

IV SENPE

SEMINÁRIO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO

23, 24 E 25/09

INFÂNCIA E CULTURA DIGITAL: INTER-RELAÇÕES ENTRE AS CULTURAS INFANTIS, TECNOLOGIA E DOCÊNCIA

Jaqueline De Lara de Oliveira¹

Caroline M. Cortelini Conceição²

Fabiúla da Silva³

Eixo temático: Educação, cultura e linguagens

O presente resumo expandido busca contribuir com as discussões a respeito dos estudos da primeira infância, sua relação com a cultura digital e a formação de professores. Enfocamos o avanço no uso da tecnologia nas escolas, especialmente nos detivemos em analisar o resultado do uso excessivo da tecnologia pelas crianças no contexto extraescolar e como pedagogas/os e professoras/es estão nesta relação entre cultura infantil, família, tecnologia e escola. O objetivo do trabalho é analisar a relação entre infância, tecnologia e educação e o papel dos profissionais da educação (professores, pedagogas e direção) neste contexto, refletindo sobre o recente movimento de avanço contínuo das mídias em nossas instituições de ensino

A pesquisa, ora aqui apresentada, é de cunho qualitativo e caráter exploratório. Adota a metodologia de pesquisa bibliográfica que visa o levantamento e análise crítica dos documentos publicados sobre o tema a ser pesquisado com intuito de atualizar, desenvolver o conhecimento e contribuir com a realização da pesquisa, propiciando o “exame de um tema sob novo enfoque

¹ Graduanda do curso de pedagogia da Universidade Estadual do Oeste do Paraná - Campus de Francisco Beltrão. Unioeste. Jaqueline.oliveira19@unioeste.br

.....

² Professora do Curso de Pedagogia na Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Campus de Francisco Beltrão. Integra os grupos de pesquisa: Educação, crianças e infâncias e História, política e gestão da escola básica. Unioeste. caroline.conceicao@unioeste.br

³ Graduada em História pela Universidade Paranaense Unipar- Campus de Francisco Beltrão. Graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná-Campus de Francisco Beltrão. Especialista em Séries Iniciais e Educação Infantil-Famper. Especialista em Psicopedagogia-Famper. Mestre em Educação pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná-Campus de Francisco Beltrão. biu_alves@hotmail.com.

IV SENPE

SEMINÁRIO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO

23, 24 E 25/09

ou abordagem, chegando a conclusões inovadoras” (Lakatos; Marconi 2003, p. 183). O *corpus* da pesquisa compõe-se dos trabalhos levantados no Google Acadêmico e no Scielo tendo como buscadores as palavras Tecnologia, infância, família, cultura da infância e, escola. O levantamento de dados foi feito em um corte temporal de 2019 a 2023. A análise dos resultados indicou que há uma ampliação significativa, nos últimos anos, de pesquisas relacionadas às relações entre cultura infantil e tecnologias digitais.

A cultura digital, enquanto uma das diversas formas culturais presentes na sociedade contemporânea, implica no uso de tecnologia digital, isto é, utilização de ferramentas tecnológicas conectadas ou não à internet, e dos mais variados softwares disponíveis livremente. Tudo isso com o objetivo de democratizar o acesso à informação e ao conhecimento por intermédio da informática (Penteado, 2016, p. 43).

Atualmente, as crianças, cada vez mais precocemente, estão conectadas à internet e aos recursos tecnológicos. Esta geração domina as tecnologias com facilidade, por isso convencionou-se nomeá-la “nativos digitais, zapping” fazendo referência ao fato de nascerem rodeadas de aparatos tecnológicos (Ferreira; Sales, 2019). Ao longo dos anos as gerações como X, Y, Z, Alfa vem se familiarizando com este mundo da tecnologia, já a geração de nativos digitais nasceu e está nascendo em meio a este movimento, e são eles que encontramos nas escolas.

Os nascidos na cultura digital, apresentam características diferenciadas daqueles nascidos em outras épocas: “São acostumados a fazer diversas atividades ao mesmo tempo, estão atentos a diferentes fontes de informação, costumam estudar, ouvir música e ainda estar conectado por meio de redes sociais, ou seja, são indivíduos multitarefas” (Silva, 2017, p. 44).

A tecnologia digital apresenta-se como parte integrante da vida das crianças desde o nascimento, de modo que "elas pensam e processam informações de uma maneira fundamentalmente diferente da que nós, seus antecessores (que crescemos em um mundo bem mais analógico), utilizamos” (Bogolenta 2019, p. 34). Diante desse panorama, como professores precisamos estar preparados para trabalhar com essa geração de forma que haja um planejamento direcionado e objetivo perante a realidade digital que vivemos.



IV SENPE

SEMINÁRIO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO

23, 24 E 25/09

Pensando nas implicações do avanço tecnológico para a educação propusemos a realização da pesquisa aqui referida. A seguir, apresentamos e discutimos os dados quantitativos e qualitativos produzidos.

A partir da busca nas plataformas digitais já informadas, com recorte temporal de 2019 a 2023, localizamos o total de 32 artigos com foco na tecnologia em geral, porém filtrando com as palavras-chave “tecnologia”, “infância”, “escola”, “profissionais da educação” restaram 15 trabalhos. Estes trabalhos foram categorizados pelos seguintes identificadores: cultura digital, família, cultura da infância, e escola. Essa seleção levou em conta que a questão central da pesquisa é olhar para o modo como as culturas digitais se relacionam com as culturas escolares, culturas da infância e culturas familiares. Ou seja, como estão presentes no cotidiano das crianças, desde o brincar, ir à escola, sua interação com seus amigos e sua relação com família e adultos ao seu redor.

No quadro a seguir é possível visualizar a quantidade de trabalhos por ano do nosso recorte temporal da pesquisa:

Quadro 1: Levantamento de dados dos artigos publicados sobre tecnologias.

Ano	Quantidade
2019	5
2020	3
2021	4
2022	2
2023	1
Total:	15

Fonte: Elaborado pelas autoras 2023.

Os 17 trabalhos que não estão neste quadro abordam temas gerais sobre a influência da tecnologia na vida das pessoas, o avanço tecnológico que cada dia mais adentra nas nossas vidas e suas causas positivas e negativas. E os 15 que apresentamos, foram categorizados através da



IV SENPE

SEMINÁRIO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO

23, 24 E 25/09

inter-relação das mídias digitais com as culturas infantis, cultura digitais, família, escola. Alguns trabalhos entraram em até 3 categorias, outros somente em uma.

Quadro 2: Categorização através de conceitos

Conceito chave:	Quantidade:
CULTURAS INFANTIS	9
CULTURAS DIGITAIS	5
ESCOLA	4
FAMÍLIA	5

Fonte: Elaborado pelas autoras 2023.

Os quinze trabalhos selecionados abordam os temas como a inclusão digital na escola; as contribuições das ciências da comunicação para a educação; os usos da internet por crianças e jovens; cidadania digital na escola e a mediação familiar e escolar na relação da criança com as tecnologias. Os trabalhos selecionados apresentam relações entre as culturas digitais com a escola, família e os modos de brincar as crianças e como se relacionam com seus pares. Também abordam as contribuições das ciências da comunicação, particularmente os estudos sobre crianças, jovens e mídia para a educação. Discutem os usos das tecnologias digitais pelas crianças problematizando o uso excessivo e de maneira desequilibrada.

Os trabalhos que interseccionam as temáticas culturas digitais, culturas infantis e família abordam a discussão sobre a interação entre crianças e adultos no contexto da cultura digital e suas rotinas familiares; colocam em discussão a exposição excessiva e sem mediação aos conteúdos consumidos, o que pode aumentar a vulnerabilidade das crianças; buscam compreender a relação das crianças com as mídias digitais, concentrando-se no que as crianças realmente fazem com as mídias.

Um dos trabalhos chama atenção para a pluralidade de modos de pensar as crianças em relação às tecnologias digitais, considerando que as noções de infância e criança são heterogêneas e em transformação, moldadas por negociações culturais e relações de poder. As

IV SENPE

SEMINÁRIO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO

23, 24 E 25/09

interações entre crianças e tecnologias digitais são variadas e complexas, não podendo ser limitadas a entendimentos simplificados (Habowski, Ratto, 2023).

Fazemos destaque ainda para dois trabalhos deste grupo, um intitulado “Brincar em tempos de tecnologias digitais móveis” (Souza, 2019) e “O brincar na contemporaneidade: experiências lúdicas na cultura digital” (Souza, Bonilla, 2020), trabalhos da mesma autora. A pesquisa buscou compreender como a interação de crianças de quatro e cinco anos com smartphones e tablets influencia os processos de produção das culturas infantis contemporâneas, através do ato de brincar. Os resultados mostraram que as crianças são ativas nas culturas infantis e preferem vídeos online e jogos digitais. Suas interações com tecnologias móveis estruturam suas experiências culturais e sociais, integrando dispositivos digitais com brinquedos tradicionais, e considerando esses dispositivos como potenciais brinquedos ou espaços de brincadeira. Desse modo, as brincadeiras com tecnologias móveis têm sido ampliadas, permitindo que as crianças ressignifiquem e introduzam novas formas de brincar, enriquecendo a cultura lúdica

Os artigos que tratam sobre a relação das culturas digitais com a escola abordam a mediação pedagógica e a educação mediada por tecnologias digitais durante a pandemia, buscando contribuir para a compreensão dos desafios educacionais antigos e novos na cultura digital; o uso das tecnologias para transformar atividades pedagógicas tradicionais e promover processos de ensino e aprendizagem mais inclusivos de modo a melhorar as condições de relacionamento social e promover o reconhecimento inclusivo em diversos contextos educacionais dos alunos com deficiências. Nesse conjunto de trabalhos também é focado o impacto da cultura digital nos processos de leitura e escrita na educação, tendo como tema a intensa estimulação das tecnologias digitais, que impõem o uso de telas para estudar, ler e escrever, criando uma competição entre o impresso e o digital.

Desse conjunto de trabalhos destacamos o artigo intitulado “Culturas digitais, crianças e jovens: contributos das ciências da comunicação para a prática e a investigação em educação” (Marôpo et al, 2021), o qual reflete que há uma escassez de atividades digitais dentro



IV SENPE

SEMINÁRIO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO

23, 24 E 25/09

do sistema educativo e a pesquisa em educação geralmente foca no ponto de vista institucional ou do professor e negligência as práticas digitais dos alunos.

Esse conjunto de trabalhos representam um pequeno recorte, são pontos de vista de uma temática que vem mobilizando o interesse dos diversos profissionais que atuam com crianças e jovens, considerando que vivemos em um processo de imersão tecnológica e estes sujeitos são usuários assíduos das tecnologias digitais.

Acerca disso, Silva (2017, p.19) destaca que a Sociedade Brasileira de Pediatria criou um manual de orientação denominado “Saúde de Crianças e adolescentes na Era Digital”. Neste documento, diversos profissionais compartilham informações sobre os benefícios e malefícios das tecnologias da informação e comunicação. Há dados e indicadores referentes à pesquisa realizada pelo Comitê Gestor da Internet (CGI) e o Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), a TIC KIDS ONLINE – Brasil de 2015. Um dos dados apontados é que: “De 29,7 milhões nesta faixa etária, 23,7 milhões, 80% são usuários da internet, utilizando de forma intensa, com acesso mais de uma vez por dia”.

O uso das mídias sociais pelas crianças impõe refletir sobre várias questões, os benefícios e malefícios do uso desses recursos, o acesso à informação como direito versus desigualdades sociais; o papel da escola e do professor nessa relação.

É possível entender que a tecnologia atualmente é utensílio indispensável em nossas mãos, porém como adultos devemos saber como as crianças estão reagindo a esta enxurrada de informações prontas que recebem ao tocarem na tela do celular, smartphone, tablete entre outros aparelhos.

A Base Nacional Comum Curricular – BNCC (BRASIL, 2018) reforça, em sua “Competência Geral 5” a importância de “[...] 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 [...]”. Nesse sentido é necessário ter objetivos bem definidos para que não aconteça desvios perante a didática do professor, é necessário refletir sobre a prática docente em sala de aula e

IV SENPE

SEMINÁRIO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO

23, 24 E 25/09

como é possível identificar qual é a distância do real para este mundo das tecnologias e quais serão às consequências causadas em uso em larga escala.

Silva (2017, p. 24) destaca que com a crescente demanda das tecnologias digitais, acredita-se ser possível expandir limites na construção de conhecimento, incorporando-os e buscando novas práticas de utilização nas quais o professor venha intermediar e proporcionar o uso das tecnologias digitais. Isso, desde que tenha conhecimento das suas possibilidades de exploração, propósitos e objetivos bem definidos, e não simplesmente para passar o tempo.

Silva (2017, p.18) busca em Chaudron (2015), o argumento de que as crianças estão diariamente em contato com diferentes recursos digitais, possuem e fazem uso de uma grande variedade de mídias e ferramentas digitais, contudo não significa que tais recursos serão usados em excesso pela criança. Assim, quando falamos sobre o contexto escolar, temos que nos preocupar em ter um planejamento com objetivos claros, definidos, pois como destaca Kenski (2012, p.45) a “escolha de determinado tipo de tecnologia altera profundamente a natureza do processo educacional e na comunicação entre os participantes”. Ou seja, levar para sala de aula ou trabalhar atividades lúdicas com os recursos tecnológicos muda completamente a comunicação entre os sujeitos, pois, proporciona experimentar e vivenciar outras fontes de aprendizado.

Importa refletir qual papel as tecnologias digitais têm a desempenhar na escola, na relação professor e aluno; como recurso didático; também na relação ensino e aprendizagem, ou como uma ferramenta para possibilitar a inclusão. Afinal:

na atualidade, as tecnologias digitais têm demonstrado a possibilidade de uma nova perspectiva educacional enquanto ferramentas no processo de ensino e de integração das diferenças na escola regular, visto que no mundo infantil a conexão digital é incorporada como forma de comunicação e intercâmbio, superando os isolamentos em diferentes contextos. mas, será que os recursos tecnológicos podem motivar processos de ensino e de aprendizagem inclusivos. (Carvalho; Habowski; Conte, 2019, p.153).

A partir de uma compreensão da cultura como a construção de significados, partilhados por um grupo, sustentados em práticas individuais e sociais, podemos vislumbrar como acentua Barbosa (2007, p. 1079) que: “as novas perspectivas sobre as culturas da infância, as culturas



IV SENPE

SEMINÁRIO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO

23, 24 E 25/09

familiares e a cultura escolar podem, certamente, nos auxiliar a pensar em um novo modelo de escolarização de qualidade para as crianças brasileiras, que entreteça culturas e não as negue.” Incluímos nesse entretecimento de culturas as culturas digitais que são parte do cotidiano de crianças e adultos em seus diversos contextos e que também podem auxiliar a pensar em um outro modelo de escolarização, ainda nas palavras da autora (ibid.): "Uma escola que seja plural, mas não excludente”.

Concluimos que há muito para evoluir quanto à relação escola e tecnologias digitais, as condições materiais e a formação de professores para o uso desses recursos. É importante olhar o que os professores estão fazendo em sua prática pedagógica com os recursos tecnológicos e levando para a sala de aula. No entanto, também é preciso conhecer mais as rotinas das crianças e seus conhecimentos no uso das tecnologias digitais a fim de melhor compreender a inserção das crianças nas culturas digitais e as interações dessa com as culturas infantil. Diante disso, destacamos o quanto é importante pensarmos em formações e estudos para que a educação constitua uma relação crítica com as novas tecnologias.

Palavras-chave: Infância. Tecnologias. Educação. Culturas infantis. Docência.

Referências

BARBOSA, Maria Carmem Silveira. Culturas escolares, culturas da infância e culturas familiares: As socializações e a escolarização no entretecer destas culturas. **Revista Educação e Sociedade**. Campinas, vol 28, n 100 – Especial, out. 2007.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. A Base Nacional Comum Curricular. 2018. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/basenacional-comum-curricular-bncc> Acesso em jan. 2024.

BOGOLENTA, Daniela Gorgulho. **Infância, crianças e TDICs:** implicações a partir das vozes infantis. Mestrado (Dissertação). 2019. Faculdade de Educação. Universidade de São Paulo/São Paulo. 2019.



IV SENPE

SEMINÁRIO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO

23, 24 E 25/09

CARVALHO, Carla Elisandra Oliveira; HABOWSKI, Adilson Cristiano; CONTE, Elaine. A inclusão digital de crianças com múltiplas deficiências na escola. **Revista Linhas**, Florianópolis, v. 20, n. 42, p. 153–176, 2019. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/linhas/article/view/1984723820422019153> . Acesso em: 22 out. 2023.

FERREIRA, Aline Gonçalves; SALES, Shirlei Rezende. "Nativos digitais", "geração internet", " Homo zappiens", "ciborgue": juventude conectada às tecnologias digitais. **TEXTURA- Revista de Educação e Letras**, v. 21, n. 47, 2019.

HABOWSKI, Adilson Cristiano; RATTO, Cleber Gibbon. O brincar das crianças em tempos digitais: tensionamentos atuais. **Cenas Educacionais**, v. 6, p. e16577-e16577, 2023.

LAKATOS, E. M., MARCONI, M. A. **Fundamentos de metodologia científica**. Atlas S/A. São Paulo, 2003.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação**. – 8ª ed. – Campinas, SP: Papirus, 2012. – (Coleção Papirus Educação).

MARÔPO, Lidia et al. **Culturas digitais, crianças e jovens**: contributos das ciências da comunicação para a prática e a investigação em educação. Repositório Aberto. Universidade Aberta/Portugal. p. 77-94, 2021.

PENTEADO, Fabiana Rampelotto. **Inclusão digital na educação infantil**: culturas infantis nas culturas contemporâneas. Mestrado (Dissertação). 2016. Programa de Pós-Graduação em Educação. Universidade Federal de Santa Maria, 2016.

SILVA, Patrícia Fernanda da. **O uso das tecnologias digitais com crianças de 7 meses a 7 anos**: Como as crianças estão se apropriando das tecnologias digitais na primeira infância? 2017. Doutorado (Tese). Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2027.

SOUZA, Joseilda Sampaio de; BONILLA, Maria Helena Silveira. O brincar na contemporaneidade: experiências lúdicas na cultura digital. **Revista Pedagógica**, v. 22, p. 1-25, 2020.

SOUZA, Joseilda Sampaio de. **Brincar em tempos de tecnologias digitais móveis**. 2019. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação - Universidade Federal da Bahia, Salvador, Bahia, 2019.

