



Artigo Periódico publicado em: Escola Brasileira de Psicanálise Freudiana - EBPF

Estudos de Psicanálise | Limeira-SP | N. 65 | p. 11 | setembro/2026

RESUMO: Este artigo analisa de que maneira o uso excessivo de telas pode participar do desenvolvimento emocional infantil, articulando contribuições da psicanálise, das neurociências e da psicologia do desenvolvimento. Por meio de revisão narrativa e interdisciplinar, discutem-se as relações entre exposição digital, neurodesenvolvimento, atenção, funções executivas, regulação emocional, simbolização e brincar. Estudos recentes apontam associações entre determinados padrões de uso de telas e dificuldades na linguagem, no controle inibitório, na sustentação da atenção e na regulação dos afetos. Entretanto, tais efeitos não são uniformes nem permitem estabelecer causalidade direta, pois variam conforme a idade da criança, o tempo de exposição, o conteúdo acessado, o uso compartilhado, a mediação dos cuidadores e as experiências presenciais substituídas. À luz de Freud e Winnicott, compreende-se o brincar como espaço privilegiado para a elaboração de conflitos, a transformação da experiência em representação e a integração da personalidade. Conclui-se que o problema não reside na presença isolada da tecnologia, mas em sua utilização como regulador predominante das emoções e na consequente redução das experiências de vínculo, linguagem, movimento, espera e brincadeira livre. Defende-se, portanto, uma orientação não culpabilizante, baseada na mediação adulta, na proteção do sono e das interações familiares e na preservação das condições necessárias à criatividade e à simbolização.

Palavras-chave: Tempo de Tela; Desenvolvimento Emocional Infantil; Neurodesenvolvimento; Funções Executivas; Atenção; Simbolização; Brincar

Aprovado pelo comitê de ensino-pesquisa em: 13 de setembro de 2026

O EXCESSO DE TELAS ESTÁ MUDANDO O DESENVOLVIMENTO EMOCIONAL DAS CRIANÇAS?

Dr. Richard Munhoz

Publicado em: EBPF

01 de outubro de 2026



INTRODUÇÃO

A infância contemporânea acontece em um ambiente saturado por telas. Televisores permanecem ligados ao fundo das interações familiares; celulares acompanham refeições, deslocamentos e momentos de espera; vídeos curtos, jogos e plataformas de transmissão disputam a atenção desde os primeiros anos de vida. Perguntar se esse cenário está mudando o desenvolvimento emocional das crianças exige, porém, mais precisão do que a oposição entre “tecnologia boa” e “tecnologia ruim”. Tela é uma categoria ampla: inclui videochamada com um avô, desenho assistido passivamente, jogo compartilhado, atividade escolar e fluxo algorítmico infinito. Seus efeitos dependem da idade, do conteúdo, da duração, do horário, do desenho persuasivo da plataforma, da participação do adulto e, sobretudo, das experiências que o uso desloca.

O desenvolvimento emocional não decorre de estimulação cerebral isolada. Ele se organiza no encontro entre maturação neurobiológica e ambiente: no olhar que responde, na palavra que nomeia, na espera que pode ser tolerada, no corpo que explora, no conflito vivido com outros e no brincar que transforma experiência em representação. Sob esse prisma, o problema decisivo não é apenas o que a criança vê, mas o que deixa de acontecer quando a tela se torna regulador dominante de tédio, choro, alimentação ou vínculo.

A literatura científica identifica associações entre exposição elevada ou contextos desfavoráveis de uso e dificuldades de linguagem, atenção, funções executivas, sono e regulação emocional. Ao mesmo tempo, os efeitos médios são heterogêneos, muitos estudos são observacionais e não autorizam afirmar que a tela, sozinha, produza um destino psíquico. Condições socioeconômicas, saúde mental parental, temperamento infantil e padrões familiares podem influenciar simultaneamente uso e desfechos. Este artigo propõe, portanto, uma leitura não determinista: a tecnologia pode oferecer aprendizagem, comunicação e prazer compartilhado, mas o excesso — entendido como uso que invade funções do cuidado e empobrece experiências estruturantes — pode alterar trajetórias do desenvolvimento.

METODOLOGIA



Realizou-se revisão narrativa, de caráter qualitativo e interdisciplinar, articulando literatura psicanalítica clássica e contemporânea a estudos de neurodesenvolvimento, psicologia do desenvolvimento e saúde pública. A busca conceitual concentrou-se nos descritores tempo de tela, mídias digitais, desenvolvimento infantil, funções executivas, atenção, regulação emocional, brincar. Foram priorizados documentos institucionais, revisões sistemáticas, metanálises e estudos longitudinais publicados até 2026, além de obras de Freud e Winnicott pertinentes à simbolização e ao brincar.

A revisão narrativa foi escolhida porque a pergunta envolve constructos que não são equivalentes entre si e demanda integração teórica, não estimativa de um único efeito. A seleção considerou relevância para crianças, clareza da medida de exposição e qualidade do desenho. Como limites, registram-se a diversidade de definições de “tempo de tela”, a predominância de autorrelatos dos cuidadores, a rápida transformação das plataformas e a impossibilidade de inferir causalidade a partir de associações transversais. A síntese distingue quantidade, conteúdo, contexto e função relacional do uso.

JUSTIFICATIVA

O tema é clínica e socialmente urgente porque a conectividade infantil se tornou estrutural. Na TIC Kids¹ Online Brasil 2024, 95% dos usuários de Internet de 9 a 17 anos acessavam a rede ao menos diariamente e 85% o faziam mais de uma vez por dia (CGI.br, 2025). Esses indicadores não medem, por si, “excesso” nem incluem a primeira infância; demonstram, contudo, que o ambiente digital já integra o cotidiano da quase totalidade desse grupo. Em 2025, a pesquisa estimou acesso praticamente universal entre adolescentes e mostrou uso diário frequente de WhatsApp, YouTube, Instagram e TikTok, com variações importantes por idade (CGI.br, 2026).

No cenário internacional, uma metanálise com dados de 33 países estimou que apenas 24,7% das crianças menores de dois anos atendiam à orientação de evitar telas e 35,6% das crianças de dois a cinco anos permaneciam dentro do limite de uma hora

¹ A TIC Kids Online Brasil é uma pesquisa realizada pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), vinculado ao Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br). O estudo produz indicadores sobre o acesso, o uso, as oportunidades e os riscos relacionados à participação de crianças e adolescentes de 9 a 17 anos no ambiente digital brasileiro. A edição de 2024 também entrevistou pais ou responsáveis para investigar práticas de acompanhamento e mediação do uso da Internet.



diária (MCARTHUR et al., 2022). Nos Estados Unidos, levantamento nacional realizado entre 2021 e 2023 encontrou quatro horas ou mais de uso diário, fora do trabalho escolar, em 50,4% dos adolescentes de 12 a 17 anos (ZABLOTSKY; NG, 2024). Embora faixas etárias e instrumentos sejam distintos, o conjunto revela um descompasso entre recomendações sanitárias e práticas cotidianas.

A relevância psicanalítica reside em interrogar o lugar funcional da tela. Quando ela auxilia uma troca, pode integrar-se ao campo cultural. Quando elimina sistematicamente espera, ausência, conversa e brincadeira, pode reduzir ocasiões em que a criança elabora tensão, cria símbolos e reconhece a alteridade. A pergunta, assim, deixa de ser apenas “quantas horas?” e passa a incluir “para quê?”, “com quem?”, “em qual momento?” e “no lugar de quê?”.

OBJETIVO GERAL

Analisar de que modo o uso excessivo e os contextos de exposição a telas podem participar do desenvolvimento emocional infantil, articulando achados sobre neurodesenvolvimento, funções executivas e atenção aos processos de simbolização e brincar.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diferenciar tempo de tela, qualidade do conteúdo e contexto relacional;
- Examinar associações entre exposição digital, atenção, controle inibitório, memória de trabalho e flexibilidade cognitiva;
- Discutir o uso de dispositivos como reguladores externos de emoções;
- Compreender o brincar como espaço de simbolização e integração do self;
- Identificar fatores de risco e proteção, com ênfase na mediação adulta;
- Propor critérios clínicos e preventivos que evitem tanto o alarmismo quanto a banalização.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA



O neurodesenvolvimento é um processo dependente de experiência. Nos primeiros anos, redes neurais passam por intensa formação, especialização e poda sináptica; sono, movimento, linguagem, reciprocidade e exploração sensório-motora participam dessa organização. Isso não significa que uma tela “danifique o cérebro” de forma direta e uniforme. Significa que padrões repetidos de experiência tornam algumas operações mais exercitadas que outras. Um dispositivo pode apresentar estímulos educativos, mas não reproduz integralmente a contingência do encontro: o intervalo do diálogo, o ajuste do gesto, o cheiro, o toque, o deslocamento corporal e a negociação afetiva com uma pessoa real.

Em estudo transversal com 47 pré-escolares de três a cinco anos, maior uso de mídia medido pelo ScreenQ² associou-se a menor organização microestrutural de tratos de substância branca ligados à linguagem e à alfabetização emergente, além de resultados cognitivos inferiores (HUTTON et al., 2020). O dado é relevante, mas não prova causalidade: os próprios autores ressaltaram que o delineamento não distingue efeito direto da tela de diferenças em leitura, linguagem e outras experiências. Em uma coorte longitudinal, o uso de telas na infância associou-se a padrões eletroencefalográficos que mediarão relações posteriores com funções executivas; ainda assim, mediação estatística não equivale a mecanismo causal fechado (LAW et al., 2023).

As funções executivas — controle inibitório, memória de trabalho e flexibilidade cognitiva, permitem sustentar metas, resistir a impulsos, atualizar informações e mudar de estratégia. Elas amadurecem lentamente e dependem de exercício em situações reais: esperar a vez, seguir regras, construir uma narrativa, frustrar-se e tentar novamente. Conteúdos de ritmo acelerado, recompensas imediatas e alternância incessante podem recrutar orientação exógena da atenção, enquanto oferecem menos treino de atenção voluntária e adiamento. Entretanto, não se deve confundir correlação com incapacidade permanente. Uma revisão sobre linguagem, funções executivas e telas na primeira infância encontrou resultados variáveis e destacou que idade, tipo de conteúdo e interação social modificam as associações (BAL et al., 2024).

² O *ScreenQ* é um instrumento estruturado, respondido pelos pais ou responsáveis, utilizado para avaliar o uso de mídias baseadas em telas por crianças pequenas. O questionário investiga aspectos como acesso aos dispositivos, frequência e contexto de utilização, tipos de conteúdo e participação dos cuidadores. Seus resultados indicam padrões de exposição às telas, mas não constituem, isoladamente, diagnóstico clínico ou neuropsicológico.

Escola Brasileira de Psicanálise Freudiana – EBPF

Rua: Tatuíbi, 285 – Vila Paulista – Limeira-SP

CNPJ: 64.959.622/0001-24 | Site: www.ebpf.com.br | Instagram: [@ebpf.escoladepsicanalise](https://www.instagram.com/ebpf.escoladepsicanalise)



A atenção infantil não é apenas filtro cognitivo; é também investimento afetivo. O bebê aprende a selecionar o mundo dentro de cenas de atenção conjunta: alguém acompanha seu gesto, nomeia o objeto e devolve sentido. Quando o adulto está frequentemente absorvido pelo próprio celular, pequenas rupturas de contingência podem se acumular. A televisão de fundo, mesmo sem ser o foco da criança, fragmenta brincadeiras e conversas. Na metanálise de Mallawaarachchi et al. (2024), maior exposição a programas e televisão de fundo associou-se à piores resultados cognitivos; conteúdo inadequado para a idade e uso de telas pelo cuidador associaram-se a piores resultados psicossociais. Em contraste, o uso compartilhado apresentou associação positiva com resultados cognitivos. O contexto, portanto, não é detalhe: ele integra a exposição.

Há ainda uma questão central para a regulação emocional. Entregar o celular a cada sinal de incômodo pode interromper a crise no curto prazo, mas a supressão comportamental não é sinônimo de elaboração. A criança precisa de um adulto capaz de conter, nomear e sobreviver à intensidade afetiva até que ela possa reconhecer estados internos e construir recursos próprios. Em coorte de crianças de três a cinco anos, o uso frequente de dispositivos para acalmá-las associou-se longitudinalmente a maior reatividade emocional, sobretudo em meninos e em crianças com maior intensidade temperamental; a relação mostrou-se potencialmente bidirecional: crianças mais reativas recebem mais dispositivos, e esse padrão pode limitar oportunidades de aprender regulação (RADESKY et al., 2023).

Essa bidirecionalidade é clinicamente decisiva. Famílias não recorrem às telas no vazio: fazem-no sob cansaço, jornadas extensas, falta de espaços seguros, ausência de rede de apoio e demandas de trabalho. Culpar pais obscurece determinantes sociais e enfraquece a intervenção. A orientação deve transformar rotinas possíveis, não produzir vigilância moral. Em vez de proibir abstratamente, importa recuperar refeições com presença, transições sem estímulo automático, sono protegido, momentos de leitura e brincadeira, e oferecer alternativas concretas para o adulto que também está sobrecarregado.

A psicanálise amplia essa discussão ao considerar que o psiquismo se constitui pela representação da experiência. Em Freud, brincar, fantasia e criação não são ornamentos da vida mental: permitem recombinação de elementos da realidade e dar forma a desejos e conflitos. Ao brincar, a criança não apenas se distrai; ela desloca posições,



repete ativamente o que sofreu passivamente e ensaia soluções. A conhecida cena do fort-da mostra como presença e ausência podem ser convertidas em sequência simbolizável: o objeto desaparece, retorna e, pela repetição, a criança participa daquilo que antes apenas lhe acontecia (FREUD, 1920).

Winnicott situa o brincar em uma área intermediária entre realidade interna e externa. Sua formulação condensa o argumento central deste artigo:

“É no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral.”
(WINNICOTT, 1975, p. 80).

O espaço potencial nasce quando o ambiente é suficientemente confiável para que separação não signifique queda. Nele, um pano pode virar capa, caixa ou casa; o sentido não vem pronto, é criado e negociado. A experiência digital também pode ingressar nesse espaço — uma criança pode inventar histórias a partir de um filme, desenhar personagens ou jogar cooperativamente. O risco surge quando imagens fechadas, respostas prontas e recompensas programadas ocupam quase todo o campo, e a criança se torna sobretudo consumidora de estímulos. A oposição fecunda não é digital versus analógico, mas experiência apropriada criativamente versus captura passiva e repetitiva.

O brincar livre exige continuidade temporal, possibilidade de tédio e materiais que não determinem inteiramente o uso. A atenção, nessa situação, oscila sem ser imediatamente resgatada por uma novidade externa; é a própria criança que produz o próximo movimento. Essa atividade sustenta planejamento, flexibilidade, linguagem narrativa, negociação e simbolização. Quando cada intervalo é preenchido por vídeos, o vazio necessário à invenção pode tornar-se intolerável. Não porque o tédio seja bom em si, mas porque uma dose suportável de não preenchimento convoca gesto espontâneo, fantasia e demanda ao outro.

Também é necessário distinguir simbolização de estimulação. Reconhecer cores em um aplicativo ou executar rapidamente uma sequência pode demonstrar aprendizagem específica, mas não informa sozinho como a criança representa medo, perda, rivalidade e culpa. A simbolização envolve transformar excitação corporal em imagem, palavra, jogo e narrativa compartilhável. Ela se fortalece em relações nas quais



o adulto não apenas fornece conteúdo, mas escuta associações, tolera ambivalências e não antecipa todas as respostas. A tela torna-se problemática quando funciona como defesa familiar contra silêncio, conflito ou sofrimento e impede que o afeto encontre destinatário.

Os achados empíricos convergem com essa hipótese sem validá-la de maneira direta. Em coorte japonesa ampla, maior exposição com um ano associou-se, em padrão dose-resposta, a atrasos posteriores sobretudo em comunicação e resolução de problemas, não em todos os domínios (TAKAHASHI et al., 2023). Metanálise sobre linguagem encontrou associações desfavoráveis para maior quantidade e televisão de fundo, mas associações favoráveis para programação educativa e uso compartilhado (MADIGAN et al., 2020). A especificidade dos resultados contraria explicações totalizantes: a tela não age como toxina uniforme; ela reorganiza ecologias de atenção, linguagem e vínculo.

Para delimitar “excesso”, recomendações populacionais oferecem referências, não diagnósticos individuais. A Organização Mundial da Saúde orienta evitar tempo sedentário de tela para menores de um ano e, para crianças de dois anos, limitar a no máximo uma hora diária — “menos é melhor” (OMS, 2019). Leitura e narração com um cuidador são incentivadas. Diretrizes recentes da American Academy of Pediatrics³ deslocam a ênfase de um único limite universal para a qualidade do ecossistema digital, preservando sono, atividade física, aprendizagem, relações e bem-estar (AAP, 2026). Na clínica, excesso pode ser reconhecido quando o uso é difícil de interromper, provoca prejuízo, invade sono e refeições, substitui movimento e brincar, monopoliza a regulação emocional ou deteriora vínculos.

Uma avaliação responsável deve perguntar: qual dispositivo e conteúdo? Há publicidade, rolagem infinita ou recompensas variáveis? A criança assiste sozinha ou conversa com alguém? O aparelho aparece antes de dormir, durante refeições ou em resposta automática ao choro? O uso substitui sono, escola, convivência, leitura, natureza e brincadeira? Há perda de controle, irritabilidade intensa ou segredo? Que

³ A *American Academy of Pediatrics* (AAP), ou Academia Americana de Pediatria, é uma associação científica e profissional dos Estados Unidos dedicada à promoção da saúde e do desenvolvimento de crianças e adolescentes. A instituição pública recomendações clínicas fundamentadas em evidências, incluindo orientações sobre o uso de mídias digitais e a exposição às telas na infância. Suas diretrizes constituem referências técnicas e não substituem a avaliação individual realizada por profissionais de saúde.



função a tela cumpre para a criança e para os adultos? Essas perguntas transformam uma contagem bruta em formulação clínica.

A intervenção pode apoiar-se em cinco princípios. Primeiro, **presença**: criar zonas e horários previsíveis sem aparelhos, começando pelos adultos. Segundo, **substituição**: reduzir telas oferecendo brincadeira, movimento e participação doméstica, não apenas retirando o dispositivo. Terceiro, **mediação**: selecionar conteúdo adequado, assistir junto, pausar, perguntar e ligar a narrativa à vida. Quarto, **regulação**: antes de usar a tela para calar uma emoção, nomear o afeto e oferecer proximidade, respiração, história ou movimento. Quinto, **gradualidade**: mudanças sustentáveis e combinadas funcionam melhor que proibições abruptas, sobretudo quando o uso já se tornou principal recurso familiar.

Não se trata de restaurar uma infância idealizada sem tecnologia. A cultura digital é parte do mundo que a criança deverá habitar e pode ampliar repertórios, acessibilidade, criação e laços. A tarefa ética é impedir que produtos desenhados para maximizar permanência definam sozinhos o ritmo da infância. O critério não é pureza tecnológica, mas liberdade psíquica: a criança consegue desligar, imaginar, suportar espera, brincar sem roteiro pronto, procurar pessoas e transformar experiência em linguagem? Quando essas capacidades se estreitam, o problema já não é apenas tempo de tela; é empobrecimento do campo de experiências.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O excesso de telas pode participar de mudanças no desenvolvimento emocional infantil, mas a resposta científica à pergunta do título não é causal nem uniforme. Os resultados disponíveis mostram associações entre certos padrões de uso e dificuldades em atenção, funções executivas, linguagem e regulação emocional; mostram também que conteúdo, idade, mediação, televisão de fundo, uso parental e finalidade do dispositivo alteram substancialmente os desfechos. Parte das relações é bidirecional e atravessada por desigualdades sociais e condições familiares.

A contribuição psicanalítica está em localizar o que a tela faz na economia do vínculo. Quando compartilhada e convertida em matéria de conversa e criação, ela pode integrar o espaço cultural. Quando substitui repetidamente o olhar, a palavra, a frustração tolerável e o brincar livre, reduz oportunidades de simbolização e de



construção de autorregulação. O risco maior não é uma imagem isolada, mas a colonização dos intervalos em que o desejo, a fantasia e a presença do outro poderiam emergir.

Prevenção eficaz requer corresponsabilidade. Famílias precisam de orientação sem culpabilização; escolas, de projetos de educação digital e preservação do brincar; profissionais, de avaliação contextual; plataformas e políticas públicas, de proteção contra desenhos persuasivos, publicidade e conteúdo inadequado. A pergunta clínica final deve permanecer aberta e concreta: que infância está sendo possível nesta casa, nesta escola e nesta comunidade, e quais experiências precisam ser devolvidas à criança para que a tecnologia seja instrumento, não ambiente total?

REFERÊNCIAS

AMERICAN ACADEMY OF PEDIATRICS (AAP). Digital ecosystems, children, and adolescents: policy statement. *Pediatrics*, v. 157, n. 2, 2026. Disponível em: <https://publications.aap.org/pediatrics>. Acesso em: 8 set. 2026.

BAL, M. et al. Examining the relationship between language development, executive function, and screen time in early childhood: a systematic review. *PLOS ONE*, v. 19, 2024.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL (CGI.br). Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil 2024. São Paulo: CGI.br, 2025. Disponível em: <https://cetic.br>. Acesso em: 8 set. 2026.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL (CGI.br). TIC Kids Online Brasil 2025. São Paulo: CGI.br, 2026. Disponível em: <https://cetic.br>. Acesso em: 8 set. 2026.

FREUD, S. Além do princípio do prazer (1920). In: FREUD, S. Obras incompletas de Sigmund Freud. Belo Horizonte: Autêntica, 2020.

HUTTON, J. S. et al. Associations between screen-based media use and brain white matter integrity in preschool-aged children. *JAMA Pediatrics*, v. 174, n. 1, 2019.

LAW, E. C. et al. Associations between infant screen use, electroencephalography markers, and cognitive outcomes. *JAMA Pediatrics*, v. 177, n. 3, p. 311-318, 2023.

MADIGAN, S. et al. Associations between screen use and child language skills: a systematic review and meta-analysis. *JAMA Pediatrics*, v. 174, n. 7, p. 665-675, 2020.



MALLAWAARACHCHI, S. et al. Early childhood screen use contexts and cognitive and psychosocial outcomes: a systematic review and meta-analysis. *JAMA Pediatrics*, v. 178, n. 10, p. 1017-1026, 2024.

MCARTHUR, B. A. et al. Global prevalence of meeting screen time guidelines among children 5 years and younger: a systematic review and meta-analysis. *JAMA Pediatrics*, v. 176, n. 4, p. 373-383, 2022.

RADESKY, J. S. et al. Longitudinal associations between use of mobile devices for calming and emotional reactivity and executive functioning in children aged 3 to 5 years. *JAMA Pediatrics*, v. 177, n. 1, p. 62-70, 2023.

TAKAHASHI, I. et al. Screen time at age 1 year and communication and problem-solving developmental delay at 2 and 4 years. *JAMA Pediatrics*, v. 177, n. 10, p. 1039-1046, 2023.

WINNICOTT, D. W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

WORLD HEALTH ORGANIZATION (WHO). Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age. Geneva: WHO, 2019. Disponível em: <https://www.who.int>. Acesso em: 8 set. 2026.

ZABLOTSKY, B.; NG, A. E. Daily screen time among teenagers: United States, July 2021-December 2023. *NCHS Data Brief*, n. 513, 2024. Disponível em: <https://www.cdc.gov>. Acesso em: 8 set. 2026.

SOBRE O AUTOR:

Dr. Richard Munhoz é Psicanalista Clínico, Infantil e Didata, Especialista em Análise e Interpretação do Desenho, Especialista em Sandplay Thérapy, Psicopedagogo Clínico e Institucional, Neuropsicopedagogo Clínico e Hospitalar, Mestre e Doutor em Ciências Médicas. Autor de duas obras ambas publicadas pela (Wak Editora). Atualmente exerce a função de Psicanalista empresarial.

ENDEREÇO POR CORRESPONDÊNCIA:

Rua: Tatuíbi, 285 – Vila Paulista, Limeira - São Paulo-SP
Cep: 13.484-050
E-mail: salvessac26@gmail.com