



Até que ponto os aparelhos eletrônicos ajudam e/ou atrapalham no desenvolvimento infantil?

Cristiane M. da Silva Reis¹- UFSM
Mariani Martins Ziegler²- UNIFRA

Subtema: A pedagogia da responsabilidade. Educação para autonomia.

Resumo

Este artigo tem como propósito um estudo bibliográfico referente ao uso das tecnologias e aparelhos eletrônicos com crianças em idade pré-escolar, aliado a experiências vivenciadas em uma turma de educação infantil, com crianças de quatro anos, em uma escola da rede de ensino particular, na cidade de Santa Maria – RS, no primeiro semestre de 2016. Como problema desta pesquisa indagamos: Até que ponto os aparelhos eletrônicos ajudam e/ ou atrapalham no desenvolvimento infantil? Como objetivo principal verificar até que ponto o contato com aparelhos eletrônicos ajudam e/ou atrapalham no desenvolvimento criativo da criança; deste objetivo, emergem os específicos que tratam de: estudar acerca de teóricos que tratam da problemática; averiguar as consequências da falta de socialização e desenvolvimento fisiológicos da criança ao usar em excesso os aparelhos eletrônicos; e por último observar uma turma de educação infantil sobre o uso de jogos nas aulas de informática.

Palavras Chave:

Criança; Tecnologia; Aparelhos eletrônicos.

1. Introdução

O presente artigo é recorrente de um estudo bibliográfico referente ao uso das tecnologias e aparelhos eletrônicos com crianças em idade pré-escolar, aliado a experiências vivenciadas através das observações em uma turma de alunos de educação infantil, quatro anos de uma escola particular, na cidade de Santa Maria – RS. Este artigo tem como propósito relatar experiências vivenciadas sobre o uso dos jogos nas aulas de informática em uma turma de educação infantil, com crianças de quatro anos, em uma escola da rede de ensino particular, na cidade de Santa Maria – RS, no primeiro semestre de 2016. Como problema desta pesquisa indagamos: Até que ponto os aparelhos eletrônicos ajudam e/ou atrapalham no desenvolvimento infantil? Como objetivo principal verificar até que ponto o contato com aparelhos eletrônicos ajudam e ou atrapalham o desenvolvimento criativo da criança; deste objetivo, emergem os específicos que tratam de: estudar acerca de teóricos que tratam da problemática; averiguar as consequências da falta de socialização e desenvolvimento fisiológicos da criança ao usar em excesso os aparelhos eletrônicos; e por último observar uma turma de educação infantil sobre o uso dos jogos nos computadores na sala de informática.

A escola, a qual estávamos inserida é de origem confessional tem em sua clientela alunos provenientes da classe média a alta. A turma a qual observamos eram alunos da educação

¹ Mestranda em Educação pela Universidade Federal de Santa Maria, RS, bolsista demanda Capes, Especialista em Gestão Educacional e Pedagoga. E-mail: crysreys@yahoo.com.br

² Estudante de Psicopedagogia clínica e institucional pelo Centro Universitário Franciscano – UNIFRA, Especialista em Gestão da Educação, Pedagoga. E-mail: marianimziegler@gmail.com

infantil, as crianças tinham quatro anos e a turma era composta por 16 alunos. A escola possui espaço amplo com pracinha de brinquedos, pracinha de areia, área verde, quadra de vôlei/basquete/futebol, horta. Todos os espaços que correspondem à escola são incentivados pela direção para que as crianças usufruam ao máximo.

2. A tecnologia é vilã ou amiga de nossas crianças?

Atualmente, no mundo globalizado em que vivemos, com notícias e informações que chegam quase em tempo real, e com os aparelhos eletrônicos que surgem a todo instante contendo cada vez mais aplicativos e configurações, é possível ter noção do que acontece com o mundo ao nosso redor.

No entanto, este mundo está também ligado com nossas crianças que devido à facilidade de acesso aos aparelhos que funcionam com toque sensível tem-se percebido que muitas vezes as brincadeiras antigas e as relações sociais acabam sendo esquecidas.

O que não se pode esquecer é que as crianças quando estão em fase de desenvolvimento físico e psíquico precisam de estímulos que não são encontrados nos aparelhos eletrônicos, pois têm jogos que em sua maioria não ajudam a estimular o raciocínio lógico, porque são estímulo-resposta e acabam ficando automatizados e repetitivos.

No Jornal Folha de São, a reportagem escrita por Sabine Righetti, em 19 de setembro de 2011, aborda sobre uma pesquisa que foi realizada por uma equipe de pediatras, no qual foi relatado que crianças de até dois anos devem evitar olhar televisão e alegaram que o desenvolvimento da coordenação motora e da fala são prejudicados no uso intensivo de televisão, DVD, e aparelhos como tablets e smartphones, segundo a pesquisa quanto menos o adulto interage com a criança mais a fala pode ser comprometida.

No entanto, existem opiniões divergentes a pesquisa realizada pelo jornal Folha de São Paulo (2011), alguns estudiosos defendem a ideia de que a tecnologia se usada com ajuda e controle dos adultos pode ajudar no desenvolvimento intelectual de crianças pré-escolares (de 1 a 4 anos), pois podem incentivar o pensamento formal com mais agilidade. Meirinhos (2000) refere-se por meio de autores os prós e contras da era da informação tecnológica na vida das crianças e relata que hoje a informática faz parte da vida de todos nós e não é mais possível fugir disso, desse modo as crianças nascem inseridas neste meio e apresentam curiosidade em mexer nos aparelhos eletrônicos.

Algumas crianças ganham tablets dos pais com menos de quatro anos de idade, no entanto é importante enfatizar que, ao mesmo tempo em que é importante a criança ter relação com essa tecnologia que está crescendo a cada dia e já se faz presente em nossas vidas, é preciso determinar períodos de tempo para que ela também possa interagir com outros sujeitos sejam eles adultos ou crianças de mesma faixa etária que a sua, ou seja, a tecnologia não é vilã, nem amiga, pois suas consequências irão depender de como a criança a utiliza.

Porém, existem alguns riscos relacionados com a liberação de aparelhos tecnológicos para crianças em idade pré-escolar, pois elas não têm consciência do que lhes é bom ou ruim, e

podem ser prejudicadas quando usam jogos automáticos, que não exigem um raciocínio lógico propriamente dito, por serem repetitivos, ou seja, existem aplicativos, por exemplo, de pintar, ou organizar brinquedos em uma caixa que são de fácil acesso que é só colocar o dedo e arrastar. Muitas crianças realizam essas tarefas com sucesso, mas não exigem um pensamento complexo por serem sempre do mesmo jeito (estímulo/resposta) e portanto, a criança não desenvolve novas habilidades.

Já ao montar um quebra-cabeça, fazer formas com massas de modelar, ou brincar com peças de encaixar, permite com que a criança use sua imaginação e criatividade, de modo que tenha oportunidade de criar e recriar brincadeiras, redescobrir formas de montar e modelar a cada brincadeira. Ao interagir com outras crianças ou até mesmo adultos, ela adquire novas ideias aprendendo e ensinando novas maneiras de montagens. Por isso, é importante que o tempo que ela passa com aparelhos tecnológicos seja controlado, pois ela só consegue adquirir novas experiências e até mesmo avançar em seu vocabulário por meio da interação entre sujeitos. Eisenstein e Estefenon (2013) citam que:

‘Com-viver’ num mundo em constante e cada vez mais veloz transformação pode ocasionar riscos e problemas à saúde, durante uma fase de crescimento e desenvolvimento onde talvez a maturação cerebral seja estimulada por tantas imagens coloridas em pixels que formam confusões e também problemas de memória e de concentração.

Desse modo, o uso abusivo das tecnologias causam consequências no crescimento infantil, pois podem comprometer o desenvolvimento cognitivo da criança causando conflito entre conhecimento corporal e psicológico. De modo que, a criança possa adquirir uma visão de mundo distorcida por falta de conhecimento de si mesmo e de interação com o próximo.

3. Resultados

Para verificar até que ponto os aparelhos eletrônicos ajudam e/ou atrapalham no desenvolvimento infantil? Fizemos uma inserção em uma escola particular, na cidade de Santa Maria, em uma turma de educação infantil com alunos de quatro anos. Nossas observações se iniciaram em de Março de 2016 e foram até Maio do corrente ano. A turma observada de educação infantil tinha aula uma vez por semana com duração de 30 minutos no laboratório de informática e a metodologia adotada pela professora regente contemplava os jogos educativos. Nas aulas de informática, os alunos sentavam-se em duplas, no sentido de cooperação, para ajudarem uns aos outros com os jogos. A professora escolhia o site de jogos como: Smart Kids, Friv e Escola games e auxiliava-os a acessar, então cada dupla, era autônoma para escolher seus jogos favoritos. Para Valente (2002, p.37), “A escola deve ser capaz de atender as demandas e necessidades dos alunos, sendo que o professor e os alunos devem ter autonomia e responsabilidade para decidir o como e o que deve ser tratado nas aulas.”

Os jogos educativos são os principais aliados no processo de ensino e aprendizagem, então, este é o momento em que eles podem brincar de forma lúdica e espontânea com caça-

palavras, números, contas, e descobrir novos animais, plantas e planetas. Segundo Santos (1997, p. 09):

A palavra lúdico vem do latim ludus e significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, os brinquedos e divertimentos e é relativa também a conduta daquele que joga que brinca e que se diverte. A função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.

Nas observações algo que nos chama muito atenção é a facilidade e a familiaridade que os alunos possuem em relação a máquina e o acesso aos jogos. Muitos já chegam pedindo para acessar os jogos mais conhecidos, por mais que não saibam o nome da página dos jogos, mas sabem o nome do jogo. O que fica evidente que a grande maioria joga em casa em seus computadores, tablets e celulares. Quando a criança fica tempo demais em frente ao audiovisual com muitas informações e estímulos ao mesmo tempo ela não consegue organizar seu pensamento, nem mesmo distinguir o que está escutando e assim não aprende a diferenciar melodia, notas e ritmos, isso faz com que ela não consiga trabalhar sua expressão corporal de maneira adequada para seu desenvolvimento motor.

Com isso, não estamos a afirmar que a tecnologia seja algo ruim, porém enfatizamos que ela precisa ser controlada por um adulto responsável, para que essa criança também tenha a oportunidade de interações. É função primordial da escola e dos pais instruí-las desde pequenas sobre o uso, finalidade e consequências de ficar muito tempo ligado às tecnologias. Para Valente (2002, p.1):

Hoje, a utilização de computadores na educação é muito mais diversificada, interessante e desafiadora do que simplesmente a de transmitir informação ao aprendiz. O computador pode também ser utilizado para enriquecer ambientes de aprendizagem e auxiliar o aprendiz no processo de construção do seu conhecimento.

Outro aspecto importante de nossas observações é a questão da agilidade que as crianças possuem. A turma tem grande concentração e motricidade evidentes na maioria das crianças, como ainda não estão alfabetizadas, elas não sabem ler as instruções dos jogos, mas por terem experiências, sabem que, geralmente, as setas de comando do teclado e o mouse são usadas nos jogos e fazem uso com facilidade e destreza.

Neste sentido, o impacto das tecnologias aliado aos jogos educativos não tem fatores negativos, porque as crianças estão sendo supervisionadas pela professora e monitora, além dos jogos proporcionarem o desenvolvimento da criança em aspectos como agilidade, destreza, rapidez, concentração, entre outros. Outro fato observado é o planejamento que é baseado em atividades ao ar livre com brincadeiras e brinquedos de interação dos pares o que é extremamente importante para crianças em idade pré-escolar.

4. Considerações finais

Após este estudo pensamos que a escola e os pais devem ter um diálogo sobre o uso das tecnologias, para orientação, cuidado com o que as crianças acessam e que tipo de jogos

elas gostam de brincar, bem como controle do tempo em frente ao computador, pois com a tela muito perto, se o jogo tem muitos pixels, pode afetar a visão da criança, assim como muito tempo na mesma posição, ou repetição de um mesmo movimento pode causar hipertonia, ou seja, aumento do tônus muscular, músculo com muita tensão.

Como nessa faixa etária a criança aprende muito com exemplos, é interessante ressaltar que jogos muito violentos, nesta faixa etária devem ser controlados, se possível ausentes de sua rotina, para que tais comportamentos não se tornem ‘naturais’ para as crianças.

No caso desta turma na qual observamos o uso das tecnologias não se sobressai em relação à interação dos pares, pois ambos conversam, interagem e se ajudam entre si. Mas, o que se deve ter cuidado é uso demasiado em casa de tablets, computadores e celulares, os pais devem ter um olhar atento sobre seus filhos para que não fiquem isolados e passem a preferir as tecnologias a brincar e interagir com outras crianças.

É importante que as crianças corram, e pratiquem movimentos das formas mais variadas possíveis, como brincar, correr, saltar, pular, etc. Pois é de extrema importância para o desenvolvimento integral e saudável da criança, e para assim evitar dificuldades de aprendizagens no futuro.

5. Referências

EISENSTEIN, Abreu CN; ESTEFENON, SG. *Vivendo este mundo digital: impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais*. Porto Alegre: Artes médicas, 2013.

RIGHETTI, Sabine. No Jornal Folha de São, a reportagem: Bebês de até 2 anos, não devem assistir TV, dizem pediatras. *Jornal Folha de São Paulo*, caderno: equilíbrio e saúde. São Paulo, 19 de setembro de 2011.

MEIRINHOS, Manuel. *A escola perante os desafios da sociedade da informação*, 2000.

SANTOS, S. M. P. dos. *O lúdico na formação do educador*. Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

VALENTE, Jose Armando (org.). *O computador na sociedade do conhecimento*. Campinas: Nied, 2002.