

XII CONGRESSO RECAJ-UFMG

FORMAS DE SOLUÇÃO DE CONFLITOS E TECNOLOGIA

ADRIANA GOULART DE SENA ORSINI

RICARDO SOARES STERSI DOS SANTOS

ANNA JÉSSICA ARAÚJO COSTA

F724

Formas de solução de conflitos e tecnologia [Recurso eletrônico on-line] organização XII Congresso RECAJ-UFMG: UFMG – Belo Horizonte;

Coordenadores: Adriana Goulart de Sena Orsini, Ricardo Soares Stersi dos Santos e Anna Jéssica Araújo Costa – Belo Horizonte: UFMG, 2021.

Inclui bibliografia

ISBN: 978-65-5648-370-2

Modo de acesso: www.conpedi.org.br em publicações

Tema: As novas fronteiras tecnológicas do acesso à justiça e os direitos fundamentais digitais em perspectiva crítica.

1. Direito e Tecnologia. 2. Acesso à justiça. 3. Direitos fundamentais digitais. I. XII Congresso RECAJ-UFMG (1:2021: Belo Horizonte, MG).

CDU: 34



Faculdade de Direito da UFMG
Programa de Pós-Graduação em Direito

skema
BUSINESS SCHOOL

XII CONGRESSO RECAJ-UFMG

FORMAS DE SOLUÇÃO DE CONFLITOS E TECNOLOGIA

Apresentação

É com muita alegria que o Programa RECAJ-UFMG – Acesso à Justiça pela Via dos Direitos e Solução de Conflitos da Faculdade de Direito da Universidade Federal de Minas Gerais, a SKEMA Business School Brasil e o Conselho Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Direito – CONPEDI tornam público à comunidade científica o conjunto dos oito livros produzidos a partir das discussões dos Grupos de Trabalho do XII Congresso RECAJ-UFMG, que teve por tema central “As novas fronteiras tecnológicas do acesso à justiça e os direitos fundamentais digitais em perspectiva crítica”.

As discussões nos Grupos de Trabalho ocorreram em ambiente virtual ao longo dos dias 25 e 26 de novembro de 2021, dentro da programação que contou com grandes nomes nacionais e internacionais da área, além de cento e quarenta e dois pesquisadoras e pesquisadores inscritos no total, provenientes de treze Estados da federação (Alagoas, Amazonas, Bahia, Distrito Federal, Espírito Santo, Minas Gerais, Piauí, Paraná, Rio Grande do Norte, Rio Grande do Sul, Santa Catarina, Sergipe e São Paulo). Marcando um momento em que a terrível pandemia da COVID-19 finalmente dá sinais de apaziguamento, o que somente foi possível por conta da ciência, da vacinação em massa e do trabalho valoroso de todos os profissionais do Sistema Único de Saúde, o evento trouxe, após hiato de quase dois anos, painéis científicos presenciais na nova (e bela) sede da SKEMA Business School Brasil no bairro Savassi em Belo Horizonte-MG.

Os oito livros compõem o produto principal deste congresso, que há mais de uma década tem lugar cativo no calendário científico nacional. Trata-se de coletânea composta pelos cento e seis trabalhos aprovados e que atingiram nota mínima de aprovação, sendo que também foram submetidos ao processo denominado double blind peer review (dupla avaliação cega por pares) dentro da plataforma PublicaDireito, que é mantida pelo CONPEDI. Os oito grupos de trabalho geraram cerca de seiscentas páginas de produção científica relacionadas ao que há de mais novo e relevante em termos de discussão acadêmica sobre diversos temas jurídicos e sua relação com a tecnologia: Acesso à Justiça e Tecnologias do Processo Judicial; O Direito do Trabalho no século XXI; Estado, Governança, Democracia e Virtualidades; e Tecnologias do Direito Ambiental e da Sustentabilidade. No dia 26, serão abordados os seguintes temas: Formas de Solução de Conflitos e Tecnologia; Direitos Humanos, Gênero e Tecnologias do Conhecimento; Inteligência Artificial, Startups, Lawtechs e Legaltechs; e Criminologia e cybercrimes.

Os referidos Grupos de Trabalho contaram, ainda, com a contribuição de vinte e quatro proeminentes pesquisadores ligados a renomadas instituições de ensino superior do país, dentre eles alguns mestrandos e doutorandos do próprio Programa de Pós-graduação em Direito da UFMG, que indicaram os caminhos para o aperfeiçoamento dos trabalhos dos autores. Cada livro desta coletânea foi organizado, preparado e assinado pelos professores e pós-graduandos que coordenaram os trabalhos.

Nesta esteira, a coletânea que ora se apresenta é de inegável valor científico. Pretende-se, com esta publicação, contribuir com a ciência jurídica e com o aprofundamento da relação entre a graduação e a pós-graduação, seguindo as diretrizes oficiais da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES. Importante lembrar, ainda, da contribuição deste congresso com a formação de novos pesquisadores na seara interdisciplinar entre o Direito e a tecnologia, uma vez que o número de graduandos que apresentaram trabalhos de qualidade foi expressivo. Destaca-se a presença maciça de pesquisadores do Estado do Amazonas, especialmente os orientandos do Professor Doutor Valmir César Pozzetti vinculados à Universidade Federal do Amazonas e à Universidade Estadual do Amazonas.

O Programa RECAJ-UFMG, que desde 2007 atua em atividades de ensino, pesquisa e extensão em acesso à justiça pela via dos direitos e soluções de conflitos, nos últimos anos adota linha investigativa a respeito da conexão entre o acesso à justiça e a tecnologia, com pesquisas de mestrado e doutorado concluídas. Em 25 de junho deste ano, celebrou um termo de cooperação técnica com o Grupo de Pesquisa Normative Experimentalism and Technology Law Lab – NEXT LAW LAB da SKEMA Business School Brasil, que prevê o intercâmbio permanente das pesquisas científicas produzidas pelo NEXT LAW LAB e pelo Programa RECAJ-UFMG na área do Direito e Tecnologia, especialmente as voltadas ao estudo do acesso tecnológico à justiça e a adoção da inteligência artificial no campo do Direito. Desta parceria nascerá, seguramente, novos projetos importes para a comunidade científica deste campo.

Com o sentimento de dever cumprido, agradecemos a todas as pesquisadoras e pesquisadores pela inestimável contribuição e desejamos a todos uma ótima e proveitosa leitura!

Belo Horizonte-MG, 28 de novembro de 2021.

Prof. Dr^a. Adriana Goulart de Sena Orsini

Coordenadora do Programa RECAJ-UFMG

Prof^a. Dr^a. Geneviève Daniele Lucienne Dutrait Poulingue

Reitora – SKEMA Business School - Campus Belo Horizonte

Prof. Dr. Edgar Gastón Jacobs Flores Filho

Coordenador dos Projetos de Direito da SKEMA Business School Brasil

Prof. Dr. Caio Augusto Souza Lara

Professor da SKEMA Business School Brasil e Pós-doutorando vinculado ao Programa RECAJ-UFMG

QUEM TEM O PODER? A ANÁLISE SOBRE A RESTRIÇÃO DO TEMPO QUE OS JOVENS PODEM JOGAR VIDEOGAME A PARTIR DE UMA POLÍTICA CHINESA

WHO HAS THE POWER? THE ANALYSIS ON THE RESTRICTION OF THE TIME THAT YOUNG PEOPLE CAN PLAY VIDEOGAME FROM A CHINESE POLICY

Isabella Lúcia Nogueira Silva ¹

Resumo

Considerando-se a atual política chinesa de limitar o tempo que as crianças e os adolescentes podem destinar aos jogos eletrônicos, a presente pesquisa tem como tema central a proteção dos direitos das crianças e dos adolescentes, diante da exposição excessiva aos videogames. Como problema-objeto, tem-se a questão: os jovens brasileiros estão desprotegidos? Para obter uma resposta, analisa-se os efeitos desses jogos, a forma com que o Brasil reage a eles e as críticas feitas à medida chinesa frente à filosofia de Byung-Chul Han no livro “O que é poder?”.

Palavras-chave: China, Jogos eletrônicos, Direito de família, Poder

Abstract/Resumen/Résumé

Considering the current Chinese policy of limiting the time that children and adolescents can allocate to video games, this research has as its central theme the protection of the rights of children and adolescents, in view of excessive exposure to video games. As an object problem, there is the question: are young Brazilians unprotected? To obtain an answer, we analyze the effects of these games, the way which Brazil reacts to them and the criticisms made to the Chinese measure in the face of Byung-Chul Han's philosophy in the book "What is power?".

Keywords/Palabras-claves/Mots-clés: Keywords: china, Electronic games, Family law, Power

¹ Graduanda em Direito, modalidade integral, e integrante da Iniciação Científica de Direito e Tecnologia, pela Escola Superior Dom Helder Câmara

1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Recentemente uma nova medida protetiva, estabelecida na China, alcançou um amplo destaque mundial: a significativa redução do tempo que menores de 18 anos podem entreter-se com jogos eletrônicos. Conforme a nova política, a média semanal de horas destinadas aos jogos seria de 3 horas, aumentando, apenas, nas semanas em que houvessem feriados. Ademais, o horário também estaria restrito e, portanto, não seria possível que as crianças e os adolescentes jogassem a qualquer momento do dia.

Apesar da atual repercussão mundial que a medida chinesa obteve, este não é o único país a regulamentar o tempo que os jovens podem destinar aos jogos eletrônicos. Conforme a mídia *The Korea Herald* (KOREA TO AX GAMES..., 2021), na Coreia do Sul, por exemplo, somente em agosto de 2021, o governo anunciou a abolição da, de forma traduzida, Lei do Desligamento, apelidada como “Lei Cinderela”, por proibir que pessoas de 16 anos ou menos jogassem entre meia noite e seis horas da manhã.

Em diversas redes sociais, internautas, diante da política chinesa, iniciaram debates sobre o assunto. Enquanto, para alguns, trata-se de uma arbitrariedade estatal, que fere a liberdade dos jovens, para outros, essa é uma medida não só relevante, como também urgente, considerando-se os efeitos prejudiciais que os jogos eletrônicos, em excesso, podem causar. Outra questão discutida se refere ao limite da liberdade de escolha desses menores. Afinal, crianças e adolescentes têm o poder de controlar o tempo que gastam jogando? Ou, ainda, os pais têm o poder de controlar esse tempo dos filhos? E o Estado? Ele tem o poder de intervir na relação?

Inserindo essas questões sociais no contexto brasileiro, a presente pesquisa tem como tema central a proteção dos direitos das crianças e dos adolescentes, diante da exposição excessiva aos videogames. Acrescenta-se que o problema-objeto da investigação é: os menores brasileiros estão desprotegidos? Para obter uma resposta, objetiva-se analisar quais são os danos que os jovens estão sujeitos e quais medidas estão sendo tomadas para evitar esses danos. Conseqüentemente, a justificativa para a realização dessa pesquisa é que, como tema atual e polêmico, urge-se por um estudo capaz de verificar se os jovens do Brasil estão amparados, para, a partir da resposta, buscar por soluções.

Destaca-se que a metodologia empregada nesta análise, na classificação de Gustin, Dias e Nicácio (2020), pertence à vertente metodológica jurídico-social. No tocante ao tipo genérico de pesquisa, foi escolhido o tipo jurídico-projetivo. O raciocínio desenvolvido foi predominantemente dialético e quanto ao gênero de pesquisa, foi adotada a pesquisa teórica.

2. OS EFEITOS DA EXPOSIÇÃO AOS JOGOS ELETRÔNICOS:

Em agosto de 2021 (CHINA LIMITA..., 2021), a Administração Nacional de Imprensa e Publicação chinesa informou, por meio da agência estatal de notícias Xinhua, a sua nova política regulamentadora de jogos. Conforme o texto publicado (CHINA LIMITA..., 2021), as crianças e os adolescentes chineses só poderiam jogar uma hora por dia e, apenas, às sextas-feiras, aos sábados, aos domingos e aos feriados, das 20h às 21h, sob a justificativa de evitar os efeitos negativos dos jogos. Considerando-se esse motivo, apresenta-se, primeiramente, os efeitos negativos e, posteriormente, os efeitos positivos dos videogames.

O primeiro efeito negativo está relacionado à obesidade. Normalmente, os jogos eletrônicos exigem que o jogador utilize, apenas, as mãos. Consequentemente, o excesso de tempo gasto com esse tipo de entretenimento pressupõe sedentarismo, uma vez que, embora existam jogos interativos, capazes de movimentar todo o corpo, estes são inacessíveis, tanto pelo custo oneroso, quanto pela indisponibilidade em países com menores desenvolvimentos tecnológicos na área, assim como o Brasil. Ressalta-se ainda, que, por conta do sedentarismo e da obesidade, os jovens ainda podem estar sujeitos a outros problemas de saúde. Segundo, por exemplo, o estudo “Obesity Hypertension in Children”, realizado pelos cientistas Sorof e Daniels (2002, tradução nossa)¹, "Crianças obesas têm aproximadamente um risco 3 vezes maior de ter hipertensão do que crianças não obesas".

O estudo “Television and video game exposure and the development of attention problems” (ANDERSON et al., 2010) também apontou que, do grupo de jovens e crianças analisados, os que destinam mais de 2 horas diárias para televisão e videogame têm uma chance maior de terem mais problemas de atenção. Além dos problemas de saúde apresentados, é pertinente apresentar outros efeitos negativos que o professor Valdemar W. Setzer, da USP (Universidade de São Paulo), explica em seu artigo: Efeitos Negativos dos Meios Eletrônicos em Crianças, Adolescentes e Adultos.

No artigo, por meio de variadas pesquisas científicas, Setzer (2011) demonstra e relaciona, com o uso exacerbado de videogames e outros meios eletrônicos, as seguintes consequências: desenvolvimento de hiperatividade, de agressividade, de comportamento antissocial, de depressão, de medo, de diminuição do rendimento escolar, de confusão entre fantasia e realidade e mais alguns efeitos como a indução ao consumismo e aos comportamentos machistas. Sobre o último efeito citado, é preciso contextualizar que, não só os jogos eletrônicos

¹ No original: Obese children are at approximately a 3-fold higher risk for hypertension than nonobese children

são desenvolvidos, prioritariamente, pensando no gênero masculino, como também a comunidade *gamer* reproduz essa perspectiva sexista de que videogames são para garotos, abrindo pouco espaço para a inclusão feminina nos jogos. Apesar desse contexto machista, a PGB (Pesquisa Game Brasil) (GO GAMERS, p. 11, 2021) indicou que 51,5% desses jogadores são mulheres. Contudo, há diversos relatos de mulheres que sofrem assédios enquanto jogam com outros jogadores e, por isso, muitas vezes, elas utilizam nomes masculinos para conseguir se entreter.

Por outro lado, quanto aos benefícios dos videogames, é possível citar a melhoria da memória. Dessa vez, um teste de inteligência, criado pelo professor do Imperial College de Londres, Adam Hampshire, em parceria com a BBC, identificou que os jogos podem aperfeiçoar a memória de trabalho (GAMES MELHORAM, 2020).

Outrossim, como o videogame é, somente, uma espécie de jogo dentre tantas, a exemplo dos jogos de tabuleiros e dos jogos de manipulação, ele também possui alguns dos benefícios gerais que o gênero jogo pode gerar. Assim, “o jogo [que tenha regras] é um dos meios mais propícios à construção do conhecimento, pois com ele as crianças aprendem a jogar certo (nas regras) e bem (com estratégias)” (SILVA, p.22, 2012).

A presente investigação verificou que existem pesquisas contraditórias no meio científico. Por isso, alguns dos efeitos que foram apontados como negativos por alguns estudos, em outros, o resultado obtido é oposto. A resposta para essa discrepância está no aspecto que o videogame foi analisado. Por exemplo, para os cientistas que afirmam que esses jogos fazem mal para a cognição, considerou-se que “os jogos de ação são muito rápidos e forçam o abafamento completo do pensamento consciente” (SETZER, 2011). Portanto, tratam-se de movimentos repetitivos que nem sempre exigem a inteligência do jogador. Já os pesquisadores que afirmaram que esses jogos fazem bem para a cognição consideraram que é possível desenvolver um raciocínio neles, mas ainda assim ressaíram que era necessário estudar qual é o tempo ideal de horas de jogos, para que o hobby não tivesse efeito contrário por atrapalhar o sono e demais atividades (GAMES MELHORAM, 2020).

3. UMA ASSOCIAÇÃO ENTRA A CRÍTICA FEITA À POLÍTICA CHINESA RESTRITIVA E O LIVRO “O QUE É PODER?” DE BYUNG-CHUL HAN:

Após elencar alguns dos efeitos (positivos e negativos) dos jogos eletrônicos, é possível examinar a crítica que é feita à medida chinesa. A discussão, proposta por internautas ocidentais, entende que a medida é arbitrária e viola a liberdade das crianças e dos adolescentes, por meio

da imposição proposta pelo poder estatal chinês. Em razão dessa associação com o poder, antes da análise, é preciso entender o que é o poder.

No livro “O que é poder?” do filósofo sul-coreano Byung Chul-Han, a primeira definição apresentada é que “poderá ser chamado poder qualquer poder que se baseie no fato de não sabermos muito bem do que se trata” (HAN, p.8, 2020). A definição é ampla, mas o objetivo do autor é apresentar que o poder é mais complexo do que muitas pessoas consideram. Assim, ao longo do livro, Han propõe algumas características do poder que permitem uma definição mais didática.

A primeira característica é que o poder se assemelha com o domínio, pois consegue manipular a ordem, o movimento de um corpo, as peças livres de um jogo (HAN, 2020). A segunda característica, relevante para a análise da crítica chinesa é que o poder como coerção é (HAN, 2020), apenas, um tipo de poder que consiste em impor decisões sob a vontade alheia. Por consequência, se o poder apresentado na crítica é uma espécie, em meio a outras espécies de um gênero, qual (quais) outra(s) espécie(s) pode(m) existir?

Outra espécie seria o poder exercido por meio da liberdade do outro. Para Han (p. 16, 2020), aquele que objetivar um poder absoluto “deverá fazer uso não da violência, mas da liberdade do outro. O que será alcançado no momento em que coincidirem por completo liberdade e sujeição”. Sob essa interpretação, afere-se que é preciso cautela ao compreender que a total falta de regulação, quanto ao tempo, representa liberdade. Afinal, não somente a liberdade pode ser utilizada para o exercício do poder, como também, o poder mais efetivo é exercido por meio dela.

O momento em que a liberdade de jogar videogame a qualquer horário se associa com o vício é um dos exemplos de quando a liberdade e a sujeição coincidem. Dessa forma, do mesmo modo que, para a crítica ocidental, existe um poder exercido pelo governo chinês, existe também, por outro lado, um poder, um domínio sob as crianças que não têm qualquer restrição. Com essa comparação, ainda se acrescenta que “o poder que atua pelo comando e o poder que repousa na liberdade e na autoevidência não são, contudo, dois modelos opostos. São apenas diferentes em aparência” (HAN, p.17, 2020).

Como resultado, também é preciso que os jovens tenham regulação. Mas quem tem o poder de definir o tempo que as crianças e os adolescentes brasileiros podem destinar aos jogos eletrônicos?

4. QUEM TEM O PODER DE DEFINIR O TEMPO QUE AS CRIANÇAS E ADOLESCENTES BRASILEIROS PODEM DESTINAR AOS JOGOS ELETRÔNICOS?

Diferentemente da China, no Brasil, os estudos preliminares indicam que não há qualquer regulamentação quanto ao tempo que os menores podem passar jogando videogame. Para compreender essa falta de regulamentação, é preciso considerar o princípio da mínima intervenção estatal no Direito de Família, visto, por exemplo, no Artigo 1.513 do Código Civil de 2002 (BRASIL, 2002): “É defeso a qualquer pessoa, de direito público ou privado, interferir na comunhão de vida instituída pela família”.

Por causa dessa concepção de autonomia familiar, cabe aos pais garantir o bem-estar das crianças e dos adolescentes. Enquanto isso, o que o Estado pode fazer é proteger o jovem de possíveis atuações abusivas ou negligentes, advindas de qualquer parente, conforme garantido pela própria Constituição Federal (BRASIL, 1988):

Art. 227. É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.

Dessa forma, quem tem o poder de definir o tempo que os menores brasileiros podem destinar aos jogos eletrônicos são os pais. Contudo, diante dos variados efeitos negativos relacionados, sobretudo, com a saúde dos jovens, a situação ainda merece ser debatida por existir um contexto social complexo. A realidade é que uma parcela significativa dos pais passa o dia inteiro trabalhando e não consegue ter um contato efetivo para controlar a forma com que seus filhos jogam. Assim, o que se evidencia na prática são crianças e adolescentes desprotegidos.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS:

A partir do exposto, considerando-se os efeitos que os videogames podem provocar, é possível concluir que a maior parte dos benefícios apontados, na verdade, não são exclusivos dos jogos eletrônicos, estando presentes em diversos outros tipos de jogos. Consequentemente, é possível que os menores tenham esses mesmos benefícios de outra forma que seja distinta e

sadia. Não se trata de abolir os videogames, mas sim de compreender os seus reais perigos e, com essas informações, evitar futuros eventos danosos.

Ademais, como foram identificados mais malefícios do que benefícios, o exagero desse tipo de recreação não pode ser associado a uma liberdade infanto-juvenil. Por outra visão, contudo, deve ser associado a um poder capaz de manipular os jovens. Enquanto a aparência de liberdade continuar a ser utilizada para camuflar os danos dessa atividade, nenhuma medida será tomada para mudar a conjuntura de normalização desse tempo exagerado.

Por fim, ainda se busca por soluções para proteger o jovem, já que na realidade se verifica crianças constantemente expostas aos danos do eletrônico. É necessário, além da conscientização das famílias, medidas que também possam auxiliar os pais a controlar esse tempo. Isso porque, por um lado, o Estado não pode intervir diretamente, mas, por outro lado, não se pode ignorar a realidade dos responsáveis que precisam trabalhar o dia inteiro e, por isso, não exercem o controle de tais atividades dos filhos. O controle do tempo destinado ao entretenimento com videogames é, portanto, uma questão de saúde, que urge por soluções rápidas no presente, para que o futuro não seja comprometido.

6. REFERÊNCIAS:

ANDERSON, Craig A. Television and Video Game Exposure and the Development of Attention Problems. *Pediatrics*, v. 126, n. 2, p. 214-221, 2010. DOI: 10.1542/peds.2009-1508. Disponível em: <http://pediatrics.aapublications.org/content/126/2/214.full.pdf+html>. Acesso em: 30 out. 2021.

BRASIL. [*Constituição* (1988)]. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, DF: Presidência da República, [2010]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 1 nov. 2021.

BRASIL. *Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002*. Institui o Código Civil. Diário Oficial da União. 2002. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm. Acesso em: 1 nov. 2021.

CHINA LIMITA jogos online a 3h por semana para menores. BBC News. 30 ago. 2021. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-58388021>. Acesso em: 29 out. 2021.
GAMES MELHORAM a memória - e outras revelações do maior experimento sobre inteligência já realizado no mundo. BBC News. 23 maio. 2020. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-52728977>. Acesso em: 30 out. 2021.

GO GAMERS. Pesquisa Game Brasil 2021. Brasil: 8 ed. 2021. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/ebooks/>. Acesso em: 30 out. 2021.

GUSTIN, Miracy Barbosa de Sousa; DIAS, Maria Tereza Fonseca; NICÁCIO, Camila Silva. (Re)pensando a pesquisa jurídica: teoria e prática. 5a. ed. São Paulo: Almedina, 2020.

HAN, Byung-Chul. *O que é poder?* Tradução de Gabriel Salvi Philipson. Petrópolis: Editora Vozes, 2020.

KOREA TO AX GAMES curfew. The Korea Herald. 25 ago. 2021. Disponível em: https://www-koreaherald-com.translate.google.com/view.php?ud=20210825000854&_x_tr_sch=http&_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt-BR&_x_tr_pto=nui,op,sc. Acesso em: 29 out. 2021.

SETZER, Valdemar W. Efeitos negativos dos meios eletrônicos em crianças, adolescentes e adultos. Site IME.USP (Instituto de Matemática e Estatística de São Paulo), Brasil. Disponível em: <https://www.ime.usp.br/~vwsetzer/>. Acesso em: 30 out. 2021.

SILVA, Cleine Cristine de Oliveira. A importância dos jogos com regras no desenvolvimento cognitivo infantil. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Especialização em Docência na Educação Básica) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2012. Versão online. Disponível em: https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/VRNS-9NJEU9/1/a_importancia_dos_jogos_com_regras_para_o_desenvolvimento_in.pdf. Acesso em: 30 out. 2021.

SOROF, Jonathan; DANIELS, Stephen. Obesity hypertension in children: a problem of epidemic proportions. *Hypertension*, Estados Unidos, v. 40, n. 4, p. 441-447, 2002. DOI: 10.1161/01.hyp.0000032940.33466.12. Disponível em: <https://www.ahajournals.org/doi/10.1161/01.HYP.0000032940.33466.12>. Acesso em: 30 out. 2021.