



## BALANÇO DE PRODUÇÃO: INFLUÊNCIA DAS MÍDIAS DIGITAIS NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DAS CRIANÇAS

Selma Cardoso Neves (PPGEdu/UNEMAT) – [selma.neves@unemat.br](mailto:selma.neves@unemat.br)

Laleska Letícia Falico (PPGEdu/UNEMAT) – [laleska.falico@unemat.br](mailto:laleska.falico@unemat.br)

Rosely Aparecida Romanelli (PPGEDU/UNEMAT) – [roselyromanelli@gmail.com](mailto:roselyromanelli@gmail.com)

GT 2 – EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO

### Resumo:

No presente artigo apresenta-se um balanço de produção desenvolvido mediante uma revisão sistemática de conteúdos de teses e dissertações no Catálogo de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). O objetivo é inventariar as produções científicas dos últimos cinco, que abordam a temática da influência da mídia no desenvolvimento cognitivo das crianças. Para tanto, foram utilizados os descritores: “Mídias Digitais”, “Mídias Digitais” AND “Crianças”, “Mídias Digitais” AND “Desenvolvimento Cognitivo”, “Mídias Digitais” AND “Agressividade”. A relação entre crianças e mídias está cada vez mais presente na sociedade, mas é pouco pesquisada. As contribuições encontradas até o momento retratam os recursos tecnológicos com apoio para desenvolver as atividades pedagógicas. Os resultados revelam que a sociedade acadêmica está olhando para as mídias mais como aliadas em resolver os problemas de aprendizagem, com poucos olhares em relação a interferências das telas quando as crianças modificam a forma de brincar e de criar manualmente, longe das telas (celulares, tablete, TV ...). Conclui-se que há necessidade de mais pesquisas no campo educacional, pois não se sabe como o processo de desenvolvimento cognitivo pode se comportar perante a exposição excessiva da criança a essas mídias.

**Palavras-chave:** Mídias Digitais, Desenvolvimento Cognitivo, Crianças.

### 1 Introdução

Durante algumas décadas a educação vêm se transformando, as tendências pedagógicas foram se modificando com o intuito de melhorar o aprendizado e a produção do conhecimento através das pesquisas em educação.

A pesquisa contribui para a melhoria no campo educacional como também em outras áreas, apropriando-se de novos conhecimentos por uma forma mais crítica e reflexiva. André (2001) e Gatti (2001) revelam que a pesquisa deve ser de caráter rigoroso, um olhar crítico e reflexivo, e ao mesmo tempo sistemático, não se deixando cair nas problemáticas imediatas do cotidiano da sala de aula.

Dessa forma, recomenda-se focar no propósito da pesquisa. Para isso ser possível, deve-se buscar o questionamento sistemático, crítico e criativo. Sendo assim, o trabalho deve seguir um caminho devidamente planejado, com o objeto de estudo bem definido, e

os objetivos da pesquisa formulados com clareza. A metodologia traçará como os dados serão coletados, para chegar ao resultado.

O conhecimento é uma atividade que o ser humano busca, incessantemente, para sua sobrevivência. No meio acadêmico, essas buscas requerem rigor absoluto, pois as produções científicas possibilitam que haja transformações na sociedade. Hoje, um dos assuntos mais comentados no mundo é a comprovação científica, e, para tanto, isso requer muito estudo e revisões de literatura.

Dessa forma, no mestrado, o balanço de produção é o início da pesquisa, pois é através dele que será feita a revisão de literatura. Severino (2006, p.68) considera a Pós-Graduação um lugar de produção de conhecimento e da corrente centralizada da pesquisa. Na sequência, explicitam-se as exigências epistemológicas, metodológicas e técnicas do processo investigativo.

Para Gatti (2001) a capacidade de antecipar hoje problemas que estão se descortinando, mas cuja eclosão não está visível, são pontos fundamentais na colocação de problemas, para a pesquisa, dessa forma pode-se antecipar um problema e tentar minimizar os efeitos do fenômeno encontrado.

A captação da estrutura desse fenômeno, bem como sua dinâmica, não como ideias que dela fazemos, mas a captação em sua concretude histórica-social, como parece ser a exigência que se coloca para a pesquisa educacional, traz desafios teóricos e metodológicos que permanecem em aberto. (GATTI,2001, p.6).

Os desafios são incessantes para a educação não há uma formula exata de fazer pesquisa em educação, e os meios e perspectivas para a realização de uma investigação educacional são inúmeros. Para o desenvolvimento dessa produção será realizada uma revisão sistemática de conteúdos de teses e dissertações no Catálogo de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)<sup>1</sup>, a fim de reunir ideias oriundas de diferentes fontes (MILHOMEM, GENTIL, 2010, p.1). O principal objetivo é inventariar as produções científicas atuais que abordem a influência da mídia (telas de celulares, tablete, TV e outros) no desenvolvimento cognitivo das crianças.

Na sequência, apresentam-se os caminhos metodológicos, os resultados e as considerações finais, encerrando-se, assim, essa atividade, a qual tem por finalidade a

---

<sup>1</sup> Acesso no endereço: <https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#/>

conclusão da Disciplina AIP – Atividades Integradas em Pesquisa, do Programa de Pós-Graduação da Universidade Estadual de Mato Grosso.

## 2 Metodologia

Para dar início à pesquisa, cuja abordagem é quantitativa e qualitativa, analisam-se as produções coletadas e, ao mesmo tempo, verifica-se como essa temática é abordada no meio acadêmico. Para que isso ocorra, diz Severino (2006), é recomendável um referencial que nos sustente, para que a pesquisa seja, efetivamente, um ato de criação de conhecimento novo. Inicialmente, pensou-se nos descritores porque a definição dos descritores/palavras-chave a serem pesquisados é um dos momentos mais importantes do Balanço de Produção, pois a sua escolha implica, diretamente, o retorno dos resumos (MILHOMEM; GENTIL).

Desse modo, os descritores foram definidos de modo que contemplassem o título e os objetivos da pesquisa em questão, para que possamos analisar se o meio acadêmico está abordando essa temática. Os títulos que se referem às dissertações e às teses informam ao leitor do catálogo a existência de tal pesquisa. Normalmente, eles anunciam a informação principal do estudo ou indicam elementos que caracterizam o seu conteúdo (FERREIRA, 2002).

O segundo passo foi a escolha do local em que seriam feitas as buscas, optando-se pelo Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES, pois o mesmo abrange todas as Teses e Dissertações dos Programas de Pós-Graduação Stricto Sensu de todo o país, com temas e objetivos que se aproximam da pesquisa. Segundo Ferreira (2002), os catálogos permitem o rastreamento do já construído, orientam o leitor na pesquisa bibliográfica de produção de determinada área. Eles podem ser consultados em ordem alfabética por: assuntos, temas, autores, datas e áreas.

Dessa forma, ao iniciar a consulta no catálogo da CAPES observou-se várias possibilidades de consulta e a utilização de vários filtros, propiciando um estudo mais detalhado, mais próximo da proposta desta pesquisa.

Em relação a essas possibilidades optou-se pelos filtros: Mestrado e Doutorado, o ano, Grande Área de Conhecimento, Área de conhecimento, Área de Avaliação, Área de Concentração, Nome do Programa, todos em Educação. Assim, decidiu-se usar as aspas no primeiro descritor e AND nos demais, e dessa forma pode-se realizar a busca fazendo um recorte temporal de cinco anos: de 2016 a 2021.

Ao iniciar a pesquisa foram utilizados cinco descritores: “Mídias Digitais”, “Mídias Digitais” AND “Crianças”, “Mídias Digitais” AND “Desenvolvimento Cognitivo”, “Mídias Digitais” AND “Agressividade”. A seguir, discorre-se sobre os resultados obtidos com esses descritores.

### 3 Análise dos Dados

A análise dos dados permite verificar como o meio acadêmico se porta perante temas centrais da sociedade, sendo de fundamental importância essa relação, pois, algumas pesquisas poderão fazer a diferença no longo prazo, transformando ou ajudando a solucionar alguns problemas.

#### 3.1 “Mídias Digitais”

Com o primeiro descritor, “Mídias Digitais”, foram encontrados 655 estudos, em várias áreas do conhecimento. Para fazer a análise sobre os assuntos mais atuais, foram utilizados os filtros de Dissertação e Teses, dos últimos cinco anos, de 2016 a 2021, sendo encontrados 180 resultados. Ao se utilizar o filtro de grande área de conhecimento Ciências Humanas, área de conhecimento educação, área de avaliação educação, área de concentração educação, nome programa Educação foram encontrados 14 resultados: cinco dissertações, de 2016, e quatro de 2017; três teses, de 2016, e duas de 2017.

**Tabela 1: Resultados encontrados após a filtragem dos últimos cinco anos**

Ano	Dissertação	Tese
2016	5	3
2017	4	2
2018	0	0
2019	0	0
2020	0	0
2021	0	0
Total	9	5

**Fonte:** Elaboração própria - dados extraídos da portal CAPES 2021.

Na análise para rastrear o número de 14 estudos entre teses e dissertações, e após a leitura minuciosa dos títulos, resumos e palavras-chave, constatou-se que as pesquisas versavam mais sobre as mídias, como instrumento metodológico, localizando-se dois estudos que se aproximavam da proposta da presente pesquisa. Esses dois estudos são de Universidades distintas: a primeira, de 2016, é uma dissertação apresentada ao curso de

mestrado da Universidade Federal de Brasília; a segunda, uma dissertação publicada no ano de 2017 pela Universidade Federal do Rio Grande.

Arrelaro (2016), pesquisadora da Universidade de Brasília, pesquisou sobre os conteúdos midiáticos realizados por jovens de uma escola pública no Distrito Federal, identificando os hábitos e produções nas mídias sociais. Os jovens pesquisados tinham entre 14 a 15 anos e usavam web por meio do Wi-fi, como suporte de pesquisa quando tinham interesse por alguma aprendizagem, mas a principal motivação era a comunicação entre os pares. A dissertação de Arrelaro (2016), versa sobre o tempo em que os jovens passam nas mídias digitais, com o uso do Wi-fi, havendo interesse por esse meio de comunicação e entretenimento.

E a dissertação de Zdradek da Universidade Federal do Rio Grande do Sul inicia com a preocupação da interferência das mídias no meio cultural, relatando os artefatos culturais que esse meio pode objetivar. Em sua pesquisa, os artefatos culturais das mídias digitais, a partir das redes de informação, podem atingir o psicológico da criança, induzindo indiretamente ao consumo desde muito cedo, imergindo em uma cultura de consumo, fazendo um embelezamento do que se retrata nas mídias, imbricando na relação do jovem consigo e com a sociedade.

Dessa forma, percebe-se que, no campo da Educação, as mídias são pouco discutidas. Nos últimos cinco anos, as discussões em torno da mídia no campo educacional cuidam da sua implantação como recursos metodológicos, para auxiliar o professor a elaborar suas aulas, ou sendo utilizadas como ferramenta para pesquisa por parte dos alunos. Apenas a tese Universidade Federal do Rio Grande do Sul do ano de 2016, elaborada por Zdradek, aborda os artefatos midiáticos que atingem e alteram o modo cultural dos jovens. A pesquisa traz a contribuição sobre o tempo que os jovens gastam nesse meio, mas são jovens de 14 anos acima, não entrando na categoria da presente pesquisa.

### **3.2 “Mídias” AND “Digitais” AND “Crianças”**

Dando continuidade a essa pesquisa fez-se necessário usar outro descritor, com as Aspas (“”) juntamente com “AND”, que significa “E” em inglês. O descritor usado foi “Mídias” AND “Digitais” AND “Crianças”, sendo encontrados 41 resultados. Ao usar os filtros acima citados foram encontrados quatro estudos: uma Tese e três Dissertações. A primeira é uma dissertação do ano de 2017, que havia sido encontrada com outro

descriptor: “Mídias Digitais”, de Zdradek (2016), que retrata os artefatos culturais das mídias digitais, citado acima no descriptor “Mídias Digitais”, sendo quantificados somente para obter os dados nesse descriptor.

**Tabela 2: Resultados encontrados após a filtragem dos últimos cinco anos.**

<i>Ano</i>	<i>Dissertação</i>	<i>Tese</i>
2016	1	0
2017	2	1
2018	0	0
2019	0	0
2020	0	0
<i>Total</i>	3	1

**Fonte:** *Elaboração própria - dados extraídos do portal CAPS 2021.*

A segunda é uma tese da universidade Federal de Santa Catarina, de 2017, com ótimas contribuições para esta pesquisa, pois investiga o brincar com os vídeo games, em uma biblioteca de uma escola pública, mas os sujeitos pesquisados são crianças de seis a nove anos de idade, distanciando-se, assim, do objeto a ser pesquisado. Nessa dissertação da Universidade Federal de Santa Catarina, Loureiro (2017) investigou como as crianças brincam com vídeo games em uma brinquedoteca escolar. Através das vozes das crianças observou os impactos dessa brincadeira na construção das culturas infantis, analisando as tensões e sutilezas das relações entre brincar e estudar.

A terceira é uma dissertação da Universidade Federal de Santa Maria, RS, de 2017, que traz contribuições da Pedagogia Waldorf para a formação do professor, contribuindo para a presente pesquisa com o referencial teórico a respeito da Mídia Digital, mas o objeto de pesquisa não se relaciona com o desta pesquisa.

Para Cruz (2017), a pedagogia Waldorf se diferencia do modo tradicional de ensinar, gera elementos que podem significar novo paradigma na formação de professores, tornando-os sujeitos/personagens de sua formação; constrói uma relação saudável entre professor-aluno; dá coerência ao desenvolvimento dos educandos, respeitando cada fase de desenvolvimento; utiliza os meios pedagógicos teoria/prática mediante as artes, culturas e linguagens dentro de um movimento constate como base para a vida; leva em conta as complicações da cultura digital na formação das novas gerações.

E o quarto estudo é uma dissertação da Universidade Estadual do Rio de Janeiro, de 2016, mas não se aproxima do objeto de estudo da presente pesquisa, pois trabalha com a formação do professor para utilizar os meios digitais.

### **3.3 "Mídias Digitais" AND "Desenvolvimento Cognitivo"**

A intenção de usar esse descritor foi para ver quanto e desde quando se fala sobre os processos de desenvolvimento cognitivo nesse mundo tecnológico. Ao solicitar a busca no site da CAPES obteve-se uma surpresa: o resultado foi de somente uma dissertação de mestrado da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, cidade de Bauru, SP, apresentada ao programa Mídia e Tecnologia, em 2016.

A pesquisa de Grande (2016) centrou-se na dinâmica de uma ação, através de um jogo de futebol, para exemplificar conceitos da Física mecânica, mostrando as variáveis da física no trajeto da bola através da gamificação. Houve simulação da realidade através de uma animação digital, cujo objetivo era propor uma solução, dando suporte metodológico ao processo de ensino e aprendizagem.

### **3.4 Mídias Digitais AND Agressividade**

A utilização desse descritor vem de uma preocupação antiga, pois a violência está cada vez mais presente nas salas de aula, e, ultimamente, nas redes sociais. A preocupação é da inserção das mídias cada vez mais precoce na vida de crianças que sequer foram alfabetizadas.

Com esse descritor foram encontradas oito pesquisas, sendo três dissertações de mestrado e cinco teses de doutorado. Após a análise pode-se perceber que esse tema não está sendo abordado na área da Ciências Humanas e não na área da Educação. Foi encontrada apenas uma tese de 2016 da área de concentração Psicologia Social, do Trabalho e das Organizações, de autoria de Sarmet que se aproxima desta pesquisa.

Sarmet (2016) retrata os diferentes tipos de comportamento humano e investiga os efeitos dos jogos digitais e se há evidências acerca da existência entre a exposição a jogos digitais e comportamento agressivo, avaliando o processo cognitivo.

Após utilizar os filtros: Dissertação e Teses, dos últimos cinco anos — 2016 a 2021 —, grande área de conhecimento Ciências Humanas, área de conhecimento educação,

área de avaliação educação, área de concentração educação, nome programa educação, não foram encontrados resultados para Mídias Digitais AND Agressividade.

**Tabela 3: Resultados encontrados após a filtragem dos últimos cinco anos.**

Ano	Tipo	Quantitativo	Total
2016	DISSERTAÇÃO	2	3
2016	Tese	1	

**Fonte:** Elaboração própria – dados extraídos da portal CAPS 2021.

O tema abordado no campo educacional continua inédito, pois não foi localizada nenhuma pesquisa relacionada a essa temática, sendo encontrada uma Tese da Universidade de Brasília, do Programa de Psicologia Social, que se referia aos tipos de mídias sobre o comportamento humano. Assim, pode-se dizer que é um tema pouco abordado, necessitando mais pesquisas a respeito dessa temática.

#### **4 Considerações finais**

Considerando que este estudo teve o intuito de analisar os tipos de pesquisas que estão sendo desenvolvidas no meio acadêmico no intervalo de tempo de cinco anos, foram utilizados vários descritores e filtros para iniciar uma análise quantitativa. O interesse dessa análise foi ver a quantidade de pesquisas que estavam sendo desenvolvidas com base nessa temática.

A opção pelo Catálogo da CAPES está relacionado à credibilidade e ao alcance que essa plataforma tem no meio acadêmico, pois, é uma plataforma de teses e dissertações defendida junto aos programas de pós-graduação do país.

No banco de dados da CAPES, o número de estudos encontrados sobre a temática da influência da mídia no desenvolvimento cognitivo das crianças foi parco nos últimos cinco anos, o que abre espaço para o surgimento de novas pesquisas, principalmente no campo educacional.

Ao analisar o primeiro descritor “Mídias Digitais” obteve-se um número expressivo, mas a maioria dessas pesquisas antecedia os últimos cinco anos. Em relação à área educacional, que é o interesse desta pesquisa, houve redução do número para 14 estudos, e somente dois deles se aproximavam do interesse desta pesquisa. Nesse descritor, pode-se perceber que a mídia digital é abordada como recurso metodológico direcionado à formação dos professores e de suporte para a aprendizagem dos alunos.

Para os demais descritores seguiu-se a mesma linha. No descritor “Mídias” AND “Digitais” AND “Crianças” foram obtidos 41 estudos. Ao usar os filtros, esse número reduziu-se para quatro estudos, e os que retratam os artefatos e as consequências da utilização das mídias em excesso estão relacionados a crianças acima de seis anos, e adolescentes acima de 14 anos. Para "Mídias Digitais" AND "Desenvolvimento Cognitivo" seguiu-se a linha de usar a mídia para desenvolver atividades que auxiliassem o raciocínio.

Dessa forma, pode-se dizer que a proposta desta pesquisa, que é a de investigar se a mídia pode interferir indiretamente no desenvolvimento cognitivo das crianças, continua inédita. Isto porque as contribuições encontradas até o momento referem-se aos recursos tecnológicos como apoio para desenvolver as atividades pedagógicas, principalmente no campo educacional, revelando que, com essas novas tecnologias, as crianças conseguem assimilar melhor os conteúdos propostos.

A relação entre crianças e mídias está cada vez mais presente na sociedade. Com o último descritor Mídias Digitais AND Agressividade obteve-se somente um estudo, publicado em 2016, na área de Psicologia. Assim, percebe-se que essa temática é de grande relevância para a educação, pois os resultados encontrados mostram a necessidade de mais pesquisas com esse enfoque, porque não se sabe como o processo de desenvolvimento cognitivo pode se comportar perante a exposição excessiva de crianças às telas de celulares, tablete, TV e outras formas de mídias.

## Referências

ARRELARO, Joana D Arc Silvia Goudinho. A produção de conteúdos midiáticos realizada por jovens e suas possibilidades educativas. Brasília. Universidade de Brasília, 2016.

CAPES. Catálogo de Teses. <Disponível em: [https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#!/>. Acesso em 21/07/2021.](https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#!/)

CRUZ, Denise Santos da. Vivenciar aprendendo: contribuições da pedagogia Waldorf à formação do pedagogo no século XXI. Santa Maria, Universidade Federal de Santa Maria, 2017.

FERREIRA, Norma Sandra de Almeida. As pesquisas denominadas “Estado da Arte”. Educação & Sociedade, ano XXIII, n. 79, Agosto/2002. p.257-272.

GATTI, Bernadete A. Implicações e perspectiva da pesquisa educacional no Brasil contemporâneo. Fundação Carlos Chagas. Programa de Pós-Graduação e Psicologia da Educação da Pontifca Universidade Católica de São Paulo – PUC/SP, 2001.

GRANDE, Fernando Chade de. Física no futebol: objeto de aprendizagem gamificado para o ensino de física em mídias digitais por meio do esporte a partir do edutretenimento. Bauru, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, 2016.

LOUREIRO, Carla Cristiane. Eu aprendo a brincar de mais coisas que eu não sabia! Crianças e videogames numa brinquedoteca escolar. Santa Catarina, Universidade do Estado de Santa Catarina, 2017.

MILHOMEM, André Luiz Borges; GENTIL, Heloisa Salles. Balanço de produção científica: A Utilização das TIC como Ferramenta de Pesquisa Acadêmica. In: Seminário de Educação, UFMT – Cuiabá/MT, 2010.

SARMET, Mauricio Miranda. Além da diversão: jogos digitais, carga cognitiva e comportamento prosocial. Brasília, Universidade de Brasília, 2016.

SEVERINO, Antônio Joaquim. A bússola do escrever: desafio estratégia na orientação e escritas de teses e dissertações. Org. Lucídio Bianchetti, Ana Maria Netto Machado. 2 ed. Florianópolis: ed. daUFSC; São Paulo: Cortex, 2006.

ZDRADEK, Ana Carolina Sampaio. Olha o meu post! juventudes em tempos líquidos: um estudo sobre consumo e artefatos culturais das mídias digitais. Rio Grande, Universidade Federal do Rio Grande, 2017.