

## A INFLUÊNCIA DAS MÍDIAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Glória Câmara de Matos<sup>1</sup>  
Patrícia Fernandes<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – E-mail:gloriaealdivete@gmail.com

<sup>2</sup>Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – E-mail:patriciaicev@gmail.com

**Resumo:** Este trabalho surgiu a partir da disciplina de “Tópicos Especiais em práticas educativas I: História e formação da Infância “do Mestrado de Educação da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte/UERN. Onde tivemos como propósito discutir e mostrar a abordagem da a influência das mídias na educação infantil. A cultura da nossa sociedade tem sido modificada de forma frenética dando um amplo espaço para a era tecnológica, que tem o seu espaço bastante firmado nos dias atuais. É visível que a internet é o principal meio de comunicação existente na atualidade, qualquer informação hoje é compartilhada pelas redes, através dela, você pode receber informações do outro lado do mundo em questões de segundos. Definimos como objetivo geral relatar a necessidade da inserção e compreensão das mídias tecnológicas na educação infantil. E ainda, específicos conhecer pesquisas realizadas com a mídia na Educação Infantil e identificar se as crianças fazem o uso das mídias em seu cotidiano. Para isso, buscamos embasamento teórico nas discussões de Arendt (2007), Kesnki (2015), LÉVY (2011), Lemos (2002), Barbosa (2014), Gomez (2011) entre outros. Os resultados apontam que as mídias fazem parte de nossas vidas, e as crianças estão inteiradas nesse contexto, cabe a escola conciliar o encantamento e desenvoltura provocada pelas mídias tecnológicas unindo ao processo de ensino-aprendizagem, auxiliando a criança em seu processo de crescimento de forma autônoma e crítica. Assim, a metodologia de ensino e aprendizagem não podemos ser “cobradores” de conteúdo, mas sim construtores de inteligências e para isso precisamos estar antenados com a realidade de nossos alunos para fazermos a diferença, inovando a cada dia, por meio da inserção das mídias na educação infantil.

**Palavras-chaves:** Mídias, Educação infantil, Internet.

### INTRODUÇÃO

A escola convive com o desafio de a “Influencia das mídias no ensino infantil”. Essa situação, que denominamos de contemporaneidade, e particularmente beneficiada pela globalização, com a difusão em massa das novas tecnologias e seus conteúdos, incide, é claro, sobre o comportamento infantil, levando-nos a questionar: qual o impacto das mídias no processo de desenvolvimento cognitivo e social das crianças dessa geração?

Muitos afirmam que a mídia pode ser uma influência negativa, já outros acreditam que a mídia deve ser de interesse de professores, pais, alunos, pois ela pode auxiliar na educação do indivíduo que aprende a interagir com o mundo a seu redor e também a ser uma pessoa crítica e de opinião na sociedade. Além disso, é de extrema importância estudar este tema, já que através dele podemos descobrir novas formas de ensino e maneiras descontraídas para que o aluno se interesse mais pela aprendizagem.

Nos dias atuais, é praticamente inconcebível ensinar e aprender sem os livros, objetos que somente começaram a ser usados em larga escala com o advento da máquina de imprimir e da técnica de corte de papel que permitiu que os livros se tornassem portáteis. Atualmente, as novas tecnologias, especialmente as que estão ligadas às chamadas “mídias interativas”, estão promovendo mudanças na Educação, num processo que parece estar apenas começando.

Para a maioria dos educadores elas são absolutamente desconhecidas. Uma parcela muito pequena teve algum contato ou usa com alguma frequência estas tecnologias. E, mesmo para estes, elas representam uma imensa novidade. As novas tecnologias são uma novidade que requer adaptação em termos operacionais, com isso é preciso aprender a mexer com equipamentos, a trabalhar com programas e assimilar conceitos e vocabulários próprios de uma nova área.

Mas, além disto, estas tecnologias nos levam as novas experiências em sentido mais profundo. No mundo da comunicação mediada por computador vive-se num outro espaço e num outro tempo, diverso do tempo e do espaço vividos no mundo da comunicação de oralidade primária e da cultura escrita. Com a chegada destas novas tecnologias, chegam também um novo tempo e um grande desafio para a prática educativa que irá utilizar essa tecnologia, pois é preciso promover a ambientação de professores e alunos no espaço virtual dos sistemas on-line de educação a distância.

Existe ainda por parte de alguns alunos a aversão e difícil adaptação ao espaço virtual. O que grande parte deles acredita é que precisa ter um contato direto com o professor para que a interação ou até mesmo o aprendizado possa ocorrer. O problema era o modelo pedagógico no qual ele fora ambientado desde sua pré-escola.

Um ambiente em que o aluno é visto fundamentalmente como um receptor de conteúdo, cuja tarefa é assimilar e reproduzir, mas quase nunca problematizar, analisar, refletir, isto é, discutir. Se no ambiente virtual de ensino-aprendizagem são disponibilizados estes recursos e seu uso é incentivado, o aluno precisará desenvolver outra atitude, adquirir novos hábitos, deixar de ver-se como um receptor no final de uma linha e passar a ver-se como um nó de transmissão numa teia de linhas de comunicação.

Então, surgiu o problema da pesquisa a partir de uma participação numa disciplina de “Tópicos Especiais em práticas educativas I: História e formação da Infância” do Mestrado de Educação da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte/UERN como aluna especial. Onde tivemos como propósito discutir e mostrar a abordagem da a

influência das mídias na educação infantil. Neste contexto, tivemos a vontade de aprofundar os estudos para poder adentrar melhor no mundo das mídias e saber as contribuições que a mesa traria para o processo de ensino e aprendizagens das crianças que a usavam.

Diante do exposto, após algumas buscas por fundamentação teórica, em *sites* e livros, o que nos levou a redimensionar nosso objeto de estudo A influência das mídias na Educação Infantil. Diante da problemática enunciada definimos os objetivos:

Geral - relatar a necessidade da inserção e compreensão das mídias tecnológicas na Educação Infantil.

Específicos – conhecer pesquisas realizadas com a mídia na Educação Infantil e identificar se as crianças fazem o uso das mídias em seu cotidiano.

## **TECNOLOGIAS NO MUNDO DE HOJE**

Há épocas que o homem utiliza tecnologia. É sempre bom lembrar que a tecnologia não é algo que exclusivamente precisa de energia para funcionar. O fogo, descoberto a milhões de anos é tecnologia. O bater de duas pedras secas sobre a palha faz com que se tenha um fogo inicial e que esse fogo poderia ser mantido através da queima de combustíveis como madeira seca.

Mas quando falamos de tecnologia no mundo atual o cenário muda, pensamos logo em algo eletroeletrônico. Por isso falarei sobre uma das grandes tecnologias atuais. Os Computadores, claro não poderia começar este artigo falando de outra coisa, pois o computador está presente no dia a dia das pessoas, nos bancos, nos hospitais, no painel do carro, na sua tv, enfim, o computador é uma ferramenta de trabalho, diversão e estudo.

Hoje em dia é natural que uma criança saiba usar o microcomputador. Mas por qual motivo as crianças sabem tanto sobre computadores hoje em dia? Simples, o computador ficou mais divertido e convidativo, praticamente podemos dizer “Não há quem resista”, outro detalhe a se observar:

O mundo usa mais o computador, então as crianças acompanham os pais para os lugares como mercados, padarias, farmácias, sorveterias e lá estão os computadores registrando tudo o que compramos ou solicitamos. Hoje uma criança vai com o seu pai ou mãe em uma lanchonete de FastFood e tem direito a usar a “X-Net” que lhe dá acesso à internet. Para Lira, Bruno Carneiro (2007) p. 75

Com a internet, podemos modificar mais facilmente a forma de ensinar e aprender, tanto nos cursos presenciais como naqueles a distância. Muitos são os caminhos, que dependerão de situações concretas em que o professor se encontrar: número de alunos, tecnologias disponíveis, duração das aulas, como também, apoio institucional.

Em breve os nossos filhos, ou talvez os filhos de nossos filhos brincarão com robôs que sentirão emoções, assim como nós brincávamos com os nossos amigos fazendo guerras de mamonas por exemplo. O detalhe é que o computador é como um membro da família. Não só isso, ele vai além, todos sabem que ele tem ajudado e muito em questões de saúde, pesquisas por melhorias da vida humana e também em questões militares (aliás, a computação moderna foi inventada para isso).

Diante de um cenário no qual a sociedade é cada vez mais tecnológica, a área da educação também precisa se posicionar para traçar objetivos e estratégias onde essas novas tecnologias possam auxiliar como suporte aos processos de ensino e aprendizagem de nossos alunos. Assim o dilema em que a educação vive é encontrar os caminhos para dar significados às tecnologias, pois não basta apenas utilizá-las, e preciso que elas possam auxiliar e fazer a diferença na aprendizagem de nossos alunos.

## **TECNOLOGIAS NA ESCOLA**

A escola hoje tem uma função desafiadora que é educar uma infância pós-moderna. As tecnologias têm influenciado a cultura das nossas crianças, uma cultura contemporânea, pós-moderna, uma cultura de pequeninos que despertam espanto dos adultos com tanta desenvoltura com as novas mídias. Mas, uma coisa é bem certa, continuam sendo crianças que nascem em um mundo desconhecido, que necessitam de orientações e educação.

Quando falamos em novas tecnologias, cultura pós-moderna, contemporaneidade não estamos descartando a cultura da responsabilidade dos pais em educarem os seus filhos com ética, valores e respeito com o próximo. Educar tem se tornado cada dia mais complexo, cada dia mais existem questionamentos em relação a educação dos pais, da escola e da sociedade. Arendt enfatiza (2007, p. 42)

Considero que educar seja uma das tarefas mais complexas, difíceis e, principalmente, necessárias em nossa época. Como preservar as crianças do mundo que aí está de modo a possibilitar que o “novo” possa surgir? E como conseguir enxergar o “novo” que surge diante de nossos olhos?

As crianças em suas residências já estão interagindo com as mídias, novas tecnologias. Tanto os pais como a escola precisam conscientizar-se de que essas crianças desenvolveram habilidades como a capacidade de busca por informações, capacidade essa muito maior do que a deles.

Muitas vezes, os pais pensam que os filhos encontram o que procuram por acaso, grande equívoco, pois as crianças contemporâneas diferem-se das demais por serem dinâmicas e velozes naquilo que realizam e se as escolas não incluírem a Internet na educação das novas gerações, ela está na contramão da história, e criminosamente, produzindo exclusão social ou exclusão da Cibercultura - Trata-se de uma nova relação entre tecnologias e a sociabilidade, configurando a cultura contemporânea (Lemos, 2002).

Incluir as mídias tecnológicas nas escolas não se trata apenas de ter um laboratório de informática com computadores de última geração, software educacional, aulas de robótica e sala de vídeo. É obrigatoriamente mais que a utilização de ferramentas é dispor de profissionais que tenham uma visão abrangente e desafiadora em relação às crianças que hoje encontramos em nossas escolas.

Nos deparamos com crianças que já desenvolvem um conhecimento sobre as ferramentas tecnológicas “superior” aos seus professores, isso é um dos pontos que mais causam temor nos professores, ter alunos que “sabem mais” que eles. Será que encontrar um aluno que tem domínio do conteúdo que o professor irá desenvolver é tão ruim assim? Por que será que os profissionais da educação se sentem tão incomodados com seus alunos superespecialistas nas tecnologias?

Por mais uma vez a educação encontra-se em transformação, em processo do novo e conseqüentemente os professores mais uma vez se deparando com mudanças que chegam sem pedir licença. É aceitar as mudanças, buscar novos conhecimentos, é saber aproveitar essas crianças tão “feras” com as novas tecnologias e conseguir fazer uso de todas as ferramentas em prol do maior objetivo da escola, o aprender, aprender a aprender.

O oxigênio da escola é a aprendizagem, professores, equipe pedagógica e crianças, buscando uma interação eficaz na relação entre os conteúdos sistemáticos com os mecanismos da ciência tecnológica. Para tanto, necessitamos planejar a construção de ambientes de aprendizagem coerentes com as necessidades atuais, é preciso levar em consideração os novos cenários mundiais que sinalizam inúmeras e significativas mudanças, bem como o paradigma científico decorrente do novo universo, cujos princípios influenciam também as questões epistemológicas e, conseqüentemente, a própria Educação.

Todos esses aspectos provocam alterações nos processos de construção do saber, nos alertam para o surgimento de um novo tipo de gestão social do conhecimento, não podemos mais continuar produzindo uma educação dissociada do mundo e da vida, uma escola morta, fora de sua realidade, que produz seres incapazes de pensar, de construir e reconstruir conhecimento. Kesnki(2015,p.66) diz:

A escola deve pautar-se pela intensificação das oportunidades de aprendizagem e autonomia dos alunos em relação à busca de conhecimentos, da definição de seus caminhos, da liberdade para que possam criar oportunidades e serem os sujeitos da própria existência.

Dessa forma, as inovações tecnológicas podem contribuir de modo decisivo para transformar a escola em um lugar de pesquisa, de investigação científica e crianças atraídas pela aprendizagem, favorecendo assim, o desenvolvimento cognitivo e intelectual das nossas crianças.

## **PRÁTICAS EDUCATIVAS**

Nos dias atuais percebemos como os avanços tecnológicos ocorreram de maneira acelerada, possibilitando formas variadas de utilização tecnológica da comunicação e informação como possibilidade de produção, desenvolvimento cognitivo, linguagem, concepção lógica e desenvolvimento motor. Essa prática na realidade não será aprendida nas escolas, serão desenvolvidas e relacionadas com os objetivos e missão escolar.

As práticas tecnológicas já fazem parte do cotidiano das crianças, encantando e mudando hábitos e cultura. Sendo assim, esses recursos devem fazer parte também do cotidiano da escola, não apenas como equipamentos e ferramentas que estão ocupando um âmbito escolar, mas executando as teorias desenvolvidas nos dias de hoje,



aproveitando os benefícios capazes de serem extraídos das tecnologias, já que são de fácil encanto para as nossas crianças.

O importante é oferecer à criança condições para que ela desenvolva habilidades que lhes permitam pôr em movimento seus mecanismos motivacionais, que façam ter interesse pela realidade e seus objetos. Gerar curiosidade intelectual é estimular criatividade.

As crianças hoje passam horas de seu dia assistindo à televisão, jogando no computador e conversando nas salas de bate papo. Ao fazê-lo, processam grande variedade de tecnologias e meios. Elas se comunicam com os amigos e outras pessoas de forma muito mais intensa do que as gerações anteriores, usando a televisão, o MSN, os telefones, os iPods, os blogs, os Wikis, as salas de bate-papo, a internet, os jogos e outras plataformas de comunicação, utilizando tais recursos e plataformas em redes técnicas globais.

O essencial se encontra em um novo estilo de pedagogia, que favorece ao mesmo tempo as aprendizagens personalizadas e a aprendizagem coletiva em rede. Nesse contexto, o professor é incentivado a tornar-se um animador da inteligência coletiva de seus grupos de alunos em vez de um fornecedor direto de conhecimento.” (LÉVY, 2011, p. 160).

O fazer pedagógico da educação deve adaptar-se às mudanças variadas em função dos alunos. Segundo Kenski (2007), o professor, enquanto agente de valores, influencia a formação de opiniões, hábitos e atitudes. Na sua ação pedagógica, não apresenta apenas informação, orienta o aluno para a aprendizagem através de suas escolhas, atitudes diante do conhecimento, leituras de mundo, e até mesmo seu comportamento aberto ou não ao diálogo.

Diante de uma geração de crianças com habilidades para manusear aparelhos tecnológicos antes mesmo de pronunciar suas primeiras palavras, diante desta realidade não existem condições da escola excluir atividades de comunicação, conhecimento ou diversão proporcionada pelas TIC’S uma vez que por meio desta proposta, o aluno estará desenvolvendo novos aprendizados e criando uma experiência expressiva e consistente. O uso das tecnologias não implicará nos objetivos traçados pela OMEP.

O aprendizado da criança não se produz instantaneamente e requer várias situações de ensino.

O uso das TIC’s como prática educativa dará as atividades um clima de liberdade e estimulação afetiva, o uso dos jogos favorecem a coordenação motora fina e grossa, o raciocínio lógico, a colaboração do grupo, obrigue a criança a refletir sobre um problema, como também outras atividades que ajudam no desenvolvimento corporal, percepção cognitiva, organização

espacial, organização temporal, a linguagem, a grafia e os contrastes básicos: contraste de velocidade—rápido-lento, contraste de medida- grande-pequeno, alto-baixo, longo-comprido, contraste de direção- direita-esquerda contraste de direção – direita-esquerda e contraste de intensidade. Esses são algumas habilidades que a escola conseguiu desenvolver fazendo uso das práticas educativas tecnológicas.

## **DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS**

No desenvolvimento da criança deve ser levado em consideração certos parâmetros evolutivos que vão mostrando capacidades novas a cada etapa cronológica. De acordo com Piaget desenvolvimento das crianças passa por quatro estágios: Fase Sensório-motora(0 a 2 anos), Fase pré-operatória (2 aos 5 ou 6 anos) e a Fase das operações concretas (7 aos 11 anos).

Segundo Gómez e Terán (2011) o desenvolvimento da aprendizagem da criança passa por três estilos: visual, auditivo e físico ou cenestésico. Tendo como plano de estimulação para a educação infantil três áreas: desenvolvimento do sistema fonológico, desenvolvimento do vocabulário e desenvolvimento da sintaxe<sup>3</sup>.

De acordo com os objetivos almejados pela Educação Infantil, as mídias têm se tornado metodologia de ensino para as crianças, a imagem, o som, e o movimento oferecem informações mais realistas em relação ao que está sendo ensinado. Já não conseguimos narrar fatos sem o uso de fotos, vídeos e as famosas emoticons.

Essa realidade não é atitudes apenas dos adultos, as nossas crianças já fazem parte dessa onda de novidades, elas conseguem fazer a leitura das imagens e conhecem o significado de cada uma delas. A percepção da criança tem sido estimulada e aperfeiçoada nas brincadeiras do dia-a-dia.

Nas escolas os professores utilizam TV e DVD para trabalhar com as crianças, existe quem critique a metodologia, mas o professor tendo pleno conhecimento dos seus objetivos ele conseguirá retirar dos vídeos os ensinamentos que necessitam despertar. Segui alguns abaixo algumas sugestões: Team Umizoomi - mostra um trio de pequenos super-heróis que se envolvem em diversas aventuras, resolvendo problemas com seus poderes matemáticos, que ensinam o pequeno telespectador a noção de comprimento e cálculos básicos, motivados por perguntas. BubbleGuppies - A série se passa num mundo aquático e é protagonizada por seis crianças com caudas coloridas como as de sereias.

O grupo de amigos se reúne no que parece ser uma sala de aula, eles são orientados pelo Senhor Garoupa, um grande peixe falante que faz o papel de professor.



Cada episódio trata de áreas de conhecimento diferentes, como ciências, geografia e matemática. Dora, a Aventureira - O bilinguismo chama muito a atenção dos pais, ensina as crianças que a assistem a falar palavras e breves frases em inglês.

Tem a característica de trabalhar com problemas para serem solucionados com as crianças, inclusive existe um tempo para que os pequeninos possam interagir. Doutora Brinquedos- mostra a relação de uma menina de seis anos com brinquedos que ganham vida, falam e têm personalidades bastante diferentes. No decorrer das histórias que retratam situações comuns entre amigos e família, a série ensina a valorizar os cuidados com a saúde, bem-estar e higiene.

Nas escolas também dispomos de softwares educativos que tem a função de desenvolver, a autonomia, respeitar as regras, a percepção, o raciocínio lógico matemático, conhecimento dos fonemas, expansão do vocabulário, jogos que estimulam a memória, que ajudam as crianças na interação com as primeiras letrinhas e a pronuncia das mesmas, os números também chegam as crianças de forma divertida com sons e imagens relacionadas.

Uma das vantagens que os jogos educativos retratam é a referência na qual as crianças vão remeter quando se depararem com uma situação em que os conteúdos serão aplicados, outros ensinam diversos aspectos não apenas didáticos como sociais, outros incentivam a memorização e associação de imagens através de repetições simples. Segundo Vygotsky, o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança.

É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração (1998). A aprendizagem vai surgindo de forma prazerosa e sem maiores cobranças, a crianças encontra nas mídias e nos jogos a oportunidade de alargar e interagir com o seu próprio conhecimento.

Em algumas unidades de educação infantil hoje se usa no contexto escolar “A PlayTable” é uma mesa digital, interativa e multidisciplinar para educar e divertir crianças a partir de 3 anos de idade. Desenvolve as habilidades cognitivas e de coordenação motora, além de trabalhar assuntos específicos, como alfabetização, matemática, ciências, artes, história, entre outros.

A tecnologia infrared se caracteriza pela fácil usabilidade e é, inclusive, acessível a crianças com deficiência motora ou psíquica. Enfatiza Almeida “Sempre pergunto aos que usam a tecnologia em alguma atividade: qual foi a contribuição? O que não poderia ser feito sem a tecnologia? Se ele não consegue identificar claramente, significa que não houve um ganho efetivo”.

A Playtablepropõe: Diversão e aprendizado, aplicativos educativos, interativos e com conteúdo inclusão digitais e socialização para todos, com isso e integrando junto ao planejamento da educação infantil, proporcionando as crianças uma atividade planejada de cunho lúdico e divertido, com isso o processo de ensino-aprendizagem se torna mais divertido de ser aprendido. Comenta Almeida (2015).

Nem todas as tecnologias que surgirem terão potencial. Outras inicialmente podem não ter, mas depois o quadro muda. Primeiro, é preciso utilizar para si próprio para depois pensar sobre a prática pedagógica e as contribuições que as TICs podem trazer aos processos de aprendizagem. Daí a importância dos programas de formação.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

No processo de ensino e aprendizagem não podemos ser “cobradores” de conteúdo, mas sim construtores de inteligências e para isso precisamos estar atentos com a realidade de nossos alunos para fazermos a diferença, inovando a cada dia, por meio da inserção das mídias na educação infantil. Desta forma podemos perceber neste artigo que a inserção das mídias na educação infantil influencia no desenvolvimento e aprendizagem das crianças.

Sendo assim, podemos analisar que as mídias fazem parte de nossas vidas, e as crianças estão inteiradas nesse contexto. Diante disso, cabe a escola conciliar o encantamento e desenvoltura provocada pelas mídias tecnológicas unindo ao processo de ensino-aprendizagem, auxiliando a criança em seu processo de crescimento de forma autônoma e crítica, uma criança aberta a novos desafios.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA, Gilvana Costa et al. **Tecnologias digitais:** possibilidades e desafios na educação infantil. Disponível em: <http://esud2014.nute.ufsc.br/anais-esud2014/files/pdf/128152.pdf>. Acesso em 08/08/2014.

CARNEIRO, Robson Aparecido de Oliveira. **Ludopedagogia.** Disponível em: <http://meuartigo.brasilecola.com/pedagogia/ludopedagogia.htm>. Acesso em 19/08/2015.

GESTÃO ESCOLAR. Entrevista com Maria Elizabeth Bianconcini de Almeida. Disponível em: <http://gestaoescolar.abril.com.br/aprendizagem/entrevista-pesquisadora-puc-sp-tecnologia-sala-aula-568012.shtml>. Acesso em: 02/08/2015.

GÓMEZ, Ana Maria Salgado; TÉRAN, Nora Espinosa. **Dificuldades de aprendizagem**. Brasil: Cultura S.A, 2011.

LENI, Vieira Dornelles; BUJES, Maria Isabel Edelweiss. **Educação e infância: na era da informação**. Porto Alegre: Mediação, 2012.

LIRA, Bruno Carneiro. O professor sociointeracionista@inclusão escolar/Bruno Carneiro Lira.- São Paulo: Paulinas , 2007.

MORA, Estela. **Psicopedagogia infanto-adolescente**. Brasil: Cultural S.A, 2011.

PLAYTABLE. Site oficial da empresa. Disponível em: [www.playtable.com.br](http://www.playtable.com.br). Acesso em 03/08/2015.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologia: o novo ritmo da informação**. Campinas São Paulo: Papirus, 2015.