

A integração das mídias digitais no brincar da Educação Infantil

Sabrina Ramos Barcellos¹
Liège Westermann²

Resumo: As mídias digitais se fazem presentes no dia-a-dia das pessoas, principalmente das crianças, que entram em contato cada vez mais cedo com variadas mídias digitais. Como o propósito de compreender a influência da utilização das mídias digitais no brincar das crianças de cinco anos da Educação Infantil, realizou-se uma pesquisa qualitativa, com abordagem exploratória, utilizando-se como instrumentos de coleta observações e conversas, tanto com a professora de uma turma de pré-escola da Educação Infantil, quanto com alunos. A professora, ao conhecer a situação e a falta de recursos tecnológicos da escola, permitia que os alunos, dois dias por semana, trouxessem brinquedos de casa, disponibilizando o mundo digital para todos os alunos. Apesar destas mídias terem como características o brincar individual, as crianças mostraram grande interação na hora de emprestar seus brinquedos e permitir que todos brincassem juntos.

Palavras-chave: Mídias Digitais. Educação Infantil. Brincar.

Abstract: New technologies are present in people's life daily, specially for children, who are in contact with different kind of digital media at an earlier age. With the purpose to understand the influence of the use of digital media in five years old children of early childhood education while playing, a qualitative research was carried out with an exploratory approach, using observations and conversations with both the preschool teacher, as with the children. Despite these medias have features for the individual play, the children showed great interaction to lend his toys, allowing all to play together. The teacher, realizing the situation and the lack of school technology resources, allowed the students to bring toys from home twice a week, providing the digital world for all students.

Keywords: Digital Media. Childhood education. Play.

Introdução

As tecnologias tem sido presença marcante no cotidiano das pessoas, principalmente no cotidiano das crianças, que já nascem em contato com estes meios. Elas aprendem a utilizar o computador antes mesmo de serem

¹ Acadêmica.

² Professora Orientadora.

alfabetizadas e, com a popularização de novos equipamentos com telas sensíveis ao toque, fica ainda maior a interação das crianças com as tecnologias, tornando-se indispensáveis para o seu divertimento.

Os pais não medem esforços para proporcionar todo e qualquer tipo de mídia digital como, televisão, computadores portáteis, aparelhos com telas sensíveis ao toque. Dentre todas as mídias digitais, as que mais chamam a atenção, principalmente de crianças menores, são as que incentivam o pensamento lógico, as sensações e o audiovisual.

Também temos casos de crianças excluídas, sem contato com as mídias digitais, devido à baixa condição econômica, a falta de estrutura da cidade, ou por seus pais serem contra a sua inserção no mundo digital.

A partir de pesquisa qualitativa com abordagem exploratória, o artigo tem o objetivo de compreender a influência do uso das mídias digitais nas brincadeiras das crianças de cinco anos da escola de Educação Infantil, com base nas observações e conversas realizadas em uma turma de Pré escola.

AS MÍDIAS DIGITAIS NA ESCOLA DE EDUCAÇÃO INFANTIL

As mídias digitais, presentes no dia-a-dia de muitas pessoas, têm contribuído para evolução da sociedade. Belloni (2001) afirma que, desde 1970, um novo campo do saber vem se instituindo no mundo inteiro, “a educação para as mídias.” A autora cita os objetivos em “[...]respeito a formação do usuário ativo, crítico e criativo de todas as tecnologias da informação e comunicação”, BELLONI (2001, p.12).

Com o tempo, os brinquedos tradicionais foram substituídos por objetos contemporâneos e tornaram-se cada vez mais tecnológicos. As brincadeiras envolvem vídeo game, computador, tablets e até mesmo a

televisão, com filmes que interagem com as crianças. As mídias digitais influenciam, principalmente, no “desenvolvimento da autonomia e da iniciativa de busca do conhecimento.” (FORTUNA, 2014, p. 22).

Sabemos que, conforme MOURA e SOUZA (2014, p. 119) “Desde muito pequenas as crianças em grande maioria já utilizam as novas fontes tecnológicas, seja para se comunicar dentro do contexto familiar e social ou até mesmo como fonte de diversão.” Para as crianças, quanto mais tecnológico o brinquedo for, maior será seu desejo pelo mesmo. Estes brinquedos podem auxiliar no desenvolvimento do raciocínio, na coordenação motora, no aumento do vocabulário, na socialização da informação, na produção do conhecimento.

Com as tecnologias a sociedade passou por uma grande modificação nas áreas, tanto da comunicação, do armazenamento de dados, de acesso a informação, quanto no processo de ensino, de aprendizagem e inclusive do brincar. De acordo com Gadotti (2005), com a tecnologia, todo o espaço, se torna um ambiente de aprendizagem e, para Saccol (2011) a educação formal, não faz sentido algum para esta nova geração, uma vez que, é “uma geração “empoderada” pelo uso massivo da tecnologia.” (SACCOL, 2011, p.21).

Nas escolas de Educação Infantil da rede pública, o acesso às mídias digitais é precário. Em algumas destas escolas, a criança tem acesso a televisão, aparelhos reprodutores de mídias, tais como, DVD's e VHS, e aparelhos de rádio. Como então, trabalhar com crianças que tem acesso as mídias digitais? Kenski (2008) afirma que o desafio da escola de hoje é o de encontrar meios de utilizar, com criatividade as tecnologias, e tornar o aprender prazeroso.

Compreendendo o processo

Com o intuito de compreender a influência do uso das mídias digitais nas brincadeiras das crianças de cinco anos, de uma escola de Educação Infantil privada, situada no município de Osório, foi realizada esta pesquisa, seguindo a linha qualitativa com abordagem exploratória.

A pesquisadora esteve por 4 dias na escola, nos meses de julho e agosto de 2015, em uma turma de pré-escola (pré C), composta por 23 alunos, contando com uma professora titular e uma monitora, das 13h15min às 17h15min. A pesquisa aconteceu através de observações de falas e ações, conversas com a professora e os alunos, pois conforme CRESWELL (2010, p. 211) “[...] a pesquisa qualitativa é uma pesquisa interpretativa, com o investigador tipicamente envolvido em uma experiência sustentada e intensiva com os participantes.”.

Conforme conversa com a professora, ficou claro que a escola segue um horário fixo de lanche, recreio e pracinha para cada turma, porém, as turmas têm sua própria rotina e combinados para a semana. Cada dia da semana os alunos têm uma programação diferente como, aulas de música, ballet e futebol e, em dois dias eles podem trazer brinquedos de casa. Existem também momentos de atividades, norteadas por projetos e momentos de brincadeiras livres, tanto em sala de aula, quanto nas pracinhas da escola.

Ao observar os momentos de interação dos alunos em sala de aula, nos momentos do brincar livre, e utilizar diálogos durante o brincar, a pesquisadora envolveu-os no assunto e interagiu para compreender melhor algumas questões, agindo assim como um observador participante.

Os instrumentos utilizados para este estudo foram as observações aos alunos, em atividades livres, bem como uma conversa informal com a professora titular e com uma das alunas da turma. Em relação às observações, o foco foi “como os alunos interagem com os brinquedos digitais e como acontecia o processo do brincar.”

Quanto à conversa com a professora, se quis saber a respeito do uso das mídias digitais na prática, dentro da sala de aula. E na conversa com a aluna, se procurou falar sobre a interação da mesma com os brinquedos digitais.

Ambiente Integrado com as Mídias Digitais

As escolas de Educação Infantil se concentram em brinquedos como bonecas, carrinhos e blocos de montar. A professora afirmou que a escola disponibiliza alguns brinquedos e reconhece a falta de recursos tecnológicos, pois, os únicos recursos são: televisão, aparelhos reprodutores de mídias, tais como, DVD's e VHS, e aparelhos de rádio.

Ao compreender a importância dos alunos entrarem em contato com brinquedos contemporâneos, a professora reconhece a falta de recursos tecnológicos na escola, ela explica que dois dias da semana são priorizados para os brinquedos de casa e, atesta que nestes dias os alunos podem trazer qualquer brinquedo, segundo relato, muitos trazem tablet, smartphone e laptop para brincar.

Proporcionar um ambiente integrado com as mídias digitais é um desafio para os professores, já que eles precisam se dedicar a aprender sobre o novo, para tornar o aprendizado prazeroso, tanto para os alunos, quanto para os professores. De acordo com Gadotti (2005, p.3) com a tecnologia todo espaço, tanto social quanto domiciliar, torna-se educativo.

Quando questionada sobre o relacionamento dos alunos, a professora salienta que durante os dias que eles trazem os brinquedos de casa, existe um combinado que tenha a troca de brinquedos entre os mesmos, ela afirma também que são poucas as brigas e desentendimentos que acontecem e, se chega a acontecer, deixa que eles se resolvam, “normalmente a consciência pesa e eles decidem emprestar para o coleguinha”, diz a professora durante a conversa.

A aula acontece normalmente nestes dias, com atividades dirigidas e alguns momentos de brincar livre, para que as crianças possam, interagir com os brinquedos que os colegas trouxeram de casa. Em um dos dias de observação, uma menina levou um tablet, no momento que a professora deixou que os alunos brincassem no tapete, ela pegou o seu brinquedo. Sete alunos sentaram-se ao redor da menina para vê-la brincar e conversar, curiosos com o jogo que ela tinha em seu tablet.

Os alunos conseguem mexer em diversos aparelhos tecnológicos a partir da utilização de imagens e sons, pois, é a curiosidade que inspira seus movimentos. Segundo o Programa Salto para o Futuro (2009, p.40): “As crianças são curiosas e é esta curiosidade que move o seu interesse, que favorece as ampliações, que provoca aprendizagens, que desenvolve capacidades.”.

A aluna jogou e emprestou o tablet para os colegas. Dentre os jogos que tinham no tablet, o jogo que todos quiseram jogar foi MINIONS RUSH, onde um dos personagens está correndo e surgem obstáculos à sua frente. Quem está jogando precisa deslizar o dedo para cima, para baixo ou para os lados, para desviar os obstáculos, pois, se o personagem bater, acaba o jogo.

O jogo em questão contribui para o desenvolvimento da coordenação motora, lateralidade, reflexo, raciocínio lógico, dentre tantas outras habilidades, visto que no decorrer do jogo aparecem palavras que auxiliam no desenvolvimento do letramento. Para Fortuna (2014), a era digital traz alguns benefícios para o desenvolvimento das crianças como o aumento das funções cognitivas humanas, tais como, “memória, imaginação, percepção, raciocínio, que seriam estimuladas pelos diferentes sentidos postos em jogo na exploração das novas tecnologias, tais como tato, visão, audição e sinestesia.” (FORTUNA, 2014, p. 22).

O Brincar e a Criatividade

Nas observações realizadas, quando a professora liberava os alunos para brincarem com jogos, os primeiros e os mais disputados foram os ligados aos desenhos animados como: quebra-cabeça da Peppa Pig, quebra-cabeça da Barbie e jogo da memória dos heróis.

Enquanto alguns brincavam nas mesas, outros estavam no tapete, brincando com várias miniaturas dos heróis. O brincar aconteceu envolvendo os filmes que eles assistem em casa. Cada um falava em alguma cena que viu no filme do seu herói favorito e eles montavam um cenário para a brincadeira.

De acordo com Gadotti (2005, p.5) além de ser um direito da criança, o brincar é a “extensão do direito de aprender.” Muitos alunos passam o dia inteiro na escola, brincam e seguem uma rotina. Mas este brincar nem sempre é direcionado, então “O desafio é o de inventar e descobrir usos criativos da tecnologia educacional que inspirem professores e alunos a gostar de aprender”, afirma KENSKI (2008, p.67).

Na sala tem um tablet de brinquedo, porém sem funções de conexão, que ao invés de ter uma tela sensível ao toque, tem botões dispostos na mesma. Cada botão tem a ilustração de um animal e, um dos meninos da turma apontou o lugar de ligar e desligar, e relatou que quando o brinquedo ainda estava funcionando, ao pressionar os botões do tablet o mesmo fazia o som do animal correspondente. Os alunos brincaram com o tablet que não funciona mais usando sua imaginação para criar textos, cenários, sons, personagens e histórias. Através de suas vivências e das suas preferências, os alunos recriavam histórias inserindo o contexto familiar.

Baseado no conhecimento dos alunos sobre as tecnologias, o tablet de brinquedo continua sendo bem disputado pelos mesmos, pois, eles usavam a criatividade para imaginar múltiplas funcionalidades para o brinquedo estragado. Gadotti (2005, p. 05) refere o brincar como dever, pois, a criança aprende brincando, de modo que contribui na construção da sua identidade e de seus conhecimentos.

Ao brincar a criança monta cenários, representa situações vivenciadas do cotidiano, exercita a criatividade, estabelece relações, toma decisões, discute regras. Com as mídias digitais, a criança é impulsionada a aprender a ler, escrever e usar o raciocínio lógico, principalmente as crianças que não sabem ler, posto que, elas tendem a interpretar imagens, vídeos e áudios.

Durante as observações, a professora utilizou alguns filmes como mídia de auxílio. Um dos filmes ela utilizou inserido no projeto pedagógico, pois, ele explorava todas as lendas folclóricas, tema do projeto Folclore. Outros filmes ela utilizou no tempo livre. Porém, MACIEL (2014) afirma que nas escolas de Educação Infantil, ainda há uma falta de cuidado com a utilização dos filmes, muitas vezes empregados para manter as crianças ocupadas e sem fazer bagunça.

A criança que tem acesso às mídias, utiliza-as para seu divertimento, como jogos, desenhos, tanto para pintar quanto desenhos animados. Kenski (2008, p.85) atesta que os meios midiáticos não são muito explorados na sala de aula, mesmo que professores e alunos entrem em contato todos os dias com variadas mídias e guardem em suas memórias informações e vivências absorvidas de filmes, de programas de televisão, da Internet.

A Socialização Através das Mídias

Apesar da escola ser privada, frequentam alunos de todas as classes sociais e observa-se alguns casos de crianças excluídas, sem contato com as mídias digitais, devido à baixa condição econômica.

No decorrer de uma conversa com uma das alunas da sala, ficou clara a importância desta socialização entre as crianças, posto que, a menina em questão nunca havia interagido com algumas das novas mídias. A mesma afirmou que adorava todos os jogos que os amigos traziam em seus aparelhos.

Com estes dois dias, onde as crianças podem trazer seus brinquedos preferidos para socializar com os colegas, a professora assegura que todos os alunos entrem em contato e conheçam algumas mídias diferentes. Trabalhar com este conceito de educação para mídia que, conforme Belloni (2001), tem como objetivo formar alunos que utilizem-nas de forma crítica, ativa e criativa, envolve projetos das escolas, e dos órgãos comprometidos com o ensino no país. As mídias estão presentes no dia a dia das pessoas, sendo estas influenciadas pelas informações nelas contidas. Para BELLONI (2001, p.10) cabe “[...]à escola, especialmente à escola pública, atuar no

sentido de compensar as terríveis desigualdades sociais e regionais que o acesso desigual a estas máquinas está gerando.”.

Apesar das escolas terem recursos escassos, SACCOL (2011. p.02) defende: “Não basta ter acesso a novas tecnologias que possam ser usadas de forma combinada; é preciso, sobretudo, saber como utilizá-las para proporcionar a aprendizagem dos sujeitos.” Pois, através das mídias digitais os alunos acabam construindo conhecimentos, lendo, escrevendo, debatendo, analisando, criticando, por meio da oralidade, da escrita e da imagem, inclusive os alunos que não sabem ler.

Considerações finais

Com base nas observações efetuadas com os alunos de escola de Educação Infantil, turma de pré-escola (pré C), a pesquisadora pôde observar um comportamento em comum nos alunos, o interesse por brinquedos tecnológicos em relação aos brinquedos cotidianos da escola.

A professora, por sua parte, reconhece a falta de recursos da escola e, compreende a importância dos alunos entrarem em contato com as mídias, desta forma, propiciava momentos de brincar livre para que as crianças trouxessem seus brinquedos de casa.

Na turma haviam alguns alunos que não tinham acesso a brinquedos tecnológicos, porém, todos mostraram o interesse em interagir com os mesmos e, com os acordos feitos entre a turma, compartilhavam os equipamentos entre si, dando oportunidade para que todos tivessem acesso, tornando a experiência prazerosa entre os alunos, mostrando que, mesmo o brinquedo tendo como característica a utilização individual, os alunos, no

decorrer do tempo, conseguiam uma interação intra e interpessoal, brincando e ensinando os colegas.

Este tipo de brinquedo pode estimular o desenvolvimento da memória, raciocínio, coordenação motora, lateralidade, reflexo, raciocínio lógico, dentre tantas outras habilidades, como a curiosidade, o letramento e a criatividade. Contribui também na construção da sua identidade e de seus conhecimentos, mesmo para crianças que não sabem ler, pois, como observado, elas interpretam imagens em seus aplicativos.

Portanto, a partir da pesquisa realizada, demonstrou-se que a utilização das mídias digitais influencia de forma direta na interação das crianças de cinco anos da escola em questão, visto que, a criança contextualiza suas brincadeiras com influência das mídias digitais. Mesmo as crianças que não têm contato com as mesmas, pois, sempre que existe a possibilidade de interação com as mídias, buscam criar cenários, e inserir seus personagens favoritos na brincadeira, seu contexto familiar e suas memórias de filmes e programas de televisão.

REFERÊNCIAS

BELLONI, Maria Luiza. O QUE É MÍDIA-EDUCAÇÃO. Campinas, SP: Autores Associados, 2001.

CRESWELL, John W. Projeto de Pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto. Porto Alegre: Artmed, 2010.

FORTUNA, Tânia Ramos. Cultura Lúdica e Comportamento Infantil na era Digital. Porto Alegre, vol. 40. Pátio. p. 20 a 23, jul. 2014. Disponível em: <<http://www.grupoa.com.br/revista-patio/artigo/10538/cultura-ludica-e-comportamento-infantil-na-era-digital.aspx>>. Acesso em: 28 ago. 2015.

GADOTTI, Moacir. A questão da Educação formal/não formal. 2005. Disponível:

<http://www.vdl.ufc.br/solar/aula_link/lquim/A_a_H/estrutura_pol_gest_educacional/aula_01/imagens/01/Educacao_Formal_Nao_Formal_2005.pdf>. Acesso: 20 ago. 2015.

KENSKI, Vani Moreira. Educação e Tecnologias o Novo Paradigma da Informação. Campinas, SP: Papirus, 2008.

MACIEL, Jaqueline Maria Coelho. As Mídias na Educação Infantil: Um olhar sobre o contexto de uma creche pública de Florianópolis. 2014. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/130158>>. Acesso em: 29 ago. 2015.

MOURA, Giovanna Barroca de; SOUZA, Ione dos Santos. O uso das novas tecnologias na Educação Infantil no município de Alagoa Grande-PB. 2014. Disponível em: <<http://seer.ufs.br/index.php/revtee/article/view/3458>>. Acesso em: 29 ago. 2015.

Programa Salto Para o Futuro. 2009 <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000012182.pdf>>. Acesso em: 09 set. 2015.

SACCOL, Amarolinda; SCHLEMMER, Eliane; BARBOSA, Jorge. M-Learning e U-Learning Novas Perspectivas da Aprendizagem Móvel e Ubíqua. São Paulo, SP: Pearson Prentice, 2011.