A ERA DIGITAL E O MUNDO VIRTUAL NA INFÂNCIA

THE DIGITAL AGE AND THE VIRTUAL WORLD IN CHILDHOOD

Kamila Mendes
Cláudia Pinheiro Nascimento

RESUMO
A pesquisa faz uma reflexão em relação à infância e como a tecnologia tem interferido no desenvolvimento e aprendizagem das crianças. Tendo como objetivo analisar o conceito e o contexto da era digital; identificar os benefícios e malefícios da tecnologia na infância e a influência da internet no desenvolvimento da criança e; analisar as estratégias utilizadas pelos docentes para mediar o uso de mecanismos digitais no processo de ensino e aprendizagem. Em relação a metodologia, foi realizada uma pesquisa de campo e aplicado um questionário para professores da Educação Infantil da rede pública de ensino. Por meio disso, foi possível analisar as principais interferências da tecnologia nesse processo e encontrar maneiras de utilizar essa ferramenta a favor do desenvolvimento e aprendizagem das crianças.
Palavras-Chave: Infância; Tecnologia; Desenvolvimento; Aprendizagem; Estratégias.

ABSTRACT
The research makes a reflection on childhood and how technology has interfered in the development and learning of children. This theme reaches familiar, scholarly aspects and covers the whole society. The objective of this work is to analyze the concept and context of the digital age; identify the benefits and harms of technology in childhood and the influence of the internet on child development; to analyze the strategies used by teachers to mediate the use of digital mechanisms in the teaching and learning process. In relation to the methodology, a field research was carried out and a questionnaire was applied to teachers of Early Childhood Education in the public school system. Through this, it was possible to analyze the main interferences of the technology in this process and to find ways to use this tool in favor of the development and learning of the children.
Keywords: *Childhood; Technology; Development; Learning; Strategies.*

INTRODUÇÃO

A educação está em constante processo de mudança, por isso, é relevante fazer uma reflexão em relação à infância, a importância da brincadeira e os impactos da tecnologia. Estes fatores que estão inseridos no cotidiano devem ser estudados não apenas por professores da Educação Infantil, mas também, pelos familiares e pela sociedade em geral, pois são fatores que estão interligados e trazem influências a todos os âmbitos.

Diante disso, esta pesquisa por tema “A era digital e mundo virtual na infância”, tem como problema investigar a interferência da era digital no desenvolvimento da criança na educação infantil. O interesse por esse tema surgiu a partir de observações cotidianas e da vontade de explorar como a tecnologia, apesar de ser um instrumento facilitador atualmente, quando utilizada de forma exacerbada,

pode trazer consequências no desenvolvimento da criança e consequentemente na vida adulta.

É evidente que as crianças do século XXI são diferentes das gerações anteriores, a forma de brincar, de falar, de se comunicar e socializar são diferentes, muitos desses fatores se devem ao fato do surgimento da era digital e o quanto eles influenciam diretamente no desenvolvimento e aprendizagem. Em virtude disso, a pesquisa também busca analisar como os pais e professores devem estar preparados para agir diante dessas mudanças.

Atualmente, existem muitos estudos em relação às influências da tecnologia no desenvolvimento e aprendizagem da criança. A partir de algumas obras, como "Crescer na era das mídias eletrônicas" de Buckingham (2007), é possível encontrar o posicionamento de alguns estudiosos quanto aos pontos positivos e negativos da tecnologia no desenvolvimento físico, mental e social das crianças, que serão aprofundados nos tópicos de revisão de literatura.

Através do embasamento teórico, o trabalho parte do objetivo geral de investigar como a era digital tem interferido no desenvolvimento da criança na educação infantil. Em conformidade com essa finalidade, também fazem parte da pesquisa os seguintes objetivos específicos: analisar o conceito e o contexto da era digital; identificar os benefícios e malefícios da tecnologia na infância e a influência da internet no desenvolvimento da criança e; analisar as estratégias utilizadas pelos docentes para mediar o uso de mecanismos digitais no processo de ensino e aprendizagem.

CONTEXTO ATUAL DO MEIO DIGITAL NA VIDA DA CRIANÇA

No contexto atual, é muito comum que as crianças desde muito pequenas, tenham contato com alguma tecnologia, como por exemplo: celular, *tablet* ou videogame, antes mesmo de aprender a falar, já são capazes de manusear um aparelho eletrônico. A utilização precoce da tecnologia gera uma série de questionamentos em relação ao desenvolvimento afetivo, cognitivo e social da criança.

> A tecnologia é vista como responsável pela transformação das relações sociais, de nosso funcionamento mental, de nossas concepções básicas de conhecimento e cultura – e, o que é crucial neste contexto, pela transformação do que significa aprender, e ser criança (BUCKINGHAM, 2007, p.71).

Com o surgimento da internet, muitas brincadeiras tradicionais, como: jogar bola na rua, soltar pipa, pular corda e brincar de amarelinha foram deixadas de lado por conta dos jogos eletrônicos e das redes sociais. O aparelho eletrônico é um dos principais responsáveis por privar as crianças da brincadeira e de outras formas de interação saudável.

Para Vygotsky (2015, p. 135) durante esta fase de avanços tecnológicos, os brinquedos e as brincadeiras estão adquirindo um novo significado, pois as crianças estão deixando de brincar e socializar devido a influência do computador, videogame, televisão e outros brinquedos eletrônicos que deixam o espaço e o

tempo da criança restrito apenas a imaginação e não a manipulação que corresponde à situação real.

No momento atual, por meio das novas tecnologias e principalmente com a utilização da internet é possível ter acesso facilmente à diversos tipos de informações sobre qualquer tema. Muitas vezes, as crianças passam a maior parte do tempo acessando conteúdos que não foram selecionados pelos seus pais ou sequer tem um monitoramento frequente.

As redes sociais, cada vez mais evidentes no contexto infantil, são responsáveis por promover uma nova era de telecomunicação, pois através delas o diálogo acontece de forma mais rápida e simplificada. Outro ponto importante para se analisar é o alcance e o potencial que essas redes possibilitam.

As plataformas digitais, entre elas o “Youtube” e o “Instagram”, são atualmente uma das mais utilizadas entre os usuários da internet. O “Youtube” é um site formado por conteúdo criado pelos próprios usuários. Nos canais dessa plataforma, os usuários são livres para falar de diversos temas, existem canais de humor, culinária, jogos, maquiagem e entre outros conteúdos.

Além disso, a liberdade de criação de conteúdos promove a aproximação com a linguagem do público e traz a sensação de proximidade entre o jovem e o *youtuber*. Tal liberdade e a escolha de falar sobre qualquer assunto possibilita que os influenciadores digitais, admirados por milhares de seguidores, falem palavrões, criem uma linguagem própria ou façam desafios que propõem condutas inconvenientes.

Diante disso, o conteúdo consumido pelas crianças deve ser objeto de fiscalização dos pais. Muitas vezes, os canais mais assistidos pelas crianças possuem um protagonista que estimula o consumismo excessivo, hábitos não saudáveis e também o desperdício. Além disso, a exaltação a comida, o estímulo à compra de determinado brinquedo da moda, ou até mesmo a mudança no linguajar são alguns fatores decorrentes da utilização das mídias na infância.

> A rede midiática e de consumo em que as crianças vivem mobiliza o desejo, estimula a imaginação, cria necessidades, padrões de exigência, significados, capital simbólico e práticas que são compartilhadas pelas crianças [...] (MOMO, 2007, p.122).

Outro recurso muito popular na infância são os jogos eletrônicos, esse meio utilizado pelos jovens como forma de lazer, embora, muito discutido por diversos autores, é um tema que gera preocupações aos pais e educadores. Por um lado, há quem defenda que os jogos eletrônicos facilitem o aprendizado, promova a socialização e ajude a desenvolver habilidades motoras e afetivas.

> Os jogos eletrônicos desenvolvem a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. Podem auxiliar a criança em suas habilidades sociais, tais como: respeito, solidariedade, cooperação, obediência, responsabilidade e iniciativa (RIZZI, 1994, p.36).

Por outro lado, um dos motivos de maior preocupação é quanto ao tempo que os jovens passam em contato com os videogames. Além de trazer malefícios a saúde física e mental, o uso exacerbado pode diminuir o rendimento escolar e afetar as relações sociais.

> O ato de jogar *games* é tradicionalmente uma atividade sedentária. Juntando essa característica com o crescente tempo disponibilizado para essa atividade, crianças e adolescentes tem estado cada vez mais sedentários e, consequentemente, desenvolvem mais quadros de obesidade (EISENSTEIN; ABREU; STEFONI, 2013, p.122).

Para alguns autores, a violência associada aos jogos e o conteúdo agressivo têm se destacado como um dos principais pontos negativos. No entanto, outros defendem que deve haver um equilíbrio.

OS BENEFÍCIOS E MALEFÍCIOS DA TECNOLOGIA NA INFÂNCIA A INFLUÊNCIA DA INTERNET NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Durante muitos anos houve uma discussão entre aqueles que são a favor ou contra as mídias digitais na infância. Há quem diga que essas impulsionam a criatividade e facilitam o processo de ensino. Por outro lado, há quem responsabilize esses instrumentos por tantos problemas físicos e psicológicos. Diante disso, não se pode ignorar nenhum dos lados, deve-se analisar essa ferramenta essencial do nosso cotidiano e que está presente no crescimento das crianças.

Para Eisenstein, Abreu e Stefenon (2013), as mídias são inevitáveis, poderosas e cada vez mais essenciais. Inerentemente, elas não são malignas e nem benéficas, mas podem vir a ser, dependendo da maneira que são usadas.

Para entender os efeitos das mídias no século XXI, é necessário considerar o contexto atual e as mudanças trazidas pelas novas tecnologias. É evidente que as brincadeiras e a forma de socialização das crianças não são mais as mesmas de décadas atrás. Diante disso, alguns autores analisam a dimensão que as mídias digitais têm alcançado e as principais influências dessa ferramenta em nosso cotidiano e no desenvolvimento infantil.

> Os computadores são acusados de prejudicar a vida social: eles aparentemente tornam as pessoas antissociais, destruindo a interação humana normal e o aconchego familiar. Os jovens acabam preferindo a distância e o anonimato da comunicação virtual à realidade das interações face a face (BUCKINGHAM, 2007, p. 69).

Tais fatores colocam em risco a saúde física e psicológica da criança, nos últimos anos, a obesidade tem atingido as pessoas em idades muito precoces. Essa doença causada em virtude do sedentarismo tem como uma de suas causas a má-alimentação e também o uso de aparelhos eletrônicos, visto que estes contribuem para a diminuição da necessidade de locomoção. A criança sedentária pode se

tornar um adulto sem saúde e propenso a ter outros problemas como hipertensão e diabetes. Em contrapartida, existem algumas alternativas para tentar amenizar tais consequências:

> Na tentativa de diminuir as consequências negativas do sedentarismo e ir ao encontro da popularidade dos *games*, hoje há jogos que proporcionam a prática de exercício físico. Exemplos disso são jogos de dança ou de esportes nos consoles atuais, como Nintendo Wii e X-Box Kinect (EISENSTEIN; ABREU; STEFENON, 2013, p.122).

Ainda assim, é importante ressaltar que com a atual insegurança, muitos pais optam por deixarem seus filhos dentro de casa sentados por horas em frente à televisão ou a um computador. Apesar da comodidade que a tecnologia proporciona, esse é um comportamento que reforça a probabilidade de surgimento de um problema físico ou psicológico na criança, além de impedir o seu pleno desenvolvimento.

Diante disso, deve-se destacar que a brincadeira tem papel fundamental nessa fase para o desenvolvimento e aprendizagem da criança. O brincar é a forma que a criança tem de aprender o mundo, de se expressar, socializar com outras crianças e desenvolver a sua motricidade e criatividade.

> A brincadeira e o jogo interferem diretamente no desenvolvimento da imaginação, da representação simbólica, da cognição, dos sentimentos, do prazer, das relações, da convivência, da criatividade, do movimento e da autoimagem dos indivíduos (KISHIMOTO, 2000, p.110).

Atualmente, muitos pais ou responsáveis tentam suprir a falta de tempo e de atenção, tentando agradar aos filhos presenteando-os com celulares, notebooks, *tablets* e entre outros. Entretanto, a falta de supervisão dos pais pode abrir portas para pessoas mal-intencionadas, uma das consequências disso é que aplicativos que antes eram destinados a adultos, como por exemplo: sites de bate-papo online, sites de relacionamento e as mensagens instantâneas, hoje são facilmente acessadas por crianças.

O anonimato proporcionado pela internet, aliado à ausência de fiscalização dos pais são fatores que facilitam: o abuso sexual de crianças e adolescentes, a exposição a conteúdos inapropriados e a publicação de informações privadas. Os predadores virtuais se utilizam muitas vezes de informação publicada pela própria pessoa, como por exemplo: os locais frequentados, a escola onde a criança estuda, os amigos e entre outros dados pessoais.

> As mídias refletem e ao mesmo tempo produzem a “aceleração” do crescimento da criança. Ao simplificar o acesso das crianças à informação, a TV e a internet abrem-lhes as portas a experiências antes reservadas aos adultos como por exemplo cenas de violência ou de intimidade sexual que uma criança pequena não seria capaz de imaginar a partir de uma

> descrição verbal são agora apresentadas direta e graficamente na tela da televisão (BUCKINGHAM, 2007, p.38).

Outro quesito observado por pais e professores é quanto ao uso da internet em relação à influência na leitura e escrita dos jovens. Por um lado, é fato que as novas tecnologias são capazes de oferecer oportunidades para a criatividade e abrem portas para os jovens se expressarem melhor, através das mensagens e dos textos, a tecnologia favorece o aumento do vocabulário e trabalha a escrita. Além disso, é possível encontrar na internet acervo de bibliotecas digitais e virtuais, o que contribui para a expansão do ensino e da pesquisa.

Por outro lado, para Buckingham (2007, p. 43):

> A diminuição do interesse pela leitura de livros e o hábito de abreviar as palavras nos aparelhos eletrônicos contribuem para a defasagem na oralidade e na escrita. Assistir em vez de conversar destrói a habilidade das crianças desenvolverem sua própria voz e seus poderes imaginativos. (BUCKINGHAM, 2007, p. 43).

A televisão, embora tenha linguagem oral, trata-se de uma falsa oralidade, “uma mentira auditiva e visual”, ao destruir a “verdadeira oralidade”, a televisão também destrói as bases da alfabetização, já que seu desenvolvimento depende da existência prévia da oralidade.

Eisenstein, Abreu e Stefenon (2013, p.126) concordam que a internet tem contribuído com muitos benefícios, mas também a responsabilizam por alguns problemas causados às famílias e principalmente aos adolescentes quanto ao uso indiscriminado. Um dos riscos à saúde mental citados pelos autores é a timidez, caracterizado por ser um processo biológico inibidor de ações em uma pessoa. O tipo mais comum é a timidez situacional, onde o indivíduo sente dificuldade para falar em público ou expor um trabalho por exemplo. Isso se deve a ansiedade, a insegurança, ao medo de fracassar, de ser rejeitado ou de ser ridicularizado.

A timidez na adolescência é complexa, visto que nessa fase a aceitação pelo grupo é essencial, diante disso, a insegurança de não ser bem visto pelos demais favorece o reforço da timidez.

> Diante dessa dificuldade social, o adolescente passa a desenvolver interesse pelo mundo virtual não só para se divertir, mas também para se relacionar com outras pessoas, pois esse mundo é “capaz” de mudar sua aparência e, em caso de constrangimento, basta desconectar-se. Isso pode levar o tímido a desenvolver a dependência de internet (EISENSTEIN; ABREU; STEFENON, 2013, p.127).

Quanto aos riscos psiquiátricos, Eisenstein, Abreu e Stefenon (2013, p.128) dão destaque ao transtorno de ansiedade, caracterizado por apresentar sintomas como: medos ou preocupações exageradas em relação a várias situações. Os

indivíduos podem apresentar queixas somáticas sem causa aparente, como: palidez, tensão muscular, inquietude, dificuldades de concentração e transtornos do sono.

> Muitas vezes a internet é usada para aliviar essas tensões, e, se o tempo de uso for sendo aumentado, pode-se chegar ao quadro de dependência de internet. Outras vezes pode acontecer o inverso, que se inicia com jogos, *chats* e *e-mails*, evoluindo para um uso cada vez maior, passando o adolescente a desenvolver ansiedade quando está longe da internet (EISENSTEIN; ABREU; STEFENON, 2013, p.128).

Eisenstein, Abreu e Stefenon (2013, p.129) destacam ainda que a dependência da internet não é identificada apenas pela quantidade de tempo gasto na rede, mas também pelas atividades de rotina que foram deixadas de lado para que o usuário permanecesse conectado.

Sendo assim, nota-se que o uso consciente das tecnologias não vale só para as crianças, os pais são como espelhos para os filhos, pois as crianças aprendem por imitação, até mesmo aquilo que não se tem a intenção de ensinar, ou seja, se a criança tem como exemplo um adulto que fica assistindo à televisão ou no celular durante muito tempo, ele tomará isso como modelo. É essencial que os pais e responsáveis mantenham o diálogo para instruir, orientar, esclarecer dúvidas e alertar sobre os perigos.

> Há uma relação de influência recíproca entre à imitação e a aprendizagem. Quando a criança imita a forma pela qual o adulto usa instrumentos e manipula objetos ela está dominando o verdadeiro princípio envolvido numa atividade particular (VYGOTSKY, 2015, p. 136).

Deve-se destacar que a tecnologia não traz apenas malefícios e que coibir o seu uso durante a infância não é a solução. Por isso, a orientação, a conversa, os limites e também o exemplo devem existir na relação entre pais e filhos. Prevenir o tempo de uso, analisar a classificação indicativa e a faixa etária dos conteúdos, bloquear conteúdos impróprios são exemplos de algumas atitudes que os pais devem estar atentos.

Quadro 01 – Benefícios e Malefícios da Tecnologia na Infância

Benefícios	Malefícios
Possibilita o contato direto com pessoas que estão distantes e/ou tem os mesmos interesses.	O aparelho eletrônico é um dos principais responsáveis por privar as crianças de brincadeiras e de outras formas de interação saudável.
Acesso à informação sobre qualquer tema, conhecimento ilimitado e mais acessível.	Conteúdos que antes eram reservados aos adultos, hoje são facilmente acessados por crianças, sem a fiscalização dos pais.

É possível encontrar na internet diversos aplicativos educacionais, como aplicativos que ensinam outros idiomas ou incentivam outras habilidades.	Má influência no comportamento das crianças, como protagonistas de canais de Youtube que incentivam o consumo excessivo, hábitos não saudáveis e o desperdício.
Na internet existem diversos acervos de bibliotecas digitais e virtuais, o que contribui para a expansão do ensino e da pesquisa.	Os computadores são acusados de prejudicar a vida social, os jovens acabam preferindo a distância e o anonimato da comunicação virtual à realidade das interações face a face.
Os jogos eletrônicos podem facilitar o aprendizado, promover a socialização e ajudar a desenvolver habilidades motoras e afetivas, além de desenvolver a curiosidade e a iniciativa.	O ato de jogar *games* é tradicionalmente uma atividade sedentária, o que contribui para o desenvolvimento de quadros de obesidade.
Existem jogos que proporcionam a prática de exercício físico, exemplo disso são jogos de dança ou de esportes nos consoles atuais como o X-Box.	O anonimato proporcionado pela internet aliado à ausência de fiscalização dos pais são fatores que facilitam o abuso sexual de crianças e adolescentes, a exposição a conteúdos inapropriados e a publicação de informações privadas.

Fonte: Elaborada pela autora, 2019

AS ESTRATÉGIAS UTILIZADAS PELO PROFESSOR PARA MEDIAR O USO DE MECANISMOS DIGITAIS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

Moran, Masetto e Behrens (2003, p.143) destacam que a utilização das tecnologias em sala de aula não se trata apenas da substituição do quadro-negro e do giz por um *power point* cheio de conteúdo ou a utilização de um *datashow*. As técnicas utilizadas pelos docentes vão muito além disso, pois o processo de aprendizagem envolve o desenvolvimento intelectual, afetivo e o desenvolvimento de competências e habilidades.

> Além do mais, as técnicas precisarão estar coerentes com os novos papéis tanto do aluno, como do professor: estratégias que fortaleçam o papel de sujeito da aprendizagem do aluno e o papel de mediador, incentivador e orientador do professor nos diversos ambientes de aprendizagem (MORAN; MASETTO; BEHRENS, 2003, p.143).

Para Moran, Masetto e Behrens (2003, p.143) é essencial que durante o processo de aprendizagem o professor trabalhe com técnicas que incentivem a participação dos alunos, a interação entre eles, a pesquisa, o debate, o diálogo e que promovam a produção do conhecimento.

Para a concretização de um ensino mais dinâmico e com a maior participação dos alunos, existem algumas estratégias que podem ser utilizadas pelos professores em sala de aula, entre elas, os aplicativos educacionais. Atualmente, existem muitos disponíveis nas plataformas digitais, tanto pagos quanto gratuitos, entre eles, pode-se citar o aplicativo Kahoot.

> Kahoot é um jogo baseado em respostas dos estudantes que transforma temporariamente uma sala de aula em um game show. O professor desempenha o papel de um apresentador do jogo e os alunos são os concorrentes. O computador do professor conectado a uma tela grande mostra perguntas e respostas possíveis, e os alunos dão suas respostas o mais rápido e correto possível em seus próprios dispositivos digitais (WANG, 2015, p.221).

Segundo Wang (2015), o Kahoot[1] permite que as aulas se tornem mais dinâmicas e interativas, além de promover o desenvolvimento de várias habilidades, traz algumas vantagens como o aumento da motivação dos alunos, maior concentração nas aulas, melhoria do raciocínio e trabalho colaborativo.

Deve-se destacar que os jogos são ferramentas interessantes de serem levadas para a sala de aula, pois além de fazer parte do cotidiano das crianças, eles estimulam a interação e a colaboração em grupo para a solução de um problema.

O Kahoot é apenas uma das alternativas que podem ser utilizadas dentre tantas outras existentes, sendo assim, os docentes têm a necessidade de variar as estratégias tanto para motivar os alunos quanto para responder aos diferentes ritmos e formas de aprendizagem, pois nem todos aprendem do mesmo modo e ao mesmo tempo.

De acordo com Moran, Masetto e Behrens (2003, p.168), o professor que se propõe a ser um mediador pedagógico, terá de desenvolver algumas características, entre elas, considerar o aluno como centro do processo de ensino, definir e planejar ações em função do aprendizado do estudante, ser aberto ao diálogo, ter criatividade e dar ênfase em estratégias cooperativas de aprendizagem.

METODOLOGIA

Este trabalho teve um conjunto de procedimentos metodológicos organizados a partir dos objetivos: analisar o conceito e o contexto da era digital; identificar os benefícios e malefícios da tecnologia na infância e a influência da internet no desenvolvimento da criança e; analisar as estratégias utilizadas pelos docentes para mediar o uso de mecanismos digitais no processo de ensino e aprendizagem. Tais objetivos ajudaram na investigação do problema: “Como a era digital tem interferido no desenvolvimento da criança na educação infantil?” supramencionado.

Com isso, a estrutura metodológica desta pesquisa se constituiu a partir dos seguintes aspectos: quanto à finalidade, a natureza; aos objetivos; ao objeto; aos procedimentos técnicos, e principalmente, a abordagem.

Quanto à finalidade, classifica-se como pesquisa aplicada, pois tem como característica fundamental o interesse na aplicação, utilização e consequências práticas dos conhecimentos (GIL, 2002, p.46).

---

[1] É um aplicativo disponível para ser baixado nas plataformas digitais, pode ser utilizado por estudantes e professores. Essa plataforma de ensino permite que o professor crie questionários personalizados de múltipla escolha, e cada aluno conectado responda com seu dispositivo (celular, tablet ou computador).

Em relação à natureza, a pesquisa é resumo de assunto, ou seja, é fundamentada em trabalhos mais avançados e publicados por autoridades no assunto. Dentre as qualidades necessárias em um resumo de assunto, destacam-se a análise e interpretação dos fatos e ideias, metodologia adequada, originalidade de ponto de vista no enfoque do tema (GIL, 2002).

Aos objetivos, classificam-se como pesquisa exploratória pois envolvem levantamento bibliográfico e documental, entrevistas e estudos de caso. As pesquisas exploratórias são desenvolvidas com o objetivo de proporcionar visão geral, de tipo aproximativo, acerca de determinado fato. O produto deste processo passa a ser um problema mais esclarecido, passível de investigação mediante procedimentos mais sistematizados (GIL, 2002, p.27).

Ao objeto, classifica-se como pesquisa de campo, onde se estuda um único grupo ou comunidade em termos de sua estrutura social, ou seja, ressaltando a interação de seus componentes (GIL, 2002, p.76).

Quanto aos procedimentos técnicos, classifica-se como pesquisa bibliográfica e de levantamento de dados, pois se caracteriza pela interrogação direta das pessoas cujo comportamento se deseja conhecer. Nesse tipo de pesquisa, é feita uma solicitação de informações a um grupo de pessoas acerca do problema estudado, para em seguida, obter as conclusões correspondentes dos dados coletados. Além disso, uma das principais vantagens desse tipo de levantamento são o conhecimento direto da realidade, a economia e a rapidez.

Em relação à abordagem, foi por meio de uma pesquisa qualitativa, pois se trata de uma pesquisa de campo. Segundo Miles e Huberman (1994) essa pesquisa apresenta três etapas que é seguida na análise de dados: redução, exibição e conclusão/verificação. Outra característica desse tipo de abordagem é a “atividade reflexiva que resulta num conjunto de notas de análise que guiam o processo. Estas notas possibilitam registrar o processo e constituem importante ajuda para o desenvolvimento conceitual” (GIL, 2002, p.195).

Este trabalho surgiu a fim de analisar como a era digital tem interferido no desenvolvimento da criança na educação infantil. Diante disso, é essencial pesquisar acerca da influência da internet no desenvolvimento da criança, bem como identificar as estratégias utilizadas pelos docentes na mediação dos mecanismos digitais a favor do desenvolvimento e aprendizagem das crianças. Sendo assim, a pesquisa foi realizada através do estudo de campo e feita com professores da educação básica.

ANÁLISE DE DADOS

Esta pesquisa foi realizada com 10 professores da Educação Infantil da Escola Classe 08 de Ceilândia. Inicialmente, os docentes responderam perguntas referentes ao seu perfil. De acordo com as respostas, a média de idade entre eles é de 34 anos, 70% (7 pessoas) do público entrevistado são do gênero feminino e 30% (3 pessoas) do gênero masculino. Em relação ao tempo de magistério e docência, a média entre eles é de 7 anos.

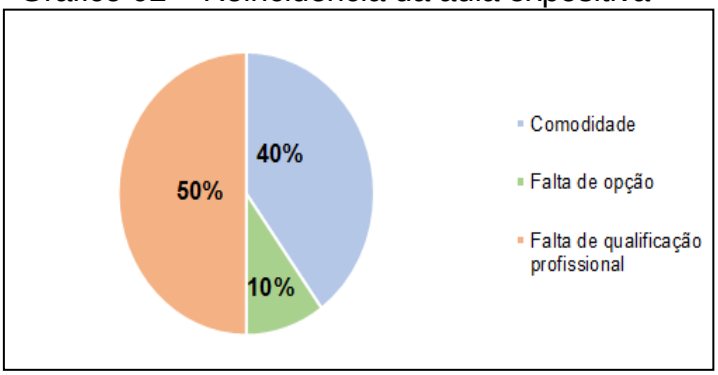
Referente ao favorecimento da tecnologia como recurso didático, 100% (10 pessoas) dos professores concordam que ela pode favorecer o processo de ensino e aprendizagem. Consequentemente, nota-se que 100% (10 pessoas) dos

professores também concordam que a tecnologia possibilita trabalhar os conteúdos de maneira mais dinâmica.

Diante disso, nota-se que o resultado corresponde com a pesquisa, pois existem estratégias que podem ser utilizadas pelos professores em sala de aula com o objetivo de tornar o ensino mais dinâmico e interativo, possibilitando aos alunos outras maneiras de assimilar o conteúdo.

Com relação a reincidência da aula expositiva em sala de aula, 50% (5 pessoas) dos professores disseram que muitas vezes optam pela aula expositiva por falta de qualificação profissional, 40% (4 pessoas) por falta de opção e 10% (1 pessoa) pela comodidade, de acordo com o gráfico 02.

Gráfico 02 – Reincidência da aula expositiva



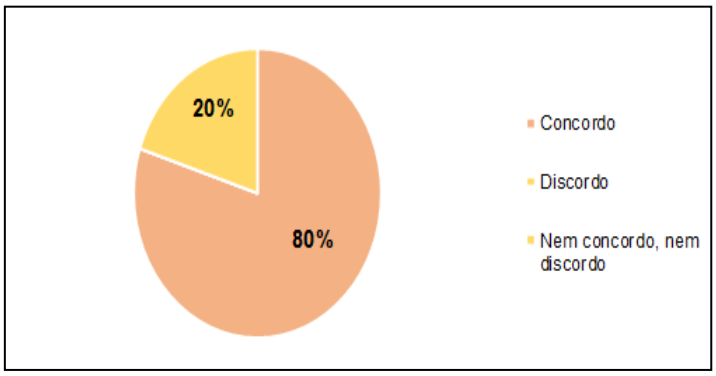
Fonte: Elaborado pela autora a partir de pesquisa de campo, 2019.

Conforme Moran; Masetto; Behrens (2003) a mudança de atitude do professor não é fácil, tendo em vista que eles estão acostumados e se sentem mais seguros com o papel tradicional de comunicar ou transmitir algo, ou seja, é mais fácil permanecer dessa maneira.

A maioria dos professores acredita que isso ocorre por falta de qualificação profissional, isso é fundamentado nos autores Moran; Masetto; Behrens (2003), para eles os cursos de ensino superior não preparam os alunos suficientemente, o que faz com que os novos professores do ensino fundamental e médio, copiem o próprio comportamento de alguns de seus professores de faculdade, optando por uma aula expositiva.

Com relação a formação continuada, 80% (8 pessoas) dos entrevistados concordaram que é necessário e os outros 20% (2 pessoas) disseram que nem concordam, nem discordam, conforme o gráfico 03.

Gráfico 03 – A necessidade da formação continuada

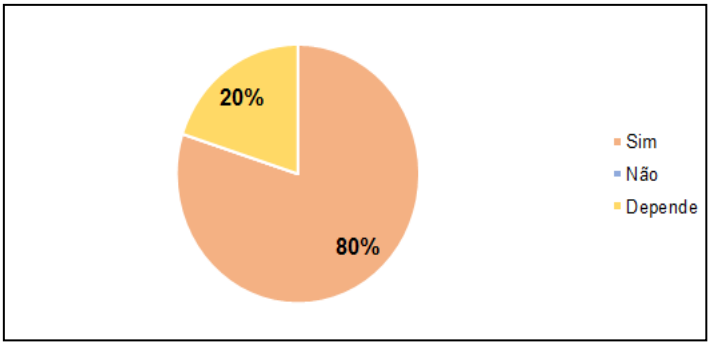


Fonte: Elaborado pela autora a partir de pesquisa de campo, 2019.

De acordo com essas respostas, nota-se que a maioria dos professores reconhece a importância da formação continuada. Segundo Mercado (1999) a formação de professores é fundamental para o sucesso da utilização das novas tecnologias como ferramentas de apoio no ensino. Investir na formação continuada é essencial, pois proporciona ao docente a continuidade de seus estudos em relação aos conhecimentos específicos de sua profissão, além disso, é uma forma de fortalecer a educação e dar ao professor maior autonomia para desenvolver sua prática pedagógica.

Em relação a influência das redes sociais, 80% (8 pessoas) dos professores concordaram que ela interfere no comportamento e opinião das crianças e 20% (2 pessoas) disseram que depende, de acordo com o gráfico 06.

Gráfico 06 – A influência das redes sociais no comportamento e opinião das crianças



Fonte: Elaborado pela autora a partir de pesquisa de campo, 2019.

De acordo com essas respostas nota-se que o posicionamento de Buckingham (2007) coincide com a opinião da maioria dos professores, para ele, a tecnologia é responsável pela transformação das relações sociais e de nosso funcionamento mental. Além disso, observa que as redes sociais têm comprometido a maneira de brincar e socializar das crianças.

Consoante com esse entendimento, Momo (2007) destaca que a rede midiática e de consumo em que as crianças vivem mobiliza o desejo, cria necessidade, padrões de exigência e práticas que são compartilhadas entre elas. Isso pode ser observado nos canais de Youtube, onde muitas vezes o próprio protagonista estimula o consumismo excessivo, hábitos não saudáveis e até mesmo o desperdício.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do presente estudo possibilitou uma análise de como a era digital tem interferido no desenvolvimento da criança na educação infantil, além de analisar as principais influências, benefícios e malefícios da tecnologia na infância. Além disso, por meio da pesquisa de campo e da aplicação do questionário aos professores da rede pública de ensino foi possível obter dados mais consistentes a respeito do assunto.

Ao considerar o processo de mudança da educação e os impactos da tecnologia na infância, foi possível notar a importância do tema para todos os futuros docentes, aos professores que estão em exercício, aos pais e responsáveis pelas crianças e também para a sociedade em geral, considerando que são fatores interligados e trazem influências em todos os âmbitos.

Ao aplicar o questionário para os professores da rede pública de ensino, verificou-se que todos eles concordam que a internet exerce alguma influência no desenvolvimento da criança, mas nem todos consideram que ela é a responsável pelo surgimento de problemas físicos e psicológicos. Ademais, verificou-se que todos os docentes consideram que a tecnologia pode favorecer o processo de ensino e aprendizagem, no entanto, muitos ainda optam pela aula expositiva por falta de qualificação profissional.

Além disso, foi possível observar que embora a maioria dos professores concordem com a necessidade da formação continuada, ainda existe uma minoria que não a considere importante e, portanto, não buscam atualizações em relação ao uso das tecnologias. Diante disso, nota-se a comodidade de alguns professores e a insistência em permanecer em um modelo tradicional, ou seja, mantem-se a figura do professor transmissor de conteúdos ao invés de um mediador pedagógico.

Por meio da pesquisa bibliográfica e do questionário aplicado aos professores pôde-se identificar os principais benefícios e malefícios da tecnologia na infância, além disso, foi possível analisar acerca dos principais conteúdos consumidos pelas crianças e algumas das influências que as redes sociais causam em seu comportamento, diante disso, pode-se afirmar que esse objetivo foi alcançado.

No que se refere a análise das estratégias utilizadas pelos docentes durante o processo de ensino e aprendizagem, uma das limitações encontradas foi em relação ao pouco tempo de observação desses recursos em sala de aula. No entanto, por meio do questionário foi possível compreender os estudos realizados na pesquisa bibliográfica, contribuindo, dessa forma, para o alcance desse objetivo.

Portanto, por meio dessa investigação foi possível entender que a era digital tem interferido diretamente no desenvolvimento das crianças, seja por influências positivas ou negativas. A tecnologia é responsável por interferir na maneira de socializar, se relacionar com o próximo e pode interferir no processo de leitura e

escrita das crianças. Todavia, a pesquisa também contribuiu para o crescimento acadêmico e profissional, por meio dela foi possível encontrar maneiras, de como futura docente, estar preparada para enfrentar os desafios e utilizar essas ferramentas a favor do desenvolvimento e aprendizagem das crianças.

REFERÊNCIAS

ARMSTRONG, A.; CASAMENT, C. **A criança e a máquina:** como os computadores colocam a educação de nossos filhos em risco. Trad. Ronaldo Cataldo Costa. Porto Alegre: Artmed Editora, 2001.

BUCKINGHAM, D. **Crescer na era das mídias eletrônicas.** São Paulo: Edições Loyola. 2007.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais:** língua portuguesa/ Secretária de Educação Fundamental. Brasília. 1997.

CRAIDY, C. M.; KAERCHER, G. E. P. S. **Educação Infantil:** Pra que te quero? Porto Alegre: Artmed, 2003.

EISENSTEIN, E.; ABREU, C. N.; STEFENON, S. G. B. (Comp.). **Vivendo esse mundo digital:** Impactos na Saúde, na Educação e nos Comportamentos Sociais. Porto Alegre: Artmed, 2013.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** São Paulo: Atlas, 2002.

KISHIMOTO, T. Brinquedo e brincadeira**.** *In*: SANTOS, S. M. P. (org.) 4º ed. **Brinquedoteca:** o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis: vozes, 2000.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos de metodologia científica.** São Paulo: Atlas, 2010.

MERCADO, L. P. L. **Formação continuada de professores e novas tecnologias.** Maceió: EDUFAL, 1999.

MOMO, M. **Mídia e consumo na produção de uma infância pós-moderna que vai à escola.** Porto Alegre: UFRS, 2007.

MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** 7. Ed. São Paulo: Papirus, 2003.

PAPERT, S. **A máquina das crianças:** repensando a escola na era da informática. Tradução de Sandra Costa. Porto Alegre: Artes Médicas, 2008.

RIZZI, L. et al. **Atividades lúdicas na educação da criança.** Série Educação. São Paulo, 1994.

VYGOTSKY. **A formação social da mente.** 5ª ed. São Paulo: Fontes, 2015.

Wang, A. I. **The wear out effect of a game-based student responde system**. Computers in Education. 2015. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/269407880_The_wear_out_effect_of_a_game-based_student_response_system. Acesso em: 12 de novembro de 2018.