

USO DAS MÍDIAS DIGITAIS NA INFÂNCIA E SEUS EFEITOS NO DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS

Suzâni Dutra Domingues¹, Fabiana Maciel², Ângela Carreta³

115

1*- Acadêmica, Centro Universitário da Região da Campanha-URCAMP, suzanidomingues@gmail.com

2*- Acadêmica, Centro Universitário da Região da Campanha-URCAMP

3*- Mestre, Centro Universitário da Região da Campanha-URCAMP

O presente trabalho aborda reflexões em torno dos impactos causados pelas mídias digitais no desenvolvimento infantil, trazendo à tona os benefícios e malefícios que podem causar. Existem grandes discussões sobre o tema, que nos faz observar diversos pontos de vistas, refletindo se a criança é preparada para percorrer livremente esse espaço. Pensar em mídias digitais através da infância é criar novas concepções de aprendizagem, pois a criança se desenvolve de uma forma criativa e já nasceu inserida em um mundo tecnológico, orientá-la e prepará-la para se desenvolver neste espaço é de suma importância.

Palavras-chave: Tecnologia; Mídias digitais; Infância.

INTRODUÇÃO

As mídias digitais são ferramentas indispensáveis na atualidade, estão presentes a todo momento na vida das pessoas, e tem chamado atenção o uso muitas vezes demasiado na infância, o que se faz refletir e observar pontos positivos e negativos.

Se torna cada vez mais perceptível crianças familiarizadas com o mundo tecnológico, utilizando livremente qualquer mídia digital. Um termo chamado Nativos Digitais (PRENSKY, 2001), diz que as crianças já nasceram com a capacidade de utilizar a tecnologia sem obstáculo.

Esse tema causa grandes discussões, pois ao mesmo tempo que acreditam que pode ser perdido alguns momentos da infância, a tecnologia pode trazer grandes aprendizados.

De certo modo, as tecnologias parecem contribuir para o desaparecimento de brincadeiras, construindo opiniões controversas sobre o seu uso durante a infância, um assunto delicado pois a ludicidade é parte integrante do desenvolvimento da primeira infância. É a partir dela que as crianças constroem seus saberes e se tornam seres críticos e reflexivos. Questionamentos acerca

da tecnologia ter grande influência no desaparecimento das brincadeiras na vida das crianças permeiam o pensamento de que o uso da mesma apresenta pontos extremamente negativos.

É observado a todo momento crianças muito pequenas já explorando aparelhos eletrônicos afim de buscar entretenimento, e isto põe em dúvidas se essa utilização demasiada não está causando atrasos cognitivos e na infância, embora as mesmas já tenham nascido em um universo imerso na tecnologia deve ser refletido se isso é saudável para o desenvolvimento infantil.

Obviamente tudo que é feito em excesso se torna em certo momento um problema. Neste caso o uso excessivo das mídias digitais, pode ocasionar algumas lacunas na infância e certas dificuldades para realizar tarefas básicas da rotina e agravantes na saúde.

Precisa ser levado em consideração todos os benefícios que as mídias digitais agregam para a criança, promovendo desenvolvimento de saberes, muitas vezes inimagináveis, construindo aprendizados sólidos e realistas.

[...] as crianças podem se beneficiar das possibilidades trazidas pelas mídias digitais, uma vez que, por meio delas, podem comunicar- -se, brincar, experimentar, aprender, trabalhar, desenvolver a autoestima, adquirir conhecimento, desenvolver novas formas de pensamento, socializar- -se, conhecer e criar novas culturas. Tudo isso por meio da interação virtual que, na sua opinião, favorece as descobertas das crianças (NEUVANI e PEIXOTO, 2015, p. 126).

O mundo digital possibilita a criança adentrar a um território rico em aprendizagens e descobertas, estimulando-as a pensar, buscar e investigar, desenvolvendo inúmeras habilidades.

Quando se é pensado no quanto a tecnologia auxilia a criança no seu desenvolvimento escolar, abre-se os olhos para novos pontos de vistas acerca do tema. Pode ser encontradas tantas possibilidades de construções de aprendizados, pois considera-se “[...]complexa relação das crianças com as mídias digitais, sugerindo que essa relação não pode ser vista como um problema e que todos seus benefícios são bem-vindos ao desenvolvimento da criança.” (NEUVANI e PEIXOTO, 2015, p. 126)

Quando não trabalhada de uma forma assistida, o acesso de crianças as mídias sociais podem ser vistas como prejudiciais as crianças, estabelecendo certas barreiras e vista como maléficas ao desenvolvimento infantil. Porém deve ser vista como uma maneira significativa, que agrega novas concepções de mundo e proporciona novos conhecimentos desenvolvendo um senso crítico e investigativo.

Para Gomes (2013), o uso da tecnologia na escola pode auxiliar nas propostas educacionais, permitindo a criança aprender e desenvolver suas competências através de atividades inovadoras. Uma forma de educar que possibilita pontes para uma aprendizagem significativa desde o início da jornada escolar da criança, tendo em vista o desafio do letramento.

As crianças já nascem em meio a tecnologia, a escola deve ter parte em viabilizar esse processo, estimulando e apoiando a criança a construir novas possibilidades de conhecimentos, brincadeiras e atividades que contribuam para seu desenvolvimento. A escola deve contribuir para que a criança se sinta capaz de opinar, comunicar-se e fazer-se presente através das mídias digitais.

Nesse sentido, a escola tem como grande desafio construir o seu Projeto Político Pedagógico (PPP) contemplando as TICs uma ferramenta de aprendizagem que faz uso da brincadeira. Na tentativa de contextualizar o que já tem sido pesquisado, é importante ressaltar que a escola pode promover o lúdico de maneira pedagógica direcionada e midiaticizada (GOMES, 2013, p. 49).

A escola deve inserir em seu currículo a possibilidade de trabalhar com as mídias digitais, apresentando de uma maneira lúdica, construindo conexões eficazes. A criança já é nativa neste espaço, a educação deve agregar, mostrando maneiras de aprendizado sem que se deixe de lado a ludicidade que é de suma importância neste processo.

Refletir com atenção acerca do tema é de suma importância, compreender que a tecnologia pode agregar grandes possibilidades de crescimento, pensar e compreender coisas de uma forma mais ampla e ter outras visões de mundo, envolvendo a ludicidade e obtendo novas práticas de trabalho, assim contribuir de uma forma dinâmica para o desenvolvimento da criança.

Nesse ambiente sempre camaleônico, a infância, tal como conhecemos, está mudando em decorrência de inúmeros fatores, como: o contato com diversas manifestações multiculturais; a complexidade das transformações presentes no cotidiano em relação à cidade, às famílias e às formas de interação com as tecnologias móveis; o hibridismo entre tradicionais e novos modos de brincar e se divertir; o fascínio e a ludicidade com os jogos eletrônicos, as redes sociais digitais e a conectividade etc. Tais fatores modificam modos de vida e sinalizam mudanças nas maneiras de entender a infância e o lugar que a criança ocupa nesse cenário em que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam (COUTO, 2013, p. 898).

A infância é uma fase onde se encontra as grandes descobertas, a criatividade e investigação permeiam a todo instante as crianças que constroem novas possibilidades do brincar. A brincadeira é de suma importância nessa fase, pois a partir dele a criança cria e compreende-se como ser atuante de seus aprendizados. As mídias digitais devem colaborar nesse processo, através de maneiras lúdicas estabelecendo formas inovadoras de adquirir e estimular construções de aprendizados realistas. Ressaltando que a criança é nativa nesse espaço, compreende e realiza funções com excelência, então cabe aos adultos a sua volta orientar e possibilitar condições para seu desenvolvimento.

METODOLOGIA

A metodologia aplicada neste trabalho foi embasada em pesquisas bibliográficas, a partir de artigos encontrados em sites da internet que contribuíram para a análise do desenvolvimento e os impactos que as mídias digitais geram nesse processo. Pesquisando acerca da primeira infância (dos 0 a 6 anos), conhecemos e observamos os diferentes pontos que a discussão do assunto nos sugere.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A discussão sobre mídias digitais e os impactos causados na infância, divide pontos de vista. Por um lado, acreditam que ela pode ser prejudicial, pois interfere nas rotinas das crianças. Pensam que o uso desenfreado causa problemas de saúde e no desenvolvimento das mesmas. A troca que as crianças fazem entre a tecnologia e as brincadeiras, também é um ponto negativo, pois a ludicidade é uma das principais formas da criança criar, construir sua identidade e senso crítico. Por outro, defendem que as mídias digitais geram grandes aprendizagens, as crianças nascem com a facilidade de se desenvolver dentro da tecnologia, o apoio e orientação estimulam a criatividade e o pensamento crítico. Além disso a ludicidade através das mídias digitais pode ser representada de diversas formas.

O resultado a que chegamos, através das pesquisas e análises, indicam que o uso demasiado das mídias digitais pode atrapalhar o desenvolvimento das crianças, porém existe uma imensa contribuição da mesma se explorada de uma forma orientada. As crianças são nativas nesse espaço, já nascem com facilidade em utilizar e conviver com a tecnologia, mas deve ser de uma forma assistida.

CONCLUSÃO

Concluimos o presente trabalho tendo em mente que a tecnologia faz parte das nossas vidas, no cenário em que vivemos as mídias digitais tem tomado grande parte da rotina das crianças.

Porém é compreensível que o uso demasiado cause agravantes ao desenvolvimento integral infantil, contribuindo para problemas de saúde e certas lacunas na rotina, deixando de realizar certas tarefas importantes do cotidiano.

A ludicidade também é um ponto que chama atenção, existem certos pensamentos que a mídia digital afasta as brincadeiras da infância. As crianças se recriam a todo momento, construindo novas concepções de brincadeiras, com

a tecnologia não é diferente, há grandes possibilidades de construir novas e diversas formas de brincar dentro da tecnologia.

Há pontos positivos que permeiam a utilização das mídias digitais, como a forma de trazer um conhecimento, formas de comunicação e expressão, mostrando para crianças novas visões de mundo.

O desenvolvimento infantil vive em meio a tecnologia, é impossível desvincular as crianças das mídias digitais, elas foram nascidas convivendo e fazendo parte atuante desse espaço.

120

REFERÊNCIAS

COUTO, E.S. A infância e o brincar na cultura digital. **Perspectiva**. Florianópolis. V. 31, p. 898-916, set./dez. 2013.

GOMES, S. S. Brincar em tempos digitais. **Presença pedagógica**. Minas Gerais. V. 19, p. 45-51, set./out. 2013.

NEUVANI, A. N; PEIXOTO, J. **Série-Estudos - Periódico do Programa de Pós-Graduação em Educação da UCDB**. Campo Grande. N. 40, p. 119-138, jul./dez. 2015

PRENSKY, M. Digital natives, digital immigrants. De On the Horizon. V. 9, P. 6-6. Out. 2001.