



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UnB
FACULDADE DE EDUCAÇÃO – FE

JADE LUGÃO ARANTES DE OLIVEIRA

Orientadora: Prof^ª Dr^ª Shirleide Pereira da Silva Cruz

Infância e Mídias: reflexões sobre os desafios da ação docente

**BRASÍLIA, DF
2022**

Resumo

Na atualidade, o papel das mídias é cada vez mais influente no cotidiano infantil com o uso de smartphones, videogames, tablets por períodos muitas vezes prolongados inclusive para as crianças pequenas. Esse tempo prolongado pode trazer consequências negativas para o desenvolvimento infantil. As brincadeiras atuais se diferenciam muito das brincadeiras antigas no que se refere a interação entre as crianças, o uso da imaginação e criatividade. Este artigo tem o objetivo de discutir as implicações para a ação docente sobre o impasse entre o uso das tecnologias, a importância do brincar e a interação principalmente entre as crianças na Educação Infantil. Para tanto, foi realizada uma Pesquisa Bibliográfica na qual foram pesquisados os descritores “Infância, cultura digital e professores”, “Infância, tecnologia e professores” e “Criatividade e cultura da mídia”, com o olhar para a ação docente na Educação Infantil. Foram encontrados oito trabalhos entre teses e dissertações no período de 2010-2022 que revelaram discussões acerca da introdução do uso das tecnologias pela escola, integradas a brincadeiras como estratégias de aprendizagem. As conclusões apontam para o impasse entre o mau uso das mídias digitais podendo estas serem prejudiciais caso o tempo em frente às telas concorra com o tempo que passam brincando e interagindo. Mostrou-se importante o uso de tecnologias como ferramenta pedagógica, além disso, a demanda pela formação continuada de Pedagogos nessa área, se mostrou urgente.

Palavras-chave: Infância; Brincar; Uso das tecnologias; Educação Infantil

Abstract

Nowadays, the role of media is increasingly influential in children's daily lives with the use of smartphones, video games, tablets for often prolonged periods of time even for young children. This prolonged time can have negative consequences for child development. Today's games are very different from the old ones when it comes to interaction among children, the use of imagination and creativity. This article aims to discuss the implications for teaching about the impasse between the use of technologies, the importance of playing, and the interaction among children in Early Childhood Education. To do so, a Bibliographical Research was carried out in which the descriptors

"Childhood, digital culture, and teachers", "Childhood, technology, and teachers", and "Creativity and media culture" were searched, looking at the teaching action in Children Education. Eight works were found among theses and dissertations in the period 2010-2022 that revealed discussions about the introduction of the use of technologies by the school, integrated with games as learning strategies. The conclusions point to the impasse between the misuse of digital media, which can be harmful if the time spent in front of screens competes with the time spent playing and interacting. The use of technology as a pedagogical tool proved to be important, and the demand for continued education of educators in this area proved to be urgent.

Key words: Childhood; Play; Use of technologies; Early childhood education

Memorial

Neste espaço, irei compartilhar um pouco da minha história e como ela me trouxe até este artigo. Nasci em 1997, tenho um irmão quatro anos mais velho e fomos criados por nossos pais. Nasci na cidade do Rio de Janeiro, lugar que morei por 21 anos. Até meus 5 anos morávamos no mesmo quintal que minha vó e tia, um quintal mágico com certeza. Tinham três mangueiras, um pé de abiu (fruta amarela, redonda e doce), goiabeira, cana de açúcar, muitos gatinhos, um cachorro, comida de vó (bolinho de chuva, pudim, rosquinha, brevidade e o salpicão da vovó) e imaginação de sobra. Todos os dias durante a noite o cachorro podia passear livremente pelo quintal, ele era bonzinho, não nos fazia mal, mas ele parecia gigante quando eu tinha 3 anos, o que me fazia ter medo, por isso, todos os dias, quando acordava e meus pais ainda dormiam, meu irmão me levava no colo pra casa da minha vó. Não tem um motivo específico para compartilhar essa história, mas é algo que me marcou e me faz lembrar com carinho do meu irmão. Mesmo depois de nos mudarmos, íamos todos os sábados pra lá e eu passava grande parte das minhas férias com minha vó e tia. Como se tudo isso já não fosse bom o bastante, minha prima morava ao lado, brincávamos o dia todo. Tia Márcia fazia massinha com farinha e água, nos ensinou a fazer carimbo com batata, a jogar adedonha, recitava versículos para gravarmos e fazia o melhor bolo de chocolate. A parte das férias que não passava na minha vó, chamávamos meus primos para ficar na minha casa. Que saudade! São tantas histórias que pipocam na cabeça. Poderia falar o dia todo sobre essas

lembranças. Durante minha infância ainda não tínhamos acesso a internet, então, brincávamos na rua, andávamos de bicicleta, fazíamos experiências misturando as plantas do quintal, já fui um monte de coisa na imaginação, professora, veterinária, secretária, espiã, dentre muitas outras profissões, e o que mais gostava era de ser caixa de supermercado, achava o máximo. Lembro que meus pais me incentivavam a brincar, não existia isso de “já brincou demais”. Meu pai costumava filmar algumas situações diárias, para ficar de recordação, na época era filmadora de fita, até hoje assistimos esses vídeos que guardam momentos inesquecíveis e arrancam sorrisos bobos de quem assiste. Minha mãe dedicou sua vida para nossa criação, estive em todos os momentos, tivemos muitas conversas importantes e temos até hoje. Sinto-me abençoada por ter pais presentes e que realmente fazem tudo por mim e meu irmão. Que infância maravilhosa eu tive. Foi só na adolescência que passei a ter um contato mais próximo com a internet. A primeira experiência que me recordo é de fazer uma conta no MSN Messenger (foi um programa de mensagens instantâneas, desativado em 2013), logo depois tive o Orkut (foi uma rede social filiada ao Google, desativado em 2014). Hoje olhando pra trás, acho muito interessante pensar como as redes sociais foram influenciando os relacionamentos, por exemplo, quem tinha mais depoimentos no Orkut era mais popular na escola, além disso, as pessoas começaram a ter maior facilidade de expressar seus sentimentos, tinham coragem de falar sobre o que não conversavam presencialmente. Também, abriam-se espaços que davam voz para as pessoas, era possível compartilhar ideias, pensamento e todos podiam ver. Parece que uma nova dimensão se criou a partir de então e com ela coisas boas e ruins surgiram. Sobre a escola, o que me marcou foram as amizades, lembro de sempre ter bons colegas para rir e brincar, é o primeiro pensamento que vem quando penso nesse período da minha vida. Meus problemas escolares começaram quando a matemática passou a misturar números com letras, a partir de então tive muita dificuldade com matérias de exatas, passava o ano tirando notas ruins e só no final corria atrás para não reprovar. Juntamente a estas dificuldades tive o diagnóstico de Déficit de atenção, comecei a tomar remédio e de fato pude observar melhoras nas notas, porém, hoje em dia não tenho mais acompanhamento a respeito disso, nem sinto dificuldades provenientes deste diagnóstico. Questiono-me se não era apenas uma dificuldade particular e até mesmo uma falta de compreensão da importância do quê e como era ensinado, que, portanto,, não provocava interesse e esforço da minha parte. Assim como muitos, tive professores memoravelmente bons e aqueles que me marcaram de forma negativa. Passei

por escolas que sinto saudades e por outras que não passo nem perto. Lembro que em uma das escolas tínhamos que passar o recreio todo sentados em uma mesa, sem conversar. Que absurdo! Aprendi muito sobre a vida, com colegas de classe, é impressionante o quão diferente cada um é. Tive a oportunidade de estudar em escolas particulares e públicas, agradeço por isso, pois pude ver e entender um pouco mais sobre as diferenças que as separam e aquilo que é “igual em todo lugar”. Como disse antes, sempre tive muitas profissões nas brincadeiras, mas nunca pensei de verdade em qual delas gostaria de seguir, não tinha um sonho de carreira, só sabia que queria ser mãe. Quando entrei no Ensino Médio decidi que queria ser nutricionista. “Não, vou ser bibliotecária”. “Já sei, vou ser Enfermeira”. Passei na Uerj (Universidade do Estado do Rio de Janeiro) e melhor ainda entrei na UFRJ (Universidade Federal do Rio de Janeiro), o sonho de todo carioca. No meio da aula de anatomia percebi que não daria certo. “Então, vou tentar administração, dizem que quem não sabe o que quer, faz administração”. “Passei!”. Mas não quis nem começar, afinal, tem matemática e nunca fui boa. Comecei a estudar novamente para o ENEM (Exame Nacional do Ensino Médio), entrei no pré-vestibular e durante esse tempo tentei descobrir o que queria ser. Percebi o quanto me encanta observar o desenvolvimento das crianças e participar dele. Eu tinha por volta de 15 anos quando minha prima mais nova nasceu, sempre que a visitávamos eu passava um bom tempo brincando com ela, entrava na brincadeira e a deixava conduzir, eram momentos únicos que realmente me deixavam curiosa para entender aqueles processos. Então pensei, “minha tia é Pedagoga, eu amo interagir com crianças, conversar e rir com elas, acho que posso ser Pedagoga”, mas ainda não me convenci. Então, entrei para pedagogia na Unirio (Universidade federal do Estado do Rio de Janeiro), fui ficando e me apaixonei. Lá tive meu primeiro contato sobre o estudo do brincar e sua importância, fiquei maravilhada, foi como se uma parte do meu cérebro fosse desbloqueada. Pude entender com mais clareza o motivo de sempre interpretar uma professora estressada quando brincava de escolinha. Em 2017 me casei e precisei mudar para Brasília, então, fui transferida para UnB (Universidade de Brasília), onde estive na maior parte da minha graduação. Hoje tenho uma sobrinha e um sobrinho, que me permitiram observar mais de perto algumas fases da infância como aprender a falar, conhecer as formas geométricas, criar brincadeiras. É tudo tão encantador! Os conhecimentos pedagógicos, que fui tendo contato, o sonho de ser mãe e o fato de ter engravidado, sempre me levavam a pensar na aplicabilidade da pedagogia para o meio familiar, especificamente criação de filhos,

também me interessei pelas matérias ligadas a psicologia da educação. Toda minha trajetória, a infância que tive, poder viver na época do grande avanço tecnológico e o impacto que ele causou na sociedade, me trouxeram para o tema deste artigo. São muitos os benefícios que as mídias trazem e muitos se relacionam com a inclusão de alunos com alguma necessidade educacional, contudo, hoje vejo muitos contrastes entre as crianças da minha época e as de hoje em dia, não necessariamente boas e ruins, mas que me geram curiosidades. A partir do meu interesse, pela psicologia da educação e leitura sobre criação de filhos, me deparei com inúmeros relatos de mães que preferiram não introduzir as telas para seus filhos até certa idade e que mesmo depois, restringiam bastante a utilização delas. Pude notar algumas diferenças nessas crianças e então começou a surgir o interesse pelo tema que me fazia questionar os impactos dessas divergências para a prática docente. Somado a isso, comparava muito a infância atual com a que tive e me questionava se existia uma mais proveitosa, para o desenvolvimento, que outra. Todos estes questionamentos me levaram a pesquisar sobre o assunto e por este motivo estamos aqui. No penúltimo ano da UnB passei pelos momentos mais felizes e difíceis da minha vida que foram gerar e perder meu filho, se não fosse o apoio da UnB iria precisar trancar a faculdade e provavelmente não estaria finalizando o curso agora. Acho importante destacar o papel fundamental dos professores dessa Universidade e também daqueles que trabalham em conjunto com a coordenação na secretaria de graduação, sem a compreensão de todos e a disposição em ajudar, não conseguiria ter me formado. A jornada universitária não foi fácil e nem rápida como dizem. Houve momentos que não me sentia capaz, contudo, conheci tantas pessoas que se superam diariamente e viam na graduação um sonho realizado, então, fui me dando conta da importância de tudo aquilo. Além disso, durante minha formação como pedagoga experimentei um imenso processo de aprendizado e reinvenção, vivido por todos, a pandemia e com ela o ensino remoto. Ainda não consigo mensurar tudo o que aconteceu, contudo, sei que foi mais uma luta vencida. Gostaria de aproveitar esse espaço para agradecer meus pais, minha vó, tia, irmão, pessoas que fizeram parte da minha formação desde a infância e sem eles não seria quem sou. Agradeço a professora Shirleide que esteve durante todo o processo de construção deste artigo, o tornando mais suave. Agradeço de forma especial o meu marido que foi um grande companheiro, sempre tão amoroso, e não me deixou desistir quando estava desanimada. Mas acima de tudo agradecer a Deus que me guiou e cuidou de mim, inúmeras foram as vezes que achei que não aguentaria mais e o Senhor me sustentou.

Além disso, gostaria de mencionar a vida do Benjamim, que me fez mãe, sonhei muito sobre sua chegada e a infância linda que poderia ter, agora sei que está vivendo uma vida perfeita, nos deixou com 3, intensos, meses de vida, mas foi o suficiente para te amarmos eternamente. Benjamim, filho da felicidade, com você aprendi o que é ser forte, mas com é doloroso. “o Senhor o deu e o Senhor o tomou; bendito seja o nome do Senhor.” (Jó 1:21).

Introdução

Nos dias atuais é notável a diferença entre as crianças diante da quantidade de telas que existem hoje. Não vemos mais, em grande escala, crianças brincando de bola com seus colegas na rua ou brincando de faz de conta, pique pega, fingindo que são espiãs/espiões, inventando objetos novos, soltando pipa, etc. O mais comum é encontrá-las jogando videogame, assistindo a filmes e desenhos com alta qualidade de imagens e gráficos e até mesmo brincando com bonecas que impressionam com tamanha semelhança com um bebê de verdade. Não é mais necessário nenhum esforço por parte das crianças para criar algo ou para resolver um empecilho em suas brincadeiras, pois já está tudo pronto para elas. Diante deste cenário, o presente trabalho buscou dialogar sobre a importância do brincar no desenvolvimento infantil, a cultura das telas e seus desdobramentos que podem afetar a vida escolar.

Tendo em vista os estudos atuais em torno da importância do brincar no processo de ensino/aprendizagem das crianças, iniciou-se um exercício para perceber as dificuldades dos docentes, na Educação Infantil, encontradas no atual cenário, em que os estudantes são apresentados a tantos estímulos visuais e sonoros. Desafios esses que podem surgir a partir da percepção de que as telas são como os demais brinquedos tradicionais.

Eis o objetivo do brincar na infância: que o brinquedo seja obra de seu criador e não apenas um objeto estruturado, configurado e preparado para o consumo, não feito para brincar. Pode-se pensar no brincar das crianças como o fazer humor dos adultos: trata-se de um saber adquirido de lidar bem com o real, com a falta, um verdadeiro saber-viver, que pode ser desenvolvido através de estratégias específicas, como, por exemplo, a experiência de ficar um tempo sem brinquedos prontos disponíveis. (LOPES e BERNADINO, 2011, p.392)

É frequente ouvir “as crianças de hoje não são como as de antigamente”, até certo ponto este senso comum pode ser considerado realidade. Devemos levar em conta a mudança drástica que ocorreu nos processos formativos infantis devido a era tecnológica, que avançou e continua a avançar tão rapidamente. Estas mudanças trouxeram grandes avanços positivos para a sociedade, porém, como de costume, trouxe também dificuldades.

“Além da fala tardia, há outros prejuízos provocados pelos equipamentos no comportamento e na saúde da criança, como dificuldade de socialização e conexão com outras pessoas, aumento da ansiedade, violência, sedentarismo, transtornos de sono e alimentação, lesões de esforço repetitivo (LER) e redução do desempenho escolar, segundo o manual de orientação sobre Saúde de Crianças e Adolescente na Era Digital, publicado pela SBP (Sociedade Brasileira de Pediatria). (SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA, 2020, online)

A Sociedade Brasileira de Pediatria publica Manuais de Orientação relacionados a diversos temas, utilizados para apresentar os dados encontrados em suas pesquisas, além disso, possui grande potencial de conscientização para os pais e a sociedade em geral. Outra forma utilizada, por esta Sociedade, para disseminar seus conteúdos é o site oficial e os sites de suas filiadas estaduais. Neste artigo nos utilizamos, do Manual de Orientação “#MENOS TELAS #MAIS SAÚDE”, o site oficial e o site da filiada denominada “Sociedade Tocantinense de Pediatria”, onde encontramos dados importantes sobre o tema.

Sempre que surge algo novo, não conseguimos dimensionar as consequências até que se passem alguns anos, então, nos damos conta da aparição dos prós e contras. O tempo passou, e hoje não entendemos exatamente quando começou, mas as crianças estão diferentes, mais agitadas, cada vez mais crescem os números de depressão, ansiedade e dificuldades de concentração. Surge então, dúvidas sobre as consequências dessa nova era para o processo de ensino/aprendizagem, especificamente os desafios dos docentes.

Existem muitas teorias pedagógicas e grande parte delas falam da importância do protagonismo das crianças no processo educativo, para isso seria necessário um movimento de dentro para fora, o que era constante nas brincadeiras antes da cultura midiática, contudo, através da superestimulação, as mídias parecem ser as protagonistas e o movimento acontece de fora (estímulos midiáticos) para dentro, interferindo, ou minimizando a criatividade infantil.

Denominada de distração passiva, a prática é resultado da pressão pelo consumismo dos “joguinhos” e vídeos nas telas, algo prejudicial e frontalmente diferente de brincar ativamente, um direito universal e temporal de todas as crianças em fase do desenvolvimento cerebral e mental. (SOCIEDADE DE PEDIATRIA, 2020, online)

Chegamos então a um grande impasse, pois, a criatividade, a curiosidade e o brincar, são primordiais para que a criança se interesse e participe de forma ativa em sua educação, entretanto, se utilizadas de forma exacerbada, as mídias podem tomar o lugar do processo criativo dos estudantes.

O papel cada vez maior das mídias no cotidiano infantil, especialmente a partir da intensificação da presença dos *smartphones*, *videogames* e demais dispositivos eletrônicos móveis, impõe questões difíceis e delicadas para se pensar hoje a escola, o cotidiano e a sensibilidade das crianças. Torna-se ainda mais aguçada a necessidade de se investigarem a fundo as relações da infância com a imagem, considerando o poder simbólico das indústrias midiáticas e dos interesses comerciais que veem as crianças mais como consumidoras do que como cidadãs. (GIRARDELLO, HOFFMANN e SAMPAIO, 2021, p.1)

Este fato reflete no processo educativo, neste artigo em particular, a Educação Infantil. Sendo assim, os(as) professores(as), podem encontrar dificuldades em resgatar o interesse de seus estudantes para o processo de ensino/aprendizagem.

A partir do levantamento bibliográfico, a presente pesquisa, busca analisar aspectos da relação entre as crianças na Educação Infantil e a cultura digital e as implicações disso na prática docente. Para alcançar este objetivo foi necessário entender mais sobre a infância, analisar a importância do brincar, sua diferença diante da passividade mediante as telas e refletir sobre o desenvolvimento psicológico infantil a partir de Vigotski. Durante o levantamento de estudos existentes sobre o tema abordado, notou-se um maior foco sobre o lado positivo e auxiliador da tecnologia para a educação, e não podemos negar sua importância, destacamos então, que os problemas resultantes do uso da tecnologia, se dão em seu excesso e na negligência quanto às recomendações da SBP (Sociedade Brasileira de Pediatria).

A infância ou melhor dizer, as infâncias?

Ao observar a história, é possível dizer que em cada época foram atribuídos papéis diferentes para o período da infância e cada família em sua particularidade também possuía seu próprio olhar para esse período da vida. Ariès (1986), entretanto, diz que por

muito tempo as crianças não eram vistas através de um olhar de cuidado, pelo contrário, eram até mesmo deixadas de lado. Ariès (1986, p.50) conta que “por volta do século XII, a arte medieval desconhecia a infância ou não tentava representá-la. É difícil crer que essa ausência se devesse à incompetência ou à falta de habilidade.”. Percorrendo os estudos históricos, inclusive as evoluções artísticas, entendemos, segundo Ariès, que em cada época as crianças eram definidas de formas diferentes e com isso é possível perceber o sentimento que se tinha sobre a infância.

Atualmente existem autores que discordam do Ariès nessa perspectiva. Rocha e Gouvêa (2010), apontam que segundo Gélis (1992), não é possível se referir ao sentimento de infância como algo em evolução que nos permite cuidar com mais carinho das crianças nos dias atuais. Assim como na atualidade existem diferentes realidades e infâncias, desde crianças protegidas e cuidadas, até aquelas que infelizmente sofrem maus tratos, é possível dizer que este fato também era realidade antes da Idade Média. Sendo assim, não é correto dizer que existe um sentimento único sobre a infância, ou que antes da idade média todas as crianças eram deixadas de lado e sim que as duas realidades coexistem.

Partiremos aqui, da ideia de que existem múltiplas infâncias, e diferentes olhares para esta fase, não só de forma temporal, mas com relação aos sujeitos. Batalha (2019), em sua dissertação para o mestrado diz que crianças de origens e contextos variados vivem a sua experiência de infância de modos diferentes do ponto de vista subjetivo. Podemos concluir que se trata de uma experiência heterogênea. Quando nos atentamos para o fato de que tudo influencia a forma como percebemos e vivenciamos a infância, podemos associar que inclusive a cultura tecnológica modifica nossa ideia sobre esta fase da vida. Ao ter este entendimento passamos a agir de forma mais consciente e intencional, sobre o assunto.

Atualmente, com a utilização frequente das telas, tem crescido a preocupação com relação a aproximação da infância e a fase adulta, no que se refere as informações as quais as crianças vêm sendo expostas e a dificuldade que os responsáveis têm de avaliar tais conteúdos. O acesso já não se diferencia tanto, crianças e adultos compartilham os mesmos conteúdos midiáticos. Um simples exemplo são as redes sociais que deveriam ser usadas por pessoas maiores de 18 anos, porém, com facilidade é possível mentir a idade. A Sociedade Brasileira de pediatria (2022, online), entre muitos outros alertas, diz que o uso de telas fora de suas recomendações pode trazer “Riscos da sexualidade, nudez,

sexting, sextorsão, abuso sexual, estupro virtual”. A partir das pesquisas trazidas por pediatras, podemos perceber que nossas crianças estão sendo expostas a conteúdos não apropriados para suas idades e este fato tem trazido prejuízos muitas vezes permanentes.

Se brincar é tão importante, então deixa a criança brincar com tecnologia.

Cada vez mais se discute entre os profissionais da educação, sobre a importância do brincar para a constituição do sujeito, contudo, o crescimento acelerado das tecnologias, nos traz à tona a percepção de que ainda não entendemos em que aspectos a brincadeira nos auxilia no desenvolvimento infantil. É muito comum perceber, através dos discursos do dia a dia, que não se sabe diferenciar uma brincadeira que auxilia na formação de atores sociais e uma brincadeira passiva que apenas impõem padrões, inclusive de consumo. Viver no mundo virtual e de brinquedos “perfeitos” que fazem tudo sem o auxílio da imaginação, tem criado em nós, e de forma mais prejudicial nas crianças, uma insatisfação por viver a vida comum e ordinária. Temos a dificuldade de aceitar os momentos de tristeza, de frustração por situações não saírem como o planejado e cada vez mais as relações têm sido afetadas e prejudicadas pela necessidade de ter tudo imediatamente.

Cultua a beleza, o sucesso e a felicidade, mostrando-se pouco tolerante com o sofrimento humano. Rege o imperativo de não sofrer, ou, ao menos, não mostrar seu sofrimento. Fracasso e tristeza não são admitidos. Atualmente a vida – inclusive a infância – é determinada pela falta real de tempo livre, de ócio criativo e pela confrontação permanente com produtos da indústria de consumo, assim como pela obrigação de ter sempre que funcionar bem (sintoma disso, por exemplo, o consumo de remédios para melhorar a capacidade de concentração e desempenho inclusive em alunos escolares). Cada vez mais se alastra, também em crianças, a tendência de alívio imediato dos problemas e frustrações do cotidiano através de objetos de consumo compensatórios. (LOPES e BERNARDINO, p. 372, 2011)

A brincadeira entendida como uma forma de se expressar, de entender o mundo e se apropriar dele, não diz respeito a qualquer forma de entretenimento. Assim como buscam afirmar Lopes e Bernardino (2011, p.373), ao citarem Freud (1908/1980), o brincar “é o trabalho próprio da infância”. Para tal é necessário um esforço e protagonismo por parte das crianças para que algo seja construído na brincadeira. A partir do ócio criativo, exercitamos o real, somos capazes de aprender que não controlamos o tempo nem as pessoas à nossa volta e muito menos podemos ter tudo que queremos.

Durante a invenção de brincadeiras, a criança percebe que possui limitações e que é necessário paciência e muitas vezes concentração para ultrapassar tais barreiras, a partir disso, o indivíduo exercita habilidades que serão importantes para seu processo de ensino e aprendizagem, que perpassa toda sua vida. É comum ligarmos crianças com falas criativas, engraçadas e brincadeiras mirabolantes, entretanto essa ideia vem se perdendo.

Em geral, observa-se que elas não têm persistência e se frustram rapidamente, deixando de brincar em função da dificuldade de representar uma coisa por outra, de simbolizar. Consequência disso são os sintomas relacionados à falta de limites (problemas de comportamento em casa ou na escola), hiperatividade (agitação motora) e dificuldade de separação (depressão infantil), já que as mesmas não conseguem mais defender-se do real pela via do simbólico, ou seja, não suportam abdicar do gozo imediato e submeter-se às exigências da castração, da lei que interdita o gozo e funda o simbólico. (LOPES e BERNARDINO, p. 372, 2011)

A partir das afirmações acima podemos dizer que é no brincar que aprendemos sobre as relações sociais, que entendemos os papéis exercidos como pai, mãe, professores e até mesmo conseguimos perceber nossa posição e papel na sociedade. Esse é um lado fundamental da brincadeira tradicional, tida aqui como aquelas que dependem da imaginação, que não fazem necessário o uso da tecnologia. Durante o brincar o indivíduo coloca suas frustrações, questionamentos e os resolve, assim como diz Lopes e Bernardino (2011, p.382) ao citar que na brincadeira ocorre a “organização da personalidade”. Com as tecnologias não é mais necessário imaginar, não existe mais tempo de ócio e quando a criança se percebe entediada, não se sente confortável, fica inquieta até que alguém ligue um de seus desenhos preferidos, logo após, como em um passe de mágica ela se acalma, e parece entrar em transe.

Desta forma, as oportunidades de lidar com seus sentimentos, com momentos que a incomodam, são tiradas dela. Ao levarmos toda esta situação para as salas de aula, conseguimos entender como viver imerso na tecnologia pode influenciar o processo educativo e o trabalho dos pedagogos na Educação infantil. Fica então, questionamentos sobre a forma que os estudantes estão lidando com os entraves da aprendizagem, quando por exemplo não sabem com que letra começa uma palavra ou encontram dificuldades para lembrar os sons das letras. Será que as crianças estão exercitando as habilidades necessárias para lidar com tais frustrações? Pensando também no relacionamento de colegas de classe, os professores podem encontrar ainda mais dificuldades em ensinar regras sociais como emprestar, não roubar, entre outras, já que

com o grande incentivo ao consumo que existe na cultura tecnológica, os indivíduos estão cada vez mais em busca do próprio prazer, de forma rápida.

Entende-se o brincar como um grande faz de conta, é o que constata Lopes e Bernardino (2011, p.383) ao citar Jerusalinsky (2007, p.48), que diz, “o próprio brinquedo é um representante de ‘a’: objeto que não é o que é, que só pode ser enquanto sombra de um objeto ausente”. Compreende-se então que para ser brinquedo, o objeto precisa estar incompleto, necessitando que a criança exerça sua imaginação ao dar um significado diferente ao objeto ou vida a algo inanimado. Vemos então, a importância do exercício de fazer de conta, dando mais importância a brinquedos simples do que aos tecnológicos que fazem tudo, sem auxílio da criatividade. Lopes e Bernardino (2011) utilizam o texto Pulsões e suas vicissitudes, escrito por Freud (1915/1980) ao falar sobre o desejo por algo que se mantém enquanto não a possuímos, sendo assim, o imaginário tem grande importância pois, cultiva a pulsão. Ao buscarmos saciar a pulsão constantemente, nos sentiremos sem desejos e vazios. Lopes e Bernardino (2011, p.384) falam que “No recalque, ocorre uma renúncia à satisfação pulsional”, tal renúncia é necessária para esta criança que se tornará adulta e mesmo em sua fase de educação infantil deverá lidar com situações de renúncia.

Além disso, Lopes e Bernardino (2011, p.385) fazem outra citação sobre Freud (1908/1980) que considero importante para a presente discussão, “toda fantasia é a realização de um desejo, uma correção da realidade insatisfatória”. A partir da afirmação de Freud, vemos então, um grande obstáculo em se entreter com tecnologias e brinquedos modernos, pois, o indivíduo está de forma passiva se aproveitando do trabalho fantasioso de outrem sem exercer seu poder de lidar com a “realidade insatisfatória” brincando. Que poder incrível as crianças possuem, podem aprender brincando e isso está sendo adormecido cada vez que colocamos esses pequenos, de forma negligente, na frente de telas, apenas recebendo todos aqueles conteúdos e sendo superestimuladas, sem nenhum esforço. Devemos então banir tudo que é moderno? De forma alguma, crianças também precisam descansar de seu trabalho (o brincar), mas um não substitui o outro, possuem papéis diferentes, um de puro entretenimento e outro de desenvolvimento. “E esse deve ser o objetivo do brincar na infância: que o brinquedo seja obra de seu criador e não apenas objeto de consumo!” Lopes e Bernardino (2011, p.385). Brincar com objetos que precisam de imaginação para criar vida ou para serem o que não são, é parte fundamental

Diante do exposto, ressalta-se a relação com os brinquedos no âmbito da fantasia e da simbolização como fundamental para a apropriação da criança de seu mundo externo, bem como para a organização de seu mundo interno, em seu processo de constituição subjetiva. (LOPES e BERNADINO, p.385 2011).

Este brincar que aqui citamos como tradicional, nos ensina a viver a vida comum, que não é altamente produzida com cenas fortes, música e em sua maior parte não tem momentos de ápice extraordinários. Lopes e Bernardino (2011) esclarecem que, nos dias atuais, cada vez mais as crianças se acostumam com a vida agitada das mídias e não conseguem se entreter com coisas mais leves, ficam extremamente agitadas.

O que Vigotski tem a ver com Cultura de Mídias?

Algo muito importante para compreendermos a necessidade de discutir a cultura das mídias, que por sua vez, em grande maioria é cultivada em casa, é que assim como é dito por Vigotski (2017), o processo de aprendizagem não ocorre apenas durante o período em que a criança se encontra na instituição escolar, na verdade ocorre em todo tempo. Muitas vezes acreditamos que basta colocarmos nossos filhos em um colégio renomado que o processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança está garantido. Porém, é necessária uma ação conjunta dos responsáveis desses indivíduos com os profissionais da educação para que a criança se desenvolva de forma íntegra, assim como diz, Vigotski (2017, p.110), “... a aprendizagem escolar nunca começa no vácuo, mas é precedida sempre de uma etapa perfeitamente definida de desenvolvimento, alcançado pela criança antes de entrar para a escola.”

Sendo assim, se levarmos esta concepção para os dias atuais, pensando em uma infância submersa na cultura digital, podemos dizer que seu desenvolvimento é também interferido pelas tecnologias, desde antes do começo da vida escolar. No Brasil atualmente, a idade escolar obrigatória se dá a partir dos 4 anos, antes dessa idade é comum que as crianças estejam em casa, ou até mesmo no contraturno da escola, se desenvolvendo e aprendendo com outras experiências não institucionalizadas. Devemos, então, pensar na forma que o desenvolvimento escolar pode ser afetado pelo modo que tecnologias estão sendo utilizadas até esta idade e nos períodos em casa. Não como uma forma de interferir na vida pessoal das famílias, mas sim para conscientizar e saber de que contexto estamos partindo.

A Sociedade Brasileira de Pediatria (2020) tem nos advertido sobre os danos que estão sendo causados pelo uso desenfreado das tecnologias, alguns deles são: Transtornos do déficit de atenção e hiperatividade; Bullying & cyberbullying; Comportamentos autolesivos, indução e riscos de suicídio e Aumento da violência, abusos e fatalidades. Tais dados com certeza nos espantam quando pensamos na segurança da infância moderna, além disso, levando para as questões educacionais discutidas aqui, esses danos afetam de forma agressiva a aprendizagem nas escolas e nos convida a reavaliar o processo educativo. Tendo em vista a importância de conhecimentos prévios, aquilo que nossos estudantes estão aprendendo ou deixando de aprender com uso das telas, que agora os acompanha em todo lugar, está interferindo no processo educativo que ocorre entre os pedagogos e suas crianças na educação infantil, o que se coaduna com a perspectiva de Vigotski (2017, p.111), que diz: “Portanto, podemos tomar tranquilamente como ponto de partida o fato fundamental e incontestável de que existe uma relação entre determinado nível de desenvolvimento e a capacidade potencial de aprendizagem”. Dentro da teoria de Vigotski (2017), a capacidade ou desenvolvimento potencial de aprendizagem se refere àquele que a criança depende de um adulto para realizar ou realiza através de imitação, porém, com ele podemos avaliar o que o indivíduo estará apto a fazer no futuro.

Estamos perante duas crianças com uma idade mental de sete anos, mas uma, com um pouco de auxílio, pode superar testes até um nível mental de nove anos, e a outra, apenas até um mental de sete anos e meio. O desenvolvimento mental dessas crianças é equivalente? A sua atividade independente é equivalente, mas do ponto de vista das futuras potencialidades de desenvolvimento, as duas são radicalmente diferentes. (VIGOTISKI, p.112, 2017)

Este exemplo também demonstra que o desenvolvimento ocorre sempre dependendo do anterior, um serve de escada para o outro e inclusive podemos usar o anterior como avaliação para entendermos as próximas etapas que o estudante está pronto para alcançar. A teoria de Vygotski se diferencia, pois, percebe a imitação e as atividades feitas com auxílio de mais velhos como parte necessária para avaliar o desenvolvimento, já que aquilo que o indivíduo imita demonstra uma capacidade de fazer sozinho futuramente. Tendo em vista essa discussão, é importante apresentar um exemplo que tem sido notório, o atraso da fala. Levando em conta os relatos de pessoas próximas a crianças que utilizam a tecnologia de forma prejudicial, fora da idade aconselhada e sem

respeitar o tempo proposto, percebemos um grande aumento de crianças com atraso de fala.

“De acordo com uma pesquisa realizada pelo Hospital para Crianças Doentes da Universidade de Toronto, no Canadá, 30 minutos de uso diário desses aparelhos aumenta em 49% as chances de atraso no desenvolvimento da fala de bebês. Para os pediatras, o dado é preocupante e acende um alerta.” (Sociedade Tocantinense de Pediatria, 2020, Online)

Se atrelarmos essa informação a afirmação de Vygotski sobre a relação entre o potencial de desenvolvimento e o desenvolvimento prévio/anterior, podemos afirmar que o atraso na fala dificulta a aquisição de novos conhecimentos, atrasa a alfabetização, os processos de socialização, e desta forma, o professor pode encontrar desafios no ensino e aprendizagem de crianças participantes da cultura midiática.

Vygotski faz um amplo e complexo estudo sobre a linguagem e como ela é primordial para o desenvolvimento, sendo assim, sem buscar esgotar o assunto, será valioso tratar de alguns pontos do estudo de Vygotski sobre a linguagem. Vygotski (2022) nos apresenta que as crianças se utilizam de instrumentos e signos como elementos mediadores para a comunicação. Sendo instrumentos os objetos que criamos para promover a mediação com o meio e signos tudo o que usamos para representar algo. Os signos se fazem muito importantes para a linguagem, pois através dela construímos representações mentais. Desta forma, aprendemos a partir do pensamento e imaginação, habilidades importantes para as funções psicointelectuais superiores, abordada mais adiante.

Verificou-se que a comunicação sem signos é tão impossível quanto sem significado. Para se comunicar alguma vivência ou algum conteúdo da consciência a outra pessoa não há outro caminho a não ser a inserção desse conteúdo numa determinada classe, em um grupo de fenômenos, e isto, como sabemos, requer necessariamente generalização. (Vygotski, 2001, p.12)

Vygotski (2022, p.19) aponta que existe “...a contribuição da fala para o desenvolvimento de uma nova organização estrutural da atividade prática”. Portanto, através da linguagem conseguimos compartilhar conhecimentos, dificuldades, soluções que proporcionam a organização das atividades e a melhor utilização do instrumento, desta forma, nos diferenciamos dos demais animais, como chimpanzés.

Guillaume e Meyerson oferecem-nos conclusões diferentes quanto ao papel da fala na geração das formas tipicamente humanas de comportamento". A partir de seus experimentos extremamente interessantes sobre o uso de instrumentos entre os macacos antropóides, eles concluíram que os métodos utilizados por esses animais para realizar uma determinada tarefa são similares em princípio, e coincidem, em certos pontos essenciais, com aqueles usados por pessoas afásicas (isto é, indivíduos privados da fala). Seus achados apoiam minha suposição de que a fala tem um papel essencial na organização das funções psicológicas superiores. (VIGOTSKI, 2022, p. 19)

Somado a isso, Vigotski (2017) levanta a importância dos aspectos visuais como meio e não como fim em si mesmos, pois possuem sua relevância no desenvolvimento do pensamento abstrato, com isso, não podemos negar que as mídias possuem um papel no desenvolvimento dessa área. O problema estaria no excesso desse estímulo que pode gerar o adormecimento do estímulo criativo. Uns dos principais conselhos da Sociedade Brasileira de Pediatria (2022, online) para crianças na Educação infantil é: “Evitar a exposição de crianças menores de dois anos às telas, mesmo que passivamente” e “limitar o tempo de telas ao máximo de uma hora por dia, sempre com supervisão para crianças com idades entre dois e cinco anos.”

O objetivo não é fazer com que todos joguem suas televisões, celulares e *tablets* fora ou impedir que crianças tenham qualquer acesso às mídias, mas sim conscientizar, profissionais e familiares, para que pratiquem a problematização e análise crítica do uso das mídias, e desta forma possam auxiliar da melhor maneira as crianças que os rodeiam, no processo de utilização das tecnologias e como consequência, no caminho para o desenvolvimento e aprendizagem.

Para muitos, os resultados das pesquisas da SBP (Sociedade Brasileira de Pediatria), apresentados anteriormente e no quadro abaixo, que apontam para os malefícios do uso de mídias sem o acompanhamento, de perto, dos pais, poderiam ser o suficiente para repensarem o uso das mídias.

Quadro 1. Principais Problemas Médicos e Alertas de Saúde de Crianças e Adolescentes na Era Digital

- Dependência Digital e Uso Problemático das Mídias Interativas^{31,32}
- Problemas de saúde mental: irritabilidade, ansiedade e depressão^{33,34}
- Transtornos do déficit de atenção e hiperatividade^{18,35}
- Transtornos do sono^{13,36}
- Transtornos de alimentação: sobrepeso/obesidade e anorexia/bulimia³⁶
- Sedentarismo e falta da prática de exercícios³⁷
- Bullying & cyberbullying^{28,38}
- Transtornos da imagem corporal e da auto-estima³⁷
- Riscos da sexualidade, nudez, sexting, sextorsão, abuso sexual, estupro virtual^{39,40}
- Comportamentos auto-lesivos, indução e riscos de suicídio⁴¹⁻⁴⁴
- Aumento da violência, abusos e fatalidades^{7,45-47}
- Problemas visuais, miopia e síndrome visual do computador⁴⁸
- Problemas auditivos e PAIR, perda auditiva induzida pelo ruído²⁰
- Transtornos posturais e músculo-esqueléticos⁴⁹
- Uso de nicotina, vaping, bebidas alcoólicas, maconha, anabolizantes e outras drogas^{50,51}.

Fonte: Sociedade Brasileira de Pediatria, 2019, p.5.

Desta forma, sem a intenção de incentivar a exclusão total das mídias no período de educação infantil e sim enfatizar a importância da conscientização sobre o uso correto das mesmas, faz-se importante ressaltar algumas orientações descritas pela Sociedade Brasileira de Pediatria que são:

Evitar a exposição de crianças menores de dois anos às telas, mesmo que passivamente; Limitar o tempo de telas ao máximo de uma hora por dia, sempre com supervisão para crianças com idades entre dois e cinco anos; Para todas as idades: nada de telas durante as refeições e desconectar uma a duas horas antes de dormir; Oferecer como alternativas: atividades esportivas, exercícios ao ar livre ou em contato direto com a natureza, sempre com supervisão responsável; Criar regras saudáveis para o uso de equipamentos e aplicativos digitais, além das regras de segurança, senhas e filtros apropriados para toda família, incluindo momentos de desconexão e mais convivência familiar. (Sociedade Brasileira de Pediatria, 2020, Online)

As telas devem ser vistas como um recurso e não o objetivo final e para isso faz-se necessário resgatar o modo de brincar “antigo” que se utiliza da imaginação e de forma natural auxilia no processo de aprendizagem. Para entendermos melhor essa diferença, é necessário abordar o conceito de funções psicointelectuais superiores, trabalhado por Vigotski (2017, p.115), que diz respeito “ao processo de aprendizagem da criança no seu conjunto”. Ao visitarmos este conceito entendemos a imensa importância de fortalecer brincadeiras de faz-de-conta, principalmente dentro de um processo de socialização, pois, é nesse ambiente, de grupo, que ocorre o desenvolvimento das funções psicointelectuais superiores. “... a capacidade da criança para controlar o seu próprio comportamento surge antes de tudo no jogo coletivo, e que só depois se desenvolve como força interna o controle voluntário do comportamento” Vigotski (2017, p.114).

As funções psicointelectuais superiores em termos mais acessíveis, correspondem a memória, fala, emoções, pensamentos, entre outros, que a partir de Vigotski são desenvolvidas dentro da construção social. Para sermos atores sociais, é necessário que nos relacionemos com o meio em que vivemos e assim construirmos nossa visão de mundo. Um dos processos que permite toda essa dinâmica é o desenvolvimento da linguagem, ela só acontece a partir da interação entre crianças e adultos, como conseqüente se torna linguagem interna, Vigotski (2017). Através das citações feitas anteriormente, principalmente a respeito da SBP no quadro 1, vemos que muitas das funções psicointelectuais superiores podem ser comprometidas pelo uso desenfreado da tecnologia, por crianças. Sendo assim, precisamos estar atentos para os sintomas que aparecem em sala de aula para então traçar estratégias.

Movimentos feitos para a pesquisa

Para compreendermos o que tem sido dito sobre a temática do presente artigo, foi feito um levantamento através do site da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) que é desenvolvida pelo Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT), e no site da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

Primeiro foram utilizados os descritores, “Infância, cultura digital e dificuldades”, porém, os trabalhos encontrados se referem mais ao desdobramento da utilização das tecnologias no processo educativo de crianças deficientes. Após este primeiro movimento, foram utilizados os descritores “Infância, cultura digital e

professores”, “Infância, tecnologia e professores” e “Criatividade, cultura da mídia”, sendo assim, foi apresentada uma quantidade significativa de textos. Iniciou-se então, o movimento de selecionar trabalhos da última década (2010-2022), que estivessem dentro do recorte da Educação Infantil, dentre as teses e dissertações, a partir disso, um grande número de trabalhos foi descartado. Ao ler de forma mais minuciosa os textos selecionados, ainda sim, alguns fugiam da temática pois aprofundam em questões mais específicas, como o processo de leitura e de gênero.

Quadro 2: Trabalhos Selecionados Através do levantamento de Dados

Ano	Título	Qual foi o objetivo do estudo	Qual a metodologia (instrumentos, onde foi realizada a pesquisa)	Quais foram os principais resultados
2013	DISSERTAÇÃO: MULTISSENSORIALIDADES E APRENDIZAGENS: USOS DAS TECNOLOGIAS MÓVEIS PELAS CRIANÇAS NA ESCOLA. CAPES E BDTD Lyana Virgínia Thédiga de Miranda	Em uma escola participante do Programa Um Computador por Alunos (Procura), a pesquisadora reflete a respeito do vínculo entre a multisensorialidade e as tecnologias digitais móveis, utilizadas na escola.	Observações-participantes, intervenção didático-pedagógica. Santa Catarina	A pesquisa conclui que é necessário pensar em modelos variados para a introdução dessas tecnologias na escola.
2014	TESE: A CULTURA LÚDICA DAS CRIANÇAS CONTEMPORÂNEAS DA “SOCIEDADE MULTITELA”: O QUE REVELAM AS ‘VOZES’ DE MENINOS E MENINAS DE UMA INSTITUIÇÃO DE EDUCAÇÃO INFANTIL. CAPES E BDTD Marluci Guthiá Ferreira	A autora tinha como objetivo entender a relação que ocorre entre crianças e mídias eletrônicas. A partir de um aprofundamento sobre o brincar buscou compreender como as tecnologias atuais influenciam a infância e sua forma de brincar.	Abordagem qualitativa e interpretativa. Estudo de caso, observação participante, áudio, audiogravação e videogravação, fotografias, desenhos, diário de campo e entrevistas. Santa Catarina	A pesquisadora identificou que as crianças de sua pesquisa já se inseriram em uma cultura digital que se relaciona com a ludicidade. Também constatou que não deixaram de lado as brincadeiras tradicionais e a convivência em grupo.
2014	DISSERTAÇÃO: A MÍDIA DIGITAL E A RELAÇÃO COM A CRIANÇA DA EDUCAÇÃO INFANTIL: PERCEPÇÕES DOS PROFESSORES SOBRE INTERATIVIDADE E PROCESSOS COMUNICACIONAIS CAPES	A dissertação objetivou analisar a forma que as mídias podem proporcionar a comunicação com as crianças de 4 e 5 anos, em escolas públicas.	Estudo exploratório descritivo. Análise qualitativa de entrevistas e levantamento de dados bibliográficos. Paraná	Através dos resultados a autora notou que os docentes não compreendem a interatividade e comunicação propostas pelas mídias. Por este motivo a pesquisa aponta que é necessário a introdução das mídias no dia a dia escolar, de forma integrada, além

	Emilene da Conceição Novak			de formação continuada para os professores.
2014	DISSERTAÇÃO: CRIANÇAS NA CONTEMPORANEIDADE: REPRESENTAÇÕES E USOS DE TECNOLOGIAS MÓVEIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL CAPES Juliana Costa Muller	Buscou refletir sobre a relação entre as crianças e as tecnologias móveis ditas como tablete e laptop.	Pesquisa qualitativa com intervenção didática Santa Catarina	Diz ser possível o uso de tecnologias de forma intencional na educação infantil, porém, sem deixar de fazer usos das demais linguagens utilizadas por crianças.
2017	TESE: O USO DAS TECNOLOGIAS COM CRIANÇAS DE 7 MESES A 7 ANOS: COMO AS CRIANÇAS ESTÃO SE APROPRIANDO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA PRIMEIRA INFÂNCIA? BDTD Patrícia Fernanda da Silva	Objetiva observar e verificar a apropriação tecnológica de crianças entre 7 meses e 7 anos, além disso, a forma como é percebido os atrativos provenientes das tecnologias.	Realização de Provas Piagetianas e realização das mesmas provas através de aparatos tecnológicos, método clínico e observações. Porto Alegre	As crianças possuem um claro interesse por tecnologia e desenvolvem suas respostas de forma mais profunda com a utilização de tecnologia do que em provas Piagetianas. Mas não se desenvolve mais cedo por usar tecnologias.
2017	TESE: “EU APRENDO A BRINCAR DE MAIS COISAS QUE EU NÃO SABIA!”: CRIANÇAS E VIDEOGAMES NUMA BRINQUEDOTECA ESCOLAR CAPES E BDTD Carla Cristiane Loureiro	A tese buscou entender a brincadeira contemporânea que se utiliza do videogame, especificamente em uma brinquedoteca escolar. Ao observar esta forma de brincar a autora também analisou as relações que se constituíram entre as crianças e os demais participantes. É importante enfatizar que a pesquisa foi feita a partir do olhar das crianças. “Investigar como se constitui o brincar com videogame numa brinquedoteca escolar identificando e problematizando as relações tecidas entre crianças e outros atores envolvidos nos seus cotidianos, buscando por meio das “vozes” das crianças.	Perspectiva etnográfica, pesquisa de campo. Observação, diário de campo, metodologias visuais (vídeos), entrevistas individuais e em grupo. Santa Catarina	A pesquisa concluiu que com o videogame pode existir uma dinâmica social em certo nível autônoma, em que a criança pode construir suas próprias escolhas. Também concluiu que a partir da brincadeira com videogame, ocorreu aprendizagem. Também constatou diferenças geracionais na forma de ver essa brincadeira contemporânea.
2019	DISSERTAÇÃO: INFÂNCIAS E TECNOLOGIAS: RELAÇÕES IMBRICADAS NA ERA DIGITAL CAPES E BDTD Erika Maria de Oliveira	A autora buscou entender os sentidos que as crianças dão para sua infância moderna, que se utiliza de tecnologia. Para chegar a este objetivo, a pesquisadora procurou saber os processos de negociação entre crianças e adultos para a utilização da tecnologia, além de compreender a forma com as crianças se apropriam das mídias para receber e compartilhar informações.	Levantamento bibliográfico, questionários/ entrevistas semiestruturadas, pesquisa de campo, projeto de intervenção com tablets. Minas Gerais	A autora afirma que as crianças são capazes de produzir conhecimentos e interpretar as informações que recebem, além disso, elas também influenciam umas às outras e os adultos. Outra questão apontada é o empoderamento que as tecnologias

				promovem para as crianças.
2019	DISSERTAÇÃO: A CRIATIVIDADE DAS CRIANÇAS A PARTIR DA CULTURA DA MÍDIA NO CONTEXTO DE UMA INSTITUIÇÃO DE EDUCAÇÃO INFANTIL DE NATAL/RN BDTD Esthephania Oliveira Maia Batalha	A pesquisa busca avaliar movimentos de criatividade a partir da utilização das mídias	Registros imagéticos, diário de campo Natal	A pesquisadora constatou movimentos criativos provenientes do uso de tecnologias em alguns momentos e criações de estratégias por parte das crianças. Porém enfatiza a necessidade de mediação da família e escola.

Fonte: Miranda (2013); Ferreira (2014); Novak (2014); Muller (2014); Silva (2017); Loureiro (2017); Oliveira (2019); Batalha (2019).

Ao observar o quadro acima, é possível notar que foram encontrados poucos trabalhos selecionados como pertinentes à pesquisa. São 8 pesquisas no total, sendo 5 dissertações e 2 teses. Desses trabalhos, 4 foram encontrados tanto na CAPES quanto na BDTD. Notou-se que das 8 pesquisas, 6 se deram no Sul do Brasil, desta foram, a maioria dos estudos se desenvolveram nesta região. Todas as dissertações e teses do quadro, possuem um olhar positivo para o uso das tecnologias no processo educacional infantil, sendo essencial destacar que de alguma forma pontuam o fator da mediação e da intencionalidade. Ao analisar o levantamento feito, é possível perceber que o presente trabalho se diferencia dos demais, pois nenhuma das pesquisas encontradas relaciona os desafios da atualidade, vivenciados por professores nas salas de aula, e o crescente envolvimento dos estudantes da Educação Infantil com as tecnologias. Em sua maioria, as pesquisas citadas no quadro, não falam sobre o mau uso que tem sido feito das mídias e como os adultos precisam ser conscientizados para o uso tecnológico saudável, por parte dos estudantes, com exceção de Silva (2017), que enfatiza as orientações da SBP e inclusive cita seu manual, já mencionado neste artigo.

Miranda (2013) em seu estudo se questiona sobre a existência da multissensorialidade e aprendizagem através do uso de tecnologias. O ponto de partida da autora foi o programa, Um Computador por Aluno (Prouca), no qual se baseiam seus questionamentos e críticas sobre a implementação do mesmo. Sendo assim, sua visão se preocupa em observar a implementação do projeto citado. Miranda (2013) diz ser possível

a utilização de tecnologias com crianças, porém, sempre de forma bem planejada e intencional, ideia que vai de encontro ao da presente pesquisa. Miranda (2013) finaliza sua pesquisa através de perguntas retóricas que insinuam ir contra a ideia de um computador por aluno e reforça a necessidade de brincadeiras tradicionais.

Um computador por aluno, como propõe o Prouca? Quatro, cinco computadores por aluno, como demonstra a realidade escolar? Um computador, mas também muitas árvores, bolas, corridas e brincadeiras, como as crianças me mostraram? (MIRANDA, 2013, p.164)

No ano de 2014, foi encontrada uma maior quantidade de trabalhos selecionados para a presente pesquisa. A pesquisadora Ferreira (2014) aborda temas similares ao desta pesquisa em andamento, quando discorre sobre infância e o lúdico, neste artigo utilizamos o termo brincar para referir ao lúdico, porém, visa entender a relação da tecnologia como parte do brincar na modernidade, sendo assim, possui outra pergunta para sua pesquisa. Novak (2014) aborda a percepção dos professores no processo de comunicação das crianças tendo a tecnologia como um dos fatores. Apesar de ser um foco diferente do proposto na presente pesquisa, a comunicação também é algo que pode dificultar o trabalho docente no que se diz respeito à educação, como a própria autora Novak (2014), afirma ao relacionar a educação com comunicação em seu estudo. Novak (2014) conclui que é necessária a formação continuada de professores no que diz respeito ao uso de tecnologias e processos comunicacionais. Esta conclusão acontece pelo fato de a pesquisadora notar um distanciamento dos professores para com a tecnologia e inclusive pela falta de percepção sobre a interação e comunicação que os alunos podem exercer através das mídias. A autora Novak (2014, p.98) afirma que “As mídias digitais são meio, não fim em si mesmo.”. Por fim, o último trabalho encontrado em 2014 foi o de Muller (2014), o qual analisa a relação cada vez mais crescente entre as mídias e as crianças, relação essa que vem moldando a maneira de ser criança, segundo a autora. Muller (2014, p.146) entendeu os resultados das pesquisas como satisfatórios e conclui que o *laptop* e *tablet* tiveram papel importante no processo de aprendizado e na interação durante as atividades propostas, contudo, afirma que as crianças não possuem “instrução e formação para saber como lidar com as inúmeras informações e possibilidades que as tecnologias propiciam, nem para discernir seus repertórios midiáticos”, através desta constatação a pesquisadora também alerta sobre a importância da mediação, para crianças e formação

continuada para os professores. Além disso, outro ponto destacado foi a ligação que as mídias possuem com o incentivo ao consumo, fato destacado também neste artigo.

Silva (2017), utiliza parte de seu trabalho para destacar o que a Sociedade Brasileira de Pediatria tem dito sobre o mau uso das mídias e como esta pode ser prejudicial. Contudo, tal trabalho possui o intuito de pesquisar a respeito do uso das tecnologias em sala de aula, como forma de auxiliar na aprendizagem. Silva (2017), destaca o poder da tecnologia para chamar a atenção dos estudantes nas atividades. Existe certa aproximação de Silva (2017) com Novak (2014) e Muller (2014), ao observarem que falta uma maior integração das tecnologias no currículo. É importante então, afirmar a concordância, do artigo aqui em construção, com a pesquisa de Silva (2017), no que diz respeito ao aproveitamento que se pode ter das tecnologias como ferramenta educacional e não como algo que pode agilizar a aprendizagem.

Esta proposta de pesquisa surgiu a partir da curiosidade e de conversas informais do dia-a-dia, com pessoas de diferentes áreas, idades e graus de instrução, que frequentemente levantavam a hipótese de que as crianças pudessem estar “se desenvolvendo mais cedo”, hipótese esta que foi refutada no decorrer da pesquisa. (SILVA, 2017, p. 223)

O segundo trabalho encontrado em 2017 é da autora Carla Cristiane Loureiro. Para sua pesquisa, Carla se utilizou de uma brinquedoteca escolar, onde pôde fazer suas observações. Loureiro (2017), possui um olhar positivo sobre o uso do videogame como ferramenta para o brincar e critica algumas atitudes dos adultos em tentar impor regras desde o princípio para a utilização das tecnologias na brinquedoteca, pois considera parte do brincar a criação de regras pelas crianças. Todos os brinquedos possuem instruções de precaução, com as mídias não é diferente, a não ser pelo fato de que os prejuízos vão muito além do lado físico, como engolir uma peça de brinquedo, mas perpassam por danos psicológicos e prejuízos de aprendizagem. Desta forma, analisar mais de perto quais limitações estão sendo dadas pelos adultos para a utilização das mídias, é de extrema importância, principalmente se estas regras irão auxiliar na intencionalidade planejada para a tarefa e na saúde, em geral, das crianças.

No ano de 2019, a autora Esthephania Oliveira Maia Batalha, procurou observar se ocorriam, processos de criatividade advindos do uso de mídias, por parte dos estudantes. Um ponto em comum deste artigo com a pesquisa de Batalha (2019) se refere a ideia de como a tecnologia tem ajudado a moldar este período da vida. A autora, Batalha (2019, p.134), destaca “o papel que a cultura midiática tem na produção de significados sobre nós mesmos e sobre as nossas vivências no mundo. E as crianças, assim como nós adultos e talvez até mais que nós, estão imersas nesse processo.”. A Dissertação de Esthephania, foi especialmente importante para o presente artigo pois se converge na visão de que as mídias possuem um papel importante na construção das ideias atuais e de nossos desejos.

Logo, nas múltiplas e diversas situações envolvendo a criatividade no âmbito do contexto pesquisado foi possível ver as marcas do mundo líquidomoderno nas relações estabelecidas entre as crianças que se caracterizaram pelo individualismo, pela busca constante da satisfação pessoal, pela competitividade, pela necessidade de visibilidade, pelo movimento e transitoriedade dos diferentes papéis assumidos pelas crianças, dentre outras. (BATALHA, 2019, p.134)

Por fim, o último trabalho citado, foi o de Erika Maria de Oliveira. O foco da pesquisa se encontrava em observar a negociação praticada pelas crianças para utilização das mídias, a forma como se apropriam das tecnologias e relação das crianças com a informação presente nesses aparelhos tecnológicos. Oliveira (2019, p.130) afirma que as crianças conseguem produzir e interpretar as informações que recebem durante o uso das tecnologias, contudo, cita que, “os pais na maioria das situações entendem essa revolução tecnológica, porém apresentam dificuldade em administrar essa novidade na vida e no dia a dia dos filhos.”. A pesquisadora vê o uso de mídias como forma de socialização e empoderamento das crianças, um dos pontos que a fez chegar nesta conclusão foi notar que os adultos são influenciados por estas crianças quanto a forma de ver e usar estes aparatos.

Os dados produzidos que conseguem evidenciar esta hipótese estão relacionados, principalmente, aos mecanismos de negociação que as crianças estabelecem com seus pais, ou com os adultos que estejam inseridos em seu cotidiano de alguma forma. Na maioria dos relatos as crianças mostram ter consciência de quais elementos são considerados bons na hora da negociação com adultos. (OLIVEIRA, 2019, p.131)

Todas as pesquisas enfatizam, mesmo que algumas falem de forma breve, a importância da mediação. Talvez, o trabalho que possui um olhar mais positivo e menos crítico quando as mídias, e, portanto, não enfatiza tanto a questão dos perigos decorrentes do uso das mídias é o de Loureiro (2017). Os trabalhos apresentam a tecnologia como uma ferramenta pedagógica que não é importante em si mesma, mas precisa ser pensada com um propósito e se bem utilizada tem o potencial de auxiliar o processo de ensino e aprendizagem da educação infantil. Algo que já se fez claro é a relevância da formação continuada quanto ao uso das tecnologias em sala de aula, pois apenas usar um *tablet* ou computador, não torna o aprendizado mais enriquecido, é necessário que ocorra de forma integrada com todo o projeto pedagógico.

O presente artigo se faz importante por levantar uma nova questão, “Até que ponto as dificuldades docentes encontradas na educação infantil contemporânea, são fruto do uso negligenciado de tecnologias?”. A pergunta levantada não se refere a tecnologia como função pedagógica e sim ao reflexo do uso exacerbado que gera a superestimulação e suas consequências.

Considerações Finais

Este trabalho objetivou analisar as consequências, do mau uso, da tecnologia para o trabalho docente na educação infantil. Sendo assim, abordamos de forma breve como a infância tem sido afetada pelas mídias, analisamos a diferença do brincar tradicional e com a tecnologia, dialogamos com Vigotski e analisamos os dados observados a partir do levantamento bibliográfico.

Se pensarmos no tempo através da ótica tecnológica, podemos dizer que 2013 é um ano ultrapassado, porém, Miranda (2013) faz perguntas pertinente para a atualidade, afirma a possibilidade de socialização através do uso de tecnologias em sala de aula, porém se questiona se um computador por aluno é a melhor forma, como sugere o Procura . Ferreira (2014) aponta que no período de sua pesquisa as crianças ainda passavam maior parte do tempo brincando sem as telas, algo que devemos considerar, contudo, já se passaram 8 anos e esses dados precisam ser reavaliados. Além disso, Ferreira (2014) reconhece a cultura infantil e a influência das mídias quanto ao consumo, nessa cultura.

Muller (2014) afirma que a tecnologia promove a interação entre as crianças, contudo, alerta sobre a falta de preparação das crianças para lidar com a quantidade de informações contidas nas mídias. Novak (2014) aborda sobre a comunicação que acontece durante o uso de tecnologia em atividades na escola e destaca a falta de familiaridade dos professores com as mídias. Silva (2017) aponta para o grande interesse que os estudantes possuem por tecnologias e a forma como este interesse pode auxiliar seus estudos, pois se motivam mais. Somando a isso, Silva (2017) aponta para a autonomia que a tecnologia fornece para as crianças, contudo, também destaca que o mau uso desses aparelhos pode causar malefícios. Loureiro (2017), afirma que a tecnologia proporciona possibilidades de auto-organização das crianças, elas criam regras que acreditam tornar a brincadeira melhor. De forma muito breve, Loureiro (2017) aponta a possibilidade de se construir um relacionamento não saudável entre crianças e telas, através do mau uso. Batalha (2019), constata que as mídias contribuem para a criatividade dos estudantes, além disso, notou que as crianças vêm sendo fortemente influenciadas por conteúdos absorvidos nas mídias. Oliveira (2019) vê nas mídias uma forma de empoderamento das crianças, contudo, observou que os pais afirmam não saber administrar essas tecnologias.

Chegamos ao fim do presente artigo, contudo, o assunto não se esgota. Muito deve ser estudado sobre a relação entre as crianças e a tecnologia e por esse motivo foi difícil selecionar os tópicos que não poderiam ficar de fora desse artigo. A partir desta pesquisa podemos observar a demanda existente para a formação continuada de Pedagogos, na área da utilização de tecnologias como ferramenta pedagógica. Sendo assim, é notório a importância da cautela ao utilizar as mídias digitais para que sejamos capazes de caminhar o mais longe possível dos seus malefícios. Desta forma, se faz necessário estudos em torno das dificuldades encontradas pelo professor no exercício da sua profissão, e que estão ligadas às consequências da superestimação. É possível observar também, através da análise dos estudos selecionados, o quanto fica destacada a mediação pelo professor e a intencionalidade para cada atividade proposta.

Sobre o brincar, é necessário que os estudos continuem problematizando a respeito da equiparação do brincar com o utilizar tecnologias. Algumas pesquisas apresentaram a ideia de que as mídias fazem parte dos novos brinquedos, contudo, é fundamental problematizar, já que o brinquedo exige uma incompletude que muitas vezes não é o foco das tecnologias. Os assuntos nunca se esgotam nas pesquisas, existem

diversos pontos discordantes, deste modo, é necessário um maior aprofundamento no assunto.

Assuntos ligados à tecnologia estão longe de se esgotarem, pois, este âmbito está em constante crescimento, o que provoca mudanças sociais e com isso novos temas de pesquisa. Quando se trata de educação, nada deve ser recebido de forma passiva, sendo assim, questionar o que está posto faz parte do processo de compreensão e até mesmo nos auxilia a compreender o melhor uso das ferramentas. Alguns estudos criticam a grande quantidade de opiniões que professam a respeito dos malefícios das tecnologias, principalmente durante a fase de desenvolvimento das crianças. Como dito anteriormente, não se pode estar em apenas um lado, ou contra ou a favor da tecnologia, mas é de extrema importância conhecer as possíveis consequências decorrentes do uso de tecnologias e também os avanços que se podem conquistar. Somente com esse conhecimento e entendimento mais amplo podemos usar as mídias a nosso favor. Não podemos negar o fato de que existem essas duas faces da tecnologia e por este motivo, uma pesquisa que discorre sobre os pontos positivos ou outra que conscientize sobre os malefícios, não se negam entre si, são complementares.

Referências

ARIÈS, P. **História Social da Criança e da Família**. 2 ed. Rio de Janeiro. Editora Guanabara, 1986.

BATALHA, E. **A Criatividade das Crianças a Partir da Cultura da Mídia do Contexto de Uma Instituição de Educação Infantil de Natal/RN**. Orientadora: Prof.^a Dr.^a Mariangela Momo. 150f. Dissertação (Mestrado) – Pós-graduação em Educação, Centro de Educação, Universidade federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2019.

FERREIRA, Marlucci. **A Cultura Lúdica das Crianças Contemporâneas da ‘Sociedade Multitela’**: O Que Revelam as ‘Vozes’ de Meninos e Meninas de Uma Instituição de Educação Infantil. Orientadora: Prof.^a Dr.^a Dulce Márcia Cruz. 401f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Centro de Ciências da Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2014.

GIRARDELLO, G; HOFFMANN, A; e SAMPAIO, Inês. Cad. Cedes, Campinas, v. 41, n. 113, p.1-3, Jan. - Abr., 2021. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ccedes/a/y5shPLHF6v7xRcFscWMS6BH/?lang=pt>>. Acesso em 30 mar. 2022.

LOPES, T. e BERNADINO, L. O Sujeito em Constituição, o Brincar e a Problemática do Desejo na Modernidade. **Revista Mal estar e Subjetividade** - Fortaleza - Vol. XI - Nº 1 - p. 369 - 395 - mar/2011.

LOUREIRO, C. **“Eu Aprendo a Brincar de Mais Coisas que Eu Não Sabia!”**: Crianças e *Videogames* Numa Brinquedoteca Escolar. Orientadora: Prof.^a Dr.^a Geovana Mendonca Lunardi Mendes. 250f. Tese (Doutorado) – Pós-graduação em Educação, Centro de Ciências Humanas e da Educação, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2017.

MIRANDA, L. **Multissensorialidades e Aprendizagens**: Usos das tecnologias móveis pelas crianças nas escolas. Orientadora: Prof.^a Dr.^a Monica Fantin. 183f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Centro de Ciências da Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2013.

MULLER, J. **Crianças na Contemporaneidade**: representações e usos das tecnologias móveis na educação infantil. Orientadora Prof.^a Dr.^a Monica Fantin. 193f. Dissertação (Mestrado) – Pós-graduação em Educação. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2014.

NOVAK, E. **A Mídia Digital e a Relação com a Criança da Educação Infantil**: Percepções dos Professores Sobre Interatividade e Processos Comunicacionais. Orientador: Prof. Dr. Frederico de Melo Brandão Tavares. 111f. Dissertação (Mestrado)

- Pós-graduação em Comunicação e Linguagens, Universidade Tuiti do Paraná, Curitiba, 2014.

OLIVEIRA, E. M. **Infâncias e Tecnologias: Relações Imbricadas na Era Digital**. Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Fabiana de Oliveira. 192f. Dissertação (Mestrado) - Pós-graduação em Cultura, práticas e processos na educação, Universidade Federal de Alfenas, Minas Gerais, 2019.

ROCHA, H. H. P. R; GOUVÊA, M. C. S. Infâncias na História. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v.26, n.01, p.187-194, abr.2010.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. **SBP atualiza recomendações sobre saúde de crianças e adolescentes na era digital**. Fevereiro de 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 24 fev. 2022.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. Manual de Orientação: **#Menos Telas #Mais Saúde**. Dezembro de 2019. Disponível em: <https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/_22246c-ManOrient_-_MenosTelas_MaisSaude.pdf>. Acesso em 24 fev. 2022.

SOCIEDADE TOCANTINENSE DE PEDIATRIA. **Bebês que usam dispositivos eletrônicos podem sofrer atraso no desenvolvimento da fala**. Disponível em: <<https://www.sbp.com.br/filiada/tocantins/noticias/noticia/nid/bebes-que-usam-dispositivos-eletronicos-podem-sofrer-atraso-no-desenvolvimento-da-fala-1/>>. Acesso em 24 fev. 2022.

SILVA, P. **O Uso das Tecnologias Digitais Com Crianças de 7 meses a 7 anos: Como as Crianças Estão se Apropriando das Tecnologias Digitais da Primeira Infância?** Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Léa da Cruz Fagundes, Coorientador: Prof. Dr. Crediné Silva de Menezes. 232f. Tese (Doutorado) – Pós-graduação em Informática na Educação, Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.

VIGOTSKI, L. S. **A Construção do pensamento e da Linguagem**. São Paulo. Martins Fontes, 2001.

VIGOTSKI, L. S. **A Formação Social da Mente**. 4 edicao. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1991. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3317710/mod_resource/content/2/A%20formacao%20social%20da%20mente.pdf>. Acesso em 13 mar. 2022.

VIGOTSKI, L. S; LURIA, A. R; LEONTIEV. A. N. **Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar**. In: VIGOTSKI, L. linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. 16 edição. São Paulo: Ícone editora, 2017. p.103-117.

