



Encontro Nacional de Pesquisadoras
e Pesquisadores em Serviço Social

10 a 14 de dezembro de 2024
ISSN 2965-2499

Relações de classe e raça-etnia:
desafios a uma formação profissional
emancipatória no Serviço Social

Eixo temático: Serviço Social, geração e classes sociais

Sub-eixo: Infância

**DESENHO INFANTIL, USO DE TELAS E MÍDIAS DIGITAIS: PERCEPÇÕES DE ESTUDANTES
DE UMA ESCOLA DE ENSINO FUNDAMENTAL EM BELÉM-PA.**

ANA KUELVIA BARRADAS BARROSO DE JESUS¹

LAINÉ DO NASCIMENTO PEREIRA DE OLIVEIRA²

DANIELLI DA SILVA CECIM³

RESUMO

O uso de telas e mídias sociais por crianças e adolescentes se tornou um tema relevante a ser debatido. Este artigo analisa os riscos e benefícios dessa prática e, reflete, sobre a importância de uma educação digital. O texto é resultado de atividades extensionistas realizadas com crianças e adolescentes de uma instituição de ensino pública do município de Belém-PA.

Palavras-chave: Crianças. Uso excessivo de telas. Extensão universitária. PIA.

ABSTRACT

The use of screens and social media by children and adolescents has become a relevant topic to be debated. This article analyzes the risks and benefits of this practice and reflects on the importance of digital education. The text is the result of extension activities carried out with children and adolescents from a public educational institution in the city of Belém-PA.

Keywords: Children. Excessive use of screens. University extension. PIA

1 INTRODUÇÃO

Em um mundo cada vez mais digitalizado, o uso de telas tem se tornado mais frequente, moldando a forma como interagimos, aprendemos e nos divertimos. Para as crianças, essa imersão no mundo virtual representa um universo de possibilidades, mas também de desafios. Conforme a Resolução Nº. 245/2024 do Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente (CONANDA), as tecnologias digitais são vitais no mundo atual e proporcionam

¹ Universidade Federal do Pará

² Universidade Federal do Pará

³ Universidade Federal do Pará

oportunidades para a efetivação dos direitos de crianças e adolescentes, mas também possuem fatores de risco, podendo expor estes sujeitos a violências.

Nesse contexto, surge a necessidade de compreendermos as nuances do uso das telas na infância, buscando um equilíbrio entre seus benefícios e seus potenciais riscos. Este texto se propõe a explorar essa complexa relação, lançando luz sobre os impactos do uso excessivo das telas na saúde física, mental e social das crianças e o potencial positivo das tecnologias digitais quando utilizadas de forma consciente e responsável.

2 USO DE TELAS E MÍDIAS SOCIAIS POR CRIANÇAS E ADOLESCENTES: RISCOS E BENEFÍCIOS

Nas primeiras décadas do século XXI, com os avanços tecnológicos, principalmente na área da informática e robótica, observa-se uma mudança na forma de se comunicar, trabalhar, estudar, brincar, etc. Assim, se outrora o uso de telas ficava restrito à televisão, que perdeu parte de sua relevância na década de 1970, com a evolução das telecomunicações no Brasil (Fascina, 2012), na contemporaneidade as telas evoluíram significativamente, alcançando diversos formatos e dispositivos, cada vez mais tecnológicos e modernos (Nobre et al., 2019).

Atualmente, há uma variedade de dispositivos, muitos deles móveis, que permitem assistir a diversos conteúdos, desde programas tradicionais de televisão até filmes e séries interativas. Além disso, redes sociais como *Instagram*, *Facebook* e *YouTube* possibilitam a interação em tempo real com nichos de pessoas que compartilham os mesmos interesses, o que contribui para o uso excessivo dessas plataformas das quais oferecem um ambiente fértil.

Neste âmbito, o ambiente digital oferece a crianças e adolescentes uma vasta gama de experiências virtuais, desde videogames que estimulam diversas atividades até interações com outras pessoas por meio de avatares e a formação de relacionamentos em condições de igualdade através das mídias sociais (Abreu; Eisenstein; Estefenon, 2013).

Destaca-se, contudo, que a utilização de telas e mídias digitais por crianças e adolescentes pode gerar o acesso a conteúdos não indicados a estes sujeitos, bem como o contato com pessoas e grupos que podem os expor a situações de risco pessoal e social. Segundo Grillo et al. (2023) muitos profissionais tem notado que adolescentes vem buscando

acesso a grupos na internet que oferecem *likes*, mas que, por trás, apresentavam perigos através de desafios diários que colocavam a vida em risco, como o conhecido caso do grupo "Baleia Azul".

Acrescenta-se, ainda, a ocorrência de uma distração passiva em decorrência do uso excessivo de telas ao substituir atividades ao ar-livre, brincadeiras ativas, etc. Segundo Abreu, Eisenstein e Estefenon (2013) durante a adolescência estes sujeitos estão mais envolvidos com telefones móveis, jogos online e mídias sociais, ocasionando preocupação quanto ao seu uso excessivo.

Conforme Grillo et al. (2023), o uso excessivo de telas por crianças e adolescentes pode prejudicar o desenvolvimento cognitivos desses sujeitos e, ainda, o aumento da dificuldade para o estabelecimento de relações interpessoais. Nobre (2019) corrobora com esse debate ao afirmar que na infância os fatores mais relevantes que acompanham o desenvolvimento das crianças são suas modificações biológicas e psicossociais, que permitem aquisições importantes nos domínios motor, afetivo, social e cognitivo, o que pode ser comprometido com a alta exposição às telas.

Ao refletir sobre as consequências do uso de telas, Grillo et al. (2023) aponta que o uso excessivo de dispositivos eletrônicos pode causar efeitos negativos no desenvolvimento cerebral devido à diminuição da interação entre pais e filhos. Essa interação é crucial para o desenvolvimento adequado na faixa etária (Bozzolo et al., 2022 apud Grillo et al., 2023). Além disso, as redes sociais estão intimamente correlacionadas com esses efeitos, pois o uso excessivo delas na adolescência pode gerar comportamentos autodepreciativos, o que ocorre devido à curiosidade e impulsividade mais acentuadas nessa faixa etária, além do processo de construção da maturidade emocional (Grillo et al., 2023).

Segundo a American Academy of Pediatrics, o tempo recomendado para exposição de crianças a telas, com conteúdos educativos e adequados à faixa etária, não pode ultrapassar 02 (duas) horas por dia, pois, o tempo excessivo é considerado um fator de risco, estando relacionado a casos obesidade, pressão arterial elevada e problemas relacionados à saúde mental de crianças e adolescentes (Nobre et al., 2019).

Quanto ao uso de telas e mídias sociais por crianças e adolescentes no Brasil, a pesquisa TIC Kids Online (2023), realizada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), revelou que 95% das crianças e adolescentes brasileiros, entre 9 e 17 anos, estão conectados à internet. Houve, ainda, um aumento do número de crianças que tem seu primeiro acesso à internet nos primeiros anos de vida (até os 06 anos), passando de 11% no ano de 2015 para 24% em 2020

(CGI.br, 2023). Estes dados mostram o aumento significativo quanto ao uso da internet e de *smartphones* por crianças e adolescentes, representando 25 milhões de pessoas.

O UNICEF (2023) também constatou o aumento do percentual de crianças e adolescentes que acessaram a internet em casa no período de 2017 a 2020, passando de 67,9% para 86,6%. A pesquisa também aponta que, apesar da melhoria no acesso ao longo da última década, pessoas negras e indígenas tem acesso mais restrito à internet em comparação com pessoas brancas e amarelas, o que evidencia a disparidade racial no acesso à informação no território brasileiro.

Neste viés, é válido destacar que a utilização de telas associada a internet pode representar um importante instrumento de acesso à informação e de conexão com pessoas diferentes, possibilitando assim a compreensão de outras dinâmicas de vida e o respeito a essa diversidade. Assim, sua utilização por crianças e adolescentes não deve ser eliminada e sim utilizada de forma consciente, seguindo as recomendações de tempo de uso. É o excesso do uso de telas que deve ser evitado!

À vista disso, a Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) contribuiu para a elaboração de recomendações quanto ao uso de telas por crianças e adolescentes. Dentre as diversas indicações colocadas destacam-se: Evitar o uso de telas por crianças até dois anos de idade; limitar o tempo de exposição a, no máximo, uma hora diária para crianças entre dois e cinco anos de idade, assim como o limitar o uso por crianças entre seis e dez anos a uma ou duas horas diárias, sempre com a supervisão (Sociedade Brasileira de Pediatria, 2020). Para adolescentes de 11 a 18 anos, é recomendada a supervisão de um adulto para evitar longas sessões de jogos durante a noite e desconectar uma a duas horas antes de dormir, além disso, é sugerido que tanto crianças quanto adolescentes participem de atividades diárias alternativas, como esportes e exercícios ao ar livre, preferencialmente em contato com a natureza, e evitem o uso de telas durante as refeições (idem).

Assim, vê-se a necessidade de reivindicar ações e políticas que garantam uma educação digital frente ao aumento do uso de telas por crianças e adolescentes, objetivando a proteção integral desses sujeitos e seu pleno desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, conforme disposto no Art. 3º do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA).

Ressalta-se que, ao falar em educação digital, é necessário enxergar as mídias, as redes sociais e os jogos interativos como mecanismos de interação humana, que possuem tanto aspectos positivos quanto negativos. Dessa maneira, ao repensar o uso das mídias como uma



Encontro Nacional de Pesquisadoras
e Pesquisadores em Serviço Social

10 a 14 de dezembro de 2024
ISSN 2965-2499

Relações de classe e raça-etnia:
desafios a uma formação profissional
emancipatória no Serviço Social

realidade quase “onipresente” no mundo e basear as decisões em evidências científicas sobre como o uso das mídias influencia o desenvolvimento das crianças e sua saúde física, mental e social, é necessário manejá-las de forma a maximizar os benefícios e minimizar os danos (Abreu; Eisenstein; Estefenon, 2013).

3 EDUCAÇÃO DIGITAL: A EXPERIÊNCIA DO PROJETO INFÂNCIA EM TELA

O Projeto de extensão Infância em Tela (PIT), compreendendo a importância da promoção de atividades que possibilite a reflexão de crianças e adolescentes sobre o uso abusivo de telas e suas consequências, realizou duas sessões de cine-debate com duas turmas de ensino fundamental (quarto e quinto ano) de uma escola pública do município de Belém, Estado do Pará. As atividades ocorreram em dezembro de 2023, com 46 (quarenta e seis) criança/adolescentes na faixa etária de 09 a 12 anos.

A execução de cada atividade foi composta por 04 (quatro) etapas. Na primeira etapa foi realizada a apresentação da equipe responsável pelo cine-debate (uma assistente social e dois estudantes do curso de Serviço Social). Na segunda etapa foi exibido o vídeo “O uso responsável da tecnologia/primeiro celular, Cyberbullying, Fake News e Privacidade Online”¹ (2021). O vídeo reflete sobre o uso das telas, abordando seus benefícios e malefícios, indicando, ainda, estratégias para crianças e adolescentes utilizarem as telas e as tecnologias disponibilizadas pela mesma (internet e redes sociais) de forma responsável.

Após o vídeo, a equipe do Projeto, deu início a terceira etapa da atividade: uma exposição dialogada onde foram apresentados os riscos e prejuízos do uso inadequado das telas, a importância de controlar o tempo de uso dos aparelhos eletrônicos, e os benefícios que podem ter a partir do uso adequado desses equipamentos. Durante a atividade a maioria das crianças referiu possuir smartphone ou utilizar o aparelho dos responsáveis. As principais atividades realizadas foram: utilização de jogos online e acesso a redes sociais (PIA, 2024).

Quanto aos prejuízos à saúde, os estudantes deram exemplos de como a vida de uma criança pode ser afetada com o uso abusivo das telas: “na minha rua tem um menino que está usando óculos, porque usava muito o celular para jogar *FreeFire*”², “a gente não dorme direito”, “passa o dia com sono”, etc. (PIA, 2024).

¹ Disponível na plataforma *YouTube* pelo link: <https://www.youtube.com/watch?v=SolpR-kbRcA>.

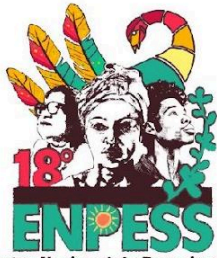
² *FreeFire* é um jogo de tiro e sobrevivência mundialmente famoso disponível para celular. Cada partida dura cerca de 10 minutos, colocando o participante para enfrentar virtualmente 49 competidores. O que exige máxima atenção e introspecção do jogador.

No decorrer do debate uma das crianças verbalizou passar quase 24 (vinte e quatro) horas do seu dia no aparelho celular, a tal maneira de dormir e acordar com o aparelho em suas mãos e explicar que sentia muito sono no dia seguinte e não gostaria de vim para aula (PIA, 2024), o que evidencia o uso abusivo das telas por parte desse estudante.

Na quarta e última etapa foi solicitado para as crianças e adolescentes que expressassem o que entenderam sobre o tema abordado, o que poderia ser realizado por meio de desenhos ou da linguagem escrita. A utilização do desenho com crianças é uma grande ferramenta de comunicação aos olhos sensíveis de um profissional, pois possibilita que estes sujeitos consigam compartilhar as representações sobre a sua realidade, seja de forma individual ou na vivência coletiva (Gobbi, 2012).

Diante disso, pode-se dizer que a comunicação e os desenhos de uma criança apresentam vários significados e devem ser interpretados por meio da escuta da voz da criança, que muitas vezes é silenciada. Para Sarmento (2011) ouvir a criança é fundamental para a compreensão de suas perspectivas, experiências e necessidades, sendo este um sujeito concreto. É um convite para esse “ato sinestésico de apreensão de uma realidade que tanto nos encanta como por vezes nos deixa perplexos, face ao modo frequentemente inesperado com que o real surge transfigurado pelos traços inscritos no papel” (Sarmento, 2011, p.20).

No que concerne a percepção das crianças sobre o uso de telas e mídias sociais, representado por meio dos desenhos realizados durante a atividade, verificou-se que a maioria dos estudantes desenhou aparelhos celulares e deu ênfase ao tempo de uso de Tela, conforme visualizado na Figura 01 e Figura 02, abaixo:

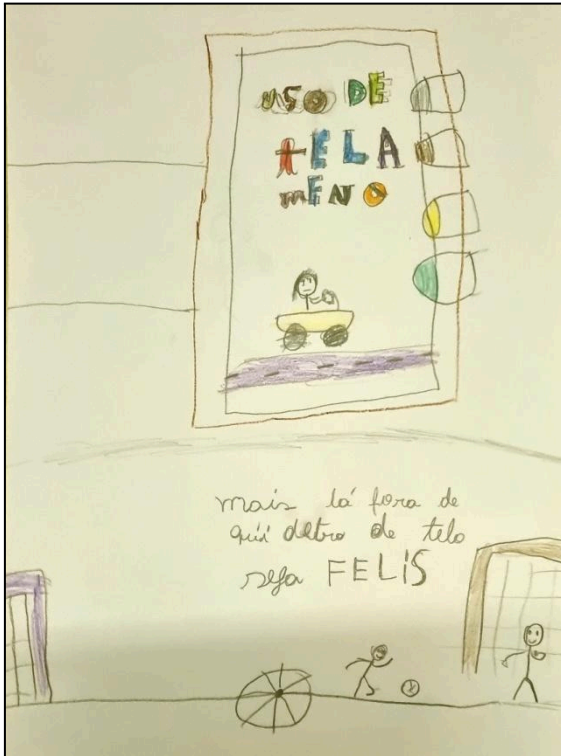


Encontro Nacional de Pesquisadoras
e Pesquisadores em Serviço Social

10 a 14 de dezembro de 2024
ISSN 2965-2499

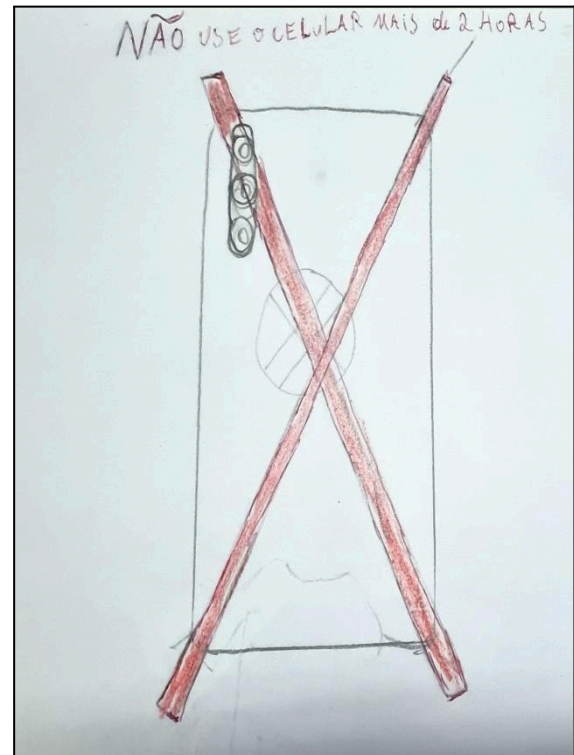
Relações de classe e raça-etnia:
desafios a uma formação profissional
emancipatória no Serviço Social

Figura 01 – Desenho Uso de telas



Fonte: Projeto Infância em Tela, 2023.

Figura 02 – Desenho sobre Tempo de Tela

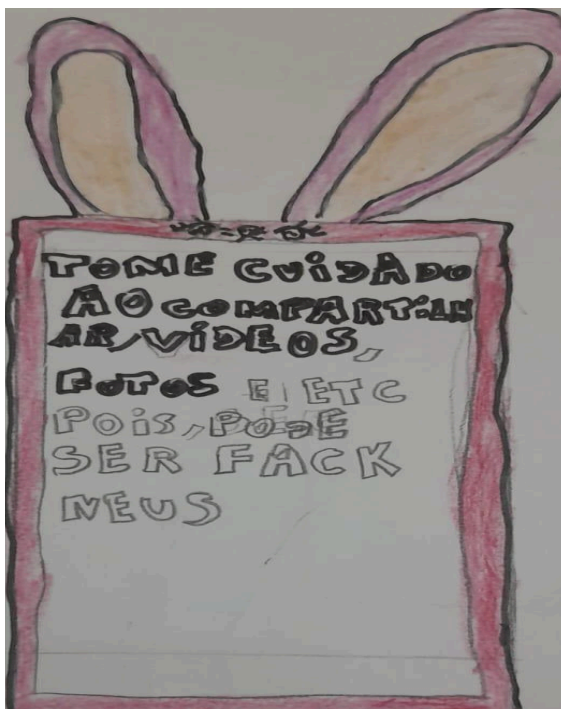


Fonte: Projeto Infância em Tela, 2023.

Na Figura 01 a criança desenhou um celular e escreveu: “uso de tela menos: mais lá fora ‘qui’ dentro da tela. Seja ‘felis’”. Observa-se ainda na imagem o desenho de duas pessoas jogando futebol, dando destaque para o uso moderado das telas e a realização de atividades esportivas como práticas alternativas. Já na Figura 02 a criança desenhou um celular e escreveu “não use o celular mais de 2 horas”. Este tempo mencionado é o tempo máximo diário recomendado pela Sociedade Brasileira de Pediatria para o uso de telas na faixa etária das crianças participantes da atividade, tempo este informado pela equipe do PIT durante a sessão.

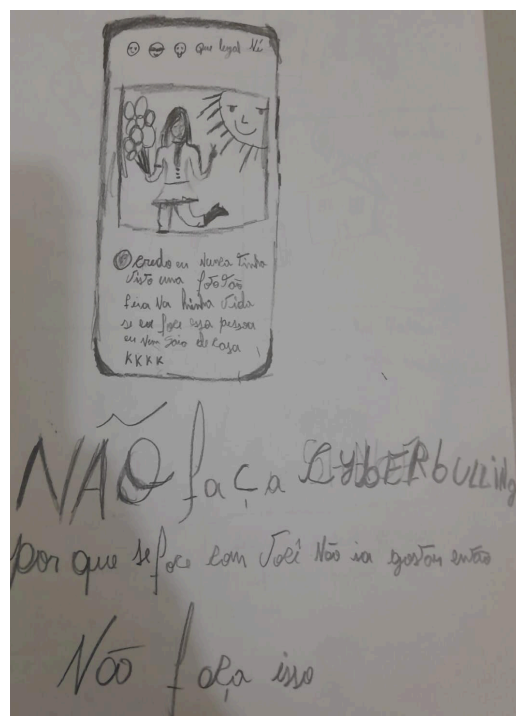
Os estudantes participantes também refletiram, no decorrer da atividade, sobre temas como *fake news* e *cyberbullying*, como observado na Figura 03 e Figura 04, a seguir:

Figura 03 – Desenho sobre fake news



Fonte: Projeto Infância em Tela, 2023

Figura 04 – Desenho acerca do cyberbullying

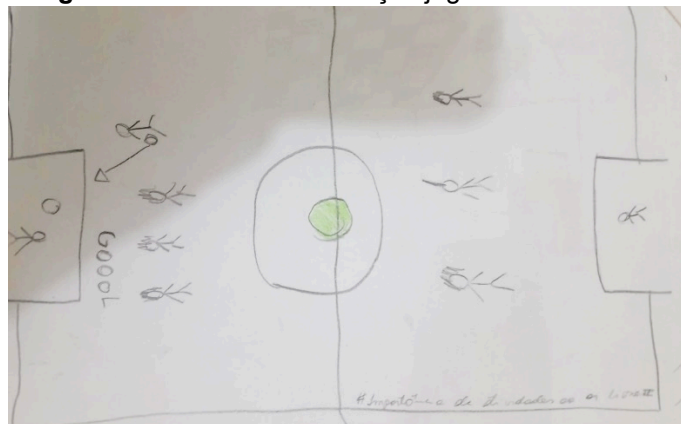


Fonte: Projeto Infância em Tela, 2023

Verifica-se nas Figuras 3 que a criança desenhando um celular e escreveu dentro do mesmo a seguinte mensagem “tome cuidado ao compartilhar vídeos, fotos e etc. pois, pode ser fake ‘neus’”, alertando sobre a importância de verificar a informação antes de ser compartilhada, o que foi abordado no vídeo exibido durante a atividade e enfatizado pela equipe. Já na Figura 4 a estudante desenhando um celular onde simula uma situação de cyberbullying e escreve a frase abaixo do desenho “Não faça cyberbullying porque se fosse com você não ia gostar então não faça isso”. No total, 14 (quatorze) crianças participantes da atividade desenharam e/ou escreveram mensagens alertando sobre fake news, principalmente a partir da elaboração de uma situação hipotética, e 04 (quatro) refletiram sobre cyberbullying, o que demonstra que os estudantes compreenderam o tema abordado e podem colocar em prática atitudes de proteção durante o acesso a telas e mídias sociais. Além disso, é possível observar que as crianças e adolescentes apropriam-se, ressignificam e recriam elementos da cultura de forma ativa, construindo sua própria cultura e demonstrando a diversidade que elas possuem ao adentrar em vários segmentos, sejam eles reais ou virtuais de forma significativa.

Durante as atividades algumas crianças verbalizaram, ainda, sobre o impacto das telas em suas vidas e citaram atividades que podem ser realizadas por eles fora do âmbito virtual: “pode jogar futebol”, “queimada”, “pega-pega” (PIA, 2024), reforçando as recomendações da Sociedade Brasileira de Pediatria (2020), que pontuou ser essencial promover o bem-estar de crianças e adolescentes, incentivando práticas mais saudáveis para prevenir possíveis problemas de saúde relacionados ao uso excessivo de telas. Coaduna ainda com o Artigo 6º, §2º da Resolução Nº. 245/2024 do Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente (CONANDA) que dispõe: “o uso de equipamentos e plataformas digitais não deve ser prejudicial, tampouco substituir ou restringir as interações pessoais entre crianças e adolescentes, familiares, cuidadores e a comunidade em geral” (CONANDA, 2024). Tal fato fica evidente na Figura 03, onde uma criança desenhou o que gosta de fazer quando não está acessando as telas:

Figura 5 – Desenho de crianças jogando futebol



Fonte: Projeto Infância em Tela, 2023.

Observa-se na Figura 5 o desenho de uma quadra de esportes, onde o estudante e seus amigos estão jogando futebol. Durante a elaboração do desenho o estudante em questão verbalizou que essa quadra fica localizada próxima a sua residência e que costuma utilizá-la com seus amigos em algumas tardes, no contraturno escolar. Essa imagem evidencia a importância do estímulo a atividades de esporte e lazer, o que se faz, necessariamente, por meio da implementação de locais onde estas atividades possam ser realizadas. Sabe-se que,



Encontro Nacional de Pesquisadoras
e Pesquisadores em Serviço Social

10 a 14 de dezembro de 2024
ISSN 2965-2499

Relações de classe e raça-etnia:
desafios a uma formação profissional
emancipatória no Serviço Social

historicamente, os bairros periféricos possuem poucas opções de espaço para práticas esportivas e de lazer, realidade esta que necessita ser modificada para que o direito ao esporte, ao lazer, à cultura, à convivência familiar e comunitária, entre outros, dispostos no Art. 4º do Estatuto da Criança e do adolescente (ECA, 1990) sejam efetivados.

4 CONCLUSÃO

O uso das telas por parte do público infantojuvenil pode trazer prejuízos à saúde destes, se usado de forma excessiva e sem supervisão, contudo sua utilização também apresenta aspectos positivos que não devem ser omitidos. Assim a questão é buscar a realização de boas práticas, que maximizem os aspectos positivos e diminuam os efeitos negativos. Reforçando a realização de atividades esportivas e de lazer.

O Projeto Infância em Tela tem buscado debater sobre o tema com crianças, adolescentes e operadores de direitos, dando ênfase na importância de garantir espaços que garantam o direito ao esporte, ao lazer e à convivência familiar e comunitária. Compreende-se que, em muitas situações, principalmente para famílias em situação de vulnerabilidade socioeconômica, o uso de telas acaba por ser uma alternativa diante da ausência de espaços públicos coletivos ou mesmo de uma rede de apoio. Tal realidade não pode ser negligenciada ao se debater o uso de telas por crianças e adolescentes, com risco de incorrer em práticas de culpabilização da família e, em especial, de mulheres que historicamente vem sendo colocadas no papel de cuidadas a crianças e adolescentes.

Em suma, é necessário desvendar a realidade nas palavras de Netto (2009), o que é realizado através da análise crítica e da compreensão profunda dos contextos sociais, possibilitando ao profissional atuar de forma eficaz e transformadora, e contribuindo para a implementação de políticas públicas efetivas (Netto, 2009).

REFERÊNCIAS

ABREU, C.N.; EISENSTEIN, E.; ESTEFENON, S.G. *Vivendo esse mundo digital: impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais*. 2013. **Artes Médicas**, Porto Alegre.

BRASIL. Lei 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, 16 jul. 1990.



Encontro Nacional de Pesquisadoras
e Pesquisadores em Serviço Social

10 a 14 de dezembro de 2024
ISSN 2965-2499

Relações de classe e raça-etnia:
desafios a uma formação profissional
emancipatória no Serviço Social

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL – CGI.br. **Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil**. São Paulo, 2023. Disponível em: https://cetic.br/media/docs/publicacoes/1/20230825142135/tic_kids_online_2022_livro_eletronico.pdf. Acesso: 03 jun. 2024.

CONSELHO NACIONAL DOS DIREITOS DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE – CONANDA. **Resolução Nº. 245**, de 5 de abril de 2024. Dispõe sobre os direitos de crianças e adolescentes e ambiente digital. Disponível em: <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/resolucao-n-245-de-5-de-abril-de-2024-552695799>. Acesso: 17 jun. 2024.

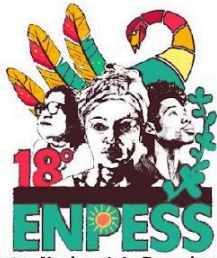
FASCINA, A. (2012). De Alexandre Graham Bell à Anatel. **Pensamento & Realidade**, v. 11. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/pensamentorealidade/issue/view/581>. Acesso: 06 jul. 2024.

GOBBI, M. Desenho Infantil e Oralidade. In: FARIA, A. L.; DERMATINI, Z.; PRADO, P. (Org.). **Por uma cultura da infância: metodologia de pesquisa com criança**. Campinas: Autores Associados, 2012.

GRILLO, G. et al. Impacto do uso excessivo de multtelas no comportamento e saúde mental de crianças e adolescentes. **Revista Brasileira de Saúde**. v. 6, n. 2, mar./abr, 2023. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BJHR/article/view/58634>. Acesso: 03 jun. 2024.

NETTO, J. P. **Desvendando a realidade**: fundamentos da intervenção social. Cortez Editora, 2009.

NOBRE, J. et. al. Fatores determinantes no tempo de tela de crianças na primeira Infância. **Revista Ciência e Saúde Coletiva**. Março, 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/csc/a/GmStpKgyqGTtLwgCdQx8NMR/>. Acesso: 03 jun. 2024.



Encontro Nacional de Pesquisadoras
e Pesquisadores em Serviço Social

10 a 14 de dezembro de 2024
ISSN 2965-2499

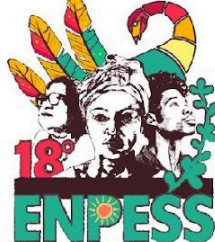
Relações de classe e raça-etnia:
desafios a uma formação profissional
emancipatória no Serviço Social

PROGRAMA INFÂNCIA E ADOLESCÊNCIA - PIA. **Relatório do Projeto infância em tela na universidade e na comunidade de 2023**. Belém, 2024.

SARMENTO, M. J. Conhecer a infância: os desenhos das crianças como produções simbólicas. In: MARTINS FILHO, A. J.; PRADO, P. D. (Org.). **Das Pesquisas com Crianças à Complexidade da Infância**. Campinas: Autores Associados, 2011.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA - SBP. **SBP atualiza recomendações sobre saúde de crianças e adolescentes na era digital**. 2020. Disponível em: <https://www.sbp.com.br/imprensa/detalhe/nid/sbp-atualiza-recomendacoes-sobre-saude-de-criancas-e-adolescentes-na-era-digital/>. Acesso em: abr. 2024.

UNICEF. **As múltiplas dimensões da pobreza na Infância e Adolescência no Brasil**. Brasil, fevereiro de 2023. Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/relatorios/as-multiplas-dimensoes-da-pobreza-na-infancia-e-na-adolescencia-no-brasil>. Acesso: 17 jun. 2024.



**Encontro Nacional de Pesquisadoras
e Pesquisadores em Serviço Social**

10 a 14 de dezembro de 2024
ISSN 2965-2499

**Relações de classe e raça-etnia:
desafios a uma formação profissional
emancipatória no Serviço Social**