



Uso das Mídias Digitais na Educação Infantil e a Percepção do Professor

The Use of Digital Media in Early Childhood Education and Teachers' Perceptions

Alessandra Martinha Alves Silva

Antônia Ricardo Mesquita

Cislâne Antônio Ferreira da Cunha

Dayse Maria da Silva Ferreira

Emanuelli Talaska

Joina Pavão Rocha Urbano

Lisandra Franzen Damke

Maristela Dalavechia

Nilvaci Fernandes da Silva

Raquel Carlotto Peters Mielke

Roselaine dos Santos Gama

Resumo: A tecnologia já faz parte das atividades cotidianas de uma maneira bem natural. Isso se reflete no ambiente escolar, mudando a ação do professor como mediador de conhecimento. Ter um planejamento didático-pedagógico que inclua o uso dessas ferramentas com qualidade e equidade na educação, possibilitando assim a regência remota, desenvolvendo autonomia nas famílias para perceber várias nuances desse novo processo educativo, considerando os riscos que as mídias podem ocasionar. Este estudo tem como foco principal analisar as diversas maneiras como as mídias digitais têm sido trabalhadas na educação infantil, tendo por objetivo investigar como o trabalho com as mídias contribui para o desenvolvimento e aprendizagem. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica em obras que tratam do tema em questão. Pode-se constatar que uma metodologia pedagógica baseada no uso de mídias digitais desperta na educação infantil uma aprendizagem mais significativa, dinâmica e colaborativa; dessa forma, elas têm um comprometimento maior com o que é transmitido em sala de aula, além de ser uma oportunidade para que sejam mais proativas para buscarem novos conhecimentos e críticas em relação à sociedade que as cerca. Percebe-se que são muitas as possibilidades de uso das mídias para criação de conteúdo educacional nas escolas.

Palavras-chave: mídias digitais; educação infantil; aprendizagem.

Abstract: Technology is already a natural part of everyday activities, and this is reflected in the school environment, changing the teacher's role as a mediator of knowledge. It's crucial to have a didactic-pedagogical plan that includes the use of these tools with quality and equity in education, thus enabling remote teaching and developing families' autonomy to perceive various nuances of this new educational process, considering the risks that media can pose. This study focuses on analyzing the various ways in which digital media has been used in early childhood education, aiming to investigate how working with media contributes to development and learning. The methodology used was bibliographic research

in works that address the topic. It was found that a pedagogical methodology based on the use of digital media awakens more meaningful, dynamic, and collaborative learning in early childhood education. In this way, children have a greater commitment to what is transmitted in the classroom, and it is also an opportunity for them to be more proactive in seeking new knowledge and critical thinking about the society around them. There are many possibilities for using media to create educational content in schools.

Keywords: medios digitales; educación infantil; aprendizaje.

INTRODUÇÃO

A televisão, os computadores e celulares interligados às mídias digitais trouxeram para o campo educacional novos desafios na educação infantil que levam a inúmeras discussões sobre as concepções e práticas pedagógicas necessárias diante deste novo contexto, trazendo para o campo educacional, absortos no universo que as mídias nos apresentam.

Na era atual, as pessoas vivem no mundo digital, o que mudou a forma de ensinar, exigindo metodologias que se valham de recursos tecnológicos, tornando a aula mais dinâmica, lúdica e interativa. Contudo, as facilidades dessas mídias trazem também riscos. Pois trabalhar com ferramentas digitais abre uma série de riscos às instituições escolares. Analisando as competências e habilidades relacionadas à cidadania digital e às ferramentas mais utilizadas no contexto escolar, quanto à compreensão e limitações de forma segura e significativa considerando os riscos que o uso das mídias pode ocasionar.

O papel do professor com o uso das mídias é exercer sua função de mediador com maestria e pautar sua presença permanente, de forma afetiva, construtiva, transformadora e essencial, não se tratando apenas de um planejamento burocrático, e sim de orientações comprometidas na busca de uma educação de qualidade. Existe a necessidade de o professor buscar alternativas para atrair a atenção na educação infantil e tornar o processo mais lúdico e prazeroso. O mesmo conteúdo é repassado para elas de formas diferenciadas, garantindo o aprendizado e contribuindo para uma interpretação mais efetiva.

Este estudo tem como foco principal analisar as diversas maneiras que as mídias digitais têm sido usadas educacionalmente, tendo por objetivo investigar como o trabalho com mídias digitais contribui para o desenvolvimento e aprendizagem na educação infantil. A metodologia utilizada será a pesquisa bibliográfica em obras sobre o tema em questão.

METODOLOGIA

Para tanto, a metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica em artigos científicos e outras publicações que abordem o referido tema. Optou-se pela metodologia bibliográfica, em conformidade com o que propõe Paiva (2023, p. 1100), como citado em Silva (2025). As tecnologias estão presentes em diferentes

espaços da sociedade, mas é importante destacar que a integração da tecnologia dentro da sala de aula tem gerado uma ampla gama de impactos, remodelando o processo de ensino e influenciando diretamente os educadores, estudantes e sistemas educacionais. Um dos principais desafios enfrentados no uso de tecnologias na sala de aula é a falta de infraestrutura tecnológica adequada. Muitas escolas ainda não possuem acesso à internet de qualidade nem computadores em número suficiente, o que traz prejuízos ao uso eficaz da tecnologia no processo de ensino e aprendizagem.

Tendo em vista que esta pesquisa foi desenvolvida a partir da realidade da prática dos alunos da Educação Infantil da Escola Municipal de Lucas do Rio Verde MT, com objetivo de analisar as diversas maneiras que as mídias digitais tem sido usada e acompanhada em sala de aula, com apoio das instituições escolares, refletindo sobre as práticas educativas que se fazem imperativo para evoluir tanto na formação de competências tecnológicas, quanto em formas de interação cidadã em rede municipal de ensino, considerando os riscos que o uso da internet pode ocasionar, cabe ao professor como mediador do conhecimento, ter um planejamento didático-pedagógico que envolva o uso de várias ferramentas tecnológicas e que garanta a qualidade e equidade na educação. Nessa fase, busca-se melhorar o processo de ensino e aprendizagem, principalmente na compreensão do que as tecnologias associadas à educação têm para a concretização da cidadania.

Desenvolvendo Novas Habilidades

Vivenciando os avanços tecnológicos, a educação conta com diferentes mídias digitais para facilitar o processo de ensino-aprendizagem; cabe ao professor ser criativo e capaz de usá-las de forma eficiente, atraindo a atenção das crianças, ampliando a participação, melhorando o desempenho e contribuindo para a formação e personalidade de cada uma delas. Antes de ler e escrever, as crianças já estão conectadas ao mundo digital; por isso, utilizar a multimídia e a hipermediática em sala de aula é muito importante e traz diversos benefícios: melhora a qualidade das aulas e torna o processo de ensino e aprendizagem interessante.

Enquanto mediador da atividade, cabe ao professor estabelecer objetivos frente ao que deseja ensinar, utilizando mídias digitais que envolvam as competências e habilidades que almeja desenvolver naquele momento, de acordo com as necessidades e interesses de cada turma. A tecnologia vem como um fator facilitador para o processo de ensino e aprendizagem, uma vez que as crianças já vêm familiarizadas com as ferramentas há um momento, o que motiva e torna mais agradável, no ambiente em que estão inseridas, socializar com músicas, vídeos, games e outras mídias digitais, o que promove um maior engajamento dessas crianças e possibilita a aproximação delas com o professor.

Ao enfrentar esses desafios, é importante também reconhecer as oportunidades que a gamificação oferece para promover a inclusão na educação, pois os elementos de jogos podem ser adaptados de forma criativa para atender às necessidades, proporcionando um ambiente de aprendizagem dinâmico e motivador para todos. Segundo Coelho *et al.*, (2022, n.p.) como citado em Freires *et al.*, 2024,

n.p.) Além disso, a gamificação pode ajudar a promover a colaboração entre as crianças, incentivando-as a trabalhar juntas para alcançar objetivos comuns.

Ressalta-se que as crianças de hoje estão vivenciando a era do digital. Com smartphones, tablets, ultrabooks, dentre tantos outros aparelhos, que fazem parte desse contexto social de uma maneira muito rápida e bem natural. Com eles, através deles, comunicam-se com o mundo inteiro conforme desejam. Assim estão imersos em uma cultura midiaticizada. Há vinte anos, não tinham acesso à quantidade de informações que têm hoje com a internet e isso se reflete no mundo infantil. As crianças das novas gerações compartilham e promovem ações diferentes das de seus pais, relacionadas às tecnologias.

Como a abrangência das mídias digitais tornou-se gigantesca, não se pode negar: o fato de que o cenário da escola (que, sem elas, tornou-se ultrapassado) precisa mudar. Com o avanço das tecnologias no ambiente das instituições escolares o professor deve exercer sua função com maestria e pautar sua presença permanente, de forma transformadora e essencial, e não apenas um planejamento burocrático e sim de orientações comprometidas na busca de uma educação de qualidade perante a sociedade, selecionar as mídias digitais adequadas para o desenvolvimento das competências e habilidades pretendidas, sem esquecer de considerar a relevância que estas tecnologias terão para o público em questão. Isso exigirá que o professor saiba trabalhar com multimídias e hipermídias, além de sempre se manter atualizado, já que estas estão constantemente mudando e evoluindo.

Segundo Caetano (2022, n.p.):

O Objeto Digital de Aprendizagem (ODA) surge como uma importante ferramenta para a educação, que pode ser utilizada para o ensino e aprendizagem de conteúdos teóricos e práticos em diferentes formatos, atendendo a diversos objetivos. Dotado de características como flexibilidade e possibilidade de reutilização em diferentes contextos, pela sua estrutura modular, o ODA é desenvolvido em formato hipermidiático. Pode ser considerado um complemento do planejamento da aula ou até mesmo a própria aula, por facilitar a distribuição do conhecimento, por ser criado em qualquer mídia ou formato, podendo ser simples como uma animação ou uma apresentação de slides, ou complexo como uma simulação.

Portanto, o (ODA) vem se aprimorando e se tornando mais acessível com a evolução dessas ferramentas de autoria, que representam desafios de aprendizagem com foco em superá-los, aperfeiçoando o processo de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, o professor se torna muito importante na era digital, sendo capaz de orientar, fornecendo parâmetros do que realmente é útil, verídico e seguro na internet. Contudo, muitos professores não estão capacitados a usar tecnologia digital em sala de aula, compreendendo-a e relacionando-a de forma a propiciar um ambiente digital de aprendizagem que possibilite às crianças a construção do próprio conhecimento. Seja por desinteresse, insegurança, falta de

capacitação ou de tempo, já que a maioria trabalha em mais de uma rede. Logo, muitos acabam baseando suas metodologias de ensino apenas nos materiais impressos disponibilizados pelas Secretarias de Educação e, assim, infelizmente, os métodos tradicionais seguem arraigados no processo educacional.

Nessa fase, busca-se melhorar o processo de ensino e aprendizagem, principalmente na compreensão do que as tecnologias associadas à educação têm para a concretização da cidadania. Considerando os riscos que o uso das tecnologias pode ocasionar, cabe ao professor, como mediador do conhecimento, ter um planejamento didático-pedagógico que envolva o uso de várias ferramentas tecnológicas e que garanta a qualidade e equidade na educação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das reflexões realizadas com base nos autores citados, percebe-se que o uso das mídias em sala de aula exalta o protagonismo das crianças, o potencial para aprender a partir de experiências lúdicas, raciocínio lógico e interações. Caetano, nos dirige à importância das ferramentas trabalhadas em sala de aula como fonte de animação e transformação. A tecnologia veio para contribuir com a aprendizagem, trazendo para os professores novos desafios. Na educação infantil é preciso pensar em mudanças conceituais nas práticas pedagógicas.

Pode-se constatar que uma metodologia pedagógica baseada no uso de mídias digitais desperta nas crianças uma aprendizagem mais significativa, desde que planejada e dirigida, tendo relevância tanto para elas quanto para os professores. Dessa forma, as crianças têm um comprometimento maior com o que é transmitido em sala de aula, além de ser uma oportunidade para que sejam proativas para buscarem novos conhecimentos e críticas em relação à sociedade que as cerca.

Com a oportunidade de ver a atuação de um professor que ministra suas aulas de forma lúdica, descontraída e dinâmica, tornando o processo de ensino e aprendizagem divertido. Pode-se perceber o objetivo proposto, que foi perceber como o trabalho com mídias digitais contribui para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças. Nesse texto, traz para a reflexão alguns aspectos da relação entre crianças pequenas e a internet. A base é a narrativa oral desenvolvida pelas crianças à frente dos sites infantis de entretenimento, onde fazem uso da imaginação.

REFERÊNCIAS

- CAETANO, A. C. M. (2022). **Objetos digitais de aprendizagem**. [e-book] Flórida: Must University.
- FREIRES, K.C.P. *et al.* (2024) **Construindo o futuro da Educação: Tendências e desafios das Tecnologias Emergentes na educação do século XXI**: Disponível

em <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/PDF>. Recuperada em 26 de maio de 2026.

SILVA, F.B. da (2025). Desafios à Aplicação de tecnologias Digitais no processo e Ensino-Aprendizagem: Disponível em <https://revistatopicos.com.br/artigos/desafios-da-aplic...> **Revista Tópicos ISSN 2965-6672**. Recuperada em 25 de maio de 2026.