



**XVII Semana
Científica do
Unichrisfapi**

RESILIÊNCIA E SAÚDE MENTAL NA FORMAÇÃO ACADÊMICA E PROFISSIONAL



Unichrisfapi
CENTRO UNIVERSITÁRIO CHRISFAPI

“BRAINROT” NA INFÂNCIA: EFEITOS DO CONSUMO DE CONTEÚDOS DIGITAIS RÁPIDOS SOBRE A ATENÇÃO NAS FUNÇÕES EXECUTIVAS.

“BRAINROT” IN CHILDHOOD: EFFECTS OF SHORT-FORM DIGITAL CONTENT CONSUMPTION ON ATTENTION AND EXECUTIVE FUNCTIONS

Allana Gabriely Lucas de Almeida¹

Larissa de Andrade Silva¹

Bárbara Vitória Brito Sousa¹

Gianna Maisa Pinho da Silva¹

Ana Raquel da Silva Melo²

RESUMO

O consumo de vídeos curtos tornou-se frequente na infância, levantando discussões sobre seus possíveis impactos no desenvolvimento cognitivo. Este estudo objetiva analisar o fenômeno Brainrot e sua relação com a atenção e as funções executivas infantis. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, de abordagem qualitativa, fundamentada em estudos sobre vídeos curtos, estímulos digitais e desenvolvimento infantil. A literatura analisada aponta que a exposição excessiva a conteúdos rápidos e altamente estimulantes pode estar associada a dificuldades na atenção sustentada, no controle inibitório e na autorregulação, especialmente em atividades que exigem maior concentração. Entretanto, os recursos digitais também podem apresentar potencial educativo quando utilizados de maneira equilibrada e mediada. Conclui-se que os possíveis impactos do consumo digital na infância dependem não apenas do acesso à tecnologia, mas também da frequência, do conteúdo e da forma como esse uso é conduzido.

Palavras-chave: brainrot. infância. atenção. funções executivas. vídeos curtos.

¹Acadêmica do Curso de Bacharelado em Psicologia da UNICHRISFAPI.

²Professora Orientadora.

ABSTRACT

The consumption of short-form videos has become increasingly common during childhood, raising concerns about its possible effects on cognitive development. This study aims to analyze the Brainrot phenomenon and its relationship with attention and executive functions in children. This is a qualitative bibliographic study based on research addressing short-form videos, digital stimuli, and child development. The literature analyzed indicates that excessive exposure to fast-paced and highly stimulating content may be associated with difficulties in sustained attention, inhibitory control, and self-regulation, particularly in activities requiring prolonged concentration. However, digital resources may also have educational potential when used in a balanced and mediated manner. It is concluded that the possible impacts of digital consumption during childhood depend not only on access to technology, but also on the frequency, content, and manner in which it is used.

Keywords: brainrot. childhood. attention. executive functions. short-form videos.

1 INTRODUÇÃO

O avanço das tecnologias digitais tem provocado transformações significativas nas formas de comunicação, entretenimento, aprendizagem e acesso à informação. Nesse contexto, os vídeos de curta duração ganharam espaço nas plataformas digitais, caracterizando-se pela apresentação rápida e sucessiva de conteúdos, geralmente acompanhados por diferentes estímulos visuais e sonoros. Borba e Xavier (2022) destacam que a aceleração dos processos comunicacionais também modificou os hábitos relacionados ao consumo de vídeos, favorecendo formatos breves, com edições aceleradas e circulação rápida nas redes sociais.

Inserido nesse cenário encontra-se o fenômeno denominado Brainrot, expressão que ganhou maior visibilidade após ser escolhida como palavra do ano de 2024 pelo Dicionário Oxford e que, em seu uso contemporâneo, tem sido associada ao consumo excessivo de conteúdos digitais rápidos e repetitivos. A discussão desse fenômeno torna-se especialmente relevante na infância, considerando que crianças em idade escolar têm acesso cada vez mais

precoce às mídias digitais e que manifestações provenientes de vídeos virais já são observadas no cotidiano escolar (Silva; Soares; Borges Neto, 2025).

A infância constitui um período importante para a aquisição e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e emocionais, sendo marcada por significativa neuroplasticidade. Diante disso, a exposição contínua a conteúdos de rápida sucessão, compostos por imagens, sons e recompensas imediatas, tem despertado preocupações quanto às possíveis repercussões sobre processos.

Como atenção, memória e regulação emocional. Santos et al. (2026) apontam que a busca constante por estímulos rápidos e de fácil acesso pode dificultar o engajamento da criança em atividades que demandam maior tempo de concentração e manutenção do foco. Nessa mesma perspectiva, Frutuoso et al. (2026) discutem possíveis repercussões da exposição precoce e contínua aos estímulos digitais sobre funções executivas, incluindo memória de trabalho, controle inibitório e regulação emocional.

Entretanto, a relação entre tecnologia e desenvolvimento infantil não deve ser compreendida de maneira exclusivamente negativa. Silva, Soares e Borges Neto (2025) ressaltam que, enquanto a exposição excessiva pode estar relacionada a dificuldades no controle da atenção, o uso moderado e mediado dos recursos digitais também pode proporcionar experiências positivas. Dessa forma, a problemática não se limita à presença das tecnologias na infância, mas envolve também a frequência, a forma de consumo e a mediação realizada por adultos, família e escola.

Diante desse cenário, justifica-se a necessidade de ampliar a compreensão acerca das possíveis relações entre o consumo frequente de conteúdos digitais rápidos e o desenvolvimento cognitivo infantil, especialmente no que se refere à atenção e às funções executivas. A própria literatura analisada aponta a existência de lacunas nas pesquisas sobre os efeitos dos estímulos digitais imediatos durante a infância. Assim, o presente estudo propõe discutir o fenômeno Brainrot na infância, considerando os possíveis efeitos do consumo de vídeos curtos sobre a atenção e as funções executivas, bem como a importância do uso consciente e mediado das tecnologias digitais.

2 OBJETIVOS

O presente estudo tem como objetivo analisar o fenômeno Brainrot na infância e suas possíveis relações com a atenção e as funções executivas, considerando os hábitos de consumo de conteúdos digitais rápidos entre crianças e as experiências observadas durante a intervenção educacional realizada em ambiente escolar. Busca-se, ainda, identificar aspectos relacionados ao acesso a dispositivos eletrônicos, ao consumo de conteúdos associados ao Brain Rot e à mediação parental, bem como discutir, à luz da literatura selecionada, possíveis repercussões do consumo excessivo desses conteúdos sobre a atenção sustentada, o controle inibitório e a autorregulação. Pretende-se também refletir sobre a importância de atividades lúdicas sem telas e da participação da família e da escola na promoção de um uso mais consciente e equilibrado das tecnologias digitais na infância.

3 MÉTODO

O estudo foi desenvolvido por meio de uma intervenção educacional realizada com crianças da Escola Municipal Linoca Pires Rebelo, localizada no município de Piripiri-PI. Participou da intervenção uma turma composta por crianças com aproximadamente sete anos de idade. A pesquisa foi desenvolvida a partir de uma abordagem qualitativa e quantitativa, utilizando estratégias de pesquisa-ação, observação direta e aplicação de questionário estruturado. A intervenção foi organizada em duas etapas, realizadas nos dias 22 e 29 de abril de 2026.

A primeira etapa, realizada em 22 de abril de 2026, iniciou-se com a apresentação do projeto e uma abordagem, em linguagem adequada à faixa etária, sobre o fenômeno Brainrot e o consumo de conteúdos digitais. Em seguida, foram desenvolvidas atividades de expressão por meio de desenhos, possibilitando às crianças representar suas percepções e experiências relacionadas à temática. Posteriormente, realizou-se uma gincana composta por brincadeiras lúdicas e percursos com obstáculos, proporcionando experiências que envolveram atenção,

coordenação motora, planejamento e interação social. Ao término das atividades, foram entregues lembranças simbólicas aos participantes como forma de incentivo e agradecimento pela participação.

A segunda etapa, realizada em 29 de abril de 2026, iniciou-se com a retomada da temática apresentada anteriormente. Posteriormente, foi desenvolvida uma atividade com massinha de modelar, com o intuito de estimular a criatividade e proporcionar uma experiência lúdica sem a utilização de dispositivos eletrônicos. Na sequência, foi aplicado um questionário estruturado, elaborado pela equipe responsável pelo projeto e composto por cinco questões objetivas. O instrumento buscou levantar informações acerca do acesso das crianças ao aparelho celular, do consumo de conteúdos relacionados ao Brainrot, da existência de mediação parental sobre esse consumo, da realização de brincadeiras sem a presença de telas e da percepção dos participantes sobre o projeto desenvolvido.

As questões apresentadas às crianças foram: “Você tem aparelho celular?”; “Você assiste a conteúdos sobre Brainrots?”; “Seus pais deixam você assistir a esse tipo de conteúdo à vontade?”; “Você costuma brincar sem a presença de telas?”; e “Você gostou desse projeto?”. As respostas obtidas por meio do questionário foram utilizadas para caracterizar os hábitos de consumo digital relatados pelos participantes e sua percepção acerca da intervenção, sem a finalidade de realizar avaliação clínica ou mensuração direta das funções executivas.

Além da aplicação do questionário, foram propostas atividades para serem realizadas no ambiente familiar, incentivando brincadeiras sem a presença de telas. Também foram distribuídos materiais educativos sobre o fenômeno Brainrot, buscando ampliar a sensibilização das famílias acerca do consumo de conteúdos digitais na infância e da importância da mediação desse uso. A intervenção foi encerrada com um momento de confraternização entre as crianças e a equipe responsável pelo projeto.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A realização das duas etapas da intervenção possibilitou acompanhar a participação das crianças em atividades lúdicas sem o uso de dispositivos eletrônicos e identificar aspectos relacionados aos seus hábitos de consumo digital. Os dados foram obtidos por meio da

observação direta durante as atividades e das respostas ao questionário estruturado aplicado no segundo encontro. Na primeira etapa, realizada em 22 de abril de 2026, foi desenvolvida inicialmente uma atividade de desenho, utilizada como recurso de expressão e aproximação com a temática do projeto. Posteriormente, foram realizadas brincadeiras coletivas e um percurso com obstáculos, envolvendo atenção, coordenação motora, planejamento e interação social. Observou-se boa receptividade às propostas, com participação das crianças nas dinâmicas realizadas. Na segunda etapa, em 29 de abril de 2026, foi realizada uma oficina de modelagem com massinha, que buscou estimular a criatividade e a participação ativa. Durante a atividade, foi possível observar envolvimento, interação entre os participantes e utilização de habilidades motoras e criativas. As propostas foram planejadas como alternativas de experiências presenciais que pudessem ser realizadas sem a dependência de dispositivos digitais.

A escolha de atividades diversificadas esteve relacionada à proposta de oferecer às crianças experiências de interação, movimento e criatividade que não dependessem do uso de telas. Nesse contexto, as atividades realizadas não tiveram como finalidade estabelecer uma oposição entre tecnologia e brincadeira tradicional, mas ampliar as possibilidades de participação durante a intervenção. A utilização de recursos como desenho, brincadeiras coletivas, percurso com obstáculos e modelagem permitiu trabalhar diferentes formas de expressão e interação, proporcionando às crianças momentos de participação ativa em atividades presenciais.

Os dados do questionário complementaram as observações realizadas durante os encontros e permitiram caracterizar alguns hábitos digitais dos participantes. Conforme apresentado na Tabela 1, 67% relataram possuir aparelho celular, enquanto 11% afirmaram assistir a conteúdos relacionados ao Brainrot. Em relação à mediação familiar, 94% informaram não possuir liberdade para assistir a esse tipo de conteúdo sem supervisão dos responsáveis. Além disso, 90% declararam que costumam brincar sem a presença de telas.



Tabela 1 – Hábitos digitais e atividades sem telas entre as crianças participantes

Aspecto investigado	Percentual
Possuem aparelho celular	67%
Assistem a conteúdos de Brainrot	11%
Não possuem liberdade para assistir a esse tipo de conteúdo sem supervisão	94%
Costumam brincar sem a presença de telas	90%

Fonte: Dados obtidos a partir do questionário aplicado durante as intervenções.

Os resultados indicam que o acesso a dispositivos eletrônicos faz parte do cotidiano de uma parcela das crianças, mas esse acesso não corresponde necessariamente ao consumo de conteúdos classificados como Brainrot. A diferença entre os percentuais evidencia a importância de distinguir a posse de um aparelho do tipo de conteúdo acessado e da forma como ocorre sua utilização. Assim, o simples acesso a dispositivos não permite, isoladamente, determinar a existência de consumo excessivo ou possíveis consequências sobre o funcionamento cognitivo e comportamental. Essa compreensão é importante para evitar generalizações, considerando que diferentes formas de utilização das tecnologias podem produzir experiências distintas.

A elevada proporção de crianças que relataram supervisão familiar também se mostra relevante para a compreensão desse contexto. A mediação dos responsáveis pode atuar como um elemento de organização do contato infantil com os conteúdos digitais, especialmente diante de materiais caracterizados pela rapidez e sucessão de estímulos. Borba e Xavier (2022) discutem as particularidades dos vídeos curtos e sua inserção nas práticas cotidianas mediadas pelas tecnologias, destacando a presença desses formatos no modo contemporâneo de interação com os conteúdos digitais. Dessa maneira, torna-se relevante considerar não apenas a existência das telas, mas também o conteúdo acessado, a frequência de exposição e as condições em que esse consumo acontece.

Essa discussão ganha relevância quando relacionada ao desenvolvimento infantil. Santos et al. (2026) apontam possíveis relações entre a exposição frequente a estímulos digitais instantâneos e a dificuldade de permanência em atividades que exigem maior concentração. Frutuoso et al. (2026), por sua vez, discutem possíveis repercussões da exposição contínua a vídeos curtos sobre processos relacionados às funções executivas, como memória de trabalho, controle inibitório e regulação emocional. Essas contribuições ajudam a contextualizar a problemática investigada e permitem compreender por que o consumo frequente de conteúdos rápidos tem sido discutido no campo do desenvolvimento infantil. Entretanto, tais estudos não permitem afirmar que os participantes desta intervenção apresentavam prejuízos decorrentes do consumo digital, uma vez que essas variáveis não foram avaliadas diretamente durante o projeto.

As atividades desenvolvidas também devem ser compreendidas dentro dessa perspectiva. Embora o percurso com obstáculos tenha sido planejado para envolver atenção, planejamento e coordenação motora, e a oficina de massinha tenha favorecido experiências de criatividade e interação, a participação observada nessas situações não constitui uma medida de funcionamento cognitivo. O mesmo ocorre com o questionário, elaborado para identificar hábitos digitais e aspectos relacionados à experiência das crianças durante o projeto. Portanto, os dados obtidos permitem descrever comportamentos e experiências observadas durante a intervenção, mas não estabelecer alterações nas funções executivas, na memória ou na atenção.

Outro elemento importante foi a extensão da proposta para o ambiente familiar. Foram disponibilizadas atividades para serem realizadas em casa e materiais educativos sobre o Brainrot destinados aos responsáveis, buscando ampliar a reflexão sobre o consumo digital e a importância da mediação. Essa estratégia também se relaciona à necessidade de pensar a educação para o uso das tecnologias para além do espaço escolar, envolvendo os diferentes contextos nos quais a criança está inserida. Silva, Soares e Borges Neto (2025), ao abordarem a presença de vídeos virais e Brain Rots no contexto educacional, discutem dificuldades relacionadas à concentração e possibilidades pedagógicas diante dessa realidade. Nesse sentido, a participação da família e a oferta de alternativas de atividades sem telas podem ser compreendidas como estratégias educativas voltadas à conscientização e ao uso mais equilibrado dos recursos digitais.

De modo geral, os resultados evidenciam a presença das tecnologias na realidade das crianças participantes, mas também a permanência de outras formas de brincadeira e interação. A intervenção aproveitou esse contexto para apresentar experiências presenciais, criativas e coletivas, sem propor a eliminação das tecnologias do cotidiano infantil. A discussão desenvolvida a partir dos dados e da literatura reforça, portanto, a importância de considerar a frequência, o conteúdo e a forma de utilização dos recursos digitais, em vez de compreender a tecnologia como necessariamente prejudicial. O objetivo consiste em favorecer um equilíbrio entre as experiências digitais e aquelas que envolvem interação social, movimento, criatividade e participação ativa.

Por fim, é necessário considerar as limitações do estudo. A intervenção foi realizada com uma turma específica, em apenas dois encontros, utilizando observação direta e um questionário objetivo. Dessa forma, os resultados não permitem estabelecer relações de causa e efeito entre o consumo de Brainrot e possíveis alterações cognitivas. Sua principal contribuição está na caracterização de aspectos dos hábitos digitais observados, na promoção de atividades alternativas ao uso de telas e na criação de um espaço de conscientização envolvendo crianças, escola e família. Nesse sentido, a experiência reforça a relevância de estratégias educativas que favoreçam o uso consciente das tecnologias e a valorização de diferentes formas de brincar e interagir durante a infância.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O percurso construído ao longo deste trabalho permitiu olhar para além dos alardes sobre o fenômeno Brainrot, permitindo analisar a conexão entre a infância e a tecnologia com toda a sua profundidade. Em vez de simplesmente culpar as mídias digitais pelo desenvolvimento cognitivo ou encará-las como um perigo iminente à atenção e às habilidades executivas, a experiência com as crianças da Escola Municipal Linoca Pires Rebelo desvendou um quadro multifacetado: os dispositivos eletrônicos estão integrados ao dia a dia dos pequenos, mas, por si só, não anulam sua aptidão para brincar, inventar e estabelecer conexões em tempo real.

As interações diretas demonstraram que, ao serem convidadas a se engajar em atividades manuais, como modelagem, desenho e participação em atividades sem o uso de telas,

as crianças demonstram grande interesse, engajamento e inventividade. Da mesma forma, as informações coletadas reforçaram a importância fundamental do acompanhamento familiar: possuir um smartphone não implica, obrigatoriamente, o consumo de conteúdos rápidos e sem critério ou orientação. A distinção entre um uso prejudicial e uma experiência digital equilibrada reside na maneira como os dispositivos são utilizados, na frequência de acesso e na qualidade das experiências oferecidas.

É importante notar que a intervenção realizada, devido à sua natureza específica e focada na qualidade, não teve como objetivo identificar deficiências cognitivas nem estabelecer nexos diretos de causa e consequência. Contudo, sua maior contribuição foi semear a consciência e abrir novas perspectivas. Ao promover um diálogo inclusivo entre alunos, professores e pais, o projeto reforçou que a solução para os excessos do universo online não reside no afastamento ou na proibição severa, mas sim na ampliação das oportunidades de experiências concretas.

Em suma, educar na era digital exige afeto, presença e equilíbrio. Assegurar que as crianças continuem a se movimentar, planejar, criar e se relacionar face a face é a abordagem mais eficaz para resguardar a atenção e o bem-estar emocional na infância, permitindo que a tecnologia seja um recurso de suporte, e não o foco principal da vida da criança.

REFERÊNCIAS

BORBA, Marcelo de Carvalho; XAVIER, José Fábio. Vídeos curtos na perspectiva dos seres-humanos-com-mídias e da Teoria da Atividade. *Intermaths*, v. 3, n. 2, p. 1-14, 2022.

FRUTUOZO, Augusto Guilherme Teixeira et al. A neurociência e a atenção na era digital: o impacto de vídeos curtos no cérebro infantil. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação – REASE*, São Paulo, v. 12, n. 7, 2026.

SANTOS, Anna Kelly Souza et al. Estímulos digitais instantâneos e neuroplasticidade infantil: impactos do uso excessivo de vídeos curtos no desenvolvimento da criança. *Revista Ilustração*, Santo Ângelo, v. 7, n. 4, p. 341-357, 2026.



**XVII Semana
Científica do
UniChrisfapi**

RESILÊNCIA E SAÚDE MENTAL NA FORMAÇÃO ACADÊMICA E PROFISSIONAL



Unichrisfapi
CENTRO UNIVERSITÁRIO CHRISFAPI

SILVA, Francisca Vânia dos Santos; SOARES, Raianny Lima; BORGES NETO, Hermínio. Vídeos virais e Brain Rots: a dificuldade de concentração em sala de aula e as possibilidades pedagógicas. Trabalho apresentado no XVIII Simpósio Nacional da ABCiber – Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura, Faculdade Cásper Líbero, 11-13 nov. 2025.