

O uso de mídias digitais na educação infantil: uma reflexão a partir das competências e habilidades

 Cibele dos Santos Silva,¹  Francisca Rodrigues Lopes²,

¹ Secretaria Municipal da Educação de Porto Franco - MA, Travessa Maranhão Sobrinho nº 70, Centro, Porto Franco- MA, Brasil. ² Universidade Federal do Norte do Tocantins - UFNT.

Autor para correspondência/Author for correspondence: france@uft.edu.br

RESUMO. O uso de mídias na educação da primeira infância tem encontrado barreiras, principalmente, no tocante à prática docente. Este artigo tem por objetivo refletir sobre os desafios da prática docente referente ao uso das mídias na Educação Infantil; refletir também sobre os conceitos de competência e habilidade contextualizando com os documentos que orientam a Educação Infantil e alguns autores que discutem o referido assunto. Para isso foi realizada uma pesquisa qualitativa, de natureza bibliográfica. A análise dos dados se deu através da interpretação de documentos e textos teóricos, os quais apontaram para a polivalência dos conceitos de competência e habilidades, que se popularizou com a implementação da BNCC. Os resultados da pesquisa possibilitaram evidenciar que a criança deve ser protagonista na sua interação com o mundo midiático, assim, a escola deve garantir sua interação social, cultural, digital e com seus pares, superando o tradicionalismo e o papel centrado no docente. Mostraram, também, que existe um paradoxo provocado pelos diferentes posicionamentos dos educadores quanto ao uso das mídias na Educação Infantil.

Palavras-chave: educação infantil, prática docente, mídias, competências, habilidades.

The use of digital media in early childhood education: a reflection from skills and abilities

ABSTRACT: The use of media in early childhood education has found barriers, especially regarding teaching practice. This article aims to reflect on the challenges of teaching practice regarding the use of media in Early Childhood Education; also reflect on the concepts of competence and skill contextualizing with the documents that guide Early Childhood Education and some authors who discuss this subject. For this, qualitative research of bibliographic nature was carried out. Data analysis occurred through the interpretation of theoretical documents and texts, which pointed to the polyvalence of the concepts of competence and skills, which became popular with the implementation of the BNCC. The results of the research made it possible to show that the child should be protagonist in their interaction with the media world, thus, the school must ensure it's social, cultural, digital and with its peers, overcoming traditionalism and the role centered on the teacher. They also showed that there is a paradox caused by the different positions of educators regarding the use of media in Early Childhood Education.

Keywords: early childhood education, teaching Practice, media, competencies, abilities.

El uso de los medios digitales en la educación infantil: una reflexión desde habilidades y destrezas

RESUMEN: El uso de los medios de comunicación en la educación de la primera infancia ha encontrado barreras, especialmente con respecto a la práctica docente. Este artículo tiene como objetivo reflexionar sobre los desafíos de la práctica docente relacionados con el uso de los medios de comunicación en la Educación Infantil; también reflexionar sobre los conceptos de competencia y habilidad contextualizando con los documentos que orientan la Educación Infantil y algunos autores que tratan este tema. Para ello, se realizó una investigación cualitativa de carácter bibliográfico. El análisis de los datos ocurrió a través de la interpretación de documentos teóricos y textos, que apuntaron a la polivalencia de los conceptos de competencia y habilidades, que se popularizó con la implementación del BNCC. Los resultados de la investigación permitieron demostrar que el niño debe ser protagonista en su interacción con el mundo de los medios, por lo tanto, la escuela debe garantizar su carácter social, cultural, digital y con sus compañeros, superando el tradicionalismo y el papel centrado en el maestro. También mostraron que existe una paradoja causada por las diferentes posiciones de los educadores con respecto al uso de los medios de comunicación en la Educación Infantil.

Palabras clave: educación infantil, práctica docente, medio, habilidades, destrezas.

Introdução

As crianças dessa geração têm acesso à internet cada vez mais cedo, principalmente através do Smartphone, antes mesmo de saberem ler ou escrever elas conseguem manusear muitos aparelhos tecnológicos. O desenvolvimento dessas novas habilidades adquiridas por meio das múltiplas linguagens faz parte do cotidiano da criança antes mesmo de frequentarem o ambiente escolar, e não incentivar o uso dessas ferramentas digitais nas escolas é negar presença delas na vida dos alunos, o que pode ser um grande erro. Paralelo a isso, a educação tem se tornado alvo dos mais variados questionamentos quanto às suas metodologias e práticas pedagógicas para atender a essa nova geração de crianças cibernéticas que chegam às escolas de Educação Infantil (EI) atualmente.

Dessa forma, cabe às escolas caminharem no mesmo sentido dos avanços tecnológicos, e o professor deve incentivar o uso das mídias na sala de aula para tornar sua prática de ensino dinâmica e prazerosa. Os recursos midiáticos atuam como parceiro na educação, deixando a aula mais moderna, com metodologias mais atraentes para as crianças e que estimulam o aprendizado desde a primeira etapa da Educação Básica.

Sobre este tema a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) traz como quinta competência a ser desenvolvida ao longo da educação básica, o seguinte: “Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais” (2017, p. 9), incluindo também o espaço escolar. Neste sentido, a inserção das tecnologias digitais na sociedade moderna demanda novas formas de comunicação.

É notório que a Educação Infantil teve avanços significativos, no propósito de garantir igualdade de condições para o acesso e a permanência da criança na escola. E no que diz respeito à prática docente, esta, por sua vez, é considerada como a ação específica do professor na sala de aula que organiza ambientes de aprendizagem para que as crianças se apropriem de determinados conhecimentos e saberes. Concomitantemente, as mídias tomaram significado importantíssimo para o ensino e a aprendizagem na EI, visto que, ganhou destaque dentre as dez competências gerais, a saber: a cultura digital.

Nesta perspectiva, ao refletirmos sobre o mundo midiático no âmbito da Educação surgiu a pretensão de repensarmos os desafios da prática docente quanto ao uso das mídias na EI, buscando refletir com os conceitos de competências e habilidades, uma vez que, a BNCC

orienta que o professor deve compreender as novas linguagens digitais, que emergem constantemente das novas tecnologias, visando contribuir para uma maior análise e compreensão dessa realidade. Diante disso, questionamos: Quais os desafios da prática docente para o desenvolvimento de competências e habilidades capazes de preparar os professores para o uso das mídias na Educação Infantil?

Diante deste questionamento podemos insinuar algumas hipóteses, as quais são desafiadoras para o professor que se propõe a refletir sua prática pedagógica, como: os professores e equipe pedagógica não estão preparados para manusear as ferramentas digitais; a escola não dispõe de recurso de tecnologias, nem de laboratórios, ou estes são inadequados pois os materiais chegam à escola por imposição e não por escolha dos professores; a quantidade de materiais existentes é inadequada ao porte da escola. Podemos afirmar ainda que, esta responsabilidade amputada ao professor coloca-se como um desafio para o exercício de sua prática, uma vez que, ele vem de uma geração anterior à do seu aluno, e que a relação com as tecnologias era outra.

Todas as suposições supracitadas, interferem consideravelmente na disposição dos educadores para a utilização das inovações tecnológicas. Acreditamos, como uma última hipótese, que tudo isso implica no desenvolvimento da criança frente às habilidades e competências contempladas na BNCC, vale ressaltar que, este documento tem caráter normativo que define as competências que os alunos devem desenvolver em cada fase da educação.

Entendemos que, quando refletimos sobre a prática docente, validamos o conhecimento construído, isto é, explicar e compreender o que pode ser feito, apontar caminhos para planejar, repensar, reinventar o novo conhecimento e reconstruir racionalmente o conhecimento crítico, científico-educacional, que subsidia mudanças na realidade. Neste sentido, repensar a prática docente com o uso das mídias na EI é de suma importância diante dos avanços tecnológicos que as crianças vivenciam antes mesmo de frequentar a escola, além disso, as crianças estão cercadas pelo mundo midiático do qual é impossível se desvencilhar.

Finalmente, o interesse por este estudo se deu a partir do Curso de Especialização em Educação Infantil, ofertado pela Universidade Federal do Norte do Tocantins (UFNT), em Tocantinópolis. Tendo como metodologia a pesquisa de natureza qualitativa, de caráter bibliográfica, o estudo visou compreender a importância da utilização das mídias na Educação

Infantil à luz dos documentos que normatizam a Educação Infantil: As Diretrizes Curriculares Nacionais Para a Educação Infantil (DCNEI) e a Base Nacional Curricular Comum (BNCC). Outras leituras reflexivas como Belloni (2008), Lopes (2019) e Perrenoud (2000) contribuíram para fundamentar, referenciando e destacando aspectos relevantes para o embasamento teórico do assunto em tela que agora passamos a apresentar.

Os Caminhos da pesquisa: Buscando Conceituar Competências e Habilidades.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN), Lei 9.394 de 20 de dezembro de 1996, em seu Artigo 26, regulamenta uma base nacional comum para a Educação Básica, o que ocasionou na implementação da BNCC. De acordo com o portal do Ministério de Educação (MEC), a BNCC inclui um conjunto de orientações que deverá nortear a (re)elaboração dos currículos de referência das escolas das redes públicas e privadas de ensino de todo o Brasil, dessa forma a Base contempla os conhecimentos essenciais, as competências, habilidades e as aprendizagens pretendidas para crianças e jovens em cada etapa da educação básica.

Antes de adentrarmos no entendimento de Competências e Habilidades apresentado pela BNCC, destacamos a conceituação destes termos a partir do Glossário de Terminologia Curricular organizado pela Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura (UNESCO). Vale ressaltar que no setor de Educação, a principal diretriz da UNESCO prima por auxiliar os países membros a alcançarem as metas de Educação para todos, promovendo o acesso e a qualidade da educação em todos os níveis e modalidades. Desse modo, tendo em vista a forte conexão entre conceitos e práticas, o acesso ao Glossário pode contribuir para uma reflexão produtiva no âmbito dos sistemas educacionais nacionais sobre o papel da terminologia curricular na promoção de melhorias significativas.

A conceituação de Competências e Habilidades a partir do Glossário de Terminologia Curricular (2013), define Competência como *uma combinação de conhecimentos, habilidades e atitudes apropriadas ao contexto*. Notamos, que a palavra habilidade aparece logo de início, na definição de competência trazendo a compreensão de que estão relacionadas. Dando continuidade o significado do conceito de competência:

Competência indica a capacidade de aplicar adequadamente os resultados de aprendizagem em um contexto definido (educação, trabalho, desenvolvimento pessoal ou profissional).

Competência não se limita a elementos cognitivos (que envolvem o uso de teoria, conceitos ou conhecimento tácito); também abrange aspectos funcionais (que envolvem habilidades técnicas), atributos interpessoais (como habilidades sociais ou organizacionais) e valores éticos. Competências podem ser específicas por domínio, isto é, relacionadas a conhecimentos, habilidades e atitudes em uma matéria ou uma disciplina específica, ou gerais/transversais quando são relevantes para todos os domínios. Em alguns contextos, o termo habilidades (em sentido mais amplo) é às vezes usado como equivalente de competências. (UNESCO, 2013, p. 25).

A partir desta citação compreendemos que o conceito de competência possui vários significados, a depender de sua colocação e, também, está relacionado a aplicação de algo que já foi aprendido, seja no trabalho, na vida pessoal ou social. No que diz respeito à educação, a competência está para além de *elementos cognitivos*, nesta lógica, o conceito de competência se aproxima do conceito de *habilidades*, no seu sentido mais amplo.

De acordo com o mesmo Glossário de Terminologia Curricular, habilidades referem-se “à capacidade, a proficiência ou a destreza para desempenhar tarefas, derivada da educação, da formação, da prática ou da experiência”, podendo ser conceituada como a possibilidade de: “Aplicação prática de conhecimentos teóricos a tarefas ou situações particulares. Mais amplamente, inclui comportamentos, atitudes e atributos pessoais que tornam indivíduos mais efetivos em determinados contextos, como educação e formação, emprego e engajamento social”. (UNESCO, 2013, p. 52).

Dessa forma, os conceitos de competências e habilidades se aproximam, haja vista que, competências envolve a capacidade de aplicar resultados de aprendizagens em diferentes contextos, neste mesmo sentido, habilidades denota praticidade, isto é, a aplicação prática dos conhecimentos teóricos. No contexto da Educação, o termo habilidade está direcionado às atitudes e as qualidades do aprendente, para que este seja ativo nos mais diferentes contextos em que esteja inserido. De modo geral, isso possibilita afirmar que habilidade está relacionado ao saber fazer, enquanto que as competências seriam a mobilização dos saberes, conhecimentos, habilidades e valores.

A relação de competência com o saber fazer, é defendida por Philippe Perrenoud (2000, p. 15) que conceitua competência como sendo a “... a capacidade de mobilizar diversos recursos cognitivos para enfrentar um tipo de situação”, ou seja, está associado à capacidade de agrupar e utilizar conhecimentos para o enfrentamento de determinadas situações. Desse modo, para compreendermos a conceituação proposta pelo autor é necessário destacar alguns aspectos:

1. As competências não são elas mesmas saberes, *savoir-faire* ou atitudes, mas mobilizam, integram e orquestram tais recursos. 2. Essa mobilização só é pertinente em situação, sendo cada situação singular, mesmo que se possa tratá-la em analogia com outras, já encontradas. 3. O exercício da competência passa por operações mentais complexas, subentendidas por esquemas de pensamento que permite determinar (mais ou menos consciente e rapidamente) e realizar (de modo mais ou menos eficaz) uma ação relativamente adaptada à situação. 4. As competências profissionais constroem-se, em formação, mas também ao sabor da navegação diária de um professor, de uma situação de trabalho à outra. (Le Boterf, 1997 *Apud* Perrenoud, 2000, p. 15).

Diante do exposto, podemos perceber que a definição de competências, explicitada por Perrenoud (2000), está na capacidade, habilidade, aptidão, potencialidade, conhecimento ou *savoir-faire*, podendo ser associada ao sentido da ação, ao saber fazer, isto é, na habilidade sustentada por conhecimentos. Em suma, competência seria o que permite ao sujeito aprendente enfrentar adequadamente um conjunto de tarefas e de situações educativas, enquanto a ideia de habilidade seria complementar, ou seja, para cada competência é necessário que o aprendente desenvolva um conjunto de habilidades.

Etimologicamente, a noção de competência traz nuances importantes, segundo Veschi (2020) competência refere-se ao latim *competentia*, o qual possui vários significados, que variam de acordo com o seu emprego, pode indicar uma aptidão para cumprir alguma função, embora também possa ser empregada como cultura, jurisdição e conhecimento. Como sinal de aptidão, competência pode indicar algum conhecimento, talento ou habilidade em uma determinada área. Esta reflexão nos permite dizer que as palavras competência e habilidade possuem semelhanças, uma vez que a palavra competência seja de caráter mais amplo, ao passo que envolve atributos ligados ao conhecimento, atitude e habilidade. Esta última, por sua vez, é de cunho mais restrito e denota praticidade, porém, exige aplicabilidade de um saber teórico.

Nessa perspectiva, habilidade seria uma capacidade (saber fazer) e a atitude (saber ser), para que esta se transforme em competência seria preciso o investimento em aprendizagens significativas que favoreçam o alcance do domínio dos conhecimentos e saberes. Esse domínio seria competência.

Competência e Habilidade sob a luz da BNCC

A escola tem papel fundamental na formação integral do ser humano, visto que, deve oportunizar as crianças a serem protagonistas no processo de construção de seu próprio

conhecimento. Neste sentido, a autonomia que permita ao estudante atuar de forma consciente para a construção de sua identidade pessoal e social, pode ser considerado um dos mais importantes desafios da qualidade na educação. Para ratificar essa afirmativa a BNCC diz que:

No novo cenário mundial, reconhecer-se em seu contexto histórico e cultural, comunicar-se, ser criativo, analítico-crítico, participativo, aberto ao novo, colaborativo, resiliente, produtivo e responsável requer muito mais do que o acúmulo de informações. Requer o desenvolvimento de competências para aprender a aprender, saber lidar com a informação cada vez mais disponível, atuar com discernimento e responsabilidade nos contextos das culturas digitais, aplicar conhecimentos para resolver problemas, ter autonomia para tomar decisões, ser proativo para identificar os dados de uma situação e buscar soluções, conviver e aprender com as diferenças e as diversidades. (Brasil, 2017, p. 14).

Para tanto, torna-se necessário garantir a qualidade da educação para além da construção de conhecimento. Os educadores devem estar com o olhar intencionalmente voltado à aprendizagem das crianças, para que, por meio de uma educação que valorize os estudantes, seja possível que estes tornem-se protagonistas no processo de construção de seu próprio conhecimento.

Com esse olhar atento, a EI constitui-se um espaço singular de vivências, experiências e intervenção pedagógica que busca o desenvolvimento nessa etapa da Educação Básica. Nesse espaço, em que simultaneamente convivem a unidade e a diversidade, a escola deve ter o princípio de despertar e motivar para a aprendizagem, considerando a pluralidade de características e propiciando condições para responder às necessidades de cada criança em seu processo de aprendizagem.

O conceito de competência e habilidade já vinha sendo apresentado desde a Lei de Diretrizes e Bases nº 9.394/1996 (LDB), porém um fato curioso é que nas Diretrizes Curriculares Nacionais Para Educação Infantil (DCNEI) a palavra Competência não aparece nenhuma vez, o que ocasiona uma falta quanto ao entendimento do próprio conceito. Já a palavra habilidade aparece uma vez como sinônimo de superdotação, no Artigo 8º VII “a acessibilidade de espaços, materiais, objetos, brinquedos e instruções para as crianças com deficiência, transtornos globais de desenvolvimento e altas habilidades/superdotação” (Brasil, 2010). Embora os documentos específicos para EI demonstrem dificuldade em conceituar competência e habilidade, abordaremos a seguir aspectos identificados na BNCC quanto a

competência e habilidade, em razão de este ser o documento normativo para a formulação dos currículos estaduais e municipais.

A BNCC teve sua publicação final em 2017, homologada pelo MEC, com o processo de construção desse documento, dentre outras temáticas, surgiu também discussões acerca das competências e habilidades essenciais que todo estudante tem o direito de aprender na Educação Básica, nos atemos aqui no que diz respeito à EI.

A inserção do termo competência no contexto da EI, veio à tona com a implementação da BNCC, o que ocasionou indagações sobre vários aspectos nos quais a noção de competência e habilidades estão relacionadas, principalmente no que diz respeito aos Direitos de Aprendizagem e Objetivos Aprendizagem propostos dentro dos Campos de Experiências. De acordo com o referido documento, as dez Competências Gerais para Educação Básica, em sua formulação original, seriam:

1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais e, também, participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de

qualquer natureza. 10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários. (Brasil, 2017, p. 10).

Resumidamente podemos entender que as competências gerais, são respectivamente; 1. Conhecimento; 2. Pensamento científico, crítico e criativo; 3. Repertório cultural; 4. Comunicação; 5. Cultura digital; 6. Trabalho e projeto de vida; 7. Argumentação; 8. Autoconhecimento e autocuidado; 9. Empatia e cooperação; 10. Responsabilidade e cidadania. Estas dez competências demonstram o que o aluno deveria alcançar na etapa da Educação Infantil, de maneira a assegurar os seus direitos de aprendizagem, e que as mesmas estão ligadas às habilidades em caráter mais específico dentro dos campos de experiências.

No texto da BNCC, a definição de competência aparece como a mobilização de conceitos (procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais).

Ao adotar esse enfoque, a BNCC indica que as decisões pedagógicas devem estar orientadas para o desenvolvimento de competências. Por meio da indicação clara do que os alunos devem “saber” (considerando a constituição de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores) e, sobretudo, do que devem “saber fazer” (considerando a mobilização desses conhecimentos, habilidades, atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho), a explicitação das competências oferece referências para o fortalecimento de ações que assegurem as aprendizagens essenciais definidas na BNCC. (Brasil, 2017, p. 13).

Em síntese, fica explícito que a visão de ensino por competência e habilidade, equivale à capacidade e expectativa de aprendizagem ou ao que os alunos devem aprender, o “saber fazer”, no sentido de decidir desde situações corriqueiras como também as mais complexas, para o pleno exercício da cidadania e para o mundo do trabalho. Neste sentido, para Perrenoud (2010) a abordagem por competências considera os conhecimentos como ferramentas a serem mobilizadas conforme as necessidades, a fim de que se possa resolver determinadas situações-problemas apresentadas na escola, no trabalho e fora dele.

Assim, entendemos que a concepção da BNCC é amparada pela concepção de competência e habilidade do autor supracitado. Diante disso, questionamos quais os desafios da prática docente para o desenvolvimento das competências e habilidades quanto ao uso das mídias no contexto da Educação Infantil?

A prática docente e o uso das mídias na educação infantil: Reflexões

A inserção das tecnologias digitais na sociedade moderna demanda novas formas de comunicação, as mídias, por sua vez, atuam na transmissão dos mais diversos tipos de informação e linguagem. Segundo Moran (2006), o recurso tecnológico é um meio que se vale da tecnologia para cumprir com o seu propósito, neste sentido, o rádio, a televisão, os jornais, as revistas, os vídeos, a internet, dentre outros são exemplos de recursos midiáticos. Dessa forma, afirmamos que o crescente uso das mídias e os recursos tecnológicos por parte da sociedade, tem causado mudanças na educação.

No contexto da EI, as DCNEI e a BNCC propõem a integração das mídias às práticas pedagógicas. Nas DCNEI ao sugerir que os professores devem garantir às crianças experiências que “... possibilitem a utilização de gravadores, projetores, computadores, máquinas fotográficas, e outros recursos tecnológicos e midiáticos.” (Brasil, 2010, p. 27). No Artigo 9º, as DNCEI resolvem como eixos norteadores para as práticas pedagógicas dessa etapa da Educação Básica as *interações e a brincadeira*, a partir de experiências as crianças possam construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, possibilitando aprendizagem, desenvolvimento e socialização. Ainda nessa perspectiva, a BNCC apresenta a cultura digital como sua quinta competência, a qual, por sua vez, tem como objetivo:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (Brasil, 2017, p. 9).

O trabalho com as mídias desde a EI possibilita espaços de amplas aprendizagens para além das salas de aulas e demais espaços escolares, consolidados com os recursos midiáticos, as aulas tornam-se diversificadas, interessantes, com uma infinita diversidade de conteúdos e informações que apresentem subsídios para enriquecer o trabalho desenvolvido pelo professor. É importante rememorar que, o RCNEI (1998) já apontava os diversos benefícios das mídias para o desenvolvimento integral da criança, destacando a importância de trabalhar a relação criança-escola-televisão-vídeo-computador, numa perspectiva crítica, reflexiva,

lúdica e harmonizadora, considerando as concepções emancipatórias de educação e estratégias metodológicas coerentes com os objetivos de aprendizagens propostos.

As crianças são o principal alvo da mídia, que pautada na sua livre expressão, divulga conteúdos e informações como uma corrente de água, independente da faixa etária. Souza (2014, p. 3) afirma que “O público infantil vem ganhando importância nas últimas décadas e as empresas voltadas para esse segmento têm investido na diferenciação de produtos para atendimento às necessidades cada vez mais específicas e exigentes.”

No que diz respeito ao uso das mídias pelas crianças, a Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) lançou em dezembro de 2019, um manual de orientação “Menos Telas, Mais Saúde” elaborado pelo Grupo de Trabalho sobre Saúde na Era Digital da SBP, este tem como objetivo promover a saúde e o bem-estar de crianças e adolescentes em contato constante com tecnologias digitais, como *Smartphones*, Computadores e Tablets. Segundo esse manual é preciso evitar que as crianças fiquem expostas às telas por tempo excessivo. Para o uso correto das telas, a SBP propõe subsídios para Responsabilidade Social e Políticas Públicas de Proteção de Crianças e Adolescentes frente às Mídias Digitais, dentre elas:

- Crianças com idades entre 2 e 5 anos, limitar o tempo de telas ao máximo de 1 hora/dia, sempre com supervisão de pais/cuidadores/responsáveis.
- Crianças com idades entre 6 e 10 anos, limitar o tempo de telas ao máximo de 1-2 horas/dia, sempre com supervisão de pais/responsáveis.
- Adolescentes com idades entre 11 e 18 anos, limitar o tempo de telas e jogos de videogames a 2-3 horas/dia, e nunca deixar “virar a noite” jogando.
- Nunca postar fotos de crianças e adolescentes em redes sociais públicas, por quaisquer motivos.
- Conteúdos ou vídeos com teor de violência, abusos, exploração sexual, nudez, pornografia ou produções inadequadas e danosas ao desenvolvimento cerebral e mental de crianças e adolescentes, postados por cyber criminosos devem ser denunciados e retirados pelas empresas de entretenimento ou publicidade responsáveis.
- Identificar, avaliar e diagnosticar o uso inadequado precoce, excessivo, prolongado, problemático ou tóxico de crianças e adolescentes para tratamento e intervenções imediatas e prevenção da epidemia de transtornos físicos, mentais e comportamentais associados ao uso problemático e à dependência digital. (SBP, 2019, p. 7).

Fica evidente, a preocupação por parte dos órgãos de saúde quanto ao uso excessivo das telas pelas crianças. Dessa forma, para que o uso das mídias e tecnologias venham contribuir de forma benéfica na aprendizagem da criança faz-se necessário o acompanhamento de um adulto/responsável que a direcione de forma construtiva, orientando-a e filtrando as

informações e conteúdos veiculadas no cotidiano da criança. Neste sentido, a escola deve estimular a mediação parental das famílias e a alfabetização digital com regras éticas de convivência e respeito em todas as idades e situações culturais, para o uso seguro e saudável das tecnologias, visto que, “a responsabilidade social é também uma questão de direitos à saúde e prevenção de riscos e danos para Crianças e Adolescentes na Era Digital” (SBP, 2019, p. 7).

Recentemente, tivemos as Olimpíadas de Tóquio e, a partir desta, um site de economia noticiou que as vendas de artigos esportivos ligados ao *skate* dispararam na plataforma, após a skatista brasileira Rayssa Leal, de apenas 13 anos, conquistar medalha de prata nas Olimpíadas de Tóquio. Segundo a empresa, as vendas de *skates* da categoria infanto-juvenil subiram 79,7%. Resultado da conquista da medalha, associada a propaganda na marca usada pela medalhista mais jovem da história do Brasil. Nesta direção, Souza (2014), já refletia que,

Vivemos em uma sociedade capitalista e consumista, a qual usa a mídia em seu favor, influenciando nos valores e costumes da população. A publicidade é a principal ferramenta para atingir ao público infantil, que influencia cerca de 70% das decisões de compra de uma família, segundo o instituto de pesquisa TNS Interscience. Além de consumidoras, tendo em vista os lucrativos mercados de jogos, brinquedos, guloseimas, roupas e calçados infantis, as crianças também são importantes para o poder de influência que exercem sobre os pais. (Souza, 2014, p. 4).

Enfim, a consciência quanto ao uso das mídias é primordial para uma mudança de comportamento a fim de não resultar em um círculo vicioso, e para, além disso, proteger as crianças desse bombardeio do mercado do consumo. O papel da escola frente ao consumo é conscientizar quanto a banalização do consumo, visto que, “não há possibilidade de se pensar no trabalho docente sem considerar a influência da tecnologia, da mídia e do consumo sobre os alunos.” (Souza, 2014, p. 9).

A necessidade de discutir o uso das mídias e as ferramentas tecnológicas na EI tornou-se importante porque as crianças estão cada vez mais cedo em contato com as tecnologias, principalmente *smartphones*. Antes mesmo de balbuciar as primeiras palavras, crianças bem pequenas conseguem interagir com as ferramentas digitais, o dedo indicador desliza rapidamente na tela do celular e a atenção fica presa por horas nos quatro cantos da tela.

Como mencionado anteriormente, apesar de compreenderem uma faixa etária inicial da vida, as crianças ao adentrar na E.I trazem consigo as suas experiências vividas nos seus

ambientes sociais de convívio, isto é, com seus pares. Apesar da pouca idade demonstram muita destreza ao utilizar com aparelhos tecnológicos, apresentando habilidades digitais diversas.

Nessa perspectiva, desde os primeiros níveis de escolaridade faz-se necessário que o docente promova interação das mídias em sua prática, haja visto que, essas interações trazem possibilidades para as crianças pequenas desenvolverem competências e habilidades no mundo tecnológico. De acordo com Totta (2017, *Apud*, Lopes, Menezes e Moura, 2019) as pessoas nascidas a partir de 1997 são chamadas de “*Centennials*” por pertencerem à primeira geração que cresceu em pleno *boom* tecnológico. Afirma que, essas pessoas,

Nasceram com um smartphone conectado à internet nas mãos e não conheceram a vida sem internet e mídias sociais. Para as crianças desta geração o uso de e-mail já está ultrapassado, pois são imediatistas na busca por resolver seus problemas não se conformariam a esperar uma resposta de e-mail. Preferindo recorrer a meios mais rápidos. (Lopes, Menezes & Moura, 2019, p. 109).

Para melhor atender essa geração *Centennials*, envolvida no mundo midiático, os sujeitos escolares e mediadores da EI precisam estar atentos na busca por aprender, aperfeiçoar, atualizar-se e preparar-se para desenvolver sua prática docente de maneira apropriada e consentânea para essa geração que chega nas instituições de EI, para que isso aconteça faz-se necessário que as instituições de EI disponham de ferramentas digitais e recurso de tecnologias, adequados para essa etapa da Educação Básica.

Compreendemos, que o contato das crianças com o mundo midiático possibilita ampliar as suas habilidades e visão de mundo, visto que, a criança tem acesso a inúmeros modos de perceber a realidade, de aprender, de produzir conhecimento e informação. Esta realidade requer da escola a possibilidade de aprendizagem através do acesso às mídias, para isso, os professores devem ser qualificados e o acesso às mídias devem ser vinculados ao ensino de qualidade. Portanto, os docentes devem estar aptos para organizarem seus planejamentos com objetivos voltados ao desenvolvimento de competências, possibilitando aos alunos internalização de aprendizagem com o uso das mídias e a integração dessas novas formas de comunicação.

A educação escolar precisa compreender e incorporar mais as novas linguagens, desvendar os seus códigos, dominar as possibilidades de expressão e as possíveis manipulações. É

importante educar para usos democráticos, mais progressivos e participativos das tecnologias, que facilitem a evolução dos indivíduos. (Moran, 2013, p. 53).

Em consonância ao parágrafo anterior, quanto às práticas pedagógicas o professor precisa incorporar as novas linguagens às suas práticas pedagógicas, para esse propósito, as competências e as habilidades podem contribuir consideravelmente para o manuseio dessas tecnologias unificadas às novas práticas sociais. Para tanto, essas práticas sociais precisam agregar, transformando as tecnologias de informação e comunicação, “incluindo habilidades para construir sentidos a partir de textos multimodais e a capacidade para localizar, filtrar e avaliar criticamente a informação disponibilizada eletronicamente, além da familiaridade com as “normas” que regem a comunicação através do computador”. (Pinheiro, 2014, p. 607).

É inviável se pensar na prática docente sem o uso das mídias e ferramentas digitais, uma vez que, “não há possibilidade de se pensar no trabalho docente sem considerar a influência da tecnologia, da mídia e do consumo sobre os alunos.” (Souza, 2014, p. 9). A mesma autora acrescenta que:

Bubna (2011) aconselha o docente a fazer um planejamento que englobe a cultura midiática e escolar e considere a relevância da mídia como instrumento de socialização do indivíduo na sociedade contemporânea, pois não tem como fugir ou se deixar passar por despercebido à influência midiática no cotidiano das crianças e às novas exigências para a instituição escolar. Neste mundo consumista em que se vive, passa a ser objetivo do professor educar um cidadão consciente ao consumo exagerado e lhe mostrar suas diversas consequências daquele. (Souza, 2014, p. 10).

A BNCC, conforme já mencionado, indica a cultura digital como uma das competências gerais, reconhecendo o papel fundamental da tecnologia para que a criança possa dominar o universo digital, sendo capaz de fazer uso das ferramentas digitais de maneira qualificada e ética, e ainda compreender os impactos das tecnologias na sua vida e da sociedade.

Diante do acesso cada vez mais rápido das crianças às mídias e ferramentas digitais, a escola precisa estar devidamente preparada para desenvolver atividades incluindo as novas linguagens digitais, os professores devem desenvolver suas competências e habilidades na busca por tornar sua prática docente um aliado para a aprendizagem com os recursos midiáticos desde a EI. A esse respeito, Moran (2013, p. 31) afirma que: “Com as tecnologias atuais, a escola pode transformar-se em um conjunto de espaços ricos de aprendizagem

significativas, presenciais e digitais, que motivem os alunos a aprender ativamente, a pesquisar o tempo todo, a serem proativos, a saber tomar iniciativas e interagir”.

Essa reflexão permite dizer, que o uso das mídias desde a primeira fase da educação básica, busca garantir a integração e a continuidade dos processos de aprendizagens das crianças e dar prosseguimento às situações lúdicas e às experiências vividas respeitando suas singularidades e suas relações com o conhecimento, baseando-se no que as crianças sabem e são capazes de fazer. Para além, a criança deve ser protagonista na sua interação com o mundo midiático, assim, a escola deve garantir sua interação social, cultural, digital e com seus pares, superando o tradicionalismo e o papel centrado no docente.

Os desafios do uso das Mídias na Prática Docente

Quando o assunto é tecnologia, a educação vive um paradoxo. De um lado professores resistentes às transformações e avanços tecnológicos, por outro lado, existem professores que demonstram interesse em reformular sua didática, se apropriar e aperfeiçoar sua dinâmica, compromissados em incorporar as novas linguagens às suas práticas pedagógicas, contudo, se deparam com dificuldades no que diz respeito ao acesso às novas mídias, a falta de recursos midiáticos adequados para faixa etária, enfim, os desafios surgem de várias frentes, desde a estrutura físicas das instituições de EI, à tímida oferta de recursos midiáticos pelos órgãos competentes.

Podemos apontar algumas situações desafiadoras no exercício do professor que se propõe a fazer uso desses recursos midiáticos, entre elas: os professores e equipe pedagógica não estão preparados para manusear as ferramentas digitais; a escola não dispõe de recurso de tecnologias, nem de laboratórios, ou estes são inadequados, pois, os materiais chegam à escola por imposição e não por escolha dos professores; a quantidade de material existente é inadequada ao porte da escola. Podemos afirmar ainda que, esta responsabilidade coloca-se amputada ao professor como um desafio para o exercício de sua prática, uma vez que, ele vem de uma geração anterior à do seu aluno, e que a relação com as tecnologias era outra.

Consideramos que, as situações supracitadas interferem consideravelmente no interesse e disposição dos educadores para a utilização dos recursos mencionados, o que compromete a garantia dos direitos conferidos nos documentos para essa etapa da educação básica.

Em tempos cibernéticos é fundamental que o professor tenha uma atenção especial ao seu preparo e formação quanto ao uso das tecnologias. Os profissionais docentes necessitam estar devidamente habilitados para manusearem e acessarem conteúdos propícios à aprendizagem de seus alunos através recursos midiáticos e eletrônicos, no sentido de buscar atualizações para a sua formação que os conduzam a uma organização pedagógica mais eficiente.

Sabemos que as instituições escolares têm ofertado aos professores vários cursos formativos no intento de capacitá-los no manuseio das ferramentas tecnológicas. Todavia, consideramos que a relação tecnologia/professor/aluno exige muito mais do professor do que apenas saber utilizar os recursos, para além disso, exige que o docente exerça um papel reflexivo e crítico sobre as formas de aprender e ensinar diante desse processo educativo envolvendo as ferramentas tecnológicas. A esse respeito, Moraes e Teruya (2010, p. 2), em seus estudos afirmam que:

A competência para utilizar as novas tecnologias pressupõem novas formas de se relacionar com o conhecimento, com os outros e com o mundo, em uma perspectiva colaborativa. Essas alternativas propõem ir além dos cursos de formação que contemplam apenas aspectos técnicos e operacionais. Isso exigirá do professor para alcançar uma concepção teórica da aplicação das tecnologias na educação escolar. Para utilizar os computadores, os professores precisam criar situações em que o conteúdo da aula faça sentido para o aluno, para que as produções escolares sejam significativas.

A partir desse pensamento, o uso das mídias no exercício docente exige do professor maior flexibilidade e reflexão sobre suas práticas pedagógicas, em paralelo à visão tradicionalista na qual distingue a Educação Infantil como lugar apenas de acolhimento infantil em suas necessidades básicas. Nessa direção, o professor deve ter consciência quanto a sua função como educador e aos objetivos a serem alcançados precisam estar presentes nas suas práticas pedagógicas com o auxílio das mídias e recursos tecnológicos.

Existem muitos desafios na implantação de políticas públicas para o acesso às mídias. Este percalço, entre escola e o uso das mídias, mostra que a inserção das novas tecnologias de informação e comunicação são essenciais no espaço escolar, pois já estão presentes em todos os âmbitos da sociedade.

À luz desse pensamento, Lopes; Menezes; Moura (2019, p. 111) afirmam que “o professor deve cuidar para que a sua atuação didática com as mídias digitais não se restrinja ao ato de ligar e desligar o computador. É preciso conhecer as oportunidades pedagógicas que

as mídias digitais podem oferecer”. Dessa forma, as mídias digitais devem favorecer a prática docente no sentido de estimular a autonomia e criatividade das crianças. Nesta direção, Souza (2014) argumenta que:

A criança ao longo do processo cognitivo desenvolve capacidade de interação com o ambiente, seleção e interpretação de informações. Ela absorve progressivamente os conteúdos oferecidos pela mídia, que se torna co-responsável pelo processo de formação de opinião, tanto pelo veículo quanto pelo que não veicula, destacando-se conteúdos que terão ou não importância ao longo do tempo. A capacidade de entendimento e assimilação dos conteúdos expostos pela televisão, até porque as discussões não se alongam por muito tempo, contribui para a inserção de maior número de telespectadores, independente da escolaridade ou idade. (Souza, 2014, p. 5).

Nessa linha de pensamento, cabe aos professores a responsabilidade de desenvolver e orientar sobre a utilização dos recursos midiáticos para que as crianças possam desenvolver competências e habilidades para comunicar-se, produzir conhecimentos, utilizar diferentes linguagens e assim exercer a sua protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. Moraes e Teruya (2010, p. 5) afirmam que “ao assumir uma metodologia colaborativa, o professor deve incorporar o uso da internet como ferramenta auxiliar no processo de ensino e aprendizagem”.

As mudanças no cenário da EI decorrente da tecnologia requerem novas possibilidades quanto às práticas docentes. As crianças da geração *Centennials* tendem a absorver inúmeras informações e acabam por dominar mais as máquinas do que os próprios professores, desse modo, o docente deve ater sua preocupação quanto ao seu preparo e a sua formação. Isso possibilita afirmar que, atualmente o docente precisa aprender a trabalhar com as múltiplas linguagens geradas pelas mídias, de forma a criar práticas pedagógicas e metodologias midiáticas, fazendo uso de sua criatividade para a utilização das novas tecnologias para obter resultados positivos junto ao corpo discente.

Desse modo, o professor, dispondo de recursos midiáticos, pode promover às crianças experiências com o uso das mídias e recursos tecnológicos tais como: televisão, rádio, vídeo, filmadora, gravador, câmera fotográfica, computador e a internet. O acesso da criança com as mídias no ambiente escolar favorece muitas possibilidades entre elas: a expressividade, a criatividade, a produção artística (fotografia, filmagens, reprodução), a interação crítica e consciente, contribuindo na construção de sua autonomia e identidade.

Em suma, a EI é um espaço de socialização e formação pessoal, conforme aponta o RCNEI, em que a criança se comunica e desenvolve-se em meio a experiências conjuntas com

seus pares e professores. Neste sentido, entendemos que a criança faz parte de uma sociedade em que a comunicação é a roda do desenvolvimento, ela necessita ser apresentada e inserida no ambiente midiáticos, desde que seja supervisionada e direcionada à aprendizagem afim de alcançar aprendizagem efetiva. Para esse fim, além de docentes preparados, as instituições de EI precisam dispor de recursos tecnológicos adequados, como laboratórios, recursos digitais selecionados apropriadamente, pensados de maneira específica para a faixa etária e adequada ao porte das instituições de EI.

Breves considerações

A partir das reformas educacionais dos anos de 1990 a ideia de competência ocupa lugar de destaque. Podemos perceber que a multiplicidade de relações feitas entre os conceitos, e os seus distintos aspectos educativos, mostram a polivalência encontradas nas definições de competência e de habilidades.

Trazer a concepção desses termos na Educação Infantil é relevante para compreendermos a atual conjuntura dessa etapa da educação, corroboramos que a discussão dos termos competência e habilidade foi retomado e se popularizou na seara da EI com a implementação da BNCC. A escolha por trazer essa discussão não é aleatória, vale lembrar, que a propagação contemporânea do ensino pautado nas competências e habilidades, solidifica uma nova forma de organização do ensino e da aprendizagem, que foi impulsionada desde Perrenoud (2000), que as colocou em destaque.

No decorrer do estudo, compreendemos que a BNCC, enquanto um documento normativo, reformula a concepção de criança, concebida como protagonista, e constitui competências para Educação Básica que articuladas cooperam na construção de conhecimentos, no desenvolvimento de habilidades e na formação de atitudes e valores.

No contexto da EI, quando falamos em mídias é imprescindível que as crianças tenham a oportunidade de experienciar aprendizagens que envolvam o mundo da informação enquanto cidadãos e sujeitos de direitos à educação de qualidade. O trabalho com mídias nessa etapa da educação básica, requer boas ferramentas de trabalho, espaços adequados, momentos de reflexão, planejamento e construção crítica, docentes preparados e em constante aperfeiçoamento, a fim de desenvolver nas crianças capacidades e novas habilidades, para que a integração das mídias seja exequível.

Foi possível perceber que a mídia e a publicidade podem ser instrumentos que auxiliam os educadores em suas práticas e interações com a criança, contudo, de forma conectadas estes mesmos instrumentos promovem cada vez mais o consumo infantil na sociedade, neste sentido, a escola tem o papel de fortalecer os valores humanos, bem como criar iniciativas para defender a infância desse consumismo abusivo.

Nessa linha de pensamento, fica evidente a importância de a criança vivenciar experiências com o mundo da comunicação de maneira a criar interações sociais de qualidade, desenvolvendo competência crítica e habilidades criativas, uma vez que, o uso das mídias na EI podem ser considerados como agentes de difusão cultura e social oportunizando as crianças a socialização, criticidade e a construção de conhecimentos na busca por uma formação integral.

Apesar da presença marcante de recursos midiáticos dentro e fora das instituições em EI, ainda encontramos Escolas de Educação Infantil que não dispõem desses recursos, e quando dispõem, os mesmos são inadequados à faixa etária, somado ainda a resistência de alguns docentes a adoção dessas ferramentas digitais justificados pela falta de preparo, com um discurso atrelado ao tradicionalismo, na qual deve ser superado.

Parece redundante, mas é importante que fique claro que a adoção dos recursos midiáticos na EI, requer pensar os diferentes desafios a serem superados, que comprometem o uso adequado e os direitos que os documentos asseguram no desenvolvimento da criança, quando falamos de mídias. Podemos afirmar que, o desafio com o uso das mídias na EI está intimamente ligado à oferta de estrutura adequada, à necessidade de formação docente e recursos midiáticos suficientes para as instituições de EI.

Em síntese, para alcançar as expectativas da educação com o uso de mídias em sala o professor precisa criar ambientes de aprendizagens, que resultam da intencionalidade pedagógica, a fim, de aperfeiçoar as habilidades inerentes na criança, como: práticas, cognitivas e socioemocionais, e desenvolver as competências esperadas, tais como: conhecimento, criatividade, comunicação colaboração, interação, socialização, cultura digital, cooperação e empatia, autoconhecimento e autocuidado, responsabilidade e cidadania. Cabe ao docente realizar suas práticas pedagógicas com a intencionalidade de desafiar as crianças por meio da mídia, para que esta possa ser canal cultural de construção da autonomia e

identidade, sobre esse aspecto, como é bem definido por Moraes e Teruya (2010, p.7), “substituindo a pedagogia rígida tradicional por uma pedagogia virtual colaborativa.”

Referências

Belloni, M. L., & Gomes, N. G. (2008). Infância, Mídias e Aprendizagem: Autodidaxia e Colaboração. *Educação & Sociedade*, 29(104), 717-746. <https://doi.org/10.1590/S0101-73302008000300005>

Brasil (1988). *Constituição da República Federativa do Brasil*. Brasília, DF: Senado Federal. Recuperado de: https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/518231/CF88_Livro_EC91_2016.pdf.

Brasil (1998). *Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil*. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Vol. 1,2,3. Brasília, MEC/SEF. Recuperado de: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf.

Brasil (2019). Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. *Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil*. Brasília: MEC/SEB.

Brasil (2021). Ministério da educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Recuperado de: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf

Lakatos, E. M., & Andrade Marconi, M. (2001). *Metodologia do trabalho científico: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos*.

Lévy, P (1999). *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999. Disponível em: <https://mundonativodigital.files.wordpress.com/2016/03/cibercultura-pierre-levy.pdf>.

Lopes, F. R., Menezes, L. R. A., & Moura, E. S. S (2019). Formação de Educadores para a Educação Infantil: Desafios de alfabetizar a Geração Centennial. *Humanidades e Inovação*, 6(15), 108-121. Recuperado de: [Humanidades & Inovação \(unitins.br\)](https://unitins.br/humanidades-inovacao).

Moran, J. M., & Novais. (2009). *Tecnologias e Mediação pedagógica*. Campinas, SP. Papirus.

Moran J. M., Masetto, M. T., & Behrens, M.A (2013). *Novas Tecnologias e mediação pedagógica*. Campinas, SP: Papirus.

Moraes, S. A., & Teruya, T. K. (2010). *Paulo Freire e formação do professor na sociedade tecnológica*. UNIOESTE – Universidade Estadual do Oeste do Paraná. Cascavel, PR.

Perrenoud, P. (2000). *Dez novas competências para ensinar: convite à viagem*. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

Pinheiro, R. C. (2018). Conceitos e modelos de letramento digital: o que escolas de ensino fundamental adotam? *Linguagem em (Dis)curso*, 18(3), 603-622
<https://doi.org/10.1590/1982-4017-180309-13617>

Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP). Manual de Orientação. Grupo de Trabalho Saúde na Era Digital (2019-2021). https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/22246cManOrient_MenosTelas_MaisSaude.pdf.

Souza, D. P. (2014). Os impactos da influência da mídia ao consumo infantil. *Revista Eletrônica: Psicologia*.

UNESCO (2013). *Glossário de terminologia curricular*. Recuperado de: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000223059>.

Veschi, B. (2020). *Etimologia de competência, competição e competir*. Etimologia: Origem do conceito. Recuperado de: <https://etimologia.com.br/competencia-competicao-competir/>.

Informações do Artigo / Article Information

Recebido em: 07/02/2023
Aprovado em: 22/03/2023
Publicado em: 30/05/2023

Received on February 07th, 2023
Accepted on March 22th, 2023
Published on May, 30th, 2023

Contribuições no Artigo: Os(as) autores(as) foram os(as) responsáveis por todas as etapas e resultados da pesquisa, a saber: elaboração, análise e interpretação dos dados; escrita e revisão do conteúdo do manuscrito e; aprovação da versão final publicada.

Author Contributions: The author were responsible for the designing, delineating, analyzing and interpreting the data, production of the manuscript, critical revision of the content and approval of the final version published.

Conflitos de Interesse: Os(as) autores(as) declararam não haver nenhum conflito de interesse referente a este artigo.

Conflict of Interest: None reported.

Avaliação do artigo

Artigo avaliado por pares.

Article Peer Review

Double review.

Agência de Fomento

Não tem.

Funding

No funding.

Como citar este artigo / How to cite this article

APA

Lopes, F. R., & Silva, C. S. (2023). O uso de mídias digitais na educação infantil: uma reflexão a partir das competências e habilidades. *Rev. Bras. Educ. Camp.*, 8, e15677. <http://dx.doi.org/10.20873/uft.rbec.e15677>

ABNT

LOPES, F. R.; SILVA, C. S. O uso de mídias digitais na educação infantil: uma reflexão a partir das competências e habilidades. **Rev. Bras. Educ. Camp.**, Tocantinópolis, v. 8, e15677, 2023. <http://dx.doi.org/10.20873/uft.rbec.e15677>