

CAPÍTULO 12

CRIANÇAS PEQUENAS E AS TELAS: ANÁLISES DAS ARTICULAÇÕES ENTRE A BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR E DA OBRA A FÁBRICA DE RETINOS DIGITAIS



<https://doi.org/10.22533/at.ed.3681725090612>

Data de aceite: 27/06/2025

Joyce Marques Tozzi

Raisa Bonani

Letícia Santos

RESUMO: O presente trabalho apresenta como objetivo discutir a importância das tecnologias digitais durante o processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil. A primeira infância é crucial para o desenvolvimento cerebral e a formação de conexões essenciais para a adaptação e inteligência. Por meio de estudos realizados na disciplina “Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação na Educação Básica” oferecida pelo Programa de Pós-graduação em Docência para a Educação Básica - Unesp - Bauru, este texto tem como percurso metodológico a análise da obra “A fábrica de retinos digitais: os perigos das telas para as nossas crianças” de autoria de Michel Desmurge (2021), que aponta que o impacto das telas começa cedo e pode ser prejudicial e a relação desta com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), que trata as brincadeiras, exploração e observação social são vitais para o crescimento das crianças. Segundo

Kishimoto (2003), a interação direta em atividades de leitura, brincadeiras e jogos é essencial para desenvolver habilidades em sociedade. Apesar dos desafios apresentados pelo uso excessivo de tecnologia, os professores reconhecem que a presença dessas ferramentas na vida das crianças é inevitável. Portanto, o professor deve atuar como mediador, integrando momentos de convivência e brincadeiras e a tecnologia.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Infantil. Tecnologias Digitais. Base Nacional Comum Curricular. Desenvolvimento Infantil.

**YOUNG CHILDREN AND SCREENS:
ANALYSIS OF THE ARTICULATIONS
BETWEEN THE NATIONAL
COMMON CURRICULAR BASE AND
THE WORK THE DIGITAL IDIOTS
FACTORY**

ABSTRACT: The objective of this work is to discuss the importance of digital technologies during the teaching and learning process in Early Childhood Education. Early childhood is crucial for brain development and the formation of connections essential for adaptation and intelligence. Through studies carried out

in the discipline “Digital Information and Communication Technologies in Basic Education” offered by the Postgraduate Program in Teaching for Basic Education - Unesp - Bauru, this text has as its methodological path the analysis of the work “The factory of digital cretins: the dangers of screens for our children” written by Michel Desmurge (2021), who points out that the impact of screens starts early and can be harmful and its relationship with the National Common Curricular Base (BNCC, 2018), which treats play, exploration and social observation are vital for children's growth. According to Kishimoto (2003), direct interaction in reading activities, games and games is essential for developing skills in society. Despite the challenges presented by the excessive use of technology, teachers recognize that the presence of these tools in children's lives is inevitable. Therefore, the teacher must act as a mediator, integrating moments of coexistence and play with technology.

KEYWORDS: Child education. Digital Technologies. Common National Curriculum Base. Child development.

EDUCAÇÃO INFANTIL E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS

O presente trabalho apresenta como objetivo discutir a importância das tecnologias digitais como mediadoras do processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil, considerando que a exposição das crianças pequenas às telas é uma realidade e que precisa de atenção por parte de todos os educadores. Por meio de estudos realizados na disciplina “Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação na Educação Básica” oferecida pelo Programa de Pós-graduação em Docência para a Educação Básica - Unesp - Bauru, este texto tem como percurso metodológico a análise da obra “A fábrica de cretinos digitais: os perigos das telas para as nossas crianças” de autoria de Michel Desmurge (2021) e a relação desta com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018). De caráter qualitativo, esta análise aponta perspectivas positivas e negativas sobre a utilização das tecnologias digitais por crianças durante a primeira infância e a sua contribuição para o ensino e aprendizagem em ambiente escolar.

A Educação Infantil no Brasil passou por uma trajetória significativa ao longo dos anos. Antes, as crianças não eram reconhecidas por suas particularidades, pois eram vistas como adultos em miniatura. No entanto, após a Primeira Guerra Mundial, houve um movimento que valoriza o respeito à criança, culminando no reconhecimento da importância da Educação Infantil. A Constituição de 1988 foi um marco, garantindo o direito à educação infantil e estabelecendo as diretrizes para a atual Base Nacional Curricular Comum (BNCC).

A Base Nacional Comum Curricular (2018), na parte que abrange a Educação Infantil, apresenta os seis direitos de aprendizagem e a utilização das várias linguagens ao expressar “necessidades, emoções, sentimentos, dúvidas, hipóteses, descobertas, opiniões, questionamentos”, mas também aborda o direito da criança em relação às tecnologias, pois além de explorar movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores,

palavras as quais que ampliam seu saber sobre a cultura e para isso precisam ter acesso em diversas modalidades como nas artes, na escrita, na ciência e nas tecnologias.

Levando em consideração a diretriz da BNCC, o professor de Educação Infantil precisa oportunizar esse acesso às tecnologias para seus alunos, de forma intencional como um recurso didático.

Sendo assim, entendemos que as tecnologias podem ser incorporadas na prática pedagógica de modo planejado e intencional, pois essa geração de crianças já têm contato com tecnologias digitais, para além dos muros da escola, desde bem pequenas como mostram os autores:

Crianças com menos de dois anos já se sentem atraídas por vídeos e fotos digitais. A intimidade com o computador, porém, costuma chegar aos quatro anos. Nessa idade, já deslizam o mouse olhando apenas para o cursor na tela. Aos cinco, reconhecem ícones, sabem como abrir um software e começam a se interessar pelos primeiros jogos virtuais, como os de associação ou de memória. (MELLO; VICÁRIA, 2008, p. 486).

Vale ressaltar, que a escola vive um momento de adaptação a essa nova realidade, pois não há como retroceder ao avanço tecnológico, então se faz necessário que o professor se organize para tal, de modo que possa utilizar pedagogicamente as tecnologias como facilitadoras da aprendizagem para as crianças.

Porém, quando uma criança passa muitas horas de forma passiva usando um aparelho eletrônico, isso pode prejudicar sua aprendizagem e limitar a interação com o mundo real. Além disso, essa exposição excessiva às telas pode levar a agitação motora e impactar negativamente o desenvolvimento cognitivo (MOTA, 2021). Diante deste cenário, identificamos uma contradição: aumento significativo do uso de tecnologias em escolas para fins pedagógicos, mas também um uso excessivo de smartphones para entretenimento de crianças nesta faixa etária.

O tempo que as crianças ficam nas telas e os riscos eminentes

A primeira infância, que se estende até os seis anos de idade, é um período crucial em que o cérebro e suas conexões estão em pleno desenvolvimento. Contrariamente à ideia de uma “tábula rasa”, o recém-nascido já traz consigo uma série de aptidões sociais, cognitivas e linguísticas. Essas habilidades, muitas vezes subestimadas, são, na verdade, a base essencial para nossa capacidade de adaptação e, em última análise, para nossa inteligência.

De acordo com Desmurget (2021), o impacto das telas no desenvolvimento linguístico começa cedo, o que reforça a ideia de que é melhor evitar exposição excessiva durante os primeiros anos de vida. Por exemplo, em crianças de 18 meses, cada meia hora diária adicional com dispositivos portáteis multiplicava por quase 2,5 a probabilidade de atrasos na linguagem. Da mesma forma, nas crianças de 24 a 30 meses, o risco de déficits

linguísticos aumentava proporcionalmente à duração da exposição audiovisual. Sendo assim, fica nítido a defasagem das crianças com menos de 1 hora por dia comparado com as crianças que usavam de 1 a 2 horas por dia, e com as crianças intensivas que ficavam por mais de 3 horas com a tela.

O uso de mídias digitais e o tempo de tela têm implicações significativas para o desenvolvimento infantil. Fernandes (2019) destaca que essas mídias podem prejudicar a criança, principalmente ao reduzir interações com outras pessoas e limitar a diversidade de estímulos e sentimentos a que ela é exposta. Além disso, o vínculo entre a criança, seus pais, familiares e cuidadores pode se tornar mais frágil. Problemas no desenvolvimento da linguagem, na atenção e na capacidade de lidar com limites também podem ser observados. Adicionalmente, de acordo com Wernet (2020) o uso excessivo de mídias digitais pode contribuir para ansiedade e até mesmo estimular a sexualização precoce.

Desmurget (2021) revela que o crescimento saudável das crianças depende de um ambiente rico em generosidade e gestos humanos, pois precisam de palavras gentis, sorrisos e carinhos que nutrem o desenvolvimento emocional, incentivo e encorajamento para explorar o mundo, aprender e se aventurar, brincadeiras como correr, pular, tocar e manipular objetos, observação do mundo e interação social.

Nos adultos esse uso excessivo também traz consequências, pois os mesmos têm maior probabilidade de se tornarem insensíveis, diminuindo a interação com seus filhos, o que os deixam distantes, sem a atenção necessária para as necessidades dos pequenos.

Para Kishimoto (2003) a interação direta com crianças e jovens nas atividades de leitura, brincadeiras, jogos e nas atividades cotidianas é que promovem o desenvolvimento de habilidades necessárias para a vida em sociedade.

Além dos malefícios já descritos, ainda temos que nos atentar ao risco que as crianças têm de se tornarem viciadas neste uso e os riscos à saúde. Desmurget (2021) destaca que todas as dimensões estariam sendo afetadas, desde o somático (obesidade e maturação cardiovascular), até o emocional (por exemplo: agressividade e ansiedade), passando pelo cognitivo (por exemplo: linguagem e concentração); tantos danos, seguramente, não deixariam ileso o desempenho escolar.

AS TECNOLOGIAS DIGITAIS E A EDUCAÇÃO INFANTIL

A mudança na concepção da Educação Infantil no Brasil por meio da Constituição de 1988 e da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) de 1996, passou a considerar esta etapa como a primeira da Educação Básica, garantindo o direito legal das crianças de zero a seis anos de idade serem assistidas pelas instituições públicas de ensino. Por sua vez, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) de 2018 garante os direitos de aprendizagem e desenvolvimento da criança, citando a utilização das tecnologias digitais como um recurso que deve ser explorado por professores e estudantes.

Considerando que muitas crianças possuem acesso às telas em suas casas de forma recreativa em espaços não-escolares, estas possuem uma relação prazerosa com as mídias eletrônicas, que por meio da exploração sensorial e emocional, ao ver, ouvir, tocar os seres e objetos nas telas, são seduzidas pela fantasia proporcionada pelas mídias. Estas novas vivências, experiências e aprendizados proporcionados pelas tecnologias digitais precisam também compor o cenário educacional, destacando a utilização das tecnologias digitais como facilitadoras dos processos de ensino e aprendizagem, como afirmam os autores Barbosa, Guimarães, Borges e Santos (2014).

A utilização de recursos lúdicos junto ao processo pedagógico é indispensável na Educação Infantil, trazendo diversos benefícios à aprendizagem, assim como as brincadeiras e os jogos, as tecnologias digitais podem proporcionar momentos lúdicos e prazerosos de aprendizagem, tornando as aulas mais agradáveis e interessantes. No entanto, a Base Nacional Comum Curricular (2018) destaca que a utilização dos recursos tecnológicos deve ser feita de forma responsável e crítica, de modo que a sua exploração proporcione o desenvolvimento de habilidades como a comunicação, a expressão e a criatividade, por exemplo.

As habilidades relacionadas ao uso responsável e crítico das tecnologias também devem ser ensinadas às crianças desde cedo. Considerando sempre os aspectos éticos e de segurança, os professores precisam proporcionar aos estudantes momentos que enriquecem a construção do conhecimento, selecionando cuidadosamente os recursos a serem utilizados, garantindo a qualidade e adequação ao desenvolvimento das crianças. Portanto, ressalta-se a necessidade do equilíbrio e uso moderado de tais tecnologias, de forma que estas sejam potencializadoras da aprendizagem e não apenas mais um recurso de entretenimento vazio.

Assim, destaca-se que o desafio da utilização das tecnologias digitais no ambiente escolar é uma realidade entre a classe docente, que ainda carece de formação adequada e de qualidade, que possa garantir aos profissionais a preparação necessária para inserir esse recurso em suas aulas de forma intencional e segura.

2.1 O professor de educação infantil

Toda essa problemática tem se apresentado nas salas de aula, mesmo na Educação Infantil os professores têm notado dificuldade ao lidar com a geração de crianças ansiosas, com dificuldade na linguagem e nas interações sociais. O convívio tem sido mais desgastante, pois demanda um tempo maior para mediar conflitos, diminuindo a aplicação de atividades que proporcionam o desenvolvimento cognitivo.

Apesar dessas dificuldades é sabido pelo professor que as tecnologias estão presentes na vida das crianças e não há como ignorar essa presença, cabendo ao professor fazer essa ponte entre o momento de convivência e brincadeiras com as tecnologias, até mesmo para que as crianças percebam que existem atividades interessantes e agradáveis além das telas e até mesmo unir as duas práticas para o desenvolvimento do aluno. Para isso, é necessário uma mudança no seu modo de ensinar, agregando as tecnologias ao contexto diário e também propor experiências e vivências significativas.

O professor é chamado a assumir com responsabilidade o seu papel e envolver-se nesses processos de mudança. Considerando que as tecnologias em si não supõem uma opção pedagógica como tal, o seu valor educativo reside no uso didático que o professor lhe propõe. O professor precisa saber lidar com essas tecnologias digitais para promover a interatividade e a ajuda mútua, contribuindo para o desenvolvimento das crianças como nos esclarece Fonseca (2009).

Por esse motivo, os professores precisam implementar o uso das tecnologias para suas necessidades e as dos alunos, conforme Cardoso (2011). Isso permite desenvolver estratégias de ensino em sala de aula, possibilitando que os alunos acessem diferentes formas de interação e construção de conhecimento, baseadas na avaliação do que foi aprendido e nas experiências anteriores vivenciadas no contexto escolar.

Nesse contexto, o professor de Educação Infantil acolhe essas crianças e oferece atividades lúdicas que estimulem a criatividade e o desenvolvimento cognitivo. Por meio de histórias, rodas de conversa, experiências sensoriais e brincadeiras, o professor desperta no aprendiz a necessidade de interagir com o grupo e vivenciar as emoções proporcionadas pela interação social.

Na visão de Gadotti (2000), a escola precisa ser um espaço inovador. A introdução das tecnologias digitais desde a Educação Infantil é fundamental para proporcionar uma formação integral. O desafio está em garantir que o tempo que os alunos passam diante das telas seja utilizado de maneira inteligente e saudável para todos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na infância, as crianças exploram o mundo por meio dos sentidos: vendo, ouvindo e tocando. A Educação Infantil desempenha um papel importante ao trabalhar habilidades que se conectam a essas experiências sensoriais e consideram o contexto em que a criança está inserida.

Infelizmente, o uso excessivo de telas por crianças está fora de controle, o que prejudica as atividades essenciais para o desenvolvimento, como o sono, a leitura, as interações familiares e sociais, as brincadeiras de faz de conta e até mesmo atividades de movimentação corporal e artística.

Alguns pesquisadores acreditam que o impacto das telas é negativo, especialmente porque o cérebro não está adaptado ao excesso digital da era contemporânea. O cérebro precisa de equilíbrio sensorial, interações humanas, atividade física, sono e estímulos cognitivos saudáveis para se desenvolver.

Esse frenesi digital afeta negativamente o desenvolvimento intelectual, emocional e físico de nossas crianças e denigre as potencialidades do uso pedagógico, planejado e intencional das tecnologias digitais nos processos de ensino e aprendizagem. Portanto, é crucial que as telas sejam usadas com mediação. Os professores precisam aproveitar as tecnologias digitais para criar oportunidades de aprendizado interativo e intencional para os aprendentes.

Segundo Papert (1994), a interação com computadores e mídias pode ser um método eficaz de aprendizado, estimulando a busca por informações com base em motivações pessoais e promovendo a construção do conhecimento. A Educação Infantil é vista como um ambiente de vivências e explorações, onde as crianças reconhecem objetos, palavras e expressões, ampliando suas sensações e percepções. Incluir as tecnologias digitais nesse contexto permite que explorem o mundo ao seu redor.

Diante o exposto, entende-se que aliada à ludicidade, as tecnologias digitais são meios potenciais para a aprendizagem na Educação Infantil. No entanto, para se alcançar resultados satisfatórios, há que ser encarados com responsabilidade e criticidade, utilizados de forma equilibrada e moderada, adaptando-os à realidade e necessidades dos estudantes e considerando sempre qual o objetivo de aprendizagem a ser alcançado.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, G. C.; GUIMARÃES, M. D.; BORGES, L. M.; SANTOS, A. D. **Tecnologias digitais: possibilidades e desafios na educação infantil.** In Anais XI Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância, 2014 Disponível em: <https://esud2014.nute.ufsc.br/anais-esud2014>. Acesso em: 19 de junho de 2024.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> Acesso em: 10 junho. 2024.
- BRASIL. Ministério de Educação e Cultura. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDBEN** - Lei nº 9.394/96. 20 de dezembro de 1996.
- CARDOSO, D. R. A. **Indústria Cultural e Infância: uma análise da relação entre as propagandas midiáticas, o consumo e o processo formativo das crianças.** Dissertação de Mestrado. Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, SP: 2011.
- DESMURGET, M. A fábrica de cretinos digitais: os perigos das telas para as nossas crianças. Tradução Mauro Pinheiro. São Paulo. Vestígio. 2021.
- FERNANDES, C. M. EISENSTEIN, E. SILVA, E. J. C. **A Criança de 0 a 3 Anos e o Mundo Digital.** (2019). FONSECA, V. **Desenvolvimento psicomotor e aprendizagem.** Porto Alegre: Artmed, 2009.
- GADOTTI, M. **Perspectivas atuais em educação.** Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.
- KISHIMOTO, T. M. (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo, SP: Cortez, 2003.
- MELLO, K.; VICÁRIA, L. **Os filhos da era digital: como o uso do computador está transformando a cabeça das crianças – e como protegê-las das ameaças da internet.** Revista Época, n. 486, 2008. Disponível em: <http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EDG79020- 5990 -486,00.html>. Acesso em: 14 de junho de 2024.

MOTA, G. C. de O. **Exposição às telas: a era digital e seus efeitos no desenvolvimento e aprendizagem das crianças de 0 a 5 anos.** Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Educação (FE), Pedagogia, Goiânia, 2021.

PAPERT, S. **A máquina das crianças : repensando a escola na era da informática.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

WERNET, M. et al. **Pandemia e o tempo de tela por crianças e adolescentes.** Disponível em [O tempo em tela por crianças e adolescentes durante a pandemia \(UFSCar.br\)](#).2020. Acesso em 15 de junho de 2024.