença associada a perda de sono, impulsividade, compulsão, ansiedade, depressão, agressividade e violência (WHO, c2021).

O uso prolongado de dispositivos eletrônicos pelos jovens é incensado pela ideologia dominante, manifesta na linguagem sob o termo “nativos digitais”. Enquanto a alcunha de

“imigrantes digitais” oxida as velhas e enferrujadas gerações, muitas vezes acometidas por crises de tecnofobia ao se sentirem imprestáveis diante de novos gadgets eletrônicos (lembramos de Daniel Blake, personagem do filme de Ken Loach), o termo “nativos digitais” naturaliza e autoriza o indiscriminado uso de aparatos tecnológicos por adolescentes e crianças de forma cada vez mais precoce.

Esse fenômeno, em pleno curso, ocorre enquanto pais e responsáveis ignoram em grande medida tanto os riscos à saúde física e mental – que surgem do uso prolongado de dispositivos eletrônicos e do tempo prolongado de exposição a telas – quanto os efeitos perversos que resultam da exposição do público jovem às técnicas de vigilância, monitoramento e modulação comportamental e ideológica, perpetradas por grandes corporações de tecnologia e denunciadas em um número cada vez maior de pesquisas e estudos sobre os efeitos da plataformização da educação e do entretenimento infanto-juvenil.

Também neste ano, a mídia norte americana reportou que pelo menos 11 distritos escolares em Kentucky, incluindo o que tem o maior sistema escolar do estado, aprovaram uma resolução para abrir um processo contra as empresas de tecnologia, alegando que elas "projetaram suas plataformas para maximizar o tempo que os jovens gastam usando-as e viciam os jovens para suas plataformas" – uma estratégia que eles dizem ter sido “prejudicial à saúde mental, comportamental e emocional dos jovens e está associada a taxas aumentadas de depressão, ansiedade, baixa autoestima, distúrbios alimentares e suicídio” (CAMERA, 2023).

O psicólogo Cristiano Nabuco, PhD em psicologia clínica de dependências tecnológicas, explica o perigo da exposição exagerada de crianças e adolescentes a telas é que o cérebro libera dopamina ao ser recrutado por estímulos rápidos, se tornando uma forma de pensamento preponderante. Para ele, isso vai ao ponto de prejudicar o raciocínio. "Quando você dá para esses jovens que passam muito tempo em frente às telas um material que envolve um raciocínio mais denso e mais profundo, eles não conseguem fazer", diz em entrevista ao site de notícias G1<sup>1</sup> (PAGNO, 2023).

## **2.1 Contexto pós-pandêmico**

---

<sup>1</sup> Disponível em: (<https://g1.globo.com/saude/noticia/2023/02/14/criancas-e-adolescentes-no-celular-uso-exagerado-afeta-o-cerebro-e-a-concentracao-veja-o-que-fazer.ghtml>)

A pandemia levou a um rápido aumento no tempo de tela entre as crianças, quando mais de um bilhão delas mundialmente foi obrigada a se voltar para o aprendizado remoto para cumprir as medidas restritivas impostas por vários países para frear o avanço do coronavírus. Mas, à medida que as restrições foram suspensas e os alunos voltaram às aulas presenciais, o tempo que passavam na frente das telas não tem diminuído e pais e mães relatam dificuldade em modificar o que se tornou um hábito. Uma pesquisa apoiada pelos Institutos Nacionais de Saúde dos Estados Unidos corrobora esse entendimento.

Descobrimos que os aumentos do tempo de tela persistiram por mais de um ano depois do início da pandemia, quando muitas restrições já haviam sido retiradas. Isso sugere que pode haver necessidade de diretrizes e políticas clínicas mais claras para ajudar os pais e seus filhos a reduzir o tempo de tela (...). Por exemplo, os pediatras podem precisar conversar com os pais sobre a importância da implementação de ferramentas, como a *Family Media Plan da American Academy of Pediatrics*, que ajuda as famílias a definir prioridades e limites de uso da mídia que podem ter sido relaxados durante os estágios iniciais da pandemia de covid-19 (HEDDERSON, 2023, p. 9, tradução nossa).

No Brasil, artigo de revisão literária sobre o tema, também observou que o aumento do uso de telas perdura e recomenda que os responsáveis e educadores estejam atentos ao uso das TICs por crianças e adolescentes, já que o uso controlado e orientado pode trazer benefícios

Considerando que a frequência uso das telas e da internet tende aumentar cada vez mais, é importante entender as consequências na formação das crianças sejam elas benéficas ou maléficas, estudos mostram, que é possível o uso da tecnologia beneficiar o desenvolvimento. Desse modo é primordial que as crianças façam uso moderado (CRISPIM *et al.*, 2022, p. 92-93).

A estipulação de regras que controlem o tempo de uso de telas, especificamente das redes sociais, também está no comunicado emitido pela autoridade máxima de saúde dos EUA, que chama a atenção para o fato de as pesquisas científicas ainda não terem tido tempo para investigar e concluir sobre o nível dos benefícios e riscos do uso intenso dessas ferramentas.

Nossas crianças e adolescentes não podem se dar ao luxo de esperar anos até que conheçamos toda a extensão do impacto do uso das mídias sociais. Suas infâncias e desenvolvimento estão acontecendo agora. Embora o uso da mídia social possa ter impactos positivos para algumas crianças, as evidências observadas ao longo deste comunicado exigem uma preocupação significativa com a maneira como ela é projetada, implantada e utilizada atualmente. Utilização por crianças e adolescentes de

plataformas concebidas para adultos coloca-os em alto risco de uso “não supervisionado, inapropriado para o desenvolvimento e potencialmente prejudicial” de acordo com o Conselho Científico Nacional de Adolescência. Em um momento em que vivemos uma crise nacional de saúde mental juvenil, agora é a hora de agir com rapidez e determinação para proteger crianças e adolescentes do risco de danos (MURTHY, 2023, p. 13).

O uso de TICs por crianças está inserido num contexto de experimentação. Experiência foi como a ministra da Educação da Suécia, Lotta Edhelm, definiu o programa de digitalização escolar do país, que já dura mais de dez anos. E, em 2023 anunciou investimento equivalente a 60 milhões de euros para devolver os livros didáticos às escolas, no intuito de reduzir o tempo que as crianças passam em frente aos tablets e computadores. “Isso faz parte do restabelecimento da leitura nas escolas, em detrimento do tempo de tela. O objetivo é garantir um livro por aluno e por disciplina”, diz a ministra.<sup>2</sup>

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As investigações científico-acadêmicas sobre o impacto do uso exagerado de ferramentas digitais, seja no ambiente recreacional ou acadêmico, tem sido feita enquanto elas já estão inseridas neste ambiente. Em que pese o uso das TICs traga benefícios, como pudemos observar durante a pandemia, a manutenção do uso exagerado do celular e das redes sociais pode trazer riscos para a saúde mental e física, como apontaram os estudos mencionados neste texto.

O ambiente escolar é um local privilegiado para tratar do tema com crianças e adolescentes de forma crítica e multidisciplinar. Debates sobre saúde emocional e física, esclarecimentos sobre o funcionamento e mecanismos de psicologia comportamental usados pelas plataformas digitais para capturar o tempo do usuário, conscientização sobre a necessidade de autorregulação, a partir do uso das ferramentas disponibilizadas pelas próprias *big techs* são sugestões alinhadas aos trabalhos de competência crítica em informação, que sustentam que “a criatividade e o pensamento dialético (...) devem ser buscados mediante a transgressão das redomas dos atuais filtros de conteúdo das grandes empresas da internet” (BEZERRA, 2015, p. 1).

Ao mesmo tempo, entendemos que pais e mães não devem sucumbir à ideia da inevitabilidade (ZUBOFF, 2019) do uso das TICs desde a primeira infância, como constantemente perpetrado não apenas pelas empresas de tecnologia, mas por discurso de

---

<sup>2</sup> Disponível em: [https://www.lemonde.fr/en/health/article/2023/05/21/too-fast-too-soon-sweden-backs-away-from-screens-in-schools\\_6027454\\_14.html#](https://www.lemonde.fr/en/health/article/2023/05/21/too-fast-too-soon-sweden-backs-away-from-screens-in-schools_6027454_14.html#). Acesso em: 8 jun. 2023

uma educação meritocrática neoliberal. Estipular tempo de tela, incentivar o livre brincar e resistir aos apelos das crianças menores de 13 anos impedindo o acesso as redes sociais que são notadamente impróprias a sua maturidade são alguns caminhos sugeridos.

## REFERÊNCIAS

BEZERRA, Arthur Coelho. Vigilância e filtragem de conteúdo nas redes digitais: desafios para a competência crítica em informação. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO. 16., João Pessoa. **Anais** [...] João Pessoa: ANCIB, 2015. Disponível em: <https://ridi.ibict.br/handle/123456789/923>. Acesso em: 20 set. 2023.

CAMERA, Lauren. Surgeon General’s Warning on Social Media and Kids Bolsters School Leaders’ Lawsuits. **US News**, 25 maio 2023. Disponível em: <https://www.usnews.com/news/education-news/articles/2023-05-25/surgeon-generals-warning-on-social-media-and-kids-bolsters-school-leaders-lawsuits#:~:text=May%2025%2C%202023%2C%20at%204%3A55%20p.m.&text=The%20country%27s%20top%20public%20health,to%20do%20something%20about%20it>. Acesso em: 10 jul. 2023

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **TIC Kids Online Brasil 2022**: principais resultados. São Paulo: CGI, 2023. Disponível em: [https://cetic.br/media/analises/tic\\_kids\\_online\\_brasil\\_2022\\_principais\\_resultados.pdf](https://cetic.br/media/analises/tic_kids_online_brasil_2022_principais_resultados.pdf). Acesso em: 3 jul. 2023.

CRISPIM, Eduarda Serafim; CRISPIM, Maria Carolina Libório; GUERRA, Raoany Pontes; SANTOS, Gabriela Braga; GOMES, Lara Nunes; ANDRADE, Brenda Grisi. O uso excessivo de telas por crianças pós covid-19: impactos psicológicos e do desenvolvimento infantil. **Estudos Avançados Sobre Saúde e Natureza**, v. 5, 2022. Disponível em: <https://periodicojs.com.br/index.php/easn/article/view/834>. Acesso em: 10 jul. 2023.

CRARY, Jonathan. **24/7. Capitalismo tardio e os fins do sono**. São Paulo. Ubu Editora, 2016.

HEDDERSON, Monique *et al.* Trends in Screen Time Use Among Children During the COVID-19 Pandemic, July 2019 Through August 2021. **JAMA Network Open**, v. 6, n. 2, 2023. Disponível em: <https://jamanetwork.com/journals/jamanetworkopen/fullarticle/2801457>. Acesso em: 8 jul. 2023.

MOLLERI, Natália.; GOMES JR, Saint Clair.; MARANO, Daniele.; ZIN, Andrea. Survey of the Adequacy of Brazilian Children and Adolescents to the 24-Hour Movement Guidelines before and during the COVID-19 Pandemic. **International Journal of Environmental Research and Public Health**, v. 20, p. 5737, 2023. Disponível em: <https://www.arca.fiocruz.br/handle/icict/58473>. Acesso em: 8 de jul. 2023.

MURTHY, Vivek. **Social Media and Youth Mental Health**: The U.S. Surgeon General’s Advisory. [S. l.]: US Department of Health and Human Services. 2023. Disponível em: <https://www.hhs.gov/sites/default/files/sg-youth-mental-health-social-media-advisory.pdf>. Acesso em: 8 de jul. 2023.

PAGNO, Mariana. Crianças e adolescentes no celular: uso exagerado afeta o cérebro e a concentração; veja o que fazer. **G1**, 14 fev. 2023. Disponível em: <https://g1.globo.com/saude/noticia/2023/02/14/criancas-e-adolescentes-no-celular-uso-exagerado-afeta-o-cerebro-e-a-concentracao-veja-o-que-fazer.ghtml>. Acesso em: 30 jun. 2023.

ROSA, Hartmut. **Aceleração**: a transformação das estruturas temporais na modernidade. São Paulo: Editora UNESP, 2019.

ROSSETTI, Regina. Supressão do tempo na sociedade midiaticizada. *In*: MUSSE, Christina Ferraz; VARGAS, Herom; NICOLAU, Marcos. **Comunicação, Mídia e Temporalidades**. Salvador, Edufba, 2017. p. 79-96.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. Classification of diseases. [Genebra]: WHO, c2021. Disponível em: <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>. Acesso em: 3 jul. 2023

ZUBOFF, S. **A era do capitalismo de vigilância**: a luta por um futuro humano da nova fronteira do poder. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2020.