

LETÍCIA CARVALHO LEÃO

**ADAPTAÇÃO TRANSCULTURAL DO *SCREENS QUESTIONNAIRE*
(*SCREENS-Q*) PARA O CONTEXTO BRASILEIRO**

São João del-Rei - MG

PPGPSI-UFSJ

2023

LETÍCIA CARVALHO LEÃO

**ADAPTAÇÃO TRANSCULTURAL DO *SCREENS QUESTIONNAIRE*
(*SCREENS-Q*) PARA O CONTEXTO BRASILEIRO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal de São João del-Rei (PPGPSI-UFSJ), como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Psicologia.

Área de Concentração: Psicologia

Linha de Pesquisa: Instituições, Saúde e Sociedade

Orientador: Prof. Dr. Lucas Cordeiro Freitas

Coorientadora: Profa. Dra. Mônia Aparecida da Silva

São João del-Rei – MG

PPGPSI-UFSJ

2023

Ficha catalográfica elaborada pela Divisão de Biblioteca (DIBIB)
e Núcleo de Tecnologia da Informação (NTINF) da UFSJ,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

L437a Leão, Leticia Carvalho .
ADAPTAÇÃO TRANSCULTURAL DO SCREENS QUESTIONNAIRE
(SCREENS-Q) PARA O CONTEXTO BRASILEIRO / Leticia
Carvalho Leão ; orientador Lucas Cordeiro Freitas;
coorientadora Mônia Aparecida da Silva. -- São João
del-Rei, 2023.
44 p.

Dissertação (Mestrado - Psicologia) --
Universidade Federal de São João del-Rei, 2023.

1. Mídias digitais. 2. Uso de telas. 3.
Desenvolvimento infantil. 4. Adaptação transcultural.
5. Psicometria. I. Freitas, Lucas Cordeiro , orient.
II. Silva, Mônia Aparecida da, co-orient. III. Título.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO JOÃO DEL-REI
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA

ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO Nº 81 / 2023 - PPGPSI (13.24)

Nº do Protocolo: 23122.042549/2023-95

São João del-Rei-MG, 26 de outubro de 2023.

A Dissertação "**Adaptação transcultural do Screens Questionnaire (SCREENS-Q) para o contexto brasileiro**"

elaborada por **Letícia Carvalho Leão**

e aprovada por todos os membros da Banca Examinadora, foi aceita pelo Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal de São João del-Rei como requisito parcial à obtenção do título de

MESTRA EM PSICOLOGIA

BANCA EXAMINADORA:

Profa. Dra. Giana Bitencourt Frizzo (UFRGS)
Assinado por concordância com ata de defesa realizada por videoconferência

(Assinado digitalmente em 26/10/2023 09:43)
LUCAS CORDEIRO FREITAS
PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR
PPGPSI (13.24)
Matrícula: 1150656

(Assinado digitalmente em 26/10/2023 08:51)
Mônia Aparecida da Silva
PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR
PPGPSI (13.24)
Matrícula: 3031506

(Assinado digitalmente em 26/10/2023 19:07)
TATIANA CURY POLLO
PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR
DPSIC (12.25)
Matrícula: 1830556

Visualize o documento original em <https://sipac.ufsj.edu.br/public/documentos/index.jsp> informando seu número: **81**, ano: **2023**, tipo: **ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO**, data de emissão: **26/10/2023** e o código de verificação: **a29747e6ed**

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos vocês, que, de uma forma ou de outra, foram peças fundamentais para a conclusão deste trabalho. Como este é o único espaço que cabem evidências anedóticas, posso afirmar com certeza que cada um de vocês desempenhou um papel único e especial nessa dissertação. Dedico essa pesquisa a todos que, de maneira direta ou indireta, tornaram essa jornada acadêmica não apenas produtiva, mas também repleta de momentos memoráveis e sorrisos compartilhados.

À minha mãe, Inêz, pelo todo o suporte e carinho que você sempre me deu, por fazer tanto para que eu pudesse manter o foco nos estudos. Ter você ao meu lado me apoiando no cotidiano, compreendendo minha ausência e me incentivando a dar passos mais longe fez toda a diferença. Ao meu pai, Vicente, pelo orgulho que sempre demonstrou em relação ao meu sucesso acadêmico e por me oferecer tudo o que me era essencial. Agradeço a vocês todo o apoio e amor que recebi ao longo da minha vida.

Ao meu orientador, prof. Lucas Cordeiro Freitas, pela confiança, por investir nos meus planos. Obrigada por todo o suporte e dedicação que você teve comigo durante esses dois anos.

À minha coorientadora, profa. Mônia Aparecida Silva, obrigada por sua gentileza, disponibilidade e cuidado com a minha formação. Obrigada por acreditar em mim até mais do que eu mesma e sempre me incentivar a voar alto. Você é um exemplo do fator afetivo ser relevante para o desenvolvimento e a construção do conhecimento e uma grande inspiração para mim.

Aos colegas do PPG, Matheus, Anna Lu, Bruno, Alessa, Luciane, Rúbia e Carolina, pelo companheirismo e ajuda durante esses dois anos. Vocês fizeram com que as coisas se tornassem tão mais leves.

À Universidade Federal de São João del-Rei, em especial ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia, por ter proporcionado um espaço de aprendizado constante.

À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais (Fapemig) pelo apoio financeiro. Em um país onde a educação ainda é um privilégio para poucos, fica o meu compromisso de honrar e retribuir à sociedade por todo investimento recebido.

Aos amigos que acompanharam essa jornada mais de perto. Obrigada à Mônia por me tirar de casa (bora? rs), por me ouvir com toda atenção sempre, me aconselhar e principalmente

pelo carinho e amor que sinto com você por perto. Obrigada ao Matheus que esteve tão próximo durante toda essa trajetória, por fazer tanto por mim, por me colocar sempre pra cima e me acolher sempre que precisei. À Lídia por me impedir de ser uma idosa rs e por se fazer presente em todos os momentos, sempre tão atenciosa e companheira. Obrigada ao André por sempre me receber tão bem em sua casa e por todo conforto que sua amizade me transmite. Ao Gabriel pelas inúmeras risadas e por compartilhar comigo o seu humor particular que tanto me alegra. À Anna Lu, por sempre me colocar para cima e ser uma companhia excelente. Estar com vocês foi e é um presente imenso, espero que possamos ter um ao outro durante todas as travessias.

Obrigada Anna, Bebel, Nat e Lu, por me receberem tão bem em BH, me tirar da rotina por um pouco, é muito bom estar ao lado de vocês, mesmo que um pouquinho longe rs. Aos meus amigos, desde a infância até a pós-graduação, por se preocuparem comigo e se orgulharem de mim e das minhas escolhas. Em maior ou menor medida, todos vocês contribuíram para a concretização desse trabalho.

Aos profissionais que participaram como tradutores e juízas experts, obrigada por todo esforço quanto ao melhoramento do questionário. As professoras Giana e Tati que fizeram parte da banca de avaliação, pelas sugestões, pelo incentivo e pelo cuidado com a carreira acadêmica. Às mães que fizeram parte deste estudo pelo auxílio e disponibilidade.

E finalmente, agradeço e dedico esta tese à minha família que soube ter paciência e que hoje estão compartilhando comigo mais esta conquista. Especialmente às minhas tias, Adina e Cíntia, pela disposição em me ajudar a encontrar respondentes para a pesquisa, e às minhas primas, Poli, Laura e Malu, pela alegria que vocês me trazem.

Resumo

No contexto da evolução tecnológica, as mídias digitais têm uma presença significativa na vida das crianças, com médias diárias de tempo de tela variando entre diferentes países e o Brasil. O uso dessas mídias tem sido objeto de estudo, especialmente no contexto de crianças pequenas. As pesquisas expandiram seu foco além do tempo de tela, abordando diversos tipos de mídia e aplicativos interativos. Internacionalmente, estudos destacam os efeitos negativos do uso excessivo de mídias digitais na infância, incluindo impactos físicos, cognitivos e emocionais. Além disso, o tipo de dispositivo e o contexto de uso também influenciam os resultados. A mediação parental e o ambiente doméstico desempenham um papel importante nos efeitos das mídias digitais. Modelos teóricos contextualistas são usados para explicar as interações das crianças com as mídias digitais, considerando os elementos contextuais, pessoais e sociais que influenciam e são influenciados pela mídia. No Brasil, há uma carência de instrumentos que detalham com precisão o uso das mídias digitais na infância. Dessa forma, o objetivo foi realizar o processo de adaptação transcultural do *SCREENS Questionnaire (SCREENS-Q)* para o contexto brasileiro. A adaptação transcultural do questionário *SCREENS-Q* para o Brasil visou a preencher a lacuna de instrumentos validados para nosso contexto, considerando o aumento do uso de dispositivos digitais no país. O processo incluiu seis etapas: (1) tradução do instrumento do idioma de origem para o idioma-alvo, (2) síntese das versões traduzidas, (3) avaliação da síntese por experts, (4) avaliação do instrumento pelo público-alvo, (5) tradução reversa, e (6) estudo-piloto. Foram feitas modificações cuidadosas para garantir precisão linguística e relevância cultural. Além disso, especialistas desempenharam um papel fundamental na revisão e aprovação do teste adaptado. A participação do público-alvo auxiliou na identificação de ambiguidades culturais, e ajustes foram feitos para acomodar nuances regionais. A validade de conteúdo foi averiguada, e um teste piloto confirmou a praticidade do instrumento. A retrotradução e a revisão pela autora original garantiram a precisão conceitual e linguística. Em resumo, a adaptação do *SCREENS-Q* para o Brasil resultou em um instrumento culturalmente sensível e linguisticamente apropriado, podendo contribuir para futuras pesquisas sobre o uso de mídias digitais no país.

Palavras-chave: Mídias digitais; Uso de telas; Infância; Crianças; Instrumento.

Abstract

In the context of technological evolution, digital media have a significant presence in children's lives, with average daily screen time varying between the United States and Brazil. The use of these media has been the subject of study, especially in the context of young children. Research has expanded its focus beyond screen time, addressing different types of media and interactive applications. Internationally, studies highlight the negative effects of excessive use of digital media in childhood, including physical, cognitive and emotional impacts. In addition, the type of device and the context of use also influence the results. Parental mediation and the home environment play an important role in the effects of digital media. Contextualist theoretical models are used to explain children's interactions with digital media, considering the contextual, personal and social elements that influence and are influenced by the media. In Brazil, there is a lack of instruments that accurately detail the use of digital media in childhood. The aim was therefore to carry out the process of cross-cultural adaptation of the SCREENS Questionnaire (*SCREENS-Q*) for the Brazilian context. The cross-cultural adaptation of the *SCREENS-Q* psychological questionnaire for Brazil aimed to fill the gap of validated instruments for our context, considering the increased use of digital devices in the country. The process included careful modifications to ensure linguistic accuracy and cultural relevance. In addition, experts played a key role in reviewing and approving the adapted test. The participation of the target audience helped identify cultural ambiguities, and adjustments were made to accommodate regional nuances. Content validity was robust, and a pilot test confirmed the practicality of the instrument. Back-translation and revision by the original author ensured conceptual and linguistic accuracy. In summary, the adaptation of *SCREENS-Q* to Brazil resulted in a culturally sensitive and linguistically appropriate instrument, contributing to future research on the use of digital media in the country.

Keywords: Digital media; Screen media use; Childhood; Children; Survey.

LISTA DE ABREVIACOES E SIGLAS

AAP - Academia Americana de Pediatria

APA - American Psychological Association

BVS - Biblioteca Virtual em Sade

CAAE - Comitê de Ética em Pesquisa e Seres Humanos da UFSJ,

CONEP - Comissão Nacional de Ética em Pesquisa

CVC - Coeficiente de Validade de Contedo

DSEQ - *Digital- Screen Exposure Questionnaire*

SCREENS-Q - SCREENS Questionnaire

SMALLQ - Surveillance of Digital-Media Habits in Early Childhood Questionnaire

TCLE- Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

TDAH - Transtorno de Déficit de Ateno e Hiperatividade

TEA - Transtorno do Espectro Autista

UFSJ – Universidade Federal de So Joo del-Rei

WHO - World Health Organization

LISTA DE TABELAS

Tabelas do artigo

- Tabela 1. *Versões dos itens do SCREENS-Q antes a após a tradução e síntese das traduções.....*
40
- Tabela 2. *Versões dos itens e instruções antes e a após a avaliação pelas experts.....*41
- Tabela 3. *Versões dos itens do SCREENS-Q antes a após a avaliação do público-alvo.....*43
- Tabela 4. *Processo da verificação dos itens e instruções pela autora dinamarquesa*44

Sumário

1. Introdução Geral	12
Referencial Teórico	16
Processo no contexto das mídias digitais	18
Pessoa no contexto das mídias digitais	19
Contexto no contexto das mídias digitais	20
Tempo no contexto das mídias digitais	21
Avaliação das Mídias Digitais	22
2.1 Objetivo Geral	25
2.2 Objetivos Específicos	25
Referências	26
3. Estudo I	34
5. Conclusão Geral	35
APÊNDICES	38
APÊNDICE A	39
APÊNDICE B	42

1. Introdução Geral

Estimativas apontam que, devido às medidas de distanciamento social provocadas pela pandemia de COVID-19, o aumento do uso das mídias digitais é um fenômeno sem precedentes (Kemp, 2022). O uso das mídias digitais, por definição, envolve quaisquer ações em dispositivos eletrônicos que se resumem a telas, incluindo principalmente televisões, *tablets*, celulares, *smartphones*, computadores ou *notebooks* (Kaye et al., 2020; Kemp, 2023). Em suma, a expressão "uso de mídias digitais", será utilizada ao longo do texto, de acordo com o termo adotado pelo *Thesaurus of Psychological Index Terms* (American Psychological Association [APA], 2019). Segundo dados do *Digital 2023 Global Overview Report*, 5,1 bilhões de pessoas já utilizaram a internet em 2023, enquanto os usuários de redes sociais ultrapassaram a marca de 4,7 bilhões. De acordo com este relatório, os brasileiros estão em segundo lugar no *ranking* das nacionalidades que mais passam tempo na internet, com uma média de 9 horas por dia, ficando atrás apenas da África do Sul (Kemp, 2023). Além disso, o relatório abrange todos os países do mundo e aponta que, em 2023, mais de 95% das pessoas já possuem um *smartphone*. Globalmente, houve um crescimento de 31,8% no número de usuários na internet nos últimos cinco anos, no período entre 2017 e 2022 (Kemp, 2022).

Foi possível constatar um aumento de 137 milhões de usuários de mídias sociais em janeiro de 2023, em comparação ao ano anterior (Kemp, 2023). Também há dados relacionados à infância. As estimativas foram feitas pelo relatório estadunidense "*The Common Sense Census: Zero to Eight*", um estudo disponível ao público que discute o uso de aplicativos móveis e *tablets* por crianças com idades de zero a oito anos, juntamente com plataformas de mídia mais antigas, como televisão e computadores. Os resultados para uma amostra de 5.700 participantes indicaram que as crianças entre zero e oito anos usam as mídias digitais, em média, duas horas e meia por dia. O uso diário é de cerca de três horas entre crianças de cinco a oito anos, e a opção número um do público infantil é a televisão, com 79% de preferência. Entre 2017 e 2020, observou-se um aumento de 20 minutos diários dedicados a vídeos online, em plataformas como o YouTube e o TikTok (Rideout & Robb, 2020). No Brasil, cerca de 78% das crianças e adolescentes de 9 a 14 anos estão conectados às redes sociais, e aproximadamente 20% das crianças já haviam acessado a internet aos seis anos de idade (Tic Kids Online Brasil, 2022).

As crianças, em geral, estão de fato imersas no mundo digital. Os primeiros estudos sobre o tema focavam principalmente no tempo que as crianças eram expostas a uma tela

(Duch et al., 2013; Parent et al., 2016). Recentemente, observam-se estudos centrados em questões que vão além do tempo de tela, permitindo uma compreensão mais abrangente (Barr et al., 2020; Browne et al., 2021). O estudo das mídias digitais requer uma análise de diferentes variáveis essenciais para a compreensão da questão, bem como dos possíveis impactos na vida e no desenvolvimento das crianças (Barr et al., 2020; Browne et al., 2021; Ye et al., 2018).

O estudo do uso das mídias digitais exige uma reflexão sobre diferentes variáveis, incluindo o tipo de relação estabelecida com as mídias, o papel dos responsáveis como mediadores e os modelos de comportamento a serem seguidos (Mallmann & Frizzo, 2019). Além disso, os tipos de dispositivos acessados e o conteúdo disponibilizado pelas mídias são fundamentais para entender a questão do uso de telas, pois permitem compreender como os sujeitos interagem com o ambiente virtual. Também são relevantes as implicações ambientais, como se existe uso simultâneo de diferentes tecnologias, onde e em que momento do dia esse uso ocorre (Exelmans & Van denBulck, 2017).

Diferenças nos impactos sobre o sono podem ser observadas em relação ao tipo de mídia utilizada. Comparando a TV com os celulares, por exemplo, nota-se que as notificações emitidas por smartphones podem reengajar o usuário, enquanto o tamanho e a proximidade das telas estão diretamente relacionados à menor produção de melatonina, um hormônio essencial para o sono (Exelmans & Van den Bulck, 2019). A situação piora quando o uso é feito à noite, devido à luz azul que atua como um disruptor do ciclo circadiano (Lissak, 2018). Esse ciclo é um processo biológico com duração aproximada de 24 horas, responsável por alternar entre sono e vigília. Portanto, o uso de dispositivos eletrônicos à noite pode dificultar ou impossibilitar que crianças tenham uma boa noite de sono, algo essencial para o desenvolvimento nessa faixa etária (Exelmans & Van den Bulck, 2019).

O engajamento digital em excesso tem sido demonstrado como um dos principais fatores que interferem no desempenho acadêmico e na memória em crianças (Neophytou et al., 2019). Estudos apontam prejuízos no tempo de tela na retenção da memória (Neophytou et al., 2019). Isso ocorre devido à diminuição das estratégias mnemônicas utilizadas como suporte no aprendizado de novos conteúdos, bem como impactos nas funções executivas e prejuízos na atenção (Lissak, 2018; Neophytou et al., 2019). Pesquisas demonstram que utilizar telas por cerca de duas horas por dia está associado a déficits em tarefas de linguagem, e caso o tempo exceda a sete horas, há resultados

significativos que indicam um "afinamento" no córtex pré-frontal e, conseqüentemente, prejuízos nas funções cognitivas (Neophytou et al., 2019).

Esse declínio nas funções cognitivas pode afetar a aprendizagem. Isso pode ser evidenciado por dados que indicam que pré-escolares que ultrapassam o tempo de uso de mídias digitais recomendado pela Organização Mundial da Saúde apresentam atrasos nos marcos de desenvolvimento (Rocha et al., 2021). Como resultado da estimulação excessiva, sugere-se a possibilidade de indivíduos apresentarem declínios degenerativos precoces em comparação com gerações anteriores. Além disso, o excesso de uso de mídias digitais tem sido relacionado ao aumento de sintomas ansiosos e depressivos (Neophytou et al., 2019). Portanto, o uso das mídias digitais está aumentando rapidamente, e embora ainda seja pouco estudado, seus impactos na saúde pública são evidentes, com potenciais efeitos prejudiciais a longo prazo.

A exposição precoce às telas desperta a necessidade de os pais e responsáveis lidarem com esse contexto de maneira harmoniosa, orientando as crianças a terem um acesso seguro e adequado ao desenvolvimento. As crianças têm pouca autonomia nesse sentido e dependem dos pais como mediadores dessas tecnologias. Os pais também estão imersos no mundo digital e precisam desempenhar um modelo de comportamento para as crianças, uma vez que o motivo pelo qual as mães oferecem telas aos filhos pode ser essencial para influenciar o uso das mídias digitais pelas crianças (Kaur et al., 2021; Mallmann & Frizzo, 2019). Portanto, a dinâmica familiar e as diversas dimensões que envolvem o uso de telas precisam ser estudadas e compreendidas.

Embora o uso das mídias digitais tenham sido associado a efeitos negativos com maior frequência, conforme relatado nos parágrafos acima, se faz necessário apontar alguns de seus benefícios para o desenvolvimento infantil. Há poucos benefícios documentados quanto a essa exposição (Fitzpatrck et al., 2023), mas alguns estudos sugerem que as interações que acompanham o processo de aprendizagem são responsáveis por ganhos educacionais durante ao uso das mídias por crianças (Fitzpatrck et al., 2023; Adelantado-Renau, 2019). Em conformidade, o uso de *apps* voltados para a aprendizagem foi associado ao aprendizado de matemática nos primeiros anos escolares (Griffth et al., 2020).

Na literatura internacional, há estudos sobre crianças, adolescentes e adultos (Klakk et al., 2020; Lubans et al., 2013; Vizcaino et al., 2019). Além disso, as pesquisas buscam associar o uso de telas a diversos fatores, como sono, atividades físicas, funções cognitivas, práticas parentais e diferenças entre os gêneros (Exelmans & Van den Bulck, 2017; Kaur

et al., 2021; Lissak, 2018; Twenge & Farley, 2021; Velde et al., 2021). No entanto, um problema identificado por revisões integrativas e sistemáticas da literatura é a necessidade de estudos que utilizem instrumentos de medida com adequadas propriedades psicométricas, principalmente para que sejam conduzidas pesquisas que avaliem o uso além do tempo (Barr et al., 2020; Browne et al., 2021). Destaca-se a relevância da inclusão de questões relacionadas ao conteúdo e ao contexto do uso das mídias digitais nos instrumentos de medida (Barr et al., 2020).

No contexto brasileiro, o estudo dessa temática é recente e ainda escasso, conforme demonstrado em uma busca em indexadores de periódicos científicos. Usando os descritores (Uso de telas) OR (Mídias digitais) AND (Crianças) foi possível encontrar 39 resultados na Biblioteca Virtual em Saúde (BVS), sete no SciELO e nenhum no LiLACS. Dentre os estudos obtidos, há aqueles que abordam o uso de mídias digitais em relação a *trends*, como brincadeiras perigosas comportamentos de risco (Deslandes & Coutinho, 2022; Guilheri et al., 2017). Há também estudos com outras populações, como bebês e intervenções sobre o uso das mídias na primeira infância (Almeida et al., 2022; Azevedo et al., 2022; Becker & Donelli, 2022). No entanto, nenhum desses estudos utilizou um instrumento padronizado e com evidências psicométricas para o Brasil. Portanto, há uma necessidade premente de instrumentos que descrevam o uso de mídias digitais e que permitam identificar fatores associados e prever desfechos de desenvolvimento a longo prazo (Barr et al., 2020; Browne et al., 2021).

Em relação aos instrumentos com evidências de validade e fidedignidade, uma busca não sistemática no indexador de periódicos científicos *Pubmed* e no mecanismo de pesquisa Google Acadêmico, utilizando os descritores e operadores booleanos (*screenbased media*) AND (*measure**) AND (*questionnaire*) AND (*children*), revelou 62 pesquisas no primeiro indexador e 565 estudos no segundo. Foram excluídos estudos repetidos, estudos que não abordavam a temática ou que envolviam outras populações que não crianças. Também foram excluídos estudos nos quais o uso de telas era medido apenas pelo tempo. Inicialmente, quando a televisão e os videogames eram as principais mídias das crianças, o tempo de tela era a medida predominante. No entanto, à medida que novas tecnologias como *smartphones e tablets* se tornaram predominantes, a pesquisa se expandiu para incluir uma variedade maior de formas e dispositivos de mídia. A busca visou selecionar estudos que descrevessem as propriedades psicométricas dos instrumentos, ou seja, que tivessem evidências de validade e fidedignidade. Como resultado, três questionários foram identificados: o *Digital-Screen Exposure Questionnaire*

(DSEQ) (Kaur et al., 2021), o *Surveillance of Digital-Media Habits in Early Childhood Questionnaire* (SMALLQ) (Yong Hwa Chia et al., 2019) e o *SCREENS Questionnaire (SCREENS-Q)* (Klakk et al., 2020), sendo este último o único que abrange a terceira infância.

A terceira infância desempenha um papel fundamental no desenvolvimento humano. As crianças nessa faixa etária geralmente possuem habilidades de memória aprimoradas, o que lhes permite aprender e reter informações mais complexas (Damon & Lerner, 2006). As interações com os colegas tornam-se cada vez mais importantes, as amizades desempenham um papel significativo em seu desenvolvimento social, ajudando-as a aprender habilidades sociais importantes, como cooperação, resolução de conflitos e empatia (Del Prette & Del Prette, 2013). As habilidades acadêmicas continuam a se desenvolver, e as crianças se tornam mais independentes em seu aprendizado. Além disso, suas habilidades motoras finas e grossas se tornam mais refinadas. Há uma tendência de aumento do uso de mídias digitais ao longo da infância e que um instrumento que abranja essa faixa etária é importante para compreender este fenômeno (Rideout & Robb, 2020). Portanto, entender como o uso da mídia digital afeta vários aspectos do desenvolvimento nessa faixa etária pode fornecer informações importantes para recomendações baseadas em evidências que apoiem o desenvolvimento saudável das crianças (Damon & Lerner, 2006).

Um dos problemas de pesquisa identificados, na literatura consultada, foi a carência de instrumentos de avaliação para o Brasil. Em um cenário global, ainda se destaca a necessidade de estudos que utilizem instrumentos que permitam detalhar com precisão o uso das telas nas diferentes faixas etárias (Byrne et al., 2021; Browne et al., 2021). Tendo em vista a literatura consultada, fazem-se necessários instrumentos que apresentem dimensões como contexto do uso, duração, conteúdo, percepção parental e uso de mídias pelos pais, e que estes sejam adaptados transculturalmente para o contexto brasileiro. Em função disso, o instrumento que melhor se adequa a essas demandas, a partir da busca realizada, é o *SCREENS-Q*, único que contempla a terceira infância. Sendo assim, essa dissertação pretendeu desenvolver um estudo de adaptação transcultural do *SCREENS-Q* (Klakk et al., 2020) para o contexto brasileiro.

Referencial Teórico

Modelo Bioecológico do Desenvolvimento Humano aplicado o uso das mídias digitais

O desenvolvimento humano pode ser compreendido por meio de diferentes teorias. Modelos contextualistas têm sido aplicados para explicar a pessoa e as interações desta com o meio. Dentre eles, está o Modelo Bioecológico de Desenvolvimento Humano (Bronfenbrenner & Morris et al., 2006) que se baseia em duas proposições centrais:

Em primeiro, destaca-se a relevância em estudar o desenvolvimento humano em vários contextos. Para entender como os indivíduos crescem e se desenvolvem, é necessário examinar uma ampla gama de fatores, desde o ambiente imediato do indivíduo (chamado de microsistema) até as influências sociais, culturais e históricas mais amplas (chamadas de macrosistema). Em essência, o desenvolvimento humano é influenciado por fatores ambientais imediatos e mais amplos. Entretanto, há uma relação dinâmica entre uma pessoa e seu ambiente. Os indivíduos não são receptores passivos de influências ambientais, mas interagem com o ambiente e o influenciam. Essa interação é bidirecional, o que significa que a pessoa afeta o ambiente e o ambiente, por sua vez, afeta a pessoa. Ela também é dinâmica ocorre ao longo do tempo, levando a mudanças e adaptações contínuas (Bronfenbrenner & Morris et al., 2006).

Em conformidade, destaca-se a complexidade, a diversidade e a interconectividade dos fatores que moldam o crescimento e o bem-estar dos indivíduos. Isso significa que o desenvolvimento humano não é um processo linear, mas é influenciado por uma infinidade de fatores que interagem, e esses fatores estão inter-relacionados. Portanto, deve-se considerar todos os diferentes contextos e fatores e reconhecer que todos eles desempenham um papel na formação do desenvolvimento de um indivíduo. Isso sugere que a compreensão e o apoio ao desenvolvimento humano exigem uma visão mais ampla e a consideração de como vários fatores interagem (Bronfenbrenner & Morris et al., 2006).

A teoria sofreu diversas mudanças com o passar dos anos, e a “Fase 3 (1993-2006)”, conforme descrita por Rosa & Tudge (2013) representa a forma desenvolvida da teoria do desenvolvimento humano de Bronfenbrenner, caracterizada pela integração do modelo Processo- Pessoa- Contexto- Tempo (PPCT) à teoria bioecológica (Bronfenbrenner & Morris et al., 2006). Essa fase também enfatiza a importância em compreender as interações dinâmicas entre os indivíduos e seu ambiente ao longo do tempo e o papel da cultura e da história na formação dessas interações. Além disso, essa fase inclui modificações nos conceitos e na terminologia da teoria, tais como o enfoque na função central dos processos proximais e em como as qualidades individuais, o contexto e o tempo

histórico interagem para influenciar esses processos (Bronfenbrenner & Morris et al., 2006; Rosa & Tudge, 2013).

Destaca-se a importância do tempo no modelo bioecológico, ampliando a ideia do cronossistema para levar em conta o tempo ontogenético e o tempo histórico. Entre sua concepção e sua forma final, a teoria passou por grandes revisões, com os acadêmicos frequentemente negligenciando a função crucial dos processos proximais. Além disso, essa fase da teoria de Bronfenbrenner levou em conta a função da família como uma estrutura de microssistema para o desenvolvimento, considerando tanto os relacionamentos quanto as características pessoais dos membros da família (Rosa & Tudge, 2013).

Recentemente, Navarro & Tudge (2022) sugeriram uma Teoria Neoecológica, a teoria bioecológica de Urie Bronfenbrenner adaptada, a fim de explicar os efeitos da tecnologia e dos ambientes virtuais no desenvolvimento dos adolescentes. Os autores enfatizam a existência de dois tipos diferentes de microssistemas (físico e virtual) e oferecem alterações importantes no microssistema. Os microssistemas virtuais são contextos cruciais para que as crianças se envolvam em atividades proximais, e isto deve ser levado em conta como os contextos digitais afetam os resultados desejados. Além disso, foi enfatizado a função do macrossistema (as influências da cultura e a variação subcultural dentro da sociedade) na compreensão do desenvolvimento, relevantes para a compreensão do desenvolvimento na era digital por moldarem o desenvolvimento infantil. Portanto, embora a adaptação tenha voltado-se para adolescência, os autores argumentam que todos os pesquisadores que estudam crianças, jovens e famílias devem levar em conta o quanto os contextos digitais afetam seus desfechos de interesse (Navarro & Tudge, 2022).

Portanto, a teoria bioecológica, enfatiza a importância de compreender as interações complexas entre os indivíduos e seus ambientes ao longo do tempo. O modelo PPCT, é um componente fundamental da teoria bioecológica e fornece uma estrutura para entender como os indivíduos e seus ambientes interagem para moldar o desenvolvimento. Abaixo será analisado o uso das mídias digitais pelas crianças sob aspectos do modelo PPCT, modelo teórico-metodológico no qual o *SCREENS-Q* se baseou.

Processo no contexto das mídias digitais

O processo refere-se às interações, atividades e experiências contínuas nas quais os indivíduos se envolvem em seu ambiente. Essas interações são dinâmicas e podem variar

muito, incluindo atividades como aprender, brincar, trabalhar e socializar. Os processos são fundamentais para a compreensão do desenvolvimento humano porque representam os meios pelos quais os indivíduos adquirem habilidades, conhecimentos e valores. É nessas interações que o desenvolvimento de fato ocorre. Os processos proximais, que são um subconjunto específico de processos, são particularmente enfatizados no modelo PPCT. São as interações cotidianas, entre uma pessoa e seu ambiente social imediato, como interações com membros da família, colegas, professores e objetos. Estas atividades ocorrem durante um longo período e frequentemente para que o comportamento seja aprendido (Bronfenbrenner & Morris et al., 2006; Rosa & Tudge, 2013)

No contexto do uso das mídias digitais e do desenvolvimento infantil, Processo refere-se às interações e experiências contínuas das crianças com os dispositivos digitais. Essas interações são atividades como o uso de aplicativos educacionais, jogos de vídeo, socialização on-line e consumo de conteúdo que moldam significativamente o desenvolvimento infantil, e a natureza dessas interações pode ter um impacto profundo no bem-estar da criança. Essas interações podem variar muito em termos de qualidade e conteúdo, afetando o desenvolvimento da criança (Navarro & Tudge, 2022).

A "tecnofêria", por exemplo, refere-se à distração causada pelas tecnologias durante as atividades interpessoais. O uso de dispositivos pelos pais pode distraí-los da atenção e da interação com seus filhos, o que pode afetar negativamente as interações entre pais e filhos. Há associações entre a "tecnofêria" dos pais e o desenvolvimento da linguagem dos bebês, bem como a possível função mediadora da capacidade de resposta dos pais, da estruturação e da atenção conjunta coordenada entre pais e bebês. Todos esses fatores estão relacionados à qualidade das interações entre pais e bebês, que são um componente essencial dos processos proximais (Corkin et al., 2021; Fitzpatrick et al., 2023).

Pessoa no contexto das mídias digitais

O componente da pessoa refere-se ao indivíduo que está se desenvolvendo. Ele abrange as características exclusivas da pessoa, incluindo sua constituição biológica, traços de personalidade, habilidades cognitivas e disposição emocional. Compreender a pessoa é essencial porque esses traços e qualidades individuais interagem com os outros componentes do modelo (processo, contexto e tempo) para moldar o desenvolvimento. Ele

reconhece que os indivíduos trazem seus próprios atributos e disposições para suas interações e experiências (Bronfenbrenner & Morris et al., 2006; Rosa & Tudge, 2013).

O componente pessoa no contexto das mídias digitais e do desenvolvimento infantil refere-se à criança como um indivíduo que passa pela experiência do uso da mídia digital. Ela engloba as características exclusivas da criança, incluindo idade, gênero e escolaridade, bem como seus atributos cognitivos e emocionais (Navarro & Tudge, 2022). Compreender a criança como pessoa é essencial porque suas características e qualidades individuais interagem com os processos das mídias digitais e com o contexto mais amplo para moldar suas experiências digitais. Essas características influenciam a forma como elas se envolvem com as telas e os resultados de suas interações digitais. Exemplos de atributos pessoais nesse componente incluem a idade da criança, em que crianças mais velhas tendem a se envolver mais com as mídias digitais (Fitzpatrick et al., 2022). Também são observadas diferenças de gênero, com meninos e meninas apresentando variações nos padrões de uso de mídia digital (Tapia-Serrano et al., 2021).

Contexto no contexto das mídias digitais

O contexto refere-se às várias configurações e ambientes em que o desenvolvimento ocorre. Ele abrange tanto os ambientes imediatos (microsistema), quanto os fatores sociais, culturais e históricos mais amplos (macrossistema). O contexto desempenha um papel fundamental na formação da natureza e dos resultados dos processos de desenvolvimento. Diferentes contextos oferecem oportunidades e restrições exclusivas que podem afetar o desenvolvimento (Bronfenbrenner & Morris et al., 2006; Rosa & Tudge, 2013).

O componente contexto, na conjuntura das mídias digitais e do desenvolvimento infantil, refere-se às várias configurações e ambientes em que ocorre o uso das mídias digitais pelas crianças. O contexto é fundamental para moldar a natureza e os resultados das interações de mídia digital de uma criança. Diferentes contextos oferecem oportunidades e restrições exclusivas que podem afetar significativamente o desenvolvimento digital de uma criança (Navarro & Tudge, 2022). Exemplos de contextos relacionados ao uso de mídia digital incluem a influência da renda familiar, com crianças de famílias de alta renda tendendo a usar mais dispositivos por mais tempo (Paudel et al., 2017). Entretanto, há outros estudos que apontem o contrário: crianças pertencentes à famílias com menor renda e suporte tendem a usar mais as mídias digitais, principalmente

auxílio na supervisão infantil (Rideout & Robb, 2020). A presença de dispositivos no quarto da criança e as atitudes dos pais em relação ao tempo de tela também são componentes essenciais do contexto. Crianças cujos pais trabalham em casa também apresentaram maior tendência a se expor mais às telas. Há também associações positivas entre o uso das mídias digitais dos pais e das crianças. Em contrapartida, a estipulação de limites por parte dos cuidadores se apresentou negativamente associada ao uso das mídias digitais (Paudel et al., 2017).

Tempo no contexto das mídias digitais

O tempo representa a dimensão temporal do desenvolvimento. Ele reconhece que o desenvolvimento se desenrola ao longo do tempo e que os indivíduos passam por vários estágios e transições. O reconhecimento da função do tempo é fundamental para a compreensão das trajetórias, mudanças e continuidade do desenvolvimento. Além disso, discute-se acerca das mudanças comuns ao desenvolvimento, como entrada na creche e na escola, bem como aquelas mais imprevisíveis, como mudança de cidade, uma doença, entre outros (Bronfenbrenner & Morris et al., 2006; Rosa & Tudge, 2013).

O componente tempo, no contexto da mídia digital e do desenvolvimento infantil, refere-se à dimensão temporal do uso da mídia digital por uma criança. Ele reconhece que o desenvolvimento digital de uma criança se desenvolve ao longo do tempo e que ela passa por vários estágios e transições em suas interações digitais (Navarro & Tudge, 2022). Reconhecer a função do tempo é fundamental para entender como os hábitos de mídia digital de uma criança mudam e evoluem. Isso nos permite rastrear o impacto dos processos digitais, as características individuais da criança e o contexto em seu desenvolvimento digital ao longo do tempo. As considerações temporais nesse contexto incluem o estudo de como os padrões de tempo de tela de uma criança mudam à medida que ela cresce, sendo que cada ano de vida de uma criança está associado a um aumento na probabilidade de exceder os limites de tempo de tela recomendados (Paudel et al., 2017). Atitudes parentais voltadas para o uso das mídias digitais tendem a ocorrer quando as crianças estão entre quatro e oito anos, e essas acarretam um manejo mais saudável em relação às telas. Da mesma forma, qualquer uso de mídia é maior durante aos finais de semana do que nos dias úteis (Paudel et al., 2017).

O modelo ainda sugere que os efeitos de qualquer fator (por exemplo, as características de uma pessoa, o contexto em que ela se encontra ou os processos em que

está envolvida) não podem ser compreendidos isoladamente dos outros fatores. Em vez disso, esses fatores trabalham juntos de forma complexa e dinâmica para moldar os resultados do desenvolvimento. Portanto, ao operacionalizar o modelo PPCT, os pesquisadores precisam considerar cuidadosamente como medirão os diferentes fatores de interesse e como levarão em conta as maneiras pelas quais esses fatores interagem entre si (Bronfenbrenner & Morris et al., 2006; Rosa & Tudge, 2013; Navarro et al., 2022).

Avaliação das Mídias Digitais

Os modelos formativos estão preocupados em compreender como diferentes fatores moldam coletivamente um construto. Eles são tipos específicos de modelo de mensuração usados na pesquisa em ciências sociais para operacionalizar ideias. Primeiramente, compreende-se que cada indicador do modelo representa um componente específico do domínio do conceito/construto, definindo um conjunto de causas diferentes que não são alternáveis. Aliás, a eliminação de um indicador pode alterar a essência do conceito (Bollen e Lennox, 1991). Os modelos formativos são especialmente úteis quando o conhecimento teórico do construto implica que seus elementos (indicadores) têm uma função causal na definição do construto, em vez de serem apenas medidos por ele (Diamantopoulos et al., 2008).

Em resumo, as pesquisas em um modelo formativo são ferramentas de coleta de dados usadas para reunir informações sobre indicadores que, acredita-se, moldam coletivamente um construto latente. Esses modelos são usados para entender como os indicadores contribuem para a formação do construto e são particularmente relevantes quando se acredita que o construto seja definido por seus componentes (Diamantopoulos et al., 2008).

Em um modelo formativo sobre o uso das mídias digitais, estas são tratadas como uma variável dependente que é formada ou determinada por vários fatores ou indicadores, em vez de serem uma variável latente que causa outros indicadores observáveis (Diamantopoulos et al., 2008). Portanto, coletam-se dados sobre esses indicadores em uma amostra de indivíduos ou famílias, utilizando métodos de coleta que podem envolver instrumentos, entrevistas ou ferramentas de rastreamento digital, dependendo dos objetivos da pesquisa e dos recursos disponíveis. O instrumento-alvo desta dissertação, o SCREENS-Q, foi desenvolvido em um modelo formativo e tem como objetivo coletar dados por meio do relato parental.

Uma das principais vantagens da utilização de avaliações por meio do relato parental é sua capacidade de fornecer uma avaliação abrangente de várias facetas do uso de mídia digital em crianças pequenas. Essas avaliações abrangem não apenas a frequência de utilização da tela, mas também as atitudes em relação ao consumo de mídia e os tipos de mídia com os quais as crianças se envolvem (Klakk, 2020). Essa abordagem permite que os pesquisadores obtenham *insights* sobre tendências mais amplas no uso da mídia digital e seu possível impacto no desenvolvimento infantil (Barr et al., 2020). As avaliações relatadas pelos pais também permitem a consideração de outros fatores pertinentes que podem influenciar o uso das mídias digitais na primeira infância. Por exemplo, elas podem levar em conta as atividades que envolvem pais e bebês, a dinâmica social da família e as características emocionais (Barr et al., 2020). Como mencionado anteriormente, compreender como esses fatores interagem com o uso da mídia digital pode ajudar os pesquisadores a identificar possíveis variáveis de confusão e interpretar suas descobertas de forma mais eficaz.

A consistência interna e a confiabilidade das medidas relatadas pelos pais aumentam ainda mais sua utilidade como ferramentas de pesquisa (Duch et al., 2013). Demonstrando forte consistência interna, essas medidas exibem um grau de coerência e estabilidade ao avaliar o uso de mídia digital ao longo do tempo e em diferentes configurações, reforçando, assim, a confiabilidade dos dados coletados (Dubay & Watson, 2019). As medidas relatadas pelos pais também são relativamente acessíveis e econômicas. Elas podem ser administradas por meio de pesquisas ou entrevistas, o que as torna um meio conveniente de coletar dados sobre o uso de mídia digital entre grandes populações de crianças pequenas. Essa praticidade facilita esforços de pesquisa mais extensos e inclusivos (Dubay & Watson, 2019).

Finalmente, as medidas relatadas pelos pais podem servir de base para outras pesquisas e investigações sobre o uso da mídia digital durante a primeira infância (Barr et al., 2020). Embora ofereçam percepções valiosas, elas podem ser complementadas por outras fontes de dados, como observação direta ou rastreamento baseado em dispositivos, para produzir uma compreensão mais abrangente e triangulada dos hábitos de mídia das crianças. No entanto, é fundamental reconhecer que as medidas relatadas pelos pais têm limitações e devem ser complementadas com outros métodos para se obter uma compreensão abrangente do uso das mídias digitais em crianças pequenas (Parry et al., 2022).

Sob essa perspectiva, pontua-se a relevância em considerar o conteúdo e, principalmente, o contexto em que a criança em desenvolvimento interage com as mídias. Ao se avaliar o contexto do uso das mídias digitais, é possível acessar questões demográficas, ambientais, características da casa e da mediação parental. Essas características são apontadas como moderadores importantes para efeitos futuros, bem como para correlacioná-los a diferentes desfechos psicológicos. Nesse sentido, uma criança que apresenta um alto uso da TV ao ser comparada com outra que se envolve mais com redes sociais podem demonstrar desfechos diferentes, ainda que o padrão de uso seja alto para ambas (Barr et al., 2020; Klakk et al., 2020; Browne et al., 2021).

Nessa perspectiva, instrumentos multidimensionais, ao incluir o contexto, podem ser capazes de registrar o uso de telas simultâneas e os diversos usos que um mesmo dispositivo proporciona. Por exemplo, enquanto o videogame pode ser usado para socializar, ele também pode ser usado sozinho; uma criança pode usar o *Youtube* para assistir a vídeos educacionais, enquanto se comunica com seus pares da escola. Dessa forma, relata-se que o uso simultâneo e a alternância entre dispositivos podem gerar impactos cognitivos, principalmente na atenção. Outro aspecto relevante é o contexto familiar no uso das mídias, dado que o uso dos pais e o das crianças está correlacionado (Nobre et al. 2020; Barr et al., 2020) a mediação, como assistir a algo junto e discutir posteriormente, por exemplo, difere entre raças (Rideout & Robb, 2020). Ainda, a presença dos dispositivos pode interromper a interação entre pais e filhos.

A partir disso, evidencia-se, a rápida mudança que as tecnologias diferentes sofrem com a chegada de novos modelos no mercado. Posto isso, as medidas devem se concentrar mais nos comportamentos estabelecidos pelas interações com as telas, do que nas características dos dispositivos, por exemplo. Portanto, considerando as complexidades relatadas acima, destaca-se a relevância de medidas capazes de avaliar o uso das mídias digitais por meio de níveis de análises que permitam abarcar a complexidade deste. Por todos esses fatores, optou-se por traduzir e adaptar o *SCREENS-Q* para o contexto brasileiro.

2. Objetivos

2.1 Objetivo Geral

O objetivo geral dessa dissertação foi realizar o processo de tradução e adaptação transcultural da escala *SCREENS-Q* para o contexto brasileiro.

2.2 Objetivos Específicos

1. Perfazer as etapas de tradução do instrumento do idioma de origem para o idioma-alvo,
2. Realizar a síntese das versões traduzidas,
3. Avaliar a síntese das traduções com a ajuda de juízes experts,
4. Avaliar a adequação do instrumento pelo público-alvo,
5. Fazer a tradução reversa e checar sua adequação, com a ajuda de uma das autoras da versão original do *SCREENS-Q*,
6. Verificar a qualidade da versão brasileira do *SCREENS-Q* por meio do estudo-piloto.

Referências

- Adelantado-Renau, M., Moliner-Urdiales, D., Cavero-Redondo, I., Beltran-Valls, M. R., Martínez-Vizcaíno, V., & Álvarez-Bueno, C. (2019). Association between screen media use and academic performance among children and adolescents: a systematic review and meta-analysis. *JAMA pediatrics*, *173*(11), 1058-1067. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2019.3176>
- Almeida, M., Canani da Rosa, L., Vescovi, G., Pedrotti, B. G., Yustas Mallmann, M., & Bitencourt Frizzo, G. (2022). Intervenção educativa sobre uso de mídias digitais na primeira infância. *Revista Da SPAGESP*, *23*(1), 103–116. <https://doi.org/10.32467/issn.2175-3628v23n1a9>
- American Psychological Association (2019). Thesaurus of Psychological Index Terms. <https://www.apa.org>. <https://www.apa.org/pubs/databases/training/thesaurus>
- Azevedo, E. C., Riter, H. D. S., Pieta, M. A. M., & Frizzo, G. B. (2022). Digital Media use on Interactions Between Mother and Child: Differences in Infants' Early Years. *Paidéia (Ribeirão Preto)*, *32*. <https://doi.org/10.1590/1982-4327e3210>
- Barr, R., Kirkorian, H., Radesky, J., Coyne, S., Nichols, D., Blanchfield, O., Rusnak, S., Stockdale, L., Ribner, A., Durnez, J., Epstein, M., Heimann, M., Koch, F.-S., Sundqvist, A., Birberg-Thornberg, U., Konrad, C., Slussareff, M., Bus, A., Bellagamba, F., & Fitzpatrick, Caroline. (2020). Beyond Screen Time: A Synergistic Approach to a More Comprehensive Assessment of Family Media Exposure During Early Childhood. *Frontiers in Psychology*, *0*, 1283. <https://doi.org/10.3389/FPSYG.2020.01283>
- Becker, D., & Donelli, T. M. S. (2022). Impressões de pais e educadores sobre a exposição do bebê às telas: um relato de experiência. *Revista da SPAGESP*, *23*(2), 128-142. <https://doi.org/10.32467/issn.2175-3628v23n2a9>
- Brasil (2012). Conselho Nacional de Saúde. Resolução N° 466, de 12 de dezembro de 2012. Diário Oficial da União, Poder Executivo, Brasília, DF, 13 jun. 2013. Seção 1, n. 112, p. 59-62.

- Brasil (2016). Conselho Nacional de Saúde. Resolução Nº 510, de 7 de abril de 2016. Dispõe sobre as normas aplicáveis a pesquisas em Ciências Humanas e Sociais (CHS). Diário Oficial da União, Poder Executivo, Brasília, DF, 24 maio 2016. Seção 1, n. 98, p. 44-46.
- Brasil (2021). Ministério da Saúde. Ofício circular nº 2/2021/CONEP/SECNS/MS. http://conselho.saude.gov.br/images/Oficio_Circular_2_24fev2021.pdf.
- Bollen, K., & Lennox, R. (1991). Conventional wisdom on measurement: A structural equation perspective. *Psychological bulletin*, 110(2), 305–314. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.110.2.305>
- Bronfenbrenner, U., & Morris, P. A. (2006). The bioecological model of human development. In W. Damon (Series Ed.) & R. M. Lerner (Vol. Ed.), *Handbook of child psychology: Theoretical models of human development* (pp. 793–828). New York, NY: Wiley.
- Browne, D. T., May, S. S., Colucci, L., Hurst-Della Pietra, P., Christakis, D., Asamoah, T., Hale, L., Delrahim-Howlett, K., Emond, J. A., Fiks, A. G., Madigan, S., Perlman, G., Rumpf, H.-J., Thompson, D., Uzzo, S., Stapleton, J., Neville, R., & Prime, H. (2021). From screen time to the digital level of analysis: a scoping review of measures for digital media use in children and adolescents. *BMJ Open*, 11, 46367. <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2020-046367>
- Byrne, R., Terranova, C. O., & Trost, S. G. (2021). Measurement of screen time among young children aged 0–6 years: A systematic review. *Obesity Reviews*, 22(8), 1–28. <https://doi.org/10.1111/obr.13260>
- Cheng, S., Maeda, T., Yoichi, S., Yamagata, Z., & Tomiwa, K. (2010). Early television exposure and children’s behavioral and social outcomes at age 30 months. *Journal of Epidemiology*, 20(SUPPL.2), 1–2. <https://doi.org/10.2188/jea.JE20090179>
- Corkin, M. T., Henderson, A. M., Peterson, E. R., Kennedy- Costantini, S., Sharplin, H. S., & Morrison, S. (2021, August). Associations between technoferece, quality of parent-infant interactions, and infants’ vocabulary development. *Infant Behavior and Development*, 64, 101611. <https://doi.org/10.1016/j.infbeh.2021.101611>

- Damon, W., & Lerner, R. M. (2006). *Handbook of Child Psychology, Theoretical Models of Human Development*. John Wiley & Sons.
- Diamantopoulos, A., Riefler, P., & Roth, K. P. (2008). Advancing formative measurement models. *Journal of Business Research*, *61*(12), 1203–1218. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2008.01.009>
- Del Prette, Z. A. P. & Del Prette, A. (2013) *Psicologia das habilidades sociais na infância: Teoria e prática*. Petrópolis, RJ: *Vozes*.
- Deslandes, S., & Coutinho, T. (2022). Prevenção de “brincadeiras perigosas” na internet: experiência da atuação do Instituto DimiCuida em ambientes digitais. *Saúde E Sociedade*, *31*(4). <https://doi.org/10.1590/s0104-12902022210845pt>
- Domingues-Montanari, S. (2017). Clinical and psychological effects of excessive screen time on children. *Journal of paediatrics and child health*, *53*(4), 333-338. <https://doi.org/10.1111/jpc.13462>
- DuBay, M., & Watson, L. R. (2019). Translation and cultural adaptation of parent-report developmental assessments: Improving rigor in methodology. *Research in Autism Spectrum Disorders*, *62*, 55–65. <https://doi.org/10.1016/j.rasd.2019.02.005>
- Duch, H., Fisher, E. M., Ensari, I., & Harrington, A. (2013). Screen time use in children under 3 years old: a systematic review of correlates. *International journal of behavioral nutrition and physical activity*, *10*, 1-10. <https://doi.org/10.1186/1479-5868-10-102>
- Exelmans, L., & Van den Bulck, J. (2017). Bedtime, shuteye time and electronic media: sleep displacement is a two-step process. *Journal of Sleep Research*, *26*(3), 364–370. <https://doi.org/10.1111/jsr.125101>
- Exelmans, L., & Van den Bulck, J. (2019). Sleep research: A primer for media scholars. *Health Communication*, *34*(5), 519-528. <https://doi.org/10.1080/10410236.2017.1422100>
- Fitzpatrick, C., Almeida, M. L., Harvey, E., Garon-Carrier, G., Berrigan, F., & Asbridge, M. (2022). An examination of bedtime media and excessive screen time by Canadian preschoolers during the COVID-19 pandemic. *BMC Pediatrics*, *22*(1). <https://doi.org/10.1186/s12887-022-03280-8>

- Fitzpatrick, C., Barnett, T., & Pagani, L. S. (2012). Early exposure to media violence and later child adjustment. *Journal of Developmental & Behavioral Pediatrics, 33*(4), 291-297. [https://doi: 10.1097/DBP.0b013e31824eaab3](https://doi.org/10.1097/DBP.0b013e31824eaab3)
- Fitzpatrick, C., Binet, M. A., Cristini, E., Almeida, M. L., Bégin, M., & Frizzo, G. B. (2023). Reducing harm and promoting positive media use strategies: new perspectives in understanding the impact of preschooler media use on health and development. *Psicologia: Reflexão E Crítica, 36*(1). <https://doi.org/10.1186/s41155-023-00262-2>
- Guilheri, J., Andronikof, A., & Yazigi, L. (2017). “Brincadeira do desmaio”: uma nova moda mortal entre crianças e adolescentes. Características psicofisiológicas, comportamentais e epidemiologia dos ‘jogos de asfixia.’ *Ciência & Saúde Coletiva, 22*(3), 867–878. <https://doi.org/10.1590/1413-81232017223.14532016>
- Griffith, S. F., Hagan, M. B., Heymann, P., Heflin, B. H., & Bagner, D. M. (2020). Apps as learning tools: a systematic review. *Pediatrics, 145*(1). <https://doi.org/10.1542/peds.2019-1579>
- Hinkley, T., Brown, H., Carson, V., & Teychenne, M. (2018). Cross sectional associations of screen time and outdoor play with social skills in preschool children. *PLoS ONE, 13*(4). <https://doi.org/10.1371/JOURNAL.PONE.0193700>
- Hinkley, T., Verbestel, V., Ahrens, W., Lissner, L., Molnár, D., Moreno, L. A., Pohlabein, H., Reisch, L. A., Russo, P., Veidebaum, T., Tornaritis, M., Williams, G., De Henauw, S., & De Bourdeaudhuij, I. (2014). Early Childhood Electronic Media Use as a Predictor of Poorer Well-being A Prospective Cohort Study. *JAMA Pediatr, 168*(5), 485–492. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2014.94>
- Kaufman, J., Neumann, M., Barr, R., & Zack, E. (2016). The Role of Interactional Quality in Learning from Touch Screens during Infancy: Context Matters. *Frontiers in Psychology, 7*, 1264. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01264>
- Kaur, N., Gupta, M., Kiran, T., Malhi, P., & Grover, S. (2021). Development and evaluation of the digital screen exposure questionnaire (DSEQ) for young children. *PLoS ONE, 16*(6 June). <https://doi.org/10.1371/JOURNAL.PONE.0253313>

- Kaye, L. K., Orben, A., Ellis, D. A., Hunter, S. C., & Houghton, S. (2020). The conceptual and methodological mayhem of “screen time”. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(10). <https://doi.org/10.3390/ijerph17103661>
- Kemp, S. (2022). Digital 2022: Global overview report. <https://datareportal.com/reports/digital-2023-global-overview-report>
- Kemp, S. (2023). Digital 2023: *Brasil*. <https://datareportal.com/reports/digital-2023-brazil>
- Kemp, S. (2023). Digital 2023: Global overview report. <https://datareportal.com/reports/digital-2023-global-overview-report>
- Klakk, H., Wester, C. T., Olesen, L. G., Rasmussen, M. G., Kristensen, P. L., Pedersen, J., & Grøntved, A. (2020). The development of a questionnaire to assess leisure time screen-based media use and its proximal correlates in children (*SCREENS-Q*). *BMC Public Health* 2020 20:1, 20(1), 1–12. <https://doi.org/10.1186/S12889-020-08810-6>
- Lissak, G. (2018). Adverse physiological and psychological effects of screen time on children and adolescents: Literature review and case study. *Environmental Research*, 164(January), 149–157. <https://doi.org/10.1016/j.envres.2018.01.015>
- Lubans, D. R., Lonsdale, C., Plotnikoff, R. C., Smith, J., Dally, K., & Morgan, P. J. (2013). Development and evaluation of the Motivation to Limit Screen-time Questionnaire (MLSQ) for adolescents. *Preventive Medicine*, 57, 561–566. <https://doi.org/10.1016/j.ypmed.2013.07.023>
- Lucena, J. M. S., Cheng, L. A., Cavalcante, T. L. M., da Silva, V. A., & de Farias Júnior, J. C. (2015). Prevalência de tempo excessivo de tela e fatores associados em adolescentes. *Revista paulista de pediatria : órgão oficial da Sociedade de Pediatria de São Paulo*, 33(4), 407–414. <https://doi.org/10.1016/j.rpped.2015.04.001>
- Liu, W., Wu, X., Huang, K., Yan, S., Ma, L., Cao, H., Gan, H., & Tao, F. (2021). Early childhood screen time as a predictor of emotional and behavioral problems in children at 4 years: a birth cohort study in China. *Environmental Health and Preventive Medicine*, 26(1), 1–9. <https://doi.org/10.1186/s12199-020-00926-w>

- Mallmann, M. Y., & Frizzo, G. B. (2019). O uso das novas tecnologias em famílias com bebês: um mal necessário?. *Revista Cocar*, (7), 26-46.
- McArthur, B. A., Browne, D., Tough, S., & Madigan, S. (2020). Trajectories of screen use during early childhood: Predictors and associated behavior and learning outcomes. *Computers in Human Behavior*, 113(June), 106501. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106501>
- Navarro, J. L., Stephens, C., Rodrigues, B. C., Walker, I. A., Cook, O., O'Toole, L., Hayes, N., & Tudge, J. R. H. (2022). Bored of the rings: Methodological and analytic approaches to operationalizing Bronfenbrenner's PPCT model in research practice. *Journal of Family Theory & Review*, 14(2), 233–253. <https://doi.org/10.1111/jftr.12459>
- Navarro, J. L., & Tudge, J. R. H. (2022). Technologizing Bronfenbrenner: Neo-ecological Theory. *Current Psychology*, 42(22), 19338–19354. <https://doi.org/10.1007/s12144-022-02738-3>
- Neophytou, E., Manwell, L. A., & Eikelboom, R. (2019). Effects of Excessive Screen Time on Neurodevelopment, Learning, Memory, Mental Health, and Neurodegeneration: a Scoping Review. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00182-2>
- Nobre, J. N. P., Santos, J. N., Santos, L. R., Guedes, S. D. C., Pereira, L., Costa, J. M., & Morais, R. L. D. S. (2021). Fatores determinantes no tempo de tela de crianças na primeira infância. *Ciência & Saúde Coletiva*, 26, 1127-1136. <https://doi.org/10.1590/1413-81232021263.00602019>
- Oliveira, R. C. de, Silva, J. V. da, & Cardoso, V. L. de S. (2021). TDAH e o uso prolongado das mídias sociais / ADHD and the prolonged use of social media. *Brazilian Journal of Health Review*, 4(1), 2425–2434. <https://doi.org/10.34119/bjhrv4n1-194>
- Parent, J., Sanders, W., & Forehand, R. (2016). Youth Screen Time and Behavioral Health Problems. *Journal of Developmental & Behavioral Pediatrics*, 37(4), 277–284. <https://doi.org/10.1097/dbp.0000000000000272>
- Parry, D. A., Fisher, J. T., Mieczkowski, H., Sewall, C. J., & Davidson, B. I. (2022). Social media and well-being: A methodological perspective. *Current Opinion in Psychology*, 45, 101285. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2021.11.005>

- Pantalla, T. D. E., La, P. D. E., Del, C., & Episodios, S. Y. (2017). Tempo de tela, percepção da qualidade de sono e episódios de parassonia em adolescentes. *Revista Brasileira de Medicina do Esporte*, 23, 375-379. <https://doi.org/10.1590/1517-869220172305163582>
- Paudel, S., Jancey, J., Subedi, N., & Leavy, J. (2017). Correlates of mobile screen media use among children aged 0–8: a systematic review. *BMJ open*, 7(10), e014585. <http://dx.doi.org/10.1136/bmjopen-2016-014585>
- Pedrotti, B. G., Mallmann, M. Y., Almeida, C. R. S., Marques, F. M., Vescovi, G., Riter, H. da S., Almeida, M. L., Pieta, M. A. M., & Frizzo, G. B. (2022). Infants' and toddlers' digital media use and mothers' mental health: A comparative study before and during the COVID-19 pandemic. *Infant Mental Health Journal*, 43, 24–35. <https://doi.org/10.1002/imhj.21952>
- Rosa, E. M., & Tudge, J. (2013). Urie Bronfenbrenner's Theory of Human Development: Its Evolution From Ecology to Bioecology. *Journal of Family Theory & Review*, 5(4), 243–258. <https://doi.org/10.1111/jftr.12022>
- Rideout, V., & Robb, M. B. (2020). The Common Sense census: Media use by kids age zero to eight, 2020. San Francisco, CA: Common Sense Media. <https://www.commonsensemedia.org/research/the-common-sense-census-media-use-by-kids-age-zero-to-eight-2020>.
- Rocha, H. A. L., Correia, L. L., Leite, Á. J. M., Machado, M. M. T., Lindsay, A. C., Rocha, S. G. M. O., ... & Sudfeld, C. R. (2021). Screen time and early childhood development in Ceará, Brazil: a population-based study. *BMC public health*, 21(1), 1-8. <https://doi.org/10.1186/s12889-021-12136-2>
- Tapia-Serrano, M., Sevil-Serrano, J., & Sánchez-Miguel, P. (2021). Adherence to 24-Hour Movement Guidelines among Spanish Adolescents: Differences between Boys and Girls. *Children*, 8(2), 95. <https://doi.org/10.3390/children8020095>
- TicKids Online Brasil. (2022). Comitê Gestor da Internet no Brasil (Cgi.br). Tic kids Online Brasil 2021. <https://cetic.br/pt/tics/kidsonline/2021/criancas/>

- Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2018). Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents: Evidence from a population-based study. *Preventive Medicine Reports*, *12*, 271–283. <https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2018.10.003>
- Twenge, J. M., & Farley, E. (2021). Not all screen time is created equal: associations with mental health vary by activity and gender. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, *56*(2), 207–217. <https://doi.org/10.1007/s00127-020-01906-9>
- Velde, G. ten, Lubrecht, J., Arayess, L., Loo, C. van, Hesselink, M., Reijnders, D., & Vreugdenhil, A. (2021). Physical activity behaviour and screen time in Dutch children during the COVID-19 pandemic: Pre-, during- and post-school closures. *Pediatric Obesity*, *16*(9), e12779. <https://doi.org/10.1111/IJPO.12779>
- Vizcaino, M., Buman, M., DesRoches, C. T., & Wharton, C. (2019). Reliability of a new measure to assess modern screen time in adults. *BMC publichealth*, *19*(1), 1–8. <https://doi.org/10.1186/s12889-019-7745-6>
- Ye, S., Chen, L., Wang, Q., & Li, Q. (2018). Correlates of screen time among 8–19-year-old students in China. *BMC Public Health*, *18*(1). <https://doi.org/10.1186/s12889-018-5355-3>
- Yong Hwa Chia, M., Yong Tay, L., & Buan Kiong Chua, T. (2019). The Development of an Online Surveillance of Digital Media Use in Early Childhood Questionnaire-SMALLQ™-For Singapore. *J. Sports Sci. Med*, *8*, 77–80. <https://doi.org/10.26773/mjssm.190910>

3. Estudo I*

Título em português: Adaptação transcultural e validade de conteúdo do SCREENS
Questionnaire para o Brasil

Título abreviado: Adaptação transcultural do SCREENS *Questionnaire*

English Title: Cross-cultural adaptation and content validity of the SCREENS
Questionnaire for Brazil

Running Title: Cross-cultural adaptation of the *SCREENS-Q*

* *Estudo em formato de artigo submetido à revista Psico-USF, da Universidade de São Francisco (USF), ISSN eletrônico 2175-3563.*

^{1,2}Programa de Pós-graduação em Psicologia, Universidade Federal de São João del-Rei,

²Departamento de Psicologia, Universidade Federal de São João del-Rei

5. Conclusão Geral

Essa dissertação teve como objetivo principal adaptar um instrumento para avaliar o uso das mídias digitais na infância. Os resultados do estudo empírico possibilitaram demonstrar a complexidade do processo de adaptação de um instrumento, o que envolveu etapas variadas, bastante tempo para que os aspectos qualitativos fossem contemplados e requereu a mobilização de conhecimentos de profissionais com expertise na área. Devido à extensão do processo, essa dissertação é fruto de um trabalho em continuidade, uma vez que a coleta das evidências psicométricas do instrumento ainda está em andamento e o estudo será relatado em um segundo artigo. A coleta de dados em andamento visa a avaliar as evidências de validade da estrutura interna do *SCREENS-Q*, validade convergente com Inventário De Habilidades Sociais, Problemas De Comportamento E Competência Acadêmica Para Crianças (SSRS) e fidedignidade do instrumento.

As discussões e cursos voltados para as áreas de Psicometria e Desenvolvimento Infantil na trajetória acadêmica da mestranda permitiram que esse projeto fosse embasado na teoria e na prática, agregando valor ao produto final. Assim, espera-se que as informações obtidas neste estudo contribuam para o aumento de conhecimento na área, colaborando com a adaptação de um instrumento capaz de avaliar hábitos e as atividades de rotina e lazer relacionadas ao uso das telas de crianças. Espera-se que os resultados obtidos possam servir como fonte de informação pertinente a ser utilizada por profissionais da área, pesquisadores e familiares.

A teoria bioecológica enfatiza como o desenvolvimento humano é dinâmico e interdependente. Isso implica que é preciso levar em conta os vários sistemas e ambientes que perpassam uma pessoa para compreender seu desenvolvimento. Esse ponto de vista destaca o valor da aplicação de uma abordagem holística ao pesquisar sobre o desenvolvimento humano, principalmente em áreas como a psicologia, educação e desenvolvimento infantil. Dessa maneira, é possível obter uma compreensão mais abrangente de como os quatro componentes do Modelo PPCT interconectados influenciam conjuntamente as experiências digitais de uma criança e seus efeitos no desenvolvimento infantil. Isso permite que pesquisadores e profissionais possam tomar decisões e fazer

recomendações bem embasadas sobre o uso das mídias digitais pelas crianças por meio do uso dessa abordagem integrada.

As crianças estão imersas no meio digital, resta aos pesquisadores contrabalancearem os riscos e benefícios advindos destes usos em diversos âmbitos em que ele ocorre. Destaca-se que a adaptação do *SCREENS-Q* poderá permitir a realização de pesquisas na área, cruciais para entender como a mídia digital pode ser aproveitada para enriquecer o desenvolvimento cognitivo das crianças. Em conformidade, como a aplicação destas o conteúdo educacional pode impulsionar a resolução de problemas e as habilidades de pensamento crítico e, ao mesmo tempo, atenuar as possíveis desvantagens em relação à atenção e ao desempenho acadêmico, e promover estratégias de aprendizagem eficazes.

Aspectos emocionais acerca da questão também devem ser ponderados, já que o cenário digital em constante evolução exige a exploração contínua de como a mídia digital influencia o desenvolvimento social e emocional das crianças. Pesquisas futuras permitirão o aprofundamento na complexa dinâmica do impacto da mídia nos relacionamentos com os colegas, na inteligência emocional e na empatia, fornecendo percepções práticas para um crescimento emocional mais saudável. Além disso, a adaptação de um instrumento já existente possibilita a realização de estudos transculturais, comparando tanto as propriedades psicométricas das versões, quanto os resultados referentes ao uso das mídias digitais em diferentes países.

Na era digital atual, se faz necessário orientar a criação de diretrizes voltadas para o gerenciamento do tempo de tela, seleção de conteúdo e aplicativos educacionais, garantindo que as crianças se beneficiem da mídia digital e, ao mesmo tempo, mantenham-se engajadas em outras atividades relevantes para o desenvolvimento. Em conformidade, as consequências de longo prazo do uso de mídia digital na infância exigem investigação contínua para que seja possível prever os possíveis efeitos à medida que as crianças passam para a adolescência e a vida adulta, orientando medidas proativas para garantir resultados positivos e hábitos de mídia bem ajustados.

Em um mundo inundado de informações, é fundamental que elas possuam alfabetização midiática, ou seja, acessar e analisar informações vindas de diferentes contextos. Ela pode ser incentivada por meio da criação de programas eficazes que forneçam habilidades de pensamento crítico, permitindo que as crianças naveguem no cenário da mídia com confiança e responsabilidade. Em contrapartida, a exclusão digital persiste como um desafio social significativo, principalmente em países pertencentes ao Sul global como o Brasil. Fazem-se necessárias, portanto, pesquisas que abordem

continuamente as disparidades no acesso à tecnologia e avaliem como essas disparidades afetam as oportunidades educacionais das crianças. Esse conhecimento, acessado por meio dos dados sociodemográficos da criança e dos pais, é fundamental para reduzir as desigualdades e promover o acesso equitativo aos recursos digitais.

Tendo em vista a ausência de instrumentos psicometricamente adequados para avaliar características associadas ao uso de mídias digitais na infância no Brasil, o *SCREENS-Q* pode se tornar uma ferramenta promissora. Espera-se que sua disponibilidade proporcione o avanço nas áreas de desenvolvimento infantil, educação e saúde em estudos futuros.

Financiamento: O presente trabalho foi realizado com apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa de Minas Gerais (Fapemig), por meio da bolsa concedida para a primeira autora durante a realização dessa pesquisa.

APÊNDICES

APÊNDICE A

TERMOS DE CONSENTIMENTO

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

(Tradutores e Juízes –Estudo 1)

Convidamos você a participar da pesquisa “Adaptação transcultural e evidências preliminares de validade do *SCREENS questionnaire*(*SCREENS-Q*) para o contexto brasileiro”. Esse estudo tem por objetivo realizar a tradução, a adaptação transcultural (para o português Brasileiro), e buscar evidências preliminares de validade do *SCREENS-Q*(Klakk, 2020) como tradutor de instrumento, tradução reversa.

O *SCREENS- Q* é um instrumento que avalia o uso de mídias em telas. Ele analisa as características do ambiente de casa que envolvam o uso das mídias. Trata-se, portanto, de um instrumento preenchido pelos pais para avaliar os hábitos e as atividades de rotina e lazer relacionadas ao uso das telas de crianças entre seis e dez anos.

Para confirmar sua participação você precisará ler todo este documento e depois selecionar a opção correspondente no final dele, para assim participar da pesquisa. Isso indicará que você concordou em participar da pesquisa. Este documento se chama TCLE (Termo de Consentimento Livre e Esclarecido). Nele estão contidas as principais informações sobre o estudo. Para ter uma cópia deste TCLE você deverá imprimi-lo, ou deverá gerar uma cópia em pdf para guardá-lo em seu computador. Você também poderá solicitar aos pesquisadores do estudo uma versão deste documento a qualquer momento por um dos e-mails registrados no final deste termo.

Procedimentos da pesquisa

Caso concorde em participar desta pesquisa, você será convidado a traduzir do inglês para o português/avaliar a tradução da versão adaptada do ScreensQuestionnaire (Klakk, 2020). A duração estimada para a tarefa é de aproximadamente duas horas. Todo o

procedimento será realizado pela aluna da Pós-Graduação em Psicologia, Letícia Carvalho Leão (lleao78@gmail.com), da Universidade Federal de São João del Rei, sob a orientação e responsabilidade do Professor Dr. Lucas Cordeiro Freitas e da Professora Dra. Mônia Aparecida Silva.

Diante disso e conforme proposto pela Resolução nº 466/12 e nº 510/16, você estará assegurado dos seus direitos de ser indenizado por possíveis danos. Você poderá questionar e tirar todas as suas dúvidas referentes a qualquer aspecto relacionado à pesquisa a partir do contato da pesquisadora. Você também poderá retirar seu consentimento pela participação a qualquer momento, sem qualquer ônus ou prejuízo na relação com o pesquisador.

Riscos e benefícios

Os procedimentos desta pesquisa têm risco mínimo. Os inconvenientes que podem acontecer são você ter que dispor de tempo para responder aos questionários ou sentir algum tipo de cansaço, ansiedade ou emoção ao participar da atividade. Você terá direito também a uma assistência integral por qualquer dano gerado pela pesquisa e direito de solicitar indenização através das vias judiciais e/ou extrajudiciais, conforme a legislação brasileira. Destaca-se a relevância de sua participação para o avanço dos conhecimentos sobre o desenvolvimento infantil. Essa experiência promoverá a você um autoconhecimento sobre a relação com as telas, bem como a reflexão sobre as práticas parentais empregadas quanto ao uso das mídias digitais por seus dependentes.

Processamento e armazenamento dos dados

A participação nesse estudo é voluntária e se você decidir não participar ou quiser desistir de continuar em qualquer momento, tem absoluta liberdade de fazê-lo. Na publicação dos resultados desta pesquisa, sua identidade será mantida no mais rigoroso sigilo. Serão omitidas todas as informações que permitam identificá-lo(a). O Termo do consentimento e dos dados gerados pela pesquisa serão armazenados na *nuvem*. Não haverá gastos de sua parte para a participação na pesquisa, bem como também não haverá pagamento por sua participação.

O pesquisador informou-me que o projeto foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa e Seres Humanos da UFSJ, CAAE nº: 63232222.2.0000.5151, e parecer

número 5743543. Declaro que entendi os objetivos, riscos e benefícios de minha participação na pesquisa e concordo em participar. Fui informado também que devo imprimir ou gerar um pdf do TCLE para ter a minha cópia e que posso solicitar uma versão dele via e-mail para os pesquisadores.

Nome _____ do
Participante: _____

Nome dos pesquisadores responsáveis: Letícia Carvalho Leão, mestrande do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal de São João del Rei, Dra. Mônia Aparecida Silva e Dr. Lucas Cordeiro Freitas, docentes no programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal de São João delRei. Comitê de ética: Tel. e Fax - (0XX) 32- 3379- 5598, e-mail: cepsj@ufsj.edu.br. Endereço: Praça Dom Helvécio, 74, Bairro, Dom Bosco, São João del-Rei, Minas Gerais, cep: 36301-160, Campus Dom Bosco. Se desejar, consulte ainda a Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP): Tel.: (61) 3315-5878 / (61) 3315-5879 e-mail: conep@saude.gov.br

Contato: lleao78@gmail.com

Telefone: (____) _____ - _____ E-mail: _____

Você concorda em participar da pesquisa: () Sim () Não

Data: ____/____/____

APÊNDICE B

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)

(Estudo-piloto e Coleta para evidências de validade)

Olá,

Você está sendo convidado para participar da pesquisa “Adaptação transcultural e evidências preliminares de validade do *SCREENS* questionnaire(*SCREENS-Q*) para o contexto brasileiro”. Esse estudo tem por objetivo realizar a tradução, a adaptação transcultural (para o português Brasileiro), e buscar evidências preliminares de validade do *SCREENS-Q* (Klakk, 2020). A pesquisa está sendo realizada pela aluna da Pós-Graduação em Psicologia, Letícia Carvalho Leão (lleao78@gmail.com), da Universidade Federal de São João del Rei, sob a orientação e responsabilidade do Professor Dr. Lucas Cordeiro Freitas e da Professora Dra. Mônia Aparecida Silva.

Para confirmar sua participação você precisará ler todo este documento e depois selecionar a opção correspondente no final dele, para assim participar da pesquisa. Isso indicará que você concordou em participar da pesquisa. Este documento se chama TCLE (Termo de Consentimento Livre e Esclarecido). Nele estão contidas as principais informações sobre o estudo. Para ter uma cópia deste TCLE você deverá imprimi-lo, ou deverá gerar uma cópia em pdf para guardá-lo em seu computador. Você também poderá solicitar aos pesquisadores do estudo uma versão deste documento a qualquer momento por um dos e-mails registrados no final deste Termo.

Procedimentos da pesquisa

Caso concorde em participar desta pesquisa, você será convidado a responder alguns questionários, com duração estimada em até 50 minutos. Para preencher o primeiro questionário você terá que fornecer informações a respeito das suas características sócio-demográficas. O Segundo é um instrumento preenchido pelos pais para avaliar os hábitos e

as atividades de rotina e lazer relacionadas ao uso das telas de crianças entre seis e dez anos. Já o terceiro instrumento possui questões sobre as habilidades sociais e comportamentos problemáticos de seu filho(a)..

Riscos e benefícios

Durante o preenchimento dos questionários você poderá tirar suas dúvidas referentes a qualquer aspecto relacionado à pesquisa a partir do contato da pesquisadora. Os procedimentos desta pesquisa têm risco mínimo. Os inconvenientes que podem acontecer são você ter que dispor de tempo para responder aos questionários ou sentir algum tipo de cansaço, ansiedade ou emoção ao participar da atividade. A participação neste estudo é voluntária e você poderá retirar seu consentimento pela participação a qualquer momento, sem qualquer ônus ou prejuízo na relação com o pesquisador. Você terá direito também a uma assistência integral por qualquer dano gerado pela pesquisa e direito de solicitar indenização através das vias judiciais e/ou extrajudiciais, conforme a legislação brasileira.

Destaca-se a relevância de sua participação para o avanço dos conhecimentos sobre o desenvolvimento infantil. Essa experiência promoverá a você um autoconhecimento sobre a relação com as telas, bem como a reflexão sobre as práticas parentais empregadas quanto ao uso das mídias digitais por seus dependentes.

Processamento e Armazenamento dos Dados Coletados

Na publicação dos resultados desta pesquisa, sua identidade será mantida no mais rigoroso sigilo. O Termo do consentimento e dos dados gerados pela pesquisa serão armazenados na *nuvem*. Serão omitidas todas as informações que permitam identificá-lo(a). Não haverá gastos de sua parte para a participação na pesquisa, bem como também não haverá pagamento por sua participação.

O pesquisador informou-me que o projeto foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa e Seres Humanos da UFSJ, CAAE nº: 63232222.2.0000.5151, e parecer número 5743543. Declaro que entendi os objetivos, riscos e benefícios de minha participação na pesquisa e concordo em participar. Fui informado também que devo imprimir ou gerar um pdf do TCLE para ter a minha cópia e que posso solicitar uma versão dele via e-mail para os pesquisadores.

Nome _____ do
Participante: _____

Nome dos pesquisadores responsáveis: Letícia Carvalho Leão, mestranda do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal de São João del Rei, Dra. Mônia Aparecida Silva e Dr. Lucas Cordeiro Freitas, docentes no programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal de São João del Rei. Comitê de ética: Tel. e Fax - (0XX) 32- 3379- 5598, e-mail: cepsj@ufsj.edu.br. Endereço: Praça Dom Helvécio, 74, Bairro, Dom Bosco, São João del-Rei, Minas Gerais, cep: 36301-160, Campus Dom Bosco. Se desejar, consulte ainda a Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (Conep): Tel.: (61) 3315-5878 / (61) 3315-5879 e-mail: conep@saude.gov.br

Contato: lleao78@gmail.com

Telefone: () _____ - _____ E-mail: _____

Você concorda em participar da pesquisa: () Sim () Não

Data: ___/___/_____